

2007년 8월

교육학석사(미술교육)학위논문

중등미술교육에 있어서 소묘의  
다양한 표현방법에 관한 연구

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

윤 호 영

중등미술교육에 있어서 소묘의  
다양한 표현방법에 관한 연구

A study on the various drawing methods in middle school  
art education

2007년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

윤 호 영

# 중등미술교육에 있어서 소묘의 다양한 표현방법에 관한 연구

지도교수   진   원   장

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로  
제출합니다.

2007년 4월

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 학 과

윤 호 영

# 윤호영의 교육학 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 김 승 환 인

위 원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

위 원 조선대학교 교수 진 원 장 인

2007년 6월

조선대학교 교육대학원

# 목 차

## 표목차

### *ABSTRACT*

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 및 내용 .....	2
<b>II. 소묘의 이해 및 내용 분석</b> .....	4
1. 소묘의 개념 및 특징에 대한 이해 .....	4
2. 소묘의 목적 .....	9
3. 소묘의 종류와 특징 .....	11
4. 소묘의 여러 가지 재료와 특성 .....	21
5. 조형의 기본 요소 .....	36
<b>III. 소묘의 다양한 표현 방법에 관한 분석</b> .....	51
1. 소묘의 교육적 가치 .....	51
2. 다양한 표현방법에 있어서 소묘의 필요성 .....	52
3. 소묘의 다양한 표현기법 및 특징 .....	53
4. 소묘의 표현 기법을 적용한 교수 - 학습 지도안 .....	58
<b>IV. 결론</b> .....	75
<b>참고문헌</b> .....	77

## 표 목 차

<표 1> 포토카피(photocopier)를 이용한 표현 .....	58
<표 2> 스크레이퍼(scraper) 보드를 이용한 표현 .....	60
<표 3> 점찍기(stippling)를 이용한 표현 .....	62
<표 4> 프로타주(frottage)를 이용한 표현 .....	63
<표 5> 콜라주(collage)를 이용한 표현 .....	65
<표 6> 선을 이용한 표현 .....	67
<표 7> 어안렌즈를 이용한 표현 .....	69
<표 8> 단순화를 통한 질감 표현 .....	71
<표 9> 복사된 이미지 위에 다른 이미지 표현 .....	72

# *ABSTRACT*

## A study on the various drawing methods in middle school art education

Yun Ho-Young  
Adviser : Prof. Jin won-jang Ph.D  
Major in Fine Arts Education  
Graduate School of Education  
Chosun University

In modern art, drawing is used to express even one's inner world and what's inside one's head. Its scope has been expanded and its expression methods have become diverse. However, in Korea, the meaning of drawing is not well understood and drawing is used mostly for the expression of actual and specific objects. As a result, the full range of visual culture of modern society has not been explored yet. Therefore, it is necessary to define the concept of drawing anew and research various expression methods using appropriate materials and artistic elements. Furthermore, it is necessary to research effective ways to apply the results of research to middle school art education to establish effective teaching methods.

The purpose of teaching drawing is to help students understand art elements and characteristics, see objects with free perspectives, and express their ideas creatively.

Especially, desire for one's self expression is very strong during middle school years. If a student loses confidence or feels inadequate, he/she will not develop artistic abilities and lose interest in art. Therefore, it is necessary to motivate students to express themselves clearly through various art activities. For this, drawing is the optimal expression method as it is a very familiar art

form and it teaches students to observe and express objects clearly. Furthermore, it is necessary to enable students to express their inner world freely and creatively by using diverse materials, expression methods, and themes.

This study examines and analyzes the drawing education in middle school and presents a teaching-learning plan that can be actually applied to middle school art classes based on above analysis. In addition, this study presents objective and accurate expression methods using various materials so that middle school students can improve their artistic skills, become confident in their artistic abilities, develop interests in art, and enjoy the pleasure of self expression.

First, literature review on middle school art education was conducted. And the concept of drawing and the purpose and role of drawing education were examined based on above.

Second, the types of drawing were classified and the characteristics and elements of each type and the characteristics of various materials were examined. This will help students to select the right type and material for the object to express. In addition, essential art elements were examined for effective application in the future.

Third, based on above, various expression methods that can improve creativity and quality of middle school art education were presented. In addition, a teaching and learning plan was presented to help actual teaching.

In Korea, middle school drawing education is carried out perfunctorily for performance evaluation. And at private art education institutes, skill improvement oriented education is carried out for college entrance exam. To change these current drawing education practices at schools and private art education institutes, the following must be achieved first.

First, rapid changes in art should be reflected in art education. In depth research on drawing education is needed. And Teaching plans that allow application of diverse expressions need to be developed and utilized.



Second, drawing education should focus on creative expression rather than the theory of drawing based on art texts.

Third, the range of materials should be expanded so that students can freely choose from diverse materials for expression.

This study hopes to contribute to effective drawing education that fit the modern meaning of drawing.

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성

소묘라는 용어가 일반인들에게는 자주 쓰이지 않았지만, 언제부터인가 미술대학들의 입시전형에 따른 석고소묘나 인체소묘 등의 출제로 실기시험을 준비하기 위한 학생들 사이에 경쟁을 하면서, 소묘의 정확한 개념적 정의를 이해하지 못하고 대강의 뜻만을 알고 사용하는 사람들이 많아졌다.

흔히 미대 지망생들은 대학입시에 합격하기 위한 방편으로써 기초적인 소묘를 배우는데 석고소묘, 인체소묘, 정밀묘사 등을 공부하여 실제의 사물을 사실적으로 표현할 수 있는 능력은 향상됨에도 불구하고, 자신의 느낌, 감정, 생각을 표현하는 능력은 그다지 진보되지 않은 경우가 많이 있다. 이러한 주된 이유는 입시 진학이라는 명목 하에 개인의 잠재적인 미술적 자질과 재능을 묵인 한 채, 소묘를 창작적 질을 높이는 수단으로써 파악하기 보다는 제한시간 내에 효과적으로 완성하는 암기방법으로 전략함으로써 소묘의 목적이 마치 제한시간 내의 사실적 묘사 기능과 조형의 기초과정만을 습득하기 위한 방편으로 답습되어 가고 있다는 것이다. 이렇게 우리가 일반적으로 사용하는 소묘 개념은 주로 인상파 이전의 아카데미한 지도 방법에서 형성되어 상징적 표현기술을 습득, 숙달하는 것이 목표이자 방법으로 고전적인 소묘 학습을 크게 발전시키지 못한 채 편협하고 부분적인 의미로 답습되어져 왔다. 즉 기능주의 묘사력에 치중되어 19세기 이전의 고루한 정체성과 사실성, 구체성 표현에 얽매어 현대사회의 조형문화에 대한 이해력이 미숙하거나 시각문화를 즐기지 못하고 있는 실정이다.

이렇듯 소묘의 대강의 뜻은 알고 있지만, 명확한 정의의 개념을 이해하여 그 영역을 구분지어 설명하고 지도할 수 있는 사람은 결코 많지 않을 것으로 생각된다.<sup>1)</sup> 더불어 이러한 소묘의 정의가 현대에 와서는, 표현행위나 작업에 이르는 준비로서의 스케치나 에스키스 혹은 데생의 전근대적인 개념에서, 화가의 상상에 대한 감관

---

1) 지민숙, 『중학교 미술교육에 있어서 효율적인 소묘 지도 방안에 관한 연구』, 대구 가톨릭 대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003. pp.5-6

과 동일시되는 메시지의 전달 수단으로 인식되어, 소묘 자체가 예술적 가치를 가지는 독립된 한 분야로 인정받게 됨으로써 변화를 갖게 모색하고 있으며 미술의 통합성과 개념미술에 의해 그 표현이 다양해지고 있다는 것 또한 체감하는 사람은 많지 않을 것이다.

즉, 현대에서의 소묘는 직접적인 외형모방 뿐만 아니라, 화가의 내면세계 까지도 표현대상으로 하고 현대 화가들은 이러한 소묘를 새롭게 활용하고 표현함으로써, 모든 예술작품이 본질적으로 소묘적이라 할 수 있을 정도로 매우 포괄적인 개념으로써 사용되어 지고 있다. 이렇듯 다변화하는 소묘의 현대적 개념정의와 통합되어가는 영역을 표현함에 있어서 재료의 특성과 그에 따른 적합한 재료선택에 대하여 연구 되어야 할 것이며, 또한 그것을 중등 미술교육에 적용함에 있어서 보다 효율적인 교수-학습방안과 활용방안에 대하여 연구 되어야 할 것이다.

따라서 본 연구에서는 이러한 확장된 소묘의 개념 및 대상 표현에 따른 적절한 재료의 활용, 조형적 요소를 통한 다양한 표현기법 등을 분석하여 연구하고 중등미술에 있어서의 ‘표현’ 영역과 관련지어 적용함에 있어 적절한 지도 방향 제시와 그에 따른 지도안을 작성하여 실질적인 활용이 가능하도록 그 토대를 마련하고자 한다.

## 2. 연구의 목적 및 내용

본 연구에서는 다변화 되어가는 현대미술에 있어 기본적인 외형모방의 개념을 포함하고 나아가 내면세계의 표현대상으로 활용됨으로써 보다 광범위한 영역을 차지하며, 조형예술의 기본적인 독립 장르로 자리 잡고 있는 소묘에 대한 개념 및 종류 그리고 조형의 기본요소에 대한 이해와 다양한 표현에 따른 재료의 특성을 중등미술의 전반적인 흐름에 비추어 분석하여 정리하고 분석된 내용을 토대로 보다 효율적인 표현 영역으로 구성하여 중등 미술교육에 적용하기 위한 교수-학습지도안을 작성하고자 하는데 그 목적이 있다.

본 논문을 위한 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 현대미술에 있어서 소묘에 대한 선행연구 및 문헌조사를 통하여 중등미술

교과의 전반적인 흐름에 비추어 자료를 정리하고, 그 내용을 토대로 소묘의 개념 및 목적과 역할에 대하여 알아본다.

둘째, 소묘를 종류에 따라 분류하여 각각의 특징 및 표현상의 유의점과 다양한 재료들의 특성을 분석함으로써 대상을 표현할 때 적절한 분류와 그에 따른 적합한 재료를 효과적으로 선택할 수 있도록 자료를 체계적으로 정리하였다.

셋째, 소묘의 기본적인 조형요소를 분석하여 표현에 적용함에 있어서 필수적인 사항과 유의점을 정리하여 향후 효과적인 적용이 이루어질 수 있도록 토대를 마련한다.

넷째, 본 연구는 지금까지 분석한 내용을 바탕으로 중등미술교육에서 소묘를 효과적으로 활용할 수 있는 다양한 표현기법을 제시하고 실질적인 지도가 이루어질 수 있도록 본시 교수·학습과정 지도안을 작성하였다. 이러한 지도안은 소묘가 단순한 기본요소 습득이 아닌, 다양하고 적합한 창작적 질을 높일 수 있는 의미 있는 주제로 중등미술에 적용될 수 있을 것으로 생각한다.

본 연구를 중등미술교육에 적용하기 위하여 전반적인 내용을 중등미술교과서에 대한 분석이 아닌, 교과서와 교사용 지도서, 그리고 관련서를 재정리하여 학교 현장에 있는 현직 교사, 그리고 중등 임용교사를 준비하는 많은 예비교사들이 참고하고 있는 「위유열, 한권으로 끝내는 미술이론, 도서출판 열린교육, 2006,」의 내용을 분석하는 것으로 제한하였다. 이것은 의도적인 한계점으로 현행 사용되는 총 7종의 미술교과서와 교사용 지도서의 유사하게 중복되는 내용을 최소화 하고, 연구 자체가 자칫 중등미술의 표현영역을 넘어 전문가적인 입장에서의 회화적 표현영역 내용으로까지 연구되는 것을 막고자 하는데 목적이 있다.

## II. 소묘개념의 이해 및 내용 분석

II장에서는 첫째, 기본적인 외형 모방, 재현에 대한 표현과 조형요소의 습득, 숙달뿐만 아니라 독립된 한 분야로써 내면세계 까지도 표현대상으로 하며 폭넓은 재료, 방법적 범주를 형성하고 있는 소묘의 현대적 개념 및 특징에 대하여 분석함으로써 다변화하는 소묘에 대한 명확한 개념정의와 더불어 목적에 대하여 설명하고 정리하고자 한다.

둘째, 주제에 적합한 다양한 재료의 선택으로 불가피하게 색을 사용함으로써 마치 회화의 페인팅처럼 느껴지며 보일 수 있음으로 표현대상과 방법에 따라 분류하여 다른 회화영역과 구분되는 특징과 표현상의 유의할 점을 분석함으로써 점차 확장, 통합되어가는 영역의 표현과 그에 따른 다양한 재료의 특성 및 적합한 재료선택에 대하여 연구하고자 한다.

셋째, 창조적 표현활동의 목적을 효과적으로 달성하기 위해서는 조형적 기본요소의 활용은 불가피하다 할 수 있으므로 그에 따른 조형요소들 간의 관계를 살펴봄으로써 모든 표현활동들이 특별한 의미로 재구성 될 수 있도록 분석하여 정리하고자 한다.

### 1. 소묘의 개념 및 특징에 대한 이해

요즘에 들어서는 소묘가 아무리 잘못 이해되고 답습되어 왔다 하더라도 단순히 선을 이용하여 회화의 조형적 기초를 이해하고 습득하기 위한 기초적인 방법이라고만 생각하는 사람들은 그리 많지 않을 것으로 생각된다. 그러나 비전문적인 일반인들이나 중등학교 학생들, 심지어는 중등미술을 지도하는 교사들조차도 소묘의 특징과 개념에 대하여 「위유열, 한권으로 끝내는 미술이론, 도서출판 열린교육, 2006,」에서 말하는 정도로만 이해하고 학습·지도하는 경우가 많을 것이다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같이

“○ 밑그림으로, 드로잉(Drawing) 또는 데생(Dessin)이라고도 하는데, 모든 조형

의 기본이고 작품 창조의 준비 과정이다.

- 주로 단색의 선을 사용하여 형태와 명암 비례·균형·동세·질감 등을 파악하는 기초 과정이다.
  - 대체로 작품 제작에 앞서 아이디어를 구체화시키는 준비로 취급 되지만, 표현력을 키우는 과정으로 이해된다.
  - 주로 단색으로 그리지만, 경우에 따라서는 엷은 색을 가미할 수도 있고, 그 자체로도 작품이 되기도 한다.”라고 소묘의 개념에 대하여 정의하고 있으며, 또한 소묘의 특징을
- “○ 선이 중요한 표현 수단이 되고, 주로 단색을 사용한다.
- 약간의 채색을 사용하기도 하지만 채색화와는 구별된다.
  - 재료의 질감과 속도, 힘의 강약에 따라 다양한 느낌을 낼 수 있다.
  - 선과 터치를 통하여 작가의 주관적이고 내면적인 감성을 자유롭게 표현할 수 있다.

즉, 소묘에서 선은 방향의 힘을 나타내기도 하고, 속도를 느끼게 한다. 또한 윤곽을 암시하는 기능 보다는 질감이나 양감·동세를 표현하는 의의가 있다.”<sup>2)</sup>라고 소묘의 특징을 정의하고 있다. 그러나 이는 완성된 작품보다는 그것을 이룩하게 한 내면적인 구성, 관념, 제작과정을 더 중시하는 현대미술에서 보면 분명 잘못 이해되고 있는 부분들이 있는데 이를 분석하여 소묘의 개념과 특징을 정의하면 다음과 같다.

## 가. 소묘(*Drawing*)의 개념

소묘의 근대적인 사전상의미를 살펴보면 일반적으로 형태의 전달을 목적으로 채색하지 않고, 주로 연필, 펜, 목탄, 콘테 등의 단색 적 재료의 특성에 의존하여 시각적으로 이미지를 표현하는 것으로 주로 색과 관계없는, 그리고자 하는 대상의 형태에 대한 초벌그림으로 화면에 선을 그어 형상을 나타내는 것으로서 회화의 조형적 기초를 이해하고 표현력을 향상시키는 의미로 해석되고 있는데,<sup>3)</sup>이는 우리가 아직까지도 주로 사용하고 있는 개념으로써 라틴어의 데지그나레(*designare*)에서 유

2) 위유열, 『한권으로 끝내는 미술이론』, 도서출판 열린교육, 2006, p.58.

3) 이강일, 『소묘의 이해』, 미진사, 1991, p.6.

래한 것으로 불어로는 데생(dessin)이라 하며, ‘계획을 기호로 명시하다’라는 어원을 가지고 있다. 또한 일반적인 개념으로써의 드로잉과 같은 의미로 사용되어지며 그 자체가 ‘습작’, ‘밧그림’, ‘초벌그림’ 등의 부차적인 의미를 지니고 관찰된 대상의 묘사, 작품 구상을 위한 기초적인 방법으로 인식되어 왔다. 즉, 이것은 페인팅(painting)을 위한 전 단계로서 드로잉의 과정을 거친 후 작가의 고유한 조형성의 원칙하에 독립된 작품이 되는 준비단계를 거치는 것이라 할 수 있다.

그러나, 현대의 해석은 이와는 다르게 사용되어지고 있다. 영어로의 드로잉은 ‘그리다’의 가장 기본적인 행위로서 데생과 같은 의미로 이해되기도 하나, 미술사에서 모든 시각예술 표현으로, 어떠한 회화적 장르와도 구별하기 힘든 넓은 영역으로써 그 존재가치를 인정받으며, 평면에다 무슨 재료든지 흔적을 남길 수 있는 것은 모두 사용할 수 있다는 뜻을 포함하고 사용되고 있다. 즉, 그림 그 자체로서의 역할, 더 나아가 하나의 독립된 자체로 중요한 역할을 담당하고 있다. 이러한 드로잉(drawing)의 사전적 의미를 살펴보면 드로우(draw)로 ‘끌다, 당기다, 즉 이끌어 낸다.’는 의미로, 화면에 도구를 사용하여 끌거나 당겨서 어떤 표적을 남긴다는 ‘그리다’의 의미로서, 일반적으로 데생보다는 더 포괄적인 의미로 인식되고 있다.<sup>4)</sup> 그러나 한국에서는 대학입시를 위한 미술교육의 많은 부분이 석고데생이라고 불려지며 인식되면서, 데생을 드로잉보다 좀 더 세밀한 부분의 묘사와 폭 넓은 의미의 개념으로 이해하거나 같은 의미로 사용하는 경우가 많다.

소묘(素描)를 동양적인 개념에서 해석하여 보면 ‘소’는 논어에서 자하 문장에 나오는 회사 후소에서 기인한 말로 다분히 주관적이고 개인적인 의미의 말로, 인품을 갖춘 뒤에 그린다는 뜻이고 ‘묘’는 그린다는 뜻으로 객관 형태의 말이다. 특히, 소를 중시 하였던 동양에서는 소묘 자체가 단색 선조를 중심으로 하는 물상의 표현이며, 그 성질, 구조, 공간위치, 색조, 질감 등을 이해하는 과정으로써 소묘가 조형예술의 기본적인 독립 장르로 나누어 질 수 있다고 말하고 있으며, 이미 ‘선묘’의 뜻으로 해석 되어 조형예술의 기본적인 독립 장르로 이해되었음을 알 수 있다. 반면 서양에서의 개념은 소보다는 묘가 더 중시되어, 단지 선을 위주로 하여 그리는 행위로서 밧그림, 즉 초벌그림의 의미를 지니고 있었으며, 현대에 와서는 폭넓은 재료, 방법적 범주를 형성하여 특유한 예술적 가치가 인식되어 소묘 자체가 독립된 분야로 인정받고 있다. 이렇듯 표현행위나 작업에 이르는 준비로서의 스케치

4) 임정기 외, 『기본수업 모형의 이론과 실제』, 한국교육대학교 교육연구원, 1990, p.689.

(sketch)나 에스키스(esquisse) 혹은 데생 의로서의 이해는 이제 전근대적인 잘못된 것으로 소묘의 개념을 작가의 아이디어 즉, 두뇌 속에서 실현해 나가는 일련의 과정에 대한 감관과 동일시되는 메시지의 전달 수단으로써 자연스러운 표출로 그 결과물(작품)에 이르는 매우 포괄적인 개념으로 인식하여야 할 것이다.<sup>5)</sup>

또한 소묘는 전달을 목적으로 선적인 특성에 의존하여 시각적으로 이미지를 표현하는 것으로 다양한 색깔과 매체로서 표현되어지고 있다. 즉, 소묘는 물체의 형태나 외관을 모방하여 재현하거나 마음속에 안고 있는 구상과 도안 같은 것을 단순히 베껴 내는 데 그치지 않고 느낌까지도 포함하는 미술로서 화가가 대상을 그대로 재현할 수 있고, 눈에 보이지 않는 세계에서 느껴지는 그 본질을 표현할 수도 있다는 것이다.

소묘의 이러한 성격이 부각된 것은 현대 미술에서 보면 완성된 작품보다 그것을 이룩하게 한 내면적인 구성이나 관념 또는 제작 과정을 한층 더 중요시하고 강조하기 때문이다.

## 나. 소묘(*Drawing*)의 특징

미술에서 소묘의 가장 큰 특징 중 하나는, 하나하나의 소리가 모여서 리듬감 있는 음악이 만들어지듯 회화·판화·부조 등을 제작할 때 밑그림 역할을 담당해 온 것이다. 이러한 소묘의 주제가 무엇이든 설득력 있는 소묘를 위해서 가장 기본적인 요소는 일반적으로 평면 위에 그리는 행위를 일컫는 선(線)이라 할 수 있으며 이러한 선의 성격을 가지는 것은 필수이다. 이렇듯, 소묘는 기본적으로 선의 성격을 가지고, 평면에 소묘재료를 사용하여 사물의 형태를 묘사하는 것이다.

특히 소묘는 회화 작업을 구상하거나 스케치하는 수단으로 회화와 밀접하게 연관되어 있을 뿐만 아니라, 미술가의 기질이나 숨씨를 분명하게 나타내는 독립적인 매체로서의 역할도 담당하고 있으며 아울러 표현 목적에 따라 아이디어의 대략적인 스케치, 재료의 다양한 실험, 창조적인 낙서, 순간적인 움직임의 재빠른 기록, 형태·공간·구조 등을 자세히 탐구하는 습작 기능을 담당하여 왔는데<sup>6)</sup> 이러한 목적에 적합한 다양한 재료를 선택하는 것은 소묘에 있어서 또 하나의 중요한 특징

5) 권여현, 『드로잉의 세계』, 도서출판 재원, 1999, pp.29-35.

6) 윤민희 외, 『드로잉과 기초 디자인』, 도서출판 예경, 2001, p.15.



이라 할 수 있겠다.

현대적 개념에서의 소묘는 재료를 선택할 때 색의 사용을 배제하지는 않는다. 사실 이것은 소묘 재료의 많은 성질 중 하나라고 할 수 있는데 이러한 의미에서 볼 때 단지 색상이 있다고 해서 소묘가 아닌 것은 아니므로 소묘와 채색화의 차이는 다소 모호하다 할 수 있다. 즉, 다양한 재료를 선택함으로써 나타나는 색의 사용이 채색화처럼 보일 수 있는 이러한 차이를 위해서 소묘는 선의 성격을 가져야 한다는 것인데 그렇지 않으면 그것은 회화의 페인팅처럼 보일 것이다. 이러한 의미에서 소묘는 완전히 선의 경향이거나 또는 소묘에 입체감을 부여하는 선들의 혼합에 의한 빛과 그림자 대비로 드러날 수 있다.<sup>7)</sup> 이러한 재료의 성질과 표현경향의 하나인 선의 관계를 살펴보면 근대 미술사에서 재질상의 특성 때문에 동양의 미술은 흔히 선의 미술로, 서양의 미술은 면의 미술로 비유되며 동·서양에서 다르게 적용되어 왔음을 알 수 있다. 그것은 서양의 넓은 붓이 면(面)의 묘사가 용이하다면, 동양화에서 사용되는 붓은 끝이 뾰족하여 선(線)적인 묘사가 용이했기 때문이다. 또한, 서양미술에서 연필·목탄·잉크 등이 손쉽게 사용될 수 있는 소묘의 표현 재료였다면, 동양미술에서 화선지, 묵(墨), 붓의 관계 속에서 재료의 성질과 선의 관계를 살펴볼 수 있다. 즉, 서양 미술에서는 잉크가 독립적인 표현 매체로 사용되는 경우가 매우 드물지만 동양의 먹은 독립적인 매체로서 사용되며, 특히 한국을 비롯한 중국·일본 등에서는 그림을 그릴 때 먹을 중요한 매체로 사용하여 물의 양으로 농담을 조절하며 서양에서 사용하는 종이나 캔버스에 비하여 먹물의 농담에 따른 번지는 효과가 잘 나타나고 흡수력이 강한 화선지나 비단 위에 그림을 그려왔다.

동양에서 표현 재료는 단순히 물질로서의 성질뿐만 아니라 그림을 그릴 때 그 안에 전통적으로 전해 내려온 붓 사용법을 엄격히 준수하며 기본 공식에 따라 심혈을 기울여 자연의 기(氣)를 조화롭게 교감시켜 우주의 합일 감을 성취하려는 정신세계를 함유하고 있으며, 또한 대상을 표현 할 때도 기운생동(氣韻生動)에 따라 팔과 손을 빠르고 유연하게 움직여 대상의 기를 붓을 통하여 전달하고 종위 위에 형상화된 주제의 이미지를 표현 하였다.

이렇듯 소묘의 특징은 눈에 보이는 형태들만을 표현하는 것이 아니라 미술창작에 대한 기본 요소로서 개념, 사고, 태도, 감정, 환상, 나아가 상징과 추상적 형상 등에 대하여 의식적 또는 직관적으로 적절한 색의 사용을 허용하며 선으로써 표현

---

7) 파라몽, 『드로잉』, 미술문화, 1999. pp.34-35.

하는 것이라 할 수 있다. 또한 재료의 특징과 사용하는 속도, 힘의 강·약에 따른 다양한 변화 즉, 터치에 따라서 기본적인 재료의 바탕 위에 그 느낌을 나타낼 수 있으며 그 자체가 완결된 작품이 되거나 완결된 작품의 밑그림이 될 수 있도록 직접 제작되는 것을 가리킨다.<sup>8)</sup>

## 2. 소묘(*Drawing*)의 목적

「위유열, 한권으로 끝내는 미술이론, 도서출판 열린교육, 2006,」에서는 소묘의 목적을 “바른 형태·관찰력과 묘사력·명암에 의한 입체감·비례와 균형·질감·운동감 등을 효과적으로 표현하기 위해서이다.

○ 대상을 관찰하고 비례를 포착하여 정확하게 표현하는 연습을 위함이다.

○ 점·선·면을 통해 명암·질감·양감·톤을 표현하는 연습을 위함이다.

○ 동세를 파악하는 능력을 기르고 원근감과 공간감·입체감 등을 표현하는 연습을 위함이다.”<sup>9)</sup>라고 정의하고 있는데 이는 소묘가 눈에 보이는 형을 정확하게 옮겨와서 회화의 조형적 요소들을 연습하기 위한 직관적인 표현뿐만 아니라 자신의 정신적인 사고, 감정 등을 전달하기 위한 예술적인 표현이라는 것을 인식하지 못하고 있는 것으로서 이러한 소묘의 목적을 분석하면 다음과 같다.

수만 년 이상 된 동굴벽화를 통해서도 알 수 있듯이 소묘는 인간이 숙달 시켜온 표현기법이라는 것을 알 수 있다. 이렇게 소묘를 하게 된 동기는 장식에 대한 필요성과 보고 느낀 사항을 기록하거나, 정보전달을 하는 데서 비롯되었으며 이러한 자신과 주변에 대한 묘사는 인간의 기본적인 욕구 사항의 하나로서 환경·교육·자아발전의 가능성과 같은 요인에 의해 구체적으로 결정되는 매개체를 표현함에 있어서 소묘를 포함한 다양한 방법으로 나타났다.

이러한 매개체에 대한 표현을 숙달하는 연습과정에서 형태의 직관적인 표현은 ‘재능’이나 ‘예술적 기질’과는 상관없이 약간의 인내를 요구하지만 우리가 본 것을 시각적으로 재현하는 데는 말을 하기 전에 단어를 알아야 하듯이 대상물을 집중적

8) 윤민희 외, op. cit., pp.16-18.

9) 위유열, op. cit., p.58.

으로 관찰하여 인내를 갖고 묘사하고자 하는데서 이루어진다. 즉, 소묘의 경우에도 먼저 선을 보고 그리는 것을 배워야 한다는 뜻이다.

현대의 소묘에서 선은, 평면에 표현하는 기술로서 많은 위대한 작가들이 완성작을 향한 첫걸음이 되어온 대상을 재현하는 수단에서 독립하여 창조행위의 가장 순수한 자율적인 요소로 인식되어 인체, 공간, 깊이, 실체감뿐 아니라 감정을 표현하기 위한 분야로 사용되며 또한 선으로 삼차원의 대상을 평면위에 표현하고 추상화의 가능성을 전제하기 때문에 대상을 묘사할 때 이러한 선들이 어떻게 결합되느냐에 따라서 시각적 해석이 다양하게 이루어지는 정신적인 작업이라고 할 수 있다. 이렇듯 선의 흐름에 따라 화가의 개성이 즉각적으로 드러나는 직접적인 제작 방법 때문에 가장 개성적인 표현이 가능한 미술 형식이라 할 수 있으며 이러한 정신적인 사상을 전달하는 직접성이라는 이유에서 많은 사람들이 색 작업이나 회화작업을 감각적인 것으로, 소묘를 관념적인 체험으로 간주하여 왔다.

소묘의 다양한 표현 목적을 일괄적으로 분류할 수는 없다 하더라도 소묘의 재료, 표현성 그리고 묘사 방법 등의 관점에서 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫째, ‘재료에 따라서 소묘의 표현 경향은 다양하게 나타날 수 있다.’ 즉 같은 주제와 구도로 이루어진 표현이라 하더라도 목탄과 펜촉, 연필은 다양한 강도와 단색조의 표현이, 콘테(conte), 크레용(crayon)은 색조와 질감이 풍부한 표현이 그리고 분필은 채색된 종위 위에 뚜렷한 입체감이 표현되고 또한 그려지는 바탕의 재질(종이, 천, 캔버스 등)에 따라 다양한 표현성이 나타나므로 소묘의 재료를 선택할 때는 기본 재료에 대한 정확한 이해를 가지고 표현 주제에 적합한 재료를 선택하여 화가의 양식적인 특징, 취향(teste)에 따라 표현하는 것이 중요한 목적이라 할 수 있다.

둘째, 가장 기본적 표현이라 할 수 있는 선(線)적인 소묘, 질감을 드러내기 위하여 선을 교차하는 해칭기법(hatching)등을 사용하는 면(面)적인 소묘 그리고 선의 자율성을 극대화 한 소묘를 통하여 다양한 농담에 의한 양감을 나타낼 수 있다는 것이다.

셋째, 소묘에 대한 양식적인 측면에서 표현을 분류하여 보면, 정확한 외형모방에 바탕을 두고 있는 건축 도면의 밑그림 혹은 투시도 등을 표현하는 ‘객관적인 정확성의 표현’, 꿈이나 상상의 이미지를 표현하는 ‘환상적인 표현’, 사회적 현상이나 상황을 묘사하는 ‘사회적 상황의 표현’ 그리고 자연의 풍경을 사생적·사실적으로 묘

사하는 ‘자연 풍경의 표현’으로 나눌 수 있는데, 이러한 것은 그 자체로 예술적인 표현을 나타내기 위한 목적이기도 하지만 때로는 미술 작업의 밑그림으로서 역할을 담당하며 또한, 사물을 실증하기 위한 시각적인 자료로도 사용이 되는데 이것은 사실성 재현에 좀 더 바탕을 둔 소묘의 목적이라 할 수 있다.<sup>10)</sup>

### 3. 소묘(*Drawing*)의 종류와 특징

현대미술에 있어서 소묘는 점차 다양한 재료를 선택함으로써 그에 따른 색채의 사용은 마치 회화의 페인팅처럼 나타나므로 그 영역을 구분지어 규정하기는 어려우나 표현경향을 살펴보면 다른 회화영역과 구분되는 특징을 가지고 있음을 알 수 있다. 따라서 점차 확장, 통합되어가는 영역에 있어서 대상과 방법에 따라 분류하여 그에 따른 특징과 표현상의 유의할 점을 분석함으로써 회화와 구분되는 독립된 영역으로써 다양한 표현들이 시도될 수 있으리라 생각한다. 이러한 소묘는 표현되는 방법에 따라 크로키, 스케치, 카툰, 에스키스, 에튀드, 애보시, 데생, 정밀묘사로 나누어지며 표현 대상에 따라 석고, 인물, 정물, 풍경 소묘로 분류된다. 명칭을 사용할 때는 보편적으로 먼저 사용할 재료를 선택하여 정하고 다음으로 표현할 대상을 정하여 표현되는 방법을 정한다. 예를 들어 소묘의 종류에 색채인물정밀묘사라고 되어있다면 그것은 색채를 가지는 재료를 이용하여 인물에 대하여 정밀묘사 했다고 할 수 있다. 이들 각자에 대한 특징과 표현상의 유의점들을 다음과 같다.

#### 가. 표현방법에 의한 분류

표현방법에 의한 분류는 대체적으로 표현되는 정도와 시간에 따라 구분되는데 회화의 밑그림 또는 소묘자체의 초벌그림 또는 밑그림으로써 표현상의 특징이 나타나기도 하나 독립된 완성작으로서의 의미를 가지고 분류되기도 한다. 그에 따른 분류를 하여 보면 다음과 같다.

---

10) 윤민희 외, op. cit., pp.19-22.

### 1) 크로키(*Crquis*)

움직이는 대상의 특징들을 파악하여 명암을 넣지 않고 주로 선만을 사용하여 빠른 시간 안에 역동적이고 생동감 있게 표현하는 그림으로 속사화라고도 하며 가급적 수정은 하지 않으며 움직임의 중심이 되는 기본 선을 선정하여 3~5분 안에 그린다.

### 2) 스케치(*Sketch*)

스케치는 대상을 표현하는 데 있어 가장 처음 단계로 정확한 형태를 신속하게 표현하기 위해 여러 반복된 선을 사용하여 대상물의 외곽선 및 문양의 형태를 화지에 나타내는 것을 말한다. 이러한 스케치는 간단한 명암을 넣기도 하며 그림을 그리기 위한 준비 과정이나 채색화의 밑그림 또는 조형연습을 위해 그리기도 한다.

### 3) 카툰(*Cartoon*)

원화의 밑그림이 후에 풍자화라는 뜻으로 변하여 가급적 언어를 절제하고 유타와 유머의 내용을 그림만으로 표현한다. 또한 각종 그림이나 공예품을 제작하기 위한 제작의 첫 단계에서 완성된 것과 동일한 크기의 스케치(테생)를 하기 위한 화지 또는 거기에 그린 그림을 뜻한다.

### 4) 에스키스(*Esquisse*)

회화에서 작품 제작을 위한 스케치보다 더 간단한 밑그림으로 초벌 그림을 의미한다.

### 5) 에튀드(*Etude*)

음악의 곡선 연습 또는 회화 작품의 부분이나 전체의 제작 준비를 위해 그려지

는 습작이나 연습 따위를 말한다.

### 6) 애보시(*Ebauche*)

조각의 경우 대충 깎아 놓은 상태, 회화에서는 에스키스의 다음 단계로 유채 물감으로 대강 그린 것으로 밑그림 또는 대충 그린 그림을 말한다.

### 7) 데생(*Dessin*)

대상의 형태·명암·질감 등을 관찰하여 사실적으로 표현하는 것으로, 정밀묘사보다는 전체적인 양감과 동세를 중시한다.<sup>11)</sup>

### 8) 정밀묘사

정밀묘사는 표현 대상물의 정확한 비례·명암·톤·양감·질감·실재감·구조적인 특징 등의 구조이해와 자세하고 세밀하게 묘사하는 기법을 요구하는 것으로 사물에 대한 객관적 분석과 주관적인 정밀하고 생동감 있는 표현 능력을 말한다.

이러한 정밀묘사 기법은 연필, 색연필, 수채화·유화·아크릴물감, 에어브러시 등의 다양한 재료와, 그 표현 대상도 특징이 뚜렷하게 드러나며 오랜 시간 계속해서 관찰할 수 있는 기물에서 자연물, 인물, 동식물에 이르기까지 폭 넓게 여러 양식으로 표현되고 있다.

## 나. 표현대상에 의한 분류

### 1) 석고소묘

가) 소묘에서 석고상을 선택하는 이유

석고상은 회고 광택이 없어 명암의 단계를 쉽게 파악할 수 있으며 대상이 움직

---

11) 위유열, op. cit., pp.59-60.

이지 않으므로 관찰이 용이하고 광선의 방향을 원하는 빛으로 자유롭게 조절할 수 있으므로 조형의 기본요소를 정확하게 관찰하여 표현할 수 있다.

#### 나) 석고상을 그리는 5단계 순서

- ① 화지와 석고상을 같은 등분으로 나누어 그 위치를 찾아 표시한다.
- ② 등분된 위치를 이용하여 전체적인 비례와 기울기를 파악한 후 세부적인 윤곽들을 정확하게 표현한다.
- ③ 실눈을 뜨고 흐름을 파악하여 전체의 명암을 밝고 중간·어두움으로 구분하여 표현한다.
- ④ 형태와 양감에 유의하여 세부적인 명암을 표현한다.
- ⑤ 전체적으로 톤을 정리하고 완성한다.

#### 다) 석고 소묘를 할 때 유의 사항

- ① 형태의 비례를 잴 때는 고정된 자세로 팔을 완전히 뻗어서 재야하는데 팔의 거리에 따라 비례의 차이가 많이 나기 때문에 기준인 팔이 고정될 수 있도록 최대한 뻗어야 한다.
- ② 전체적·세부적인 표현을 할 때는 생동감을 잃지 않도록 부분묘사와 지나친 기교는 삼가 하여야 한다.
- ③ 조형 연습뿐만 아니라 자체적으로 독립된 예술작품의 표현이므로, 자신의 감정을 표현하여야 하며 완성된 후에는 정작액을 뿌려서 보관한다.

## 2) 인물소묘

### 가) 인물화의 역사

현존하는 가장 오래된 그림은 동물을 소재로 한 것이긴 하나, 인간의 형상 역시 중요한 소재로 등장하기 시작하였는데 이러한 인간 형상을 가장 먼저 묘사한 흔적은 이집트 미술에서 찾아볼 수 있다. 이집트 미술에서는 눈으로 목격한 사실보다는

관념적으로 알고 있는 사실을 전달하고자 인간의 형상을 묘사하였기 때문에 인간의 모습은 입체감과 사실감이 결여되어 있고 소재의 종류에 따라 그림 속에서의 위치가 결정되며, 중요한 사람은 중요하지 않은 사람에 비해 항상 크게 묘사되어 시대적인 분위기와 신분이 높은 사람들의 일생까지 묘사되어 있다. 이와는 달리 로마 시대의 미술에서는 인간의 형상이 보다 더 사실적으로 묘사되는데 이러한 사실주의적 묘사 방식은 기원전 500년경에 개발되었던 ‘단축법’(foreshortening:인체를 원근감 있게 묘사하는 기교)에 의해 한 단계 더 발전하게 되며, 르네상스 이후에 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci, 1452~1519)가 개척한 인체 해부학, 라파엘로(Raphaël, 1483~1520)와 미켈란젤로(Michelangelo, 1475~1564)가 제작한 누드 소묘는 오늘날에 이르기까지 인체 묘사의 바탕이 되었으며 동시에 누드 그림을 독자적인 예술 형식으로 승화되어 수세기 동안 지속되고 있다. 이렇듯 미술의 역사에 있어서 인간에 대한 형태에 내포된 복합적인 특징을 묘사하는 방법은 오랜 기간 동안 관심사가 되어 왔다.

#### 나) 인물 소묘의 여러 가지 유의점

인간의 형상을 묘사하는 일은 상당히 힘든 도전 행위로 인식되는 경우가 많다. 이러한 인물소묘를 표현할 때 해부학적인 지식에 기초를 두고 있기는 하나 반드시 성공적으로 묘사하기 위해서는 예리하고 분석적인 관찰력을 필요로 하기 때문에 이유에서 다음과 같은 두 가지 사실에 유의해야 한다.

첫째 화가가 눈으로 본 사실과는 달리 선입관을 갖게 되는 경우가 많다. 즉, 특별한 포즈를 취한 인물을 소재로 채택할 경우, 무의식적으로 대가들의 그림을 연상하면서 실제 제시된 형태보다는 마음속에 간직하고 있는 형상을 묘사하려고 애쓰게 된다.

둘째, 화가 자신도 역시 인간이기에 동·식물의 형태 보다는 인간의 형태에 대해 더 많은 것을 알고 있기 때문에 묘사의 실수를 허용하지 않으려 한다는 것이다. 다시 말해 화가가 한 마리의 동물을 그려 놓고 그것이 실제의 동물과 많이 닮았다고 생각할 수 있으나, 사람의 모습을 그린 그림에서는 닮음으로써 만족을 못한다는 것이다.

인물소묘 표현에서 또 다른 유의점은 인물의 형태를 단순화 시키고 그것을 하나



의 전체적인 구조로 결합시키는 요령을 필요로 하고, 인체의 비례관계나 균형을 정확하게 파악하여야 하며 특히 인체의 좌우 균형을 확실하게 확인하는 것이다.

#### 다) 움직이는 인물의 표현

움직이는 인물의 표현은 인체소묘에 있어서 중요한 비중을 차지한다. 반복적으로 움직이는 인물을 묘사할 경우에는 연필이나 목탄, 펜, 또는 가느다란 붓을 이용하여 자유로운 선으로 묘사하는 제스처기법인 속사소묘가 많이 이용 되는데 신속한 관찰과 손놀림에 의한 연작을 그려 보거나 한 가지 고정된 포즈를 그려 보는 작업을 필요로 한다.

이러한 짧은 순간에 제작되는 속사소묘는 연속적인 동작에 대한 동작의 특징을 파악할 수 있는 효과적인 수단으로 사용되는데 인물이 취하는 동작의 특징을 보다 잘 이해하고 묘사하기 위해서는 직접 똑같은 동작을 취해봄으로써 보다 효과적인 인체의 동작을 묘사할 수 있다.

#### 라) 인물 소묘의 재료

인체 소묘에 있어서는 인물과 배경 공간의 관계를 적절하게 묘사할 수 있는 어떠한 재료라도 모두 사용할 수 있으나 둥근 형태감을 쉽게 표현할 수 있는 목탄과 담채 기법이 가장 적합한 재료로 사용된다.<sup>12)</sup>

#### 마) 인물 소묘의 분류

##### (1) 인물의 자세에 따른 분류

##### (가) 입상(立像)

서 있는 인물의 묘사는 오랜 시간동안 포즈를 취할 수가 없기 때문에 자주 휴식 시간을 가져야 하므로 자세가 많이 달라지는데 화가들은 모델이 서 있는 지점을 미리 표시해 둠으로써 휴식 후에도 기본적인 자세에 큰 변화가 생기지 않도록 당면하는 문제를 해결하기 위하여 조치하고 있다. 또한 입상은 사람에 따라 각기 다

12) 이안 심프스, 『드로잉 기법』, 예경, 1994, pp.72-73.

른 비례 관계가 나타나지만 인체의 비율과 관계된 가장 중요한 문제는 서있는 인물의 자세를 적절하게 묘사해야 한다는 점이다. 다시 말해 인체의 체중은 한쪽 발에 체중이 실리거나 양쪽 발에 체중이 분산 되든지 간에 목과 엉덩이 그리고 발의 위치가 정확한 관계로 묘사 되어야 하기 때문에 최소한 한두 가지의 특징적인 비례 관계는 정확하게 측정할 필요가 있다.

이러한 문제를 해결하기 위한 가장 효과적인 방법은 수직추를 이용하여 체중이 전달되는 목과 발목 부분의 관계가 수직을 이루는지 확인 하는 것이다. 또한 배경 공간의 수직선(창문틀, 기둥, 방의 모서리 등)을 하나의 기준선으로 이용할 수도 있다.<sup>13)</sup>

#### (나) 좌상(坐像)과 와상(臥像)

좌상과 와상의 소묘에서 가장 어려운 문제로는 바로 단축법과 관찰시점의 선택에 관계된 것이다.

우리의 두뇌는 눈이 인식한 내용을 액면 그대로 받아들이지 않는 경우가 많은데 이런 문제를 해결하는 방법으로 원근법의 원리를 적용하여 인체 각 부위에 대한 상대적인 크기를 파악하는 단축법이 있다. 그러나 아무리 정확하게 측정된 단축법이라 하더라도 ‘평면적으로’ 보일 때가 있다. 예를 들어 인물이 일직선으로 누어있을 경우 머리끝이나 발끝에서 관찰하면서 그리거나, 딱딱한 자세로 의자에 앉은 인물을 정면에서 그릴 경우에는 단축된 허벅지의 형태가 이상하게 보이기 때문에 현실감이 그만큼 상실될 수밖에 없다. 그러므로 인물의 포즈를 설정할 경우 최소한한 가지 이상의 변화를 연출하면서 평면적으로 보이게 하는 구도를 피하여 30도~45도 각도에서의 관찰시점으로 표현한다면 그런대로 만족스런 결과를 얻을 수 있다.<sup>14)</sup>

### (2) 인물의 대상에 따른 분류

#### (가) 자화상

화가 자신이 자신의 모습을 표현한 그림으로 서양 에서는 1400년경부터 시작 되었다. 자화상의 습작은 대체적으로 거울을 통하여 이루어지며 표현할 때는 가장 본질적이고 흥미 있는 특색을 골라 자신의 외모만이 아닌 작가의 사상, 경험, 정신

---

13) 이안 심프스, *ibid.*, p.74.

14) 이안 심프스, *ibid.*, p.78.

등을 표현 하여야 한다.<sup>15)</sup>

(나) 초상소묘

인물소묘에서 경험하게 되는 어려움과 모델을 닮게 그려야 한다는 이중의 부담을 안고 있는 초상소묘의 문제를 해결하는 방법으로는 예리한 관찰력과 두드러진 특징이 무엇인지 추출해 내는 분석력을 들 수 있다. 특히 얼굴을 묘사할 경우 유의해야 할 사실은 사람의 눈과 코, 입술 등을 비롯하여 좌우의 형태가 대칭되어 있지 않다는 점인데, 이러한 비 대칭선은 만화가들이 얼굴의 특징을 코와 턱의 형태를 과장함으로써 묘사하는 방법과 마찬가지로 유사성을 획득할 수 있는 좋은 수단이 된다. 또한 빛을 여러 각도에서 비춰보면 예상치 못했던 분위기나 효과들로 표현할 수 있다.<sup>16)</sup>

(다) 군상화

두 사람 이상의 인물을 표현하는 것을 말한다.

(3) 인물의 부분에 따른 분류

두상, 흉상, 반신상, 전신상으로 나눈다.

(4) 옷의 유무에 따른 분류

누드화(나체의 모습), 코스튬(착의의 모습)으로 나눈다.

### 3) 정물소묘

가) 정물의 개념

정물이라는 개념은 꽃이나 과일 등의 자연적인 사물인 자연물과, 기계나 자동차 등과 같이 인간이 만든 여러 가지 물체들인 인공물을 동시에 지칭하는 한편 생활 주변의 물체와 무생물 까지 모든 상황을 포함하며, 식사를 마친 후의 식탁이라든가 화단에 버려져 있는 쓰레기 또는 아무렇게나 널려져 있는 공사장 등의 우연하게 목격한 소재 까지도 포함하고 있는 것으로써 본질적으로 정물이란 날씨의 변화에

---

15) 위유열, op. cit., p.70.

16) 이안 심프스, op. cit., p.73.

영향을 받지 않는 실내의 사물을 가리킨다. 이러한 정물화는 제작에 있어서 광선의 조건을 자유자재로 조정할 수 있으며 오랜 시간 동안 반복적으로 작업할 수 있다.

#### 나) 정물 배치의 유의점

일반적으로 정물소묘를 제작할 때 염두에 두어야 할 사항은 정물의 배치는 가급적 짧은 시간 내에 가벼운 마음으로 결정하고, 배치된 뒤에는 시점을 달리 하면서 소재에 내포된 조형적인 가능성을 충분히 분석하여야 한다는 것이다. 또한 물체가 너무 분리되어 배치되면 아무런 조형적인 관계도 반영되지 않을 수도 있으므로 정물은 자연스런 상태의 배치가 가장 효과적이며 경우에 따라서는 물체의 겹치거나 거리에 변화를 주어 다양한 형태의 물체를 배치하는 것도 유리하다. 또한 정물화 소재로는 물체의 성격을 철저히 분석할 수 있도록 손을 대지 않고 가급적 오랜 시간 동안 보존할 수 있는 일상생활에 자주 쓰이는 물체를 선택하는 것이 바람직하다.

#### 다) 광선 선택의 유의점

소묘 제작에 필요한 광선은 강한 명암 대비 효과가 잘 나타나 물체의 입체감을 쉽게 파악할 수 있도록 한쪽 방향으로 설정하는 것이 바람직하다.

광선을 한쪽 방향으로 비추기 위해 조명 기구를 사용할 때는, 광선 방향에 따라 물체의 성격이 제대로 드러나지 않거나 광원의 색감에 의해 물체가 본질적으로 가지고 있는 색감이 완전히 다르게 느껴질 수 있으므로 광원의 성격을 고려하면서 물체를 배치하고 여러 가지 재료를 사용하여 거기에 맞는 다양한 기법을 구사하여 소묘를 제작 하여야 한다.<sup>17)</sup>

### 4) 풍경소묘

#### 가) 풍경의 개념

---

17) 이안 심프스, *ibid.*, pp.144-145.

풍경은 가장 친숙한 소재로서 풍경 속에 일부를 이루는 조형적인 요소에 매료되어 소재로 채택하는 경우가 많으며 아무리 평범한 장면이라 하더라도 처음 대하는 듯 한 신선한 시각을 가지고 소재의 구조와 조직 그리고 형태를 포착하여 채택할 수 있는 풍부한 잠재력을 가진 소재로 인정받고 있다.

이러한 풍경을 소재로 채택할 경우에는 최대한의 조형적 효과를 거둘 수 있도록 구도 틀(viewfinder)을 이용하여 회화적인 가능성이 풍부한 부분을 추출할 수 있으며 속사 스케치(quick sketch) 역시 여러 가지 가능성을 시험하여 선택할 수 있는 효과적인 방법이다.<sup>18)</sup>

## 나) 풍경 소묘의 특징

풍경소묘는 미술 분야에서 비교적 최근에 발달하였으며, 풍경소재가 빛에 의하여 개개의 모양과 그림자 길이가 극적으로 변하는데 이런 변화하는 빛의 문제가 중요하게 인식되어진 것은 18세기에 이르러서의 일이다. 풍경을 그릴 때 빛의 변화와 더불어 중요한 문제는 어떤 특징을 포함 하느냐 그리고 어떤 것을 제외하느냐를 선택하는 것이다.

### (1) 실내 표현과 야외 표현

야외에서 표현하는 동안에 바람이 불거나 비가 내릴 수도 있으며 광선 상태가 수시로 변하기도 하지만 실내에서는 얻기 힘든 순발력과 역동성을 성취할 수 있으며, 실내에서 표현할 경우에는 그림의 구성을 보다 구체적으로 검토할 수 있는 시간적인 여유가 허용되는 특징이 있다.

어디서 작품을 제작할 것인지를 결정하는 문제는 자신의 취향에 좌우되는 것이지만 자연을 직접 관찰하면서 그림을 그리는 것보다 더 나은 방법은 없을 것이다.

### (2) 시각적인 중심선과 원근법

풍경 소묘를 표현할 때 원근법의 이론은, 화면에 공간감을 확실하게 표현할 수 있으며 사실적인 분위기를 연출 할 수 있음으로 상당히 큰 비중을 차지한다. 즉, 전경(前景)과 원경(遠景)에 의하여 물체의 크기는 상대적인 관계를 유지하면서 정

---

18) 이안 심프스, *ibid.*, p.114.

확하게 조절 되어야 하며 원근의 차이에 따라 물체들에 형태 또한 다르게 묘사되어야 한다. 그럼에도 불구하고 다른 물체들의 관계에 대한 중요성을 간과한 채 세부적인 형태 묘사에 빠져 시각적으로 중요한 부분이나 흥미로운 부분이 무시되거나 화면 전체가 똑같은 농도로 처리되는 경우가 종종 있다. 이와 같은 실수를 피하기 위해서는 중경(中京) 부분에 시선을 끌 수 있는 나무나 바위 등의 물체를 배치시키는 것이 효과적이다.<sup>19)</sup>

#### 4. 소묘(Drawing)의 여러 가지 재료와 특성

그리고자 하는 주제에 따라 그림에 사용할 재료가 결정될 때가 종종 있다. 세밀한 건축의 일부분은 테크니컬 펜이나 세밀한 펜촉으로 가장 정확하게 그릴 수 있으며 목탄은 인물의 분위기를 포착하는데 뛰어난 재료이며 또한, 움직이는 인물의 기품 있고 율동적인 소묘에는 붓과 잉크가 가장 풍부한 표현의 선을 표현한다. 때에 따라 혼합 재료는 작품에 완전히 새로운 면을 도입할 수도 있지만, 다른 혼합 재료를 사용할 때는 각각의 장점을 최대한으로 살려야 한다. 특히 연필 스케치는 이미지를 강조화하기 위해 수채화 물감을 첨가함으로써 혹은 일련의 교차 선에 재질감을 부여하기 위해 색연필이나 초크를 사용함으로써 보다 효과적인 소묘로 발전할 수 있다. 재질감을 내포하고 있는 종이에 선명한 색상의 파스텔이나 크레용을 함께 사용하면 놀랄만한 효과를 얻을 수 있다.<sup>20)</sup>이렇듯 재료와 그려지는 바탕의 재질에 따라 다양한 표현성이 나타나므로 소묘재료를 선택할 때는 기본 재료에 대한 정확한 이해를 가지고 표현 주제에 적합한 재료를 선택하는 것이 매우 중요하다.

중등미술에서는 보통 연필, 목탄, 콩테, 펜, 먹과 붓, 파스텔, 색연필, 크레용, 마커 등을 소묘 재료로 주로 사용하는데 이러한 재료들의 특성과 사용할 때의 유의점을 분석하여 살펴보면 다음과 같다.

---

19) 이안 심프스, *ibid.*, p.100.

20) 제임스 호턴, 『소묘』, 삼호미디어, 1995, p.22.

## 가. 연필(Pencil)

연필이라는 재료는 소묘의 재료 중 가장 많이 쓰이며 선의 강·약, 겹침 등에 의해 명암을 표현한다. 연필의 종류에는 부드럽고 딱딱한 연필, 유성 연필, 흑연 연필, 목탄 연필, 색연필, 파스텔 연필, 수용성 연필 등 그 외에도 많다. 소묘도구 전체를 포함하는 의미를 갖는 이 중요한 소묘도구에 완전히 숙달하기 위해서는 그 성질들에 대해 익술 해질 필요가 있다.

### 1) 경도와 강도

연필의 단단함은 흑연의 등급에 따라서 결정이 되는데 부드러운 연필은 필촉이 질고 더욱 강도가 강하며 숫자는 딱딱한 정도에 따라 붙여진다. 소묘용 연필에는 숫자와 문자가 있는데 1은 가장 부드러운 것이며 숫자가 작을수록 흐리고 단단하며 숫자가 커짐에 따라 강도와 대비의 가능성은 줄어들므로 진하며 무르다. 예를 들면 연필의 문자가 B로 표시 되었다면 부드럽기 때문에 음영을 나타내는 소묘에 적합하며 가장 부드러운 것은 9B연필이다. 9H는 H보다 더 단단하고 H연필은 B연필보다 더 단단하여 대비의 효과가 적기 때문에 소묘를 할 때는 B로 표시된 연필을 쓰며, 주로 4B 연필을 사용하나 2B-6B 연필을 같이 상용해도 된다.<sup>21)</sup>

### 2) 표현상의 유의점

형태를 잡을 때는 연필심이 뭉툭한 것이 좋는데 흐리고 부드럽게 표현 되므로 틀렸을 경우 수정하기 쉽기 때문이다. 그러나 여러 번 지운 후 고쳐 그릴경우와 세밀한 부분을 그릴 때나 그림을 완성할 즈음에는 연필심을 칼로 뾰족하게 갈아서 사용하면 세밀한 부분의 묘사를 표현하는데 도움이 된다. 또한 연필이 짧을 때는 볼펜대에 끼워서 사용한다.

### 3) 지우개의 종류 및 특징

---

21) 파라몽, op. cit., p.26.

소묘의 도구로서 지우개는 그림의 수정이나 화면 정리를 위한 기능뿐만 아니라 표현상에 깊은 맛을 내기 위하여 지우개를 연필처럼 사용하여 밝게 그리는 역할도 하므로 그 중요성은 연필에 못지않다. 이러한 지우개는 너무 딱딱 하거나 무르지 않고 잘 지워지는 것으로 골라야 하며 보다 다양한 표현을 위하여 양질의 지우개를 선택해야 함은 물론 섬세한 부분을 표현할 때는 네모난 지우개를 삼각으로 쪼개어 활용하는 등 여러 가지로 시도해 보는 것이 좋다. 그러나 연필·목탄 등으로 표현하다 보면 의도한 것보다 너무 진하게 그려질 때가 있는데 이때 지우개로 수정하면 선이 뭉개지거나 화지의 표면이 상하게 되므로 지우개 사용은 최소화해야 하며, 지우개를 모나지 않게 둥글게 하여 진하게 된 면을 찍어서 수정 하는 것이 바람직하다. 또한 지우개에 묻은 때는 손이나 여백의 종위에 닦아 내면 처음상태로 재사용이 가능하며 원하는 정도의 명암이 될 때까지 찍어내기를 반복하여 사용할 수도 있다.

#### 가) 연질고무 지우개 사용법

연질고무 지우개는 자유로이 형태를 변화시킬 수 있어서 끝을 뾰족하게 하여 하얗고 가는 선을 그리기 위해 지울 수 있고, 가늘고 길게 만들어 화면 위를 굴리면 넓은 면의 명암을 약하게 만들 수도 있는 효과도 있다. 또한 화지에 눌러 붙이듯이 사용하면 반점 모양으로 지우는 것도 가능하다.

#### 나) 플라스틱 지우개 사용법

연필·목탄 등은 어느 정도 어두운 부분을 칠해 버리면 연질고무로는 좀처럼 원래 종이인 백지로는 되돌아가지 않는데 플라스틱 지우개를 사용하면 거의 화지의 흰색을 재현할 수 있게 된다. 그러나 화지표면에 상처를 내기 때문에 여러 번 지우는 것은 바람직하지 않다.

#### 다) 커터형 지우개로 질감 표현

본래는 문자 수정용 문구로서 얇은 연질 지우개를 커터의 날처럼 홀더에 넣어



사용하는 것으로 금속·공업제품 등의 질감의 효과를 살려 표현하거나 가느다란 테두리 또는 하이라이트를 만들 때에 편리하게 지울 수 있다.<sup>22)</sup>

## 나. 목탄(Charcoal)

주로 목탄지(표면에 일자나 십자의 요철이 있는 종이)에 사용하는 목탄은 직접 손끝을 통한 피부로 감지하며 처리시키는 소묘의 매체인 동시에 농담 표현이 자유롭고 부드러워 미묘한 색조와 다양한 질감을 표현할 수 있으므로 심도 있는 그림을 그리기 위한 필수적인 도구로서, 상당한 시간을 들이거나 중량감을 요하는 작품 제작에 사용된다.

### 1) 목탄의 특징 및 유의점

오동나무나, 버드나무, 포도나무 가지를 완전 연소시켜 만든 것으로 일종의 숯으로 잘게 잘라 강통에 넣고 직접 구어 만들어 쓰기도 한다. 이러한 목탄은 독자적으로 사용될 수 있으며, 그라데이션이나 혼합된 선을 통해 다른 소묘 재료와 함께 사용될 수도 있다.

가장 얇은 회색에서 가장 짙은 검정색까지 폭넓은 명암들을 손가락이나 천, 스텝프 등으로 간단히 문질러서 만들 수 있으며 명암표현이 부드러우며 수정하기가 쉽다. 그러나 목탄은 잘 부서지므로 끝을 날카롭게 해서 사용할 수 없으므로 목탄의 가장자리를 사용하면 선은 선명하고 강하게 나타나며, 평평한 끝을 사용하면 선은 분명히 더 두텁게 나타난다. 또한 목탄막대를 누어서 사용하면 특정 부분들을 쉽게 명암 처리할 수 있으며 목탄으로 칠한 후 목탄이 묻은 거즈를 사용하여 한 방향으로 문질러서 색감을 내기도 한다.

종이의 질을 상하지 않게 하기 위하여 지우개 대신 거즈, 헝겊, 식빵 등을 사용하며 사용할 때 목탄의 심이 거칠게 느껴지는 것은 불량품으로 종이의 질을 상하게 하니 주의하여야 하며 완성 후 쉽게 지워지므로 정착액(픽사티브)을 뿌려서 보관한다.

---

22) 허진영, 『슈퍼기초 뱃생』, 도서출판 조형사, 2002, pp.24-25.

## 2) 정착액(*fixative*)

정착액은 그림을 완성한 후 그림의 장기적 보관이나 파손을 방지하는 액체로써, 완성된 연필소묘, 목탄소묘 등의 작품위에 가볍게 2~3회 뿌려줌으로써 그 화지위에 투명한 막이 형성되어 화면을 최대한 보호하게 한다. 이러한 정착액은 16세기에 발견됨으로써 목탄이 일시적인 소묘재료가 아니라 장기적인 보관이 가능한 대가들에게 걸 맞는 재료로 사용 되었다.

## 3) 스템프(*stump*)

스템프는 선들이나 면들을 섞기 위해 사용되며 음영과 명암을 부드럽게 하기 위해 고안된 소묘도구로서, 미묘한 색조의 혼합과 그라데이션을 할 수 있도록 해주지만 그것을 적절하게 사용하지 못한다면 무용지물일 것이다. 많은 예술가들은 다양한 압력을 주어서 다양한 혼합 효과를 낼 수 있는 자신의 손가락을 사용하기를 선호하나 작은 부분이나 복잡한 형태들에는 부적절 하므로 이런 상황에서 스템프는 유용한 도구이다. 이러한 스템프에는 다양한 모양과 크기가 있는데 직접 만들어 사용하기도 하며 상업용 스템프들은 스펀지 종이를 촘촘하게 말아서 만든 것으로 한쪽 끝이 뾰족하다.<sup>23)</sup>

## 4) 목탄가루

지울 때 종이에 흔적을 남기지 않으며 목탄 가루로 만든 막대를 연필처럼 사용하면서 그라데이션과 혼합을 만들기 위해 사용된다.

## 다. 콩테(*Conte*)

연필의 원조라고 할 수 있는 콩테는 원래 Crayon de Conte라 불리는 고품질감의 한 종류로 프랑스의 화학자이며 화가였던 니콜라 자크 콩테(Nicolas Jacques Conte)가 만들었다고 해서 창안자의 이름을 따서 콩테(*conte*)라고 명명하고 있다.

---

23) 파라몽, op. cit., pp.30-31.

전통적으로 천연 소재를 그대로 보여주는 세 가지 색(검정·갈색·흰색)이 사용되는 콩테는 농담변화가 풍부하여 옛 부터 콩테화로서 하나의 회화분야를 형성해왔다. 크레용과 같은 재질로 데생보다 크로키에 적합하며 연필이나 목탄보다 농도가 진하고 화면의 부착력도 우수하다. 특히 흰색 콩테는 초크라고도 하는데 석회석에 물과 고착제를 섞어 만든 것으로써 목탄이나 콩테로 그린 그림의 밝은 부분을 강조할 때 많이 사용된다. 이러한 콩테는 연필처럼 사용하기 편하게 만들어져 나오는 것도 있고 스틱으로 판매되는 것도 있는데 연필 모양으로 판매되는 것은 크로키로는 적당하지만 콩테를 주재료로 그림을 그리는 경우에는 스틱을 선택하는 것이 적당하다.

## 라. 펜(Pen)

소묘에서 독자적인 기법으로 오랜 전통을 가지고 있는 펜과 잉크 소묘는 선을 촘촘히 사용하여 음영을 강화 시키는 방법과, 펜으로 크로스 해칭한 회색부분 위에 물 칠을 해서 얇게 만드는 방법으로 정교한 선과 다양한 명암을 나타낼 수 있다. 또한 펜을 수직적으로 사용하면 균일한 선이 생기고 비스듬히 사용하면 선의 두께를 쉽게 다양화 시킬 수 있다.

오늘날 단순한 선들에서부터 극사실적인 재현을 위한 복잡한 결과를 초래하는 펜 소묘는 금속펜촉으로 대치되었는데 이러한 펜촉 소묘는 갈대 펜, 붓, 만년필과 같은 다양한 소묘도구들과 교대로 사용 하면서 선과 얇은 칠을 다른 모든 잉크 기법들과 함께 사용될 수 있다.

### 1) 펜의 종류와 특징

#### 가) 펜촉

펜촉의 가장 큰 특징은 연속적이고 균일한 선을 그릴 수 있다는 점인데 펜촉으로 그려지는 선들은 단속적일 수 있고 잉크가 떨어지면 다시 짙어 지속적으로 사용할 수도 있는데, 사용하는 종이의 종류에 따라 선의 선명도 또한 달라지므로 질이 좋은 종이를 사용하지 않으면 펜촉이 종이를 파고들어 소묘를 훼손시키는 문제

가 생길 수 있으므로 사전에 좋은 종지와 깨끗한 펜촉을 사용함으로써 방지할 수 있다. 이러한 펜촉은 연속적인 일련의 선들을 가로 세로로 교차시켜 밝은 명암이 나타낼 수 있는 가장 미묘한 음양에서부터 가장 어두운 검정색에까지 이르는 균일하고 재질감 있는 표면으로 느껴지도록 크로스 해칭을 강조한다. 또한 펜촉으로 소묘를 할 때 다른 잉크 도구들과 함께 사용하면 흥미로운 효과를 도출할 수도 있으나 선들이 번지는 역효과를 가져오기도 하기 때문에 원치 않는 돌발 사태를 피하기 위해서는 여러 가능성을 실험해야 한다.<sup>24)</sup>

#### 나) 갈대 펜

그 자체의 특성을 가진 섬세한 기법으로 동양 미술에까지 전통이 알려지며 사용되어왔던 갈대 펜은 작은 구멍이 많고 거의 건조해서 다양한 회색들을 만들 수 있어서 갈대 끝을 사용하면 특징적인 선과 형태를 표현할 수 있으며, 이러한 선들은 금속 펜으로 그린 경직된 선들과는 아주 다르고 부드러운 다양한 선들을 그릴 수 있다. 그러나 갈대 펜은 금속 펜처럼 필요에 따라 일정한 변화를 주지는 못하므로 묽은 잉크를 사용하여 질감을 창조하고, 회색 선들에 그라데이션을 주는 압력과 잉크의 양이라는 두 가지 요소를 사용해서 형태들에 대한 빛과 관련한 음영 표현을 하여야 한다. 이러한 음영표현은 연필을 사용할 때와 유사하며 대단한 가능성을 준다.<sup>25)</sup>

#### 다) 만년필

점묘법의 기법인 특정한 보통 점들을 연속적으로 찍는 방법으로 면을 채움으로써 회색조 면들을 표현할 수 있는 만년필은 고도로 정밀한 연필소묘를 통하여 그림자 부분과 밝은 부분을 먼저 명확하게 구분하여 명암의 점들을 채도에 따라 백색에서부터 가장 짙은 검정색으로 표현하는데 거의 사진과 같은 결과를 얻을 수 있다. 점을 찍을 때는 보통 가장 어두운 부분에서부터 먼저 찍은 후 가장 자리로 갈수록 점차 흐린 농도의 점들을 찍는다.

---

24) 파라몽, *ibid.*, pp.84-85.

25) 파라몽, *ibid.*, pp.70-71.

## 2) 기법과 특징

### 가) 모방목판술 기법

성격상 긍정적 가치를 가지지 않음에도 불구하고 사용되는 모방목판술 기법은 펜촉이나 붓으로 작업하는 것과 유사하며 음화로서 새기는 효과가 얻어진다 즉, 스크래치 보드에서 검정 잉크로 판을 전체적으로 칠한 후 검정 표면 위에 선을 긋어 물체를 나타내낸다. 이런 다음 잉크를 사용하는 다른 기법들에서와 마찬가지로 크로스 해칭, 면, 명암에서의 그라데이션을 같은 방법으로 첨가할 수 있다.

### 나) 블럭양식 기법

중간 톤이나 중간 명암을 제거함으로써 강한 덩어리들을 드러내는 블럭양식 기법은 대비되는 흑·백 두 영역 사이를 정확하게 구별하기 위하여 형태 자체에 펜을 이용하여 선명한 선을 사용한다.

### 다) 잉크 응용 기법

펜을 사용함에 있어서 중요한 요인으로 작용하는 잉크는 많은 방법들로 소묘에 적용될 수 있으며 사용하는 도구에 따라 폭넓은 효과를 주며 무한한 응용이 가능하다.

단색화에서는 색과 같은 가능성으로 폭넓게 사용되는 이러한 잉크는 여러 종류가 있으며 모든 잉크는 물계 희석할 때 항상 석회나 염소가 섞이지 않는 증류수를 써야 한다.

## 3) 마스킹 액

기본적으로 처리된 특정한 부분을 보존하기 위해 사용되는 마스킹 액은 보존될 부분에 스며들지 않기 때문에 흰색 부분을 보호하기에 가장 좋은 재료로서 사용상

큰 어려움이 없다. 이런 마스킹 액은 단 몇 분 안에 건조되며, 건조 후에는 남은 마스킹 액 막을 크레이프 지우개로 제거 하거나 손가락으로 벗겨낼 수 있다.<sup>26)</sup>

## 마. 먹과 붓

전통적인 동양의 화가들은 전통적으로 전해 내려온 붓 사용법을 엄격히 준수하며 기본 공식에 따라 자연의 기(氣)를 조화롭게 교감시켜 기운생동(氣韻生動)에 따라 붓을 통해 전달하고 종위 위에 형상화하여 우주의 합일감을 성취하려 하였다.

동양화의 표현재료인 붓은 단순히 물질로서 성질뿐만 아니라 사용하는 행위 안에 깊은 정신세계를 함유하는 표현으로써 선의 강약과 유연성, 묵색에 의한 농담 표현 등 다양한 변화가 가능하다. 또한 그림을 그릴 때 먹을 중요한 매체로 사용하는데 물의 양으로 농담을 조절하며 흡수력이 강해 먹물의 농담에 따른 번지는 효과를 잘 나타내는 화선지나 비단 위에 그림을 그렸다.<sup>27)</sup>

### 1) 선과 농담

#### 가) 선

- (1) 선은 단순한 대상의 윤곽선뿐만 아니라 생동하는 기운을 표현하는 역할을 한다.
- (2) 굵기와 방향·속도·농담 등에 의해서 그리는 사람의 감정을 나타내기도 하고, 명암·양감·질감 등을 나타낸다.

#### 나) 농담

- (1) 외관보다는 본질의 표현에 목적을 두었기 때문에 빛과는 무관한 먹이나 색의 짙고 옅음을 통해서 대상을 표현한다.
- (2) 돌출된 부분은 좀 더 짙게 하고, 거리가 먼 것은 옅게 한다.<sup>28)</sup>

---

26) 파라몽, *ibid.*, pp.74-75.

27) 윤민희 외, *op. cit.*, pp.16-17.

28) 위유열, *op. cit.*, pp.82-83.

## 2) 용묵법(먹을 사용하는 기법)

먹의 농담과 종이의 흡수성, 운필의 속도 등으로 효과가 달라진다.

### 가) 삼묵법

농·중·담묵이 한 붓에서 표현된다. 감정 표현이 이루어지며, 붓을 뉘어서 그리면 다양한 농담의 조화가 있는 선이나 면을 나타낼 수 있다.

### 나) 발묵법

먹을 종이에 자연스럽게 번지는 듯 한 표현으로, 감정이 풍부하고 한가로운 기운을 느끼게 한다.

### 다) 퇴묵법

붓에 먹이 거의 없는 상태에서 그린다.

### 라) 선염법

화선지에 물을 칠한 뒤 먹으로 번지는 효과를 나타내며, 구름이나 안개·비 등의 음산한 풍경 표현에 사용된다.

### 마) 적묵법

칠한 먹이 마르면 더 짙은 먹으로 계속 덧칠하는 방법으로, 중후한 느낌을 주어 깊은 양감 표현에 주로 사용 한다.

### 바) 파묵법

먹을 깨트린다는 뜻으로 먹이 마르지 않은 축축한 상태에서 겹쳐 그리며, 먹의 농담을 이용하여 대상의 입체감을 나타낸다.

### 사) 삼투법

담묵 위에 농묵이 스며서 번지게 하는 표현이다.<sup>29)</sup>

## 바. 파스텔(Pastel)

파스텔 안료는 완전히 불투명한 면을 창조하는 성질을 갖고 있어 모든 유형의 필치와 선들을 허용하고 단색화나 채색화를 그리는 데 사용할 수 있다. 이러한 파스텔은 소묘와 페인팅의 중간에 해당하며 양쪽 모두의 재료로 사용될 수 있으며 완성 후 분말이 묻어나므로 정착액을 뿌려 보관한다.

---

29) 위유열, *ibid.*, pp.87-88.

## 1) 파스텔의 특성

파스텔은 유화에 필적할 만한 회화의 조형성 가능성들(색채 혼합, 명암, 회화적 효과들 등)을 가진 재료로 고려될 수 있는 밝고 불투명한 재료이다. 그러나 이러한 불투명성으로 인해 색지 위에서 사용이 되는데 그 이유는 기공(pores)을 파스텔이나 손가락으로 문질러서 매울 수 있고 작은 기공들이 있는 질감을 손대지 않고 남기면 일부분에서는 명암 대비가 나타나기 때문이다. 또한 입자가 거친 종이일수록 파스텔 가루가 뚜렷이 안착되는데 이는 종이의 질감이 소묘의 질감을 결정하기 때문이다. 이렇듯 파스텔은 종이의 질감이 어떻게 적용되는가에 따라 소묘재료로 사용될 수 있다.

이러한 파스텔은 빠른 스케치를 위해 사용되거나 완전한 회화적 작업을 위한 보완으로 이루어지는 색의 연구들에도 사용될 수 있다. 그러나 가장 유의하여야 할 점은 파스텔이 명암에서 불투명성과 피복력을 가짐에도 불구하고 혼합을 위한 재료가 아니라는 것이다. 그래서 파스텔은 폭넓은 색채 영역 내에서 각자에 해당하는 색들을 갖는다.<sup>30)</sup>

## 2) 색채를 이용한 소묘와 회화의 차이점

소묘는 항상 검정과 백색으로 이루어지는 것은 아니며 특정한 재료에 한정되어 사용되지도 않는다. 따라서 주제에 적합한 소묘재료를 선택하다보면 색의 사용은 불가피한 것으로써 배제되지 않으므로 페인팅과의 한계는 규정하기 어려우나, 소묘의 가장 큰 특징은 선의 성격을 가지는 것이 필수이므로 완전히 선의 표현경향으로 입체감을 부여 하거나 또는 혼합에 의존하지 않는 재료의 색상에 의하여 빛과 그림자의 대비를 이용하여 입체감을 드러낼 수 있다. 만약 그렇지 않으면 그것은 회화의 조형성 즉 색채 혼합, 명암, 회화적 효과들 등에 의해 페인팅처럼 느껴지며 보일 것이다.

## 사. 색연필(*Color Pencil*)

---

30) 파라몽, op. cit., pp.34-35.



소묘에서 색연필은 구성과 예술적 결과들을 위해 색을 강하게 나타내지 않는 건성 재료를 사용한다. 그럼에도 불구하고 흑연 연필로 회색 톤들의 명도를 다양하게 하는 것처럼 색을 사용하거나 또는 크로스 해칭, 화지의 질감 이용하기, 선을 이용한 연필 음영 등의 흑연 연필의 표현기법과 같은 방법으로 색연필을 사용하는데 그 결과는 고전적 드로잉과 아주 유사해진다.

### 1) 색연필의 성분과 특징

어떤 색연필은 단단하면서 투명한 느낌을 주며 또한 어떤 색연필은 끈적끈적하고 불투명한 효과를 나타내기도 하는데 그것은 색연필 심의 색깔을 나타내는 안료와 흰색 충전재 그리고 유지를 섞어 만들기 때문이다. 충전재란 고령토 또는 운모와 같은 불활성 물질로서 색연필의 성질을 불투명하게 만들 뿐만 아니라 색연필 심을 단단하게 고착시키는 성질을 가지며 유지 성분은 색연필 심을 보다 부드럽게 만드는 역할을 한다. 이러한 색연필의 전통적인 형태는 가느다란 심을 나무로 감싼 것을 들 수 있는데 뾰족하게 깎은 심은 세부 묘사와 섬세한 선묘에 효과적이며 뾰족한 심을 사용하면 넓은 면을 부드럽게 처리할 수 있다. 한편 입방체 모양의 색연필 막대는 파스텔과 모양이 비슷하지만 색연필과 마찬가지로 끈적끈적한 질감 효과를 나타낸다.

수용성 색연필은 칠해놓고 물을 바르면 색연필의 입자가 녹으면서 수채물감과 비슷한 효과가 나타나기도 하며 평범한 색연필과 마찬가지로 물을 사용하지 않고 쓸 수도 있다.<sup>31)</sup>

### 2) 색에 의한 명암 효과

색연필로도 흑연 연필 기법을 통해 특정한 색 면을 창조할 수 있으며 다른 색들을 크로스 해칭 하여 제3의 색을 얻을 수 있다. 이러한 색들은 최소한의 명암으로 시작하여 농도가 진해지는데 그것은 각 색조 안에서 어두운 부분을 찾는 것으로부터 창조되며 가장 어두운 명암은 언제나 면의 방향에 적용되는 색을 만듦으로써

---

31) 제임스 호턴, op. cit., p.10.

생겨난다. 즉, 색연필에 의한 명암 변화를 창조하는 작업은 늘 밝은 것으로부터 어두운 것으로 사용되며 선의 방향에 따라서 면이 결정된다.

### 3) 색연필 사용하기

선의 방향에 따라서 필치의 방향을 습작하는 것이 중요한데 예를 들면 바다는 수평선들로 그려야 하며, 찌푸린 하늘은 에워싸는 듯 한 필치를 요구하며 들판은 짧은 수직 필치들로 그려져야 효과적이다.<sup>32)</sup>

## 8) 크레용

파스텔과 더불어 크레용은 밀도표현과 불투명한 표면이나 투명한 표면의 빛을 창조할 수 있는 가장 회화적 가능성이 있는 재료이다. 이러한 크레용은 색조를 예방하기 위한 수단으로 사용될 수 있으며, 또한 순수한 소묘재료로도 사용될 수 있다.

### 1) 크레용의 특징

소묘의 첫 단계인 형태가 크레용으로 완성되면 표면에 담채를 하더라도 크레용으로 칠한 부분들에 스며들 수 없으므로 색을 사용하는 음화와 유사한 회화적 접근을 혼용한 결과가 드러나지만 여러 종류의 작업들이 늘 색을 단조로운 상태로 환원시키기 때문에 이것을 회화라고 말할 수 없다. 그러나 이러한 과정이 단색조 작품과정과 비슷할지라도 크레용은 회지도 투명하지도 않고 화지의 색과 섞여지지 않는 불투명한 면을 형성하므로 크레용으로 소묘를 할 때 이점을 고려하여야 한다.

크레용은 두 가지 유형의 선을 만들 수 있다. 먼저 단단한 크레용을 사용한 건조한 선들과 다음으로는 테레빈유에 완전히 용해되는 특성을 이용해서 용체에 적신 붓을 사용한 다음 그 위에 그리는 선을 만들 수 있다. 후자의 방법으로 형태의 윤곽을 뚜렷하게 하거나 마무리할 때 담채와 크레용을 사용하여 명암을 나타낼 수 있는데 이때 투명도는 사용하는 용체의 양에 의해 결정되므로 수채화와 비슷한 정

---

32) 파라몽, op. cit., p.29.

도의 뭍은 투명도를 얻어 낼 수도 있다. 또한 먼저 칠한 물감 층이 완전히 건조되면 그 위에 테레빈유를 칠할 수도 있다.

왁스크레용은 대단히 낮은 용해 점을 가지고 있으므로 물감이 잔뜩 묻은 붓 필치와 유사한 효과를 내며 이렇듯 용해된 크레용은 아주 쉽게 다룰 수 있으며 종위 표면 조작에 깊이 스며든다.

## 2) 즈그라피토 기법

크레용으로 소묘를 할 때 가능한 기법들 중 미리 특정한 색의 왁스크레용을 칠해서 덮은 표면을 긁어내는 즈그라피토 기법은 아주 효과적인 방법이다. 크레용은 단순한 작업을 통해 불투명하고 아주 부드러운 효과를 내는데 즈그라피토는 크레용으로 덮여진 어떤 표면에라도 할 수 있지만 둘 또는 그 이상의 색깔 층이 겹쳐졌을 때 두드러진 효과를 얻을 수 있다.<sup>33)</sup>

### 아. 마커(펠트펜)

가장 최근에 개발된 소묘 발명품 중 하나로 펠트펜이라고도 하며 1960년대 일본에서 처음 마커가 개발된 후 예술가들이 모든 전통적 소묘재료에 필적하는 예술적 표현 재료로 받아들이고 사용되고 있다. 마커 안에는 펠트가 있어 잉크를 펠 끝으로 전달해 주는데 이러한 마커로 하는 소묘는 섬세하고 창조적 가능성을 가지고 있는 복잡한 작업이다.

#### 1) 마커의 종류

마커의 종류는 선의 굵기에 따라 결정이 되며 지름이 0.5mm에서부터 몇 cm에 이르기까지 사용 용도에 따라 다양한 두께의 마커들이 있다. 또한 마커 끝은 단단하거나 부드러운 것, 합성 머리카락으로 된 붓 모양, 고무 등이 있으며 이 비스듬한 모서리나 끝이 붓처럼 생긴 마커들은 소묘를 효과적이게 만든다.

붓 형태의 마커는 색이 균일하면서 붓의 필치와 유사한 선을 만들며 비스듬한 모

---

33) 파라몽, ibid pp.88-89.

서리를 가진 마커는 붓 가장 자리로 만드는 가는 선, 좁은 안면을 사용한 중간 선, 넓은 면으로 그린 두꺼운 선의 세 종류 선을 그릴 수 있다.

## 2) 마커의 특성과 기법

마커의 잉크는 빨리 건조되는 특성과 더불어 수채 물감처럼 투명효과를 가지므로 흰색은 종이를 칠하지 않고 그냥 남겨 놓는 것으로 따로 만들어 사용되지 않는다. 또한 마커는 잉크로 적절한 빛을 표현하고 어두운 톤과의 대조보색 면들을 겹쳐 다른 색조의 명암이나 새로운 색을 창조하게 되는데 이는 종위 위에서 섞이거나 혼합되는 것을 의미하므로 표현된 기법들의 최종 결과가 회화적으로 나타나는 경향이 있다. 하지만 마커기법은 전적으로 면을 창조하는 선들의 교차에 기초하므로 마커는 선의 특성을 유지 하면서 색으로 소묘를 할 수 있게 한다.<sup>34)</sup>

## 자. 종이

주로 켈트지를 사용하며 크기는 ‘절지’로 표현한다, 전지(가로 79cm, 세로109cm)를 자른 횡수에 따라 이름을 붙이며 앞의 숫자가 작을수록 크기가 크다. 손으로 만져 보면 매끄러운 면에 그린다.

### 1) 종이의 분류와 특징

일반적으로 소묘에 필요한 종이는 국산지와 외산지가 있는데 국산지는 연필이나 목탄 등의 재료에 따라 선택 되며 켈트지, 목탄지, 마분지, 강지 등 그 종류가 다양하며, 외산지로는 프랑스의 칸송(CanSong), 아췌르(Acher) 등이 많이 알려져 있다.

광택지로부터 거친 질의 종류까지 선택의 폭이 넓은 종이의 특성은 원료, 제작과정, 준비, 광택에 따라 질적인 차이가 있으며 이런 요소들이 종이의 두께나 무게를 결정하고 화지의 표면 효과에 큰 차이를 보이므로 목탄, 연필, 또는 그 외의 소묘재료들의 성격에 따라 종이의 용도와 종류를 선택해야 하며 가능한 한 좋은 재질의 종이를 구입하는 것이 보다 효과적이다. 예를 들면 잉크를 사용하는 소묘에는

---

34) 파라몽, *ibid.*, pp.32-33.

광택지를 필요로 하며 연필과 그 외의 건성 재료, 즉 파스텔, 콘테, 목탄 등으로 하는 소묘에는 반드시 거친 질감의 종이에 그려져야 한다.

종이는 습기와 기후 변화에 대단히 민감하기 때문에 완전히 건조 시킨 후에 보관해야 하는데 그렇지 않으면 표면에 습기 찬 얼룩이 발생한다. 이러한 이유에서 종이를 공기로부터 차단하기 위하여 특수하게 제작된 서랍에 수평으로 보관하는 것이 원칙이지만 서랍들이 너무 크고 공간을 많이 차지하면, 종이 크기보다 좀 더 큰 폴더에 종이를 보관할 수 있으나 종이가 접힐 수 있고 섬유질이 늘어 날 수도 있기 때문에 결코 종이를 말아서 보관해서는 안 된다.

## 2) 색지

중간 또는 거친 질을 가지고 있는 색지에 목탄으로 소묘를 하면 약간의 백색 하이라이트를 처리할 때 탁월한 배경 색을 제공한다. 이렇듯 색지에 소묘를 하면 배경의 색을 이용할 수 있으므로 이상적일 뿐만 아니라 폭넓은 가능성을 얻을 수 있다.<sup>35)</sup>

## 5. 조형의 기본요소

조형이란 여러 가지 재료를 사용하여 필요한 형태를 만드는 행위를 말하는데 여기에는 재료를 선택하여 기법 연습을 통한 모든 창조적 표현 활동 뿐만 아니라 생활의 목적을 효과적으로 달성하기 위해 형태를 만드는 기술에서부터 시각적으로 표현한 모든 형상을 말한다. 이러한 형상을 이루고 있는 것으로는 점·선·면·덩어리·색·질감 등이 있고, 명암·대비·비례·율동·공간 등 특별한 기술과 지식을 이용하여 형태가 창조적 표현활동으로 특별한 의미를 가지도록 재구성한다. 이러한 각각의 조형요소를 표현활동에 효과적으로 적용할 수 있도록 분석하여 정리하고자 한다.

---

35) 파라몽, *ibid.*, pp.24-25.

## 가. 점 · 선 · 면

조형 활동에서 표현의 최소단위로 각각 또는 유기적으로 사용하여 형태를 표현한다.

점은 가장 간결한 형태이며 위치를 갖는데 윤곽선과 함께 방향 · 감정 · 운동감 · 조형 의지 등의 효과를 나타낸다. 특히, 형(shape)들의 태두리가 되는 윤곽선들은 형을 깨달게 하는 효과를 가지고 있기 때문에 전통 미술에서 선은 매우 중요한 의미를 지니는데 사물을 그리는 기능뿐만 아니라 작가 정신을 표출하는 데까지도 사용되었다. 또한 면은 표현활동에서 조형 의지를 실현할 수 있는 공간이 될 뿐 아니라 입체를 이루는 기본 요소가 된다.<sup>36)</sup> 이러한 점 · 선 · 면의 관계를 살펴보면 각각의 점이 모여 선을 이루고 그 선들이 모여 면을 이루며, 그 면들이 모여 하나의 공간을 이룬다.

## 나. 형(shape)

조형 예술에서 빛이나 색과 같은 순수 시각적 요소와 더불어 공간을 규정하는 성격을 가지며 외형으로 들어난 모양을 말하는데 선의 변화에 따라 평면적인 형이 이루어지고 면의 이동에 따라 입체적인 형이 이루어진다. 이러한 형은 선과 면을 통하여 화면에서의 질감이나 양감에 의하여 표현 된다.

형태(形態)와 형상(形象)이라는 용어들은 시각적 차이점이 없다는 점에서 상호 교환되어 사용되어 왔으나 물리에르의 희곡 “강제결혼(The Foreed Marriage)”에서 형태(Form)는 “살아있는 대상에 대한 외부적인 물질의 표현”인 반면 형상(Shape)은 “살아있지 않은 대상에 대한 외부적인물질의 표현”이라고 하였다. 즉, 우리는 책상의 형상은 말할 수 있어도 그 형태는 말할 수 없으며 또한 우리는 사람의 형태는 말할 수 있지만 사람의 형상에 대한 언급은 그리 적당하지 못한 듯하다. 이렇듯 형태와 형상 사이의 차이점은 대상이 살아 있느냐의 여부에 달려 있다고 할 수 있다.

---

36) 위유열, op. cit., p.14.

## 다. 명암

강한 빛 때문에 사물을 보지 못하거나 빛의 결여 즉, 어둠 때문에 보지 못하는 경우도 있는데 이런 빛에 의해 입체의 표면에는 밝음과 어두움에 대한 관계인 명암이 나타나며 이러한 명암은 빛을 받는 각도에 따라 일정한 질서를 가지고 톤이 형성되어 대상에 따라 형태를 보다 분명하게 한다. 또한 강한 명암대비는 가까운 대상일수록 예리한 초점이 맞춰지기 때문에 명암에 대한 선명도는 공간에서 표현 대상의 위치를 알려준다고 할 수 있다. 즉, 빛은 물체에 와 닿는 자극으로써 색과 형을 지각하게 하며 입체감과 사실감을 부여하여 표현 할 수 있는 조형 요소로서의 중요성을 가지며 명암과 색 그리고 형태에 대한 지각에서 매우 중요한 의미를 갖는다.

### 1) 광원의 선택

빛은 자연광으로 표현되는 것이 가장 바람직하며 그렇지 못한 경우에는 조명으로 대신할 수도 있다. 그러나 빛에 따른 명암은 물체에 따라 흡수, 투영, 반사 등에 따라 미묘하고 복잡하게 나타나므로 자연의 태양빛이 아닌 인공광인 경우에는 광원의 수가 많아지고 그에 따른 변화가 더욱 복잡해지므로 확실하게 빛의 성향을 파악하고 분석하여 명암을 표현하지 않으면 안 된다. 따라서 조명에 의한 빛은 그 수를 최소화하고 주로 사물의 어두운 면적이 적게 나타나도록 설정하여 그림이 밝고 명쾌하게 보일 수 있도록  $45^{\circ} \sim 60^{\circ}$ 의 상향에서 오는 것으로 설정하는 것이 가장 무난하다.

### 2) 하이라이트(*Highlight*)

빛이 물체에 닿아 가장 밝게 보이는 부분을 하이라이트라고 하며 이것은 주로 명암과 더불어 윤곽선의 역할이나 또는 질감의 표현에 많이 이용된다.

### 3) 반사광

물체의 가장 어두운 부분과 그림자 사이에 바닥으로부터 반사되어진 빛에 의하여 밝게 나타나는데 이를 반사광이라 한다. 이러한 반사광의 표현에 의해 입체감이 보다 뚜렷하게 되나 반사광의 면적이 너무 넓어지거나 명암이 강하게 표현되면 형태가 작아 보여 입체감을 적게 할 수 있으므로 재질감에 따라 다소 차이가 나도록 강약이 요구된다.

#### 4) 기본 형태의 명암 변화에 따른 표현

대부분의 물체는 기본 형태인 입방체, 원기둥, 원뿔, 구의 조합으로 이루어져 있으므로 이러한 기본 형태를 바탕으로 다양한 복합적인 형태의 명암을 구체적으로 이해하고 파악하여 대상을 표현하는 것이 바람직하다.

##### 가) 정육면체

정육면체의 명도 단계는 3면의 명도차이를 일정한 간격으로 나타낸다. 같은 면이라도 면의 방향에 따라 명암의 변화는 약간씩 차이가 있으며 광원과의 거리가 가까울수록 밝은 면은 더욱 밝게 어두운 면은 더욱 어둡게 보인다.

##### 나) 원기둥

면의 변화가 많은 원기둥은 명암이 풍부하게 나타난다. 원기둥 표현은 빛의 하이라이트, 어두운 부분, 반사광 등의 정확한 명도 단계를 조절하며 윗면 모서리 부분의 윤곽선을 정확히 표현하여 그 면의 명도 차이를 표현한다.

##### 다) 원뿔

원뿔은 원기둥의 표현 방법과 동일하며 꼭지 점 부분 의로 모아지는 명암의 처리를 확실하게 하여야 한다.

##### 라) 구



구의 표현은 변화의 연속이므로 명암을 표현하는데 있어 하이라이트를 중심으로 주위를 서서히 어둡게 하고 제일 어두운 부분을 중심으로 주위를 밝게 처리한다. 그리고 반사광은 동일한 상태로 약하게 나타난다.<sup>37)</sup>

## 5) 단색 소묘의 명암 표현

색은 자연물이나 조형물의 표면에 빛이 반사되는 파장의 길이에 의해 인식되어 지고 자연의 색(고유색), 인상에 의한 색, 창조된 색(추상)으로 구분되어지며 색채는 대상 물체가 가지고 있는 고유의 색을 나타내는 것으로 이러한 고유의 색을 그대로 표현하는 것이 색채 소묘이며 고유의 색을 가진 물체들을 단색 명암으로만 표현하는 것이 단색 소묘이다.

색채를 흑·백 사진으로 찍었다고 생각하면 어떠한 색을 지닌 대상이라도 흑·백의 명암으로 환원시켜 표현할 수 있다. 또한 한 물체가 다양한 색을 가지고 있을 경우에도 기본 명암을 중심으로 톤을 조절하여 명암을 더하거나 감하면 표현이 가능하다.

## 라. 양감

물체의 깊이·넓이·높이 등의 용적이나 무겁다·가볍다 등의 무게에 대한 감각 또는 입체적 감각을 말한다. 이러한 양감은 평면에서 이루어지는 표현에서 선·형·명암으로 나타낼 수 있으며 입체적 표현에서는 작품 자체가 양감을 가지므로 내부 공간과의 조화가 중요하다.

## 마. 질감

빛의 흡수나 반사에 대하여 직접적인 관련을 가지는 재질에 따라 달리 느껴지는 독특한 느낌 즉 사물의 표면적 특징을 말한다. 이러한 질감은 명도 관계, 빛의 강

---

37) 최철형 외, 『디자인 전공자를 위한 정밀묘사 기법』, 학문사, 1998, p.29-31 .

도, 색채 관계 등에 의해 사실적으로 나타나며 명암, 색채, 형상, 선 등의 배합을 통해 표현된다.

질감은 화면에 표현된 재료의 상태로 화면상에 재료와 기법이 만들어 내는 물리적 표현방식에 의한 마티에르(matiere)와 재료 자체에서 생기는 재질감을 나타내는 텍스츄어(texture)가 있다. 텍스츄어는 물체의 표면이 멀어짐에 따라서 밀도는 점점 낮아지는데 그 이유는 텍스츄어를 느끼게 하는 요소의 밀도나 크기가 감소하기 때문이다.<sup>38)</sup>

### 1) 재질과 재질감

우리의 주위를 둘러보면 헤아릴 수 없이 많은 종류의 사물이 눈에 띈다. 금속, 천, 유리, 물, 연기와 같은 것에서부터 식물, 곤충, 인간의 육체에 이르기까지 각각 각색의 사물은 반드시 특유한 재질을 지니고 존재하며 딱딱한 금속, 부드러운 천, 차갑고 투명한 유리, 따뜻한 인간의 살결, 이렇듯 공통된 재질감을 가지고 있다.

### 2) 질감과 촉각적인 관찰

손에 닿는 기회가 적은 대상 일수록 재질감을 알기 위하여 촉각적인 관찰을 필요로 하는데 나이가 어린 아이일수록 촉각적 관찰을 통하여 새로운 감각을 얻으려 하며 이러한 감각은 지식으로써 고정되고 오랫동안 변함없이 생활의 지혜로서 도움이 되어 촉각적인 관찰을 통하지 않고서도 눈을 통하여 사물의 재질감을 알 수 있게 된다. 즉, 질감은 ‘내’쪽에서 느끼는 것이다. ‘나’의 감각이 지식으로써 어떻게 저장 되었느냐에 따라 사물의 재질감은 대단히 달라질 것이다.<sup>39)</sup> 이러한 질감에는 만져서 느껴지는 촉각적 질감과 눈으로 보이는 시각을 통해 촉감을 불러일으키는 시각적 질감이 있다.

### 3) 질감과 시각적인 관찰

---

38) Francis. D. k. Ching, 『드로잉기법 (건축디자인 구상 프로세스)』, 技文堂, 1994, p91

39) 최철형 외, op. cit., pp.6-7.

우연히 길을 가다 멀리서 빛나는 것을 보고 보석류가 아닐까 하고 가까이 가보니 작은 유리조각 이었던 일이 있다. 그러나 처음 위치로 되돌아가 그 빛나는 것을 봐도 모양, 질감이 이미 머릿속에 정보로서 기록되어 단순한 유리조각 으로부터 보이지 않는다. 이렇게 다른 물건으로 잘 못 보이는 원인은 빛이나 각도에 의해 나타날 수도 있지만 거리에 따른 원인이 가장 클 것이다. 이렇듯 표현 대상의 거리를 바꾸어 보면 미묘하게 변화하는 표면의 새로운 면을 볼 수 있다.

#### 4) 재질감 표현

재질감 표현은 다양하여 모든 특징적인 재질감을 표현하기란 매우 어려운 일이나 올바른 질감을 표현하기 위해서는 대상 물체가 가지고 있는 형태와 색감 그리고 빛의 반사율을 이해하여 만지지 않아도 그 질감이 느껴질 수 있도록 표현하는 것이 이상적인 질감 표현이라 할 수 있다. 재질은 빛이 물체에 닿아 일으키는 빛의 변화로서 시각적으로 인식하는 재질의 특징은 확산체, 투명체, 반사체로 구분되며 그에 따른 질감표현은 다음과 같다.<sup>40)</sup>

##### 가) 확산체

표면에 닿는 빛이 입사각에 관계없이 모두 균일하게 확산되는 상태로 밝은 면에서 어두운 면까지 명암의 단계가 순차적으로 나타나며 전체적으로 약하고 부드러운 감작스러운 명암의 차이가 없는 특징을 나타내고 있다. 그러므로 가장 풍부한 톤이 요구되며 테크닉보다는 기본 구조의 명암 변화에 대한 처리 방법을 충실히 습득하여 표현해 나가는 자세가 바람직하다. 대표적인 재질로서 석고, 거친 종이, 직물, 플라스틱, 목재 등의 기물이 있다.

##### 나) 투명체

물체에 닿는 빛이 어떠한 변화도 일으키지 않고 그대로 통과하여 되돌아오지 않는 것으로 투명 재질 자체가 두껍지 않는 한 배경의 색이 그대로 노출된다. 이러한

---

40) 최철형 외, *ibid.*, p.35.

투명체의 묘사는 그 자체의 색이 있는 것과 없는 것으로 구분되므로 빛의 반사에 의한 하이라이트 부분과 빛의 굴절에 의한 부분을 잘 포착하여 표현해야 하며, 빛이 투명체를 통과하여 그림자까지 영향을 미치므로 다른 질감과 달리 그림자의 부분이 밝아진다. 또한 주위 배경부분이 주축을 이루므로 물체나 환경, 빛의 조건 등 대상물 표면에 반사되는 상황을 세밀하게 관찰해야 한다. 대표적인 재질로서 투명 유리와 투명 플라스틱, 투명 비닐 등의 기물이 있다.

#### 다) 반사체

물질 표면에 닿는 빛이 통과 하지 않고 흡수 되거나 확산되지도 않으며 입사각 그대로 대칭되게 반사되는 상태의 물체를 말한다. 즉 빛을 반사하는 만큼 주위의 기물이나 색이 비치므로 이것을 정리하여 세밀하게 표현해야 하며 반사광 부분을 밝게 처리하면 반사체의 느낌이 잘 살아나고 질감 표현에 효과적이다. 도금이 잘된 금속 표면이나 거울 등이 이것에 가깝다.

##### (1) 플라스틱 질감의 표현

투명하면서 매끄러워서 유리처럼 표현되는 것과 반투명 하면서 가죽과 같은 아주 부드럽게 표현되는 것도 있으며 색상에 있어서도 여러 가지 색채로 표현된다. 이렇듯 표면의 질감에 따라 여러 형태로 표현될 수 있는 특성을 갖고 있으므로 다양한 표현의 요점과 특징을 파악하는 관찰이 최우선이 된다.

##### (2) 목재 질감의 표현

나무 특유의 색채와 나뭇결로 목재의 가공된 질감에 따라 광택의 정도와 나뭇결 문양이 각각 다르기 때문에 명암 처리 및 나뭇결 등에 주의하여야 한다. 일반적으로 전체적인 명도 단계를 부드럽게 조절한 후 나뭇결을 자연스럽게 표현하고 하이라이트 및 윤곽선 등의 마무리 정리를 하면 된다.

##### (3) 유리 질감의 표현

일반적으로 딱딱하며 반사와 투명성에 특징이 있고 두께의 표현은 투명 유리의 두께에 따른 빛의 굴절 현상으로 나타난다. 유리 제품을 잘 관찰하면 매우 복잡하게 보이나 특징만을 파악하여 굴절과 반사가 강한 곳만을 그린다면 비교적 쉽게 유리 질감 표현을 할 수 있다.

#### (4) 비닐 질감의 표현

시각적으로 가볍다는데 중점을 두어야 하며 하이라이트의 강·약과 흐름을 참고하여 표현하여야 한다. 특히 가볍고 얇기 때문에 구겨진 부분의 표현도 물리적 힘에 의한 자연스럽게 변화 있게 잘 표현되어야 한다.

#### (5) 금속 질감의 표현

일반적으로 금속은 도금이 된 상태를 말하므로 도금한 상태에 따라 표면의 광택도가 달리 표현된다. 따라서 금속 재질은 표현할 때 반사 정도의 차이에 있으며 명암의 차이와 변화가 복잡한 것이 특징이다.

#### (6) 직물, 가죽 질감의 표현

시각적으로 요철의 다양한 변화와 명암의 변화로 쉽게 묘사하기가 어려운 재질이므로 직물은 패턴을 중심으로 거칠고 고움 등의 표현과 형태에 따른 명암 조절을 통하여 표현 하여야 하며 특히, 가죽은 그 재질만이 갖는 특징적 질감을 효과적으로 표현하는 것이 중요하다.

#### (7) 자연물 표현

각 물체마다 독특한 색과 다양한 질감 등 각각의 특징을 가지고 있기 때문에 사실에 근거하여 생동감 있게 표현하여야 하며 인공물처럼 형태가 단순하지 않기 때문에 물체의 특징을 찾아 표현하는 노력이 필요하다. 즉 자연물이 살아 움직이는

것처럼 세밀한 표현과 따뜻한 느낌 표현의 두 가지를 잘 조화시켜 완성도를 높이는 것이 중요하다.<sup>41)</sup>

## 바. 공간

형태는 공간속에 존재하며 공간은 앞·뒤, 좌·우, 상·하로 무한하게 퍼져있는 빈 곳이나 쓰여 지지 않고 텅 비어있는 곳을 가리키며 깊이·넓이·높이를 가진 덩어리에 의한 입체감을 갖는데 이러한 공간은 운동 공간, 촉각적 공간, 시각적 공간으로 구분한다. 운동 공간은 방향의 공간이고, 촉각적 공간은 거침·매끄러움, 날카로움·둔탁함, 단단함·무름, 가벼움·무거움 등을 지각하는 면의 공간이며, 시각적 공간은 운동 공간과 촉각적 공간까지도 포함하여 종합적으로 파악할 수 있는 공간이다.<sup>42)</sup>

## 사. 원근(遠近)

우리들은 물체와 공간이라는 3차원 세계에 살고 있으며 물체는 공간을 점유하고 경계를 정해 형태를 만들며 그러한 형태는 공간에 따라 다르게 나누어 보이는데 우리들은 이 공간 인식을 그려 2차원 화면에 존재하는 회화적인 가공의 공간을 만들어낸다. 이러한 2차원의 가공 공간 안에 물체가 3차원의 원근을 가지고 있는 것처럼 보여 지는 기본 기법은 선이나 형태, 명암이나 텍스처어 등의 시각 패턴에 대한 반응에 기초를 두고 있으며 보는 사람에게 상을 떠올리게 하기도 하고 배후에 멀리 있는 것처럼 보이게 하는 경우도 있다. 이렇듯 화면에서 3차원의 물체를 표현함에 있어서 실재감과 공간감을 나타낼 수 있는 것이 원근(depth)이다. 또한 원근을 통하여 형태를 평판 또는 양감이 풍부하게 나타내기도 하고 형태와 형태의 공간적인 관계를 확실하게 확인하는 것도 가능하다.<sup>43)</sup> 이러한 원근을 나타내는 데에는 두 가지 방법이 있는데 선의 방향이나 형태의 크기 및 위치를 중시하는 투시 원근법과, 명암의 톤과 색채의 강·약을 중시하는 공기 원근법이 있다.

---

41) 최철형 외, *ibid.*, pp.36-39.

42) 위유열, *op. cit.*, p.15.

43) Francis. D. k. Ching, *op. cit.*, p.92.

## 1) 원근감에 대한 단서

똑같은 종류의 두 물체를 같은 거리에 놓아두고 크기를 비교하면 분명 그 크기는 같게 보인다. 그러나 한 쪽을 멀어지게 하면 그 크기는 작게 보이게 된다. 또한 모양은 같지만 크기가 다른 두 물체를 같은 거리에 놓아두면 큰 것은 가깝게 보이고 작은 것은 멀게 보인다. 이러한 변화는 우리들이 원근을 이해하는 계기를 시준하고 있다.

## 2) 눈높이에 의한 형태의 변화

똑같은 형태의 사물이라도 보는 위치에 따라 형태가 다양하게 바뀌어 보이므로 눈높이에 따른 물체의 특징이 잘 나타낼 수 있는 가장 좋은 형태를 찾는 일은 좋은 그림을 표현하기 위한 중요한 시작일 것이다. 이를 적용하여 한 화면에 여러 물체를 그려 넣을 경우 그 눈높이는 일치 되어야 한다. 그러나 조형적 아름다움을 위해 한 화면에 여러 개의 눈높이를 적절하게 적용하여 표현할 수도 있다.

이러한 눈높이의 변화는 동양에서 송나라 때 관희가 산 전체를 화폭에 담으려는 취지로 ‘임천고취’에서도 찾아볼 수 있다.

### 가) 고원

높은 산과 절벽을 아래에서 위로 올려 보면서 표현한다. 세로 선 위주로 표현되며 자연의 위압감이나 웅대함을 표현한 그림에 주로 쓰인다.

### 나) 심원

중첩된 산을 그림으로써 깊이 있는 공간감을 표현한다. 겹겹이 쌓인 산의 표현에 적합하며 깊숙한 공간의 느낌을 준다.

### 다) 평원

대상과 눈높이가 거의 같으며, 넓은 공간을 표현한다. 수평의 산수를 그리는데 적합하며 넓고 광활한 느낌을 준다.<sup>44)</sup>

### 3) 투시도의 원리

지면상에 주어진 물체에 대하여 관찰자의 입장에서 위치를 고정 시키고 눈높이의 평행선에 눈에 시점을 한 점으로 고정시켜 집결시킨 이점을 소실점이라 하는데 이러한 소실점을 통해 나타나는 상을 그림으로 표현할 때 투시도의 원리가 나타난다.

소실점의 높이에 따라서 대상을 올려다보는 앙시 투시, 대상의 중심에서 보는 중심 투시, 대상을 내려다보는 조감 투시로 나누어진다.

### 4) 공기 원근법(*air perspective*)

우리들과 대상물 사이에 퍼져 있는 공간이나 분위기는 멀리 있는 물체의 색이나 밝기, 윤곽 등에 대한 보는 방법을 변화 시키는데 물체가 멀어짐에 따라 색은 강함을 잃어 약해지며 명암은 더욱 흐리게 보인다. 또한 형태는 윤곽을 잃어 흐릿하게 되고 디테일도 애매하게 된다. 반대로 가까이 있는 것은 더욱 색이 짙어 강한 색의 콘트라스트나 확실한 윤곽 그리고 섬세한 선으로 이루어진 디테일을 만든다. 이렇듯 공간으로 물체가 부드럽게 보이는 효과를 기초로 하고 있는 것이 공기 원근법(*air perspective*)이다.<sup>45)</sup>

### 5) 원근법의 응용

#### 가) 곡선 원근법

사진의 시점을 고정한 채 카메라의 높낮이 부분의 방향을 조금씩 움직여 찍어서

---

44) 위유열, op. cit., p.77.

45) Francis. D. k. Ching, op. cit., p.94.



이어 붙인 것과 같이 보여 지는데 이야기 전개식 그림, 축소, 압축이나 확대 등 다양하게 구성이 가능하다.

#### 나) 역 원근법

부감법의 일종으로 가까운 곳은 작고, 먼 곳으로 갈수록 커지며 더 많은 표현 대상이나 장면을 그릴 수 있다.

#### 다) 산점 투시

한 화면에 여러 개의 시점이 존재하는 것으로 시점을 고정하지 않고 걸으면서 보는 방식을 취하는 정신 지향적이며, 모든 부분을 볼 수 있는 전체의 각도를 중시하는 전시적(全視的) 태도에서 나온 것이다. 시각에서 주관성이 강조되는 이러한 다시점은 입체파에 의해 대상을 분해하여 화면에 재구성하는 방식으로 활용되었다.<sup>46)</sup>

### 6) 선 투시도법(*line perspective*)

원근법이라는 언어가 3차원의 세계를 그리는데 사용된다면 선 투시도법은 기하학 법칙에 기초를 두고 평면상에서 대상에 대한 형태를 시각화하는 데 있어 대상을 올바르게 이해하고 보다 정확한 형태의 입체 표현을 전달 하고자할 때 객관성을 얻기 위한 필수 조건이며 기능이라고 하겠다. 이러한 투시도법 선의 대부분은 눈에 보이는 윤곽선을 그리는 것 뿐 만 아니라 기하학적으로 친숙한 입방체를 3차원 형태로 그리기 위한 기준으로 사용하고 있다.<sup>47)</sup>

투시도법에는 소실점의 수에 따라 1점 투시, 2점 투시, 3점 투시가 있으며 투시의 각도는 45°, 30° ~ 60° 투시가 있어서 이들 각도를 구분지어 다양한 형태로 용이하게 투시도를 응용 전개할 수 있으나 지나친 투시를 하게 되면 대상이 왜곡되어 보여 지기 때문에 유의하여야 한다.

---

46) 위유열, op. cit., pp.79-80.

47) Francis. D. k. Ching, op. cit., pp.98-99.

#### 가) 1점 투시도법

하나의 점을 설정하고 여기서 방사선으로 선을 그어 그 속에 대상을 그려 넣는 것으로 카메라의 광각렌즈로 촬영한 것처럼 거리감이나 크기가 과장된다.

#### 나) 2점 투시도법

지평선에 두 개의 점을 상상해서 설정하여 방사선을 긋고 여기에서의 선상으로 대상을 그리는 방법으로 원근감의 표현뿐만 아니라 대상의 입체적 표현까지도 가능하다. 두 개의 점을 근접 시키면 입체물이 비틀어지게 보이므로 떼어서 설정하는 것이 좋다. 풍경화나 정물화, 인물화에서 정도의 차이는 있어도 거의 이 2점 투시도법에 준하는 경우가 많다.

#### 다) 3점 투시도법

2점 투시도법과 같은 상황에서 세 번째 점을 위나 아래에 두는 시점설정에 의해 결정되며 세로선은 위나 아래에서의 한 점에서의 방사선을 사용 한다. 이러한 3점 투시도법을 정확하게 그려 표현한다는 것은 불가능하므로 생략이나 과장을 통하여 표현한다.

### 7) 투시도법의 응용

#### 가) 원의 투시도법

투시도법상 원은 타원으로 보이며 일반적으로 정 방향에 내접하는 원의 투시로서 구한다. 타원의 투시는 대상물이 만드는 각도가 커질수록 타원이 넓어지며 작을수록 좁아 보인다.<sup>48)</sup>

---

48) 제임스 호턴, op. cit., pp.24-25.

## 나) 기본 도형의 투시도법

모든 물체의 그 형태를 잘 분석해 보면 정육면체, 원기둥, 원뿔, 구 등의 기본형으로 구성되며 여기서 여러 가지 다양하고 복잡한 형태로 조한과 변형 그리고 발전되므로 사물을 이루는 기본 입체의 형태 구조와 그 기능 변화, 작용 등의 관점에서 투시도법을 활용함으로써 보다 정확하고 사실감 있는 사물을 표현할 수 있다.

### Ⅲ. 소묘의 다양한 표현방법에 관한 분석

Ⅲ장에서는 표현 영역으로 구성되어 있는 소묘 교수-학습 지도안제시에 앞서 첫째, 미적정서를 함양하고 창조성의 개발을 목표로 하고 있는 중등미술교육에 있어서 소묘의 표현활동이 가지는 교육적 가치에 대하여 살펴보고 둘째, 다양한 재료, 표현방법, 주제에 대한 접근을 시도하여 다각적인 시각을 갖도록 요구되는 중등미술에 있어서 소묘는 가장 친숙하고 직접적인 자기표출 능력을 신장시켜 표현력에 자신감을 갖게 할 수 있는 적절한 표현 수단이다. 이에 다양한 표현 방법에 있어서 소묘의 필요성에 대하여 분석하여 살펴보고 셋째, 표현력에 흥미를 가지고 자신감 있게 표현함으로써 표현의 기쁨을 맛 볼 수 있도록 다양한 표현기법 및 특징에 대하여 제시하고 중등교육 현장에서 실질적인 지도가 이루어 질 수 있도록 그에 따른 분시·학습 지도안을 작성하였다.

#### 1. 소묘의 교육적 가치

미술교육은 미술활동을 통하여 자아표현의 방법을 제공하고 개성과 창의성, 아름다움과 즐거움 등을 자극함으로써 미적 정서를 함양하고 창조성을 개발하여 환경을 미화하고 개선해 나갈 수 있는 인간성을 기르는데 있으며, 소묘의 교육적 효과는 조형 요소와 재료의 특성을 이해하여 자유로운 시각으로 사물을 받아들이고 창의적인 표현을 할 수 있게 부여하는 것이다.

이러한 소묘의 표현활동은 관찰(시각) → 사고(두뇌) → 표현(손)으로 이루어지는데 여기서 시각은 단순히 관찰하는 것이 아니라 그것에 대한 이해까지도 포함하며, 사고는 대상을 단순히 그린다는데만 몰두하는 것이 아닌 풀어 나가는 과정(판단, 결정)을 말한다. 또한 표현은 대상을 판단하여 그려나가는 것을 말한다. 즉, 눈으로 보고 머리로 생각하여 어떻게 대상을 풀어 나갈 것인지 결정하고 손을 사용하여 표현하는 조형적인 표현활동의 행위로서 교육적인 가치가 있다고 하겠다.

그러므로 미술교육에 부합되는 다양하고 창의적인 표현을 통하여 내면세계를 마

음껏 분출할 수 있도록 근대적인 기능주의적 주입식 소묘가 아닌 현대적 의미에 부합하는 소묘 지도가 이루어지도록 학생들을 유도하는 것이 필요할 것이다.

## 2. 다양한 표현방법에 있어서 소묘의 필요성

중등시기의 학생들은 비판의식과 인식 능력이 발달하여 초등시기 동안에 나타나는 무의도적인 표현 행위에서 벗어나 의도적인 자신의 표현행위를 하려는 욕구가 강하게 나타나 자신의 표현과 다른 사람의 표현, 자신의 표현과 표현 대상을 비교하면서 표현에 자신감을 갖거나 극도의 거부감을 갖기도 한다. 또한 대상을 보고 그것과 닮게 표현 하려는 것뿐만 아니라 자신의 표현의지가 방해받지 않고 자유로울 수 있다면 상상과 추상적인 표현이 나타나는 경우가 많아진다.<sup>49)</sup> 그러나 이 시기에 자신감을 상실하거나 표현에 거부감을 느끼게 되면 미술활동 능력은 저하하게 되고 미술을 멀리하게 되므로 자신의 표현에 긍지를 가지고 표현할 수 있도록 유도하여야 한다. 또한 이 시기에는 어떤 특정한 한가지의 기법이나 표현방법을 가르치기 보다는 다양한 재료, 표현방법, 주제에 대한 접근을 시도하여 다각적인 시각을 갖게 하는 일이 중요하다.

일반적으로 중등학생들은 표현활동에서 공간에서의 크기나 색채, 명암, 원근 등의 변화를 표현하려고 애쓰고, 실제에 가까운 색을 사용하여 각 요소와 부분 간에 조화를 주관적이고 개성적으로 표현하려고 노력하나 그리고자 하는 대상을 충분히 표현하지 못함으로써 자신감을 상실하거나, 표현활동에 거부감을 느끼게 되고 미술활동을 계속 멀리하게 된다.<sup>50)</sup> 이러한 원인을 자신들의 표현능력과 미적 감각이 없다는 이유로 재능과 결부지어 미술활동을 멀리하고 있으나 그 근본적인 원인은 대상을 보는 눈과 표현방법이 미숙하기 때문일 것이다. 그러므로 다양한 표현을 통하여 경험을 강조하거나 그들의 특성을 살려 표현할 수 있도록 동기를 부여하여야 하며 표현활동을 통하여 자신의 의도를 또렷이 나타낼 수 있도록 사물을 보는 눈

49) 이규선 외, 『미술교육학개론, 서울 교육과학사』, 1995, p,243.

50) 지민숙, op. cit., pp.9-10

과 표현방법을 배워 쉽고 자신감 있게 미술활동을 하여야 할 것이다.

이러한 이유에서 소묘는 가장 친숙하고 직접적인 자기표현이며 사물을 관찰하는 방법과 그것을 자기화 시켜 표출하는 방법을 배울 수 있는 가장 적절한 표현 수단이다. 그러므로 소묘를 통하여 모든 표현활동의 기본이 되고 조형 활동의 기초적 학습에의 근본이 되게 표현능력을 신장시켜 표현력에 자신감을 갖고 대담하게 표현함으로써 흥미 있는 표현의 기쁨을 맛 볼 수 있도록 해야 한다.<sup>51)</sup>

### 3. 소묘의 다양한 표현기법 및 특징

재료와 그려지는 바탕재질에 따라 소묘의 표현 경향은 매우 다양하게 나타난다. 이에 다양한 재료와 배경의 바탕을 이용하여 조형요소의 가장 기본적인 표현이라 할 수 있는 선을 통하여 객관적인 정확성 표현과 자신의 느낌을 표현할 수 있는 다양한 표현기법들을 제시함으로써 중등학생들이 표현력에 흥미를 가지고 자신감 있게 표현할 수 있도록 하고자 한다.

#### 가. 포토카피(*photocopier*)를 이용한 표현

포토카피어 즉, 복사기는 오늘날 많은 사람들이 쉽게 접할 수 있는 기계로서 소묘를 제작할 때 중요한 수단으로 이용되기도 한다.

오늘날 생산되고 있는 복사기는 비율을 마음대로 축소, 확대할 수 있으며 명도 조절도 가능하도록 장치되어 있어, 이를 이용하여 소묘 작품의 크기를 변화 시키거나 복사된 이미지를 분위기가 완전히 다르게 느껴지는 다른 소묘 작품으로도 발전시킬 수 있다. 또한 채색 소묘 작품을 흑백으로 복사할 경우에는 이미지의 명도 차이를 측정할 수 있기 때문에 작품의 제작 과정 동안에 명암 관계를 쉽게 파악할 수 있다.

앞으로 복사기의 기능이 더욱 다양하게 개발될 것이므로 그러한 기능을 바탕으

---

51) 지민숙, *ibid.*, p. 9.

로 화가들이 새로운 예술적 가능성을 탐구하게 될 것도 충분히 예상할 수 있는 일이다.<sup>52)</sup>

## 나. 스크레이퍼(*scraper*) 보드를 이용한 표현

스크레이퍼 보드는 부드러운 재질로 만든 흰색 지판으로 흔히 검정색 잉크가 칠해져 있기 때문에 날카로운 도구에 의해 긁으면 내부의 흰색이 드러나게 된다. 이 기법에만 사용하는 특수하게 긁는 도구가 제조되고 있지만, 초보적인 단계에서는 송곳을 이용해도 여러 가지 다양한 선 연습을 할 수 있으며, 또한 공작용 칼로도 지판을 필요한 크기로 자르거나 넓은 면을 처리할 때 좋은 효과를 낼 수 있다.

한편 스크레이퍼 보드는 흰색으로도 출고되기 때문에 담백한 질감이 나타나는 방수성 잉크로 원하는 색상을 표면에 마음대로 칠할 수 있다. 이때 주의하여야 할 사항은 서너 번 정도 덧칠해야 바람직한 표현 효과를 거둘 수 있으며, 먼저 칠한 층이 완전히 마른 후에 덧칠 하여야 한다는 점이다.

이 긁어내는 기법은 다양한 선의 사용이 가능하고 상당히 넓은 면까지도 처리할 수 있으며 검은 선이 아닌 흰 선을 사용함으로써 보다 좋은 분위기의 효과를 얻을 수 있다.<sup>53)</sup>

## 다. 점찍기(*stippling*)를 이용한 표현

점으로 묘사하는 방법을 점묘라 하는데 이러한 점묘는 명암과 색상의 변화를 표현할 수 있는 전통적인 기법의 하나로서 정확한 형태 묘사와 함께 극사실적인 표현이 가능하며, 뿐만 아니라 단순한 평면으로 처리된 부분을 점찍기로 손질하면 입체감과 함께 질감효과까지 나타낼 수 있는 장점이 있다.

점묘는 미술용어의 의미에서 명암단계를 선이나 면을 분석하지 않고 점을 찍어서 명암이나 색을 순수하게 점 자체로 대상을 묘사하는 경우와, 대상의 색채를 과학적으로 해석하고 분석하여 병치 혼합을 통하여 색 점을 혼합한 점묘과의 방법 두 가지로 나뉜다.<sup>54)</sup>

---

52) 이안 심프스, op. cit., pp.46-47.

53) 이안 심프스, ibid., pp.50-51.

## 라. 프로타주(*frottage*)를 이용한 표현

프로타주란 질감이 있는 물체에 종이를 덮고 문질러서 밑에 깔린 물체의 질감을 옮기는 기법으로써 이 기법을 이용하면 추상적인 패턴이나 변화가 풍부한 색감을 얻을 수 있으며, 여러 가지 재료가 지닌 질감을 사실적으로 나타낼 수 있다.

프로타주 기법은 마대 천처럼 결이 일정한 재료를 마치 중첩 평행선을 그은 것 같은 효과를 나타내며 또한 위에 덮은 종이를 약간 움직인 다음 다른 색으로 다시 칠하면 질감의 조직을 한층 복잡하게 변화 시킬 수 있다. 한편 목재의 결은 질감 표현에 있어서 매우 효과적으로 이용된다. 만일 작품의 소재가 나무일 경우는 나무의 표면질감을 프로타주 기법으로 떠낸 뒤 몇 가지 손질하여 표현하면 자연 주의적인 분위기를 연출 할 수 있다. 또한 재료의 질감을 문지를 때는 필요한 부분만을 선택하여 그 부분에만 질감을 추상적으로 결합 시킬 수도 있다.

연필이나 색연필 심은 상당히 섬세하고 유연하기 때문에 나무와 벽돌, 자연석, 표면 처리된 여러 가지 금속, 유리와 플라스틱, 결이 거친 직물 등 여러 물체를 사용하더라도 세밀한 질감효과를 얻어 낼 수 있다.<sup>54)</sup>

## 마. 콜라주(*collage*)를 이용한 표현

콜라주 소묘의 기본적인 방법은 우선 밑그림에 맞게 종이를 자르거나 찢어서 바닥 종이에 붙인 다음 색채를 가지고 있는 재료를 사용하여 선과 질감을 표현하는 것이다. 이러한 표현방법은 색지에 소묘를 제작하는 방법에 비해 훨씬 다양한 색상과 질감 효과를 발휘하며 또한, 콜라주 기법을 이용한 소묘는 분명한 윤곽선의 형태를 갖는 소재에 대하여 묘사할 때 특별한 효과를 나타낸다. 특히 정물과 도시 풍경, 실내 정경, 그리고 인물을 묘사할 때 이 기법을 이용하면 흥미로운 작품을 제작할 수 있다.<sup>55)</sup>

---

54) 권여현, op. cit., p.38.

55) 주디 마틴, 『 색연필 기법 』, 예경, 1997, p.32.

56) 주디 마틴, ibid., pp.18-19.



## 바. 선 잇기를 이용한 표현

### 1) 순수한 선 잇기

대상의 윤곽에 어떤 한 점을 설정하여 윤곽을 따라 천천히 선을 움직여 그려본다. 그 후 화면을 보지 않고 시선은 윤곽에만 고정시킨 채 시선의 움직임을 따라가도록 한다. 화면위에 지나가는 선은 대상의 윤곽에 접촉하여 지나가는 선이라고 믿으며 그린다.

### 2) 수정된 윤곽선 잇기

순수한 선 잇기 방법으로 선을 그리나, 여기에서는 선을 그리는 동안 가끔 순간적으로 화면을 보아 가면서 그린다.

### 3) 감싸 그리기

순수한 선 잇기 방법과 동일하나 대상에 대한 윤곽 주위를 몽치의 실로 돌아가며 감싼다고 상상하면서 눈이 감싸가는 실의 노선을 따라서 움직이듯이 선을 그린다.<sup>57)</sup>

### 4) 선의 흐름

감싸 그리기를 통하여 얻어진 형태의 내부적인 선들을 지우고 절단되어 있는 양쪽의 선들을 아무것도 그려져 있지 않은 배경으로 수평선을 긋는다.

위와 같은 선 잇기를 통하여 우리는 사물의 형태를 머릿속에 기억하여 생기는 고정관념을 탈피할 수 있으며 또한 감싸 그리기와 선의 흐름을 통하여 사물이 가지고 있는 양감을 자연스럽게 이해하고 평소 느끼지 못하는 잠재의식의 생명력을 가지고 있는 것처럼 표현할 수 있다. 또한 평소 관찰하지 않는 숨겨진 곳들까지도

---

57) 더글라스, op. cit., p.8-10.

생각하여 표현하게 한다.

## 사. 어안렌즈를 이용한 표현

어안렌즈는 사물에 대한 형태나 인체의 모양이 매우 왜곡되어 나타나기 때문에 자기가 알지 못하던 모습이 재미있게 드러나는 렌즈이다. 이러한 렌즈를 통해서 사물을 보면 일정 부분만 늘어나고 다른 부분은 축소되므로 일종의 데포르름·형태 왜곡을 통하여 대상을 새롭게 보는 방법을 연구하는 것이다.

이 소묘를 통하여 우리는 평이한 물체의 형태, 고정된 사고방식을 새롭게 구성하는 방법을 연구할 수 있으며 수학적인 비례에 의해서 늘어나는 각도와 줄어드는 각도 등을 연구할 수도 있다.<sup>58)</sup>

## 아. 단순화를 통한 질감 표현

비교적 질감의 표현이 잘 드러나는 대상을 세부까지 완성하여 그 전체를 포착한 다음 그려진 것으로부터 인상이 약한 곳은 미련 없이 버리고, 강한 인상의 것만을 골라내어 재구성 한다.<sup>59)</sup> 이러한 표현방법은 정리된 질감을 단순묘사로 나타냄으로써 대상이 가지는 장식적인 묘사에 집착하지 않고 특징을 잡아낼 수 있는 능력을 키울 수 있다.

## 자. 복사된 이미지 위에 다른 이미지 표현

이 작업은 선택된 이미지를 작은 크기로 수 십장을 동일하게 복사하여 사방 연속무늬 모양으로 일정하게 이어서 붙여주고 그 바탕 화면 위에 다른 이미지를 오버랩 기법으로 표현하는 것이다.

이 작업에 대한 핵심은 주어진 이미지의 바닥 위에 또 다른 이미지를 표현함으로써 두 개의 이미지가 충돌하여 생기는 새로운 효과를 기대하는 것으로써, 배경처리 의미 부여를 할 수 있고, 그 배경 위에 감각적인 빠른 선과 면을 이용한 표현

58) 권여현, op. cit., p.62.

59) 남충모, 『디자이너를 위한 질감표현』, 명지 출판사, 1993, pp.120-121.

을 함으로써 한 작품 안에서 완벽한 두 작품의 조화를 공부할 수 있다. 나아가 평면 작업 혹은 삼차원 작업에서도 여러 요소의 완벽한 조화를 쉽게 이룰 수 있도록 하는데 그 의의를 둔다.<sup>60)</sup>


#### 4. 소묘의 표현기법을 적용한 본시 교수-학습 지도안

##### 가. 포토카피(photocopier)를 이용한 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취 기준 (학습목표)	
포토카피를 이용한 표현		· 포토카피를 이용하여 조명 효과를 표현할 수 있다. · 포토카피를 이용하여 명암 효과를 표현할 수 있다.	

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
◦ 대상의 형태 표현 학습	(1) 작품 제작에 들어가기 전에 펜과 연필을 이용하여 실내모습을 선으로 묘사한 다음, 그것을 여러 장 복사하여 준비한다.	⇨ 복사물도 소묘 제작에 중요한 수단으로 이용될 수 있다.
◦ 다양한 명암 표현 학습	(2) 복사된 작품 중 하나를 검정색 펠트펜으로 명암 처리를 한다.	⇨ 잉크가 거의 말라버린 펠트펜을 사용하면 부드러운 효과를 나타낼 수 있다.

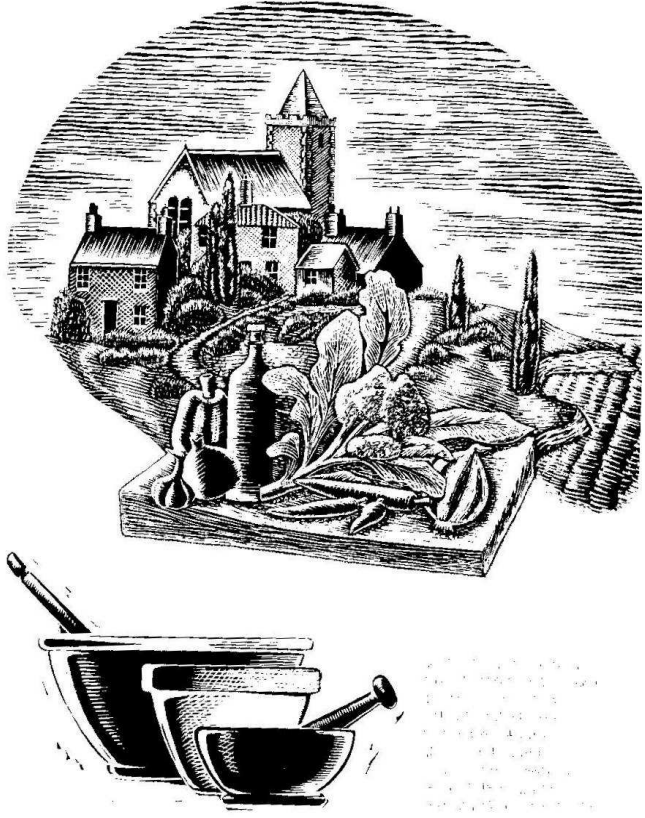
60) 권여현, op. cit., p.40.

<p>。 다양한 광원 표현 학습</p>	<p>(3) 또 다른 복사지에 조형실험을 시도해 본다. 여기서는 조명 효과에 중점을 두어 변화를 주면서 음영을 처리한다.</p>	<p>⇨ 복사물은 여전히 같은 모양을 유지 하면서도 완전히 색다른 분위기를 띠게 된다.</p>
<p>참고 그림</p>		
<p>참고 자료 설명</p>	<p>참고 그림은 실내의 한쪽 구석에 놓여져 있는 진동 스탠드만을 켜놓은 상태를 표현한 것처럼 보인다.</p> <p>복사 이미지를 이용하여 명암의 효과를 실험해 보는 이러한 습작은 조명 상태의 변화에 의하여 분위기의 변화를 미리 예측케 하는데 효과적인 보조 수단이 된다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>실내모습을 선으로 묘사한 여러 장의 복사물, 검정색 펠트펜, 매직펜, 화이트 펜 등.</p>	

## 나. 스크레이퍼(scraper) 보드를 이용한 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취기준 (학습목표)	
스크레이퍼보드를 이용한 표현		· 스크레이퍼 보드를 이용하여 다양한 선의 효과를 표현할 수 있다.	


학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
· 대상의 형태 표현 학습	(1) 흰 연필을 이용하여 대상의 형태를 선으로 묘사한다.	⇨ 긁어내기 기법은 검은 선이 아니라 흰 선을 긁게 된다.
· 다양한 선의 표현 학습	(2) 긁을 수 있는 송곳, 컴퍼스 침, 공작용 칼 등의 도구를 이용하여, 밑그림 위에 해칭이나 크로스해칭의 기법을 통한 선으로 질감을 표현한다.	⇨ 긁어내는 도구에 따라 다양한 선과 면을 사용할 수 있다.
· 다양한 음영의 표현 학습	(3) 동판화와 반대되는 음·영의 특징을 이용하여 생동감을 부여하고 입체적으로 표현한다.	⇨ 크로스해칭 기법을 이용하면 중간 톤의 효과를 얻을 수 있으므로 입체적 표현이 가능하다.
참고 그림		

	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>장식적인 분위기를 띤 위의 그림과는 달리, 아래 그림의 분위기에서는 다분히 실용적이고 기능적인 느낌을 받을 수 있다.</p> <p>그릇이 가지는 단순한 형태는 크로스해칭에 의해 중간 톤과 함께 입체감까지 처리되어 있으며, 여백 공간은 거의 흰색으로 처리되었지만 대상의 분위기에 생동감을 부여하고 형태의 경직성을 피하기 위해 몇 군데의 검은 흔적을 남겨 놓았다.</p>
<p>준비물</p>	<p>A4 크기의 스크레이퍼 보드, 긁을 수 있는 끝이 뾰족한 도구 (송곳, 못, 컴퍼스 침, 공작용 칼, 톱니 등), 흰 연필.</p>

## 다. 점찍기(stippling)를 이용한 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취기준 (학습목표)	
점찍기를 이용한 표현		· 점찍기를 이용하여 대상의 명암을 입체적으로 표현할 수 있다.	

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
· 작품의 가치 선별 학습	(1) 작품 제작에 들어가기 전에 자신이 원하는 소재를 그리기 위해서 A4 크기의 하드보드지와 A4 크기로 복사된 이미지를 준비한다.	⇒ 많은 시간과 노력이 요구되므로 작품이 너무 크지 않게 한다.
· 다양한 전사 표현 학습	(2) 복사한 이미지를 먹지 같은 것을 준비하여 그대로 하드보드지에 옮긴다.	⇒ 먹지가 없을 경우에는 파스텔 같은 것으로 전사해도 괜찮다.
· 점을 이용한 음영의 표현 학습	(3) 전사된 이미지의 밝고 어두운 부분을 대략적으로 두세 단계로 나누어 점으로 묘사한다.  (4) 아주 어두운 부분은 굵은 매직펜이나 까만색의 먹물을 이용하여 큰면을 채색하고 그 위에 흰색 펜으로 점을 찍어서 표현한다.	⇒ 전체적인 균형을 깨트리지 않는 한도 내에선 미리 계획한 중요한 부분에 색깔을 사용해도 무방하다.


<p>참고 그림</p>	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>풍경을 잘 표현한 작품이다. 가까운 부분의 점의 묘사는 어둡고, 진하고, 선명하게 하고 멀어지는 부분은 마치 안개가 끼어 시야가 흐려지는 것처럼 뿌옇게 묘사하였다. 가까운 부분의 점은 조밀하면서 선명해야 하고, 뒤로 갈수록 점은, 그 간격이 넓어지면서 점의 크기도 작아져야 한다.</p>
<p>준비물</p>	<p>A4 크기의 복사된 이미지, A4 크기의 하드보드지(보통의 캔트지에 비해 튼튼하기 때문에 많은 시간과 노력이 필요한 이 작업에 적합하다.), 가는 점을 찍을 수 있는 제도용 펜, 굵은 선이 나오는 펜, 사인펜, 매직펜 먹지 등.</p>

## 라. 프로타주(*frottage*)를 이용한 표현



영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취기준 (학습목표)	
프로타주를 이용한 표현		· 프로타주를 이용하여 다양한 질감효과를 표현할 수 있다. · 필요한 질감 부분만을 선택하여 다양하게 결합시킬 수 있다.	

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
<p>。 사물의 질감 이해 학습</p> <p>。 프로타주 기법 표현 학습</p> <p>。 화면배치 표현 학습</p>	<p>(1) 작품 제작에 들어가기 전에 자신이 원하는 여러 가지 소재(단, 표면의 결이 거친 사물)를 준비한다.</p> <p>(2) 준비된 사물위에 얇은 종이를 덮고 연필이나 색연필을 이용하여 문질러서 밑에 깔린 물체의 질감을 옮긴다.</p> <p>(3) 표면질감을 프로타주 기법으로 떠낸 뒤 손질하여 표현한다. 또한 재료의 질감을 문지를 때는 필요한 부분만을 선택하여 그 부분에만 질감을 추상적으로 결합 시킨다.</p>	<p>⇨ 세밀한 질감의 효과를 얻을 수 있는 소재를 준비한다.</p> <p>⇨ 화지는 두껍지 않아야 하며 색지를 사용하여도 괜찮다.</p> <p>⇨ 이미 프로타주 한 부분에는 겹쳐서 프로타주를 하게 되면 질감의 효과가 반감할 수 있다.</p>
참고 그림		

	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>나무 조각을 섞어 만든 벽지와 풍화 작용이 심한 바위를 프로타주 하여 콘크리트 벽을 연상케 하는 불규칙한 질감을 표현 하였다.</p>
<p>준비물</p>	<p>연필이나 색연필, 표면의 결이 거친 사물(나무와 벽돌, 자연석, 금속, 유리 와 플라스틱 등), 두께가 얇은 종이나 색지.</p>

마. 콜라주(collage)를 이용한 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취 기준 (학습목표)	
콜라주를 이용한 표현		· 콜라주를 이용하여 다양한 색상의 질감효과를 표현할 수 있다.	
학습내용		교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점

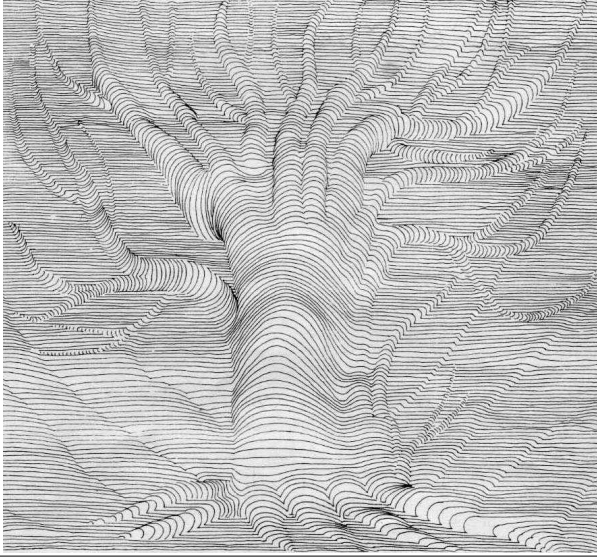
<p>。 사물의 기본 특징 표현 학습</p> <p>。 구도 배치 표현 학습</p> <p>。 배경 표현 학습</p> <p>。 양감 표현 학습</p> <p>。 세부적 묘사 표현 학습</p>	<p>(1) 표현할 대상의 기본이 되는 색을 고려하여 형태를 미리 잡아놓고, 형태에 따라 색지에서 하나하나 오려낸다.</p> <p>(2) 대상의 형태에 따라 오려낸 색지를 바닥 중위에 배치하여 개별 형태간의 관계와 전체적인 구성을 검토한다.</p> <p>(3) 여러 가지 색상을 배경에 배치하고 적절한 분위기의 색지를 선택하여. 배경을 바닥 종이에 붙인 다음 오려낸 대상을 차례로 붙여 전체적인 구성을 완성시킨다.</p> <p>(4) 색지를 붙인 위에 선을 이용하여 개별형태의 양감을 표현하고 또한 배경에도 선을 이용하여 형태의 윤곽선을 수정할 수 있다.</p> <p>(5) 형태들의 세부적 형태부터 하이라이트, 반사광까지 음영과 색상의 변화를 표현한다.</p>	<p>⇨ 색지뿐만 아니라, 가벼운 화장지 티슈에서부터 두꺼운 마분지까지 다양하게 사용 할 수 있다.</p> <p>⇨ 얇은 색지는 개별 형태들 간에 겹치더라도 겹친 부분을 자르지 않고 포개어 붙여도 괜찮다.</p> <p>⇨ 종이가 찢어지는 위험을 방지하기 위해 풀이 완전히 마르도록 기다렸다가 표현하여야 한다.</p> <p>⇨ 소묘 작업은 콜라주 된 색지의 형태를 기준으로 전개하는 것이 일반적이지만 색지의 윤곽선을 무시하면서 표현해도 무방하다.</p>
<p>참고 그림</p>		

	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>인물을 오려 내어 붙인 다음에 연필을 이용하여 배경에 다른 인물들을 그려 넣은 그림으로 전체적인 균형과 표현이 자연스럽게 이루어진 작품이다.</p>
<p>준비물</p>	<p>연필, 색연필, 두께가 얇은 다양한 색의 색지, 가위나 칼, 풀, 가벼운 화장지 티슈에서부터 두꺼운 마분지까지 다양한 종이</p>

## 바. 선을 이용한 표현


영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취 기준 (학습목표)	
선 잇기를 이용한 표현	· 선 잇기를 이용하여 대상의 형태와 양감에 대한 고정관념을 탈피하여 생동감 있게 표현할 수 있다.		

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
<p>。 사물의 형태 표현 학습</p> <p>。 사물의 형태 표현 학습</p> <p>。 사물의 양감 표현 학습</p> <p>。 생동감 있는 입체적 표현 학습</p>	<p>(1) 사물의 윤곽에 어떤 한 점을 설정하여 윤곽을 따라 천천히 선을 움직여 그린다. 그 후 화면을 보지 않고 시선은 윤곽에만 고정시킨 채 시선의 움직임을 따라가도록 한다.</p> <p>(2) (1)의 같은 방법으로 선을 그리나, 여기에서는 선을 그리는 동안 가끔 순간적으로 화면을 보아 가면서 그린다.</p> <p>(3) (1)의 방법과 동일하나 대상의 윤곽 주위의 선을 눈이 감싸가는 실의 노선을 따라서 움직이듯이 그린다.</p> <p>(4) (3)의 그리기를 통하여 얻어진 형태의 내부적인 선들을 지우고 절단되어 있는 양쪽의 선들을 아무것도 그려져 있지 않은 배경으로 수평선을 긋는다.</p>	<p>⇨ 화면위에 지나가는 선은 대상의 윤곽에 접촉하여 지나가는 선이라고 믿으며 그린다.</p> <p>⇨ 순간적으로 화면을 보고 수정된 윤곽선을 잇는다.</p> <p>⇨ 윤곽 주위를 돌고 돌면서 멍치의 실로 감싼다고 상상 하면서 선을 그리기</p> <p>⇨ 선의흐름을 통하여 평소 느끼지 못하는 숨겨진 곳들과 양감을 자연스럽게 이해한다.</p>
참고 그림		

	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>위의 그림은 나무의 형태를 고정관념에서 벗어나 표현한 것으로, 눈으로 인한 착각을 일으켜 꿈틀 거리고 있는 것처럼 생명력을 연상시켜 부풀어 보이게 하며 또한, 밤의 어둠 속에 서있는 아프리카의 바오바브나무나 심해의 원생동물처럼 보이기도 하는 추상적인 인상 까지도 유발한다.</p>
<p>준비물</p>	<p>연필, 주위에서 자주 접하는 사물, 켄트지, 30cm 자, 지우개.</p>

### 사. 어안렌즈를 이용한 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취 기준 (학습목표)	
어안렌즈를 이용한 표현	· 어안렌즈를 이용하여 데포르름·형태 왜곡을 통한 새로운 대상 표현을 할 수 있다.		

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
<p>。 사물의 형태 이해 학습</p> <p>。 보이는 사물의 형태 표현 학습</p> <p>。 새로운 이미지 창출 학습</p> <p>。 사물의 특징만을 선별한 표현 학습</p>	<p>(1) 주변에서 가장 흔하게 접할 수 있는 자신의 얼굴을 어안렌즈로 통하여 관찰을 한다.</p> <p>(2) 렌즈를 통한 이미지를 닮을 수 있도록 표현 한다.</p> <p>(3) 자신의 이미지를 데포르름 · 형태 왜곡을 통하여 새롭게 보는 방법을 연구하여 특징을 찾아본다.</p> <p>(4) 자신의 특징만을 골라 새로운 이미지를 창출하여 표현한다.</p>	<p>⇨ 어안렌즈가 준비되지 않을 경우 손가락으로 대신할 수 있다.</p> <p>⇨ 사물에 대한 이미지의 고정 관념을 버리고 새로운 특징을 찾을 수 있다.</p>
<p>참고 그림</p>		

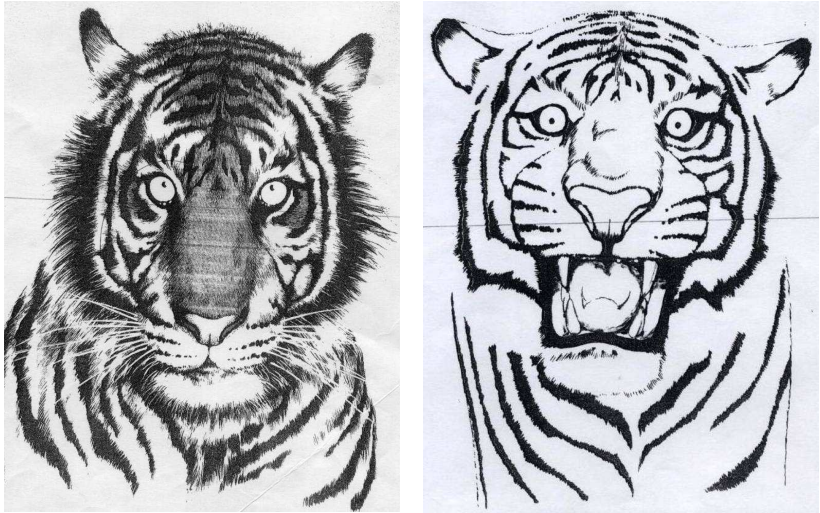
참고 자료 설명	순가락 안쪽에 왜곡되어 나타나는 형태를 표현 하였는데 특히, 가슴 선으로 이어지는 옷의 묘사가 순가락의 곡선을 따라 흐르는 느낌이다.
준비물	어안렌즈 또는 순가락, 연필, 켄트지, 30cm 자, 지우개.

### 아. 단순화를 통한 질감 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성취 기준 (학습목표)	
단순화를 통한 질감 표현		· 단순화를 통하여 대상의 특징만을 잡아 표현할 수 있다.	

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
。 사물의 세부적 묘사 표현 학습	(1) 주변에서 비교적 질감의 표현이 가장 잘 드러나는 대상을 두꺼운 켄트지에 세부까 지 완성하여 준비한다.	⇒ 사실적인 관찰 에 의한 세부적인 완성작을 준비 하도록 한다.
。 사물의 재구성 표현 학습	(2) 완성작을 통하여 그 전체를 포착한 후, 그 러진 것으로부터 인상이 약한 곳은 미련 없이 버리고 강한 인상의 것만을 골라내 어 재구성 한다.	⇒ 대상이 가지는 장식적인 묘사에 집착하지 않고 특징을 잡아낼 수 있는 능력을 키울 수 있다.

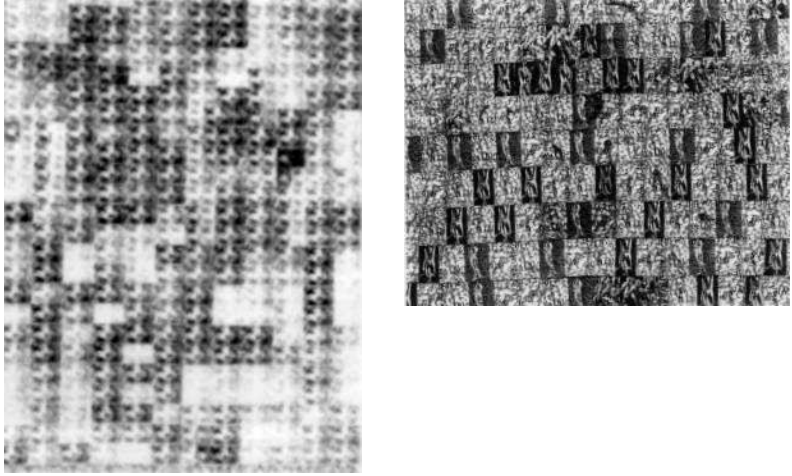


<p>。 단순화 표현 학습</p>	<p>(3) 재구성하여 정리된 질감을 먹 펜을 이용하여 단순묘사로 표현한다.</p>	<p>⇨ 사물이 가지는 색채적인 특징은 혼란을 야기하므로 먹 펜을 이용하여 표현한다.</p>
<p>참고 그림</p>		
<p>참고 자료 설명</p>	<p>왼쪽 그림은 보이는 대로 세부까지 그린 호랑이의 얼굴, 안구, 얼굴 주위의 털, 입 언저리의 질감 차이가 표현되어 있다. 반면 오른쪽 그림은 보다 단순화 된 것으로 색을 칠하지 않고 무늬만을 그려도 충분히 질감이 표현되는 예이다.</p>	
<p>준비물</p>	<p>여러 가지 색채 재료, 두꺼운 켄트지, 먹 펜, 켄트지.</p>	

자. 복사된 이미지 위에 다른 이미지 표현

영역	표현	중 단원	· 주제에 맞게 재료를 선택하여 표현한다.
대단원	소묘		
학습주제		성 취 기 준 (학습목표)	
복사된 이미지에 다른 이미지 표현		· 복사된 이미지 위에 여러 요소의 조화를 고려한 다른 이미지를 표현할 수 있다.	

학습내용	교수 · 학습활동 및 과정	지도상의 유의점
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 작품 제작 준비 학습</li> <li>○ 배경 처리 표현 학습</li> <li>○ 반복과 조화의 발상 표현 학습</li> </ul>	<p>(1) 작품 제작에 들어가기 전에 선택한 이미지를 엽서 크기의 사분의 일 정도로 수 십장을 동일하게 복사하여 준비한다.</p> <p>(2) 복사물을 3절 또는 4절 켄트지에 사방 연속무늬 모양으로 일정하게 이어서 붙여준다.</p> <p>(3) 복사물이 붙여진 바탕화면 위에 젓소로 밑바닥이 보이게 칠한 다음, 다른 이미지를 감각적인 빠른 선과 면을 이용하여 표현한다.</p>	<p>⇨ 동일한 소재가 아닌 유사한 이미지여도 괜찮다.</p> <p>⇨ 복사물의 양에 따라 배경 종이의 크기를 조절할 수 있다.</p> <p>⇨ 주어진 이미지 위에 또 다른 이미지를 표현함으로써 두 개의 이미지가 충돌하여 생기는 새로운 효과를 기대할 수 있다.</p>

<p>참고 그림</p>	
<p>참고 자료 설명</p>	<p>왼쪽의 그림은 동일한 이미지를 수 십장 복사하여 화면에 부착시킨 후 전체 이미지에 손상이 가지 않을 정도의 표현을 통하여 바탕이 되는 이미지와 그 위에 표현한 이미지의 적절한 조화에 중점을 두고 제작한 작품이다.</p> <p>오른쪽 그림은 동일한 이미지를 복사한 후 무작위 적으로 채색하여 작가의 의도성을 최대한 절제한 작품이다.</p>
<p>준비물</p>	<p>복사물을 붙일 수 있는 3절에서 4절 정도의 쉐트지, 수 십장의 복사된 이미지, 이미지를 바닥에 붙일 수 있는 접착제, 아크릴 물감이나 파스텔, 콘테 등의 소묘 재료, 젯소.</p>

## VI. 결 론

우리나라의 소묘지도는 공교육인 중등학교에서의 교육과 사교육인 미술학원에서  
의 교육을 들 수 있다. 현재 중등학교에서의 소묘지도는 체계적인 지도안을 통한  
창의적인 표현의 교육방법이 이루어지기 보다는 수행평가를 위한 형식적 교육방법  
에 의존하는 지도가 이루어지고 있으며 미술학원에서는 입시를 위한 기능주의적  
주입식 지도가 이루어지고 있는 것을 볼 수 있다. 이러한 지도는 결국 학생들에게  
교육적 효과를 이끌어내지 못할뿐더러 미술교육이 지향하는 창조성마저도 저해하  
고 있는 실정이다.

공교육에서 나타나는 이러한 문제점들은 미술교과가 필수과목이 아닌 선택과목  
으로 전락함으로써 부족한 수업시수로 인하여 빚어진 결과라고 할 수 있겠으며 가  
르치는 교사의 자질문제 또한 회피할 수 없는 부분이다. 이유야 어찌되었건 중등학  
교 소묘지도에서 나타나는 문제점을 해결하기 위해서는 다음과 같은 선행조건이  
이루어져야 할 것이다.

첫째, 사회의 변화와 더불어 급변하는 미술에 대한 반영과 그에 따른 소묘지도에  
있어서 심도 있는 연구와 중등 미술에 적용할 수 있는 다양한 표현영역의 지도안  
이 개발되고 활용되어야 한다.

둘째, 교과서 위주의 이론적인 소묘 지도가 아닌 창의적인 소묘지도가 이루어질  
수 있도록 지도가 이루어져야 한다.

공교육에 비하여 사교육인 미술학원에서는 심도 있는 연구와 많은 교재가 개발  
되어 사용되고 있으나, 소묘의 교육적 가치에 부합하는 창의적인 표현을 이끌어 내  
기위한 지도의 활용이 아닌 예술중·고등학교나 미술대학의 진학이라고 하는 목적  
달성만을 위하여 기능주의적 주입만을 담당하고 있는 실정이다. 이러한 주입식 교  
육의 폐습을 단절하기 위하여 각 대학들은 새로운 소묘실기교과 내용을 발표하고  
있으나 그 또한 유명무실해지고 만다. 그 이유는 학생들이 새로운 소묘실기내용을  
연구하고 학습하는 과정에서 이루어져야 할 표현이 전문 강사진에 의하여 연구되  
고 그대로 전수되어지기 때문이다. 물론 효율적인 지도를 위해서는 전수되어야 할  
부분이 있겠으나 하나의 작품이 완성되기까지의 모든 부분을 답습시킨다는 점이  
가장 큰 문제점일 것이다. 이러한 입시위주의 소묘지도방식을 탈피하기 위해서는

다음과 같은 선행조건이 이루어져야 할 것이다.

첫째, 현행 3-4시간의 시간을 정하여 치러지는 실기시간을 두 배 이상으로 늘려 암기식 재현의 표현이 아닌 두뇌 안에서 작용하는 개념, 감정, 사고 등에 대한 전달을 목적으로 실현해 나가는 표현이 이루어질 것이다.

둘째, 적합한 재료를 자유롭게 선택하여 다양한 변화를 표현할 수 있도록 소재(素材)의 폭을 늘려 선정되어야 할 것이다.

미술교육에서 소묘의 교육적 효과는 조형요소와 재료의 특성을 이해하여 자유로운 시각으로 사물을 받아들이고 창의적인 표현을 할 수 있게 하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 중등미술교육 현장에서 학생들이 다양하고 창의적인 표현을 통하여 내면세계를 마음껏 분출할 수 있는 소묘의 표현영역을 적용하기 위하여 먼저 소묘에 관계된 모든 이론을 쉽게 접근할 수 있도록 체계적으로 정리하였으며 이러한 자료의 분석을 통하여 다양한 표현방법이 효과적으로 적용될 수 있도록 본시 교수·학습 과정 지도안을 제시하였다.

본 연구를 통하여 실제현장에서 근대적인 기능주의적 고정관념을 탈피하여 주입식 소묘가 아닌 현대적 의미에 부합하는 교육적 효과를 이끌어내서 학생들의 관찰력을 증대시키고, 자연스럽게 조형요소를 이해하고, 다양한 재료를 접하여 그 특성을 표현할 수 있는 소묘 지도가 이루어지길 바란다.

## 참 고 문 헌

- 권여현, 『드로잉의 세계』, 도서출판 재원, 1999.
- 김성호, 『펜과 일러스트 506』, 도서출판 효성, 1999.
- 남충모, 『디자이너를 위한 질감표현』, 명지 출판사, 1993.
- 더글라스 쿠퍼, 『드로잉과 시지각』, 도서출판 국제, 1994.
- 윤민희 외, 『드로잉과 기초 디자인』, 예경, 2001.
- 이강일, 『소묘의 이해』, 서울 : 미진사, 1991.
- 이규선 외, 『미술교육학개론』, 서울 교육과학사, 1995.
- 이안 심프스, 『드로잉 기법』, 예경, 1994.
- 임정기 외, 『기본수업 모형의 이론과 실제』, 한국교육대학교 교육연구원, 1990.
- 위유열, 『한권으로 끝내는 미술이론』, 도서출판 열린교육, 2006.
- 제임스 호턴, 『소묘』, 삼호미디어, 1995.
- 주디 마틴, 『색연필 기법』, 예경, 1997.
- 지민숙, 『중학교 미술교육에 있어서 효율적인 소묘 지도 방안에 관한 연구』, 대구 가톨릭 대학교 교육 대학원 석사학위 논문, 2003.
- 최철형 외, 『디자인 전공자를 위한 정밀묘사 기법』, 학문사, 1998.
- 파라몽, 『드로잉』, 미술문화, 1999.
- 허진영, 『슈퍼기초텃생』, 도서출판 조형사.
- Francis. D. k. Ching, 『드로잉기법 (건축디자인 구상 프로세스)』, 技文堂, 1994.

## 저작물 이용 허락서

학 과	미술교육전공	학 번	20048187	과 정	석 사
성 명	한글: 윤 호 영    한문 : 尹 虎 榮    영문 : Yun Ho Young				
주 소	광주광역시 남구 백운동 7-12				
연락처	E-MAIL : hy4853@hanafos.com				
논문제목	한글 : 중등미술교육에 있어서 소묘의 다양한 표현방법에 관한 연구 영문 : A study on the various drawing methods in middle school art education				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다                    음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부 : 동의( ○ ) 조건부 동의(     ) 반대(     )

2007년    07월    05일

저작자: 윤 호 영 (서명 또는 인)

**조선대학교 총장 귀하**

