

[인문·예술 01 - 관학과 과거제를 개혁하려던 유형원의 제안]

< 문제 상황 >

	목적	16세기 이후 문제 상황
관학	(인재) 양성	- (성균관) (서울) : 어린 나이에 관직 多 → 정원 (미달), 위상 (하락) - (향교) (지방) : 양반 자제들이 평민과 섞여 공부하기 꺼려함 → 계층 간 (갈등) - 정부의 재정적 지원 (소홀) → (사학 = 서원) 융성 ⇒ 관학 (쇠퇴) → (사학)에서 관료 선발 → 사학 (활성화) → (관학) 쇠퇴 가속
과거제	(관료) 선발	- 문제점: 인격에 대한 검증 (X) → 한계: (능력)주의적, (결과)주의적 인재 선발 → 인격 (수양)보다는 (합격)에만 골몰하는 학문 풍토 ① (모범 답안집) 유행, (암기) 위주 수험 방법 발달 → 학문적 자질 (충분 X) ② 교육의 (불평등)화 심화: 교육 자원과 최신 학문의 (지역 격차)

< 대안 제시 by 유형원 >

- 문제 진단: 관학 침체, 과거제 폐단 → (교육)과 (관료) 수급에 문제
- 교육관: ‘ (지식의 전달), (문자적 학습) X ’
→ (도덕적 인격)을 바탕으로 가정, 사회, 국가에 (성리학)의 이념과 규범이 관철되도록 하는 (사회·정치적) 의미

유형원의 개혁안																					
	내 용	목적 및 기대 효과																			
공거제	- 관학 (학제) 개편 - 양반, 평민 모두를 대상 → 신분 차별 (X) <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <tr> <td></td> <td></td> <td>~ 15세</td> <td>3년</td> <td>1년</td> <td>최고 교육 기관</td> </tr> <tr> <td>서울</td> <td rowspan="2">(이숙)</td> <td>(방상)</td> <td>(사학)</td> <td>(중학)</td> <td rowspan="2">(태학)</td> </tr> <tr> <td>지방</td> <td>(향상)</td> <td>(읍학)</td> <td>(영학)</td> </tr> </table> (일부) ↓ 선발 <table border="1" style="margin: 5px auto;"> <tr> <td>7~9품직 임명 : (인품), (실무 능력) 검증</td> <td>←</td> <td>(진사원)</td> </tr> </table>			~ 15세	3년	1년	최고 교육 기관	서울	(이숙)	(방상)	(사학)	(중학)	(태학)	지방	(향상)	(읍학)	(영학)	7~9품직 임명 : (인품), (실무 능력) 검증	←	(진사원)	- 서울과 지방의 교육 기관이 (동일)한 단계와 기간 → 지역 격차 (X) → 특정 지역의 세력 득세 (X) - (긴) 교육 기간 → 올바른 학문 태도 교육 ⇒ (전국) 각지 교화 → 이상 국가 건설
			~ 15세	3년	1년	최고 교육 기관															
서울	(이숙)	(방상)	(사학)	(중학)	(태학)																
지방		(향상)	(읍학)	(영학)																	
7~9품직 임명 : (인품), (실무 능력) 검증	←	(진사원)																			
균전제	- 조선의 모든 법제와 사회 조직의 근간은 (토지 제도) - 사적 토지의 (왕명)을 통한 (국유화) → 골고루 (재분배), 사회 구성원이 (죽으면) 다시 국유화 but) 노동력, 신분, 사회 분업 관계 고려 → (선비를 우대)하여 더 많은 토지 분배	- 우수 인재가 온전히 학문에 정진할 수 있도록 (생활 기반) 마련 → 국가 (재정적) 뒷받침 필수적 → (공거제) 실행 위해 필요 - (사적 소유)에 바탕을 둔 조선의 제도와 문화를 (공적 소유) 개념으로 바꾸어야 함 → 이상적인 국가 운영이 가능																			

< 개혁안에 대한 평가와 그 영향 >

- 당시 사회 질서에 (위배) → (기득권) 세력들의 반대
- 당시 조선이 처해 있던 (현실)을 (분석)하고 이를 정치 제도에 (반영)하고자 한 시도
→ 조선 후기 지식인들과 개화기 국가 개혁론자들에게 영향

[인문·예술 02 - 분석과 직관]

실증주의

참된 지식 = 인식 주체의 개입 없이 온전히 (객관적)으로 얻어지는 것

→ (형이상학)을 비롯한 (인문학적) 지식은 일종의 (사이비) 지식 (bec) (인식 주체)의 적극적 역할 전제
↓

딜타이 * 정신 과학 = (형이상학) = (인문학)

정신 과학	과	자연 과학	(구분)	⇒	- 각 분야에 고유한 (방법)이 존재함
인식 주체의 개입 (인정)		인식 주체의 개입 (배제)			- (정신 과학)의 고유성 확보 노력

베르그송 : 분석과 직관의 관계는 동시에 이루어질 수 (없으며) 서로 (대립적)인 성격

분석	소설 읽는 상황	- 나를 인물의 (외부)에 위치시킴 - 작가 ⇒ 소설 속 등장인물 = (상징)적 기호, 주인공에 대한 (관점)을 독자에게 제공 → 독자는 자신이 (이미) 알고 있는 인물이나 사물과 (비교)함으로써, 인물의 (성격)을 파악 : 그 인물이 다른 인물과 (공통)으로 지니는 것을 알게 함 ∴ 알게 되는 것은 그 인물만의 (고유한 것 아님) = (불완전)한 표상 ⇒ 분석 = 인물의 (성격)에 대한 (상징)적 표현
	(실증 과학) 수단	- 우리가 사물 (주위)를 돈다는 사실을 함축 - (관점), (상징)에 의존 - (불완전한 표상)의 완성을 위해 끊임없이 (관점)을 증가시켜 (무한히) 계속 - 대상을 기지의 (요소)로 환원시키는 작용 : (보편적 개념)만을 사용하여 (이미) 알려진 대상의 측면에서 대상의 (본성) 표현 ★ 분석 = 그 사물이 (아닌) 것을 통해 사물을 이해하는 행위 ⇒ (상대적) 지식 획득 ∴ 다른 대상과의 (공통적)인 것만 알 수 있으며, 그 대상만의 (독특한) 것은 알 수 없음
	수단	- 실증 과학 (= (자연) 과학): 대상을 포착하려는 영원히 이루어질 수 (없는) 욕망, (부호)적인 표현·번역·재현, 실재를 (상대적)으로 인식, 실재에 대해 (여러) 관점을 취함

직관	소설 읽는 상황	- 한순간 독자가 주인공과 (합치)할 때 경험하는 감정 → (단순)하고 (불가분)한 느낌 → 인물의 (고유)한, (본질)을 구성하는 (내적)인 것 ∴ 외부에서 자각 (X), 측정 (X) ≠ (분석) ⇒ 직관 = 인물에 대한 (불가분)한 느낌
	(형이상학) 수단	- 우리가 사물의 (내부)로 들어간다는 사실 함축 - 관점, 상징에 (의존 X) - (지적 공감): (자신)을 대상 안으로 (투사), 대상의 존재와 (동일시) ⇒ (절대적)인 것에 (도달)할 수 있는 지식 획득
	수단	형이상학 (= (정신) 과학 = (인문학)) : 실재를 (절대적)으로 파악, 실재 (안)에 위치

인식	직관 → 분석: (가능)						
	분석 → 직관: (불가능)	① 분석이 (보편적) 개념이라는 틀에 매여 (개별적)인 것에 이를 수 없음 ② 개념은 한 대상의 (부분)이 아니라, (인위적 요소)이기 때문 ‘개념’ = 많은 대상의 (공통적)인 것을 (포착)해서 (유사성)을 (추출)한 것 한 대상 안에서 어떤 특성에 대한 (임의적 선택) 개념은 대상의 (부분)이 아니라 (요소)					
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 50%;">부분</th> <th style="width: 50%;">요소</th> </tr> <tr> <td>대상 안에 함축된 전체</td> <td>대상의 전체를 함축 (X)</td> </tr> <tr> <td>부분 → 전체 재구성 (가능)</td> <td>→ 대상 재구성 (불가능)</td> </tr> </table> ⇒ 개념들의 어떤 결합도 대상을 온전히 복원하지 (못함) but) ‘유사성 → 대상의 속성 → 대상의 일부분’이라고 (잘못된) 추론을 함		부분	요소	대상 안에 함축된 전체	대상의 전체를 함축 (X)	부분 → 전체 재구성 (가능)
부분	요소						
대상 안에 함축된 전체	대상의 전체를 함축 (X)						
부분 → 전체 재구성 (가능)	→ 대상 재구성 (불가능)						

[인문·예술 03 - 포코니에의 정신 공간]

인지 의미론

- 언어는 (복합적 인지 과정)을 통해 (발화)되고, 그 발화가 모이면 하나의 (담화)가 된다.
- (의미)의 문제를 (인지)와의 관련 속에서 파악
 - ① 언어의 의미 = 언어 + 앞뒤 발화와의 (관련성) + (배경지식) → 독자적 (X)
 - ② 의미 구성 과정 - (담화) 상황에 의존적
 - ③ 의미 구성에 대한 (인지적 조작) 해명 중심의 연구

포코니에 ('언어 = 의미를 구성하는 (길잡이) 역할')의 정신 공간

: 담화 상황에서 사람들이 언어를 통해 생각하고 말할 때 머릿속에 구성되는 (임시적)인 (개념)적 영역

1. 공간 구축소: 새로운 정신 공간을 구축하거나 이전에 구축된 정신 공간들 사이를 이어주는 언어 단위
 - 1) 시간 공간
 - 2) 현실 공간
 - 3) 가상 공간: 현실 공간을 (초월)하는 상황
2. 요소: 개념적 체계에 존재하고 있는 (실체) → (명사)나 명사구, (대명사)
3. 특성: 정신 공간 내에 있는 각 요소에 (부여)되어 상술한 특성
4. 관계: 특정 정신 공간 내에 있는 요소들이 어떻게 (관련)되어 있는지를 나타낸 정보

정신 공간 적용의 (예시)	영화에서 마녀가 유니콘을 타다
1. 공간 구축소에서 구축된 (가상) 공간: 영화에서 → '(영화 공간)'이라는 명칭 : 정신 공간이 영화 내의 세계를 표상한다는 것을 보여줌	
2. 요소: a - (마녀), b - (유니콘)	
4. 관계: (타다) → (타기 틀): <탄 실체, 태운 실체>	
영화에서 마녀가 사나운 유니콘을 타다	
3. 특성: '유니콘의 특성: (사납다)' 추가	

정신 공간의 연결과 확장

: (기저 공간)이 (연결자)에 의해 여러 정신 공간들과 (연결)을 이루며, 정신 공간은 더욱 (확장)함

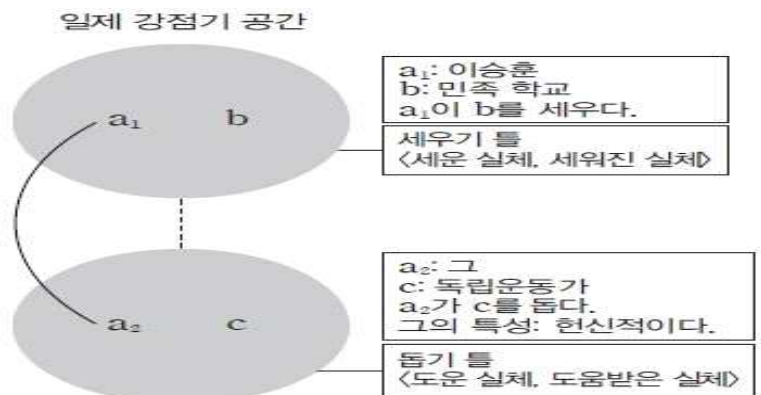
- (기저 공간): 담화 상의 특정 시점에서 (기준)이 되는 정신 공간
- (연결자): 서로 다른 정신 공간 내에 있는 (요소)들 중 (동일 대상), 정신 공간 확장 시 (연결 고리) 역할

⇒ 담화 내에서 (의미)가 생성되는 원리
: 담화 내에서 (정신 공간)이 끊임없이 (생성)되고 (상호 작용)함으로써 의미 생성

정신 공간 (확장)의 예시	제임스 본드는 스파이다. 전쟁에서 그는 해군이였다.
<첫번째 문장> → (기저) 공간	<두번째 문장>
1. 공간 명시적으로 드러나 있지 (없음) → (배경 지식) 고려: '(영화) 공간'	1. (전쟁) 공간
- 각각 떼어 놓고 보면 별개의 정보를 담은 독립적 발화이지만 (연결자)에 의존하여 담화의 의미를 해석해야 함	
ex 연결자: '(제임스 본드)', '(그)' → 각 정신 공간에 제시된 정보들을 (함께) 고려하여 해석 ⇒ '그' = 기저 공간에 제시된 정보 '(스파이)' + 두 번째 정신 공간에 제시된 정보 '(해군)'	

일제 강점기 때 이승훈이 민족 학교를 세우다.
(현신적인) 그가 독립운동가를 돕다

* 정신 공간끼리 (점선),
연결자끼리 (실선)으로 표시



[인문·예술 04 - 랑케와 실증주의 사학]

랑케

- 과거를 (평가)하고자 하는 것이 아니라 ‘(있는 사실 그대로)’를 기록하고자 한다.
- (고전적 문헌학)의 방식 활용: 면밀한 (대조)와 (분석) → 사실 확정 (객관성) 보증
- ‘(자아 소거)’: 역사가의 (선입견) 배제 → (객관적)인 과거 사실이 저절로 드러날 수 있게 해야 함

근대 역사학의 아버지: (비판적)이고 (과학적)인 역사 연구의 선구자

- 사료 비판의 (엄정성)이 랑케 사학만의 특징은 (아니며), 모든 역사 연구의 (기본)이자 (필수)
- : 역사적 (사례)를 근거로 뒷받침 ex) 독일 괴팅겐 학파, 르네상스 인문주의자

<이유> ① 독일 사상가 (훔볼트)가 발족한 베를린 대학에 (역사학과)를 제도적으로 정착시킴

② ‘(세미나)’를 통해 전문가를 (양성)하여 역사학의 (영속성)을 확보하는데 기여

③ (방법론)적 학문 관행이 서구 사회 + 동아시아 근대 역사학 수립 시기에 결정적 (모델)로 작동

랑케 사학 수용에 대한 학문적 오류

일본	<ul style="list-style-type: none"> - 랑케 사학에서 사료의 ‘(실증)’이 요체라고 이해하여 ‘(실증 사학)’이라고 칭하는 오류를 범하기 시작 but) ‘(실증)’은 모든 역사학의 (출발점) : 마치 기존의 사학은 실증과 거리가 있다는 오해 야기, 말 자체 성립 불가 bec) 동어 반복(실증 ⊂ 사학) ⇒ 사료의 실증은 랑케 사학만의 핵심적 특징이 아니라 (모든) 사학의 (기본)이므로 잘못된 이해임 - ‘(실증)’이라는 ‘(기본)’을 ‘(본질)’로 파악 → ‘사료 (비판)과 엄정한 (객관성)’이라는 외피만 부각 → (국가주의적) 교육 제도의 정비에 활용
우리 나라	<ul style="list-style-type: none"> 일본의 (실증) 사학이 전파되는 과정에서 ‘(실증주의) 사학’으로 혼동되어 쓰임 → ‘실증’을 ‘실증주의(= (자연 과학))’로 봄 → (법칙 정립)적인 과학을 추구하며, (검증)된 사료 하나하나가 결국은 (과학 법칙)을 세우기 위한 (자료)로 사용

bec) 당시 동아시아의 (시대적) 상황: 당시 시대가 요구했던 역사적 과제에 몰입하여 (자의적)으로 수용했기 때문
→ 랑케 사학의 (철학적), (세계관적) 특징을 간과한 것

랑케 사학의 철학적·세계관적 특성

- ‘역사의 모든 순간은 신과 직결되어 있다’
- 자료로 검증된 역사 사건 (≠) 실증주의적 사례 bec) 역사의 발전 방향을 (귀납적)으로 일반화할 수 (없음)
- 랑케의 뒤를 이은 (역사주의) 역사학의 전제
- : 역사 서술은 (자연 과학)과 달리 개별적 사건의 (고유성)과 (독특성)을 중시하는 (개체 기술)적 학문
- 랑케가 생각하는 (역사가) : 모든 존재에서 무한한 그 무엇을 인식하는 사람,
- 철학자를 대신하여 (인간 세계)의 의미에 대한 (통찰력)을 제공하는 지식인
- (≠ 과학자: 경험적 (귀납) 논리로 객관적 진리를 찾아감)

랑케의 사학 = ‘있는 사실 그대로’의 역사

① 사료 비판의 (엄정성) 추구

- 엄격하고 (객관적)인 사료 검증
- 역사가의 선입견 배제(자아 소거)

② 역사적 사건의 (개별성)을 전제로 그에 따른 (묘사) 자체가 역사 서술의 궁극적 목적

- 사료 검증은 역사의 발전 방향을 (귀납적)으로 (일반화)할 수 있는 (실증주의)적 수단이 (아님)
- 역사학 ≠ (자연 과학): 개별적 사건의 고유성과 독특성을 중시하는 (개체 기술적) 학문
- 역사가 ≠ (과학자)

[인문·예술 05 - 헤라클레이토스와 언어]

헤라클레이토스

오늘 강을 건널 때 그 강에 있는 물방울이
어제 강을 건널 때 있던 물방울과 같지 않기 때문에
(같은 강)에 두 번 들어갈 수 없음

↓

모든 것은 끊임없이 (변화)하고 (동일)하게
유지되는 것은 아무것도 (없음)

↓

← - 물방울이 같지 않다는 것이 확실해도
왜 '(같은 강)'이라는 단어를 사용하면 안 되는가?
- (강 자체)가 다른 것은 아니지 않은가?

← - 사물에 나타나는 변화에 (앞서) 계속 (존재)하는
사물이 분명히 있어야 하지 않은가?

그런 것은 존재하지 (않으)므로 (연속적인 순간)의 상태에 관해서만 말해야 함

- 연속적인 변화의 상태 각각이 결코 똑같지 (않음)

→ 연속적인 변화의 상태 각각을 가리키기 위해 일일이 (다른) 낱말을 사용해야 함 ex) 어제의 물방울, 오늘의 물방울

→ 무한한 낱말이 필요 → 언어의 경제성 (↓)

⇒ 개별 사물 하나하나 (다른) 낱말이 아니라 (유사점)에 의해 분류된 사물들의 집단을 가리키는 낱말 사용

↓

그 하나하나가 (다르다)는 데 주목하지 않고 (집단)을 가리키는 낱말을 사용하는 경우

⇒ (동일시의 오류)

: 모든 개별적 사물이 똑같은 특성을 갖는 것으로 간주하는 경우 ex) 또 미국 사람이야?

⇒ 각각의 개별적 사물에 (다른 낱말)을 사용하거나 개별적 사물의 (특성)에 주목해야 함

= 개별적 사물을 '하나의 관념 꾸러미' (= (집단)) 속에 몰아넣으면 안 됨

↑

- (언어)가 만물의 상태가 끊임없이 변한다는 것을 간과하고 (동일시의 오류)를 범하게 하는 경향이 있기 때문

⇒ (언어)는 세계를 다루는 (불완전)한 방식

bec) (개별적) 사물들을 완전하게 표현하지 못하므로

↓

동전에는 (양면)이 있기 마련

= 세상은 끊임없이 변하기도 하지만 그럼에도 불구하고 (공통점)이 있음

⇒ 꼭 언어의 (경제성) 때문만이 아니라

사물들이 (공통)으로 가지는 특성을 가리키기 위해 (일반적 낱말)이 필요

ex) (일반)적 용어: 각각의 대상들이 공통으로 가진 것이 무엇인지 일깨워 줌 ↔ (고유) 명사: (개별성)

[인문·예술 06 - 다른 사람의 마음 문제]

내 마음을 아는 방식과 다른 사람의 마음을 아는 방식의 차이점 : (직접) 앎 vs (추론)

대표적인 회의론 3개: (다른 사람의 마음 문제), (인식적 회의론), (귀납의 문제)

다른 사람의 마음 문제

내가 가지고 있는 마음을 다른 사람도 가졌는지 (의심)하는 (철학적) 문제

→ 다른 사람도 나와 (같은 방식)으로 생각하고 느끼고 의식한다는 것, 곧 (마음)을 갖는다는 것을 (의심)하는 것
bec) 마음이 있는 존재인 것처럼 반응하도록 (프로그램)된 고도의 정교한 (로봇)이나 좀비일 수 있기 때문

∴ 다른 사람의 행동이나 말을 통해 (추론)할 수밖에 없으므로 정확히 알 수 없음

인식적 회의론

세계에 대한 우리의 (모든) 지식(앎)을 (의심)

→ 다른 사람에게 (신체나 마음)이 있다는 것은 물론이고 내가 (신체)를 가지고 있다는 것조차 의심

→ (유아론): 오로지 ' (의심하고 있는 나의 마음)'만 확실히 알 수 있음

* 다른 사람 마음 문제와의 차이점: 유아론은 다른 사람의 (신체)의 존재도 의심함

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ① 유비 논증

만일 한 대상이 다른 대상과 ㉠ 몇 가지 점에서 (비슷)하다는 것을 알고 있을 때,

㉠ 첫 번째 대상이 가지고 있는 ㉡ (추가)적인 특성을 ㉢ 두 번째 대상도 가지고 있으리라 추론하는 논증

- 성공한 유비 논증의 조건 : (많은 양의 지지 증거)

다른 사람의 마음 문제	㉠: (신체나 행동) ㉡: (나) ㉢: (마음, 고통을 느끼는 것) ㉣: (다른 사람) ⇒ 확실성, 개연성 (약함) bec) 단 (하나)의 사례, 곧 '나 자신의 경우'에만 의존하기 때문
-----------------	---

- 한계: (귀납)의 문제 → (과거)를 근거로 (미래)를 예측 → 개연성만 (있고) 확실성은 (없음)

아무리 많은 증거가 제시되더라도 결론의 (참)이 보장되지 않아, 결론이 (거짓)일 가능성이 언제나 존재함

∴ (많은) 증거가 제시되는 귀납 논증도 정당화되지 않음

단 (하나)의 관찰 증거인 (나의 마음)에 의존하여 다른 사람의 마음 문제에 관한 유비 논증은 정당화되지 (않음)
(= 증거의 (빈약성))

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ② 행동주의

마음 = 겉으로 드러난 (행동)

← 다른 사람의 마음 문제 = 겉으로 드러난 행동만으로 사람의 마음을 추론할 수 밖에 없기에 문제 발생 but) 문제 해결

- 한계: 내부에서 일어나는 매우 복잡한 (정신 활동)을 겉으로 드러난 행동과 (동일시)하기 어려움

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ③ 동일론

마음 = (신체) 특히, (뇌를 구성)하는 물질과 동일시 ⇒ 다른 사람의 마음 문제, 행동주의의 문제 해결 가능
bec) 현대 신경 과학의 발달

→ 복잡한 (정신 현상)이 뇌를 비롯한 신체의 작용과 (동일)하다는 것이 밝혀지고 있음

- 한계: 마음은 본질적으로 물질적인 것과 (다르다)고 주장하는 (이원론)을 포기하는 것

[인문·예술 07 - 신명론]

신명론

도덕 = 신의 (명령), 인류 역사에서 뿌리 깊은 생각 (관습, 통념)

가정	도덕은 (종교)와 연관되었다
	① 신은 모든 (선한) 행동을 명하고 모든 (악한) 행동을 금한다 ② 우리는 신이 무엇을 명하고 무엇을 금하는지 알 수 (있다.)

플라톤의 신명론 비판

(신)을 받아들이고 존중했지만, 신이 완벽히 선하다 할지라도 그것만으로는 도덕을 설명하기에 충분하지 (없음)

① 신이 명하기에 그것이 선한 것인가? = A 견해

- 신의 판단이 있기 전에는 도덕이란 있을 수 없다 ⇒ 신의 (판단)이 있어야 도덕이 존재
- 도덕 = 신의 (결정)에 따른 결과물, (독단)적 ⇒ 신이 마음을 먹으면 그것이 곧 도덕
- 신이 남을 해치는 것을 도덕적 의무로 바꿀 수 (있음)
 but) 신명론 옹호론자: 남을 해치는 것은 비도덕적이므로 신이 이를 도덕적 의무로 만들지 않을 것
 ⇒ (A) 견해를 버리고 (B) 견해로 가는 결과 초래

② 그것이 선하기에 신이 명하는 것인가? = B 견해

- 신과는 독립적으로 선하거나 악한 것이 있다 ⇒ 도덕은 신의 판단과 무관하게 (독립적)으로 존재
- 도덕 = 신과는 (독립)된 (객관적)인 규범
- 신 = 절대 틀린 적이 없는 (심판관)
- 도덕과 종교는 논리적으로 (별개)
- 신은 도덕적 사실의 존재나 도덕적 사실이 무엇인가와는 관계가 (없음)
 : 신이 없어도 도덕은 (성립) → 신명론의 근본적인 주장(도덕=신의 명령)을 (부정)하는 결과 초래

⇒ 둘 다 채택할 수 없음

신명론 비판이 의미하는 바와 딜레마

- 도덕적으로 살아야 하는 이유에 대한 적합한 대답이 되지 (X)
- (신명론) 자체가 (불경)스러운 결과에 이른다는 것을 보여줌
 : 토마스 아퀴나스와 같은 철학자가 신명론을 거부한 이유
 → (독실한) 사람은 신명론을 받아들여서는 안 됨

[인문·예술 08 - 모방론 비판]

아리스토텔레스의 모방론

- 예술이 (자연)에 대한 (모방)에서 시작
- 예술이 형상에 대한 모방을 통해 (있을 수 있는) 세계를 표현함으로써 (개연성)과 (보편성) 획득
- 대상의 외형에 대한 정확한 (묘사) 중시
- 서양에서 예술을 규정하는 이론으로 오랫동안 독보적인 위치 점해 옴

헤겔의 모방론 비판

① (표현 수단)의 한계로 인해 묘사에 제한이 따를 수밖에 없다

- 아무리 높은 완성도를 지닌다 해도 (개별적)이고 (특수한) 표현 수단을 통해
원본인 자연을 똑같이 표현할 수 있는 길은 (없음)
- < 예술이 자연에 대한 완벽한 모방이라고 규정할 때의 허점 >
- : 예술이 (속임수)의 굴레를 벗어날 수 없음, 예술 활동이 (불필요)한 수고, (일시적)이고 헛된 유희로 전락
- 모방: (기술적 숙련성)을 얻기 위한 방편에 불과
- ↔ 예술: 자유로운 (정신) 활동, 인간은 모방보다는 (스스로 만들어 낸) 것에 대해 더 큰 기쁨을 갖음

② 모방 대상 자체에 대한 (본질적 고려)가 간과될 수밖에 없다

- 미의 (대상)과 (내용)에 대한 본질적 고려가 사라질 수 있음
- 예술이 무엇을 표현해야 하는가에 대한 물음이 (생략)된 예술은 (흥미)를 유발하는 (유희)에 머무를 뿐임
- ↔ 예술: 인간이 추구하는 최고의 (가치)를 표현해내는 (문화적 형식)
중요한 (사회적) 역할을 담당하는 인류의 (정신적 자산) ⇒ ∴ 철학적 고찰이 (필요)

③ 모방론의 타당성을 인정해 준다고 하더라도 그 (적용 범위)가 (제한적)일 수밖에 없다

- 인간의 (정신)으로부터 탄생한 예술미를 지니고 있는 예술 분야 등
자연에 대한 모방이라는 관점으로 온전히 이해될 수 없는 예술 분야가 있음
- 건축에 드러난 (숭고함), 문학 작품에 드러난 (심리적 상태)는 모방의 원형을 찾기 어렵고, 모방 또한 어려움
⇒ (내면)의 감정이나 사상처럼 모방의 원리로 설명되지 않는 요소들을 표현한 작품도 예술에서 중시되어야 함

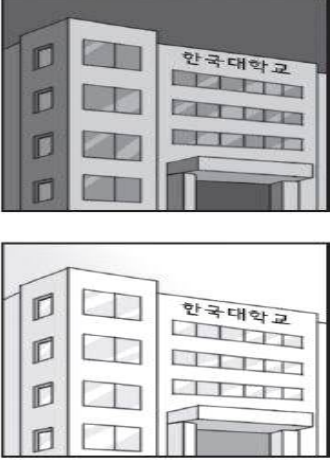
헤겔의 예술관



- 예술 = 세계의 참된 (아름다움)과 인간이 중시하는 (정신적) 가치들을 (감각적)이고 (개별적)인 방식으로 표현
- 아름다움 = 인간의 (정신)으로부터 탄생한 예술미
≠ 외적인 형상으로부터 탄생한 자연미
- 외형적 모방이 의미 없는 것은 아님
but) 모방만으로는 예술의 본질을 형성하는 (정신)을 완전히 표현할 수는 X
- 모방론의 한계가 드러난 계기 : 근대 이후
- ① 인간의 (주관), 창조적 능력과 개성적 표현이 예술적 자유로 점점 더 강조
- ② (상상력)의 발휘가 예술의 중요한 원천으로 강조
- 예술에 대한 헤겔의 입장과 그 의의
: (예술)을 인간이 추구하는 최고의 가치를 표현하는 활동으로 생각, 예술가들의 예술적 (자유)를 중시

[인문·예술 09 - 웹툰의 연출]

웹툰 : 인터넷을 통해 연재되는 만화

- ① 지면 한정 (X) : 작가가 표현하고자 하는 바를 비교적 제약 (없이) 표현할 수 있다.
- ② 화면을 (하단)으로 (무한)하게 이어 나갈 수 있는 형태로 이미지가 그려진다
- ③ 화면 전체가 한눈에 (X) : 화면 위쪽에서부터 아래쪽으로 웹툰을 감상

칸 사이의 공간									
	<p>① 시간 변화 표현</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단절된 두 개의 칸을 통해 밤에서 아침으로 시간이 변화 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <tr> <td style="width: 33%;">이미지 자체는 동일</td> <td style="width: 33%;">(명도)</td> <td style="width: 16.5%;">어둡게</td> <td style="width: 16.5%;">밤</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">밝게</td> <td style="text-align: center;">아침</td> </tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">: 두 칸에 그려진 이미지 사이에 (시간적 간극) 표현</p> <p>② 칸 사이의 문구 삽입</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메시지 (전달), 시선 (집중)의 효과 - 독자로 하여금 이어질 내용 (짐작)하게 하고 좀 더 작품에 (몰입)하게 함 	이미지 자체는 동일	(명도)	어둡게	밤			밝게	아침
이미지 자체는 동일	(명도)	어둡게	밤						
		밝게	아침						

(트랜지션) 기법 : 장면을 (전환)할 때에 주로 사용하는 기법	
<p>① (블랙아웃)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 화면 전체가 (검은색)으로 변하는 기법 - 하나의 이미지 안에서 특정 장면이 끝나고 <div style="text-align: center;">다른 장면으로 넘어가는 (장면 전환)의 효과</div> - 시간의 변화, 시선 집중의 효과가 필요할 때 활용 - 효과 <div style="margin-left: 20px;">: 장면이 (자연스럽게)게 전환</div> <div style="margin-left: 20px;">블랙아웃 직후의 장면에 더 (집중)</div>
<p>② (틸트다운)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - 세로로 긴 화면을 위에서부터 아래로 내리며 보여주는 기법 <div style="margin-left: 20px;">: 세로로 긴 화면을 이어나갈 수 있는 웹툰의 특성 활용</div> - 한 화면에서 상세하게 보여 줄 수 없는 장면을 <div style="margin-left: 20px;">→ 세로로 긴 하나의 이미지로 만들면</div> <div style="margin-left: 20px;">→ (스크롤)을 내리는 행위를 통해</div> <div style="margin-left: 20px;">→ 세부적인 모습 (차례)로 볼 수 있게 하고, <div style="margin-left: 40px;">(공간 변화)도 나타낼 수 있음</div> </div>

[인문·예술 10 - 연주자의 음악 미학]

Why? : 작품을 창작하는 (작곡가)와 그것을 연주하는 (연주자)가 (동일인이 아니기) 때문

18c 이후 (피츠너) : 독일의 작곡가

- 연주 : 연사가 원고를 읽듯이 별다른 숙고 (없이) 문자로 (고정)된 악보를 (객관적)으로 소리화하는 것
- 연주자 : 예술 작품의 (음악적 욕구)를 표현하는 (의무)를 가진 사람
 - ∴ 연주 = 작곡가가 쓴 악보를 충실하게 (재현)하는 것
 - (기호)에서 벗어나는 연주 → 작품의 (변형)을 가져옴 → 작품의 예술성을 해치는 (잘못)된 연주
- 기술적·미학적으로 성공한 연주의 조건 : 오직 (정확성)

기존 연주론 (비판) : 파울 (베커)

- 음악 작품이 작곡가로부터 (분리)되어 존재할 수 있음
- 음악 작품은 악보의 (의미)를 밝혀내는 과정에서 다양하게 (재구성) = 악보와 동일 (X)
- 음악 연주 = (즉흥 예술), 이상적 연주 = (즉흥) 연주
 - : 음악 = 음의 (순간)적인 (울림)을 통해서 만들어지며, 그 안에서 진정한 의미를 얻을 수 있음
 - ↔ (재생산적) 연주 : 악보를 청각적으로 완벽하게 (재현)하는 것, 악보 = (완전무결)한 것
- 악보로 기보된 것 = (미완성)의 것, 음악의 (반쪽) 불과 ∴ 연주 활동 = (미완성)을 (완성)으로 이끄는 작업
 - ∴ 음악 = (작곡가)가 예술적 착상을 악보로 기록함으로써 반 완성 + (연주자)에 의해 연주될 때 비로소 완성
 - ↔ (미술, 문학) : (기록)된 것 자체로 완성
- (연주자)에게 일반적으로 생각하는 것 이상의 (자유)가 허용되어야 함
 - ∴ 진정한 연주 = 연주자의 (상상력), 작품 해석의 (독립)이 보장될 때 나오는 즉흥 연주
 - 연주자 = 작곡가와 (대등)한 위상을 갖는 (창조자) ≠ 작품과 청중을 연결해주는 (중계자)
 - ≠ 작품의 재생산을 목표로 삼는 작곡가의 (종속자)
- ⇒ 연주자가 작곡가와 (동등)한 위치에서 자신의 (개성)과 상상력을 발휘할 수 있는 가능성을 열어줌

(다누저)의 (분석적) 해석론

작품 해석의 (이론)적 측면 (분석)이나 이론적 고찰을 통해 작품의 (구성)이나 (내용)을 (이해)하려는 작업	+	작품 연주의 (실제)적 측면 작품을 (음향학)적으로 (재현)하는 (연주) 작업
	⇔	

- ⇒ 서로 밀접한 연관
 - : (개별) 작품에 대한 (이론적 분석)을 통해 해당 작품의 (연주)를 위한 최선의 (방법)을 모색 목적
 - ↔ (전통적) 연주론 : 훌륭한 연주의 (일반적) 법칙을 찾아내는 것

[인문·예술 11 - 움직임과 키네틱 아트]

대상의 움직임을 표현하려는 미술의 시도

① 1만 년 전 원시인의 (알타미라) 동굴 벽화

- 멧돼지의 움직임을 (8) 개의 다리로 표현 → (동적) 느낌을 주려고 시도
but) 대상의 움직임이라기보다 대상의 (한순간)에 그치는 경우가 많음

② 1910년대 이탈리아 중심 (미래파)

- 움직이는 대상의 (움직임) 그 자체를 화폭에 담아내고자 함 (≠ (한순간) 묘사)
- 20세기 = (과학) 문명의 발달로 인한 (초고속) 사회
→ 인간의 육체적 한계를 뛰어넘는 (기계)나 (통신)의 ‘ (속도)의 미’를 이전의 형식과 다르게 표현
- 대상의 진정한 본질 = (움직임), (속도), (에너지) → 회화에 (시간)적 요소 도입
ex) 자코모 발라, 「발코니를 뛰어거는 소녀」
: 대상의 움직임을 (반복)적으로 그림 → (시간)과 (속도) 표현
대상의 (외곽)과 (색채)를 분명 (X) → 움직이는 대상은 (흔들린다)는 것을 드러냄
But) 움직이는 대상을 (회화적)으로 (재현)한 것에 불과함 → 움직임 그 자체가 (직접) 들어가지 (X)

③ 키네틱 아트

- :(작품 자체)가 움직여서 어떤 공간의 특정한 윤곽 짓거나, 그 움직임의 결과로 어떤 형태나 영상을 나타내는 방법
- 실제적 (움직임)을 (조형 예술)로 탄생시킨 것
- (비물질화) : 형체가 고정되지 않고 (움직이는) 특성

나옴 가보	작품이 이동하거나 움직이도록 하기 위해 (전기 모터 장치)를 동력원으로 활용
알렉산더 칼더	(공기)의 흐름으로 작품의 움직임을 유도 → 원색으로 칠해진 금속판으로 ‘ (모빌)’ 만들 : (자유)롭게 (다양한) 속도로 움직임
마르셀 뒤샹	(관람자)에 의해 움직이는 작품을 구상함 「자전거 바퀴」: 관람자가 손으로 바퀴를 회전하도록 한 작품 → 돌리는 속도에 따라 (다양)
헤수스 라파엘 소토	(관람자)의 움직임에 따라 어른거리는 배경 속에서 일련의 작은 (점)들이 보이게 하는 작품 → 작품 그 자체 속에 ‘ (변형)의 과정’ 합성

의의
- (움직임 자체)를 작품으로 끌어들이려는 다양한 시도 → 미술 작품은 (고정)되어 있다는 고정 관념을 깨뜨림
- 관람자 : (관찰자), (수동적) 수용 → (자발적) 힘을 가진 (능동적) 참여자
- 다양한 (실험적) 예술의 길을 열어 주어 첨단 매체를 사용하는 (비디오) 아트나 (홀로그래픽) 아트 등이 나타나게 되는 (계기)를 제공

[인문·예술 12 - 계획도의 특성]

계획 : 문서나 관리들이 서로의 학업과 덕행을 독려하며 (연대감)을 강화하기 위한 모임

- 친목 + 관리들의 결속이라는 (공리적) 기능 → 왕실의 (후원)까지 받아 정착
- (요계) (관리들의 계획)의 종류

(동관) 계획	같은 관아에 봉직하는 관리들의 모임
(도감) 계획	도감이란 관아에서 일한 관리들의 모임 but) 도감: 임시 관아 → 일이 끝난 뒤 (일회적) 모임
(동방) 계획	같은 시기에 (과거)에 급제한 동료들의 모임 → 일생 동안 (지속)

계획도 : 계획을 (기념)하고 모임의 기록을 (전승)하기 위해 계획의 장면을 담은 그림

상단	(표제) : (전서체)로 적음
중간	(산수)를 배경으로 한 (계획 장면) 그려 넣음 → 계획의 상황 제시
하단	(좌목) : 참석한 계원들의 (명단)과 차례를 담은 목록 (참석자)의 관직, 위계, 성명, 자, 본관 등 약전 사항이 포함 때로는 참석자 (부친)의 성명과 관직도 기록 → 관리로서의 소속감, 자부심, 가문 의식 표출 모임을 축하하고 찬미하는 (시문)을 적는 경우도 (일반적) → 계획의 상황이 구체적으로 드러남

< 기능 >

- ① (기록적) 성격 : 친목의 현장을 (사실적)으로 담고 있음
- ② 대부분 사대부들의 요청에 의해 (화원)들이 계획을 (직접) 관찰하고 그림 → 당대 (산수화풍) 반영 : 자연의 (아름다움)을 형상화해 산수화적 예술미를 갖춘 (배경 묘사)를 통해 계획이 이뤄지는 장소의 분위기 전달
- ③ (배경) 산수 묘사에는 당대의 (사상)이 반영

< 문학사적·회화사적 가치 >

- ① 당대인들의 (사상적) 면모 반영
- ② 문학사적 : 계획 주제인 문인, 관리들의 생활 단면을 (사실적)으로 담고 있음
- ③ 회화사적 : 제작 연대가 비교적 (명확)하여 당대의 (화풍)을 감지할 수 있게 해줌

「(호조낭관)계획도」

상단의 표제 (유실)됨 but) 여타 계획도처럼 (수직적 삼단) 구성으로 추측됨	
중간	- 참석자들의 복장 + 소나무에 매달린 솔방울 등 → (늦가을) 정도에 이루어진 계획 - (판서)로 보이는 인물 : 계원들보다 (높은) 품계, 가장 (안쪽)에 앉아 있음, 좌목에서 빠져 있어 정규 계원이 (아님) 주변 인물보다 (크게) 그려져 (주대종소법)이 활용된 것을 알 수 있음 → 신분적 (위계)
하단	(좌목) → 1550년경 이루어진 호조 소속 (낭관)들의 계획임을 알 수 있음

(안견파) 화풍	- 중국의 (괘희파) 화풍 수용 - 산 위 (나무)의 표현에서 (침두점), (잔가지)를 계의 발톱처럼 표현한 (해조묘법) 활용
(마하파) 화풍	- 남송의 화가 마윈과 하규의 이름을 딴 화풍 → 「화등시연도」: 전경에는 연희장 위치, 뒷배경은 선염 처리된 산, 지붕·나무 윤곽 - 계획 장면이 배경 산수와 (비슷한) 규모로 (중앙부)에 강조되어 (계획 자체)가 부각 ↔ (괘희파) 화풍 : 산수에 비해 인물이 매우 (작게) 표현 → (자연)의 웅대함 강조

「(독서당)계획도」

상단	표제
중간	- 화면의 (중앙)에 독서당 등의 (경물)을 집중 - 독서당을 배경 산수만큼 (크게) 그려 (계획 장면 자체) 부각 → (마하파) 화풍 - 계획 장면과 배경 등 시각적 (사실) + (풍수적) 인식 융합 1) 독서당이 풍수적 길지인 (명당)자리에 있는 것처럼 그려짐. 2) 주변 실제 산수는 산수화적 (예술미)를 갖추되, (배산임수) 개념을 감안하여 일부 (수정) 배치
하단	좌목

[인문·예술 13 - 영화의 내러티브]

영화의 내러티브

- 영화 발전 초창기에는 영화의 (이미지) 자체에 집중
→ 영화가 이야기의 예술로 발전하며 내러티브의 관습 확립, 발전
- 영화의 (이야기)를 (조직)하는 (방법)과 기술 ★ 이야기 : 내러티브에 의해 표현되는 (대상)
- 미장센, 카메라 기술, 음향 효과, 자막 활용 등 다양한 기술을 포함하는 개념
- (플롯)의 전략, 사건의 (인과) 관계, (시간)의 배열, (공간)의 재구성 등에 의존
: 이야기가 표현되는 (방식) → 영화적 (흥미)를 발생시킴

- (연대기적) 서술 방식 : 사건이 일어난 순서에 따라 → 이야기와 플롯의 (일치)
- 과거와 현재를 (교차)하는 방식 : 이야기와 플롯의 (불일치)

(할리우드) 내러티브 양식

- 1920년대 이후 할리우드 (스튜디오) 시스템에 의해 자리 잡은 것 확
 - (상업 영화)의 특징을 가장 잘 표현
 - 이야기 전개와 (인과) 관계 중시
 - (관객)들이 이해하기 (쉽고) 납득할 수 있는 이야기 전개 우선시 (≠ 복잡한 기술과 스타일의 실험)
But) 관객의 이해를 돕기 위해 이야기를 단순하게만 전개하는 것은 (아님)
⇒ (복잡한 플롯)의 전략 : 이야기의 (관습)과 유형을 (체계적)으로립,
인과의 연결을 위해 치밀하게 (계획)
 - 명확한 목표를 지닌 (능동적) 캐릭터
→ 권선징악이나 흑백 논리의 (이분법적) 구도 형성
 - (영웅적) 개인이 우여곡절 끝에 목표를 (달성)하는 (폐쇄적) 결말의 형식
: 이야기 전개가 (인과) 관계에 따라 해피엔드나 문제 해결과 같은 (정형화)된 결말로 귀결되는 것
- ① (서사) 예술로서 (이야기)를 만드는 (기술)을 (확립)하려는 노력
② (오락)으로서의 역사

(대안적) 내러티브 양식

- 유럽의 (예술) 영화, 제3세계 (민중) 영화를 통해 발전
 - 영화의 상업적 성격에 (반대) → 영화의 (예술)적 성격 강조, 대중의 (자각) 중시
 - 인과 관계에서 (탈피) → (불확실)하고 (모호)한 내러티브 구조
 - 뒤엉키고 혼란스러운 (다원적) 시점
 - 주인공 = 영웅적 인물 (X)
 - 이야기 전개보다 캐릭터의 (내면적), (심리적) 갈등과 고민의 (탐구)에 집중
 - (열린) 결말 지향
: 어느 지점에서 끝나는 것이 아니라 (멈춰서는) 듯한 인상을 줌, 정형화되거나 명확한 끝맺음 제시 (X)
 - (기술적) 측면 → (불연속성)과 (분리)의 미학 추구
: 시간의 흐름에 따른 (연속) 편집의 규칙 (파괴),
영상·음악·자막의 (불일치) 등 (다양)한 실험 양식 사용
- ① (이미지) 예술로서 영화적 (기법)을 발전시키기 위한 노력
② (예술)로서의 영화

영화의 역사에서 두 대립이 지닌 의의

- : 할리우드 내러티브 영화와 대안적 내러티브 영화가 (두 경향이 (독립적)으로 존재 X)
(대립) 속에서 서로 (영향)을 주고받으면서 (대중 예술)로서 영화의 미학을 풍요롭게 (발전)