



「2023학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험 대비」

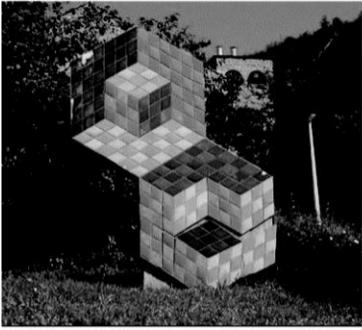
미술 공개모의고사 및 정답(4)

| 정 샘 교수 | 박문각임용고시학원



09. 다음은 색채학 단원에서 사용된 참고 작품과 이에 대한 활동지이다. 이와 관련하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점] [별첨 컬러 도판 참고]

〈색채 학습을 위한 활동지〉

참고 작품	 <p style="text-align: center;">〈팔로스 교회 컴포지션〉</p>
학습 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 작가 : 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely) 헝가리 출신의 (㉠) 작가. • 학습 내용 : 바자렐리는 면밀히 계산된 조형의 기하학적 추상을 추구하고 부분의 미묘한 변화와 착란을 이용해 화면에 생생한 움직임과 주시각적 모호성과 분산을 느끼게 했다. 특히 ㉡ '색채의 공간 효과'를 위해 사용된 '대비의 원리'를 사용하였다.

〈작성 방법〉

- ㉠에 해당하는 유파 명칭과 그 특징을 서술할 것.
- 밑줄 친 ㉡의 명칭과 특징을 서술할 것.

A 9. [색채학 + 예술 사조] - 옹 아트 / 바자렐리

㉠ 유파는 옹아트이다. 특징은 시각적 키네틱을 추구하는 유파이다.
인간의 시지각의 원리에 근거를 둔 추상적, 기계적인 형태의 반복과 연속을 통해 시각적 환영과 지각의 효과를 추구하며, 색채의 물리적, 심리적 효과를 활용하는 디자인 운동이다.

㉡ 옹아트는 색채의 공간 효과를 얻기 위해 색채 원근감을 도입하여 시각적 일루전을 표현하였다.
옹아트가 사용한 대비의 원리는 명도차를 이용한 명암 대비를 통해 색의 진퇴 효과에 의한 공간감을 표현한다.
또한, 동일 명도의 한난 대비를 이용한 색의 진출과 후퇴 효과를 추구한다.

조건	문제	인정 답안(유사 정답)	배점
1	㉠ 유파	명칭: 옹아트 (1점) 특징: 시각적 키네틱 (1점)	2점
		명칭과 특징이 다르면	
2	㉡ 대비 원리	명칭: 명암 대비, 한난 대비 (각각 0.5점씩 1점) 원리: 명암 대비, 한난 대비를 이용한 색채 원근감을 도입 (1점) 색의 진출과 후퇴 효과를 추구(1점 인정) - 최대 2점을 넘을 수 없다.	2점
		명칭과 특징이 다르면	

10. 다음은 오목 판화의 한 기법을 9단계의 제작 과정으로 구분한 것이다. 이 판화 기법에 관하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

단계	제작 과정
1	금속판 준비 및 판의 연마와 세척
2	올이 성긴 천 주머니에 ㉠수지 또는 송진(colophane) 가루를 넣고 흔들어 판 위에 골고루 분포한다.
3	판 뒷면에 버너나 알콜 램프 등으로 가열하여 수지 또는 송진 가루를 녹여 점착시킨다.
4	부식제를 사용하여 산에 부식시킨다.
5	㉡
6	물로 세척하고, 메탈알콜이나 석유로 판을 세척을 한다.
7	이미지 수정을 한다.
8	플레이트(plate oil)에 안료를 섞은 잉크를 잉킹을 하고 표현을 닦아낸다.
9	프레스기로 인쇄 완성한다.

〈작성 방법〉

- 동판화의 일종인 이 기법의 명칭을 쓸 것.
- 밑줄 친 ㉠의 역할을 2가지 서술할 것.
- ㉡에 들어갈 톤의 형성 과정을 서술하고, 이 과정에서 필요한 주의점을 한 가지 서술할 것.

A 10. [판화 - 오목판형] -아퀴틴트 제작 과정

판화의 명칭은 아퀴틴트(Aquatint) 또는 점막이 부식이라고 한다.

㉠ 수지 또는 송진의 역할은 첫째, 마치 바니시처럼 산의 부식 작용에 저항한다.
둘째, 매우 미세한 질감으로 균일한 색조들을 표현할 수 있다. 즉, 검정색과 회색을 균일하게 표현해 낼 수 있다.
그 외에 부드러운 중간 톤 만든다.

㉡ 톤의 형성 과정은 녹여서 점착된 송진 가루가 부식을 막고 그 주변을 산에 부식해 돌기를 생성해서 다양한 톤의 이미지를 만든다.
주의점은 부식 시 발생하는 기포를 부드러운 털 등으로 제거하며 부식시킨다.

조건	문제	인정 답안(유사 정답)	배점
1	기법의 명칭	아퀴틴트(Aquatint)	0.5점
		명칭이 다르면	
2	㉠의 역할	① 산의 부식 작용에 저항 ② 미세한 질감으로 균일한 색조들을 표현	1점
		내용이 다르면	
3	㉡ 톤의 형성 과정	송진 가루가 부식을 막는다. 그 주변을 산에 부식해 돌기를 생성한다. 다양한 톤의 이미지를 만든다.	1.5점
		순서가 다르거나, 재료와 역할이 다르면	
4	㉡ 톤의 형성 주의점	기포를 부드러운 털 등으로 제거하며 부식시킨다.	1점
		내용이 다르면	