2015학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험

연극영화

수험 번호 : (　　)　　성　명 : (　　)

제1차 시험	2교시 전공A	14문항 40점	시험 시간 90분

○ 문제지 전체 면수가 맞는지 확인하시오.
○ 모든 문항에는 배점이 표시되어 있습니다.

기입형 【1～10】

1. 다음은 연극제작 과정 중 공연장에서 이루어지는 예행연습의 두 단계를 설명한 글이다. 밑줄 친 ㉠, ㉡을 무엇이라고 하는지 순서대로 쓰시오. [2점]

> 공연 진행에 필요한 조명, 음향, 무대 전환 등을 점검한 뒤 배우들의 등·퇴장을 포함하여 변화가 있는 부분들을 중심으로 맞춰 보는 ㉠첫 번째 단계가 있고, 관객만 없을 뿐 공연에서 필요한 모든 인적, 물적 요소들을 투입하여 마치 실제 공연처럼 진행하는 ㉡두 번째 단계가 있다.

2. 다음은 연극 공연장 중 프로시니엄 극장에 설치하는 무대막들에 대한 설명이다. ㉠, ㉡이 무엇인지 순서대로 쓰시오. [2점]

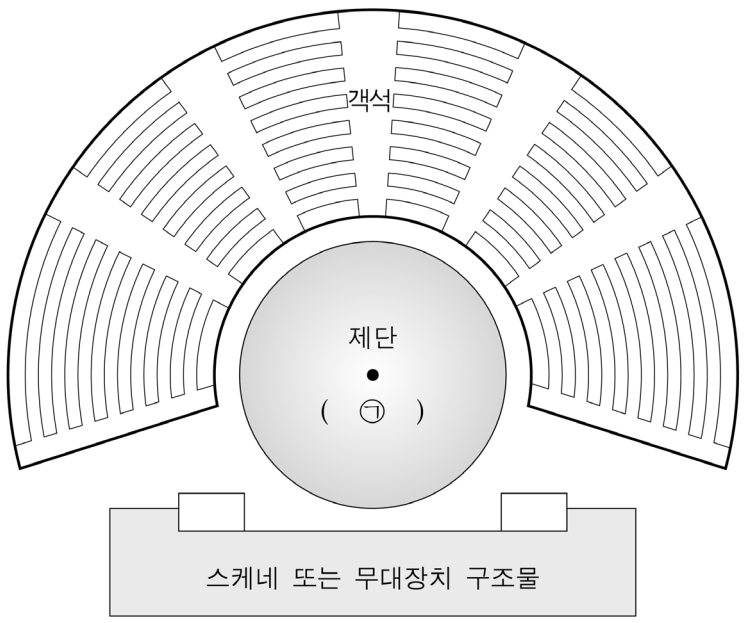
> ㉠ 무대 좌·우측에 나란히 세로로 설치하는 막으로 무대 밖 스태프나 극장 벽을 가리는 역할을 하며, 천 또는 평판으로 만든다.
>
> ㉡ 무대 맨 뒤에 설치하는 막으로 중앙은 평평하나 양쪽으로 활 또는 말굽처럼 휘어진 형상이다. 여기에 조명을 비추어 푸른 하늘이나 석양, 구름, 무지개, 번개 등의 효과를 낼 수 있다.

3. 다음은 연극의 기원에 대한 글이다. 이 글이 설명하고 있는 연극 기원설의 용어를 쓰시오. [2점]

> 우리말 '짓', '굿', '노릇', 영어의 'play'에는 공통적으로 '놀이'라는 의미가 포함되어 있다. 아리스토텔레스는 『시학』에서 연극의 기원을 인간이 누군가를 따라하려는 본능으로 설명하고 있다. 어린 아이들이 병원에서 본 의사나 간호사들을 흉내 내는 자발적인 역할 놀이는 낯선 상황에 대한 호기심, 공포감 등을 선험하고 적응하기 위한 본능에서 나온 것이다. 개인적이든 사회적이든 역할 놀이에서는 연극적 요소를 발견할 수 있다.

4. (가)는 고대 그리스 극장의 전형적인 평면도이고, (나)는 ㉠에 대한 설명이다. ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 각각 쓰시오. [2점]

(가)



(나)

> 고대 그리스 극장에는 계단으로 둘러싸인 아래쪽에 평평한 원형 공간이 있다. 이 곳은 제의(祭儀)의 장소이자 모습을 드러낸 신(神)을 볼 수 있는 장소였고, 무용수, 합창단, 연주자들의 역할을 한 (㉡)의 장소이기도 하였다. 원래 흙으로 된 바닥이었는데 헬레니즘 시대에 이르러서 돌로 포장되었다. 관객의 시선을 배우들과 제의에 집중시키기 위해 이 곳을 중심으로 한 객석의 배치는 매우 엄격하게 지켜졌다.

5. 오늘날 연극 연구는 연극 기호학과 같이, 여러 방법론과 연계한 학제적 연구에 큰 비중을 두고 있다. 다음에 해당하는 연구 방법론의 용어를 쓰시오. [2점]

> ○ 이 연구는 연극과 문화에 대한 절대주의가 아니라 상대주의를 전제로 동양 연극과 서양 연극을 따로 분리하지 않는다.
> ○ 이 연구는 연극과 사람을 뜻하는 것으로, 재현 양식으로서의 연극이 아니라 다양한 문화권의 연극과 배우의 놀이하는 몸에 주목한다.
> ○ 이 연구는 하나만의 연극과 그 제도(制度)가 아니라 여러 연극들과 그 제도(制度)들을 존중하면서 이른바 '제 3의 연극'을 지향한다.
> ○ 이 연구는 '독창적(original)'이라는 것이 곧 '기원(origin)'에 가깝다는 것을 말하면서, 바르바(E. Barba)에 의해서 그 연구와 실천이 확대되었다.

6. (가)는 영화비평방법 중의 1가지에 대한 특징들이다. (가)를 토대로 (나)의 ㉠에 맞는 용어를 쓰시오. [2점]

(가)

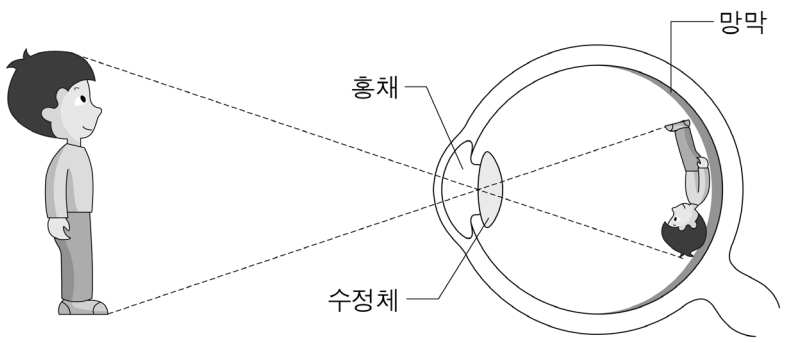
> ○ 어떤 감독의 대표적인 작품을 대상으로 주제의식, 촬영기법, 편집, 미장센 등의 반복적인 특성과 일관된 스타일을 분석한다.
> ○ 비평가들은 영화 속에서 감독의 주관적 시각을 통해 드러난 역사성, 문화성 그리고 정치성 등을 분석한다.
> ○ 초기의 대표적인 비평가그룹은 고다르(J. Godard), 트뤼포(F. Truffaut), 로메르(E. Rohmer) 등이다.

(나)

> 1951년에 프랑스의 영화비평가 바쟁(A. Barzin)은 『까이에 뒤 시네마(Cahiers du cinéma)』라는 영화잡지를 주도적으로 창간하여 본격적인 (㉠) 비평의 장을 열었다.

7. (가)의 그림을 보고 (나)의 ㉠, ㉡에 해당하는 카메라와 사람 눈[眼]의 공통된 기능을 각각 쓰시오. [2점]

(가)



〈사람 눈의 명칭〉

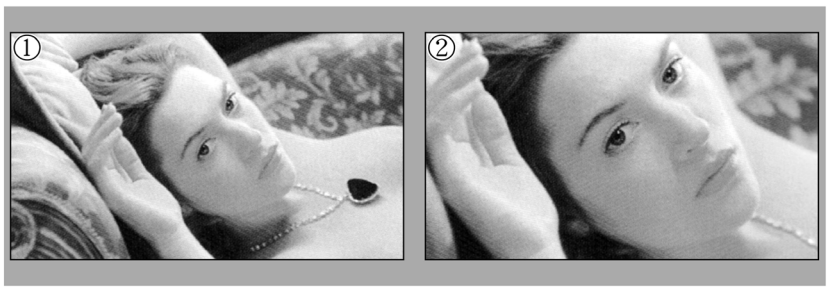
(나)

카메라	필름	조리개	렌즈
사람의 눈	망막	홍채	수정체
공통된 기능	(㉠)	(㉡)	빛의 굴절

〈카메라와 사람 눈의 공통된 기능〉

한국교육과정평가원

8. 카메론(J. Cameron) 감독은 <타이타닉>의 한 신(scene)에서 시간과 공간을 이어주는 한 숏(shot)을 만들어 냈다. 다음에서 사용한 컴퓨터그래픽 시각특수효과의 용어를 쓰시오. [2점]



※①~⑥번은 한 숏 안에 시각특수효과가 적용되어 연속적으로 이어지는 대표적 이미지의 순서이다.

9. 최 교사는 「영화기술」 수업에서 촬영 방법에 대해 지도하고 있다. <조건>에 맞게 ㉠, ㉡을 순서대로 쓰시오. [2점]

<조 건>

○ 날씨와 시간 : 맑은 날의 오후 2시
○ 피사체 : 나무 그늘에서 포효하는 호랑이
○ 피사체와 카메라 사이의 거리 : 5미터 (단, 카메라를 이동할 수 없음)
○ 숏 사이즈(shot size) : 호랑이의 얼굴만 보이도록 클로즈업
○ 촬영매체 : 35 mm 영화용 필름 카메라

최 교사는 필름 감도의 종류 중에서 저감도 필름을, 단(單)렌즈의 종류 중에서 (㉠) 렌즈를, 노출값 측정을 위해서 반사식 노출계인 (㉡)을/를 사용하도록 지도했다.

10. (가)는 최 교사가 학생들과 촬영하고 있는 시나리오 중 일부이다. (나)는 촬영 중에 생긴 문제와 해결 방법이다. 더빙이나 믹싱과 같은 후시녹음 과정에서 이 문제를 해결할 수 있는 음향 효과의 명칭을 ㉠, ㉡의 순서대로 쓰시오. [2점]

(가)

S#20. INT. 규태의 방- 밤

창밖으로 빗소리가 들리는 규태의 원룸 오피스텔. 규태는 땀을 뻘뻘 흘리며 범죄에 사용한 망치에 남아 있는 혈흔을 수돗물로 닦아내고 있다. 이 때 복도에서 들리는 발자국 소리. 그 소리에 동작을 멈추고 숨죽이는 규태. 조심스럽게 다가가 문에 귀를 댄다.

S#21. INT. 복도- 밤

복도를 걷는 누군가의 발. 카메라, 천천히 틸트업하면 보이는 인규의 얼굴. '뚜벅뚜벅' 소리가 복도에 크게 울린다. 규태의 방 앞에서 걸음을 멈추는 인규. 천천히 초인종으로 향하는 인규의 손.

S#22. INT. 규태의 방- 밤

규태, 발자국 소리가 방 앞에서 멈추자 마른 침을 삼킨다. 순간 흐르는 긴장감. 창밖에서 들리는 빗소리와 빗길을 지나가는 자동차 소리. 이 때 들리는 초인종 소리. '띵동' 소리에 화들짝 놀라는 규태. 잠시 망설이다가,

규태
(떨리는 목소리로) 누, 누구세요?

(나)

○ 인규 역할을 맡은 연기자가 뒤축이 단단하지 않은 구두를 신고 촬영장에 와서 S#20, S#21, S#22에 나오는 '뚜벅뚜벅' 발자국 소리를 동시녹음할 수 있는 방법이 없다. 최 교사와 학생들은 이 발자국 소리가 공포심을 불러 일으키는 매우 중요한 요소라고 판단하고 나중에 (㉠)을/를 통하여 인규의 발자국 소리를 새롭게 만들어 내기로 했다.

○ 촬영 당일, 로케이션으로 확정된 지역에 비가 내리지 않아 S#20, S#22에서 제시된 빗소리와 빗길의 자동차 소리를 동시녹음할 방법을 찾을 수 없다. 최 교사와 학생들은 시간, 장소, 분위기의 현장감을 살리기 위해, 비 오는 날을 기다렸다가 규태의 방에서 (㉡)을/를 녹음한 후, 연출의도에 맞게 믹싱과정에서 미리 촬영된 영상에 적합한 소리를 만들기로 했다.

서술형 【1 ~ 4】

1. (가)는 어떤 연극 대본의 일부이고, (나)는 (가)를 읽을 때 고려해야 할 <조건>이다. 밑줄 친 ㉠, ㉡에서 '어디'의 의미가 어떻게 다른지를 밝히고, 두 의문문의 강조점 및 기대하는 답이 어떻게 다른지 비교하여 서술하시오. [5점]

(가)

집을 나서는 할아버지.
집으로 돌아오던 연이와 마주친다.

연이 : 할아버지, ㉠ 어디 가세요?
할아버지 : 그래, 다녀오마.

연이는 뒤도 안 돌아보고 멀어져가는 할아버지를 쳐다본다. 막 집으로 들어가려는데 이번에는 집을 나서던 할머니와 마주친다.

연이 : 할머니, ㉡ 어디 가세요?
할머니 : 경로당 간다. 집 잘 봐라.

연이는 또 다시 멀어져가는 할머니를 쳐다보다가 집으로 들어간다.

(나)

<조 건>

- 「화술」 수업 중 감정 없이 건조하게 읽는 단계이다.
- 인물들은 모두 표준어를 사용한다.
- ㉠은 '어디'와 '가세요?' 사이에 휴지가 있고, 문말어미의 억양이 올라간다.
- ㉡은 '어디'와 '가세요?' 사이에 휴지가 없고, 문말어미의 억양이 올라가지 않는다.

2. (가)와 (나)는 희곡의 요소와 대사의 종류를 설명한 글이다. ㉠의 '해설'과 ㉡의 '해설'에 대하여 각각 서술하시오. [5점]

(가)

<희곡의 요소>

해설 : (㉠)
지문 : 대사 중간 중간 수시로 등장인물의 동작, 표정, 심리, 말투 등을 지시하거나 서술한다.
대사 : 등장인물들이 하는 말을 글로 써놓은 것이다.

(나)

<대사의 종류>

대화 : 2명 이상의 인물이 서로 주고받는 대사로 사건이나 상황을 직접 제시하는 성격을 지닌다.
독백 : 인물이 상대역 없이 혼자 말하는 대사로 관객에게 인물의 심리 상태를 전달하는 데 효과적이다.
방백 : 인물이 말을 하지만 무대 위의 다른 인물에게는 들리지 않고 관객만 들을 수 있는 것으로 약속되어 있는 대사로 희극에서 많이 활용된다.
연설 : 한 인물이 다른 인물 또는 집단을 상대로 하는 대사로 대화와는 달리 일방적이며, 보통 분량이 길고 작품 저변의 사상이나 정서를 요약해서 그 중요성을 강조하는 경우가 많다.
해설 : (㉡)
침묵 : 인물이 무대에서 말을 하지 않는 상태의 대사로 한 대사의 중간이나 두 개의 대사 사이에 삽입되는데 그 길이는 분석에 따라 달라질 수 있다.

3. 다음을 읽고 이 놀이집단의 이름을 쓰고, 이 집단의 여섯 가지 놀이 가운데 3가지를 골라 그 내용을 서술하시오. [5점]

> 이 놀이집단은 1900년대 초 서민 사회에서 자연 발생적으로 생겨난 유랑하는 예인(藝人)집단이었다. 구한말까지는 서민들을 위한 연희(演戱) 패거리로서 명맥을 유지하였으나, 일제 강점기에 서커스나 활동사진에 밀려 쇠락했다. 작은 멍석과 큰 멍석을 깔고 하는 이 집단의 여섯 가지 놀이는 풍물놀이, 버나놀이, 살판놀이, 어름놀이, 덧뵈기, 덜미놀이 등이다.

4. 다음은 2009 개정 교육과정에 따른 고등학교 예술교과군 심화과목 교육과정 「연기」의 심화내용체계와 영역별 내용의 일부를 제시한 것이다. ㉠에 들어갈 연기의 종류를 쓰고, ㉡에 들어갈 영역별 내용을 서술하시오. [5점]

가. 내용 체계

대영역	중영역	내용
	…(중략)…	
연기의 응용	매체와 연기	· 무대 연기
		· 카메라 연기
		· (㉠)
	장르융합과 연기	· 음악과 연기
		· 춤과 연기

나. 영역별 내용

…(중략)…

(3) 연기의 응용

(가) 매체와 연기

① 무대 연기
(㉡)

② 카메라 연기

영화, TV 등에서 필요한 연기로 마이크와 카메라를 사용하고 편집이 가능하기 때문에 이에 맞는 연기를 해야 한다. 즉, 마이크의 증폭 기능이 배우의 공명 에너지를 대신할 수 있으며, 카메라의 클로즈업 기능 덕분에 미세 표정이나 동작까지도 활용이 가능하다. 또 편집 기능이 있어 반복해서 다시 연기하는 것이 가능하며, 때로 상황이나 감정의 흐름이 연결되지 않은 상태에서 연기해야 하는 경우도 있다.

③ (㉠)

라디오 연기로 대표되는 성우의 연기를 말한다. 그 외 인형극, 그림자극 등에서 사용되며, 복화술도 (㉠)의 예로 볼 수 있다.

…(하략)…

<수고하셨습니다.>