

자연미

- 사람의 손이 닿지 않은 그대로의 자연에서 느껴지는 아름다움을 뜻한다. 자연이 있는 곳이라면 어디서든 자연미를 느낄 수 있다. 산이나 강, 노을, 하늘, 구름, 들꽃, 너른 들판 등에서는 물론 작은 오솔길이나 현미경을 통해 본 세포에서도 자연이 지닌 조형미를 느끼고 찾아볼 수 있다. 자연미는 미술 창작의 바탕이 된다. 미술가는 자연을 있는 그대로의 묘사, 사진기를 통한 촬영, 자연이 지닌 색이나 형태를 단순화하거나 변형, 자연에서 받은 영감으로 자신만의 새로운 주제를 표현하는 등의 방법으로 창작 활동과 밀접하게 관계한다.

시각 문화

- '시각'과 '문화'가 합쳐진 말로 문화적 내용을 담은 시각 이미지라는 뜻이다. '시각'은 눈과 손으로 보거나 만질 수 있는 이미지, 형태를 지녔다는 것을 의미하고, '문화'는 어느 한 사람만의 생각이나 느낌이 아니라, 사회 속의 많은 사람들 사이에서 오랜 시간 함께 공감해 온 생각이나 가치를 담고 있다는 뜻이다.

시각 문화의 요구

- 대중적 이미지의 수용
- 첨단 기술 매체의 발달로 예술과 문화의 변화에 따른 비판하는 능력의 요구
- 문화적 영향력의 중요성 대두

시각 문화를 보는 방법

- 시각 문화에서 아름다움 찾기
- 시각 문화에 숨은 의미를 생각하고 다른 해석들과 비교하기
- 시각 문화의 의미를 사회 문제와 연결하여 생각해 보기
- 시각 문화의 의미를 비판하고 재구성하기
- 시각 문화를 표현하고 있는 매체를 주의 깊게 생각하기

시각 문화의 분류

- 공예와 디자인 영역: 공예, 각종 디자인, 무대 미술, 패션, 헤어 등
- 매스 미디어 영역과 전자 미디어 영역: 사진, 영화, 만화, 애니메이션, 방송, 인터넷 등
- 공연 예술과 스펙터클: 아트 영역 연극, 연주, 댄스, 콘서트, 축제 등
- 미술 영역: 회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등

미술과 직업

- **순수 조형 분야** - 화가, 조각가, 사진작가, 서예가, 판화가, 행위 예술가, 공예가 등
- **디자인 분야** - 시각 디자이너, 제품 디자이너, 웹 및 멀티미디어 디자이너, 의상 디자이너, 실내 장식 디자이너, 컬러리스트, 광고 디자이너, 만화가 및 만화 영화 작가 등
- **미술 교육 및 연구 분야** - 미술 교사, 대학 교수, 미학자, 고고 미술 학자, 미술 평론가, 미술 사학자 등
- **미술관·박물관 분야** - 학예사(큐레이터), 도슨트, 미술품 경매사, 복원가, 전시 코디네이터 등
- **그 외 여러 분야** - 건축가, 미술 치료사, 미술 심리 상담사, 메이크업 아티스트, 미술 감독

조형 요소

- 점, 선, 면, 형, 색, 질감 등으로 음식에 비유하면 재료에 해당한다.

조형 원리

- 조형 요소에 질서와 변화를 주어 배치하는 원리로, 음식에 비유하면 요리를 만드는 방법에 해당한다.

- **통일**: 질서가 있고 안정감이 있는 상태이다.
- **변화**: 지나친 통일감에서 생길 수 있는 단조로움을 없애고 생동감을 준다.
- **대비**: 서로 상반되는 형, 색 등이 어울리게 한다.
- **균형**: 어느 한쪽으로 기울거나 치우치지 아니하고 고른 상태이다.
- **반복과 점증**: 동일한 모양과 색이 연이어 나타나는 것을 반복이라 하고, 크기, 간격, 굵기, 색 등이 점점 증가되는 것을 점증이라 한다.
- **강조**: 어떤 부분을 특별히 강하게 두드러지게 하는 것이다.
- **비례**: 각 부분 상호 간 또는 전체와 부분 간에 수학적으로 일정한 관계에 있는 것을 말한다.

빛과 색

- 색은 우리 눈에 보이는 빛의 파장이며 모양, 재질감과 함께 사물을 구별하는 특징 중의 하나이다.

색의 3속성

- **색상**: 빨강, 노랑, 파랑 등 다른 색과 구분되는 색 이름을 말한다. 유채색에만 있다.
- **명도**: 색의 밝은 정도를 뜻한다. 가장 어두운 부분(명도 0)에서 가장 밝은 부분(명도 10)까지 모두 11단계로 구분된다.
- **채도**: 색의 맑고 탁한 정도를 뜻한다. 빨강의 경우 가장 탁한 부분(채도 1)에서 가장 선명한 부분(채도 14)까지 모두 14단계로 구분된다.

색의 분류

- **무채색**: 검정, 하양, 회색 등 밝기만 구분할 수 있는 색으로, 색상과 채도를 지니지 않는다.
- **유채색**: 무채색을 제외한 색으로, 색상, 명도, 채도를 지닌다.

색의 혼합 방법

- **가산 혼합**: 빛의 혼합으로 3원색은 빨강, 초록, 파랑이며 혼합할수록 명도가 높아진다.
- **감산 혼합**: 물감의 혼합으로 3원색은 마젠타, 시안, 노랑이며 혼합할수록 명도와 채도가 떨어진다.
- **중간 혼합**: 혼합한 두 가지 색의 중간 명도와 채도가 된다. 회전 혼합은 섹팬이, 바람개비 등에서 볼 수 있는 중간 혼합이며, 병치 혼합은 직물의 짜임, 모자이크 등에서 볼 수 있는 중간 혼합이다.

색과 과학

- 신인상주의 화가들은 색이 탁해지는 것을 막기 위해, 팔레트에 물감을 섞는 대신 화면에서 직접 색을 혼합했다. 화면에 무사히 많은 색 점을 찍으면 멀리서 바라보았을 때 색이 서로 섞여 보이는 병치 혼합의 원리를 이용한 것이다. 이는 화학자들이 19세기에 발견해 낸 색에 대한 과학적인 이론들을 배경으로 한다.

색의 대비

- **계속 대비**: 두 가지 이상의 색을 시간 차이를 두고 연이어 볼 때 생기는 현상으로, 보색 잔상과 유사하다.

- 동시 대비
 - 색상 대비: 같은 보라색이 빨강 바탕 위에서는 남보라색으로, 파랑 바탕 위에서는 붉은 보라로 보인다.
 - 채도 대비: 같은 주황색이 빨강색보다 회색 바탕 위에서 더 맑고 깨끗하게 보인다.
 - 보색 대비: 반대색끼리의 대비는 상대색을 더욱 강하고 선명하게 해 준다.
 - 명도 대비: 같은 명도의 회색이 하얀색 바탕 위에서는 어둡게, 검정색 바탕 위에서는 더욱 밝게 보인다.
 - 면적 대비: 같은 색이라도 면적이 넓을수록 명도와 채도가 높아 보인다.

색의 기능

- 명시성: 두 색을 서로 대비시켰을 때 멀리서도 잘 보이는 색의 성질이다. 명도, 채도, 색상의 차이가 클 때 명시성이 높아진다.(예: 노랑과 검정, 파랑과 하양)
- 주목성: 여러 가지의 색 중에서 자극성이 강하여 눈에 잘 띄는 색의 성질이다. 난색, 고채도의 색이 주목성이 높다.(예: 노랑, 주황, 빨강)

색의 상징

- 신호등과 같이 세계적으로 통용되는 색이 있는가 하면, 문화적 배경에 따라 다른 의미를 지니는 색도 있다.

오방색

- 우리나라 전통색으로, 황색(노랑), 적색(빨강), 청색(파랑), 백색(하양), 흑색(검정)을 말한다. 오방은 다섯 가지 방위를 뜻하며, 각각은 서로 다른 수호신, 요령 등을 상징한다.

인물화

- 인체의 비례, 균형, 동세, 표정, 양감 등을 관찰하고 움직임에 따른 변화를 살려 사실적으로 표현하는 인물을 주제로 하여 그린 그림
- 인물화의 종류
 - 대상별: 자화상, 초상화, 종교화, 역사화, 풍속화, 군상화
 - 부위별: 두상화, 흉상화, 반신상화, 전신상화
 - 자세별: 좌상화, 와상화, 입상화

정물화

- 꽃, 과일, 기물과 같이 움직이지 않는 대상을 놓고 그린 그림
- 특징: 소재의 선택과 배치, 빛의 조절 등이 자유롭고 오래 관찰해 그릴 수 있어 구도 감각을 익히고 기초 표현력 학습에 적합
- 화면 구성: 대상을 보는 방향, 눈높이의 변화, 원근을 고려해 형태를 표현, 또한 주제에 따라 변화, 통일, 균형 등을 고려해 물체의 크기, 형태, 색채, 재질감이 잘 나타나도록 그림.
 - 변화: 단조롭지 않게 하는 요소. 지나치게 강조하면 무질서하고 복잡한 느낌을 줌.
 - 통일: 산만하지 않게 하는 요소. 지나치게 강조하면 단조로운 느낌을 줌.
 - 균형: 어느 쪽으로도 기울지 않고 화면에 안정감을 갖게 하는 요소

풍경화

- 자연 경치나 생활 공간을 그린 그림
- 표현: 주변의 모든 풍경을 소재로 하여 기후, 계절의 변화를 담은 색채 표현과 구도, 광선의 방향, 형태의 표현 등에 주의를 거리감과 공간감이 살아 있도록 표현
- 원근법
 - 투시 원근법(선 원근법): 가까운 곳은 크게, 먼 곳은 작게 그려 원근감 표현 (소실점에 따라 1점 투시도, 2점 투시도, 3점 투시도 등으로 구분)

- 색채 원근법(공기 원근법): 가까이 있는 물체는 선명하고 채도가 높게, 멀리 있는 물체는 흐릿하고 채도가 낮게 채색해 원근감 표현

창의적인 생각과 표현

- 의인화, 공간 이동, 분해와 집합, 확대와 축소, 반사와 왜곡, 절단, 단순화, 변형, 압축, 원시, 투시
- 콜라주(collage)
 - 형질이나 종이 나무 조각, 타일 등 재질감이 다른 재료를 화면에 붙여 표현하는 기법. 서로 관계없는 이미지를 결합시켜 색다른 느낌을 주는 이 기법은 화면의 구도나 채색 효과 등을 강조하기 위해 사용함.

상상화

상상의 세계(꿈, 상상, 환상, 공상 등)를 자유롭게 표현한 그림

- 보는 방법: 확대, 절단, 결합, 분해, 압축, 원시, 투시, 변형 등

추상화

- 구체적인 자연 형태의 표현에서 벗어나 순수한 조형 요소(점, 선, 면, 색채)만으로 표현한 그림

- 추상의 종류
 - 차가운 추상(기하학적인 추상): 선과 면에 의한 비례의 아름다움과 색채의 조화 등을 이용해 화면의 질서를 표현한 추상으로, 대표 작가에 몬드리안, 니컬슨 등이 있음.
 - 뜨거운 추상(서정적 추상): 작가의 느낌이나 감정을 강조해 자유로운 형태와 색채로 표현한 추상으로, 대표 작가에 칸딘스키, 폴록 등이 있음.

초현실주의

- 제1, 2차 세계 대전 사이에 유럽에서 일어난 문학 및 시각 예술 운동
- 인간을 이성의 굴레에서 해방하여 현실을 초월한 환상의 세계를 표현. 샤갈, 달리, 마그리트, 에른스트

자동 기술법(自動記述法 Automatism)

- 무의식의 세계를 작품에 투영하려는 초현실주의의 표현 기법
- 의식이 배제된 상태에서 손의 자발적인 움직임으로 우연한 효과를 작품화
- 자유 연상 상태에서 그린 낙서 같은 그림

데페이즈망(Dépayement 전치, 전위법)

- 사물을 본래의 용도, 기능, 의미를 지우고 낯선 장소로 이동시키는 것으로 초현실적인 환상을 창조해 내는 기법
- 모순되는 요소들을 한 화면에 결합시키거나 사물을 엉뚱한 환경에 놓아 시각적 신비감을 주는 방법

데포르마시옹(Déformation)

- 어떤 물체를 원래 모습에서 변형시키는 것

조소

- 입체로 표현하는 조형물로 조각과 소조의 합성어
- 조각: 목조, 석조, 아조, 비누 조각 등 단단한 재료를 외부에서 내부로 깎아 들어가면서 표현한다.
- 소조: 찰흙 소조, 석고형, 테라코타, 브론즈 등 가소성이 있는 재료를 내부에서 외부로 살을 붙여 나오면서 표현한다.
- 조소의 특징
 - 공간 속에 입체의 아름다움을 표현하는 조형 활동이다.
 - 양과 공간을 중시하는 공간 예술이다.
 - 양감, 재질감을 직접 느낄 수 있다.

• 조소의 구분

- 부조: 입체 조형이기는 하나 평면에서 튀어나와 한쪽에서만 감상할 수 있으며, 회화와 같이 배경이 있다. 고부조는 볼록한 정도가 높은 부조이며, 저부조는 동전과 같이 볼록한 정도가 낮은 부조를 말한다.
- 환조: 사방에서 감상할 수 있게 만드는 완전한 입체의 형태로, 조소의 가장 대표적인 양식이다.
- 심조: 부조의 한 방법으로 표면보다 깊이 파서 바닥 면보다 낮게 표현된다.
- 투조: 부조의 여백을 뚫어 파는 방법과 평평한 면을 뚫어 파내는 방법이 있다.

추상 조소

- 자연 대상을 그대로 모방하여 만드는 것이 아니라 작가의 생각이나 사상, 감정 등을 선재, 면재, 양재의 재료를 이용하여 공간에 입체로 표현한다. 형태를 추상적으로 표현하거나 단순화, 상징화를 통하여 표현한다.

아상블라주

- 조립, 집합이라는 뜻으로 보편적인 재료가 아닌 여러 가지 폐품이나 주변의 물건을 조립, 집합하여 만든 3차원의 콜라주 조각이라 할 수 있다.

움직이는 조소

- 모빌: 움직이는 추상 조소, 균형, 율동의 조형 원리를 주로 사용하며 움직임에 따라 다양한 조형미를 감상할 수 있다.
- 키네틱 아트: 기계나 전기를 이용하여 움직이는 과정 자체와 시간의 흐름에 따라 변화하는 것을 중시한다.

조소의 재료

- 찰흙: 모양을 만들기 쉬운 반면 마르면서 갈라지거나 깨지기 쉬우므로 오래 보존하기 어렵다.
- 테라코타: 이탈리아어로 '구운 흙'이라는 의미로, 점토로 만든 후 초벌구이한 조소 작품을 뜻한다.
- 석고상: 찰흙으로 형태를 만든 후, 석고로 형을 떠 그 안에 석고액을 부어 굳혀 만든다.
- 브론즈: 찰흙으로 형태를 만들고 석고로 형을 뜬 후 그 안에 청동을 녹여 부어 굳혀 만든다.
- 철조: 철이나 스테인레스, 알루미늄 등의 재료를 사용하여 자르기, 형 뜨기나 용접 등 다양한 방법으로 제작한다.
- 목조: 나무를 깎아서 표현한다.
- 석조: 돌을 깎아서 표현한다.
- 기타: 정크 아트와 같이 현대 생활의 부산물인 폐품을 사용한다.

• 표현 부위에 따른 명칭

- 두상: 목 위의 머리 부분만 표현
- 흉상: 가슴 윗부분까지 표현
- 반신상: 허리 윗부분을 표현
- 전신상: 몸 전체를 표현
- 토르소: 머리, 팔, 다리를 생략하고 몸통만 표현

• 표현 자세에 따른 명칭

- 입상: 서 있는 모습을 표현
- 좌상: 앉아 있는 모습을 표현
- 와상: 누워 있는 모습을 표현

판화

- 볼록 판화: 볼록 튀어나온 부분에 잉크가 묻어 찍히도록 하는 판화 기법. 거칠고 힘찬 효과, 원판과 좌우가 바뀐. 목판화, 고무 판화, 지판화, 리놀륨 판

화가 있음.

- 오목 판화: 형상이 새겨져 들어간 부분에만 잉크가 묻어 찍혀 나오는 판화 기법, 섬세한 효과, 원판과 좌우가 바뀐. 에칭, 드라이포인트, 메조틴트, 애쿼틴트가 있음.
- 평판화: 판을 새기는 것 없이 평평한 판면에 잉크를 묻히고 종이를 덮어 찍는 기법. 물과 기름이 섞이지 않는 성질을 이용, 판을 파지 않아 자유로운 표현이 가능, 원판과 좌우가 바뀐. 석판화, 모노타이프가 있음.
- 공판화: 판에 구멍을 뚫고 물감을 통과시켜 종이에 잉크가 묻어나게 하는 기법. 선명한 색 표현 가능, 원판과 좌우가 바뀌지 않음. 실크 스크린, 스텐실이 있음.

새로운 매체

• 연속 이미지

- 만화와 애니메이션은 제작하는 도구는 서로 다르지만 정지된 하나의 장면을 연결하여 움직임과 이야기를 만든다는 공통점이 있다. 영화, 애니메이션과 같은 영상 미술은 정지된 화면을 연속적으로 연결하여 움직이는 것처럼 보이게 한다.

- 애니메이션: 애니메이션은 정지된 화면을 여러 장 연속 촬영하여, 살아 있는 것처럼 보이도록 만든 영화의 일종이다.

- 앵글(angle): 사물을 보는 관점
- 컷(cut): 한번의 연속 촬영으로 찍은 장면
- 신(scene): 같은 장소와 시간에서 발생한 사건

- UCC(User Creative Contents): 전문가나 기관 등에서 만든 것이 아니라 일반인이 직접 만든 정보로, 주로 음악, 영화, 만화, 애니메이션, 게임 등으로 표현된다. 인터넷 정보 통신(웹) 서비스의 확장으로 급속히 늘어나고 있다.

- 비디오 아트: 텔레비전 장비와 기술을 사용한 영상 미술. 백남준의 작품이 대표적임.

- 레이저 아트, 하이테크 아트, 라이트 아트: 빛을 조형 매체로 이용한 미술
- 컴퓨터 아트: 미술과 테크놀로지의 결합으로 무한한 가능성이 있음. 컴퓨터 그래픽, 가상 현실, 웹 아트, 인터랙티브 미디어 아트 등

만화

- 스토리를 여러 장면의 그림으로 나타낸 형식. 스토리 만화, 카툰, 삽화, 웹툰 등
- 만화 캐릭터: 만화에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인화 한 것
- 만화 캐리커처: 만화의 인물이나 동물의 모습에서 특징적인 부분을 강조해 우스꽝스럽게 풍자한 그림

전통 회화

- 전통 회화는 우리의 문화유산으로서 지필묵을 사용하여 선과 여백의 아름다움을 표현하는 그림을 말한다.

• 전통 회화의 종류

- 수묵화: 먹으로만 그린 단색화이다. 조선 시대 작품들이 주로 전해지며 문인화를 중심으로 발전하였다.
- 수묵 담채화: 먹으로 그린 다음 얇게 채색한 그림으로, 채색보다는 수묵 위주이다.
- 진채화: 먹선보다는 채색 위주의 화려하고 객관적인 묘사가 특징이다. 삼국 시대 고분 벽화, 고려 시대 불교 회화, 조선 시대 인물화, 화조화, 민화 등으로 이어져 우리 고유의 색채 감각을 보여준다.

• 수묵화의 표현 기법

- 구획법: 윤곽선을 그리고 그 안에 먹으로 채우거나 채색
- 물감법: 윤곽선을 그리지 않고 먹이나 물감으로 한 붓에 표현
- 백묘법: 선묘처럼 붓의 속도, 선의 굵기, 농담의 변화로만 표현

• 삼목법

- 농목: 물의 양이 적은 짙은 먹색
- 중목: 농목과 담목의 중간 정도의 먹색
- 담목: 먹물에 물을 많이 섞은 옅은 먹색

• 소재에 따른 분류

- 산수화: 산과 들, 계곡 등 자연의 경치를 그린 그림
- 인물화: 인물을 소재로 하여 그린 그림
- 화조화: 꽃과 새를 소재로 하여 그린 그림
- 초충도: 풀과 벌레, 곤충을 소재로 그린 그림
- 어해화: 물고기, 게 등을 소재로 그린 그림
- 풍속화: 한 시대의 풍속이나 생활상, 사회상을 그린 그림
- 기명절지화: 진기한 그릇이나 제기(제사에 사용하는 그릇)와 꽃, 과일, 화초 또는 문구류 등을 짜임새 있게 배치하여 그리는 동양화의 일종, 입체감을 위해 음영 기법 사용
- 영모화: 새나 털이 있는 짐승을 그린 그림
- 사군자: 매화, 난초, 국화, 대나무를 일컫는 말로 그 향기나 기상, 절개 등을 닮고자 문인 사대부들이 즐겨 그린 그림. 화면과 여백의 관계를 생각하여 주제를 배치, 필력에 의해 생동감 있게 표현

민화

- 주로 생활 공간을 장식할 목적이나 그 밖의 실용적인 목적으로 그린 그림으로 세속적 주제를 다룬다. 같은 내용을 반복해서 그렸기 때문에 형태와 색채가 양식화되어 나타나며, 익명성(작가의 이름을 명기하지 않음)이 특징이다.
- 형식에 얽매이지 않고 자유롭게 그린 그림이다.
- 민화의 내용은 화조, 산수, 물고기, 호랑이, 토끼, 까치, 책거리, 무신, 무속, 십장생, 사신도 등의 화제가 있음.

문인화

- 남종화 계열로 수묵을 위주로 그렸으며, 전문적인 기술보다는 운치와 기분을 존중한다.
- 군자, 화조, 인물, 산수 등을 소재로 삼았으며, 시, 서, 화를 같은 화면에 표현한다.

• 표현 기법

- 준법: 부벽준, 절대준, 피마준, 하엽준, 겸재준 등
- 점법: 개자점, 호초점, 동엽점, 송엽점 등
- 화법: 물골법, 구름법 등
- 묘법: 칠선묘, 유엽묘, 절로묘 등
- 삼원법
 - 평원법: 가까운 산에서 먼 산을 바라보는 시점
 - 고원법: 산 아래에서 산꼭대기를 올려다보는 시점
 - 심원법: 산 앞쪽에서 산 뒤쪽을 넘겨다보는 시점

서예

- 3천여 년의 전통을 간직하고 있는 서예는 좋은 글귀를 마음에 새겨 가며 글씨 자체를 조형적으로 표현하는 예술로서 넓은 의미로는 전각과 서각까지 포함한다.
- 판본체
 - 글자의 모양이 사각형이다.
 - 글자의 중심이 중앙에 있으며 좌우 대칭이다.
 - 가로획, 세로획이 수평을 이루며 굵기가 일정하다.
- 궁체
 - 모음에 따라 자음의 모양이 변한다.
 - 글자의 모양이 기하학적 도형이다.(삼각형, 사다리꼴, 마름모, 육각형)

- 획의 변화가 많고 세로획이 가로획보다 굵다.
- 글자의 중심을 오른쪽에 두고 가지런히 맞추어 쓴다.

• 집필법(붓을 쥐는 방법): 단구법, 쌍구법, 오지법

• 완법(팔의 자세): 침완법, 제완법, 현완법

• 한문 서체

- 전서: 글자 형은 세로가 길고 획의 굵기가 대체로 일정
- 예서: 글자 형의 가로가 길고 획의 굵기에 변화가 있음.
- 해서: 예서의 글자 형이 정사각으로 바뀐 서체로 세로획이 가로획 보다 굵음.
- 행서: 정자체인 해서와 흘림체인 초서의 중간 글씨체로 반흘림체임.
- 초서: 빠르고 간략하게 쓰며, 점과 획의 생략 및 흘림이 심함.

전각

- 서화의 낙관용 인장을 새기는 것으로 돌이나 나무 등에 글씨를 좌우를 반대로 조각하여 도장을 새긴다. 전서체를 주로 써서 전각이라 한다.

• 전각의 종류

- 성명인: 이름을 새기는 것으로 끝에 ‘인자’를 넣기도 함.
- 아호인(호인): 작가의 호를 새기는 것
- 사구인: 좋은 문구를 새기는 것
- 초형인: 글씨가 아닌 사람이나 동물 등의 형상을 새기는 것

- 서각: 나무 등에 붓글씨를 바로 붙여 놓고 새겨 현판이나 비석 등에 사용되는 것을 서각이라 한다.

• 각법의 종류

- 음각: 바탕은 그대로 두고 글씨를 파내는 각법으로 인주를 묻혀 찍으면 글씨 부분이 희게 나오므로 백문이라고 한다.
- 양각: 글씨를 남기고 바닥을 파내는 각법으로 글씨 부분이 붉게 나오기 때문에 주문이라고 한다.

• 낙관

- 그림이나 글씨에 작가의 이름이나 호를 쓰고 도장을 찍는 것으로 여백과 함께 화면의 구성에 중요한 역할을 한다.

디자인

- 디자인은 ‘계획하다, 설계하다’라는 의미로 사용 목적과 미적인 감각을 동시에 고려한 미술을 말한다.

• 디자인의 조건

- 기능과 목적에 맞게 디자인하였는가?(기능성)
- 최소의 경비로 최대의 효과를 거두었는가?(경제성)
- 미적인 감각을 고려하였는가?(심미성)
- 기존의 것과 다른 독창적인 부분이 있는가?(독창성)
- 실제 생활에서 유용하게 활용할 수 있는가?(실용성)

- 시각 디자인: 알리고자 하는 내용을 시각적인 기호나 형태, 색채 등을 이용하여 전달하는 디자인으로 타이포그래피, 로고, CI, 픽토그램, 포스터, 일러스트레이션, 달력 등이 있다.

- 산업 디자인: 기계에 의해 대량 생산되는 생산품을 계획하고 고안하는 디자인이다. 생활 소비 제품, 기계류, 운송 설비, 패션 디자인 등이 있으며 제품 디자인 또는 공업 디자인이라고도 한다.

- 환경 디자인: 인간 생활을 둘러싼 환경에 대한 디자인으로 실내 환경 디자인과 실외 환경 디자인(공원, 광장 등)으로 구분한다.

- 공공 디자인: 공공의 삶의 영역에 중점을 두어 사람들이 이용하는 광장, 가로등, 버스 정류장, 교통 표지판 등과 같은 공공의 환경을 디자인한다. 좋은 공공 디자인은 도시 환경과 조화를 이루며 지역의 역사와 문화에도 미적으로 기여하고 나아가 사람들의 삶의 질을 향상시킬 수 있다.

- 슈퍼그래픽(supergraphic): 건축물의 벽면 전체를 덮을 수 있을 만큼 거대

한 크기의 디자인을 말하며 환경 개선이나 광고 효과를 목적으로 한다.
- 스트리트 퍼니처: '거리에 놓인 가구'라는 의미로 쓰레기통, 간판, 보도블록 등 공공 디자인을 말한다. 많은 사람들이 사용하는 공간에 놓이기 때문에 기능면에서 중요할 뿐 아니라 도시를 상징하거나 분위기를 좌우한다.

- **환경 디자인:** 주변의 자연 경관이나 주거 환경을 아름답고 편리하게 꾸미는 조형 활동
- **패션 디자인:** 옷과 장신구에 관한 디자인. 사회·문화적 영향을 받으며 시간과 장소에 따라 다양하게 디자인됨.
- **유니버설 디자인:** 연령과 성별, 국적(언어)과 문화적 배경, 장애의 유무 등에 관계없이 누구에게나 공평하고 사용하기 편리한 제품 및 사용 환경을 디자인 하는 것으로 '모든 사람들을 위한 디자인 Design for All' 이라고도 함.
- 유니버설 디자인의 7대 원칙: 공평한 사용, 사용상의 융통성, 간단하고 직관적인 사용, 정보 이용의 용이성, 오류에 대한 포용력, 적은 물리적 노력, 접근과 사용을 위한 충분한 공간

우리나라 미술

- **선사 시대 미술:** 구석기, 신석기에 이르는 선사 시대에 우리 선조는 실용적인 도구 제작을 넘어 염원을 담은 미술을 남겼다. 구석기 시대의 뿔석기, 신석기 시대의 빗살무늬 토기, 청동기 시대의 청동검, 청동 잔무늬 거울 등의 유물이 있음.
- **삼국 시대 미술:** 고구려·백제·신라가 고대 국가로서 왕권을 확립하고, 세력과 권위를 상징하는 고분과 불교 미술을 발전시켰다.
- 고구려: 강인하고 씩씩한 기상이 엿보임. 고분 벽화와 각종 불상, 토기 등이 제작됨.
- 백제: 중국과 일본과의 교류가 활발. 정림사지 5층 석탑, 서산 마애삼존불상, 금동대향로 등이 제작됨.
- 신라: 토속적인 토우와 토기, 세련되고 정교한 금제 장신구, 금관 등의 금속 공예가 발달
- **통일 신라 시대 미술:** 삼국을 통일한 신라는 고구려와 백제의 문화를 흡수하고 당과의 교류를 통하여 국제적이고 독자적인 불교 미술을 발전시켰다. 우리나라 불교 미술의 황금기로 석굴암, 불국사, 석가탑, 다보탑, 성덕 대왕 신종 등이 있음.
- **고려 시대 미술:** 불교를 국교로 삼아 불교 미술이 활발히 전개되었고, 왕실과 귀족의 취향을 반영한 호화롭고 섬세한 문화가 발달하였다. 복숭대의 화풍과 문인화가 들어오고, 도화원이 설립. 불교 회화 및 불교 건축, 도자기, 칠기, 금속 등의 공예가 발달
- **조선 시대 미술:** 유교를 국가 이념으로 삼은 사대부가 미술문화를 이끌었다. 중국 산수화의 영향을 받은 전기에는 이상향을 담은 회화가 융성한 반면 근대 의식이 싹트기 시작한 후기에는 진경 산수화, 풍속화, 민화가 유행하였다. 유교의 영향을 받아 검소하고 실용적이면서 소박한 성격의 미술이 발전. 특히 회화, 도자 및 칠기 공예, 목조 건축 등이 발달
- **근대 미술:** 근대화의 영향으로 서양 문물과 유학을 통해 새로운 사조를 받아들였다. 20세기 후반 이후 과학 기술의 발달로 새로운 미디어가 등장하여 전통과 현대가 공존하는 역동적인 미술 문화가 펼쳐지고 있다. 교회동이 서양화 기법을 도입한 후 나혜석, 구본웅, 박수근, 이중섭, 김환기, 유영국 등 많은 화가들이 활동

동양 미술

- **중국 미술:** 아시아 대륙의 동북부에 위치하며 불교 미술과 한자, 유교 사상들을 동양 여러 나라에 전파함.
- **인도 미술:** 인더스 강과 갠지스 강 유역의 고도 문명국 중 하나로 불교, 힌두교, 이슬람교의 종교 미술 문화를 남음.

- **일본 미술:** 중국과 한반도의 영향을 받는 한편 독자적인 미술 문화를 형성, 휴리스, 동대사 등의 목조 건축과 다색 목판화인 우키요에가 유명함.
- **동남아시아 미술:** 여러 민족이 광범위하게 흩어져 있는 곳으로 인도의 종교 문화와 중국의 한자 문화를 수용해 독특한 문화를 형성

서양 미술

- **선사 시대 미술:** 다산이나 풍요로운 수확을 기원하는 주술적 염원이 담긴 그림이나 조각을 제작
- **고대 미술**
- 이집트 미술: 파라오 혹은 죽은 자를 위한 미술로, 영혼 불멸, 태양 숭배, 정면성을 중시
- 그리스 미술: 이상미·조화미·균형미를 추구
- 로마 미술: 실용성·현실성·기능성·합리성을 추구
- **중세 미술:** 기독교 미술의 전성기. 동로마를 중심으로 한 비잔틴 미술은 성상화와 돔형 건축, 모자이크, 서로마 중심의 로마네스크 미술은 두터운 벽과 프레스코화, 고딕 미술은 뾰족한 첨탑과 스테인드글라스 창이 특징임.
- **바로크 미술:** 절대 왕권을 배경으로 한 미술로 동적이며 과장된 표현, 다양한 기교 등이 특징임.
- **로코코 미술:** 귀족 취향의 우아한 미술로 화려하고 장식적인 미술 추구
- **19세기 미술:** 시민 혁명으로 사회적 변혁을 겪게 되는 19세기에 다양한 미술 사조들이 등장
- 신고전주의: 고전미, 형식미, 비례미 추구
- 낭만주의: 인간의 격한 감정을 동적인 구도와 강렬한 색채로 표현
- 사실주의: 일상의 모습을 있는 그대로 사실적으로 표현
- 인상주의: 시시각각 변하는 순간적인 색채와 인상을 표현
- 후기 인상주의: 미술가의 개성과 주관적인 감정을 자유롭게 표현
- **20세기 미술:** 제1, 2차 세계 대전과 과학 기술의 발달로 미술 표현의 새로운 사고와 가치가 부여됨.
- 표현주의: 작가의 내면이나 사회 부조리를 표현하기 위해 과장되고 변형된 형태와 색채를 강조하였다.
- 야수주의·입체주의: 야수주의가 강렬한 색채와 과감한 변형에 집중하였다면, 입체주의는 대상을 각기 다른 시점으로 관찰하여 재구성하였다.
- 미래주의·구축주의: 도시 문명의 산물인 기계와 산업의 힘을 적극적으로 이용하였다.
- 추상 회화: 자연의 원리나 정신세계를 순수한 조형 요소로 표현하였다.
- 다다·초현실주의: 기존의 미술을 비판하고 무의식의 세계를 표현하였다.
- 추상 표현주의·앵포르멜: 즉흥적이고 비정형화된 행위를 통해 추상적인 형상을 표현하였다.
- 팝 아트·미니멀 아트: 대중문화의 이미지와 상업적 재료를 미술에 도입하였다.
- 개념 미술·행위 미술·대지 미술: 작품의 형식 자체보다는 작업 과정에 대한 개념이나 과정을 강조하며, 실제 자연과 도시 환경을 미술의 무대로 다룬다.
- **현대 미술의 다양한 표현:** 텔레비전, 비디오 같은 멀티미디어 등의 전자 매체를 이용한 '비디오 아트', 빛의 효과를 적극적으로 살린 '라이트 아트', 작품과 관람객이 서로 상호 작용하며 작품을 만들어 가는 '인터랙티브 아트' 등이 있음.

용어 및 인명 사전

용어

가산 혼합(加算混合) 빛의 삼원색을 이용하여 색을 표현하는 방법으로 빨강(Red), 초록(Green), 파랑(Blue) 세 종류의 광원(光源)을 이용하여 색을 혼합하며 색을 섞을수록 밝아진다.

감산 혼합(減算混合) 물감의 삼원색을 이용하여 색을 표현하는 법으로 자주(Magenta), 노랑(Yellow), 파랑(Cyan) 세 종류의 물감을 이용하여 색을 혼합하며 색을 섞을수록 어두워진다.

구름법(鉤勒法) 먹으로 형태의 윤곽선을 그린 후, 그 안에 먹이나 물감으로 채색하는 전통 회화 기법이다.

기명절지화(器皿折枝畫) 전통 회화에서 각종 그릇과 꽃가지 등을 그린 그림을 말하며, 생활용품이 곁들여 그리기도 한다.

낙관(落款) 글씨나 그림을 완성한 작품에 자신의 이름이나 호를 쓰고 도장을 찍는 일. 또는 도장을 말한다.

남종화(南宗畫) 중국 명대에 막시룡과 동기창에 의해 제창된 것으로 주로 수묵화나 수묵 담채로 표현한다. 당나라 왕유가 시조이며 수묵선염, 피마준, 미점, 발묵과 파묵법 등이 특징이다.

농담(濃淡) 먹이나 색에 물을 섞는 정도에 따라 명암의 짙고 옅은 정도를 말한다.

데칼코마니(decalsomanie) '복사하다'의 의미로 종이에 물감을 칠한 후 돌로 접거나, 다른 종이를 눌렀다가 떼 때 생기는 우연의 효과를 이용하는 기법이다.

도슨트(docent) 박물관이나 미술관 등에서 관람객이 전시된 작품을 제대로 이해할 수 있도록 도움을 주는 사람으로, 전시에 관한 설명을 하는 안내인 역할을 한다.

동세(動勢) 어떤 대상의 움직임에서 오는 운동감과 방향감으로 작품에 생동감을 더하는 요소이다.

드라이포인트(drypoint) 오목 판화 중 한가지로 부식시키지 않고 단단한 철침으로 직접 판을 새겨서 찍어 내는 기법이다.

마블링(marbling) 물 위에 유성 페인트나 유채 물감을 떨어뜨리고 살짝 저은 후, 표면에 종이를 대고 찍어 내는 표현 방법이다. 물과 기름이 서로 섞이지 않는 성질을 이용한다.

메조틴트(mezzotint) 오목 판화 중 한가지로 금속 판에 작은 점들을 새기고, 그 점들에 잉크를 곁들여 찍어 내는 방법이다.

명도(明度) 색상, 채도와 함께 색의 주요한 3속성

중의 하나이며 밝고 어둡기를 의미한다.

명시성(明視性) 두 가지 이상의 색을 배색할 때, 멀리서도 눈에 띄일 수 있는 성질을 말한다. 명도, 채도, 색상차가 클수록 명시성이 높다.

모빌(mobile) 미국의 조각가 H.콜더가 창안한 움직이는 추상 조소를 말한다.

모자이크(mosaic) 종이, 유리, 돌 등 다양한 재료의 조각들을 붙여서 무늬나 그림을 만들어 내는 기법이다.

몰골법(沒骨法) 윤곽선을 그리지 않고 먹이나 채색만을 사용해서 형태를 그리는 전통 회화의 기법이다.

문인화(文人畫) 전문 직업 화가가 아닌 문인 사대부가 여가로 그리는 그림이다.

민화(民畫) 복과 소망을 기원하며 소재에 상징과 의미를 담아 그린 그림이다. 주로 이름 없는 화가들이 그렸다.

반사광(反射光) 빛의 반사에 의해서 어둠 속에 나타나는 밝은 부분을 말한다.

병치 혼합(併置混合) 서로 다른 색을 작은 점들로 조밀하게 배치했을 때 시각적으로 혼합되어 중간색으로 보이는 것을 말한다.

북종화(北宗畫) 중국 당나라의 이사훈에 의해 창시된 동양 회화의 유파이다. 주로 화원 화가나 직업 화가들이 짙은 채색과 세밀하고 사실적 표현으로 그렸다.

분청사기(粉靑沙器) '분장회청사기'의 줄임말로 조선 초기에 주로 만들어졌다. 청자에 백토로 분을 칠하고 투명한 유약을 발라 다시 구워 낸 도자기를 말한다.

사군자(四君子) 사대부들이 즐겨 그린 그림으로 매(梅)·난(蘭)·국(菊)·죽(竹)을 말한다.

상감 기법(象嵌技法) 흙으로 모양을 만들고 반 건조 상태에서 문양을 음각한 후 그 부분을 백토나 적토로 메워 무늬를 나타내는 기법이다.

상형토기(象形土器) 인물 또는 특정한 기물의 형상을 본떠 만든 토기를 일컫는 용어로 우리나라의 경우 신라와 가야의 토기가 주로 이에 해당한다.

소묘(素描) 대상을 관찰하여 형태, 명암, 양감, 질감 등을 한 가지 색으로 표현한 그림이다.

소실점(消失點) 대상의 연장선이 한 곳에서 만나는 점을 말한다.

소조(塑造) 찰흙이나 석고 등 가소성이 있는 재료를 안에서 밖으로 빚거나 덧붙여서 표현하는 조형 미술이다.

스테인드글라스(stained glass) 금속 산화물을 녹여 붙이거나 표면에 안료를 구워 붙인 색유리 조각

을 접합시켜 만든 채색 유리창으로 성서의 내용이거나 기하학적 도안을 담아 고딕 교회 벽에 설치되었다.

스텐실(stencil) 종이에 글씨나 그림 등 모양을 그리고 오려 낸 후, 그 구멍에 물감을 넣어 찍어 내는 공판화 기법이다.

스토리 보드(story board) 영화나 광고와 같은 영상물을 제작하기에 앞서 계획하는 간단한 그림이나 문서를 말한다.

실크 스크린(silk screen) 실크나 나일론 등의 천을 틀에 고정하고, 천의 구멍에 잉크를 투과시켜 새어나오는 잉크를 찍는 판화이다.

아상블라주(assemblage) 여러 가지 물체를 조립해서 만드는 3차원의 입체 작품을 말한다.

애니메이션(animation) 움직이지 않는 대상을 연속 동작으로 촬영하여 살아서 움직이는 것처럼 보이게 하는 방법을 말한다.

에칭(etching) 동판 위에 글씨나 그림을 새긴 뒤 질산으로 부식시켜 제작하는 오목 판화이다.

여백(餘白) 글씨를 쓰거나 그림을 그릴 때 의도적으로 남겨놓은 공간으로 무한한 공간감을 준다.

오브제(objet) 물체, 사물을 뜻하는 말로 본래의 용도와 다르게 미술 작품에 사용되어 새롭게 조형성이 부여된 것을 말한다.

옵아트(Op Art) 1960년대 미국에서 시작된 추상 미술로 선, 색, 면 등 조형 요소를 이용하여 화면이 움직이는 듯 착시 현상을 일으키는 미술 양식이다.

우키요에(浮世繪) 일본의 무로마치(室町)시대부터 에도(江戸)시대 말기(14~19세기)에 서민 생활을 주제로 제작된 회화의 한 양식으로 일반적으로 대량 생산된 목판화를 지칭한다. '우키요'는 덧없는 세상, 속세를 뜻한다.

유약(釉藥/澆藥) 도자기의 표면에 덧칠하는 유리질 성분으로 도자기에 액체나 기체가 스며들지 못하게 하며 겉면에 광택이 나게 한다.

일러스트레이션(illustration) 신문이나 잡지, 서적 등의 인쇄물에 사용되는 삽화, 사진, 도안 등을 통틀어 이르는 말이다.

전각(篆刻) 나무나 돌, 금속, 옥, 상아 등에 인장을 새기는 것이다.

점묘법(點描法) 점으로 찍어서 표현하는 기법이다. 신인상주의 화가들이 물감을 섞어 사용하지 않고 순수한 색을 미세한 점으로 분할하여 시각적인 혼색을 만드는 기법으로 사용하였다.

주목성(注目性) 자극성 강하여 색이 눈에 잘 띄는 성질을 말한다. 빨강과 같은 난색, 고명도, 고채도일수록 주목성이 높다.

진경 산수화(眞景山水畵) 조선 후기 정선이 창시한 화풍으로 실제의 자연 경관을 보고 그린 산수화를 말한다.

질감(質感) 물체를 만지거나 눈으로 봤을 때 거칠고 매끄러움을 느끼는 표면 특성을 말한다.

착시(錯視) 시각적인 착각으로 사물의 형태, 크기, 색채 등이 실제와 다르게 보이는 현상이다.

채도(彩度) 유채색의 맑고 탁한 정도를 나타낸다.

추상화(抽象畵) 대상의 구체적인 형태에서 벗어나 점, 선, 면, 색 등의 조형 요소와 통일, 강조, 변화 등의 조형 원리를 활용하여 주관적인 해석으로 표현하는 것이다.

카툰(cartoon) 직유·은유·풍자적인 내용을 한 컷에 그리는 만화이다.

캐리커처(caricature) 인물의 특징을 변형·과장·왜곡·생략하여 풍자적으로 그린 그림이다.

캐릭터(character) 인물이나 동물의 모습에서 특징을 살려 상징적으로 표현한 이미지를 말한다.

콜라주(collage) 작품에 천이나 종이 등 여러 가지 재료를 붙여서 표현하는 기법을 말한다.

크로키(croquis) 움직이는 대상의 특징을 신속하고 간략하게 표현한 그림이다.

키네틱 아트(Kinetic Art) 바람, 자력, 전기 등을 동력을 이용하여 작품 자체가 움직이거나 움직이는 부분이 포함된 작품을 말한다.

테라코타(terra cotta) 흙으로 조형물을 만들고 약 800°C에서 초벌구이 한 것을 말한다.

패러디(parody) 특정 작품에서 동기를 얻고 그것을 흉내 내거나 새롭게 재해석해서 익살스럽게 표현하는 수법이다.

퍼포먼스(performance) 미술가의 신체를 이용한 표현이나 관객의 행동을 작품에 포함시키는 행위를 말한다.

풍속화(風俗畵) 본래는 왕실이나 조정에서 벌어지는 행사의 생활상과 잡다한 일들을 기록하듯 그린 그림이다. 조선 후기에는 주로 서민들의 생활 모습을 그렸다.

프레스코(fresco) 석회를 바르고 화칠이 마르기 전에 수성 물감으로 그리는 벽화 기법을 말한다. 화칠이 마르기 전 재빨리 그려야 하고 수정이 거의 불가능하다.

프로타주(frottage) 요철이 있는 물체 위에 종이를 대고, 연필이나 크레파스 등으로 문질러 나오는 무늬나 효과를 이용하는 기법이다.

플립 북(flip book) 한 권의 종이 묶음에 연속적인 그림을 그려 놓고, 이것을 빠르게 넘겨 움직임을 만들어 내는 책이다.

화각 공예(華角工藝) 소의 뿔을 얇게 잘라서 무늬를 그린 후, 이것을 붙여서 장식하는 우리나라의 전통 공예이다.

환조(丸彫) 대상을 완전한 입체로 표현하여 사방에서 감상할 수 있는 작품이다.

인명

가우디(Gaudí Cornet, Antoni/에스파냐/1852~1926) 자연에서 영감을 얻어 곡면과 곡선이 풍부한 독특한 형태의 건축 기법을 특징으로 하는 건축가이다. 작품으로는 <구엘 저택>, <카사밀라>, <구엘 공원>, <성 가족 성당> 등이 있다.

강세황(姜世晃/조선/1713~1791) 조선 후기 정조 때의 문신이자 서화가, 예서, 전서 등의 각 서체에 뛰어났던 인물이다. 산수화, 사군자를 잘 그렸으며 작품으로는 <영통동구>가 있다.

곽희(郭熙/북송/1020?~1090?) 화북지방 산봉우리의 웅장한 모습을 삼원법으로 구사하였다. 이성李城과 곽희의 산수화 양식을 따른 사람들을 이곽파李郭派라고 한다.

김정희(秋史/조선/1786~1856) 조선 후기의 서화가·문신·문인·금석학자로 학문과 예술, 문학에 많은 업적을 남겼다. 학문에서는 실사구시를 주장하였고, 서예에서는 독특한 추사체를 대성시켰으며, 특히 예서·행서에 새 경지를 이룩하였다.

김종영(金鍾瑛/한국/1915~1982) 한국의 조각가로, 일찍이 추상 조각을 시도하여 우리나라 조각계에 많은 영향을 주었다. <전설>, <자각상>, <포항 전물 학생 기념탑>, <3·1 운동 기념탑> 등의 작품이 있다.

김홍도(金弘道/조선/1745~1806?) 조선 시대의 대표 화가로서 산수화, 인물화, 신선화, 불화, 풍속화에 능하였다.

나혜석(羅蕙錫/한국/1896~1948) 우리나라 최초의 여성 화가이다. 사실적인 기법으로 인물과 풍경을 그렸으며, 후에는 야수파와 표현주의 등의 영향을 받았다. 대표 작품으로는 파리에서 그린 <무희>, <스페인 해수욕장> 등이 있다.

다비드(David, Jacques-Louis/프랑스/1748~1825) 신고전주의의 엄격한 형태미를 추구한 대표적인 화가이다. 작품으로는 <호라티우스 형제의 맹세>, <마라의 죽음>, <나폴레옹의 대관식> 등이 있다.

달리(Dalí, Salvador/에스파냐→미국/1904~1989) 초현실주의 회화의 대표적인 화가이다. 꿈, 환상의 세계를 사실적으로 표현하였다. 작품으로는 <에스파냐 내란의 예감>, <기억의 고집> 등이 있다.

도미에(Daumier, Honoré/프랑스/1808~1879) 사실주의 화가이자 판화가이다. 정치 풍자 캐리커처로 왕정을 비판하고, 파리의 시민 생활, 법정, 열차 풍

경 등을 소재로 많은 풍자화를 남겼다. <세 악녀>, <삼등 열차> 등의 작품이 있다.

뒤상(Duchamp, Marcel/프랑스→미국/1887~1968) 다다이즘을 대표하는 화가이다. 기성품인 변기를 오브제로 사용한 레디메이드인 <샘>과 동세를 강조한 그림 <계단을 내려오는 나무> 등의 작품이 있다.

드마리아(De Maria, Walter Joseph/미국/1935~2013) 미니멀리즘과 개념 미술, 그리고 대지 미술로 연결되는 작업을 하며 자연과 예술이 함께 어우러진 창조적 욕망의 세계를 표현하였다.

들라크루아(Delacroix, Ferdinand Victor Eugène/프랑스/1798~1863) 이국적인 정서를 살린 낭만주의 작가이다.

레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci/이탈리아/1452~1519) 르네상스 시대의 이탈리아를 대표하는 천재적인 미술가·과학자·기술가·사상가이다. 조각과 건축, 토목, 수학, 과학, 음악에 이르기까지 다양한 방면에 뛰어난 재능을 보였다.

르누아르(Renoir, Pierre-Auguste/프랑스/1841~1919) 모네와 함께 인상주의 기법을 도입한 화가이다. 여인, 꽃 등을 감미로운 색채로 그렸으며, 조각에서도 풍부한 양감을 표현하였다.

르코르뷔지에(Le Corbusier/스위스→프랑스/1887~1965) 스위스의 건축가이자 화가이다. 혁신적이면서 합리적인 설계와 순수주의 건축 이론을 펼쳤다.

리히텐슈타인(Lichtenstein, Roy/미국/1923~1997) 현대 정보 사회에 실재하는 만화 등과 같은 기성 이미지를 회화의 형식으로 취하는 팝 아티스트이다. 대표 작품으로는 <피아노 앞의 소녀>가 있다.

마그리트(Magritte, René/벨기에/1898~1967) 친숙하고 일상적인 사물을 예기치 않은 공간에 두거나 크기를 왜곡시키는 등의 '데페이즈망' 기법을 효과적으로 사용하였다. 초현실주의의 대표적인 화가이며 작품으로는 <여름의 계단> 등이 있다.

마티스(Matisse, Henri/프랑스/1869~1954) 야수주의의 대표적인 화가이다. 강렬한 색채 표현과 단순한 형태가 특징이며, 작품으로는 <붉은 주단>, <오달리스크>, <장식적 무늬가 있는 인물화> 등이 있다.

멘디니(Mendini, Alessandro/이탈리아/1931~) 이탈리아의 디자이너이자 건축가이다. <프루스트의 자>, <그로닝겐 뮤지엄> 등 포스트모더니즘의 대표적인 작품을 만들어 현대 디자인의 판도를 바꾸었다.

모네(Monet, Claude/프랑스/1840~1926) 자연의 대상이 시간과 계절에 따라서 변화하는 순간적인 상태를 파악하여 표현한 인상주의 대표적 화가이다.

모딜리아니(Modigliani, Amedeo/이탈리아/1884~1920) 초기에는 인상파 영향을 받았으나 후기에는 독자적인 양식을 확립한 화가이자 조각가이다. 인물을 길게 변형시켜 우수에 찬 독특한 분위기의 인물화를 주로 그렸으며, 조각가 브란쿠시의 영향을 받은 조각 작품도 다수 제작하였다.

몬드리안(Mondrian, Piet Cornelis/네덜란드/1872~1944) 추상회화를 창시한 사람 중 하나이다. 선과 색채로 순수한 추상적인 형태를 만들어 내는 신조형주의를 일으킨 화가이며, 차가운 추상의 대표적인 작가이다.

몽크(Munch, Edvard/노르웨이/1863~1944) 화가이자 판화가이다. 주로 병과 죽음을 소재로 작품을 표현하였다. <병든 아이>, <절규> 등이 대표적이다.

미로(Miró, Joan/에스파냐/1893~1983) 초현실주의 화가이다. 별, 여자, 새 등을 그림 문자처럼 단순화하여 색채와 조화시킴으로써 건강하고 유쾌한 느낌의 그림을 그렸다.

미켈란젤로(Michelangelo, Buonarroti/이탈리아/1475~1564) 이탈리아의 조각가이자 건축가이다. 르네상스 시대의 회화, 조각, 건축에서 뛰어난 업적을 남겼다.

박수근(朴壽根/한국/1914~1965) 회백색의 화강암 같은 질감과 검정색의 외곽선 기법으로 소박한 서민들의 모습을 작품으로 표현하였다.

반 고흐(Van Gogh, Vincent/네덜란드/1853~1890) 신인상파의 영향을 받아 강렬한 색채와 격렬한 필치로 독자적인 화풍을 전개시켰다.

백남준(白南準/한국→미국/1932~2006) 비디오 미술가이다. TV 화면을 이용한 여러 가지 비디오 미술을 발표하여 '비디오 아트'의 조지 워싱턴'이라고 불린다.

벨라스케스(Velázquez, Diego Rodriguez de Silva y/에스파냐/1599~1660) 17세기 스페인을 대표하는 화가로서, 사실적인 묘사와 웅장한 표현으로 '초상화의 대가'라고 불린다.

변상벽(卞相璧/조선/1763년경) 조선 숙종 때의 화가이며 호는 화재이다. 새와 짐승, 인물을 잘 그렸으며 특히 닭과 고양이를 잘 표현하였다.

브뤼헬(Brueghel, Pieter(the Elder)/네덜란드/1525~1569) 소묘와 동판화 제작을 많이 하였으며 말년에는 농민의 결혼식 등 농민의 생활을 즐겨 그려 '농민의 화가'로 불리고 있다.

샤갈(Chagall, Marc/러시아→프랑스/1887~1985) 고향의 풍물이나 추억, 연인 등을 주제로 환상적인 느낌이 들게 하는 동화적 표현이 특징이다.

샤르댕(Chardin, Jean-Baptiste-Siméon/프랑스/1699~1779) 부엌의 집기류와 식기 등 일상적인

주제로 정물화와 초상화를 주로 그렸다. 엄정한 조형성과 풍부한 시정(詩情)에 지탱된 독자적인 회화 세계를 창시하였다.

세잔(Cézanne, Paul/프랑스/1839~1906) 근대 회화의 아버지로 불리며 풍경화, 정물화, 인물화 등을 그렸다. 청색과 주색을 기초로 한 명쾌한 색채 감각이 특징이다.

소식(蘇軾/북송/1036~1101) 북송의 시인이자 예술가, 정치가이다. 철학적 요소가 짙은 새로운 화풍을 구성하였다.

시슬레(Sisley, Alfred/프랑스/1839~1899) 인상파의 대표적 풍경 화가이다. 1870년대의 파리 근교의 풍경화와 만년에는 모레-쉬르-로앙의 교회당을 그린 작품이 특히 뛰어나다.

신사임당(申師任堂/조선/1504~1551) 조선 시대의 여류 예술가로 시와 그림에 뛰어났으며, 율곡 이이의 어머니이다. 산수, 포도, 풀, 벌레 등을 간결한 구도와 여성스럽고 섬세한 표현을 하였다.

신윤복(申潤福/조선/1758~?) 풍속화에 뛰어났던 조선 후기의 화가이다. 조선 시대의 사회상을 사실적으로 표현하였으며 작품으로는 조선 시대 여인을 섬세하고 깔끔한 선으로 표현한 <미인도>와 <풍속회첩>에 수록된 <단오 풍정>, <연당의 여인> 등이 있다.

심주(沈周/명/1427~1509) 주로 동원, 거연, 원말 사대가로부터 배웠다. 오파의 창시자이며, 명 사대가로 불린다.

에른스트(Ernst, Max/독일→프랑스/1891~1976) 무의식적인 심상을 프로타주 등의 기법을 이용하여 초현실적으로 표현하였다. 대표 작품으로는 <안토니우스의 유혹>, <눈 가린 채 헤엄치는 사람> 등이 있다.

올덴버그(Oldenburg, Claes/스웨덴→미국/1929~) 퍼포먼스의 전신인 해프닝에 몰두했던 조각가이다. 옷핀, 야구방망이와 같은 친숙한 물체들을 거대하게 확대하여 공원 등에 설치하거나 부드러운 비닐로 타자기를 만들기도 하였다.

왕희지(王羲之/동진/303~365) 해서·행서·초서 등 예술적인 서체를 완성한 중국 동진의 서예가이다.

워홀(Warhol, Andy/미국/1928~1987) 대중 미술과 순수 미술의 경계를 무너뜨린 팝 아트의 대표적인 작가이다. 만화, 배우 사진 등 대중적인 이미지를 실크 스크린 기법을 사용하여 제작하였다.

윤두서(尹斗緒/조선/1668~1715) 조선 후기의 화가로 사·글씨·그림에 뛰어났다. 역동적인 말 그림과 인물의 사실 묘사로 그의 자화상이 널리 알려졌다.

이상범(李象範/한국/1897~1972) 초기에는 스승 심전 안중식의 영향을 받아 남북종 절충 화풍을 보였

으며, 점차 독자적인 세계를 개척하여 향토색 짙은 작품들을 그려냈다. 대표 작품으로는 <창덕궁 경춘각 벽화>, <원각사 벽화> 등이 있다.

이암(李巖/조선/1499~?) 화조와 동물에 뛰어났으며 특히 강아지를 소재로 한 채색화를 주로 그린 화가이다.

정선(鄭敎/조선/1676~1759) 조선 고유문화인 진경문화가 이루어진 진경 시대에 활동하였다. 중국의 산천이 아닌 조선의 산천을 있는 그대로 그린 진경산수의 개척자로 진경 시대를 작품으로 실증해 주었다.

칸딘스키(Kandinsky, Wassily/러시아→프랑스/1866~1944) 현대 추상 미술의 선구자이며 청기 사파의 일원이다. 선명한 색채를 이용한 교향악적이고 역동적인 추상 표현을 한 뒤 점차 기하학적 형태에 의한 구성적 양식을 추구하였다.

칼로(Kahlo, Frida/멕시코/1907~1954) 교통사고로 인한 고통과 아이를 낳을 수 없다는 슬픔, 삶에 대한 강한 의지를 작품으로 승화시켰다. 1970년대 페미니스트들의 우상이었고, 1984년 그녀의 작품은 멕시코의 국보가 되었다.

컨스터블(Constable, John/영국/1776~1837) 화풍이 일생 동안 그다지 변화하지 않았으나, 풍경화를 신선한 감각으로 해방시켜 자연을 솔직하게 표현해 프랑스 낭만파의 색채나 외광파의 빛의 묘사에 영향을 주었다.

페이튼(Peyton, Elizabeth/미국/1965~) 1990년대 초부터 역사적인 인물을 비롯한 유명 인사들의 초상화를 그려 주목을 받았다. 대중 매체에서 모은 기존의 이미지를 출발점으로 한 초상화는 친밀감과 함께 묘한 매력을 발산한다.

폴록(Pollock, Jackson/미국/1912~1956) 미국 추상 표현주의의 대표적인 화가이다. 행동에 의한 '드리핑 페인팅' 기법을 만들어 냈으며, <비밀의 수호자들>, <푸른 기둥>, <가을 리듬> 등의 작품이 있다.

피카소(Picasso, Pablo/에스파냐/1881~1973) 입체주의를 창시한 화가이다. 판화, 조각, 도예, 무대 장치, 벽화 등 다방면에 많은 작품을 남겼다. 작품으로는 <아비뇰의 아가씨들>, <전쟁과 평화> 등이 있다.

호크니(Hockney, David/영국/1937~) 화가이자 사진작가, 판화가, 무대연출가 등 다양하게 활동한다. 사진과 같은 사실성을 추구하는 작품을 주로 제작한다.

훈데르트바서(Hundertwasser, Friedensreich/오스트리아/1928~2000) 오스트리아 화가이자 건축가이다. 강렬한 색채와 유기적인 형태로 자신만의 독특한 작품 세계를 펼쳐 나갔다. 인간과 자연의 공존을 주장하며 환경 운동에도 적극적으로 참여하였다.