

중학교
미술 2
지도서



차례

총론

- I. 2022 개정 교육과정 해설
- II. 중학교 교육 목표와 교육과정 편성 및 운영의 기준
- III. 2022 개정 중학교 미술과 교육과정 개요&성격과 목표
- IV. 2022 개정 중학교 미술과 교육과정 내용 체계와 성취기준
- V. 교수·학습 방향과 방법
- VI. 평가
- VII. 미술 교육의 동향
- VIII. 교과서와 지도서의 편찬 방향과 활용 방법
- IX. 연간 교수·학습 계획

각론

- I. 미술을 향한 첫걸음
- II. 평면과 입체
- III. 전통 미술
- IV. 디자인과 건축
- V. 디지털 기술과 미술

부록

참고 자료와 출처

머리말

2022 개정 교육과정은 지금까지의 우리나라 교육 이념을 바탕으로 우리 사회의 새로운 변화와 도전, 시대적 요구를 반영하여 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 함양하고 포용성과 창의성을 갖추어 주도적으로 성장하고 자신의 삶을 이끌어가는 인재 양성에 중점을 두고 개발되었습니다. 학교 교육에서 미술 교과는 미술의 의미와 가치에 기초하여 심미적 감성을 함양하고 창의·융합적으로 사고하는 힘과 시각적으로 소통하는 능력을 길러 주며 정체성과 공동체성을 확립하여 학생들의 전인적 성장을 이끄는 데 이바지는 교과입니다. 2022 개정 미술과 교육과정은 총론의 지향점과 비전, 추구하는 인간상, 핵심역량을 미술과에 맞추어 개발되었습니다. 특히 중학교 과정은 학습자들이 초등학교 기초 능력에 더하여 활용 능력을 함양하고 궁극적으로 “대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다”라는 총괄 목표를 이루어 나가도록 설계되었습니다.

아침나라 중학교 미술 교과서는 대학교 미술 교육과에 재직 중인 3인의 교수와 중등 현직 교사 6인이 모여 집필하였습니다.

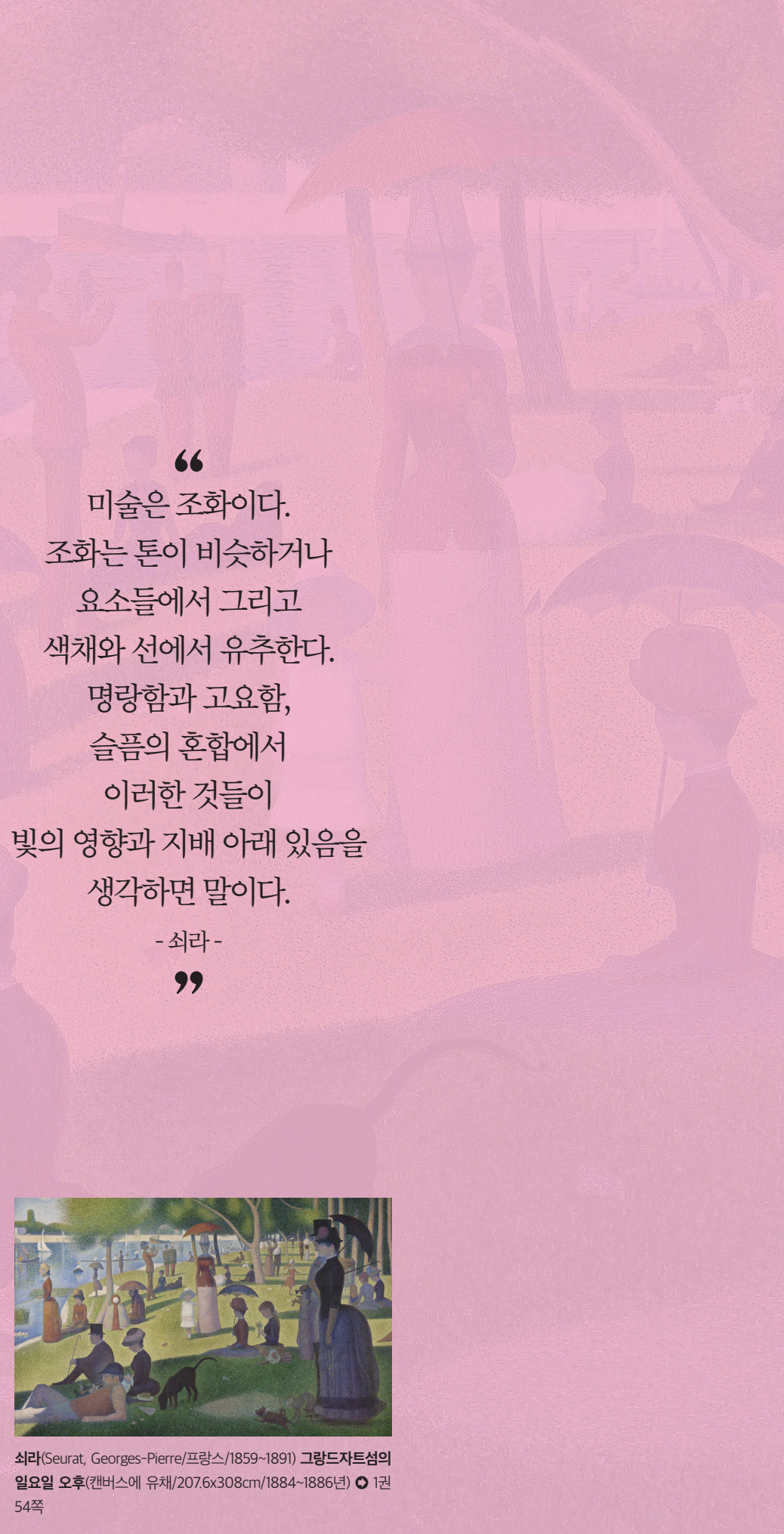
미술 ① 교과서는 미적 체험과 감상 영역 내용으로 구성하였고 미술 ② 교과서는 기초 조형의 응용에서 다양한 표현 매체와 표현 방법을 통한 심미적 실기 활동을 꾀하는 표현 영역 내용으로 구성하여 각 권의 성격을 구별하였습니다. 이는 분권으로 구성된 미술 교과서의 특성을 미술 교과 영역을 기준으로 학습의 목표가 뚜렷한 수업을 이끌고 미술과 목표를 이룰 수 있도록 한 것입니다. 지도서는 총론, 각론, 부록으로 구성하였습니다. 총론은 2022 개정 미술과 교육과정 안내, 미술과의 교수·학습 이론과 방법, 평가 방법, 교과서와 지도서의 편찬 방향과 활용 방법, 연간 교수·학습 계획을 수록하였습니다. 각론은 미술 ①과 미술 ②의 대단원별 정리와 소단원별 상세 내용으로 구성하였습니다. 교과서 주요 작품 해설과 용어의 이해 및 심화 내용을 제시하였고, 지식 창고, 교수·학습 계획, 표현 활동 더하기 등을 제시하여 교과서 내용 이해를 돕고 교사가 효율적으로 수업 계획을 세울 수 있도록 내용을 구성하였습니다.

이 교과서와 지도서가 학교 현장에서 학생들이 오감으로 느끼고, 창의적으로 사고하며 표현하고, 스스로없이 참여하는 미술 수업을 준비하실 수 있도록 모든 중학교 미술을 담당하는 선생님께 도움이 되기를 바라며, 이 책이 나오기까지 함께 해 주신 모든 분들께 감사의 말씀을 전합니다.

집필진을 대표하여 최정아 올림



브로츠키야(Brodskaya, Yulia/러시아→영국/1983~)
해바라기(페이퍼 퀴링/52x57cm/2022년)



“
 미술은 조화이다.
 조화는 톤이 비슷하거나
 요소들에서 그리고
 색채와 선에서 유추한다.
 명랑함과 고요함,
 슬픔의 혼합에서
 이러한 것들이
 빛의 영향과 지배 아래 있음을
 생각하면 말이다.
 ”

- 쇠라 -



쇠라(Seurat, Georges-Pierre/프랑스/1859~1891) 그랑드자트섬의 일요일 오후(캔버스에 유채/207.6x308cm/1884~1886년) 1권 54쪽

각론 차례

I. 미술을 향한 첫걸음	38
01 조형 요소와 원리 들여다보기	40
02 세상을 물들이는 색	48
03 다양하게 발상하기	56
II. 평면과 입체	64
04 드로잉에 빠져들다	66
05 다양한 회화의 세계	72
06 상상과 추상의 회화	82
07 판에서 피어나는 그림	88
08 공간 속 아름다운 입체	94
III. 전통 미술	104
09 뿌리 깊은 전통 회화	106
10 아름다운 문자 예술	116
11 쓰임과 아름다움	124
IV. 디자인과 건축	132
12 정보를 담은 디자인	134
13 생활을 편리하고 아름답게	142
14 내가 꿈꾸는 공간	148
15 미래를 생각하는 디자인	154
V. 디지털 기술과 미술	160
16 이야기를 담은 사진과 영상	162
17 만화와 애니메이션	172
부록(참고 자료와 출처)	182

01

미술을 향한 첫걸음



▲ 피카소(Picasso, Pablo/에스파냐/1881~1973) 우는 여인(캔버스에 유채/61x50cm/1937년)

단원 개관

이 대단원은 의도에 적합한 주제 탐색과 표현 과정 계획 능력, 표현 과정에서의 다양한 문제를 효과적으로 해결하여 작품을 제작하는 능력을 기르기 위해 표현 의도에 적합한 주제를 탐색하고, 표현 과정을 계획·점검하며 주제의 특징과 표현 의도를 효과적으로 나타낼 수 있는 조형 요소와 원리, 표현 매체 등을 선택하여 활용하는 데 중점을 둔다.

새로운 생각과 창의적인 발상으로 주제를 탐색하고, 이를 표현할 수 있는 기본적인 표현 방법을 익힌다. 아울러 조형 요소와 원리, 색채와 관련한 이해를 바탕으로 조형의 기본을 익히고, 기본적인 재료와 표현 방법을 경험한다. 기본적인 재료의 사용에서 나아가 색다르게 표현할 수 있는 재료와 기법들을 모색한다. 이를 통하여 표현 효과를 가장 잘 나타낼 수 있는 조형 요소와 원리, 색채, 재료와 표현 기법을 선택하여 활용하는 능력을 기른다.

단원 주요 핵심 역량

- 심미적 감성 역량 창의·융합 역량 시각적 소통 역량 정체성 역량 공동체 역량
- 미술 작품과 주변 환경에서 미적 요소를 발견하고 심미적인 감성 기르기
- 자신의 느낌과 생각을 발전시키는 다양한 발상 방법을 탐색하고 활용하기
- 조형 요소와 원리, 표현 재료와 방법, 디지털 매체를 포함한 다양한 매체를 활용하여 주제를 효과적으로 표현하기

단원 목표

- 조형 요소와 원리, 발상 방법을 이해하고 작품 제작에 활용할 수 있다.
- 표현 의도에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.
- 자기 주도적으로 다양한 미술 아이디어 발상과 표현을 탐색하여 작품에 창의적으로 적용할 수 있다.
- 조형 요소와 원리, 표현 재료와 방법, 디지털 매체 등 다양한 매체를 활용하여 효과적으로 작품을 표현할 수 있다.

단원 교수·학습 계획

소단원명	교과서 쪽	차시	학습 내용	평가 중점 사항	성취기준
01 조형 요소와 원리 들어다보기	2~7	4	<ul style="list-style-type: none"> • 조형 요소와 원리 알아보기 • 작품에 녹아든 조형 요소와 원리 발견하기 • 우리의 일상에 녹아든 조형 요소와 원리 찾아보기 <p>표현 활동 원형 라벨 스티커로 리히텐슈타인 따라잡기!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 조형 요소와 원리의 종류와 특징을 이해하는 능력 • 작품과 주변 환경에서 조형 요소와 원리를 탐색하고 분석하는 능력 • 조형 요소와 원리를 창의적으로 활용하여 작품을 제작하는 능력 • 표현 과정을 계획하고 관리하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03
02 세상을 물들이는 색	8~13	4	<ul style="list-style-type: none"> • 색을 구성하는 요소와 특성 이해하기 • 색과 색의 혼합 알아보기 • 색에 숨겨진 상징 찾아보기 <p>표현 활동 색의 의미를 담아 명화 색 바꿔 그리기</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 색의 3속성, 색채 혼합, 색의 상징 등 색채 이론과 관련한 이해 능력 • 삶에 적용된 색채 이론을 탐색하고 분석하는 능력 • 색채 이론을 활용하여 창의적으로 작품을 제작하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03
03 다양하게 발상하기	14~19	6	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품의 발상 과정 이해하기 • 고정된 생각의 틀을 깨고 발상하기 • 창의적 아이디어를 위한 발상 전략 세우기 • 가까운 곳에서 아이디어 찾아보기 • 하나의 대상을 다르게 표현하는 방법 알아보기 <p>표현 활동 일상적인 사물을 새롭게 바라보기</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 작품의 다양한 발상 과정을 이해하는 능력 • 각자 다른 특성을 지닌 대상들을 연결짓는 원격 연상 발상 능력 • 열린 마음으로 생각을 확장하여 새로운 아이디어로 발전시키는 능력 • 다양한 매체와 재료를 이용하여 아이디어를 미술적으로 표현하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03

단원 평가 방향

- 아이디어 발상부터 표현 능력, 매체 활용 능력, 표현 과정 관리 능력 등 과정과 결과를 종합적으로 평가한다.
- 퀴즈, 토론법, 실기 평가, 관찰법, 자기 평가와 동료 평가, 보고서법 등을 다양하게 활용하여 평가한다.
- 학습 과정을 평가하며 드러난 학생의 현재 수준과 도달해야 할 수행 수준의 차이를 피드백함으로써 학생의 학습과 성장을 지원한다.

01 조형 요소와 원리 들여다보기

교수·학습 계획 조형 요소와 원리의 이해

차시	2차시	교과서 쪽수	2~5쪽
수업 목표	1. 조형 요소와 원리의 종류와 특징을 이해할 수 있다. 2. 미술 작품에서 조형 요소와 원리를 발견하고 그 시각적 효과 분석할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기도구		

교수·학습 과정

- 도입**
- 단원 관련 동기 유발 영상을 활용하여 수업에 관한 학생들의 흥미와 관심 유도하기
 - 작품을 만들 때 어떤 재료가 사용되었는가?
 - 작품을 어떻게 제작하였는가?
 - 제작된 작품에서 두드러지는 시각적 특징은 무엇인가?

- 전개**
- ① 작품을 구성하는 조형 요소 이해하기
 - 교과서 예시 작품을 토대로 조형 요소의 종류와 특징을 탐색한다.
 - 작품에서 두드러지는 조형 요소를 찾고 그 외에 다른 조형 요소를 추가로 찾아본다.
 - ② 생명을 불어 넣는 조형 원리 이해하기
 - 교과서 예시 작품을 토대로 조형 원리의 종류와 특징을 탐색한다.
 - 작품의 시각적인 특징을 더 강하게 만드는 조형 원리를 알아보고 그 시각적 효과를 찾아본다.

- 정리**
- 교과서의 다른 단원에 수록된 작품을 보고 조형 요소와 원리를 분석해 보며 배운 내용을 점검한다.
 - 작품을 창작하는 데 조형 요소와 원리가 어떤 시각적 효과와 영향을 주는지 생각해 보고 의견을 나눈다.

지도상의 유의점 작품별로 자세히 관찰할 수 있도록 고훈상도 사진 파일과 동영상 상을 제공한다.

	평가 내용	평가 수준
평가 요소	조형 요소의 종류와 특징을 각각 구분하여 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	작품에 적용된 조형 요소와 원리를 각각 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	작품에 적용된 조형 요소와 원리가 주는 시각적 효과를 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	관찰법, 체크리스트	

교과서 작품 해설

1 쿡, 반고흐

쿡은 타자기를 이용하여 인물화와 풍경화 등을 그리는 작가이다. 타자를 치는 간격, 반복해서 위에 겹치는 방법 등을 활용하여 글자 모양의 작은 점들이 모여 그림을 만들어 낸다.

1 미술을 향한 첫걸음

01 조형 요소와 원리 들여다보기

1 미술 작품과 주변 환경에서 조형 요소와 원리를 발견하고 그 효과를 분석할 수 있다.
2 조형 요소와 원리를 활용하여 창의적으로 작품을 제작할 수 있다.

1 쿡(Cook, James/영국/1957~) 반고흐풍에 타자기로 글자 타이핑(21.7x21cm/2022년) 영남 타자기(의)를 글자 타이핑기를 겹치듯 종이에서 인물의 형태를 만들어 냈다.

“자세히 들여다보자. 어떤 특징이 가장 눈에 띄는가?”

2 작품을 구성하는 다양한 조형 요소

똑같은 음식을 만들더라도 들어가는 재료에 따라 그 모양과 맛이 달라지는 것처럼 미술 작품도 사용한 재료에 따라 저마다 다른 개성을 지닌다. 이렇게 작품의 개성을 만들어 내는 가장 기본적인 요소를 조형 요소라고 한다. 다양한 작품에 적용된 조형 요소를 찾아보고 그 느낌과 효과를 살펴보자.

조형 요소의 종류
점 선 면 형 색 질감 양감 명암

▶ 리카손(Lisson, Dmitry/러시아/1969~) 사슴의 여동생(헨리크의 유채/100x100cm/2022년) 단색의 색 점을 일정한 간격으로 그려 넣어 머그리트의 작품을 단순하게 표현하였다.



표현 활동 더하기

- 자기 이름 도장을 반복적으로 찍어 초상화 그리기
- 글자 스티커를 반복해서 붙여 그리기

2 아전트, 무슨 말인지 알겠어

미국 콜로라도주 덴버에 있는 콜로라도 컨벤션 센터는 여행지가 아니지만 푸르고 커다란 곰 때문에 관광객이 찾는 곳이 되었다. 푸른 곰은 밖에서 컨벤션 센터를 훑쳐보는 듯한 자세로 서 있다. 그러나 센터 안에서 보면 푸른 곰이 센터 안에 있는 누군가를 향해 뭔가를 하는 듯한 모습이다.

3 선

▲ 윤기현(한국/1973~) 가위(70x71cm/한지에 수묵 채색/2010년) 단순하고 깔끔한 선으로 그린 다양한 가위 모양 손을 반복적으로 배치하여 하나의 큰 주먹 모양 손 형태를 만들었다.

4 면

▲ 투질카니(Tuzhikina, Maria/에스파냐/생년 미상) 크리스탈 토크(헨리크에 아크릴/30x30cm/2022년) 삼각형 면을 연속해서 사용하여 단순화한 토끼를 그렸다.

5 형

▲ 머피(Murphy, Michael/미국/1975~) (하) 황금 점프맨 크릴 판(2.7x2.7x1.8m/2014년) (위) 다른 방향에서 본 작품 산발 모양 아크릴 판이 무작위로 설치된 것 같지만 특정 방향에서는 점프하는 인물이 보인다.

2 색

▲ 아전트(Agent, Lawrence/영국~미국/1957~2017) 무슨 말인지 알겠어(아크릴 상투, 폴리아미드 콘크리트/12x6.7x7.3m/2016년) 동일한 무늬색으로 채색한 거대한 곰 조각이 발당 안을 들여다보는 설치 미술 작품이다.

3 양감

▲ 아렌트(Aren, Hans/독일~프랑스/1886~1966) 새의 생(아크릴/24.8x22.9x13.3cm/1963년) 불룩한 대머리 덩어리에서 입체감과 무게감이 느껴진다.

4 질감

▲ 도널드슨(Donaldson, Samantha/영국/1967~) 라임색과 금홍색 암석의 내부(유리/21.5x19.5x11cm/2021년) 작품을 직접 보지 않아도 표면의 메르카토 질감을 시각적으로 느낄 수 있다.

5 명암

◀ 람트호르스트(Lam, Horst/독일/1925~1959) 종례(미국에 유채/71x104cm/1952년) 밝기 효과를 극대화하여 표현된 강조된 키아로스쿠로 기법(명암법)을 사용하였다.

3 명암

서로 다른 개성을 가진 작품들이 어떤 조형 요소가 숨어 있을까?

3 머피, 황금 점프맨

신발 모양의 금빛 아크릴 판이 무작위로 걸린 듯 보이지만 관람자가 일정한 방향으로 움직이면 덩크하는 사람의 형상이 보인다. 머피는 3차원 공간에 떠 있는 평면 이미지로 구성된 착시 작품을 기반으로 관객이 이동하는 방향을 따라 공간과 시간의 흐름이 녹아든 경험의 예술 작품을 만든다.

4 도널드슨, 라임색과 금홍색 암석의 내부

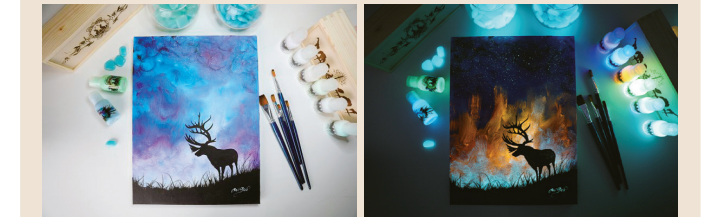
작가는 유리라는 재료의 표현성에 매료되어 창의적인 작품을 제작한다. 뜨거운 유리를 불어 여러 겹의 색상 층을 만든 다음, 절단하고 연마하여 작품을 완성한다. 암석 결정인 지오드(Geode)에서 영감을 받아 자연과 환상의 경계를 모호하게 넘나드는 유기적 형태의 작품이 특징이다. 매끄러운 표면에 빛과 움직임이 굴절되며 나타나는 광학적 효과도 작품의 매력을 더한다.

5 람트호르스트, 종매인

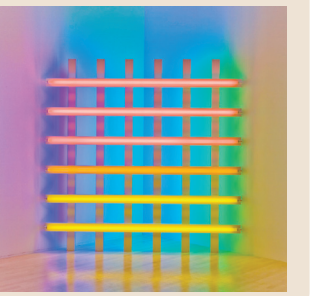
테이블 위의 촛불에서 나온 빛의 효과를 그림에 극적으로 표현함으로써 밝고 어두움의 대비가 강렬하게 드러나는 것이 특징이다. 이렇게 그림 속에 광원을 기준으로 밝고 어두운 부분을 극명하게 대비시키는 회화적 기법을 키아로스쿠로라고 한다.

• 지식 창고 | 명암, 그리고 빛

빛을 비출 때 생기는 밝음과 어두움, 또는 그런 정도를 명암이라고 한다. 명암은 대상에 실제감과 입체감을 주는 중요한 조형 요소이다. 과거에는 작품 속 명암을 재현하는 방식으로 빛을 표현했다면 최근에는 빛 그 자체를 회화와 조각의 재료로 활용하고 있다. 조형 요소로서 빛이 쓰이는 가능성은 무궁무진하다.



▲ 스킴피티(Scorpiniti, Cristoforo/이탈리아/생년 미상) 희망의 빛(종이에 야광 물감/30x40cm/제작 연도 미상) 어두운 곳에서 그 자체로 발광하는 물감을 사용하여 그림을 그렸다.

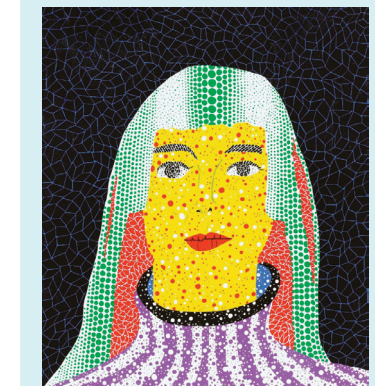


▶ 플레빈(Flavin, Dan/미국/1933~1996) 무제(형광등, 설치 작품/2.4x2.4m/1966~68년) 일상의 재료인 형광등을 사용하여 빛 그 자체를 예술로 만들어 냈다.

• 작가를 소개합니다 | 점의 여왕, 구사마야요이

일본의 조각가이자 설치 미술가인 구사마 야요이(草間彌生/일본/1929~)는 'Polka dots'라고 부르는 물방울 무늬의 점을 끊임없이 반복해서 사용하여 예술 작품을 만드는 것으로 유명하다. 그녀는 어린 시절부터 가지고 있었던 강박증과 편집증을 스스로 이겨 내려는 노력 그 자체를 예술로 승화시킨 작가이다. 눈앞에 어른거리는 하얀 좁쌀들을 실제로 그집어내기 위해 스케치북에 그림을 그리기 시작했고 이러한 행동에서부터 작품의 정체성을 만들었다.

“나는 나를 예술가라고 생각하지 않는다. 나는 유년 시절에 시작된 장애를 극복하기 위하여 예술을 추구할 뿐이다.”



▲ 자화상(종이에 펜/53x45cm/1986년) 점과 선을 이용하여 자신의 얼굴을 개성적으로 표현하였다.



▲ 노란 호박(강화 플라스틱/높이 2m/1994년)

1 브로츠카야, 드림캐처

이 작품은 가늘게 자른 색종이를 펜이나 연필에 말아 유연하게 만든 뒤 입체적으로 세워 붙이는 페이퍼 퀴링(Paper Quilling) 기법으로 제작되었다. 브로츠카야는 이 기법을 적용하여 스케치, 그래픽 디자인, 공예가 한데 어우러진 새로운 장르를 개척하였다.

페이퍼 퀴링 기법은 평면에 3D 효과를 주기 위한 나만의 아이디어이다.

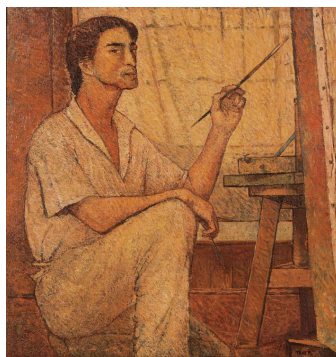


▲ 종이를 접어 입체적으로 붙이는 모습

▲ 해바라기(페이퍼 퀴링/52×57cm/2022년) 전쟁 중인 우크라이나 국민들을 돕기 위한 목적으로 만든 작품이다. 우크라이나 국기의 색상을 사용하였다.

2 문신, 하모니

<하모니>는 좌우 대칭(시메트리, symmetry)의 공간적인 구조와 형태로 신비롭고 무한한 생명감을 표현하는 조각 작품이다. 문신의 조각 작품은 기하학적 형태를 기반으로 곤충, 새, 식물 등을 연상시키는 형태를 가진 것이 특징이다. 문신은 한국, 일본, 프랑스를 오가며 회화, 조각, 공공 미술 등 다양한 분야와 경계를 넘나들어 작업하였다. 그는 직접 자신의 미술관을 디자인하고 건축하여 작품을 영구히 기념하였다.



▲ 자화상(캔버스에 유채/94×80cm/1943년)

노예처럼 일하고
서민과 함께 생활하고
신처럼 창조한다.



▶ 창원시립문신미술관 전경
문신이 생전, 14년에 걸쳐 디자인하고 건축하여 1994년에 개관한 미술관이다. 그의 사후 아내 최성숙이 2003년 창원시에 기증하였다.

생명을 불어넣는 조형 원리

조형 요소가 표현되는 방법과 규칙에 맞춰 미술 작품은 다채로운 모습으로 만들어진다. 이처럼 조형 요소를 구성하는 방식을 조형 원리라고 한다. 여러 작품을 감상하면서 어떤 조형 원리가 두드러지는지 탐색해 보자.

조형 원리의 종류

반복, 강조, 대비, 비례, 균형, 리듬, 동세, 변화, 조화 통일

● 반복



▲ 우라이판테(Uriarte, Ignacio/독일/1972-) 크레펠트 원도 시리즈(중이에 마지/실지 작품/2020년) 동일한 재료를 사용한 똑같은 크기의 작품을 일정한 간격으로 반복하여 배치하였다.

● 강조



▲ 루스(Russ, Torsten/독일/1955-) 집안의 상 히에로니무스(캔버스에 연필, 약/200×150cm/2012년) 흑백 그림 중 인물에게만 붉은색을 사용하여 시선이 집중되도록 하였다.

2 대칭



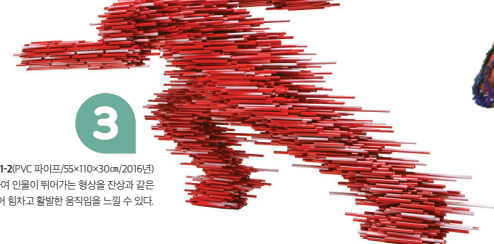
▲ 문신(한국/1923-1995) 하모니(청동/68×84.5×28cm/1981년) 동일한 형태의 구조물이 좌우 대칭으로 서로 마주 보고 있어 시각적 안정감을 준다.

● 리듬



▲ 슈뢰더(Schroeder, Virginie/프랑스/1976-) M and Ms 사랑 폭발(캔버스에 아크릴/122×122cm/2022년) 구불구불한 선에서 부드러운 리듬감이 느껴진다.

● 동세



▶ 강덕봉(한국/1978-) 빨강 1-2(PVC 파이프/65×110×30cm/2016년) 파이프의 길이와 색깔을 달리하여 인물이 뛰어나는 형상을 전상과 같은 모양으로 만들어 힘차고 활발한 움직임을 느낄 수 있다.

4

3 강덕봉, 변장 1-2

작가는 현대인의 삶을 '속도'라는 개념으로 표현하는 작품을 제작하였다. 변화와 속도 속에 갇혀버린 인간상을 포착한 듯한 그의 조각 작품을 보면 인간의 형체는 사라지고 마치 혼적만 남은 느낌을 준다.

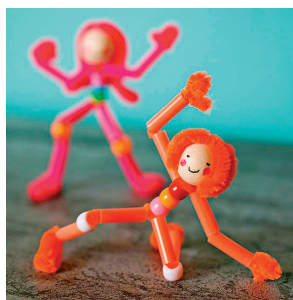


▲ 00:00:00 I (PVC 파이프, 우레탄 페인/410×32×161cm/2013년)

표현 활동 더하기

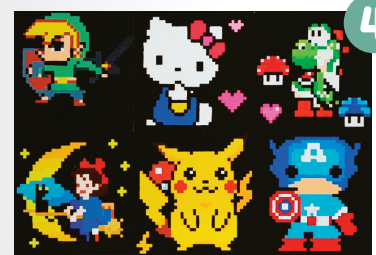
페뵈대로 조각 작품 제작해 보기

- 1 표현하고자 하는 인물의 자세를 구상한다.
- 2 빨대를 잘라 붙여 입체적인 형상을 만든다.



작품에 녹아든 조형 요소와 원리

미술관에서 만나는 작가의 작품, 우리 손으로 직접 만든 작품에는 조형 요소와 원리가 한데 어우러져 조화를 이룬다. 조형 요소와 원리가 어떻게 작품을 풍성하게 만드는지 알아보자.



▲ 김소희 외 14명(학생 작품) 픽셀 아트 벽화(부산/캔버스에 포스터 롤/20×200cm) 시각 형 면으로 그린 캐릭터를 모아 벽화를 만들었다.



▲ 이서연(학생 작품) 이상한 나라의 여왕(종이에 연필/25×20cm) 전체를 세 부분으로 나누어 흰 선 면으로 표현하였다. 반복, 대비, 균형, 변화의 조형 원리를 찾아볼 수 있다.

5



▲ 바스콘셀루스(Vasconcelos, Joana/포르투갈/1971-) (좌) 발키리 맘벳(종이 재로/75×17×12.8cm/2022년) (우) 제작 과정(아크릴이 페인팅을 사용한 연필, 꼬마 눈으로 만든 페인팅, 스텝, 조형 등) 반복적으로 어우러져 화려한 색과 질감, 역동적인 형태를 두드러지게 한다.

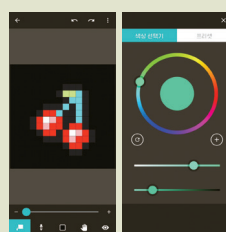
5

4 김소희 외 14명, 픽셀 아트 벽화

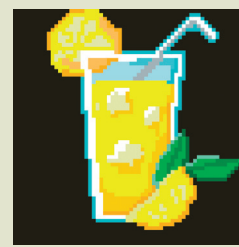
정방형의 캔버스에 1×1cm사이의 격자를 그려 넣은 다음, 사각형 색면을 채색하여 만든 작품이다. 여러 명의 작품을 한데 모아 합치면 큰 벽화를 완성할 수 있다.

표현 활동 더하기 애플리케이션을 이용한 픽셀 아트 일러스트

- ▶ 준비물: 휴대 전화나 태블릿 PC
- ▶ 제작 과정
 - 1 휴대 전화나 다른 디지털 도구에 픽셀 아트를 제작할 수 있는 애플리케이션을 설치한다.
 - 2 아이디어 스케치 종이를 이용하여 제작하고자 하는 작품의 형태와 관련한 계획을 세운다.
 - 3 애플리케이션을 이용해 사각형 면을 채색하며 작품을 완성한다.
 - 4 완성된 작품을 이미지로 저장한다.
- ※ 애플리케이션의 경우 색채 선택과 변경이 편리하여 훨씬 수월하게 작업할 수 있다.



▶ 애플리케이션 구동 화면



▲ 김지민(학생 작품) 상큼 레몬(디지털 도구/가변 크기)

표현 활동 더하기 실을 쌓아 풍경 표현하기

- ▶ 준비물: 나무판, 못, 색실, 가위
- ▶ 제작 과정

- 1 나무판에 표현할 풍경을 연필로 스케치한다.
- 2 스케치 선을 따라 일정한 간격으로 못을 박는다.
- 3 영역별로 색을 정한 다음, 못과 못 사이를 색실로 엮는다.
- 4 다양한 방향으로 반복적으로 엮어 색실의 밀도가 높은 풍경을 완성한다.

[유의점]

- 1 못을 사용하는 데 안전 사고의 우려가 있다면 두꺼운 폼 보드에 정착 펠티지를 붙이고 못 대신 핀을 사용한다.
- 2 펠티지가 없으면 핀이 고정되지 않을 수 있다.

- ▶ 안보람(학생 작품) 불빛으로 물든 가을산(나무판에 못, 실/30×30cm)

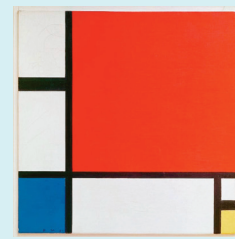


●작가를 소개합니다 | 신조형주의, 몬드리안

신조형주의의 창시자 몬드리안은 자연을 단순화하여 수직과 수평의 선, 제한된 색의 단순한 조형 요소만으로 기하학적인 추상화 작품을 그린 화가이다. 그는 테오 판 두스부르흐가 만든 데 스틸(De stijl) 예술 운동의 중요한 구성원이었으며 몬드리안이 발전시킨 신조형주의는 현대 미술은 물론 패션, 건축에까지 영향을 끼쳤다.



- 1 몬드리안(Mondrian, Piet/네덜란드/1872-1944) 자화상(캔버스에 유채/71×88cm/1918년)
- 2 빨강, 파랑, 노랑의 구성 II(캔버스에 유채/45×45cm/1930년)



5 바스콘셀루스, 발키리 맘벳

이 작품은 1781년 자유를 위해 법정 투쟁을 벌여 매사추세츠에서 노예 제도를 불법화하는 데 도움을 준 노예 여성인 엘리자베스 맘벳 프리먼(Elizabeth Mumbet Freeman)을 기리며 제작되었다. 그녀의 이름에서 맘벳(Mumbet)을 가져오고 북유럽 여성 전쟁 여신의 이름인 발키리(Valkyries)를 붙여 작품의 의미를 전달하였다. 작가는 여성의 성 역할과 사회 편견과 관련한 주제를 주로 다루고 있으며 레이스, 크로세, 뜨개질 등 다양한 수공예품으로 거대한 조각 작품을 제작하는 것으로 유명하다.

- ▶ 세드윅(Sedgwick, Susan/미국/1788-1867) 엘리자베스 프리먼의 초상(상아에 수채화/7.5×5.5cm/1811년)



교수·학습 계획 주변 환경 속 조형 요소와 원리 분석하기

차시	2차시	교과서 쪽수	6~7쪽
수업 목표	주변 환경에서 조형 요소와 원리를 발견하고 그 효과를 말할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기도구		

교수·학습 과정

- 도입**
- 자연환경, 길거리 환경, 건축물 등 일상 속 사진을 감상하며 그 특징 이야기하기
 - 어떤 특징이 두드러지는가?
 - 어떤 조형 요소와 원리를 발견할 수 있는가?
- 전개**
- ① 학교를 돌아다니며 조형 요소와 원리를 발견하고 그 공간을 관찰하기
 - ② 디지털 도구를 활용하여 조형 요소와 원리가 드러나도록 촬영하기
 - ③ 사진에 적용된 조형 요소의 원리와 시각적 효과를 찾아보고 온라인 활동지에 사진을 첨부하여 설명을 서술한 후 제출하기
- 정리**
- 제출한 활동지를 함께 감상하며 학교 공간의 조형적, 미적인 특징을 공유한다.
- 지도상의 유의점**
- 학교 공간을 탐색할 때 안전 사고가 발생하지 않도록 사전에 교육한다.

평가 요소	평가 내용	평가 수준
평가 요소	주변 환경에서 조형 요소와 원리를 발견할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	주변 환경 속 조형 요소와 원리가 주는 시각적 효과와 느낌을 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	감상과 분석문, 관찰법, 체크리스트	

표현 활동 더하기 학교 공간에서 조형 요소와 원리 찾기

- ① 학교에서 발견할 수 있는 조형 요소와 조형 원리를 찾아 사진으로 찍고 설명을 추가하여 온라인 폼에 업로드한다.
- ② 각자 발견한 조형 요소와 원리를 친구들과 이야기 나눈다.

▲ 강하민(학생 작품) 사르륵 소복소복(디지털 사진/가변 크기) 눈이 내리는 학교를 색다른 시점으로 찍었다. 하얀 눈이 숨처럼 쌓인 부분을 확대 촬영하였다. 순간을 포착한 동세와 숨 같은 질감이 숨어 있는 사진이다.

▲ 온라인 사이트 G사의 폼을 이용한 감상지(활동지) 구성

우리의 일상에 녹아든 조형 요소와 원리

일상생활에서 만나는 다양한 공간과 물건, 상황을 조금 더 깊게 들여다보면 그 안에 숨겨진 미적 요소를 발견할 수 있다. 일상의 한 장면에서 조형 요소와 원리를 찾아보고 그것이 주는 시각적 재미와 효과를 탐색해 보자.

▲ 신은정(한국/1985-) 장아지와 오후(디지털 사진) 순간을 포착하여 촬영한 실내 사진이다. 장아지와 장난감, 수평선의 색이 서로 강한 대비를 이루며 장아지의 자세에서 역동적인 움직임을 느낄 수 있다.

물을 박치고 달리는 장아지의 역동성!

▲ 깊은 중원의 파마슈이 반복하여 배치되어 있어 전체적으로 통일감과 안정감을 느끼게 한다.

▲ 색 파이어를 뿌리며 즐기는 이색 아리랑 대회에 참가한 학생이다. 색 그 자체가 중심이다.

• 지식 참고 | 그래피티, 슈퍼 그래픽, 트롱프뢰유

[그래피티] 스프레이로 그린 낙서 같은 문자나 그림을 뜻한다.

[슈퍼 그래픽] 아파트, 공장, 학교 등의 건물 외벽을 그래픽으로 작업 후 장식하여 도시의 경관을 아름답게 하는 기법이다.

[트롱프뢰유] 실물로 착각할 정도로 정밀하고 생생하게 묘사한 그림이다.

▶ 1010(독일/1979~) 폴란드 거리 벽화(벽화/2015년) 건물 외벽에 동일한 형태를 반복적으로 그려 깊이감과 공간감이 느껴지는 벽화를 완성하였다.

조형 요소와 원리는 어렵지 않게 언제나 우리 옆에 스며들어 있어!

표현 활동 원형 라벨 스티커로 리히텐슈타인 따라잡기!

표현 재료
도화지, 연필, 지우개, 원형 스티커, 핀셋, 드로잉 펜(검정), 트레이싱지, 코팅기

표현 과정

- 연필로 기본 형태를 스케치한다.
- 검정색, 파랑, 노란색, 흰색 스티커를 붙여 점묘화를 그리듯 만들어낸다.
- 완성된 작품에 트레이싱지를 덮은 뒤, 코팅기에 통과시켜 스티커가 도화지에 단단하게 정착되도록 열처리한다.

▶ 오수빈(학생 작품) 열매달스 커플(종이에 스티커, 펜/2018년)

점검하기

- 작품과 일상생활에서 조형 요소와 원리를 탐색하고 그 특징과 효과를 말할 수 있는가?
- 조형 요소와 원리를 적용하여 창의적인 작품을 제작할 수 있는가?

어떤 예술 형태든 자신의 세상을 창조하는 일에는 용기가 필요하다.

- 오카브

표현 활동 원형 라벨 스티커로 리히텐슈타인 따라잡기

수업 목표 조형 요소와 원리를 이용해 창의적인 작품을 만들 수 있다.

수업 취지 조형 요소인 점, 선과 조형 원리인 반복을 활용하여 명화 이미지를 만들어 보는 활동이다. 조형 요소와 원리를 활용하여 표현의도에 적합한 계획을 세우고 창의적인 작품을 만드는 능력을 기를 수 있다.

준비물 도화지, 연필, 지우개, 원형 스티커(4색), 핀셋, 가위, 드로잉 펜(검정), 트레이싱지, 코팅기

표현 과정

- ① 리히텐슈타인의 작품 중 하나를 선택하여 연필로 기초 형태를 스케치한다.
- ② 검정색 드로잉 펜을 이용하여 외곽 선을 그린 후에 스티커로 표현하지 않고 검정색 면으로 채워 부분을 채색한다.
※ 검정색으로 칠한 면적이 많지 않도록 주의한다.
- ③ 빨간색, 노란색, 파란색, 검정색 원형 스티커를 이용하여 점을 찍듯 색을 표현한다.
※ 원작과 색 배열이 달라져도 됨을 안내한다.
- ④ 완성된 작품 위에 트레이싱지를 덮은 다음, 코팅기에 통과시켜 열 처리하여 마무리한다.

지도상의 유의점

- 경계선에는 남은 부분의 크기에 맞게 스티커를 잘라 붙이도록 안내한다.
- 코팅기를 사용하는 방법을 안내한다.

표현 활동 평가 요소	평가 내용	평가 수준
표현 활동 평가 요소	작품 제작을 위한 기본 스케치를 명확하고 깔끔하게 제작하여 원작 명화의 이미지를 잘 전달하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	작품에 접착된 원형 스티커의 밀도와 규칙성, 시각적 재미가 뛰어난가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	점을 반복해서 표현한 이미지의 형태가 명확하여 원작과의 연결성이 우수한가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	네 가지 색채를 원작과는 다르게 창의적으로 변경하여 균형 있게 사용하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	포트폴리오법, 실기법, 관찰법, 체크리스트	

- 표현 활동** 더하기 몬드리안의 작품을 입체로 변형하기
- ▶ 준비물: 컬러 폼 보드, 자, 칼, 접착제
 - ▶ 제작 과정
 - ① 몬드리안의 신조형주의 작품 중 한 가지를 선택한다.
 - ② 평면 작품을 입체적으로 바꿀 방법을 계획한다.
(조감도에서 보면 평면 작품과 동일하게 보이도록 한다.)
 - ③ 4색 폼 보드를 적절한 모양을 잘라 붙여 가며 입체적으로 만든다.

▲ 유혜림(학생 작품) 몬드리안 사슴 (폼 보드/60×90cm)

▲ 장학진(학생 작품) 입체 몬드리안 (폼 보드/30×30cm)

단원 자기 평가		
평가 요소	평가 내용	평가 수준
학습 내용 이해	작품과 일상생활에서 조형 요소와 원리를 탐색하고 그 특징과 효과를 말할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
표현 활동	조형 요소와 원리를 적용하여 창의적인 작품을 제작할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
학습 태도	수업 준비를 잘하였고 발표 태도가 적극적이었는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하

[유의 사항]

- 참신한 발상을 하는 등 과감하고 새로운 시도를 한 학생을 격려해 주고 긍정적으로 평가한다.
- 작품 발표 시 작품의 결과물뿐만 아니라 작품 계획과 제작 의도, 표현 과정도 반영하여 평가한다.

04

디자인과 건축



▲ 세르다(Cerdà, Ildefons/에스파냐/1815~1876) 바르셀로나 도시 계획(1859년)

단원 개관

이 대단원은 다양한 디자인 분야를 이해하고 주제와 목적에 맞는 디자인 계획 능력과 디지털 매체를 포함한 다양한 재료로 디자인하는 능력을 기르고, 주제와 목적에 맞게 아이디어를 발상하고 계획하며 적합한 표현 방법을 선택하여 작품을 제작하는 표현 활동에 중점을 둔다.

독창적인 아이디어와 창의적인 발상으로 주제를 탐색하고, 이를 표현할 수 있는 디자인 표현 방법을 익힌다. 아울러 우리 삶의 다양한 문제에 직면하여 디자인으로 해결하는 과정을 경험한다. 이 과정을 거치며 공동체를 위한 문제 해결 능력, 디지털 매체를 포함한 다양한 재료를 활용하는 능력을 기른다.

단원 주요 핵심 역량

- 심미적 감성 역량
- 창의·융합 역량
- 시각적 소통 역량
- 정체성 역량
- 공동체 역량

- 다양한 디자인 활동을 진행하며 자신의 아이디어와 계획을 창의적으로 표현하고 경험과 사고를 유연하게 통합·확장하기
- 디지털 기기를 포함한 다양한 매체를 활용하여 주제와 목적에 맞는 디자인을 표현하고 소통하기
- 우리 삶의 다양한 문제를 찾고 이를 디자인으로 해결하기 위해 함께 다양한 아이디어를 발상하고 해결하기

단원 목표

- 디자인의 종류와 의미를 이해하고 창의적으로 디자인 발상을 할 수 있다.
- 주제와 목적에 맞는 디자인을 다양한 방식으로 표현할 수 있다.
- 주제에 적합한 디자인 표현 과정을 계획할 수 있다.
- 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

단원 교수·학습 계획

소단원명	교과서 쪽	차시	학습 내용	평가 중점 사항	성취기준
12 정보를 담은 디자인	74~79	6	<ul style="list-style-type: none"> • 시각 정보 전달 디자인의 종류와 특징 이해하고 표현 과정 계획하기 • 다양한 매체를 활용하여 시각 정보 전달 디자인 표현하기 <p>표현 활동 우리 학교를 소개합니다!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 시각 정보 전달 디자인의 종류와 특징 이해 능력 • 디자인 원리를 탐색하고 분석하는 능력 • 창의적으로 시각 정보 전달 디자인을 계획하고 제작하는 능력 • 디지털 매체를 포함한 다양한 재료를 활용하여 표현하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03 9미 02-04 9미 02-05
13 생활을 편리하고 아름답게	80~83	4	<ul style="list-style-type: none"> • 제품 디자인의 특징 이해하고 표현 과정 계획하기 • 발상 기법을 활용하여 제품 디자인 아이디어 발상하고 표현하기 <p>표현 활동 우리 생활을 편리하게 해 줄 제품을 상상해 보자!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제품 디자인의 특징 이해 능력 • 디자인 원리를 탐색하고 분석하는 능력 • 창의적으로 제품 디자인을 계획하고 제작하는 능력 • 디지털 매체를 포함한 다양한 재료를 활용하여 표현하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03 9미 02-04 9미 02-05
14 내가 꿈꾸는 공간	84~87	4	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 디자인의 특징 이해하고 표현 과정 계획하기 • 실내·외 디자인의 종류와 특징 이해하고 표현 과정 계획하기 <p>표현 활동 내가 꿈꾸는 무대!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 디자인과 실내·외 디자인의 특징 이해 능력 • 디자인 원리를 탐색하고 분석하는 능력 • 창의적으로 디자인을 계획하고 제작하는 능력 • 디지털 매체를 포함한 다양한 재료를 활용하여 표현하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03 9미 02-04 9미 02-05
15 미래를 생각하는 디자인	88~93	4	<ul style="list-style-type: none"> • 유니버설 디자인, 지속가능한 디자인의 종류와 특징 이해하기 • 지속가능한 디자인 계획하고 표현하기 <p>표현 활동 • 유니버설 디자인 카탈로그 만들기 • 쓰레기의 재발견!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유니버설 디자인과 지속가능한 디자인의 특징 이해 능력 • 유니버설 디자인과 지속가능한 디자인을 창의적으로 계획하고 제작하는 능력 • 디지털 매체를 포함한 다양한 재료를 활용하여 표현하는 능력 	9미 02-01 9미 02-02 9미 02-03 9미 02-04 9미 02-05

평가 방향

- 아이디어 발상부터 표현 능력, 매체 활용 능력, 표현 과정 관리 능력 등을 종합적으로 평가한다.
- 퀴즈, 토론법, 실기 평가, 관찰법, 자기 평가, 동료 평가, 보고서법 등을 다양하게 활용하여 평가한다.
- 학습 과정을 평가하며 드러난 학습자의 현재 수준과 도달해야 할 수행 수준 간의 차이를 피드백함으로써 학습자의 학습과 성장을 지원한다.

12 정보를 담은 디자인

교수·학습 계획 정보를 담은 디자인

차시	2차시	교과서 쪽수	74~75쪽
수업 목표	1. 시각 정보 전달 디자인의 특성을 이해할 수 있다. 2. 글자와 간단한 이미지를 활용한 로고 디자인과 타이포그래피 디자인을 이해하고 적용할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기도구		

교수·학습 과정

도입

- 동기 유발 영상을 활용하여 흥미와 관심 유도하기
- 정보를 시각화하기 위해 어떤 이미지가 사용되었는가?
- 오래 기억에 남는 로고나 타이포그래피는 무엇이 있을까?
- 작품 제작에서 두드러지는 시각적 특징은 무엇인가?

전개

- ① 로고의 제작 과정 이해하기
 - 교과서 예시 작품을 토대로 어떤 과정을 거쳐 로고가 제작되었는지 탐색한다.
 - 주변에서 잘 된 로고의 예시를 찾아보고 친구들에게 소개한다.
 - 주제를 잡고 로고를 제작하는 과정에 따라 자신만의 로고를 디자인해 본다.
- ② 타이포그래피의 특징 이해하기
 - 교과서 예시 작품을 토대로 타이포그래피의 종류와 특징을 이해한다.
 - 주변에서 잘 된 타이포그래피의 예시를 찾아보고 친구들에게 소개한다.

정리

- 자신만의 로고를 디자인하여 친구들에게 소개하고 의견을 나눈다.
- 포스터, 잡지, 신문 등에서 사용된 타이포그래피를 찾아보고 구별한다.

지도상의 유의점 특정 로고나 회사가 부각되지 않도록 다양한 분야의 로고를 준비하여 제시한다.

	평가 내용	평가 수준
평가 요소	로고 제작 과정을 이해하고 자신만의 로고 디자인 작업을 진행하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	시각 이미지 안에 전달하고자 하는 정보가 담겨 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	어떤 타이포그래피가 사용되었는지 구분할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	관찰법, 자기 평가, 동료 평가 등	

교과서 작품 해설

1 나를 표현하는 비즈니스 명함

좋은 명함이 성공을 보장하지는 않아도 확실히 도움이 될 수는 있다. 창의적인 명함은 강한 첫인상을 남기고 훌륭한 마케팅의 도구가 된다. 미래의 나와 내 직업을 어떻게 인상적으로 표현할 수 있을지 생각해 보고 마케팅의 수단으로 명함을 활용해 보자.

디자인과 건축

12

정보를 담은 디자인

1 시각 정보 전달 디자인의 특성을 이해하고 주제를 효과적으로 표현할 수 있다.
2 다양한 표현 재료와 디지털 매체를 활용하여 표현할 수 있다.

1 ▲ 해외 디자이너를 위한 명함 디자인 네모반듯한 명함은 이제 그만! 반는 사람을 즐겁게 해 주는 재미있는 명함 디자인이다. 직업의 특성을 담아 통통 튀는 명함을 만들어 보자.

2 ▲ 소방청 심볼(행정안전부(2001년) 주위를 여행하고 경계하다가 시고기 발생하면 새끼처럼 신속하게 날아가 소중한 인명을 구하고 합치게 비상한다는 의미를 담았다. 소방청 심볼은 소방청, 소방, 소방, 소방, 소방 등 7가지 상징물이 포함되어 있다.

3 ▲ 소방청 캐릭터(소방청(2024년) 최숙부터 영이, 일구, 용이이다. 소방청 심볼이 들어간 모자를 착용하고 있다.

강렬한 인상의 힘! 로고 디자인

크게는 특정 단체, 기업, 도시, 정부 등을, 작게는 개인, 가문 등을 상징하는 시각 이미지를 로고라고 한다. 단어나 이미지, 화살표를 비롯한 시각 요소를 활용하여 로고를 디자인해 보자.

3 ▲ 블라우스틴(Blaustein, Marc/독일/1968-) 뉴욕 공립 도서관 로고(2009년) 뉴욕 공립 도서관 개관 150주년을 기념하는 로고 디자인의 이미지를 단순화하는 과정을 거쳐 2009년, 25년 만에 새 로고가 탄생했다. 인쇄물이나 온라인상에서 쉽게 로고를 활용할 수 있도록 굵고 단순한 선을 활용했다. 이런 방법으로 로고를 디자인할 때 요소를 지나치게 최소화 하면 원래 상징물이 가지고 있던 에너지를 잃을 수 있다는 점을 주의해야 한다.

▲ 윌러(Willer, Marina/영국/생년 미상) 아트 유케이(Art UK) 로고(2016년) A, R, T의 움직임에 따라 로고가 계속 변한다. 소통과 연결의 의미를 강조하기 위해 각 글자가 연결되어 있어 상호 작용을 중심으로 하는 아트 UK의 정체성을 표현했다.

2 소방청 심볼

우리나라 소방청을 상징하는 심볼은 7가지의 의미를 하나의 이미지에 담았다.

- 새매: 천연기념물로 지정된 우리나라 텃새로 예방과 경계, 용맹을 상징함.
- 방수모: 완전한 안전을 상징함.
- 무궁화: 소방청의 대표성을 상징함.
- 횃불: 국민에게 희망을 전달하는 소방 활동을 상징함.
- 리본: 소방청의 단합을 상징함.
- 육각수: 맑은 소방 용수와 투명한 신념의 소방청을 의미함.
- 관창: 소방본부의 대표 장비로 소방청의 정체성을 상징함.

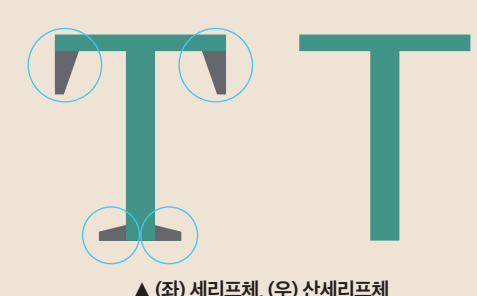
3 윌러, 아트 유케이(Art UK) 로고

아트 유케이(Art UK)는 잉글랜드, 스코틀랜드, 웨일스의 3,261개 장소에 38,370명의 예술가가 212,732점의 작품을 전시하는 세계 최대의 공공 미술 컬렉션 중 하나로 알려져 있다. 많은 영국인 소유자가 공동으로 갖고 있지만, 그 양이 많고 지리적으로 넓게 퍼져 있기 때문에 일반 대중이 공공 미술 컬렉션의 진정한 범위를 알고 감상하기 어렵다. 아트 유케이(Art UK)는 이러한 예술 작품 대부분을 디지털화하여 대중이 하나의 가상 공간에서 작품을 쉽게 볼 수 있도록 하였다. 이런 의미

를 담아 펜타그램(Pentagram)의 윌러는 시시각각 유연하게 소통하듯 움직이는 로고를 디자인하였다.

• 지식 창고 | 세리프, 산세리프

영문 서체는 세리프와 산세리프로 구분된다. 세리프는 고대 로마 시대에 돌에 새겨진 단어와 함께 라틴어 알파벳에서 유래했다. 로마 문자의 윤곽선은 먼저 돌에 그려졌고, 돌 조각가들은 붓 자국을 따라 붓 끝과 모서리에서 불타오르는 듯한 세리프를 만들었다. 세리프 글꼴은 일반적으로 책, 신문, 잡지 등과 같은 긴 문장이 들어가는 매체에 사용되며 가독성이 높아 가장 일반적으로 사용되는 인쇄 서체이다. 대중적인 세리프 서체는 Times New Roman, Georgia, Palatino, Garamond가 있다. 산세리프체는 1805년부터 인쇄 매체에 등장하기 시작했다. 매우 크거나 작게 인쇄되어 광고와 디스플레이를 사용할 때 명확성과 판독성을 가진다는 장점이 있다. 산세리프체는 컴퓨터 화면에 텍스트를 표시하는 데 가장 널리 사용되는데, 작은 화면에서 미세한 세리프 부분을 표시하기 어렵기 때문이다. 산세리프체 중 널리 사용되는 종류는 Arial, Helvetica와 Tahoma가 있다.



표현 활동 더하기 단순하고 명쾌한 간판 디자인

준비물: 활동지, 도화지, 연필, 채색 도구 등

제작 과정

- ① 창업하고 싶은 회사나 상점을 정하고 콘셉트를 잡는다.
- ② 아이디어 스케치 중이를 이용하여 제작하고자 하는 간판의 계획을 세운다.
- ③ 도화지에 간판을 그리고 채색하여 완성한다.
- ④ 완성된 작품을 오려 폼 보드나 우드북에 붙이고 전시한다.

※ 교과서 예시 작품을 토대로 로고 디자인의 제작 과정을 참고해 제작하도록 지도한다.

교수·학습 계획

작품 및 주변 환경 속 조형 요소와 원리 분석하기

차시	4차시	교과서 쪽수	76~79쪽
수업 목표	1. 시각 정보 전달 디자인의 다양한 종류와 특징을 이해할 수 있다. 2. 인쇄물에 적용되는 시각 디자인을 이해하고 다양한 인쇄물을 디자인할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기구		

교수 학습 과정

도입	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 관련 다양한 인쇄물을 예시로 활용하여 흥미와 관심 유도하기 - 여러 인쇄물(잡지, 신문, 포스터, 팸플릿, 명함 등)에서 디자인의 요소로 무엇을 활용했는가? - 인쇄물을 어떻게 제작하였는가? - 눈길을 끄는 인쇄물의 시각적 특징으로는 무엇이 있는가?
전개	<p>① 작품을 구성하는 시각 요소 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교과서 예시 작품을 토대로 다양한 시각 정보 전달 디자인의 특징을 탐색한다. - 잘 된 인쇄 매체 디자인의 사례를 찾아보고 친구들과 이야기 나눈다. <p>② 시각 요소를 적용하여 인쇄 매체 디자인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 편집 디자인, 포스터 디자인, 일러스트레이션, 인포그래픽 등 주제를 잡고 이미지와 서체 등의 시각 요소를 적용하여 디자인해 본다.
정리	<ul style="list-style-type: none"> • 완성된 작품을 전시하고 잘 된 작품을 두고 친구들과 의견을 나눈다. • 적절한 시각 요소를 사용하여야 정보를 잘 전달할 수 있음을 이해하고 자신의 작품에서 잘 표현된 점을 찾아본다.
지도상의 유의점	디지털 도구를 자유롭게 활용하여 표현 매체에 제한을 두지 않는다.

평가 내용	평가 수준
다양한 시각 정보 전달 디자인의 종류와 특징을 이해하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
전달하려는 정보를 목적에 맞게 효과적으로 시각화하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
비유와 상징을 담아 독창적이고 창의적인 시각 정보 전달 디자인을 완성하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	관찰법, 자기 평가, 동료 평가 등

교과서 작품 해설

1 김민지 외 3명, 갤러리 투어 팸플릿

서울에 살고 있지 않은 중학교 학생들을 위해 제작한 팸플릿이다. 서울역과 터미널에서 서울에 위치한 전시관으로 가는 방법을 담았다. 중학생의 눈높이에 맞추어 설명을 작성하여 작품을 쉽게 이해하도록 도왔다. 근처의 유명한 식당과 관광 명소도 함께 소개하여 지도의 기능을 더하였다.



▲ 워싱턴 포스트지 편집 디자인 상하위우 레이아웃 그리드에 글자와 이미지를 잘서 정렬하게 배치하는 방법이 일반적이지만 재미와 강조를 위해 이미지를 틀 밖으로 자유롭게 배치하기도 한다.



76

인쇄와 출판을 위한 편집 디자인

책, 잡지, 신문 등 다양한 인쇄물의 지면을 시작적으로 구성하는 것을 편집 디자인이라고 한다. 내용을 고려한 레이아웃, 폰트와 이미지의 선택과 배치 등 콘텐츠를 편집하고 인쇄하여 재본에 이르는 전체적인 과정이 편집 디자인에 포함된다.

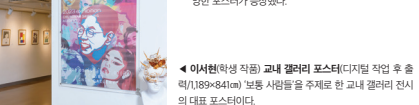


홍보를 위한 포스터 디자인

포스터는 상징적 이미지나 주제가 되는 이미지에 간략한 글을 더해 홍보를 목적으로 사용하는 대중 전달 매체이다. 건물의 벽면이나 게시판과 같이 모두가 함께 볼 수 있는 공간에 부착하여 활용한다.



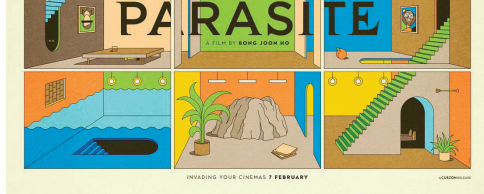
▲ 나라마다 서로 다른 기생충 영화 포스터 (좌) 영국 (우) 프랑스(2019년) 영화 기생충이 전 세계 40여 개국에서 개봉하며 각국에서 다양한 포스터가 등장했다.



▲ 이사회원(학생 작품) 국내 갤러리 포스터(디지털 작업 후 출력(198x84cm) 보물 사용들을 주제로 한 국내 갤러리 전시의 대표 포스터이다.

2 나라마다 다른 기생충 영화 포스터

2019년 칸 영화제에서 황금종려상을 수상하기 시작하며 청룡영화상 최우수 작품상, 골든글로브상, 영국 아카데미, 미국 아카데미에서 각종 상을 휩쓸며 대한민국 영화계에 한 획을 그은 <기생충>은 전 세계적으로 흥행에 성공했다. 이에 따라 다양한 문화권에서 여러 포스터와 팬 아트 작품이 등장하게 되었다. 특히 국내에서 가장 인기를 끌었던 포스터는 심슨 가족의 한 장면을 연상시키는 영국의 공식 포스터이다. 왼쪽 중간 칸 그림의 탁자 밑에 오스카 상이 살짝 보이는데, 실제로 봉준호 감독이 오스카상을 수상하며 큰 화제가 되었다.



▲ 영국 디자인 마케팅 회사인 니가 제작한 영화 기생충 포스터이다. 각 칸에 그려진 이미지가 상징하는 바를 찾는 재미가 있다. 특히 가운데 왼쪽 칸 테이블 아래에 오스카 상이 숨겨져 있다. 기생충의 오스카 후보 지명 일주일 전에 공개되었다는 점을 감안하면 당시 영화의 위상이 이미 높았음을 보여 준다.

이야기를 담은 일러스트레이션

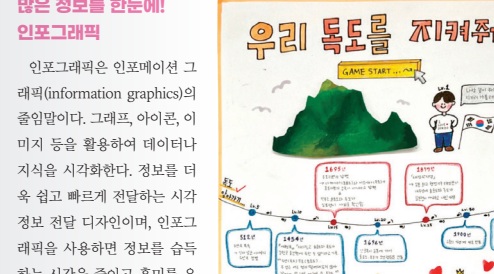
책이나 신문, 잡지 등에서 글의 내용을 보충하거나 강조하는 역할로 사용되는 그림을 일러스트레이션이라고 한다. 최근에는 독립적인 작품으로서의 가치를 지니며 포스터나 광고 분야에서도 많이 활용되고 있다.



▲ 신사대(학생 작품) 일러스트 모험(종이에 수채(25x10cm) 천일야하 중 일러스트와 이상한 캐릭터의 이미지 삽입을 상상해서 그렸다.

요즘 일러스트레이션은 예사롭지 않다. 하나의 작품으로 인정받고 있다.

요즘 일러스트레이션은 예사롭지 않다. 하나의 작품으로 인정받고 있다.



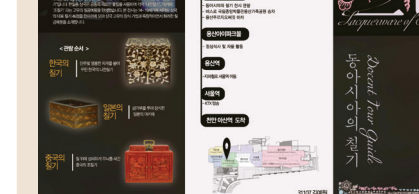
▲ 새롭기(한국) 미래 인지 인포그래픽(디지털 이미지(2018년) 미래 인지의 발전 원인과 현황 등을 알기 쉽게 표현한 인포그래픽이다.



▲ 성이원(학생 작품) 우리 독도를 지켜줘! (색연필, 마커, 필립(9.5x27.2cm) 복도 영도 분장을 달리는 인포그래픽이다.

지식 참고 | 디자인 프로그램을 활용한 편집 디자인

책, 잡지, 신문, 포스터 등 다양한 인쇄물을 구성하는 편집 디자인은 디자인 프로그램을 활용하여 진행한다. 편집 디자인의 기본 원칙과 기술을 습득하고, 이를 바탕으로 다양한 실습을 거쳐 실제 디자인 작업을 수행하게 된다. 레이아웃 구성, 타이포그래피 활용, 이미지 편집 등의 기술을 배우고, 창의적이고 실용적인 디자인 작업을 통해 실무 능력을 기를 수 있다.



▲ 김예원(학생 작품) 갤러리 투어 팸플릿(디지털 작업(21x29.7cm) 직접 찍은 이미지를 활용해 3단 팸플릿을 제작하였다. 팸플릿의 주제인 '칠기'에 어울리는 폰트와 컬러를 사용했다.

3 베르플랑케, 뭉치야 산다. 통합과 해체의 힘

그린 유러피언 저널(The Green European Journal)이라는 잡지에



▲ 베르플랑케(Versnelde, klas(1964-) 뭉치야 산다. 통합과 해체의 힘(2016년) 유럽의 다양한 문화를 어떻게 접근하고 있는지 보여 주는 작품이다. 작가는 오랜 역사를 지닌 구대륙 유럽의 비유로 나무를 선택했다.

실린 기사에 삽입된 베르플랑케의 그림은 유럽이 직면한 다층적인 문제를 어떻게 접근하는지 보여 준다. 그는 이 문제를 '현재 유럽의 일터에서 보이는 통합과 해체의 힘'이라고 칭했다. 베르플랑케는 오랜 역사를 지닌 구대륙이자 현재 격동하는 유럽을 상징하는 소재로 나무를 선택했다. 그림 속 나무는 유럽처럼 제각각 분리되어 있지만 사람들은 다시 합치려고 하는 모습이다. 그러나 그림을 자세히 보면 오히려 더 분리하기 위해 각자의 방향으로 끌어당기고 있는 듯 보이기도 한다. 베르플랑케는 일부러 모호한 해석이 가능하도록 작품으로 제작했다. 이에 따라 제목에서 '통합과 해체'를 함께 언급하며 주제를 드러냈다.

지식 참고 | 고 레이아웃 잡기!



[헤드라인(headline)] 가장 눈에 띄는 위치에 놓이며 전체 내용을 함축적으로 전달하는 중심 문구이다.

[서브 헤드(sub head)] 헤드라인보다 작은 글자로 광고의 아래, 위, 옆 등에 위치하며 구체적인 내용과 강조할 점을 확실하고 빠르게 전달하는 하위 문구이다.

[바디 카피(body copy)] 도입, 전개, 권유, 촉구 등의 흐름으로 진행되는 본문이다. 소비자의 욕구와 필요 등을 설명한다.

[슬로건(slogan)] 소비자가 물건을 사도록 유도하는 문장이다. 기업이 광고에서 반복해서 사용하는 소비자 혜택이나 기업 철학을 요약한 문장이다.

[캐치프레이즈(catchphrase)] 광고에 이목을 집중하게 만드는 부분으로 소비자의 눈과 귀를 사로잡는 구어적이고 가벼운 문구이다.(예: 그래, 이 맛이야)

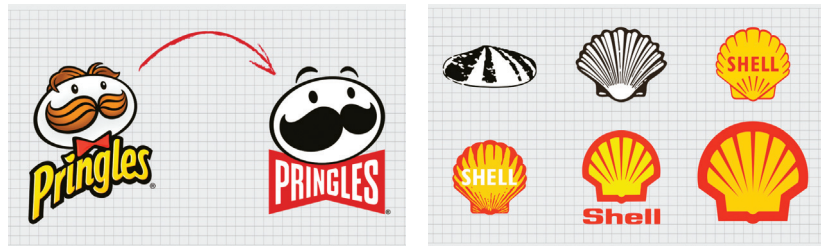
표현 활동 더하기 카피라이터가 되어 보자, 지면 광고 디자인

- ▶ 준비물: 활동지, 도화지, 연필, 채색 도구 등
- ▶ 제작 과정
 - ① 광고하고자 하는 상품이나 서비스를 선택한다.
 - ② 도화지에 상품이나 서비스를 잘 나타내 주는 이미지를 그린다.
 - ③ 잡지의 레이아웃에 맞춰 카피를 작성하고 채색하여 완성한다.
 - ④ 완성된 작품을 상품이나 서비스와 함께 전시하고 친구들과 의견을 나눈다.

단순화 작업으로 로고 개발하기

● 로고 단순화하기

예시를 보고 내가 창작한 로고나 이미 알고 있는 로고를 점차 단순하게 표현하며 그 특징과 느낌을 남겨 보자.



로고 1		
로고 1		

CI 디자인 개발하기

CI 디자인이란? Corporate Identity의 약자로 기업 이미지의 통합, 기업 문화 등을 말한다. CI는 자기 기업의 사명, 역할, 비전 등을 명확히 하여 기업 이미지나 행동을 하나로 통일시키는 역할을 한다.

시각적 이미지를 통하여 기업 이미지의 통일화를 꾀하는 것으로 1950년대 IBM이 근대적인 CI 개념을 도입해 회사의 마크와 쇼룸의 인테리어, 편지지, 봉투에 이르기까지 모든 아이টে를 통일적으로 디자인하여 주목을 끌었는데, 이같은 IBM의 성공에 자극 받아 세계적으로 급속히 확산되었다.

● 개발한 로고를 활용하여 CI 디자인을 적용해 보자.

로고 디자인

색채 가이드

명함 디자인(앞/뒤)

봉투 디자인(펼침)

17 만화와 애니메이션

교수·학습 계획 만화적인 표현 연습하기

차시	2차시	교과서 쪽수	104~107쪽
수업 목표	1. 대상을 변형, 왜곡, 생략, 과장하여 표현할 수 있다. 2. 만화와 애니메이션의 표현 방법을 이해할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기도구, 채색 도구		

교수·학습 과정

- 도입**
- 다양한 그림체의 만화와 애니메이션 작품을 감상하며 흥미와 관심 유도하기
 - 같은 인물과 표정을 다른 그림으로 전달했을 때 어떤 차이가 느껴지는가?
 - 대상의 모습을 변형하여 표현했을 때 어떤 효과가 있는가?
 - 선과 색을 다양하게 사용하였을 때 어떤 차이가 있는가?
 - 만화에만 존재하는 말풍선, 효과선, 배경 선 등은 어떤 효과를 갖는가?
- 전개**
- ① 만화적인 얼굴 표현 연습하기
- 만화의 종류와 특징을 알아보고, 얼굴 표현의 공통점을 찾아 본다.
 - 똑같은 코와 눈을 가진 얼굴이 입모양을 다르게 표현했을 때 어떻게 달라지는지 실험해 본다.
 - 똑같은 코와 입 모양을 가진 얼굴이 눈을 다르게 묘사했을 때 어떻게 달라지는지 실험해 본다.
 - 한 표정을 다른 방식으로 표현할 수 있는 방법을 탐색해 본다.
- ② 만화·애니메이션의 표현 효과 탐색하기
- 교과서 예시 작품을 토대로 동작 선, 상태 선, 의성어나 의태어의 사용에 따른 분위기의 변화를 탐색해 본다.
 - 같은 인물의 모습이 다양한 만화적인 효과를 적용하면 어떻게 달라질 수 있는지 살펴본다
- 정리**
- 만화에서 변형, 왜곡, 생략, 과장이 갖는 효과를 정리해 본다.
 - 다양한 만화·애니메이션의 표현과 그 효과에 대해 이야기를 나누어 본다.
- 지도상의 유의점**
- 작품별로 자세히 관찰할 수 있도록 고해상도 사진과 영상 파일을 제공한다.
 - 필요 시 표정과 효과를 연습하는 활동지를 준비한다.

	평가내용	평가수준
평가요소	만화의 다양한 표현 방법과 효과를 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	변형, 왜곡, 생략, 과장을 활용하여 다양한 만화적 표현을 시도할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	의성어, 의태어, 동작 선, 상태 선 등 만화 고유의 표현 기법을 활용할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가방법	관찰법, 실기 평가, 체크리스트	



• 지식 참고 | 시사만화

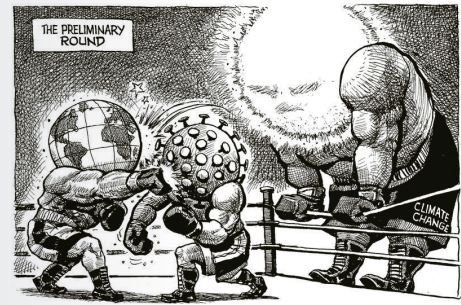
시사만화라고도 불리는 만평은 만화의 형식을 빌린 사회·정치적 비평이다. 만평은 일간지나 주간지 등 정기적으로 발행되는 간행물에 실리기 때문에 가장 최신의 사회적 이슈를 다루고, 다양한 독자들에게 노출되기 때문에 대중적이면서도 폭넓은 소재를 다룬 풍자 만화이다. 만평은 만화의 가장 핵심적인 기법인 과장, 해학, 풍자 등을 이용하여 심각하거나 어려운 문제를 쉽고 재미있는 방식으로 다루어 공감을 불러일으킨다. 시사만화는 독자의 실제 삶에 깊게 관여하며, 현실의 사건을 비판적으로 바라보고 해석할 수 있도록 돕는다. 한국의 첫 시사만화는 1909년에 시작되었는데 이는 한국 만화의 출발점이기도 하다. 일제 강점기를 거치며 여러 신문을 매체로 발전한 시사만화는 근래에는 웹 미디어로 이동하여 독자와의 만남을 도모하고 있다.



▲ 김성환(한국/1932~2019)
고바우 영감(1964년)

유쾌하게 전달하는 이야기, 만화

우리는 이야기를 접하며 때로는 재미를, 때로는 교훈과 감동을, 때로는 정보를 얻는다. 이야기는 주로 말이나 글로 전달되지만, 그림으로도 내용을 효과적으로 전달할 수 있다. 이처럼 만화는 그림을 활용하여 이야기를 재미있고 흥미롭게 전달하는 미술의 한 장르이다.



▲ 엘론에(Kallauger, Kevin/미국/1955-) 합의 만평(2020년) 영국 주간지 에 매주 연재되는 만평이다. 시사만화 중에서 한 것으로 표현하는 형식을 만평이라고 한다.

만화의 다양한 표현 기법

만화는 단순하면서도 재미있는 그림과 함께 이야기를 전달하여 재미를 극대화하는 매력을 지니고 있다. 만화에서는 대상을 변형, 왜곡, 생략, 과장한 자유로운 표현이 가능하며 배경 선, 움직임 표현하는 선, 말풍선의 모양 등으로 각기 다른 상황과 분위기를 연출할 수 있다.



▲ 배롱선(한국/1954-) 설정 20시영극(레이디비(2021년) 의성어, 의태어를 글로 표현하거나 다양한 동자어나 생물을 신을 이용하여 연출할 수도 있다.

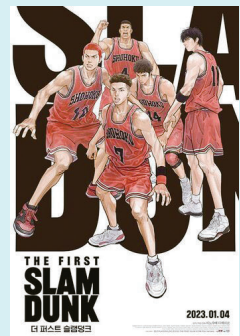


▲ 김지희(한국/1990-) 내뿜(2023년) 배경 효과를 다르게 적용하면 인물의 감정을 다양하게 전달할 수 있다.

• 작가를 소개합니다 | 돌아온 '슬램 덩크' 열풍

『슬램 덩크』는 타케히코 이노우에가 일본의 만화 잡지 『월간 소년 점프』에 1990년부터 1996년까지 연재한 출판 만화이다. 우연히 고등학교 농구부 동아리에 들어간 주인공이 농구 대회에서 우승하는 꿈을 가진 뒤 멈추지 않고 열정적으로 도전하고 배우며 성장하는 모습을 설득력 있는 줄거리와 흥미로운 등장 인물들로 풀어낸 『슬램 덩크』는 당시 1억 2,000만 부 이상이 판매되는 등 유명세를 떨쳤다. 2022년, 원작 만화의 세계관을 그대로 이어받아 제작된 애니메이션 <더 퍼스트 슬램덩크>는 원작 만화가 출간된 지 약 30년 후에 제작되었음에도 불구하고 큰 인기를 끌었다. 슬램 덩크는 콘텐츠의 중요성을 보여 주는 사례이다. 튼튼한 세계관과 캐릭터가 다른 시대와 장르로 어떻게 변주될 수 있는지 잘 보여 준다.

▶ 더 퍼스트 슬램 덩크(감독: 타케히코 이노우에/ 토에이 애니메이션, 단델리온 애니메이션 스튜디오/일본/2022년) 사실적인 연출을 위해 3D 애니메이션과 2D 애니메이션을 혼합하여 제작하였다. 한국에서 역대 최고 수익을 올린 애니메이션 영화이기도 하다(2024년 3월 기준).



• 지식 참고 | 만화의 원조, 이야기의 전달 혹은 풍자와 해학

[그림으로 전달하는 이야기]

만화라는 장르는 언제부터 존재했을까? 연속되는 그림을 활용하여 이야기를 전달하는 만화는 그리스·로마 시대로 그 기원을 거슬러 올라간다. 로마 시대에 제작된 트로잔 기둥에는 띠 모양의 그림이 나선형을 그리며 그려져 있다. 이 그림들을 순서대로 관찰해 보면 동일한 등장인물이 등장하여 이야기를 전개해 나감을 알 수 있다.



▲ 작가 미상(이탈리아) 트로잔의 기둥(대리석/3.7m×38m/106~113년) 트로아누스 황제가 세운 전쟁 기념비이다. 기둥비를 둘러 그려진 부조는 트로아누스 다키아 전쟁의 이야기를 묘사하고 있다.

[풍자와 해학, 카툰]

판화는 한 번 판을 만들면 같은 판으로 여러 장의 그림을 복제할 수 있다는 특성을 지닌다. 이러한 특성을 이용하여 중세 시대에는 글을 읽지 못하는 신도를 위해 성경 이야기를 판화로 찍어 삽화로 제작하기도 했다. 17세기에는 이러한 판화를 이용하여 사회를 향한 비판을 표현한 작품들이 제작되었는데, 이들 작품은 웃음을 유도하는 동시에 현실 비판을 겸비한 풍자와 해학을 담았다는 점에서 또다른 만화의 기원이 된다.



◀ 호가스(Hogarth, William/프랑스/1697~1764) 세련된 결혼, 2번, 정면 승부(인그레이빙/46×58cm/1745년) 6장의 연작 그림 중 두 번째 장이다. 젊은 부자 귀족들의 결혼을 풍자한 판화 작품이다.



◀ 도미에(Daumier, Honoré/프랑스/1808~1879) 과거, 현재, 미래(석판화/35×27cm/1834년) 주간지 라 카리커튀르에 게재된 이 캐리커처는 프랑스 왕 루이 필리프 1세를 묘사하였다. 대중의 의견을 두고 급격한 태도 변화를 일으킨 왕의 태도를 풍자하였다.

교과서 작품 해설

1 웨어, 지미 코리건

‘지구에서 가장 영리한 아이’라는 부제로 출시된 그래픽 노블이다. 주간지 『뉴시티』와 웨어의 만화책 시리즈 『아크메 노벨티 라이브러리』에 연재되던 만화 시리즈를 단행본으로 엮은 것이다. 주인공 지미 코리건은 36세의 외롭고 조용한 성인 남성이다. 이야기는 난생 처음 아버지를 만나며 겪는 부조화적인 경험과 그의 조부와 증조부와와의 일화로 구성되었다. 웨어는 이 만화가 자전적인 이야기가 아니라고 말하였으나, 그는 실제로 그의 아버지를 성인이 되어 단 한 번 만났으며 부자간 관계에 어려움을 겪었다.

• 지식 참고 | 그래픽 노블과 예술 만화

20세기 초 슈퍼 히어로 만화가 등장한 이후 만화 장르는 많은 인기를 끌며 발전했다. 20세기 후반, 성인 독자를 대상으로 한 보다 문학적인 만화를 지칭하기 위하여 ‘그래픽 노블 (graphic novel)’이라는 용어가 사용되기 시작하였는데, 기존의 만화가 잡지에 연재한 이후 책으로 출판되던 것과는 달리 처음부터 책 한 권으로 제작된다는 점에서 만화를 제작하는 목적과 표현 과정에 차이가 있다. 그래픽 노블의 특징은 진지하면서도 문학적인 이야기를 다룬다는 점, 그림과 글이라는 매체를 실험적이면서도 독창적으로 활용하여 어렵거나 진지한 이야기를 예술적으로 풀어 나간다는 점에 있다.

▶ 무어(Moore, Alan/미국/1953~), 로이드(Lloyd, David/미국/1950~) 브이 포 벤데타(부분)(DC 코믹스(미국), 시공사(한국)/2005년) 독재 정권에 맞서는 가면을 쓴 익명의 인물 V를 다룬 그래픽 노블로, 동명의 영화로도 제작되었다.



2 스피겔먼, 쥐

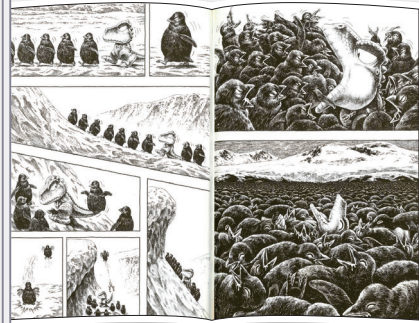
‘한 생존자의 이야기’라는 부제에서 짐작할 수 있듯이 『쥐』는 제2차 세계 대전 당시 유대인을 상대로 일어난 독일 나치 집단의 민간인과 전쟁 포로 학살 사건을 소재로 제작된 만화이다. 이야기는 작가 스피겔먼의 아버지가 주인공이 되어 전개되는 홀로코스트 시기의 모습과 작가가 주인공이 되어 아버지와 대화를 나누는 현재를 교차하며 전개되는데, 끔찍한 역사적 사실을 담담하면서도 사실적으로 묘사하는 전개가 일품이다. 특히 실험적인 기법을 사용하여 절묘

여러 만화의 종류 살펴보기

미디어 기술이 발달함에 따라 만화는 종이에서 벗어나 디지털로 제작되는 전통적 방식에서 벗어나 다양한 형식과 매체로 제작되었다. 만화의 종류와 유형을 살펴보자.

출판 만화

종이로 된 책 형태의 만화이다. 처음부터 한 권으로 기획하고 제작하거나 잡지에 연재된 격주 혹은 격월의 분량을 모아 만화로 출판한다. 최근에는 웹툰을 종이책 형식에 맞게 재배치한 작품들도 출판되고 있다.



▲ 다나카 마사히코(田中政孝/일본/1962~) GON고전시(일본), 대원사이이(한국/1999~2002년)의 대사 없이 캐릭터의 움직임과 표정, 선의 효과만으로 이야기를 전달한다.

카툰

주로 사회 관계망 서비스(SNS)를 이용하여 제작되는 새로운 만화 형식이다. 가벼운 일상의 소재를 다루며 옆으로 넘겨 보는 카드 뉴스의 형태가 많다.



▲ 나카나미(일본) 미상, 무엇이든 그려 드립니다(2020년)

그래픽 노블

만화와 소설의 중간 형식이다. 단편한 서사 구조로 진행되고 예술성을 지닌 만화 장르이다.



▲ 웨어(Ware, Chris/미국/1967~) 지미 코리건(만화) 그래픽스(미국), 세미올린(한국/1995년) 첫 만화 형식을 독창적으로 활용한 스토리 전개가 돋보이는 그래픽 노블이다.



▲ 스피겔먼(Spiegelman, Art/미국/1948~) 쥐(만화) 북스(미국), 아틀라미디아(한국/1999년) 나치 홀로코스트를 소재로 제작한 그래픽 노블이다.

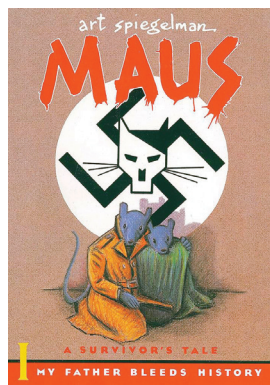


▲ 뽀빠(한국/생년 미상) 무엇이든 그려 드립니다(2023년)

106

하게 어우러진 글과 그림으로 만화라는 매체의 특성을 십분 활용하였다는 평가를 받는다. 이 작품은 그래픽 노블(만화) 사상 최초로 풀리처상을 수상하였다는 점에서도 의미가 깊다. 오락 매체로만 여겨졌던 만화가 주류 문학 그리고 예술의 반열에 올라서게 된 것이다.

▶ 『쥐』의 원작 만화(미국판) 1권 표지



3 키키니, 무엇이든 그려 드립니다

키키니는 작가의 사회 관계망 서비스(SNS)로 독자들의 사연을 받은 뒤 사연을 토대로 한 것 만화를 그리는 일러스트레이터이다. 만화 창작자를 졸업한 작가는 긴 호흡의 만화보다 짧고 다양한 형태의 일러스트가 더 적성에 맞다는 사실을 깨닫고 삽화 작업에 중점을 두어 작업을 해 왔다. 키키니의 작업에서 가장 핵심적이면서도 차별화되는 것은 바로 독자와 직접 소통하는 과정을 만화 콘텐츠로 제작한다는 점이다. 작가는 댓글과 좋아요 등으로 곧바로 자기 작업의 반응을 볼 수 있고, 신속하게 피드백을 반영할 수 있다는 SNS의 특성을 포착하고 이를 잘 활용한 만화를 제작한다.

웹툰

컴퓨터나 모바일로 감상할 수 있는 만화이다. 주로 화면을 내리면서 이야기 전개를 따라가기 때문에 좌우상하로 이야기가 전개되는 출판 만화와는 컷의 구성과 흐름이 다른 편이다.



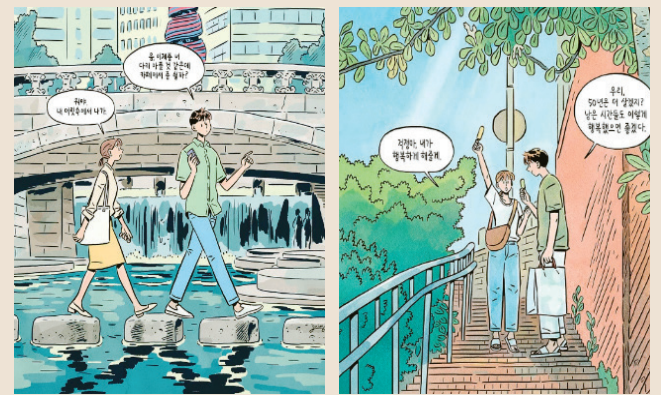
▲ 조세(한국/1983~) 마음의 소리(웹툰/2006~2020년) 일상의 사건들을 재미있게 엮은 게그 장르 웹툰이다.

▲ 줌드 프레이에(한국/1978~) 친논(만화) 소년웹툰(2014~2018년) UFO가 등장하는 등 반전과 상상력이 돋보이는 이야기를 네 컷 전개할 수 있도록 특 기승전결의 구조로 만화를 제작하였다.

107

• 지식 참고 | 기술 발전과 함께 다양해지는 만화의 매체, 웹툰과 카툰

초기의 만화는 출판 서적과 동일하게 책의 형태를 띠고 있었다. 그러나 컴퓨터와 모바일 기기가 상용화하며 만화의 제작과 감상 매체는 디지털, 온라인 매체로 가파르게 변화하였다. 스크롤 형식으로 긴 그림을 내리며 내용을 감상하는 웹툰은 감상자가 스크롤을 내림에 따라 그림이 움직이거나 소리가 재생되는 특수 효과를 가미한 인터랙티브 방식으로 연출되기도 하며 발



▲ 그림비(배성태)(한국/연령 미상) (좌) 머릿속, (우) 행복하게 해 줄게(디지털 이미지/가변 크기/2019년) 특유의 따뜻한 감성과 그림체로 커플의 행복한 일상 모습을 표현하였다. 작가의 사회 관계망 서비스 계정에 비정기적으로 연재되는 카툰이다.

표현 활동 4컷 만화 만들기

이야기를 전개하는 기승전결 구조를 고려하여 네 컷 만화로 표현해 보자.

필기도구, 채색 도구

- 기승전결의 흐름에 맞추어 네 컷의 이야기를 구성한다.
- 이야기를 잘 전달할 수 있는 표현 기법을 탐색하고 내용을 다듬어 완성한다.



▲ 차현제(학생 직함) 나도 외계인에(만화, 박연필/135×39㎝) 외계인을 만나고 UFO가 등장하는 등 반전과 상상력이 돋보이는 이야기를 네 컷 전개할 수 있도록 특 기승전결의 구조로 만화를 제작하였다.

전하였다. 근래에는 모바일 유저들이 사회 관계망 서비스에서 이미지를 슬라이딩하며 콘텐츠를 감상하는 방식에 익숙해짐에 따라 만화 또한 주로 정사각형 형태의 콘텐츠를 만들고 우측으로 슬라이딩하며 내용을 감상하는 형태의 카툰이 만화를 게재하는 방식으로 널리 이용되고 있다.

표현 활동 4컷 만화 만들기

- 수업 목표
1. 기승전결의 흐름에 맞추어 네 컷의 이야기 구성하기
 2. 이야기를 잘 전달할 수 있는 표현 기법을 탐색하여 4컷 만화로 표현하기

- 수업 취지
- 전달하고자 하는 내용을 4컷의 화면에 구성하여 만화로 표현하는 활동이다. 기승전결과 반전이 중요한 짧은 만화 형식이라는 점을 충분히 이해해야 한다.

준비물 교과서, 활동지, 필기도구, 채색 도구

- 표현 과정
- ① 단순한 선으로 표정 표현하기
 - ② 단순한 형상으로 상황 표현하기
 - 다양한 만화적 표현을 시험해 본다.
 - ③ 기승전결의 흐름을 반영하여 반전 있는 스토리 구성하기
 - 이야기가 보는 이에게 어떻게 전달될지 고려하여 구성한다.
 - ④ 적절한 표현 기법과 재료를 선택하여 이야기를 만화로 표현하기
 - ⑤ 완성된 4컷 만화 작품을 주도적으로 평가하기
 - 완성된 4컷 만화 작품을 서로 감상하며 이야기가 잘 전달되었는지 의견을 나눈다.
 - 자신이 제작한 작품에 별점을 부여하며 자기 평가를 해 본다.

- 지도상의 유의점
- 제한된 컷 내에서 이야기를 전달하는 방법이 무엇인지 충분히 설명한다.
 - 실험적인 표현 기법과 효과를 자유롭게 활용해 보도록 장려한다.

	평가내용	평가수준
표현 활동 평가 요소	기승전결이 매끄럽고 흥미롭게 이어지도록 이야기를 구성하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	이야기와 그림이 잘 어우러지도록 표현하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	다양한 표현 방법과 효과를 실험하여 표현하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가방법	실기 평가, 관찰법, 체크리스트	

표현 활동 더하기 나도 카툰 작가!

- ▶ 준비물: 활동지, 태블릿 PC
- ▶ 제작 과정
- ① 전달하고 싶은 이야기를 생각하고, 활동지를 이용하여 스토리 전개를 계획한다.
 - ② 태블릿 PC에 그림 그리기 애플리케이션을 설치한다.
 - ③ 태블릿 PC에 계획한 스케치를 대략 그리고, 레이어 기능을 활용하여 선을 정리한다.
 - ④ 필요한 경우 채색하여 작품을 완성한다.
- ※ 완성된 작품을 이미지로 저장하고 공유 플랫폼에 완성 작품을 올려 함께 감상하는 시간을 갖는다.

교수·학습 계획 애니메이션의 원리와 다양한 종류 알기

차시	4차시	교과서 쪽수	108~111쪽
수업 목표	1. 애니메이션의 제작 원리를 이해할 수 있다. 2. 다양한 애니메이션의 종류를 알아보고 애니메이션을 제작할 수 있다.		
준비물	교과서, 활동지, 필기도구, 디지털 도구		

교수·학습 과정

- 도입**
- 다양한 애니메이션 작품과 그 제작 과정 감상하기
 - 영화와 애니메이션은 어떻게 다를까?
 - 애니메이션 제작에는 어떤 매체와 재료가 사용될까?
 - 만화에만 있는 말풍선, 효과 선, 배경 선 등은 애니메이션에서 어떻게 표현될까?

- 전개**
1. 애니메이션의 원리 알아보기
 - 마이브리지의 달리는 말 연속 사진을 빠르게 넘기면 어떻게 보이는지 살펴본다.
 - 초당 그림 장수에 따라 애니메이션이얼마나 자연스럽게 움직이는지 관찰해 본다.
 2. 간단한 애니메이션을 직접 제작하며 애니메이션 원리 연습해 보기
 - 조이트로프와 플립 북 중 한 가지를 골라 직접 제작해 본다.
 3. 다양한 애니메이션의 종류와 기술의 발전에 따른 애니메이션 제작 매체의 변화 탐색하기
 - 교과서 예시 작품을 토대로 다양한 애니메이션 작품과 매체에 따른 표현 효과를 비교해 본다.
 - 첨단 기술이 활용된 애니메이션과 확장된 대중 매체 콘텐츠로서 애니메이션의 의미를 탐색해 본다.

- 정리**
- 다양한 애니메이션의 종류를 정리하고 이야기를 나누어 본다.
 - 완성한 애니메이션을 함께 감상하는 상영 시간을 갖고 피드백을 주고받는다.

지도상의 유의점 작품별로 자세히 관찰할 수 있도록 고훈상도 사진 및 영상 파일을 제공한다.

	평가 내용	평가 수준
평가 요소	애니메이션의 제작 원리와 다양한 제작 매체에 따른 차이를 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	간단한 애니메이션을 직접 제작할 때 제작 원리를 효과적으로 적용하였는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
	변화하는 애니메이션의 재료, 매체, 주제 등을 이해하고 확장된 대중 매체 콘텐츠를 설명할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 상 <input type="checkbox"/> 중 <input type="checkbox"/> 하
평가 방법	관찰법, 실기 평가, 체크리스트	

교과서 작품 해설

1 마이브리지, 달리는 말

1880년대 초 한 사업가가 마이브리지에게 특정 가설을 증명해 볼 것을 요청했다. “말이 달릴 때 네 개의 다리가 모두 지면에서 떨어지

움직이는 만화, 애니메이션

영상 예술 장르의 한 종류인 애니메이션은 정지된 대상을 움직이는 것처럼 표현하는 기법이다. 전통적인 애니메이션은 여러 장의 화면을 연속적으로 빠르게 넘김으로써 그림이나 사물을 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법으로 제작되었지만 최근에는 컴퓨터를 비롯한 영상 기술이 발전하면서 그 모습이 달라지고 있다.

애니메이션의 원리

초기 애니메이션은 우리 눈의 착시 효과 중 하나인 잔상 효과를 이용하여 제작되었다. 정지된 이미지를 사라지더라도 눈과 뇌에 그 잔상이 남는데, 초당 15장에서 20장의 변화하는 그림을 연속해서 보여 주면 우리는 정지된 이미지를 움직이는 것처럼 느낀다.

1 조이트로프

원기둥 안에 띠 모양의 연속된 그림을 붙이고, 원기둥을 회전시키면 서로 틀린 틈을 들여다보면 그림이 움직이는 것처럼 보인다.

이런 착안장 같은 걸로 애니메이션 효과를 낼 수 있대니!



2 플립 북 애니메이션

책장마다 연속적인 그림을 그린 뒤 이를 빠르게 넘겨 움직이는 것처럼 표현하는 초기의 애니메이션이다.



알고 111 애니메이션의 혁명: 컴퓨터와 첨단 기술의 활용

컴퓨터 기술이 발전하며 애니메이션 제작에 혁명적인 변화가 일어났다. 이미지 제작 소프트웨어의 발달로 기존 2차원(2D) 애니메이션이 3차원(3D) 애니메이션으로 대체되기 시작한 것이다. 특히 실제 대상에 센서를 부착하여 현실적인 움직임을 그래픽으로 구현하는 모션 캡처 기술이 발달하면서 캐릭터의 움직임을 자연스럽게 실감 나게 표현할 수 있게 되었다. 근래에는 인공지능(AI: Artificial Intelligence) 기술을 적용하여 애니메이션을 제작하기도 한다.

이 3D 애니메이션이 처음 상영되었을 때 모두들 신기했던 일이 기억나네요.

특히나 도대체 몇 살인 거야?



3D 애니메이션

컴퓨터상에 가상의 X, Y, Z 축으로 입체 공간을 만들고 그 공간에 3차원 캐릭터의 움직임을 재현하여 제작하는 애니메이션이다.



▲ 토이 스토리(감독: 존 레세터) 애니메이션 스튜디오(미국/1995년) 최초로 제작된 3D 애니메이션이다.

는가?” 당시의 사진 기술로는 연속으로 셔터를 누르는 기능이 없었기에 이는 입증하기 어려운 가설이었다. 그리고 많은 사람들이 말이 달리는 중에 모든 다리가 지면에서 떨어지는 것이 불가능하다고 생각하였다. 빠른 속도로 달리는 말을 촬영하기 위하여 마이브리지는 1밀리미터 초마다 사진을 찍는 방법을 5년에 걸쳐 고안해 냈다. 24개의 카메라를 동일한 위치에 설치하고, 달리는 말이 지나가는 순간 동시에 셔터를 누르도록 한 것이다. 이 실험은 말이 달릴 때 다리 네 개가 모두 뜬다는 이론을 입증하는 데 성공하였을 뿐 아니라 정지된 사진을 여러 장 겹쳐 움직임을 표현하는 스톱 모션 애니메이션의 시초가 되었다.

표현 활동 더하기

- 인물이나 동물이 움직이는 모습을 포착하여 연속 사진 찍기
- 여러 장의 사진을 이어 붙여 간단한 GIF 애니메이션 만들기

2 안개 속의 고슴도치

주인공 고슴도치는 곰 친구를 만나러 가던 도중 짙은 안개 속에서 길을 잃고 만다. 이상하면서도 신비로운 모험에서 안개 너머 희미하게 보이는 물체들은 예상치 못한 실체를 드러낸다. 이 작품은 1976년 최고의 애니메이션상과 2003년 전 세계를 통틀어 역대 최고의 애니메이션상을 수상하였다. 2003년 동명의 책이 출간되기도 하였다.

스톱 모션 애니메이션

정지(stop)된 대상을 조금씩 움직여 가며 여러 장의 사진을 촬영하고 이 이미지를 이어서 움직임(motion)을 표현하는 애니메이션 장르이다.

1 첫 앵무 애니메이션

종이를 잘라 만든 동물상을 배경에 올려놓고 조금씩 움직여 가며 촬영한다.



▶ 프랑스인(감독: 팀 버번/ D 키츠스(미국/2012년))

2 클레이 애니메이션

변형이 가능한 점토의 속성을 이용하여 점토로 만든 인형의 움직임을 재현하여 움직이는 것처럼 표현한다.



▶ 월리스와 그로밋: 개대 도끼와 자주 (감독: 닉 파크/A 애니메이션(영국/2005년))



3 실루엣 애니메이션

대상이 검은색 실루엣으로만 보이도록 제작한 애니메이션이다.



▶ 밤의 이야기 (감독: 마셀 오슬로/N 필름스(프랑스/2011년))

4 셀 애니메이션

투명한 플라스틱판(셀) 위에 여러 장의 그림을 그리고 촬영한 이미지를 연결하여 움직이는 것처럼 표현한다.



▶ 엔자 치히로의 향방 불행 (감독: 미야자키 하야오(일본/2007년))

모션 캡처

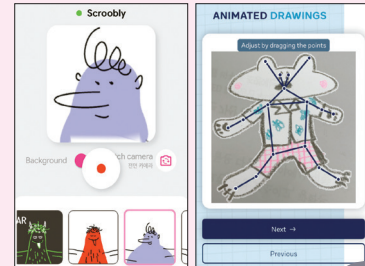
사람이 센서를 부착하고 움직임(motion) 그것을 캡처(capture)하여 움직임을 컴퓨터에 저장하는 기술이다.



▶ 아바타: 물의 길(감독: 제임스 카메론, 엔터테인먼트(미국/2009년))

인공지능(AI) 기술을 적용한 애니메이션

전문적인 지식이나 코딩 없이도 인공지능 기술을 활용하여 애니메이션을 만들 수 있는 다양한 플랫폼이 등장하고 있다.



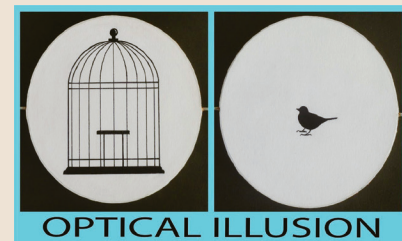
▶ 인공지능(AI)을 활용한 애니메이션(도플갱어, 서울신문) 인공지능 기술을 활용하여 간단한 애니메이션을 만들 수 있는 웹 사이트이다. 5분컷들은 캐릭터에 사용자의 움직임이 입력되는 반면 A플컷들은 사용자가 선택한 캐릭터를 움직이게 만들어 준다.

표현 활동 더하기 포스트잇을 활용한 플립 북 애니메이션

- ▶ 준비물: 스토리보드 활동지, 포스트잇, 필기도구, 채색 도구
- ▶ 제작 과정
 1. 애니메이션의 주제와 스토리, 캐릭터를 기획한다.
 2. 스토리보드 활동지에 애니메이션의 전개 과정을 스케치한다
 3. 포스트잇 한 장마다 한 장면이 들어가도록 이미지를 표현한다.
 - ※ 포스트잇 접착면 하단의 1/3 정도에만 그림을 그리는 편이 좋다. 포스트잇의 모든 면에 그림을 그릴 경우 빠르게 넘기는 과정에서 그림이 보이지 않을 가능성이 크다.
 4. 앞 장에 그린 그림과 이어지도록 앞 장과 다음 장을 비교해 가면서 그림을 그린다. 필요한 경우 채색하여 완성한다.
 5. 친구들과 함께 작품을 감상한다.

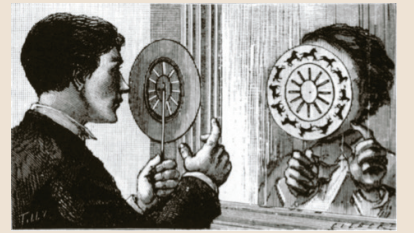
지식 참고 | '광학 장난감'과 초기의 애니메이션

[1824, 소마르프] 원판의 앞면과 뒷면에 그림을 그리고 원판 끝에 실을 달아 회전시켜 움직이는 이미지를 표현한다.



OPTICAL ILLUSION

[1831, 페나키스토스코프] 원판에 그림을 그리고 중앙에 구멍을 뚫은 후 돌아가는 모습을 거울에 비추어 보며 감상한다.



[1834, 조이트로프] 그리스어로 '조이(zoe)'는 '생명(life)'을, '트로프(tropos)'는 '회전(turn)'을 의미한다. 원통형 실린더 안에 연속되는 그림을 그리고 회전시킨 후 뚫어 놓은 틈으로 감상하면 그림들이 움직이는 것처럼 보인다.

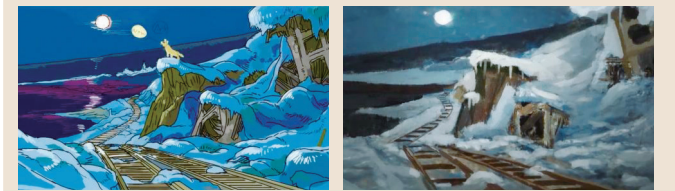


표현 활동 더하기 조이트로프 만들기

- ▶ 준비물: 조이트로프 활동지, 필기도구, 채색 도구, 가위
- ▶ 제작 과정
 1. 활동지에 원하는 모습을 움직이도록 연속적으로 표현한다.
 2. 가위로 활동지를 자른 뒤 접는 선에 맞게 직각으로 세워 원통형이 되도록 고정한다.
 3. 연필이나 뾰족한 막대기를 중앙에 꽃은 뒤 시계 방향으로 돌린다.
 4. 조이트로프의 틈새를 들여다보면 이미지가 움직이는 모습을 확인할 수 있다.

지식 참고 | 애니메이션의 미래

손으로 직접 한 것 한 컷 그림을 그려 움직임을 표현한 최초의 애니메이션은 컴퓨터 그래픽과 미디어 테크놀로지가 발전하는 과정에 따라 점차 진화하여 왔다. 3D 기술과 실제 인간의 움직임을 포착하는 모션 캡처는 점차 실제와 비슷한 이미지와 미세한 움직임까지 구현하는 단계에 이르렀다. 이를 넘어서 근래에는 인공지능(AI)의 급격한 발전 또한 애니메이션 세계에 큰 영향을 미치기 시작하였다. 2023년, 최초로 인공지능(AI)이 참여한 상업 애니메이션이 공개되었다. <개와 소년>은 3분 가량의 단편 애니메이션으로 배경 디자인에 생성형 인공지능이 활용되었다. 제작사는 애니메이션 업계의 노동력이 부족한 현상에 따라 인공지능 기술을 활용하였다고 밝혔는데, 이는 노동력이 단축되는 긍정적인 측면을 가지는 동시에 인간 애니메이터들의 실 자리를 빼앗는다는 우려 또한 불러일으킨다.



▶ 개와 소년(감독: 료타로 마키하라/넷플릭스 애니메이션, 윌트 스튜디오/일본/2023년) 손으로 그린 초기 스케치(왼쪽)와 인공지능이 생성한 배경(우측)이다. 사람이 스케치한 초안에 생성형 인공지능이 색과 질감을 입혀 정교하게 만들었다.

지식 창고 | 지적 재산권(IP)과 IP 유니버스

지적 재산권(intellectual property rights: IP)이란 표현물이나 발명품 등 '지식 재산'에 대한 권리를 의미한다. 지적 재산권은 근래 여러 분야에서 논의되고 있는데, 무엇보다 첨단 기술과 디지털 매체의 발전으로 작곡이나 사물을 소유하는 개념에 상당한 변화가 일어났기 때문이다. 디지털 콘텐츠의 무한 복제과 변용 가능성은 희소성에 기반한 '소유'의 틀을 무너뜨리고 정보를 '공유'하는 새로운 경제 체계로의 진입을 가능케 하였다. 캐릭터와 콘텐츠 산업에서도 이러한 지적 재산권 논의가 지속적으로 이루어지는데, 특히 고유한 세계관과 캐릭터 자체가 하나의 재산권이 되고 이를 활용하여 여러 콘텐츠에 활용하는 방안이 큰 관심을 얻고 있다. 콘텐츠 산업에서의 IP(지적 재산권)는 한 콘텐츠를 IP로 간주하고 이를 다양한 파생 상품으로 확장하여 활용하는 'IP 확장'의 개념에서 많이 이용된다. 여기서 IP는 확장적 가치를 가진 원본 지적 재산으로, 저작권과 상표권을 갖는다. 유사한 용어인 OSMU(One Source Multi Use)가 콘텐츠를 다른 매체로 전이하여 활용하는 것인 반면, IP는 콘텐츠를 독자적 세계관으로 간주하고 기획 단계에서부터 다양한 미디어로의 변주를 염두에 두어 하나의 세계관을 구축한다는 차이가 있다. 이렇게 구축된 세계관을 'IP 유니버스'라고 지칭하기도 하는데, 이는 성공한 콘텐츠의 명성을 유지함으로써 새로운 콘텐츠의 인기를 담보하는 동시에 더욱 폭넓고 다채로운 스토리를 제공한다. BTS 유니버스 스토리 (N사/2020년) 아이돌 그룹의 지적재산권(IP)을 활용하여 제작한 스토리 소설 게임이다. 이용자가 아이돌 멤버를 활용하여 세계관을 직접 만들고 공유할 수 있다.



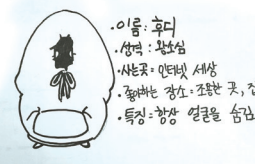
▲ BTS 유니버스 스토리 (N사/2020년) 아이돌 그룹의 지적재산권(IP)을 활용하여 제작한 스토리 소설 게임이다. 이용자가 아이돌 멤버를 활용하여 세계관을 직접 만들고 공유할 수 있다.

표현 활동 더하기 확장된 세계관 표현하기

준비물: 활동지, 필기구, 채색 도구, 선택 재료

제작 과정

① 내가 좋아하는 물건, 대상, 동물 등을 큰 주제로 마인드맵을 그린다.



② 마인드맵을 바탕으로 나만의 캐릭터와 그 캐릭터가 활동하는 세계관을 기획하여 활동지에 적는다.

③ 세계관을 표현하는 포스터를 그린다. 포스터에 내가 생각한 캐릭터와 세계관이 어떤 플랫폼이나 상품으로 확장될 수 있는지 생각해하여 내용을 추가한다.



▲ 강지현(학생 작품) 후디 (혼합 매체/가변 크기)

④ 포스터에 표현된 플랫폼이나 상품 중 한 가지를 골라서 실제로 작품 혹은 모형 제작한다.

⑤ 친구들과 함께 작품을 감상한다.

장르를 넘나드는 만화·애니메이션 콘텐츠의 확장

최근 만화나 웹툰을 원작으로 한 영화, 드라마, 게임, 소설 등 각종 상품이 큰 인기를 끌고 있다. 이처럼 경쟁력 있는 콘텐츠가 자신의 지적 재산권을 유지하며 2차 저작물로 파생되는 것을 원 소스 멀티 유즈(OSMU: one source multi-use) 혹은 IP(Intellectual Property Rights: 지적 재산권)의 확장이라고 한다. 이렇게 원작이 강력한 영향력을 지닌 슈퍼 IP를 중심으로 광범위한 세계관이 구축되는데, 이를 IP 유니버스라고 부르기도 한다. 웹툰은 드라마나 영화에 비해 제작 비용이 상대적으로 저렴하기 때문에 이러한 슈퍼 IP를 발굴하는 데 효과적인 매체라고 할 수 있다.

드라마



▲ 유미의 세포들 시즌2(2022년) 원작 웹툰의 세계관과 스토리를 토대로 제작한 드라마이다.

팝업 스토어



▲ 원작 웹툰의 캐릭터 상품과 작가 사인회 등 다양한 이벤트를 마련하였다.



▲ 유미의 세포들 일러스트와 캐릭터 상품에 등장하는 과자를 실제 과자로 구현하였다.

게임



▲ 이동건(한국/99년-1) 유미의 세포들(2015-2020년) 주인공의 머릿속 세계관과 함께하는 흥미로운 이야기로 전개되는 웹툰이다. 드라마, 굿즈, 상품, 게임 등 다양한 2차 저작물로 제작되어 성공적인 콘텐츠 확장의 예시로 손꼽힌다.



▲ 유미의 세포들 피규어 원작 웹툰의 캐릭터를 피규어로 제작하였다.

110

교과서 작품 해설

1 이동건, 유미의 세포들

총 누적 조회 수가 32억 회에 이르는 인기 웹툰 『유미의 세포들』은 매주 토요일 연재된 주간 웹툰이다. 이 웹툰은 평범한 직장인인 주인공 유미의 머릿속에 여러 성격의 세포들이 살고 있다는 독특하면서도 재치있는 설정으로 인기를 모았다. 그녀의 머릿속에는 사랑 세포, 이성 세포, 감성 세포, 예절 세포, 세수 세포, 작가 세포, 응급 세포, 출출 세포, 다이어트 세포, 본심 세포 등 수많은 세포들이 있다. 유미가 만나는 상황에 따라 취하는 다양한 행동과 감정 상태에 따라 이 세포들이 바쁘게 활동하는 모습이 다이나믹하게 묘사된다. 이 작품은 2016년 '오늘의 우리 만화'에 선정되었으며 2018년에는 대한민국 콘텐츠 대상 만화 부분에서 최고상인 대통령상을 수상하였다. 웹툰 작품의 인기로 드라마, 게임, 캐릭터 상품 등 다양한 2차 저작물로 파생되었다.

▶ 유미의 세포들 오픈 (2015년)



표현 활동

물건들이 말하고 움직인다! 스톱 모션 애니메이션 만들기

주변에서 쉽게 찾을 수 있는 일상의 사물에 인격을 부여하여 스톱 모션 애니메이션을 만들어 보자.

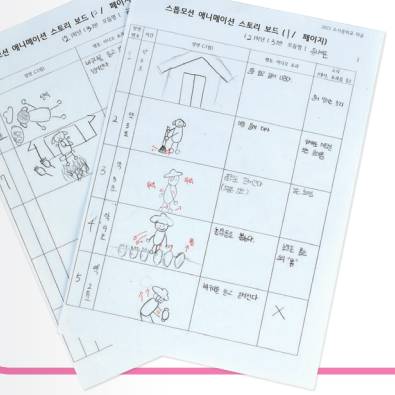


▲ 나수리 외 3명(학생 작품) 손의 귀농 생활(디지털 영상/가변 크기)

표현 재료

- 작품의 주제를 정하고 주인공으로 활용할 사물을 자유롭게 한 개 혹은 여러 개 선택한다.
- 사물을 활용한 스토리를 구성한다.
- 이야기의 전개, 화면 구성, 대사, 배경 등을 구체화하여 스토리 보드를 작성한다.

스토리보드



- 선택한 사물에 이목구비, 소품을 그려거나 붙여 개성을 표현하고 적절한 배경과 소품 등을 준비한다.



- 휴대 전화 카메라로 한 장씩 사진을 찍고 사진들을 적절히 편집하여 동영상으로 만든 뒤 알맞은 배경 음악과 대사 등을 삽입하여 완성한다.



- 완성한 애니메이션을 온라인 플랫폼에 올리고 친구들과 감상하며 이야기를 나눈다.

점검하기

- 만화의 표현 기법과 종류를 이해하고 만화 작품을 제작할 수 있는가?
- 애니메이션의 원리와 제작 방법을 이해하고 적절하게 표현할 수 있는가?
- 다양한 매체를 활용하여 만화와 애니메이션 작품을 제작할 수 있는가?

만약대로 다 할 수 있다면 그 그림으로 그리겠는가? -베리언·도-

111

표현 활동

스톱 모션 애니메이션 만들기

- 수업 목표
1. 스톱 모션 애니메이션의 제작 과정을 이해한다.
 2. 주변에서 찾아볼 수 있는 사물에 인격을 부여하여 스톱 모션 애니메이션을 제작한다.
 3. 프로젝트를 함께 진행하는 모둠원과 역할을 적절히 분담하여 협업 작품을 제작한다.

- 수업 취지
- 모둠원이 함께 주제와 내용을 정하고 스토리보드를 작성하여 스톱 모션 애니메이션을 제작하는 활동이다. 전하고 싶은 이야기를 효과적으로 드러내는 애니메이션을 제작하며 시각적 소통 능력과 매체를 활용하는 능력을 함양한다.

준비물 교과서, 활동지, 공작 도구, 선택 재료

- 표현 과정
- ① 작품의 주제와 등장 인물 정하기
 - 브레인스토밍, 토론 등 다양한 방법으로 의견을 공유하고 생각을 확장하여 주제를 정한다.
 - ② 역할 분담하기
 - 구체적으로 역할을 분담하여 자기 역할에 책임을 가질 수 있도록 한다.
 - ③ 주제와 등장인물을 이용하여 구체적인 스토리보드 구성하기
 - 클로즈업, 줌 인과 줌 아웃, 페이드 등 영상 촬영 기법 계획을 세운다. (교과서 2권 102쪽 참고)
 - ④ 각종 재료를 활용하여 등장인물, 배경, 소품 만들기
 - 애니메이션에 등장하는 등장인물과 이야기에 이용되는 소품

등을 색점토, 색종이 등 각종 재료를 자유롭게 이용하여 제작한다.
⑤ 스톱 모션 애니메이션 애플리케이션을 이용하여 영상을 촬영하고 적절히 편집하여 완성하기

지도상의 유의점

- 날카로운 도구나 열을 사용하는 도구를 이용할 때는 반드시 안전에 유의하도록 한다.
- 스토리보드에 구체적일수록 신속하고 정확하게 촬영할 수 있으므로 최대한 구체적으로 스토리보드를 계획하도록 안내한다.
- 스톱 모션 애니메이션은 촬영 컷 수가 많을수록 자연스러운 움직임의 표현이 가능하지만, 시간이 부족할 경우 초당 촬영 컷 수를 줄일 수 있다.
- 적절한 배경의 표현과 카메라 워크, 장면의 전환을 활용하는 것이 작품의 완성도를 높이는 데 도움이 된다.

	평가 내용	평가 수준
표현 활동 평가 요소	참신한 주제와 이야기를 계획하고 글과 여타 요소들이 조화롭게 어우러져 도록 표현하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
	아이디어를 가장 잘 전달할 수 있는 표현 방식을 탐색하고 선정하여 애니메이션의 내용을 효과적으로 전개하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
	영상의 여러 가지 표현 방식을 탐구하고 실험하여 참신하면서도 완성도 있게 표현하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
	모둠 활동에서 자신의 역할에 책임감을 갖고 참여하며 모둠원과 적극적으로 의사소통하고 배려하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
	철저하게 계획을 세우고 작품을 제작하는 전 과정에서 지속적으로 성찰하며 피드백하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
평가 방법	포트폴리오법, 실기법, 관찰법, 자기 평가, 동료 평가	

단원 자기 평가		
평가 요소	평가 내용	평가 수준
학습 내용 이해	만화와 애니메이션의 표현 기법과 이야기 전달 방식을 이해하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
	새로운 기술과 매체가 만화와 애니메이션에 활용되는 방식을 이해하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
표현 활동	만화와 애니메이션의 원리와 제작 방법을 활용하여 작품을 제작하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하
학습 태도	작품 제작에 주체적으로 임하여 프로젝트를 주도하고 책임감 있게 참여하였는가?	□ 상 □ 중 □ 하

[유의 사항]

- 대중 문화로서 만화와 애니메이션이 새로운 기술과 매체를 받아들이며 어떻게 변화되어 왔는지 이해하도록 한다.
- 포트폴리오를 활용하여 결과뿐 아니라 작품 계획과 제작 과정을 종합적으로 평가한다.

01 만화에서 중점적으로 이용되며 만화적인 효과를 줄 수 있는 표현 기법으로 옳지 않은 것은? ()

- ① 배경 선 ② 의성어 ③ 동작 선 ④ 정밀 묘사 ⑤ 말풍선

02~05 만화 장르와 각 장르의 설명을 알맞게 연결하시오.

02 웹툰 •

• ① 만화와 소설의 중간 형식으로 이루어져 탄탄한 서사와 예술성을 지닌 만화 장르이다.

03 카툰 •

• ② 주로 사회 관계망 서비스(SNS)를 매체로 하여 감상하는 새로운 만화 형식이다.

04 출판 만화 •

• ③ 컴퓨터나 모바일 기기로 감상하는 만화 장르로, 주로 화면을 아래로 내리며 이야기 전개를 따라 간다.

05 그래픽 노블 •

• ④ 종이로 된 책 형태의 만화로, 한 면의 종이에 여러 컷이 배치되어 좌우상하의 순서로 읽는다.

06~10 다양한 애니메이션 장르에 맞는 재료를 보기에서 골라 쓰시오.

06 클레이 애니메이션 ()

07 실루엣 애니메이션 ()

08 셀 애니메이션 ()

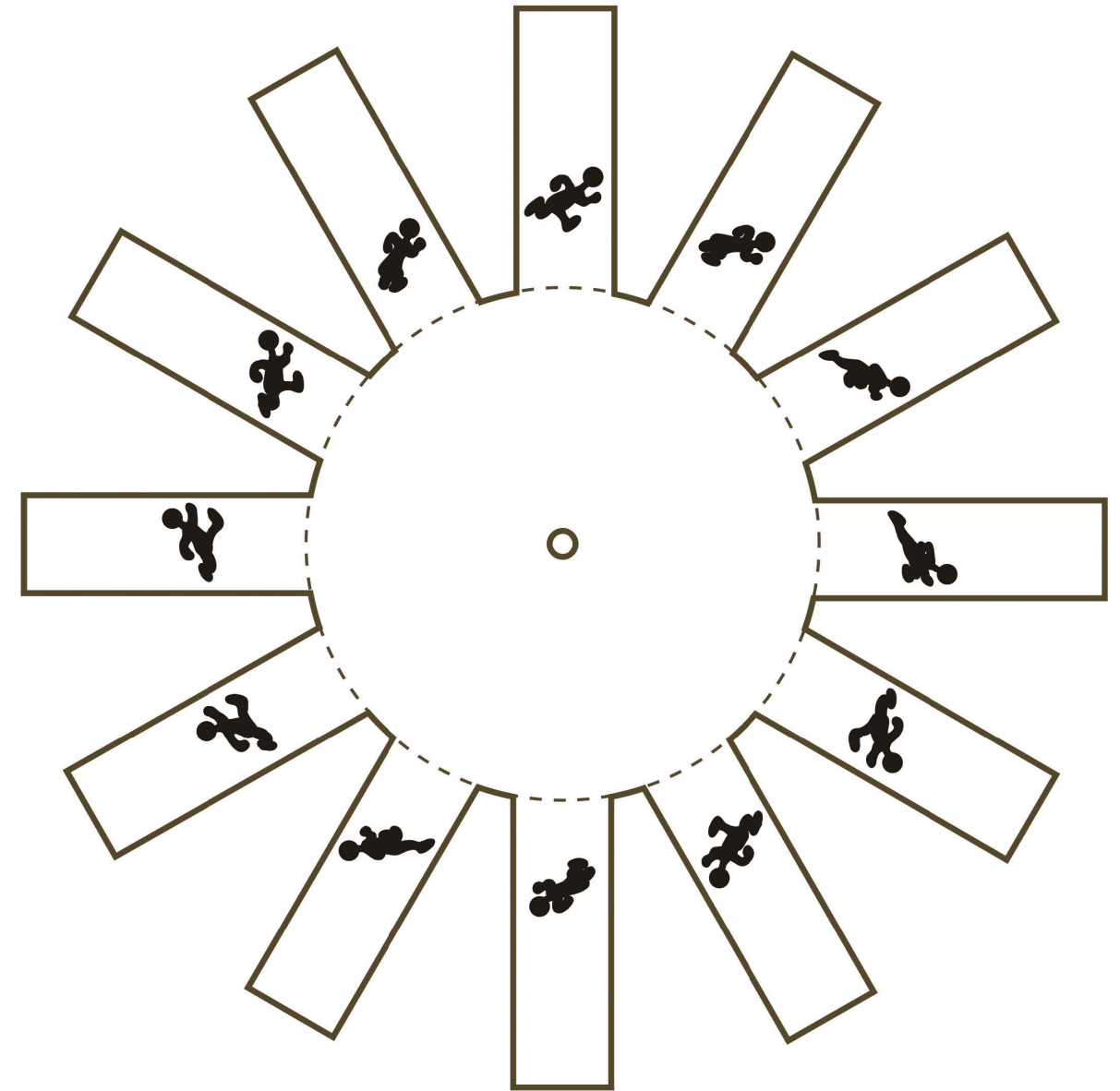
09 컷 아웃 애니메이션 ()

10 3D 애니메이션 ()

보기

종이	그림자
점토	셀로판지 컴퓨터

조이트로프 만들기



1. 두꺼운 선을 따라 모양대로 자른다.
2. 그림이 있는 면이 안쪽이 되도록 점선 부분을 접어 원통 형태를 만든다.
3. 연필이나 뾰족한 막대를 동그란 판 가운데 꽂는다. 지우개나 찰흙 등으로 끝을 고정한다.
4. 원통의 틈으로 내부를 들여다보며 연필이나 막대를 시계 방향으로 돌린다.
5. 화면이 움직이는 공간을 감상한다.(혹은 5. 달리는 사람의 모습을 감상한다 → 6. 나머지 빈 부분에 그림을 그려 나만의 애니메이션을 완성해 본다)