

◆ 28 수능(예시) 11~13번

[11~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

21세기 들어 보편화된 디지털 영상 기술은 영화 미학, 영화 창작 방식, 관객의 영화 체험 등 영화 전반에 걸쳐 큰 변화를 초래했다. 특히 컴퓨터를 이용해 이미지를 가공하는 '디지털 후반작업'이 통상적 제작 과정으로 자리 잡으면서 영화는 현실을 사실적으로 재현하는 리얼리즘적 매체라는 오랜 믿음이 흔들리기 시작했다.

영화는 처음 발명되었을 때부터 놀라운 현실 재현 능력으로 주목받았다. 카메라의 셔터가 작동하면 피사체의 이미지가 필름에 새겨진다. 필름 표면에 각인된 이미지는 영화가 촬영되는 순간에 영화 속 인물, 사물, 공간이 실제로 카메라 앞에 존재했음을 확인해 준다. 따라서 영화는 하나의 기록이자 증언으로 인식되었다. ㉠ 지가 베르토프는 역동적인 현실 세계를 회화나 사진보다 더 사실적으로 재현하는 영화의 리얼리즘적 역량을 '영화-눈'이라고 명명했다. 그는 '영화-눈'이 인간의 지각을 확장하여 현실에 대한 정확하고 총체적인 인식을 제공한다고 생각했다.

필름 영화와 달리 디지털 영화에서는 현실과 영화 이미지 사이의 연관성이 매우 느슨하거나, 아예 존재하지 않는다. 디지털 영화에서 이미지는 0과 1의 이산적인 전자 정보로 저장되며, 이 정보들은 디지털 후반작업 과정에서 변형되기 때문이다. 더 나아가 여러 개의 이미지를 합성하거나, 카메라를 사용하지 않고 컴퓨터 그래픽만으로 가상의 인물과 공간을 만들어 내는 것도 가능해졌다. ㉡ 레프 마노비치는 디지털 기술의 도입으로 인해 '영화-눈'의 시대가 지나가고 '영화-붓'의 시대가 열렸다고 주장한다. 그는 현실의 사실적 재현을 넘어 상상의 세계를 그려 내는, 이른바 '합성 리얼리즘'의 시대로 진입하면서, 영화는 사진보다 회화나 애니메이션에 더 가까워졌다고 말한다.

그런데 변형되고 가공된 디지털 이미지가 오히려 영화의 사실적인 느낌을 강화하는 역설적인 현상이 발생하기도 한다. ㉢ 스티븐 프린스는 컴퓨터 그래픽으로 가공된 이미지를 관객이 사실적이라고 인식하는 '트루 라이즈', 즉 '진짜 거짓말' 현상을 '지각적 리얼리즘'이라고 정의한다. 그는 영화가 보여 주는 대상이 현실에 존재한다는 믿음에 기반한 '사진적 리얼리즘'은 더 이상 유효하지 않으며, 컴퓨터 그래픽을 통해 인위적으로 변형된 이미지에서 더 강한 사실감을 느끼는 관객의 심리에 대해 주목해야 한다고 주장한다. 디지털 영화에서 관객이 보는 것은 0과 1로 이루어진 정보가 아니라, 지각 가능한 형태로 전환되어 스크린에 투사된 이미지이다. 따라서 필름 영화의 이미지와는 다른 관점에서 디지털 이미지의 실재성 문제를 고찰할 필요가 있다.

11. 밑글을 읽고 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 필름 영화와 디지털 영화는 이미지의 실재성 측면에서 차이가 있다.
- ② 디지털 영화는 영화의 리얼리즘적 속성에 대한 인식의 전환을 초래했다.
- ③ '트루 라이즈'는 인위적으로 가공된 디지털 이미지에서 관객이 사실적인 느낌을 받는 현상을 말한다.
- ④ 영화가 기록이자 증언이라는 주장은 영화의 이미지와 현실 사이에 실제적인 연관성이 존재한다는 의미이다.
- ⑤ 디지털 영화에서 이미지는 0과 1의 정보로 투사되며 관객은 이 정보를 인지 가능한 형태로 전환하여 받아들인다.

12. ㉠~㉢의 관점에 대해 파악한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① ㉠은 회화에 대한 영화의 우위를, ㉡은 영화에 대한 회화의 우위를 주장하고 있군.
- ② ㉠은 영화의 현실 재현 능력을, ㉢은 영화를 보는 관객의 인식을 중요하게 생각하겠군.
- ③ ㉡은 카메라가 대상을 포착하는 역량을, ㉢은 영화 이미지가 가상의 세계를 구현하는 역량을 중요하게 생각하겠군.
- ④ ㉠과 ㉢은 모두 영화에서 '지각적 리얼리즘'을 중요하게 생각하겠군.
- ⑤ ㉡과 ㉢은 모두 ㉠의 리얼리즘 개념이 디지털 영화의 시대에도 여전히 유효하다고 생각하겠군.

13. 다음은 영화감독 A의 인터뷰이다. 윗글과 인터뷰를 바탕으로 ㉗, ㉘에 대한 비평문을 작성한다고 할 때, 떠올린 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

2020년 ○월 ○○일 □□일보

기자 : 감독님께서 ㉗ 이전 영화들에서 필름 작업을 고집하다가 ㉘ 이번 작품에는 디지털 기술도 사용하셨는데, 특별한 의도가 있나요?

A : 제가 디지털 영화에 대해 부정적으로 생각했던 것은 사실입니다. 컴퓨터 그래픽으로 가상 세계를 표현한 영화가 유행하고 있지만, 시각적 쾌감을 제공하는 데 그치고 있다고 생각해요. 저는 제 영화가 언제나 현실과 밀접한 관계를 맺고 있기를 원했고, 삶의 다양한 양상들이 제 영화에 드러나기를 원했습니다. 지금도 같은 생각이예요. 그렇지만 이번에는 역사적 사건의 현실성을 높이는 목적으로만 컴퓨터 그래픽을 최소한도로 사용해 보았습니다. 다행히 많은 관객이 실제 현장에 있는 듯한 느낌을 받았다고 해서 기쁩습니다.

- ① A가 필름 작업을 고집했던 것을 통해 ㉗에 대한 비평에서 A가 영화에서 현실의 역동적 양상을 포착하려고 노력했다는 것을 이야기할 수 있겠군.
- ② A가 삶의 다양한 양상들이 자신의 영화에 드러나기를 원했다는 것을 통해 ㉗에 대한 비평에서 A가 현실의 총체적 인식을 중요하게 생각하고 있다는 것을 이야기할 수 있겠군.
- ③ A가 자신의 영화가 현실과 밀접한 관련을 맺고 있기를 바란다는 것을 통해 ㉘에 대한 비평에서 A가 ‘영화-붓’과 ‘합성 리얼리즘’을 중시한다는 점을 이야기할 수 있겠군.
- ④ A가 컴퓨터 그래픽을 사용하면서도 최소화하려는 것을 통해 ㉘에 대한 비평에서 A가 ‘영화-눈’의 가치를 여전히 중요하게 생각하고 있다는 것을 이야기할 수 있겠군.
- ⑤ A가 컴퓨터 그래픽에 대한 관객들의 반응을 긍정적으로 평가하는 것을 통해 ㉘에 대한 비평에서 A가 ‘지각적 리얼리즘’을 의도하고 연출했다는 것을 이야기할 수 있겠군.

◆ 13 수능 25~28번

[25~28] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

전통적 의미에서 영화적 재현과 만화적 재현의 큰 차이점 중 하나는 움직임의 유무일 것이다. 영화는 사진에 결합되었던 사물의 운동, 즉 시간을 재현한 예술 장르이다. 반면 만화는 공간이라는 차원만을 알고 있다. 정지된 그림이 의도된 순서에 따라 공간적으로 나열된 것이 만화이기 때문이다. 만일 만화에도 시간이 존재한다면 그것은 읽기의 과정에서 독자에 의해 사후에 생성된 것이다. 독자는 정지된 이미지에서 상상을 통해 움직임을 끌어낸다. 그리고 인물이나 물체의 주변에 그어져 속도감을 암시하는 효과선은 독자의 상상을 더욱 부추긴다.

만화는 물리적 시간의 부재를 공간의 유연함으로 극복한다. 영화 화면의 테두리인 프레임과 달리, 만화의 칸은 그 크기와 모양이 다양하다. 또한 만화에는 한 칸 내부에 그림뿐 아니라, ㉠ 말풍선과 인물의 심리나 작중 상황을 드러내는 언어적·비언어적 정보를 모두 담을 수 있는 자유로움이 있다. 그리고 그것이 독자의 읽기 시간에 변화를 주게 된다. 하지만 영화에서는 이미지를 영사하는 속도가 일정하여 감상의 속도가 강제된다.

영화와 만화는 그 이미지의 성격에서도 대조적이다. 영화가 촬영된 이미지라면 만화는 수작업으로 만들어진 이미지이다. 빛이 렌즈를 통과하여 필름에 착상되는 사진적 원리에 따른 영화의 이미지 생산 과정은 기술적으로 자동화되어 있다. 그렇기에 영화 이미지 내에서 감독의 체취를 발견하기란 쉽지 않다. 그에 비해 만화는 수작업의 과정에서 자연스럽게 세계에 대한 작가의 개인적인 해석을 드러내게 된다. 이것은 그림의 스타일과 터치 등으로 나타난다. 그래서 만화 이미지는 '서명된 이미지'이다.

촬영된 이미지와 수작업에 따른 이미지는 영화와 만화가 현실과 맺는 관계를 다르게 규정한다. 영화는 실제 대상과 이미지가 인과 관계로 맺어져 있어 본질적으로 사물에 대한 사실적인 기록이 된다. 이 기록의 과정에는 촬영장의 상황이나 촬영 여건과 같은 제약이 따른다. 그러나 최근에는 촬영된 이미지들을 컴퓨터상에서 합성하거나 그래픽 이미지를 활용하는 ㉡ 디지털 특수 효과의 도움을 받는 사례가 늘고 있는데, 이를 통해 만화에서와 마찬가지로 실재하지 않는 대상이나 장소도 만들어 낼 수 있게 되었다.

만화의 경우는 구상을 실행으로 옮기는 단계가 현실을 매개로 하지 않는다. 따라서 만화 이미지는 그 제작 단계가 작가의 통제에 포섭되어 있는 이미지이다. 이 점은 만화적 상상력의 동력으로 작용한다. 현실과 직접적으로 대면하지 않기에 작가의 상상력에 이끌려 만화적 현실로 향할 수 있는 것이다.

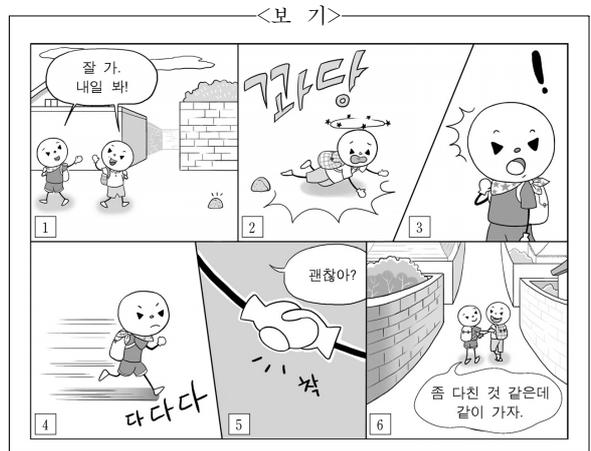
25. 윗글의 내용과 일치하는 것은?

- ① 영화는 사물의 움직임을 재현한 예술이다.
- ② 만화는 물리적 시간 재현이 영화보다 충실하다.
- ③ 영화에서 이미지를 영사하는 속도는 일정하지 않다.
- ④ 만화 이미지는 사진적 원리에 따라 만들어진다.
- ⑤ 만화는 사물을 영화보다 더 사실적으로 기록한다.

26. ㉠에 대한 반응으로 적절한 것은?

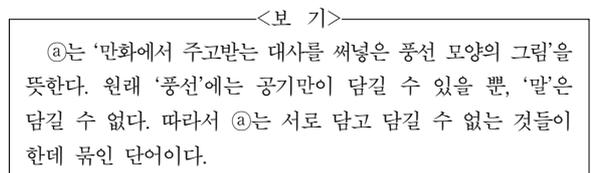
- ① 제작 주체가 이미지를 의도대로 만들기가 더 어려워지겠군.
- ② 영화 촬영장의 물리적 환경이 미치는 영향이 더 커지겠군.
- ③ 촬영된 이미지에만 의존하는 제작 방식의 비중이 늘겠군.
- ④ 실제 대상과 영화 이미지 간의 인과 관계가 약해지겠군.
- ⑤ 영화에 만화적 상상력을 도입하기가 더 힘들어지겠군.

27. 윗글을 바탕으로 <보기>에 대해 설명할 때, 적절하지 않은 것은?



- ① 칸 1부터 칸 6에 이르기까지 각 칸에 독자의 시선이 머무는 시간은 유동적이다.
- ② 칸 2는 언어적·비언어적 정보를 모두 활용하여 작중 상황을 부각하고 있다.
- ③ 칸 4에서 효과선을 지우면 인물의 움직임을 상상하게 하는 요소가 모두 사라진다.
- ④ 인물들의 얼굴과 몸의 형태를 통해 만화 이미지가 '서명된 이미지'임을 확인할 수 있다.
- ⑤ 다양한 크기와 모양의 칸을 통해 영화의 프레임과 차별화된 만화 칸의 유연함을 알 수 있다.

28. <보기>를 바탕으로 할 때, 윗글의 ㉠와 같은 방식으로 이루어진 것은? [1점]



- ① 국그릇 ② 기름통 ③ 피주머니
- ④ 물병 ⑤ 쌀가마니

[21~26] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

과거는 지나가 버렸기 때문에 역사가가 과거의 사실과 직접 만나는 것은 불가능하다. 역사가는 사료를 매개로 과거와 만난다. 사료는 과거를 그대로 재현하는 것은 아니기 때문에 불완전하다. 사료의 불완전성은 역사 연구의 범위를 제한하지만, 그 불완전성 때문에 역사학이 학문이 될 수 있으며 역사는 끝없이 다시 서술된다. 매개를 거치지 않은 채 손실되지 않은 과거와 ㉔ 만날 수 있다면 역사학이 설 자리가 없을 것이다. 역사학은 전통적으로 문헌 사료를 주로 활용해 왔다. 그러나 유물, 그림, 구전 등 과거가 남긴 흔적은 모두 사료로 활용될 수 있다. 역사가들은 새로운 사료를 발굴하기 위해 노력한다. 알려지지 않았던 사료를 찾아내기도 하지만, 중요하지 않게 ㉕ 여겨졌던 자료를 새롭게 사료로 활용하거나 기존의 사료를 새로운 방향에서 파악하기도 한다. 평범한 사람들의 삶의 모습을 중점적인 주제로 다루었던 미시사 연구에서 재관 기록, 일기, 편지, 탄원서, 설화집 등의 이른바 '서사적' 자료에 주목한 것도 사료 발굴을 위한 노력의 결과이다.

시각 매체의 확장은 사료의 유형을 더욱 다양하게 했다. 이에 따라 역사학에서 영화를 통한 역사 서술에 대한 관심이 일고, 영화를 사료로 파악하는 경향도 ㉖ 나타났다. 역사가들이 주로 사용하는 문헌 사료의 언어는 대개 지시 대상과 물리적·논리적 연관이 없는 추상화된 상징적 기호이다. 반면 영화는 카메라 앞에 놓인 물리적 현실을 이미지화하기 때문에 그 자체로 물질성을 띤다. 즉, 영화의 이미지는 다크홀로 사물을 지시하는 도상적 기호가 된다. 광학적 베커니즘에 따라 피사체로부터 비롯된 영화의 이미지는 그 피사체가 있었음을 지시하는 지표적 기호이기도 하다. 예를 들어 다크멘터리 영화는 피사체와 밀접한 연관성을 갖기 때문에 피사체의 진정성에 대한 믿음을 고양하여 언어적 서술에 비해 호소력 있는 서술로 비춰지게 된다.

그렇다면 영화는 역사와 어떻게 관계를 맺고 있을까? 역사에 대한 영화적 독해와 영화에 대한 역사적 독해는 영화와 역사의 관계에 대한 두 축을 ㉗ 이룬다. 역사에 대한 영화적 독해는 영화라는 매체로 역사를 해석하고 평가하는 작업과 연관된다. 영화인은 자기 나름의 시선을 서사와 표현 기법으로 녹여내어 역사를 비평할 수 있다. 역사를 소재로 한 역사 영화는 역사적 고증에 충실한 개인적 역사 서술 방식을 취할 수 있다. 혹은 역사적 사실을 자원으로 삼되 상상력에 의존하여 가공의 인물과 사건을 덧대는 상상적 역사 서술 방식을 취할 수도 있다. 그러나 비단 역사 영화만이 역사를 재현하는 것은 아니다. 모든 영화는 명시적이거나 우회적인 방법으로 역사를 증언한다. 영화에 대한 역사적 독해는 영화에 담겨 있는 역사적 흔적과 맥락을 검토하는 것과 연관된다. 역사가는 영화 속에 나타난 풍속, 생활상 등을 통해 역사의 외연을 확장할 수 있다. 나아가 제작 당시 대중이 공유하던 욕망, 강박, 믿음, 좌절 등의 집단적 무의식과 더불어 이상, 지배적 이데올로기 같은 미처 파악하지 못했던 가려진 역사를 끌어내기도 한다.

영화는 주로 허구를 다루기 때문에 역사 서술과는 거리가 있다고 보는 사람도 있다. 왜냐하면 역사가들은 일차적으로 사실을

기록한 자료에 기반해서 연구를 ㉘ 펼치기 때문이다. 또한 역사가는 ㉙ 자료에 기록된 사실이 허구일지도 모른다는 의심을 버리지 않고 이를 확인하고자 한다. 그러나 문헌 기록을 바탕으로 하는 역사 서술에서도 허구가 배격되어야 할 대상만은 아니다. 역사가는 ㉚ 허구의 이야기 속에서 그 안에 반영된 당시 시대적 상황을 발견하여 사료로 삼으려고 노력하기도 한다. 지어낸 이야기는 실제 있었던 사건에 대한 기록이 아니지만 사고방식과 언어, 물질문화, 풍속 등 다양한 측면을 반영하며, 작가의 의도와 상관 없이 혹은 작가의 의도 이상으로 동시대의 현실을 전달해 주기도 한다. 어떤 역사가들은 허구의 이야기에 반영된 사실을 확인하는 것에서 더 나아가 ㉛ 사료에 직접적으로 나타나지 않은 과거를 재현하기 위해 허구의 이야기를 활용하여 사료에 기반한 역사적 서술을 보완하기도 한다. 역사가가 허구를 활용하는 것은 실제로 존재했던 과거에 접근하고자 하는 고민의 결과이다.

영화는 허구적 이야기에 역사적 사실을 담아냄으로써 새로운 사료의 원천이 될 뿐 아니라, 대안적 역사 서술의 가능성까지 지니고 있다. 영화는 공식 제도가 배제했던 역사를 사회에 되돌려 주는 '아래로부터의 역사'의 형성에 기여한다. 평범한 사람들의 회고나 증언, 구전 등의 비공식적 사료를 토대로 영화를 만드는 작업은 빈번하게 이루어지고 있다. 그리하여 영화는 하층 계급, 피정복 민족처럼 역사 속에서 주변화된 집단의 묻혀 있던 목소리를 표현해 낸다. 이렇듯 영화는 공식 역사의 대척점에서 활동하면서 역사적 의식 형성에 참여한다는 점에서 역사 서술의 한 주체가 된다.

21. 윗글의 내용 전개 방식으로 가장 적절한 것은?

- ① 역사의 개념을 밝히면서 영화와 역사 간의 공통점과 차이점을 비교하고 있다.
- ② 영화의 변천 과정을 통시적으로 밝혀 사료로서 영화가 지닌 의의를 강조하고 있다.
- ③ 역사에 대한 서로 다른 견해를 대조하여 사료로서 영화가 지닌 한계를 비판하고 있다.
- ④ 영화의 사료로서의 특성을 밝히면서 역사 서술로서 영화가 지닌 가능성을 제시하고 있다.
- ⑤ 다양한 영화의 유형별 장단점을 분석하여 영화가 역사 서술의 대안이 될 수 있는지에 대해 평가하고 있다.

22. 윗글에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① 개인적 기록은 사료로 활용하기에 적절하지 않다.
- ② 역사가가 활용하는 공식적 문헌 사료는 매개를 거치지 않은 과거의 사실이다.
- ③ 기존의 사료를 새로운 방향에서 파악하는 것은 사료의 발굴이라고 할 수 있다.
- ④ 문헌 사료의 언어는 다큐멘터리 영화의 이미지에 비해 지시 대상에 대한 지표성이 강하다.
- ⑤ 카메라를 매개로 얻어진 영화의 이미지는 지시 대상과 닮아 있다는 점에서 상징적 기호이다.

23. ㉠, ㉡의 사례로 적절한 것만을 <보기>에서 있는 대로 찾아 바르게 짝지은 것은?

<보 기>

㉠. 조선 후기 유행했던 판소리를 자료로 활용하여 당시 음식 문화의 실상을 파악하고자 했다.

㉡. B.C. 3세기경에 편찬된 것으로 알려진 경전의 일부에 사용된 어휘를 면밀히 분석하여, 그 경전의 일부가 후대에 첨가 되었을 가능성을 검토했다.

㉢. 중국 명나라 때의 상거래 관행을 연구하기 위해 명나라 때 유행한 다양한 소설들에서 상업 활동과 관련된 내용을 모아 공통된 요소를 분석했다.

㉣. 17세기의 사진 기록에서 찾아낸 한 평범한 여성의 삶에 대한 역사서를 쓰면서 그 여성의 심리를 묘사하기 위해 같은 시대에 나온 설화집의 여러 곳에서 문장을 차용했다.

- | | ㉠ | ㉡ |
|---|------|------|
| ① | ㉠, ㉢ | ㉣ |
| ② | ㉠, ㉣ | ㉢ |
| ③ | ㉢, ㉣ | ㉠ |
| ④ | ㉢ | ㉢, ㉣ |
| ⑤ | ㉣ | ㉠, ㉢ |

24. ㉠에 나타난 역사가의 관점에서 [A]를 비판한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① 영화는 많은 사실 정보를 담고 있기 때문에 사료로서의 가능성을 가지고 있다.
- ② 하층 계급의 역사를 서술하기 위해서는 영화와 같이 허구를 포함하는 서사적 자료에 주목해야 한다.
- ③ 영화가 늘 공식 역사의 대척점에 있는 것은 아니며, 공식 역사의 입장에서 지배적 이데올로기를 선전하는 수단으로 활용되곤 한다.
- ④ 주변화된 집단의 목소리는 그 집단의 이해관계를 반영하기 때문에 그것에 바탕을 둔 영화는 주관에 매몰된 역사 서술일 뿐이다.
- ⑤ 기억이나 구술 증언은 거짓이거나 변형될 가능성이 있기 때문에 다른 자료와 비교하여 진위 여부를 검증한 후에야 사료로 사용이 가능하다.

25. 윗글을 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

<보 기>

1982년 작 영화 『마르탱 게르의 귀향』은 16세기 중엽 프랑스 농촌의 보통 사람들 간의 사건에 관한 재판 기록을 토대로 한다. 당시 사건의 정황과 생활상에 관한 고증을 담은 한 역사가는 영화 제작 이후 재판 기록을 포함한 다양한 문서들을 근거로 동명의 역사서를 출간했다. 1993년, 영화 『마르탱 게르의 귀향』은 19세기 중엽 미국을 배경으로 하여 허구적 인물과 사건으로 재구성한 영화 『서머스비』로 탈바꿈되었다. 두 작품에서는 여러 해 만에 귀향한 남편이 재판 과정에서 가짜임이 드러난다. 전자는 당시 생활상을 있는 그대로 복원하는 데 치중했다. 반면 후자는 가짜 남편을 마을에 바람직한 변화를 가져온 지도자로 묘사하면서 미국 근대사를 긍정적으로 평가하고자 하는 대중의 욕망을 반영했다.

- ① 『서머스비』에 반영된, 미국 근대사를 긍정적으로 평가하려는 대중의 욕망은 영화가 제작된 당시 사회의 집단적 무의식에 해당하는군.
- ② 실화에 바탕을 둔 영화 『마르탱 게르의 귀향』을 가공의 인물과 사건으로 재구성한 『서머스비』에서는 영화에 대한 역사적 독해를 시도하기 어렵겠군.
- ③ 영화 『마르탱 게르의 귀향』은 실제 사건의 재판 기록을 토대로 제작됐지만, 그 속에도 역사에 대한 영화인 나름의 시선이 표현 기법으로 나타났겠군.
- ④ 영화 『마르탱 게르의 귀향』은 역사적 고증에 바탕을 두고 당시 사건과 생활상을 충실히 재현하기 위해 노력했다는 점에서 개인적 역사 서술 방식에 가깝겠군.
- ⑤ 역사서 『마르탱 게르의 귀향』은 16세기 프랑스 농촌의 평범한 사람들의 삶의 모습을 서사적 자료에 근거하여 다루었다는 점에서 미시사 연구의 방식을 취했다고 볼 수 있군.

26. 문맥상 ㉠~㉣와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 대면(對面)할
- ② ㉡: 간주(看做)되었던
- ③ ㉢: 대두(擡頭)했다
- ④ ㉣: 결합(結合)한다
- ⑤ ㉣: 전개(展開)하기

◆ 12 LEET 언어이해 33~35번

[33~35] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

‘멜로드라마’는 18세기 프랑스에서 대중의 관심을 끄는 통속적 이야기를 화려한 볼거리와 음악을 통해 보여 주는 대중 연극에서 시작된 것으로 알려져 있다. 초기 멜로드라마에서는 대개 사악한 봉건 귀족에게 뺨박박을 선사되 약한 부르주아의 이야기가 부르주아의 관점에서 전개되었다. 하지만 사회적 모순을 적극적으로 타개하는 데에는 이르지 못한 채 다만 비약이나 우연 같은 의외성에 기대어 부르주아의 덕행과 순결함이 어떻게든 승리하도록 만들려고 했다.

19세기 자본주의 발달과 더불어 멜로드라마의 인물 구도에는 변화가 생겼다. 봉건 귀족의 자리는 약화되 강한 인물이 대신하고 그에 의해 고통 받는 선량하지만 가난한 사람이 주인공으로 등장하였다. 이에 따라 멜로드라마에서는 가족의 위기, 불가능한 사랑, 방해받는 모성, 불가피한 이별 등으로 주인공이 고통을 겪다가 행복해지는 과정이 다루어졌고, 선악 대립보다는 파토스(pathos)의 조성이 부각되었다. 곧 약자가 겪는 고통과 슬픔을 과장되게 보여 주면서 감성을 자극하는 것이 주된 관심사가 되었던 것이다. 하지만 사회 어디에도 말할 수 없었던 약자들의 고통과 슬픔이 표출되었다는 점에서 보면, 이러한 파토스의 과잉은 그 나름의 의의를 지녔다고 할 만하다.

20세기에 들어서 멜로드라마는 영화로 중심을 옮겨 갔다. 영화는 클로즈업을 통해 관객들이 인물에 감정 이입을 하게 하기 쉬웠고, 통속성과 스펙터클을 만들어 내기에도 적절했으며, 음악을 통해 과잉된 정서를 표현하기에 효과적이었기 때문이다. 멜로드라마 영화는 악인에게 괴롭힘을 당하는 약자로부터가 아니라 사회적 모순에 따른 억압적 상황에서 고통 받는 약자, 특히 여성들로부터 파토스를 이끌어 냈다. 이들은 가부장제나 계층적인 차이로 고통 받으면서도 허락되지 않은 삶의 지평을 갈망하는 ‘어찌할 수 없음’의 상황에 놓인 존재들이다. 일례로 비더의 ㉠ <스텔라 달라스>(1937)에는 상류 계급의 문화 장벽을 넘지 못하고 남편과 헤어져야 했던 하층민 여성이 주인공으로 등장한다. 그녀는 딸을 곁에 두고 싶어 하면서도 딸이 더 나은 삶을 누리길 바라는 가운데 마음 깊이 고통을 겪는다. 이러한 어찌할 수 없는 상황에서 그녀가 결국 딸을 상류층의 전남편에게 보내는 선택을 하는 것은 희생적 모성이라는 이데올로기와 타협한 것이라고 할 수 있겠지만, 딸의 결혼식을 창밖에서 바라보던 어머니가 입가에 미소를 띤 채 눈물을 흘리는 마지막 장면에서 관객들은 고통 어린 만족을 선택한 모성에 공감의 눈물을 흘리게 된다.

1950년대에 할리우드는 ‘가족 멜로드라마’라는 또 다른 멜로드라마의 흐름을 만들어 냈다. 이제 멜로드라마는 통속적 서사의 틀을 유지하면서도 사회적 갈등의 축도와도 같은 미국 중산층 핵가족에 주목하게 되는데, 그것은 가족이 자본이나 가부장제 같은 사회 권력이 작동하는 무대이기 때문이다. 예컨대 서크의 ㉡ <친국인 허락한 모든 것>(1955)은 유복한 과부와 연하의 정원사의 사랑과 시련, 그리고 재회의 과정을 보여 주는데, 여기에는 그들의 결합을 반대하는 자식들이 가족의 이름으로 등장한다. 이제 가족은 더 이상 애뜻한 유대의 단위가 아니라 개인의 삶을 관리하는 제도가

된다. 따라서 자식들의 반대로 사랑을 포기했던 그녀가 거듭된 우연 끝에 병상의 정원사와 재회하게 되는 결말은 의미심장하다.

가족 멜로드라마로서 이 영화는 시대의 변화 속에서 지속되어 온 멜로드라마의 주요한 특징들을 담고 있으면서도 멜로드라마의 또 다른 가능성을 열어 놓았다고 할 수 있다. 사회적 모순에 눈감은 채 주인공의 성공에 안도하는 기존의 ‘행복한 결말’과는 구별되는 ‘행복하지 않은 해피엔딩’을 경험하게 한다는 점에서 그렇다. 서크는 여전히 근본적인 갈등이 해소되지 않은 결말에 관객들이 주목하게 하여, 자신들이 보고 있는 것이 ‘만들어진 현실’이며 행복한 결말은 인위적인 허구 안에서만 가능하다는 것을 생각하게 하고자 했다. 고도로 표현적인 미장센(장면화)을 통해 여주인공이 누리는 삶의 풍요로움이 오히려 중산층의 지배적 가치와 규범으로 인한 억압과 소외의 상황임을 드러냈던 것이다.

멜로드라마는 ‘부적절한 리얼리즘’이니 ‘여성용 최루물’이니 하는 등의 비하하는 말로 언급되곤 한다. 하지만 서크의 영화에서처럼 멜로드라마는 사회적 약자의 말할 수 없는 슬픔과 이루어질 수 없는 꿈을 전달하는 서사이면서 사회적 모순에 대한 아이러니한 반응으로도 읽힐 수 있다. ㉢ 현실에 종속되면서도 그 현실을 넘어서려는 절박한 요구는 영화라는 재현 체계 속에서 대중들과 끊임없이 교감하면서 멜로드라마를 생산하도록 했다는 것이다.

33. ‘멜로드라마’에 대한 진술로 적절하지 않은 것은?

- ① 갈등을 낳은 사회적 모순을 적극적으로 극복하려는 내용은 없었다.
- ② 통속성이 점차 사라졌고 정서 표출보다는 현실 묘사에 치중하게 되었다.
- ③ 영화에 나타난 가정이나 개인의 문제는 사회적 문제가 전환되어 표현된 것이다.
- ④ 작위적인 서사를 통해 인물이 처한 문제를 해소하려는 방향으로 이야기가 전개되었다.
- ⑤ 인물들의 선악 대립이 차츰 약해지고 사회적 상황으로 인한 고통과 희생의 파토스가 형상화되었다.

34. ㉠과 ㉡에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠과 ㉡ 모두 음악을 사용하여 인물의 고통과 슬픔을 극적으로 표현했을 것이다.
- ② ㉠은 ㉡에 비해 관객들이 여성 인물과 자신을 동일시하는 정도가 더 강했을 것이다.
- ③ ㉠에 비해 ㉡은 결말에서 관객들에게 더 능동적인 감상을 이끌어 내려 했을 것이다.
- ④ ㉠과 ㉡ 모두 현실적 억압에도 불구하고 소망을 성취하고자 하는 약자를 그렸을 것이다.
- ⑤ ㉠과 ㉡ 모두 위기에 빠진 중산층 가족의 가치 회복이라는 주제 의식을 담았을 것이다.

35. 한국의 대표적인 멜로드라마에 대해 ㉔에 주목하여 감상한 것으로 가장 적절한 것은?

- ① <장한몽>에서 돈 많은 악인 김중배로 인해 심순애가 변심하고 가난한 애인 이수일이 정신적인 파탄에 이르는 모습은 돈과 사랑을 대립적으로 생각했던 당시 사람들의 가치관을 보여 준다.
- ② <검사과 여선생>에서 살인범의 누명을 쓴 여선생 앞에 검사가 된 제자가 나타나 사건을 해결하지만, 작품의 초점은 세상 누구에게도 호소하지 못한 약자의 사정을 보여 주는 데 있다.
- ③ <자유부인>에서 사회 활동을 갈망했던 가정주부 오선영이 고작 할 수 있었던 것은 춤바람이 났다가 집으로 돌아오는 것이었지만, 실상 이 춤바람은 권위적인 가부장제에 대한 반발로도 볼 수 있다.
- ④ <미워도 다시 한 번>에서 사랑하는 아이를 친아버지의 집으로 보내야 하는 어머니와 어머니 곁에 있고 싶지만 떠나야 하는 아이가 처한 상황은 인간 운명의 어찌할 수 없음을 보여 준다.
- ⑤ <별들의 고향>에서 도시에 진입했다가 이기적인 남성들에 의해 버림받고 점점 타락해 가는 경아라는 여성은 도시화와 산업화로 인한 인간 소외를 사실적으로 보여 준다.

◆ 09 LEET(예비) 언어이해 11~13번

[11~13] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

존 포드(John Ford) 감독은 서부 영화를 스트레스 해소용 활극에서 인문학적 깊이를 지니는 장르로 발전시켰다는 점에서 높이 평가되는데, 그의 작품 가운데 특히 주목을 끄는 것이 <리버티 벨런스를 쓴 사나이>(1962)이다.

영화는 상원 의원 랜스가 과거를 회고하는 장면으로 시작한다. 동부에서 갓 변호사 자격을 획득한 랜스는 마차를 타고 서부 지역을 지나다가 무법자 리버티 벨런스 일당의 습격을 받아 큰 부상을 입는데, 톰과 그의 연인 할리 덕분에 목숨을 구하고 신분이 라는 마을에 살게 된다. 그곳 사람들은 종종 마을에 나타나 행패를 부리는 리버티에게 저항할 엄두를 내지 못한다. 마을 보안관 역시 리버티 앞에서 벌벌 떠는 소인배일 뿐이다. 피바디라는 지식인이 '신본 스타'라는 신문사를 통해 근대적 이념을 전파하려 하지만, 주민 대부분이 문맹인 그곳에서 무력감만 느낀다. 리버티가 겁내는 사람은 자기보다 힘세고 총을 더 잘 쏘는 톰뿐이다.

랜스는 이러한 상태를 방관할 수 없다는 생각에 아학을 열어 사람들에게 글을 가르치는 한편, 변호사 사무실을 열어 리버티의 법적 기소를 피한다. 그를 보면서 톰은 리버티를 이길 수 있는 건 총뿐이라며 비웃는다. 그러던 중 리버티 일당에 의한 피바디 살인 미수 사건이 벌어지자, 랜스도 법의 무력함을 절감하고 결투를 통해 리버티를 쏘아 죽인다. 그래서 랜스는 '리버티 벨런스를 쓴 사나이'로 불리게 된다. 이윽고 서부에서도 연방 상원 의원 선거가 시작되자 랜스는 후보로 출마한다. 하지만 자신의 소신을 어기고 총을 사용했다는 죄책감에 후보직을 사퇴하려 하자, 톰이 나타나 자신이 숨어서 리버티를 저격했다는 사실을 고백한다. 비밀을 얘기하던 중 톰은 "당신은 너무 생각이 많고 말도 많아."라고 빈정대지만, 랜스가 유세장으로 들어가는 뒷모습을 바라보면서 자신이 아무것도 할 수 없는 때가 왔음을 쓸쓸히 받아들인다. 결국 랜스는 선거에서 이긴다. 그리고 톰을 사랑했지만 랜스 또한 사랑했던 할리는 랜스와 결혼한다.

영화는 이처럼 주먹과 권총의 시대가 가고 이성과 법의 시대가 시작되려는 미국의 역사적 상황을 배경으로 하고 있다.

[A] 이 작품은 문화철학자 비코를 떠올리게 한다. 비코는 법제도가 이성적·객관적 실체로서 정의를 실현하는 근대적 단계를 '인간의 시대'로, 개인의 감정과 물리적 힘이 최종심급(最終審級)이었던 야만의 단계를 '영웅 시대'로 부른다.

물론 포드가 비코의 저작을 읽었다는 증거는 전혀 없지만, 영화의 두 '사나이'는 비코가 대비시키는 두 시대 유형에 그대로 대응한다. 즉 톰과 랜스는 각각 역사의 뒷안길로 사라지기 시작하는 시대와 새롭게 도래하는 시대를 대표하는 인물이다. 톰이 허리에 차고 있는 권총과 랜스가 들고 온 법전은 그것을 잘 보여 준다. 이러한 대립적인 이미지는 랜스가 물을 끌어 들여 기르는 장미와 톰이 애착을 보이는 거친 사막의 선인장에서도 잘 드러난다. 그런데 이 작품에서 주목해야 할 것은 갈등 관계에 있는 두 대립적 가치를 하나의 예술적 장치로 엮어 형상화함으로써 자신의 ㉠ 양가적(兩價的) 지향성을 우회적으로 노출시키는 포드 감독의 전략이다. 이는 등장인물에 포드 자신이 투영되어 있다는 점에서 그렇지만, 특히 제목 자체가 두 인물을 동시에 가리킨다는 점에서 잘 드러난다.

이 영화는 호쾌한 장면 연출을 극도로 억제함으로써 다른 대부분의 서부극과 달리 관객에게 높은 수준의 감상 능력을 요구한다. 즉 이 영화의 예술적 이미지는 더 이상 감각적으로만 소비되는 대상이 아니라 일종의 변용된 이미지로서, 피상적 접근만으로는 판독될 수 없는 심층적 내용을 담고 있다. 이렇게 예술 작품은 그것의 생산 과정뿐만 아니라 수용 과정에서도 지적 도야를 불가결의 조건으로 요구하거나, 한갓된 감각적 쾌 또는 [B]는 불쾌에서 소진되지 않는다. 더욱이 수작으로 평가되는 작품들에는 심층 의식, 사상, 가치관, 세계관 등은 물론 예술 자체의 정체성에 대한 작가의 생각까지도 예술적 장치 안에 교묘하게 숨겨져 있는 경우가 적지 않기 때문에, 작품과 직·간접적으로 연관된 선이해(先理解)가 갖춰지지 않으면 결국 그 작품들은 수수께끼로 남는다. 요컨대, 훌륭한 예술적 이미지는 육안으로 '보는' 대상에 그치지 않는, 심안으로 '읽어야' 할 일종의 텍스트인 것이다.

11. [A]의 '비코'의 분류에 따라 등장인물을 평가할 때, 적절하지 않은 것은?

- ① '리버티'는 철저히 '영웅 시대'의 법칙에 따라 사는 인물이다.
- ② '피바디'는 '인간의 시대'를 지향하지만 '영웅 시대'의 위력 앞에 한계를 느끼는 인물이다.
- ③ '보안관'은 '인간의 시대'를 형식적으로 대변하지만 오히려 '영웅 시대'에 순응하는 인물이다.
- ④ '랜스'는 '인간의 시대'의 법칙을 철저히 지킴으로써 '영웅 시대'의 종말을 가져온 인물이다.
- ⑤ '톰'은 '영웅 시대'의 법칙에 따름으로써 역설적으로 '인간의 시대'의 도래를 앞당긴 인물이다.

12. ㉠에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 숨어서 악당을 쏘도록 설정함으로써 서부 영화의 주제인 정의의 구현 이면에 숨겨진 비겁함을 동시에 보여 준다.
- ② 두 남자와 한 여자의 삼각관계를 통해 남성과 여성에 대한 서부극의 일방적인 이분법적 시각을 여전히 드러낸다.
- ③ 성격이 전혀 다른 두 사람에 대한 동시적인 미련은 성격이 전혀 다른 두 시대의 삶의 방식에 대한 동시적 애정을 반영한다.
- ④ 근대 국가로서의 미국의 가치를 드러내려 하지만, 남녀 사이의 복잡한 애정 관계를 다룬 멜로물의 요소 또한 뿌리치지 못한다.
- ⑤ 한 나약한 인간이 강자로 성장해 가는 헤피 엔딩의 전형적 구조에 따르면서도, 현실의 충실한 반영을 넘어선 서부극 특유의 공상적 주제를 구현한다.

13. [B]의 관점에 따라 예술 작품을 감상한 것으로 적절하지 않은 것은?

- ① 다빈치의 그림 <성안나와 성모자>는 그의 출생 내력과 유년기 경험이 묘한 동성애적 코드로 변형된 무의식 세계를 함축하고 있어서 프로이트 정신 분석학의 주요한 소재로 등장한다.
- ② 모차르트의 오페라 <마술 피리>는 이집트 신화 모티프를 차용하고 여러 익살적인 장면과 고난도의 아리아를 활용하여 예술의 심미적 가능성을 극대화하는 가운데, 프리메이슨의 선진적 정치 이념을 함축하고 있다.
- ③ 괴테의 소설 <젊은 베르테르의 슬픔>은 합리적 이성의 일방적 독주를 경계하면서 감성적 차원을 옹호하려는 그의 낭만주의적 인간학을, 이를 수 없는 사랑에 대한 한 남자의 좌절이라는 통속적 줄거리 속에 담고 있다.
- ④ 존 케이지의 <4분 33초>는 공연장에서 발생하는 즉흥적인 소음뿐 아니라 정적(靜寂)까지도 음악적 소리로 사용할 수 있다는 가능성을 시사했다는 점에서, 음악의 본질 문제에 대한 미학적 질문을 던진 도발적 실험이다.
- ⑤ 앤드류 로이드 웨버의 뮤지컬 <요셉과 멋진 색동옷>은 구약 성서에서 그 소재를 빌려 오지만, 우리가 주목해야 하는 것은 록, 컨트리, 탱고, 칼립소 등 다양한 음악 양식이 어떤 식으로 활용되어 관객에게 편안한 즐거움을 제공하는가 하는 것이다.

◆ 24-9평 12~17번

[12~17] 다음 글을 읽고 물음에 답하십시오.

(가)

리얼리즘 영화 이론가 앙드레 바쟁에 따르면 영화는 ‘세상을 향해 열린 창’이다. 창을 통해 세상을 인식하는 것처럼, 관객은 영화를 통해 현실을 객관적으로 인식할 수 있다. 영화가 담아내고자 하는 현실은 물리적 시·공간이 분할되지 않는 하나의 총체로, 그 의미가 미리 정해지지 않은 미결정의 상태이다. 바쟁은 영화가 현실의 물리적 연속성과 미결정성을 있는 그대로 드러내야 한다고 생각했다.

바쟁은 영화감독을 ‘이미지를 믿는 감독’과 ‘현실을 믿는 감독’으로 분류했다. 영화의 형식을 중시한 ‘이미지를 믿는 감독’은 다양한 영화적 기법으로 현실을 변형하여 ㉠ 새로운 의미를 창조하는 데 주력한다. 몽타주의 대가인 에이젠시테인이 대표적이다. 몽타주는 추상적이거나 상징적인 이미지를 통해 관객이 익숙한 대상을 낯설게 받아들이게 한다. 또한 짧은 숏들을 불규칙적으로 편집해서 영화가 재현한 공간이 불연속적으로 연결된 듯한 느낌을 만들어 낸다. 바쟁은 몽타주가 현실의 연속성을 ㉡ 깨뜨릴 뿐만 아니라 감독의 의도에 따라 관객이 현실을 하나의 의미로만 해석하게 할 우려가 있는 연출 방식이라고 생각했다.

바쟁은 ‘현실을 믿는 감독’을 지지했다. 이들은 ‘이미지를 믿는 감독’과 달리 영화의 내용, 즉 현실을 더 중요하게 생각하기에 변형되지 않은 현실을 객관적으로 보여 주고자 한다. 디프 포커스와 롱 테이크는 이를 가능하게 해 주는 영화적 기법이다. 디프 포커스는 근경에서 원경까지 숏 전체를 선명하게 초점을

맞춰 촬영하는 기법으로, 원근감이 느껴지도록 공간감을 표현할 수 있다. 롱 테이크는 하나의 샷이 1~2분 이상 끊김 없이 길게 진행되도록 촬영하는 기법이다. 영화 속 사건이 지속되는 시간과 관객의 영화 체험 시간이 일치하여 현실을 ㉠ 마주하는 듯한 효과를 낳는다. 바깥에 따르면, 디프 포커스와 롱 테이크를 혼용하여 연출한 장면은 관객이 그 장면에 담긴 인물이나 사물을 자율적으로 선택하여 응시하면서 화면 속 공간 전체와 사건의 전개를 지켜볼 수 있게 해 준다.

바깥은 현실의 공간에서 자연광을 이용해 촬영하거나, 연기 경험이 없는 일반인을 배우로 ㉡ 쓰는 등 다큐멘터리처럼 강한 현실감을 만들어 내는 연출 방식에 찬사를 보냈다. 또한 정교하게 구조화된 서사를 통해 의미를 명확하게 제시하는 영화 보다는 열린 결말을 통해 의미를 확정적으로 제시하지 않는 영화를 선호했다. 이러한 영화가 미결정 상태의 현실을 있는 그대로 드러낸다고 생각했기 때문이다.

(나)

정신분석학적 영화 이론에 따르면 ㉢ 관객이 영화에서 느끼는 현실감은 상상적인 것이며 환영이다. 영화와 관객의 심리 사이의 관계를 다루는 정신분석학적 영화 이론은 영화와 관객 사이에 발생하는 동일시 현상에 주목한다. 이런 동일시 현상은 영화 장치로 인해 발생한다. 이때 영화 장치는 카메라, 영화의 서사, 영화관의 환경 등을 아우르는 개념이다. 가장 대표적인 동일시 현상은 관객이 영화의 등장인물에 자신을 일치시키는 것이다. 이런 동일시는 극영화뿐 아니라 다큐멘터리 영화에서도 발생한다. 그런데 관객이 보고 있는 인물과 사물은 영화가 상영되는 그 시간과 장소에는 존재하지 않는다. 그 인물과 사물의 부재를 채우는 역할은 관객의 몫이다. 관객은 상상적 작업을 통해, 영화가 보여 주는 세계의 중심에 자신을 위치시킴으로써, 허구적 세계와 현실 사이의 간극을 ㉣ 없앤다. 따라서 정신분석학적 영화 이론에서 영화는 일종의 몽상이다.

정신분석학적 영화 이론에 따르면 관객의 시점은 카메라의 시점과 동일시된다. 관객은 카메라에 의해 기록된 것만을 볼 수 있다. 따라서 관객은 자신이 영화를 보는 시선의 주체라고 생각하지만 그 시선은 카메라에 의해 이미 규정된 시선이다. 또한 영화는 촬영과 편집 과정에서 특정한 의도에 따라 선택과 배제가 이루어지지만, 관객은 제작 과정에서 무엇이 배제되었는지 알 수 없다. 관객은 자신이 현실 세계를 보고 있다고 믿지만, 사실은 인위적으로 만들어진 세계를 보고 있다는 것이 정신분석학적 영화 이론가들의 주장이다.

영화관의 환경은 관객이 영화가 환영임을 인식하기 어렵게 만든다. 영화에 몰입한 관객은 플라톤이 말한 '동굴의 비유' 속 죄수처럼 스크린에 비친 허구적 세계를 현실이라고 착각한다. 이때 영화는 꿈에 빗대진다. 정신분석학적 영화 이론은 영화가 은폐하고 있는 특정한 이념을 관객이 의심하지 않고 자신의 것으로 받아들이기 위험이 있다고 경고한다. 이는 관객이 비판적 거리를 유지하면서 영화를 볼 수 있도록, 영화가 환영임을 영화 스스로 폭로하는 설정이 담겨 있는 대안적인 영화가 필요하다는 주장으로 이어진다.

12. (가)와 (나)에서 모두 답을 찾을 수 있는 질문으로 가장 적절한 것은?

- ① 영화는 무엇에 비유될 수 있는가?
- ② 영화의 내용과 형식 중 무엇이 중요한가?
- ③ 영화에 관객의 심리는 어떻게 반영되는가?
- ④ 영화 이론의 시기별 변천 양상은 어떠한가?
- ⑤ 영화관 환경은 관객에게 어떤 영향을 주는가?

13. (가)를 바탕으로 할 때, 영화적 기법의 효과에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 몽타주를 활용하여 대립 관계의 두 세력이 충돌하는 상황을 상징적 이미지로 표현한 장면에서, 관객은 생소한 느낌을 받을 수 있다.
- ② 몽타주를 활용하여 서로 다른 공간을 짧은 샷으로 불규칙하게 교차시킨 장면에서, 관객은 영화 속 공간이 불연속적으로 재구성되었다는 인상을 받을 수 있다.
- ③ 디프 포커스를 활용하여 주인공과 주인공 뒤로 펼쳐진 배경을 하나의 샷으로 촬영한 장면에서, 관객은 배경이 흐릿하게 인물은 선명하게 보이는 느낌을 받을 수 있다.
- ④ 롱 테이크를 활용하여 사자가 사슴을 사냥하는 모든 과정을 하나의 샷으로 길게 촬영한 장면에서, 관객은 실제 상황을 마주하는 듯한 느낌을 받을 수 있다.
- ⑤ 디프 포커스와 롱 테이크를 활용하여 광장의 군중을 촬영한 장면에서, 관객은 자율적으로 인물이나 배경에 시선을 옮기며 사건의 전개를 지켜볼 수 있다.

14. <보기>의 입장에서 (가)의 '바깥'에 대해 비판한 내용으로 가장 적절한 것은?

<보 기>

관객은 특별한 예술 교육을 받지 않아도 작품을 해석할 수 있다. 또한 감독의 의도대로 작품을 해석하는 존재가 아니다. 따라서 감독은 영화를 통해 관객을 계몽하려 할 필요가 없다. 관객은 작품과 상호 작용하며 의미를 생산하는 능동적 존재이다. 감독과 관객은 수평적인 위치에 있다.

- ① 바깥은 열린 결말의 영화를 관객이 이해하도록 돕는 예술 교육의 필요성을 간과하고 있다.
- ② 바깥은 정교하게 구조화된 서사의 영화를 통해 관객을 계몽하는 것을 영화의 목적이라고 오인하고 있다.
- ③ 바깥이 감독의 연출 역량을 기준으로 감독의 유형을 나누는 것은 영화와 관객의 상호 작용을 무시한 구분에 불과하다.
- ④ 바깥이 변형된 현실을 통해 생성한 의미를 관객에게 전달하는 것을 중시한다는 점에서 관객의 능동적인 작품 해석 능력을 과소평가하고 있다.
- ⑤ 바깥은 감독의 연출 방식에 따라 영화 작품에 대한 관객의 이해가 달라질 수 있다고 본다는 점에서 감독이 관객보다 우위에 있다고 간주하고 있다.

15. 정신분석학적 영화 이론을 바탕으로 할 때, ㉠의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 관객은 영화 장치의 영향을 받기 때문이다.
- ② 현실의 의미는 미리 정해져 있지 않기 때문이다.
- ③ 영화가 현실을 불연속적으로 파편화하여 드러내기 때문이다.
- ④ 관객은 영화의 은폐된 이념을 그대로 받아들일 위험이 있기 때문이다.
- ⑤ 관객은 영화의 제작 과정에서 배제된 것들을 인식할 수 있기 때문이다.

16. 다음은 학생이 작성한 영화 감상문이다. 이에 대해 (가)의 바깥(A)의 관점과 (나)의 정신분석학적 영화 이론(B)의 관점에서 설명한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

최근 영화관에서 본 두 편의 영화가 기억에 남는다. ㉠ 첫 번째 영화는 고단하게 살아가는 한 가족의 일상을 표현한 작품이다. 다큐멘터리라는 착각이 들 정도로 사실적인 영화였다. 작품에 대해 더 찾아보니 거리에서 인공조명 없이 촬영되었고, 주인공은 연기 경험도 없는 일반인이었다고 한다. 마지막에 아버지가 아들의 손을 꼭 잡아 줄 때, 마치 내 손을 잡아 주는 것처럼 느껴져 감동적이었다. 열린 결말이라서 주인공 가족이 앞으로 어떻게 살아갈지 궁금했다.

㉡ 둘째 번째 영화는 초인적 주인공이 외계의 침략자를 물리치는 내용이다. 영화 후반부까지 사건 전개를 예측하지 못할 정도로 반전을 거듭하는 이야기와 실재라고 착각할 정도로 뛰어난 컴퓨터 그래픽 화면은 으뜸이었지만 뻔한 결말은 아쉬웠다. 그래도 주인공이 침략자를 무찌르는 장면에서는 내가 주인공이 되어 세상을 구하는 것 같아서 쾌감이 느껴졌다. 그런데 영화가 끝나고 생각해 보니 왜 세계의 평화는 서구인이 지키고, 특정 나라에서 일어나는 사건이 인류의 위기인지 의아했다.

- ① A의 관점에서 보면, 학생이 ㉠에서 궁금함을 떠올린 것은 '이미지를 믿는 감독'이 열린 결말을 통해 현실을 있는 그대로 ㉡에 담았기 때문이다.
- ② A의 관점에서 보면, 학생이 ㉡에서 사건의 전개를 예측하지 못한 것은 ㉡에는 의미가 미리 정해져 있지 않은 미결정 상태의 현실이 담겨 있기 때문이다.
- ③ A의 관점에서 보면, 학생이 ㉠과 ㉡에서 착각하는 듯한 인상을 받은 것은 ㉠과 ㉡가 강한 현실감을 만들어 내는 연출 방식으로 촬영되었기 때문이다.
- ④ B의 관점에서 보면, 학생이 ㉡에서 의아함을 떠올린 것은 ㉡가 관객으로 하여금 비판적 거리를 유지하며 영화를 볼 수 있도록 하는 대안적인 영화이기 때문이다.
- ⑤ B의 관점에서 보면, 학생이 ㉠에서 감동을 받은 것과 ㉡에서 쾌감을 느낀 것은 상상적 작업을 통해 허구적 세계의 중심에 자신을 위치시켰기 때문이다.

17. 문맥상 ㉠~㉣와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 개선(改善)된 ② ㉡: 파괴(破壞)할
- ③ ㉢: 대면(對面)하는 ④ ㉣: 기용(起用)하는
- ⑤ ㉤: 해소(解消)한다

◆ 10-6평 47~50번

[47~50] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

일반적으로 영화는 구체적인 대상을 재현하는 데에는 그 어떤 예술보다 강하지만, 대사나 자막을 이용하지 않고서는 정신적인 의미를 표현하는 데 약하다. 그런데 영화의 출발이 시각 예술이라는 것을 감안하면, 언어적 요소에 의존하는 것은 영화 본연의 방식이라고 보기 어렵다. 따라서 영화가 독자적인 예술이 되기 위해서는 기본적으로 순수하게 시각적인 방식으로 추상적인 의미 표현에 이를 수 있어야 한다.

에이젠슈테인은 여기서 한자의 구성 원리에 주목한다. 한자의 육서(六書) 중 그가 주목한 것은 상형 문자와 회의 문자다. 상형 문자는 사물의 형태를 본뜬 문자다. 그러나 눈으로 볼 수 있는 것은 형태를 본떠서 재현할 수 있지만, 눈으로 볼 수 없는 것은 재현하기 어렵다. 예를 들어 ‘휴식’과 같이 추상적인 개념은 상형 문자로 표현할 수 없다. 이때 이를 표현할 수 있는 것이 회의 문자다. 회의 문자 ‘설 휴(休)’는 ‘사람 인(人)’과 ‘나무 목(木)’이 결합된 문자다. 이 두 문자를 결합하면 ‘휴식’이라는 추상적 의미가 만들어진다. 하지만 ‘휴식’이란 말의 의미는 ‘人’에도 ‘木’에도 들어 있지 않다. ㉠ 두 개의 문자가 결합되면서 두 문자의 단순한 총합이 아닌 새로운 차원이 열리며, 이를 통해 추상적인 의미를 표현할 수 있다는 것이 바로 에이젠슈테인이 회의 문자에서 주목한 지점이다.

이러한 원리가 영화의 시각적인 의미 표현에 어떻게 적용될 수 있을까? 여기서 중요한 것은 회의 문자를 이루는 요소들이 상형 문자라는 점이다. 묘사적이고 단일하며 가치중립적인 상형 문자의 특성은 영화의 개별 장면(shot)들의 특성에 상응한다. 회의 문자를 이루는 각각의 문자는 따로 떼어 놓고 보면 사물이나 사실에 대응되지만, 그 조합은 개념에 대응된다. 이와 마찬가지로 ㉡ 영화의 개별 장면들은 사물이나 사실에 대응되지만, 이들을 특정하게 결합시키면 그 조합은 개념에 대응된다. 따라서 회의 문자의 구성 원리를 이용하면 눈에 보이지 않는 것, 묘사할 수 없는 것, 추상적인 것을 순수하게 시각적인 방식으로 표현할 수 있다는 결론이 나온다.

그러나 개별 장면들의 시간적 병치를 통해서 이루어 낸 추상적 의미는 영화를 보는 관객의 머릿속에서만 존재한다. 따라서 이런 방식으로 만들어진 영화를 보면서 거기에 담긴 의미를 구성해 내는 것은 관객의 몫으로 남게 된다.

47. 위 글의 내용에 부합하는 것은?

- ① 영화는 구체적인 대상의 재현을 통해 독자적인 예술이 된다.
- ② 영화의 개별 장면과 회의 문자 사이에 구조적 유사성이 있다.
- ③ 영화의 정신적인 의미는 개별 장면들의 특성으로 환원될 수 있다.
- ④ 영화는 추상적인 의미를 표현하기 위해 언어적 요소를 풍부하게 이용해야 한다.
- ⑤ 영화 외의 영역에서도 영화가 독자적인 예술이 되기 위한 원리를 끌어낼 수 있다.

[16 ~ 20] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

누군가 자신이 불행한 일을 겪었다고 말한다면 사람들은 그에게 동정심을 느낄 것이다. 그러나 다음 순간 자신의 이야기가 전부 꾸며낸 것이라고 말한다면, 더는 그에게 동정심을 느끼지 않게 될 것이다. 일반적으로 감정은 그 감정을 유발하는 대상이나 사건이 실제로 존재한다는 믿음이 전제되어 있기 때문이다. 그렇다면 허구임이 분명한 공포 영화를 보는 관객들이, 존재한다고 믿지 않는 괴물과 그 괴물을 중심으로 펼쳐지는 허구적 사건을 보면서 공포를 느끼는 현상은 어떻게 이해해야 할까?

래드포드는 허구적 인물과 사건에 대해 감정 반응을 보이는 현상을 ‘허구의 역설’이라 규정하고, 다음 세 가지 전제를 제시하였다.

- 전제 1. 우리는 존재한다고 믿는 것에 대해 감정적으로 반응한다.
- 전제 2. 우리는 허구적 사건이나 인물은 존재하지 않는다고 믿는다.
- 전제 3. 우리는 허구적 사건이나 인물에 대해 감정적으로 반응한다.

㉠ 이 세 가지 전제가 동시에 참일 수 없다는 모순을 해결하는 방법은 그중 일부를 부정하는 것이다. 래드포드는 감정을 유발하는 대상이 존재한다는 믿음 없이 허구에 의해서도 감정이 발생할 수 있다고 보았다. 그렇지만 그 감정은 존재에 대한 믿음이 결여된 것이므로 비합리적이라고 하였다. 이후 학자들은 허구에서 비롯된 감정이 합리적일 수 있다고 주장하며, 믿음이냐 생각과 같은 인지적 요소가 어떤 역할을 하는지에 대해 논의를 전개해 왔다.

환영론에서는 사람들이 허구를 감상하는 동안 허구에 몰입하여 허구적 사건이나 인물이 존재하지 않는다는 사실을 잊어버리고, 그 사건이나 인물이 실제로 존재한다는 환영에 빠져 감정 반응을 하게 된다고 보았다. 이에 대해 월턴과 캐럴은 공포 영화의 관객이 영화를 감상하는 동안에도 영화가 허구라는 사실을 잊지 않는다고 주장하였다. 만약 관객이 영화 속 괴물이 실제로 존재한다고 믿는다면 공포로 인해 영화관에서 도망을 가거나 도움을 요청하는 등의 행동을 보여야 하는데 그렇게 하지 않는다는 것이다. ㉡ 이런 점에서 월턴과 캐럴은, 환영론은 허구에서 느끼는 감정을 설명하는 타당한 이론이 될 수 없다고 주장하였다.

월턴은 관객이 허구의 세계에 빠져드는 현상을 상상의 인물과 세계에 대해 ‘믿는 체하기’ 놀이를 하는 것으로 설명하였다. 믿는 체하기란, 어린아이들이 소도구를 가지고 노는 소꿉장난에서 볼 수 있는 것처럼 실제 사물을 가지고 하는 일종의 상상하기이다. 공포 영화를 보는 관객은 영화를 소도구로 하는 믿는 체하기 놀이에 참여하는 중이고, 관객의 감정 반응은 허구에 대한 믿음에서 비롯되는 것이 아니라 상상하기의 결과인 것이다. 이때 괴물은 상상의 세계 안에서는 실제로 존재하는 대상이다. 다만 허구적 대상에서 비롯된 감정은 상상의 세계에서만 성립하는 것일 뿐, 대상이 실제 세계에 존재한다는 믿음에서 비롯된 것은 아니다. 이런 점에서 월턴은 허구를 감상할 때 유발되는 감정을 ‘유사 감정’이라고 하였다.

캐럴은 생각도 감정을 유발하는 인지적 요소라고 하면서 사고 이론을 전개하였다. 사고 이론은 허구를 감상하는 사람은 허구적 사건이나 인물 자체에 대해 반응하는 것이 아니라 그

것들에 대한 ‘생각’에 반응한다고 보았다. 마음속에서 명제가 참임을 받아들이는 상태가 믿음이라면, 명제를 그저 머릿속에 떠올리는 것이 생각이다. 캐럴은 생각을 품는 것만으로도 감정이 유발될 수 있다고 보았다. 괴물이 실제로 존재한다는 믿음 없이 괴물에 대해 생각하는 것만으로도 공포를 느낄 수 있다는 것이다.

최근 등장한 감각믿음 이론은 영화가 주는 감각 자극에 주목하여, 믿음을 ‘중심믿음’과 ‘감각믿음’으로 구분하였다. 중심믿음은 추론적 사고와 기억 등에 의해 만들어지는 믿음을, 감각믿음은 오로지 감각 경험에 의해 자동적으로 떠오르는 믿음을 말한다. 건물이 불타는 영화의 장면을 보면 ‘건물에 불이 났다.’라는 감각믿음이 자동적으로 생긴다는 것이다. 감각믿음 이론에서는 관객이 허구인 영화의 내용을 인지적으로는 사실이라고 믿지 않지만 감각적으로는 사실이라고 믿고 감정 반응을 한다고 보았다. 공포 영화를 보는 관객 역시 감각 경험에 의해 괴물의 존재를 경험하고 공포를 느끼는데, 이러한 감각 경험이 괴물은 허구적 대상이라는 인지적 판단에 의해 억제될 수 없다는 것이다. 또한 감각믿음 이론은 관객이 감각 경험에 의해 영화 속 괴물이 존재한다고 믿으면서도 괴물은 허구적 대상이라는 중심믿음이 있기 때문에 도망가거나 도움을 요청하지 않는 것이라고 설명하였다.

허구의 감상과 그에 따른 감정 발생을 연구하는 학자들은 허구가 사실이 아님을 알면서도 그 허구에 대해 감정 반응을 보이는 인간의 행동을 설명하기 위한 고민을 계속하고 있다. 특히 공포 영화를 보는 관객의 공포가 인지적 경험과 감각적 경험의 통합에서 비롯된다는 최근의 논의는 영화 제작 시 공포를 주는 대상의 존재감이나 위협감이 어떻게 구성되어야 하는가를 말해주고 있다.

16. 밑글의 내용 전개 방식으로 가장 적절한 것은?

- ① 특정 현상에 관한 다양한 이론을 제시하고 시사점을 도출하고 있다.
- ② 특정 현상을 설명하는 상반된 이론을 제시하고 절충 방안을 모색하고 있다.
- ③ 특정 현상에 관한 이론들을 유형별로 분류하면서 그 분류 기준에 대해 검토하고 있다.
- ④ 특정 현상을 설명하는 각 이론의 의의와 한계를 평가하여 하나의 이론 아래 통합하고 있다.
- ⑤ 특정 현상에 관한 이론이 분화되는 과정을 단계적으로 서술하고 현상이 지닌 의의를 제시하고 있다.

17. ㉠의 방식을 활용하여 ‘환영론’의 입장을 설명한 것으로 적절한 것은?

- ① 전제 1을 부정하고 전제 2와 전제 3을 받아들인다.
- ② 전제 2를 부정하고 전제 1과 전제 3을 받아들인다.
- ③ 전제 3을 부정하고 전제 1과 전제 2를 받아들인다.
- ④ 전제 1과 전제 2를 부정하고 전제 3을 받아들인다.
- ⑤ 전제 1과 전제 3을 부정하고 전제 2를 받아들인다.

18. ㉠의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 실제로 존재하지 않는 대상에 대해 감정을 느끼는 것은 모순이기 때문이다.
- ② 대상이 존재한다는 믿음에서 유발된 감정은 해당 감정과 관련된 행동을 촉발하기 때문이다.
- ③ 허구에서 느끼는 감정은 실제로 존재하는 인물과 사건에서 느끼는 감정과 다르기 때문이다.
- ④ 감정을 인지적 경험과 감각적 경험이 통합된 결과로 설명할 때 이론적 타당성을 높일 수 있기 때문이다.
- ⑤ 사람들은 일반적인 경우와 달리 허구에 대해서는 '믿는 체하기' 놀이처럼 생각하여 감정 반응을 보이기 때문이다.

19. [A]를 바탕으로 <보기>를 이해한 내용으로 적절한 것은?

< 보 기 >

한 연구자가 감각믿음 이론과 관련하여 다음과 같은 실험을 실시하였다. 우선, 실험 참가자들에게 두 선분 a, b가 그려진 <그림>을 보여주겠다고 예고하였다. 그리고 ㉠ <그림>을 보여 주기 전, 굵은 선으로 표시된 선분 a와 선분 b의 길이는 동일하다고 말해 주었다. 하지만 ㉡ <그림>을 본 모든 실험 참가자들은 연구자가 앞서 한 말을 기억하고 있었음에도 불구하고, 선분 a보다 선분 b가 길어 보인다고 응답하였다. 이 실험에서 사용된 <그림>은 아래와 같다.

< 그림 >

- ① 연구자는 실험 참가자들이 ㉡ 단계에서 시각 경험에 의한 감각믿음을 가질 것으로 기대하였다.
- ② 실험 참가자들은 ㉠ 단계에서 추론적 사고에 의한 감각믿음을 형성하였다.
- ③ 실험 참가자들이 ㉡ 단계에서 가지게 된 중심믿음은 ㉠ 단계에서 감각 경험에 의해 유지되었다.
- ④ ㉡ 단계에서 연구자가 말해 준 내용은 ㉠ 단계에서 실험 참가자들의 감각믿음에 영향을 미치지 못한 것으로 나타났다.
- ⑤ ㉡ 단계에서 연구자는 실험 참가자들의 중심믿음과 감각믿음이 일치한 것으로 판단하였을 것이다.

20. 윗글을 바탕으로 할 때 <보기>에 대한 반응을 추론한 것으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보 기 >

윤수는 끔찍한 녹색 점액 괴물이 나오는 공포 영화를 보고 있다. 괴물이 천천히 땅 위로 흘러내리며 주변의 모든 것을 파괴하는 장면을 보며 몸을 움츠린다. 이윽고 녹색 괴물의 몸체에서 끈적끈적한 머리가 솟아오르더니, 갑자기 관객을 향해 돌진한다. 윤수는 공포를 느껴 비명을 지른다. 영화가 끝난 후에도 윤수는 공포에 몸을 떨면서, "괴물이 진짜처럼 무서웠다."라고 말한다.

- ① 래드포드의 관점에서는, 영화를 보면서 윤수가 느낀 공포는 괴물이 존재한다는 믿음 없이 생겨난 것이라고 보겠군.
- ② 환영론의 관점에서는, 윤수가 비명을 지른 것에 대해 환영에 빠져 영화 속 내용을 사실이라 믿은 것으로 판단하겠군.
- ③ 월턴의 관점에서는, 영화를 보면서 윤수가 느낀 공포는 실제로 괴물이 존재한다는 믿음에서 비롯된 것이므로 유사 감정이라고 주장하겠군.
- ④ 캐럴의 관점에서는, 영화가 끝난 후에도 윤수가 공포를 느낀 것은 괴물에 대한 생각 때문이라고 주장하겠군.
- ⑤ 감각믿음 이론의 관점에서는, 영화를 보는 동안 윤수가 감각 경험으로 인해 공포를 느낀다고 주장하겠군.

◆ 22년 11월 고2 16~21번

[16 ~ 21] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

‘예술은 재현의 기술이기 때문에 무가치한 것이다.’ 이는 플라톤의 예술관이 드러난 말로, 세계를 ‘가시적 세계’와 ‘가시적 세계’로 구분하는 그의 세계관과 밀접한 연관이 있다. 플라톤에게 가시적 세계는 우리의 지성으로만 알 수 있는 세계이며, 결코 변하지 않는 본질, 즉 실재인 ‘에이도스’가 있는 세계이다. 반면 가시적 세계는 우리 눈으로 지각이 가능한 현실 세계로, 이 세계는 가시적 세계를 모방하여 재현한 환영이자 이미지에 불과하다.

플라톤은 가시적 세계의 사물들을 ‘에이도론’이라 부르며, 에이도론을 에이도스의 성질을 얼마나 반영했는지에 따라 ‘에이콘’과 ‘판타스마’로 구분한다. 에이콘은 사물을 만드는 주체가 건축가나 장인처럼 에이도스에 대한 지식을 가지고 에이도스의 성질을 가능한 정확하게 재현한 좋은 이미지이다. 반면 판타스마는 에이도스에 대한 지식이 없이 눈에 보이는 현상만을 모방하여 재현한 나쁜 이미지이다. 즉 모방한 것을 다시 모방한, 사본의 사본에 불과하다. 플라톤은 판타스마를 에이도스의 성질이 없는 가짜, 사이비라는 의미로 ‘시물라크르’라고 부르며 예술이 시물라크르에 해당한다고 말한다. 플라톤은 특히 회화는 화가가 실재에 대해 아무것도 모른 채 사람들이 실재라고 믿도록 기만하는 사이비 기술이며, 이러한 기술로 그려진 작품은 본질에서 멀어진 무가치한 것이라고 주장한다.

하지만 반플라톤주의 철학자 들뢰즈는 플라톤이 원본의 성질을 재현한 정도에 따라 원본과 사본, 시물라크르로 위계적인 질서를 부여한다고 지적하며, 이러한 플라톤식 사유에는 주체가 이성을 통해 대상의 가치를 판단하고 재단하는 폭력성이 내재해 있다고 비판한다. 다시 말해 플라톤은 원본과의 유사성을 근거로 들어 진짜 유사와 가짜 유사를 구분 짓고 시물라크르만을 무가치한 것으로 폐기했다는 것이다.

시물라크르가 모방을 거듭하면서 본질에서 멀어진 가짜라고 주장하는 플라톤과 달리 들뢰즈는 사물 그 자체라고 주장한다. 들뢰즈에 의하면 시물라크르는 주체의 판단과 상관없이 독립된 존재로서, 원본과 사본의 시물라크르에 대한 우위를 부정하는 역동적인 힘이 있다. 그 힘은 반복을 통해 실현되는데, 시물라크르를 반복해서 생성할 때 드러나는 모든 차이가 바로 시물라크르가 실재로서 지닌 의미 그 자체이다. 이렇듯 시물라크르를 긍정하는 들뢰즈에 의하면 예술의 목표는 예술가가 플라톤식 사유에서 벗어나 가장 일상적인 반복에서도 서로 다른 의미를 지닌 예술 작품을 생성해 내는 것이다. 왜냐하면 그것이 예술이 주체의 판단에 의해 가치 없는 것으로 폐기되지 않고 존재 가치를 보존하는 길이기 때문이다. 그래서 들뢰즈는 ㉞ “예술은 모방이 아니라 반복할 뿐이다.”라고 선언한다.

(나)

철학자 장 보드리야르는 현대 사회는 미디어와 광고가 생산하는 복제 이미지들로 만들어진 세계라고 ㉠ 말한다. 보드리야르에 의하면 플라톤 이래 원본과 이미지의 경계가 분명했던 서구 근대 사회에서는 복제 이미지가 단순한 복사물에 불과했지만, 현대 사회에서는 실재보다 더 실재적이고 우월한 것이 된다. 그런 의미에서 그는 현대 사회의 이미지를 ‘초과실재’라 부른다. 이 초과실재가 바로 보드리야르가 말하는 시물라크르이다. 오늘날 우리가 역사적 사실보다 현실처럼 믿는 영화 속 이

미지나, 실재한다고 믿는 상품 광고 속 캐릭터 등을 그 예로 들 수 있다.

보드리야르는 시물라크르가 산출되는 과정을 ‘시물라시옹 현상’이라 부르며, 시물라시옹 현상으로 모든 실재가 사라진다고 말한다. 그에 의하면 시물라시옹 현상이 끊임없이 일어나는 현대 사회에서 시물라크르는 그 자체로서 실재를 대신한다. 우리가 실재보다 시물라크르를 더 실재라고 믿고, 그것이 사물의 본질이라고 믿기 때문에 현대 사회의 모든 영역은 ‘내파’하여 사라진다. 이때 내파란 무한히 증식하여 재생산된 시물라크르들이 원래 실재를 지시하던 기능과 가치를 잃어버려 실재와 시물라크르 사이의 경계가 붕괴되는 것을 의미한다. 보드리야르는 시물라시옹 현상의 예로 쥐를 모델로 하여 만들어진 만화 주인공 미키마우스를 든다. 미키마우스는 다양한 미디어에서 반복되면서 쥐를 지시하던 기능과 가치가 사라졌고 사실상 쥐와 별개의 존재가 되었다. 다시 말해 실제 쥐와 미키마우스 사이의 경계는 붕괴되었고, 미키마우스는 모델이었던 실제 쥐보다 오히려 더 실재적이고 우월한 초과실재가 되었다.

이러한 시물라시옹 현상은 오늘날 우리 문화 현상이 되었고 예술의 영역까지 확장된다. 보드리야르는 오늘날 예술 작품이 시물라시옹 현상에 의해 도처에서 증식하면서 예술이 가지고 있던 미적 가치가 사라지고 있다고 비판한다. 예술이 일상적 사물에 가까워지고, 일상적 사물은 예술에 가까워지면서 미적인 것은 비미적인 것과의 변별성을 잃고 내파되어 사라지고 있기 때문이다. 보드리야르에 의하면 예술가가 전시장에 깃발, 청소기, 식탁 등과 같은 일상적 사물을 두고 예술을 논하는 등 모든 것이 미학적인 것이 될 때, 그 어떤 것도 더 이상 아름답거나 추하지 않게 되며, 동시에 예술은 자신의 한계를 넘어서 그 자체를 부정하고 청산한다. 즉, 예술 그 자체가 내파되어 사라진 상태가 된다. 보드리야르는 이러한 현상을 ‘초미학’이라 부르며, ㉡ “예술은 너무 많기 때문에 극도로 보잘것없는 것이다.”라고 역설했다.

16. (가)와 (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① (가)와 달리 (나)는 시물라크르가 지닌 오류를 증명하는 과정을 사고 실험을 통해 설명하고 있다.
- ② (나)와 달리 (가)는 특정한 철학적 관점에서 파생된 예술관을 바탕으로 시물라크르가 사라지는 현상의 이유를 밝히고 있다.
- ③ (가)와 (나)는 모두 특정 철학자의 세계관을 바탕으로 해당 철학자의 시물라크르에 대한 관점을 소개하고 있다.
- ④ (가)와 (나)는 모두 특정한 철학적 관점을 바탕으로 현대의 시물라크르가 지닌 문제점에 대한 극복 방법을 제시하고 있다.
- ⑤ (가)와 (나)는 모두 시물라크르에 대한 다양한 예술관이 지닌 문제점을 지적하고 이에 맞서는 새로운 예술관을 모색하고 있다.

17. (가)의 가시적 세계와 가시적 세계에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 가시적 세계는 지성으로만 알 수 있는 세계이다.
- ② 가시적 세계는 눈으로 지각 가능한 현실 세계이다.
- ③ 가시적 세계의 사물들은 에이콘과 판타스마로 구분된다.
- ④ 가시적 세계는 가시적 세계를 모방한 환영에 불과한 세계이다.
- ⑤ 가시적 세계에 있는 본질은 에이도스와 에이돌론으로 구분된다.

※ 윗글과 <보기>를 바탕으로 18번과 19번의 물음에 답하십시오.

< 보 기 >

[자료 1]

음료 회사로부터 캐릭터 제작을 의뢰받은 A는 실제 상품을 베낀 초안을 그린 후 이를 변형한 첫 캐릭터를 그렸지만, 음료 회사는 첫 캐릭터에서 상품의 특징이 드러나지 않는다고 혹평했다. A는 첫 캐릭터를 의인화한 최종 캐릭터를 다시 그렸고, 음료 회사는 최종 캐릭터를 담은 광고를 반복하여 방영했다. 이후 최종 캐릭터는 설문 조사에서, 가장 영향력 있는 인물로 선정되는 등 실제 상품보다 사랑받는 인기 캐릭터가 되었다.

[자료 2]

가구 장인 B가 자신이 만든 의자를 본떠 직접 그린 '의자 1'은 예술성을 인정받아 미술관에 전시됐다. 화가 C는 '의자 1'을 보고 자신만의 방식으로 '의자 2'를 그린 후, 다시 이를 변형한 '의자 3'을 그려 전시했다. 그러자 B는 '의자 1'의 모델인 실제 의자를 '의자 0'으로 전시했고, 평론가들은 이것이야말로 진정한 원본이라고 극찬했다. 이후 예술가들이 깃발, 책상 등을 그대로 전시하고 예술을 논하는 현상이 각국 미술관에서 일어났다.

18. 다음은 윗글을 읽은 학생이 <보기>를 이해한 내용을 정리한 것이다. 적절하지 않은 것은?

[자료 1]	들뢰즈와 달리 플라톤은 A가 그린 '첫 캐릭터'를, 모방을 거듭한 가짜로 여길 것이다. ㉠
	플라톤과 달리 들뢰즈는 '초안', '첫 캐릭터', '최종 캐릭터' 사이에 드러나는 차이를 실제로서 지닌 의미로 여길 것이다. ㉡
	들뢰즈와 달리 보드리야르는 가장 영향력 있는 인물로 선정된 '최종 캐릭터'가 실재를 대신한다고 여길 것이다. ㉢
[자료 2]	보드리야르와 달리 플라톤은 '의자 0'이 실제보다 우월해졌다고 여길 것이다. ㉣
	플라톤과 달리 들뢰즈는 '의자 3'이 '의자 1'의 우위를 부정하는 힘이 있다고 여길 것이다. ㉤

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ ④ ㉣ ⑤ ㉤

19. 윗글을 바탕으로 <보기>에 대해 보인 반응으로 적절하지 않은 것은? [3점]

- ① 플라톤은 [자료 2]의 B가 만든 의자와 달리 [자료 1]의 초안은 눈에 보이는 현상만을 모방한 나쁜 이미지라고 보겠군.
- ② 플라톤은 [자료 1]의 A가 그린 캐릭터들과 [자료 2]의 C가 그린 그림들은 모두 사이버 기술로 그려진 것들이라고 보겠군.
- ③ 들뢰즈는 [자료 1]에서 첫 캐릭터에 대해 음료 회사가 한 혹평과 [자료 2]에서 '의자 0'에 대해 평론가들이 한 극찬에는 모두 대상의 가치를 재단하는 폭력성이 내재해 있다고 보겠군.
- ④ 보드리야르는 [자료 1]의 인기 캐릭터가 된 최종 캐릭터는 초과실재가, [자료 2]의 '의자 1'은 예술성을 인정받은 순간에 초미학 상태가 되었다고 보겠군.
- ⑤ 보드리야르는 [자료 1]의 설문 조사 결과를 보고 실제 상품과 광고 속 캐릭터 간의 경계가, [자료 2]의 각국 미술관에서는 일상 사물과 예술 작품 간의 경계가 내파된 현상이 일어났다고 보겠군.

20. ㉡와 ㉣에 담긴 의미를 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① ㉡에는 예술 작품이 사물 그 자체로서 존재 가치를 보존하는 방법이, ㉣에는 예술 작품이 예술로서 미적 가치를 선택하는 방법이 담겨 있다.
- ② ㉡에는 예술 작품을 사본의 사본으로 평가하는 입장에 대한 수용이, ㉣에는 모든 것이 미학적인 것이 되는 현상에 대한 비판이 담겨 있다.
- ③ ㉡에는 반복이 실현된 예술 작품은 본질에서 멀어진다는 의미가, ㉣에는 미적인 것과 비미적인 것의 변별성이 사라졌다는 의미가 담겨 있다.
- ④ ㉡에는 예술 작품을 주체의 판단에서 독립된 존재로 만들지 못하는 예술가의 한계가, ㉣에는 예술 자체를 부정하지 못하는 예술가의 한계가 담겨 있다.
- ⑤ ㉡에는 반복을 통해 위계적 질서에서 벗어난 예술에 대한 긍정적 태도가, ㉣에는 증식을 통해 그 어떤 것도 아름답거나 추하지 않게 된 예술에 대한 부정적 태도가 담겨 있다.

21. 문맥상 ㉠의 의미와 가장 가까운 것은?

- ① 사람들은 흔히 내 글을 관념적이라고 말한다.
- ② 청중들에게 자신의 감정을 말하는 일은 매우 어렵다.
- ③ 험less 길로 말하면 우리 아버지를 따라갈 사람이 없다.
- ④ 경비 아저씨에게 아이가 오면 문을 열어 달라고 말해 두었다.
- ⑤ 동생에게 끼니를 거르지 말라고 아무리 말해도 듣지를 않는다.