

Title. 수록특서 인물·예술

Data.

• 인물	in 수록
	→ 인간의 존재·본질·사상·행위 이해...를 제재. → 해학의 범람성이 무궁무진. 그러나 미묘한 경향도 다수 존재. → 전문 문학·개념 50 → "비교·대조"가 중요한 갈래.
	→ ① 서로 다른 견해를 대비하는 문형 ② 견해 및 개념 이해도 체크 및 작품하는 문형
• 예술	in 수록
	→ 예술 행위·예술의 본질·예술 작품을 미적·예술 사조 설명 → 개념 이해·평가자의 견해 파악 → 사조 제시 이해 및 변화 양상 → 명백한 작품이 중요한 갈래.
	→ ① 수장·견해 대비 문형 ② 구체적 다상 작품 문형
	→ 인물·예술은 견해의 비교 견해의 적용이 중요한 갈래이다.
• 인물·예술 이	확실한 하나가 있나? 현대 인식론 : 보편적 함의는 전지 도단 가능! ↓ 분석 철학 : 철학은 '명백히 전제될 수 있는 것'을 대상으로! → 새로운 해석! (은리) 확실한 건 없고요. 결국 상대·상호적 보완이라고.
	인기 개입론 + 정제론 ① 실재는 X. 결국 규칙 속 선택된 문. ① 결국 서문과 서문을 상호보완. ② 하나의 궁극적 토대는 없음. ② 하나의 궁극적 토대는 없음.
	→ 명제는 절대적 토대가 X. 해석학의 실용성은 정제론 (결국 상호보완)적 특성에서 비롯.
	→ 서로 다함·소통·형적함이다.

Title.

Data.

인문·예술 02

은유 : 자칫을 위해 낯선 것 사용.

① 수사적
→ 표현의 정확성
→ 명확한 진술이 대응됨에 따라

→ **정확**은 **적당** 대체해야.. (필요X)

분류개념 : 대체해야 하는 은유 존재 인정.

b.c. 전부 그런 건 아니야.

② **전대적 은유** : 개념으로 대체 불가능 대표성.

① 개념으로 설명하기 어려운 것은 한층 더 설명 시도

② 알려져 있음을 파악하려는 시도

→ 개념으로 설명하기 어려운 것을 규명·파악하는 도구.

→ **상학 이론** : 개념 안착은 것들 (ex. 자연재해) 를 '상'의 함의로 ~ (한도)

상학을 변형하며 인간의 추구 가치로 탐구

→ **분류개념**을 통해 인간 실존의 창조적 본성을 알

인문·예술 03

→ 자연 개념 대응성.

한옥 → **기둥**의 굵기 → **통령기둥** (중앙 굵아있음)

→ **흘림기둥** (안정적, **주춧돌**) → **단출림기둥** □

→ **버들림기둥** ○

③ 높이 → **기둥** (건물이 처져있는 것 방지. 측면으로 건축 높게) (지붕 무게를 인상 ↓)

(자연 현상
바람)

→ 기둥들 (포서적)가 겹쳐져도 높이 비슷.

→ **안출림** (시각적 안정감)

지붕 → ① **조로** (측면으로 건축 높아짐. 지붕을 어떻게 보아게 함)

(자연 현상과
대응)

(자연현상
바람!)

② **서까래** → **출치기** (서까래가 두껍게 보이는 것 해소)

공포 : 처마가 두꺼워져 얇게 지지 ① **주** (기둥) **삼** (기둥 끝부분) **포** (공포) ② **간** (사이) **포** (공포)

→ **주삼포식** (기둥 하단) : **간결**

→ **다포식** (기둥 사이) : **화려**

→ **기둥의 굵기가 건축을 세밀 수 있는 비례 개념 해결**

기둥의 수직·수평적 확장

→ **조선후기** : **버들림** ↓ **단출림** ↑

→ **조선후기** : **주삼포식** → **조선후기** : **다포식**

→ **당대의 머릿식 탐구!**

Title.

Data.

인문 · 예술 04

단편 이야기 → 역사적 사실! 단편(초상) · 가사(풍경·자연 등)

일본인: 역사적 부정
→ **채운 장인** (단편 소설)
① 단편: 스산하고 미완성의 아름다움! (단편은 일본 계열로...)
② 골라 본의: 시비하하게 논쟁. 한쪽도 음담패설이 X.
→ **박남 시비하하게 논쟁**
→ **일본과 같은 거름**

최후의 유언: 단편은 당시 감성 상황 반영. 단편은 실제 고전 작품~
→ **몬테미네** → **참사 사건의 인정**. 참사 현장에도 몬테미네의 흔적
→ **황금 마음은 이쪽**, 이는 참사 사건의 맥락을 담음.
② **군대 학살** → **처음 느낀 감각 자체는 매우 서식 상황 자체**
→ **곰·현관에는 각각 여·남성 취향**
→ **단편은 남성 취향제·취향 세분화 의미**

인문 · 예술 05

폴로리더 ① 모든 것은 정면 해석됨.
③ 우리는 문화권에 있으면서도 언제나 순환인과 연결되어 있음.

<in 정보화 사회>
인간은 스스로를 **인포그**로 이해한다. → **상호연결된 정면적 유기체**
인포그로서의 인간은 다른 행위자 / 인물들과 **인포스피어**를 공유한다. → **정면적 커뮤니케이션 채널 형성**
→ **인포스피어**는:
① 우리가 사는 실질적 환경 전체
② 정면적 접촉도 높고 눈에 안 띄는 접점 ↑
③ 상호작용은 정면적. (기·소·상행의 조작나 행동)

(인포그로서의 인간이 인포스피어와 맺는 관계)는 여러 인식론적 정면성
<in 정면적>
[기술]은 목적 달성을 위해 **정면통신**을 → **이제는 인간과 기술의 관계를**
체제를 다루는 "수단" → **아원형적임을 이해하면 안됨.**
↓
정면적 관점에서 인간은 다른 대상과 같은 정면적 대상이다.

폴로리더 ↔ 칸트
→ **정보세계의 모든 존재자는 내재적 도덕적 가치를 지님.** → **가치 ① 도구적 가치 (수단적, 상대적, 부합적)**
→ **가치 ② 내재적 가치 (불가침, 절대적, 인간다운 것들)**
모든 존재자
① 행위자 (도덕적 책임 질 수 있음)
② 피동자 (책임 질 수 없음) (도덕적 책임 질 수 없음)
→ **정면적 상호 작용할 수 있는 모든 존재자들은**
도덕적 피동자로서 내재적 가치를 지닌다.
→ **존재한다는 것만으로도 본성이 맞게 실패·변환될 결과를 갖는다.**
→ **소크라테스**: 사람이 '저런 면에서도 없다' (모두 공통·차별함X)의 내용은 어둡고 있지 않나? 한지 파악에 도움이 될지도?

Data.

• 인본 · 예습 06	About 놀이 1> 하위집합 (확조!) : ① 신장은 한다고 생각하면서 노는 동물과 등물과 다름. (호모루멘스) } 놀이의 효용 ② 놀이는 비공식적 규범할 수 있는 등따구 ③ 놀이는 자발적, 노동에 강요당하지 않음 놀이가 진실 2> 가다머 : ① 놀이를 노동과 선택해서 분리 마라. 놀이는 독립·정성으로 구분한다. (놀이를 장악하지 않다고 하지 마라) ② 놀이는 놀이하듯 사람의 인식에 구속되지 않는다. 놀이 ▶ 놀이론의 중요성 ▶ 놀이의 불은 지배되어서 X. 놀이를 볼 때는 힘은 놀이 그 자체! ▶ 참여자가 몰입하면 몇 년든 ~ 3> 핑크 : 놀이는 인간을 형성하는 문화적 요소이다. (놀이 비하 인간 사회화 문제) ① 놀이는 폭력과 억압에서 원거리지 X. → 성취 위해서 고통을 견디는 행위의 모사시 ② 놀이는 재미 추구. 나이 O. 공통체 내에서 규칙 O. 단 O ③ 놀이는 상상력이 추가될수록 재미있어 ④ 놀이의 의미는 놀이 그 자체. (최소한 정황 X) ⑤ 놀이의 규칙은 참여자가 자발적으로 결정. ⑥ 놀이 도구는 현실과 거리가 멀음. 시공간적 제약 X. 놀이 세계 : 놀이로 구분 가능한 상황 → 가상이지만 현실에서 실현된 내적 상황을 가짐. 놀이 심리 : 인간의 자기-개념, 자신과 세계를 지각하는 방식에 대한 이해가 깊임.
• 인본 · 예습 07	명제적 지식 : 객체 P를 S가 명제 P를 한다. ▶ 전제 ① P는 참 ② S는 P를 믿음.) 참 ③ S가 P를 명제 대해 인식적 정당성 → 진리의 기준점이야 함. → ① 추측을 바탕으로 하지 않는 믿음의 존재? ② 이미 대한 정당화는 어떻게? 토대론 → 기초 믿음 (참 X) → 비교 믿음 (기초 믿음에 준함) (무엇이 무의미?) why? A를 증명하는 B를 증명하는 C ... 의 반복. 끊임 필요없는 게 필요했음. ex. 비계량적인 합작 경험 고정된 토대론 → 기초 믿음은 오류 불가능 (물체에 대한 건 오류 가능) + 변형 수용에만 한한 명제 도출! (기법적으로 되는 것 많음) 최소 토대론 → 물리적 대상에 대한 믿음은 오류 가능 + 기법적으로도 비교 믿음 정당화 가능 경험론 : 이미 가지고 있는 지식 중 옳은 것에 배치는 것이 유일한 판별법.

Title.

Data.

인문 · 예술 08	안무 : 기호를 써서 춤을 씀.
	1700. ① 퇴이계 3차원 (무대) → 2차원 (>로.선) ② 공간 · 사각형 ③ 움직임 : 포지션 (발 위치) · 파 (박 내란 형태) ... → 사각형 안 선(파게), 선에 기호 (카란 · 동역학) 카랑스 (움직임 변화) · 피겨 (동선) → 무용수 특정 자세에서 정해진 자세를 취하는 것. → 움직임을 정면 원동으로 구조화 → 2차원 조형성
	200. ① 라만 → 춤이 발생하는 공간은 끊임없는 변화 존재. → 각려는 제한된 범용성 (수직·수평) 때문에 인형 · 수종 대각의 움직임은 불연속적이고 논리적. → 수직면 (앞·뒤) → 수평면 (좌·우) → 수평면 (위아래) → 움직임 방향 시 "정지성면체" (이성적 공간구조)
	공간 : 물은 공간 객체로 최대차원공간 사각라 : 움직임을 순서에 따라 연속적으로 이동 (출발점 → ... → ... → 출발점) → 3차원 조형성 (순환 · 연속) 연속선은 연속 · 직속선은 직속 but 행기 주체 고려 부족



• 인물 · 예술 09

객체를 어떻게 인식할 것인가?

① 혼 : 감지할 수 있는 성질들의 묶음

↕ 매 순간 보는 성질은 다름. → 다른 객체를 보는 것

② 후설 : 성질 변화의 관계없이 객체는 하나.

일시적 성질 : 매 순간 변화. 감각

본질적 성질 : 본질. 지성

객체 인식의 이해

하면 : 주체도 X. 인간도 객체일 뿐.

→ 미학은 인간의 사물을 두원하게 존재하는 것을 탐구.

지식 : 설명. 환원하기 사용

아레오 : 구별요소

위로 : 역할

미용 : 둘 다

예술 : 지식과 무관.

환원하기 X.

→ 아름다운 것은 X.

→ 아름다운 O.

→ 은유의 명색으로 나타남.

→ (지각할 수 없는 객체 + 지각할 수 있는 성질) → 유추 → 아름다운

→ 예술의 아름다움 하면 : 지식자의 계급 필요. 영성 → 혼상에 (미학적 대응)

형식주의 : 영성 배제.

• 인물 · 예술 10

물리학적 이론 : 물리적 현상으로 마음을 설명

→ ① 유형 통일설 : 특정 유형의 심적 사건 = 뇌내 특정한 물리적 사건

내란 (자기인식)에 의해서만 환원되는 경험도 존재 X.

② 동일 통일설 : 어느 순간의 심적 사건 = 그 순간 그 사람에게 발생한 물리적 사건

심적 사건의 유형화 → 물리적 사건 현상은 불가.

but 거역적인 심적 사건은 그 순간의 물리적 사건으로는 가능.

부수설 : 심적 사건은 물리적 사건에 귀속.

가능론 → 심적 사건은 심적 사건이 수행하는 기능에 의해 설명.

→ 다음 설명 가능 논리 : 심적 사건은 다양한 물리적 사건으로 설명 가능.

→ 표현과 묘사 : 심적 대상은 여러 대상으로. 미학은 이들 행위로 연결하는 과정.

→ 심적 사건을 설명하는 일상적 언어는 물리학적 언어로 번역 가능.

↕

언어 이론론 : 심적 용어들을 폐기하고 물리학적 언어로 대체해야.

왜? → 심적 용어는 해석 다의 등 의미 부정

→ 정확한 신경과학적 설명으로 이를 대체해야.

◦ 인물 · 여승 11	인격 동일성 문제
	참고문 ① 데카르트 : 인격의 동일성 = 사유의 동일성 ↳ 세계가 정신. 존재는 세계 없이도 지속. Q. 그러면 존재의 본질적 요소는? A. 생각 ↳ 모든 사유는 영원 ('단 하나의 주관')에 귀속. 참고문 ② 로크 : 인격의 동일성 = 시간과 공간에서 형성되는 동일성 ↳ 기억이 인격동일성의 중심. ↳ 인격의 동일성 → 심적 상의의 연속 ~ 기억의 연속
	③ 라이프니츠 : 인격의 동일성 → 심적 상의의 연속. 이 단는 기억의 증명 X ↳ 기억 여부와 관계없이 경험의 질적 유사성은 심적에 영향을 미칠 수 있다. ↳ 개인의 지각과 사유는 의식에 추적을 남긴다. ↳ 심적 상의의 연속성은 다기, 분기, 미분의 단계 속에서 파악해야 함. ④ 귀요 : 인격 동일성은 심적 상의 연속성으로, 심적 경험에서도 설명 가능. ↳ 영원 (내적 관) ≠ 물체 (외적 관) ↳ 내적 안은 영원의 가능성까지 얘기 가능. ↳ 동일한 인격성의 인식은 복수의 주관에 귀속! (선행주관 → 사유 → 후행주관) in 동일 주제 → 동일 인격.
	⑤ 스톡스 : 심적 상의의 연속성에 기반한 인격동일성은 주체의 경험적 인식에서 비롯됨. 인정!
◦ 인물 · 여승 12	유언장에서의 유언 → 청병 양도 · 행위 제정 정당한 확보 · 백성의 자 ↳ 선량 : 덕 + 공공성. 자격을 갖춘 자가 계승 (무나 세습) 국가는 거인의 것이 X. 공적인 것! ↳ in 조선.. ▢ 직장자승계 ▢ 정당한 계승 '덕의 계승'가 의미.
	① 수선 : 선량이 선량에 목하함. 덕 계승 계 강조. ↳ ① 승계 방법 ② 사유 (정당) · 덕 강조. 청병 강조. → 후계자 정당한 계승 인정 ↳ 사유 승계들의 양화 · 교제 변모 (축하)
	② 사위 : 선량이 죽은 뒤 후계자의 계승. (★선량의 죽음) ↳ ① 장소 : 공리의 전 (X) 문 (O) ↳ ② 의미 : 죽음에도 국상의 일부. 후계 계승 ↳ ③ 의의 : 심복 영는 의식 → 임시로 일반복합 → 대통의 마음 · 덕의 계승자 · 하늘의 뜻!
	③ 변형 : 기준 양 제기 · > 10 천문에서 새로운 양 (기준 양 리버럴) ↳ 양의 규범 강조 : ▢ 변형 명분 강화 ▢ 새로운 양 정당 수 ▢ 기준의 양의 부족으로 변형 인정 강조 ↳ 선량의 의사 조법 불가. → 대비의 승인 받는 형식 (실제로는 신하들이 추대) ↳ 간단한 독백식 + 폐정 고발 + 민생수습

Title.

Data.

인문 · 예술 13	동과 의의 : 삶에서 벌어지는 특정한 변화의 계기. 사백적인 단계의 이동 만주대프 : 동과 의의는 인간 사회의 보편적 구조 장치. 개인적 단계의 형성+사회적응을 유지 살 : 성격을 옮겨가는 다양한 연속. 동과 의의 ① 분리 : 입문자를 위한 1차적 단계 분리. 입문자 · 성장적 의미 / 다루는 공간 : 일상에서 벗어나 하나의 문화적 영역 ↓ ② 전이 : 경계 (이전 단계와 다음 단계 사이). 입문자 : 모험성, 혼동, 불안정. 기존 사회 구성원들과 차별화. (서적) 신문의 혁신이 일어나기도. ↓ ③ 통합 : 변형된 상태로 사회에 통합. 인정적인 가치로 돌아감. 저택에서 벗어나 새로운 사고가 가능한 상태에 도달함을 인정 → 합상 각 단계가 대등하지도 X. 다른 단계의 구조가 내포 or 전이 단계만 정교해질 수 있음. 리미트이러 : 경계선이 강조 엘리아제 동과 의의 : 격리 → 사건 → 재생 동과 의의의 성격 차이 → ex) 소년 · 소녀의 성인식 중점 : 성숙한 세계관적 단절 차이점 : 소년의 성인식은 신념에 의해 결정됨 소년은 정당적 / 소녀는 상의적 관행에 따라 개혁적 why? 남성은 문화 여성은 자연 나 결부된 존재이기 때문
------------	--