

학습영역	제목	쪽수
개념학습 01강 주제 통합	사진과 과학	1
적용학습 주제 통합 01	기술 진보와 노동	4
적용학습 주제 통합 02	엔트로피와 맥스웰의 도깨비	8
적용학습 주제 통합 03	기타와 평균율	11
적용학습 주제 통합 04	가상 현실과 증강 현실 기술이 극복해야 할 난관	15
적용학습 주제 통합 05	직업에 대한 맹자와 순자의 관점	18
적용학습 주제 통합 06	현대의 공리주의와 목자의 사상	21
적용학습 주제 통합 07	언어 습득 이론	24
적용학습 주제 통합 08	도덕 판단에 대한 철학과 신경 윤리학의 입장	27
적용학습 주제 통합 09	인상주의 미술과 음악	30
적용학습 주제 통합 10	구조주의 지리학과 하비의 공간 이론	34
적용학습 주제 통합 11	롤스의 정의론과 죄형 법정주의	38
적용학습 주제 통합 12	그리드 건축과 옹아트	42
실전학습 2회 주제 통합	양자 역학을 통해 이해하는 자석의 성질 거대 자기 저항 효과의 발견과 응용	45

[01~04] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(07년 고1 3월 - 예술과 매체, 피비우스의 띠)

[A] 전통적으로 회화는 외부 세계의 대상을 모방하고 재현하는 것을 목표로 삼았다. 그런데 19세기에 사진이라는 새로운 매체가 등장하면서 회화는 커다란 위기를 맞게 된다. 사진이 외부 세계의 대상을 모방하고 재현하는 역할을 회화보다 훨씬 쉽고 빠르게 수행하였기 때문이다. 화가들은 이러한 위기를 어떻게 극복했을까? 화가들은 사진이 표현할 수 없는 내용을 표현함으로써 이 위기를 극복하였다. 예컨대 인상파 화가들은 당시 흑백 사진이 표현할 수 없는 것들, 곧 빛의 밝기나 각도, 대기의 흐름에 따라 달라지는 사물의 색채와 시각적 인상 등을 표현하면서 회화의 새로운 영역을 개척했다. 결과적으로 사진의 등장이라는 위기 상황이 오히려 회화의 내용을 더욱 풍부하게 만들어 주었던 것이다.

20세기 초반에 등장한 큐비즘도 영화라는 새로운 매체의 등장과 연관 지어 생각할 수 있다. 큐비즘은 이전의 회화 양식이 중시한 원근법적 시각 대신에 동시적 시각을 택했다. 큐비즘 화가들은, 고정된 하나의 시점에서 대상을 바라보면서 가까이 있는 것은 크게 그리고 멀리 있는 것은 작게 그리는 원근화법 대신에, ㉠다양한 각도에서 바라본 대상의 여러 측면을 한 화면에서 동시에 보여 주는 방법을 택하였던 것이다. 이것은 다양한 위치와 각도에서 촬영한 장면들을 편집하여 하나의 이야기를 만들어 내는 영화의 원리와 유사하다. 이런 점에서 볼 때, 영화라는 새로운 매체의 등장이 큐비즘이라는 새로운 유과 형성에 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다.

텔레비전이라는 새로운 매체의 등장과 광범위한 보급 역시 회화에 영향을 미쳤다. 텔레비전이라는 매체가 등장하여 대중들에게 큰 영향을 미치게 되면서, 텔레비전을 통해 쏟아져 나오는 통속적이고 상업적인 만화 이미지나 상품 광고 이미지에 대한 예술가들의 인식이 달라졌다. 그 결과 저급한 것으로 여겨 다루지 않았던 이러한 이미지들을 적극적으로 차용한 회화가 나타나기 시작하였다. 위대한 예술 작품들을 디즈니 만화의 이미지처럼 패러디한 리히텐슈타인의 작품이나, 당시의 대표적인 소비 상품이었던 통조림의 상표를 그대로 활용한 앤디 워홀의 작품과 같은 팝아트가 이에 해당한다.

물론 회화 양식에 변화가 일어난 것이 새롭게 등장한 매체 때문이라고 단정적으로 말하는 것에는 무리가 있다. 미술 내적인 문체와 그 당시 지배적인 미학 이론 등이 회화 양식의 변화에 복합적으로 영향을 주었다는 사실을 부정할 수 없기 때문이다. 팝아트에 대한 반발로 순수한 시각적 움직임의 가능성을 추구한 옵아트라는 분야가 탄생하게 되었다는 사실과, 기존의 전통을 거부하고 이성적이고 합리적인 방법 대신에 우연의 효과를 택한 다다이즘이 철학자 니체의 사상에 영향을 받아 주창되었다는 사실 등은 이를 뒷받침해 준다. 하지만 앞에서 살펴본 회화 양식의 구체적인 변화 양상으로 미루어 볼 때, 매체가 회화의 내용이나 형식에 변화를 가져온 요인 중의 하나라는 사실 또한 부정할 수 없다.

1. 위 글을 다음과 같이 정리해 보았다. 적절하지 않은 것은?

- ◆ 제재 : 매체와 회화의 관계
- ◆ 세부 내용
 - 사진이 회화에 미친 영향 : 인상파의 등장 ...①
 - 영화가 회화에 미친 영향 : 큐비즘의 등장
 - 텔레비전이 회화에 미친 영향 : 팝아트의 등장 ...②
- ◆ 중심 내용 : 새로운 매체는 회화 양식의 변화를 가져온 요인 중의 하나이다. ...③
- ◆ 설명 방식
 - 구체적 사례를 제시하여 독자의 이해를 돕는 방식 ...④
 - 전문가의 견해를 인용하여 신뢰성을 높이는 방식 ...⑤

2. [A]를 통해 깨달은 교훈을 격언으로 표현해 보았을 때, 가장 적절한 것은?

- ① 방심 뒤에 위기가 온다.
- ② 위기는 발전의 계기가 된다.
- ③ 위기는 또 다른 위기를 부른다.
- ④ 큰 위기에 큰 용기를 알게 된다.
- ⑤ 최대의 위기는 승리의 순간에 있다.

3. <보기>의 ㉠~㉥ 중, 위 글의 내용과 직접적인 관련이 없는 것은?

<보 기>

- ㉠ 사진 : 카메라로 어떤 대상을 시각적으로 재현하는 행위는 아주 쉽다. 초점을 맞추고 셔터를 누르기만 하면 된다.
- ㉡ 인상파 : 인상파 화가들은 빛과 대기의 변화에 따라 사물의 색채와 시각적 인상이 달라진다는 사실을 발견하고 이를 표현하기 위해 노력하였다.
- ㉢ 영화 : 영화는 정밀하게 복제된 이미지로 사실감을 높인다. 그래서 영화 속의 원근감은 우리가 현실에서 느끼는 원근감과 거의 유사하다.
- ㉣ 팝아트 : 팝아트는 텔레비전 방송이나 상품 광고, 만화 속의 주인공 등 일상적이고 흔한 소재들을 미술 속으로 끌어들었다.
- ㉤ 다다이즘 : 이성적이고 합리적인 사유를 거부한 다다이스트들은 물감을 묻힌 실을 떨어뜨려 작품을 창작하는 등 우연의 효과를 적극적으로 활용하였다.

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ ④ ㉣ ⑤ ㉤

4. ㉠의 구체적인 사례로 가장 적절한 것은?



{해설} 1쪽
{해제 존재 X}

[05~07] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(10년 고2 6월 - 디지털 시네마, 뉴미디어시대의 예술)

20세기를 기술 매체의 시대라고 부를 때, 그 출발점은 19세기에 등장한 사진에서 찾을 수 있다. 처음에 사진은 ㉠현실을 기록하는 훌륭한 매체로 주목을 받았지만, 사진기의 대중화로 인해 이미지의 재현 능력 못지않게 사진을 찍는 사람의 관점, 즉 주관성의 개입 가능성도 중요하게 되었다. 최근에는 사진에 디지털 기술이 결합되면서 사진은 회화의 특성까지 지니게 되었다. 디지털 기술이 사진을 변형 가능한 그래픽으로 만들고 있는 것이다. 이처럼 사진은 사물의 재현에서 벗어나 사물을 재생산하고 복제하는 양상으로 바뀌고 있다.

디지털 기술은 동영상의 역사에도 커다란 변화의 기제로 작용했다. 가공된 사진이 현실을 재구성한다면, 가공된 영화(동영상)는 미디어 테크놀로지의 발전에 힘입어 더 완벽하고 실감나게 ㉡현실을 재구성한다. 현실을 기록하고 저장하는 미디어로 출발한 영화가 ‘미디어 현실’을 구축하는 데 오랫동안 기여한 것은 영화의 편집 기술인 ‘몽타주*’였다. 몽타주는 우리가 살고 있는 ㉢‘물리적 현실’의 시간 배열에 변화를 주어 영화의 허구적 현실을 구축했다. 20세기 동영상의 역사는 ‘영화적 현실’의 형성사라고 할 수 있으며, 이를 더욱 현실적으로 만든 것은 디지털 합성 기술이다.

마노비치는 디지털 영화가 애니메이션과 영화라는 이질적 요소로 이루어졌다고 분석한다. 영화는 사진의 연속적 결합으로 이루어진 결과물인 반면, 애니메이션은 회화적 전통을 갖고 있다. 이와 같이 서로 다른 속성을 지니고 있는 영화와 애니메이션을 결합한 것이 디지털 영화이다. 마노비치의 견해를 존중한다면, 오늘날 영화는 실사 영화로 규정할 수 없고 디지털 처리 과정을 거친 일종의 그래픽으로 재정의할 수 있다.

디지털 영화에서 이미지의 자유로운 변형 가능성은 새로운 이미지의 창조로 이어진다. 미디어에 의해 변형되고 재구성된 현실은 점점 실제 현실의 구속으로부터 자유로워진다. 이는 ㉣미디어 속 현실이 자체적인 현실 구성 능력을 갖게 되었으며, ㉤현실과 영화 사이의 통로 역할을 했던 카메라가 더 이상 필요하지 않게 되었음을 의미한다.

『토이스토리*』에서 시작된 디지털 애니메이션은 짧은 역사에도 불구하고 영화사에 놀랄 만한 변화를 가져왔다.

『토이스토리』는 ‘광학적인’ 특성을 버리고 ‘그래픽적인’ 것으로 규정되는 단초가 되는 영화이다.

*몽타주 : 영화에서의 필름 편집이나 영화의 구성과 기술에 관한 이론.

*토이스토리 : 1995년 개봉한 디즈니사의 장편 애니메이션 영화로, 전체가 CG(컴퓨터 그래픽)로 만들어짐.

5. 위 글에 대한 설명으로 적절한 것은?

- ① 구체적인 예를 들어 대상의 장단점을 견주고 있다.
- ② 대상 간의 영향 관계와 대상의 특성을 밝히고 있다.
- ③ 두 이론을 절충하여 문제 해결 방안을 제시하고 있다.
- ④ 유추를 통해 대상의 추상적인 개념을 구체화하고 있다.
- ⑤ 대상의 의의를 밝히면서 인식의 전환을 유도하고 있다.

6. 위 글의 내용과 일치하는 것은?

- ① 초창기의 사진은 주관성이 개입된 현실 해석의 도구였다.
- ② 디지털 애니메이션은 카메라의 광학적 특성이 두드러진다.
- ③ 몽타주는 시간을 순차적으로 구성하는 영화의 편집 기술이다.
- ④ 디지털 기술이 발달하면서 사진과 영화는 그래픽적 성격을 가지게 되었다.
- ⑤ 디지털 영화는 애니메이션과 사진의 동질적 요소를 결합하여 만든 결과물이다.

7. ㉠~㉤ 중, <보기>의 ‘시물라크르’의 의미와 관련이 깊은 것은?

— <보 기> —

프랑스 철학자 보드리야트의 개념인 ‘시물라크르’는 ‘원본 없는 이미지’를 의미한다. 시물라크르는 ‘현실에 대응하는 대상을 찾을 수 없지만 현실적인 것으로 받아들여지는 그 무엇’을 뜻하는 의미로 사용되고 있다.

- ① ㉠
- ② ㉡
- ③ ㉢
- ④ ㉣
- ⑤ ㉤

{해설} 1~2쪽
 {해제} 이 글은 디지털 기술의 발달이 사진과 영화에 끼친 영향과 디지털 영화의 특성을 밝힌 글이다.

정답 및 해설

• 주제 통합 •

정답

1	⑤	2	②	3	③	4	①	5	②
6	④	7	④	8	②	9	④	10	⑤
11	②	12	③	13	③	14	③	15	④
16	③	17	①	18	②	19	⑤	20	①
21	④	22	④	23	⑤	24	③	25	⑤
26	③	27	⑤	28	④	29	②	30	③
31	③	32	②	33	⑤	34	해설	35	④
36	⑤	37	③	38	①	39	④	40	⑤
41	①	42	①	43	①	44	②	45	③
46	③	47	①	48	⑤	49	⑤	50	②
51	①	52	②	53	⑤	54	②	55	③
56	①	57	①	58	①	59	①	60	⑤
61	④	62	②	63	⑤	64	④	65	①
66	⑤	67	⑤	68	⑤	69	④	70	⑤
71	③	72	③	73	③	74	②	75	③
76	④	77	②	78	②	79	③	80	③
81	⑤	82	③	83	④	84	④	85	⑤
86	⑤	87	④	88	①	89	①	90	⑤
91	③	92	③	93	⑤	94	③	95	①
96	③	97	④	98	②	99	⑤	100	②
101	①	102	①	103	②	104	①	105	⑤
106	③	107	②	108	⑤	109	①	110	⑤
111	①	112		113		114		115	

해설

1. [출제의도] 글의 중심 내용과 세부 내용, 글의 설명 방식 등을 종합적으로 이해할 수 있는가를 묻는 문제이다.

이 글의 1문단에서는 사진의 등장이 회화의 변화에 미친 영향, 즉 사진의 등장이 인상파의 등장에 영향을 미쳤다는 것을 설명하고 있다(①의 내용). 2문단에서는 영화의 등장이 회화의 변화에 미친 영향, 즉 영화의 등장이 기존의 원근법적 시각 대신에 동시적 시각을 택한 큐비즘의 등장에 영향을 미쳤다는 것을 설명하고 있다. 3문단에서는 텔레비전의 등장이 회화의 변화에 미친 영향, 즉 텔레비전의 등장이 만화 이미지나 상품 광고 이미지를 적극적으로 차용하는 팝아트의 등장에 영향을 미쳤다는 것을 설명하고 있다(②의 내용). 4문단에서는 이 글에서 말하고자 한 바, 즉 '매체가 회화의 내용이나 형식에 변화를 가져온 요인 중의 하나'라는 사실을 정리하고 있다(③의 내용). 이 글에서는 독자의 이해를 돕기 위해 리히텐슈타인과 앤디 워홀의 작품 등을 예로 들고 있다(④의 내용). 하지만 글의 신뢰성을 높이기 위해 전문가의 견해를 인용한 부분은 찾아볼 수 없다.

2. [출제의도] 글의 세부 내용이 의미하는 바를 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

[A]의 '결과적으로 사진의 등장이라는 위기 상황이 오히려 회화의 내용을 더욱 풍부하게 만들어 주었던 것이다.'라는 내용에서 우리는 교훈을 얻을 수 있다. 회화의 존재 자체를 위협하는 사진의 등장이라는 위기에 직면한 인상파 화가들은 사진이 표현할 수 없는 내용을 표현함으로써 회화의 내용을 더욱 풍부하게 만들어 주었다는 것이다. 이와 같은 내용으로 볼 때, [A]에서 사진의 등장이라는 위기 상황이 오히려 회화의 발전을 가져온 계기가 되었다는 교훈을 얻을 수 있다.

3. [출제의도] 주어진 자료가 글의 내용과 직접적인 관련성이 있는지를 파악할 수 있는가를 묻는 문제이다.

이 글에서는 큐비즘의 등장에 영향을 준 새로운 매체로서의 영화에 대해 설명하고 있다. 즉, '다양한 위치와 각도에서 촬영한 장면들을 편집하여 하나의 이야기를 만들어 내는 영화의 원리'가 큐비즘의 등장에 영향을 미쳤다고 설명하고 있다. 그런데 <보기>에서 영화와 관련된 내용을 살펴보면 이 글에서 설명하고 있는 영화의 원리와는 거리가 멀다. 특히, '영화 속의 원근감은 우리가 현실에서 사물을 지각하는 것과 거의 유사하다.'라는 내용은 큐비즘이 등장하기 이전의 화가들이 '고정된 하나의 시점에서 대상을 바라보면서 가까이 있는 것은 크게, 멀리 있는 것은 작게 그리는 원근화법'을 택하였던 것과 관련이 있다.

4. [출제의도] 글의 내용을 뒷받침할 수 있는 구체적인 사례를 찾을 수 있는가를 묻는 문제이다.

①은 큐비즘의 대표적인 화가라 할 수 있는 피카소의 작품이다. 이 작품 속에 그려진 여인은 앞 모습과 옆 모습이 동시에 나타나 있다. 하나의 평면적인 그림에서 여러 각도에서 바라본 모습을 동시에 볼 수 있는 것이다.

5. [출제의도] 글의 특징 파악하기

디지털 기술이 사진과 영화에 끼친 영향 관계를 중심으로 사진과 영화의 회화적(그래픽적) 특성과 디지털 영화의 특성을 설명하고 있다.

[오답풀이] ① 구체적인 예를 들고는 있으나, 장단점을 비교하고 있지는 않다.

6. [출제의도] 세부 정보 파악하기

현실 재현의 도구였던 사진과 영화는 디지털 기술의 영향으로 대상을 변형하고 재구성할 수 있게 되면서 그래픽적 속성을 지니게 되었다(1,3문단).

[오답풀이] ① 초창기의 사진은 주관성이 개입되지 않는 현실 기록 매체였다. ② 디지털 애니메이션은 컴퓨터 그래픽으로 제작된 것이다. ③ 몽타주는 물리적 현실 속의 시간을 재배열하는 영화 편집 기술이므로 순차적으로만 편집되지는 않는다.

7. [출제의도] 다른 상황에 적용하기

제시문의 '미디어 속 현실'은 디지털 기술을 통해 변형하고 재구성한 가상의 현실을 의미하므로 '시뮬라크르'의 개념과 대응된다.

[오답풀이] ①,②,③,⑤는 모두 실제 존재하는 현실을 의미한다.