

◆ 01 수능 52~55번

[52~55] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

영화의 기본적인 단위는 프레임이다. 테두리 혹은 틀을 뜻하는 프레임은 영화가 만들어져 상영되는 단계마다 서로 다르게 정의된다. 촬영 과정에서는 카메라를 통해 들여다보는 장면의 구도로, 편집 과정에서는 필름에 현상된 낱알의 정지 사진으로, 그리고 상영 과정에서는 극장의 어둠과 화면을 가르는 경계선으로 규정되는 것이다. 그러나 어떻게 정의되든 간에 이 개념은 영화가 ①프레임을 통해 비추어진 세계이며 프레임을 경계로 어두운 객체의 현실 세계와 구분된다는 것을 의미한다는 점에서 일치한다.

회화나 사진이 하나의 프레임만을 가지는 것과는 달리, 영화는 연속적으로 교체되는 많은 수의 프레임들을 가진다. 그리고 이 프레임들은 통합의 과정을 거치면서 한 편의 영화로 만들어진다. 그렇기 때문에, 어떤 프레임일지라도 그 시간과 동작의 원래 맥락에서 분리되지 않으며, 그 자체가 독립적으로 완결된 의미를 지니는 경우도 거의 없다. 그래서 관객은 눈앞에서 계속해서 이것에서 저것으로 바뀌며 재구성되는 프레임들을 그것의 극적이고 시간적인 맥락을 참작하여 이해하게 된다.

또한 회화나 사진이 소재나 구성에 프레임을 맞추는 것과는 달리, 영화는 가로 세로의 비율이 언제나 일정한, 같은 크기의 프레임에 맞추어 내용물을 배치하게 된다. 이렇게 프레임이 고정되는 것은 그것이 필름이나 극장 영사막의 규격화된 형식을 이용해야 하는 영화의 기계적, 기술적 조건을 벗어나기 어렵기 때문이다. 이로 인해 영화 프레임에서는 수직적 구성에 매우 큰 어려움이 따른다. 그래서 영화에서는 초고층 빌딩들이 들어선 거리를 한 번에 효과적으로 보여 줄 수 있는 수직적 프레임을 거의 볼 수 없는 것이다.

프레임의 완고한 형식성으로 인해 영화가 상영되는 조건에 따라서는 원래의 프레임이 변형되고 결과적으로 감독이 의도했던 화면 구성이 심각하게 훼손되는 일이 생기기도 한다. 특히 와이드 스크린의 장점을 효과적으로 이용한 극장용 영화가 TV를 통해 방영될 때 이러한 문제가 두드러지게 나타난다. 35mm의 영화가 16mm로 축소된다는 것은 원래 프레임에서 화면의 3분의 1 정도가 잘리게 된다는 것을 의미한다. 그런데 이런 식으로 화면을 자르면, 원래 프레임의 가장자리에 있던 등장 인물이 변형된 화면에서는 전혀 보이지 않을 수도 있고, 혹은 등장 인물이 시청자의 눈에는 보이지도 않는 것에 깜짝 놀라거나 공포에 찬 반응을 보일 수도 있다.

그러나 영화 프레임이 갖는 이러한 제약성 때문에 영화의 매력에 감소한다고 보기는 어렵다. 왜냐하면 이러한 형식의 제약성으로 인해 오히려 영화의 다양한 기법들이 개발되고 작품의 예술성이 더욱 높아질 수 있기 때문이다. 이 점에 있어서 영화 감독은, 소네트*가 요구하는 형식적 요건에 오히려 구미가 당겨서 그 엄격한 형식을 택하는 소네트 작자에 견줄 수 있다.

①우리가 소네트를 읽어서 얻는 즐거움은 대체로 형식과 내용 간의 긴장에서 유래하는 것이다. 기법과 소재가 이런 식으로 완벽히 융합할 때, 우리의 심미적인 즐거움은 고조된다. 이와 동일한 원칙이 영화의 프레임에 적용될 수 있다.

* 소네트 : 하나의 시행이 10음절로 된 14행의 정형시

52. 밑글의 내용과 일치하는 것은?

- ① 영화의 각 프레임은 독립적으로 완결된 의미를 지닌다.
- ② 영화는 프레임에 맞추어 내용물을 배치한다.
- ③ 영화의 프레임은 모든 대상을 효과적으로 보여 주는 틀이다.
- ④ 영화 프레임의 규격은 대상에 따라 자유롭게 바뀔 수 있다.
- ⑤ 영화에서 프레임의 제약은 영화의 매력을 감소시킨다.

53. 밑글로 미루어 ㉠과 거리가 먼 것은?

- ① 유리창을 통해 본 세상
- ② 배 위에서 바라본 등대
- ③ 천체 망원경으로 본 우주
- ④ 동굴 속에서 바라본 바깥 풍경
- ⑤ 손거울에 비추어 본 자신의 모습

54. ㉡을 영화에 적용하여 설명할 때, 가장 적절한 것은?

- ① 영화는 형식과는 무관하게 즐거움을 제공한다.
- ② 내용에 따라 형식이 결정될 때, 영화의 묘미가 커진다.
- ③ 영화를 즐기는 사람들은 대개 형식미에 관심을 갖게 마련이다.
- ④ 형식의 엄격성 속에서 내용의 새로움이 창조될 때, 영화의 심미적 즐거움은 커진다.
- ⑤ 영화의 심미적 즐거움은 내용과 형식이 각기 다른 의미를 만들어 내는 데서 발생한다.

55. 밑글에 대한 이해를 심화·발전시킨 것으로 보기 어려운 것은?

- ① 영화를 제대로 감상하려면 영화관에 가서 보는 것이 좋겠어.
- ② 영화의 기법도 참조해 가면서 영화를 감상하는 것이 좋겠어.
- ③ 기법과 소재를 융합시킬 수 있는 방법이 무엇인지 알고 싶어.
- ④ 배우의 대사나 연기에 관심을 갖고 영화를 감상하는 것이 좋겠어.
- ⑤ TV로 극장용 영화를 볼 때는 변형된 부분도 고려하여 감상해야겠어.

◆ 05-6평 25~28번

[25~28] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

오늘날 영화 한 편에 천만 명의 관객이 몰릴 정도로 영화는 우리 시대의 대표적인 예술 장르로 인정받고 있다. 그런데 영화 초창기인 1930년대에 발터 벤야민(W. Benjamin)이 영화를 비판적으로 조망하고 있어 흥미롭다. 그에 따르면 영화는 전통적인 예술 작품이 지니는 ㉠ 아우라(Aura)를 상실하고 있다는 것이다.

아우라는 비인간화되고 사물화된 의식과 태도를 버리고, 영혼의 시선으로 대상과 교감할 때 경험할 수 있는 ㉡ 아름다운 향기 내지 살아 숨쉬는 듯한 생명력과 같은 것이다. 그것은 우리들 가까이 있으면서도 저 멀리 있는데, 대상과 ㉢ 영혼의 교감을 통해 몰입할 때, 그때 어느 한 순간 일회적으로 나타난다. 예술 작품은 심연에 있는 아우라를 불러내는 것이고, 수용자는 그런 예술 작품과의 교감을 통해 아우라를 경험한다. 그런데 사진이나 카메라 등과 같은 기계적, 기술적 장치들이 예술의 영역에 침투하면서 예술 작품의 아우라는 파괴되는데, 벤야민은 그 대표적인 예로 영화를 든다.

벤야민은 영화의 가장 중요한 특징으로 관객의 자리에 카메라가 대신 들어선다는 점을 지적하고 있다. 연극의 경우 배우와 관객은 직접적으로 교감하면서, 배우는 자기 자신이 아닌 다른 인물을 연출해 보이고 관중의 호흡에 맞추어 연기를 할 수 있다. 관객은 연극의 주인공을 둘러싸고 있는 아우라를 그 주인공 역할을 하는 배우를 통해 경험할 수 있다. 그러나 영화의 경우 배우와 관객 사이에 카메라가 개입된다. 배우는

카메라 앞에서 연기를 하지만, 카메라라는 기계가 갖는 비인간적 요소로 인해 ㉣ 시선의 교감을 나눌 수 없게 된다. 관객은 ㉤ 스크린에 비친 영상만을 접하기 때문에 배우와 교감할 수 없고, 다만 카메라와 일치감을 느낄 때만 배우와 일치감을 느낄 수 있다. 이로 인해, 관객은 카메라처럼 배우를 시각적으로 시험하고 비평하는 태도를 취한다. 그 결과 배우는 모든 교감의 관계가 차단된 유배지 같은 곳에서 카메라를 앞에 두고 재주를 부리는 것으로 만족해야 한다. 배우를 감싸고 있는 아우라도, 배우가 그려내는 인물의 아우라도 사라질 수밖에 없다.

영화 배우의 연기는 하나의 통일된 작업이 아니라 여러 개의 개별적 작업이 합쳐져서 이루어진다. 이는 연기자의 연기를 일련의 조립할 수 있는 에피소드로 쪼개어 놓는 카메라의 특성에서 비롯된다. 카메라에 의해 여러 측면에서 촬영되고 편집된 한 편의 완성된 영화에 담긴 동작의 순간들은 카메라 자체의 그것일 뿐이다. 영화 배우는 각 동작의 순간순간에 선별적으로 배치된 여러 소도구 중의 하나에 불과하다. 따라서 카메라에 의해 조립된 영상들에 아우라가 개입할 여지는 없다.

이런 점들을 들어, 벤야민은 전통적인 예술이 피어날 수 있는 유일한 영역으로 간주되어 온 ㉥ 아름다운 가상(假像)의 왕국으로부터 예술과 그 수용층이 멀어지고 있음을 영화가 가장 극명하게 보여 준다고 비판한다. 영화 초창기에 대두된 벤야민의 이러한 비판이 오늘날 문화의 총아로 각광받는 영화에 전면적으로 적용될 수 있을지는 미지수이다.

25. 위 글에 나타난 벤야민의 견해와 거리가 먼 것은? [1점]

- ① 연극 배우는 관객과 호흡을 맞추어 연기한다.
- ② 영화 배우는 카메라의 시선으로부터 자유롭지 못하다.
- ③ 영화에서 배우는 살아 있는 인격체로 취급되지 않는다.
- ④ 영화 관객은 배우에게 가까이 다가가기 위해 노력한다.
- ⑤ 기계적 장치들이 예술 영역에 침투하면서 수용층의 태도가 변한다.

26. 문맥상 ㉠과 가장 관련이 깊은 것은?

- ① 화원의 장미꽃이 예뻐서 화병에 한 다발을 꽂아 두고 늘 가까이했다.
- ② 한적한 시골에 가서 며칠 푹 쉬다 보니 세상만사 온갖 시름이 다 잊혀졌다.
- ③ 조용한 카페에 홀로 앉아 따뜻한 차를 마시면서 여러 가지 상념을 떠올렸다.
- ④ 따뜻한 봄날, 들에 핀 한 송이 꽃을 그윽이 바라보자 그 꽃이 내게 미소로 답했다.
- ⑤ 방안이 너무 어둡고 칙칙한 것 같아서 화사한 색채를 지닌 그림을 벽에 걸어 두었다.

27. ㉠~㉥ 중에서 성격이 다른 하나는? [1점]

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉣ ④ ㉤ ⑤ ㉥

28. 위 글에 나타난 벤야민의 주된 논지에 대한 비판으로 가장 적절한 것은?

- ① 요즘 좋은 영화가 얼마나 많은데. 화려하면서도 눈부신 영상미는 영화만이 갖는 큰 강점이지.
- ② 벤야민이 살던 시대의 영화 배우들은 연기를 못했나 봐. 요즘 영화 배우들은 연기를 정말 잘하잖아.
- ③ 우리나라 영화 규모가 얼마나 커졌는데. 제작비만 하더라도 몇 십 억이 들잖아? 그리고 영화관에 몰리는 관객 수도 엄청나.
- ④ 요즘 카메라 촬영 기법이 아주 좋아졌어. 배우들의 섬세한 표정은 물론이고 세밀한 행동 하나하나를 그대로 화면으로 옮겨 놓잖아.
- ⑤ 영화를 두고 예술인지 아닌지를 가르는 기준이 하나만 있는 것은 아니지. 사람에 따라 여러 가지가 있을 수 있어. 그리고 시대가 변하면 기준도 변하잖아.

◆ 19-9평 33~38번

[33~38] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

근대 도시의 삶의 양식은 많은 학자들의 관심을 끌어 왔다. 오랫동안 지배적인 관점으로 받아들여진 것은 삶의 양식 중 노동 양식에 주목하는 ㉠ 생산학파의 견해였다. 생산학파는 산업혁명을 통해 근대 도시 특유의 노동 양식이 형성되는 점에 관심을 기울였다. 그들은 우선 새로운 테크놀로지를 갖춘 근대 생산 체계가 대규모의 노동력을 각지로부터 도시로 끌어 모으는 현상에 주목했다. 또한 다양한 습속을 지닌 사람들이 어떻게 대규모 기계의 리듬에 맞추어 획일적으로 움직이는 노동자가 되는지 탐구했다. 예를 들어, 미셸 푸코는 노동자를 집단 규율에 맞춰 금욕 노동을 하는 유순한 몸으로 만들어 착취하기 위해 어떤 훈육 전략이 동원되었는지 연구하였다. 또한 생산학파는 노동자가 기계화된 노동으로 착취당하는 동안 감각과 감성으로 체험하는 내면세계를 상실하고 사물로 전락했다고 고발하였다. 이렇게 보면 근대 도시는 어떠한 쾌락과 환상도 끼어들지 못하는 거대한 생산 기계인 듯하다.

이에 대하여 ㉡ 소비학파는 근대 도시인이 내면세계를 상실한 사물로 전락한 것은 아니라고 하면서 생산학파를 비판하기 시작했다. 예를 들어, 폴런 캠벨은 금욕주의 정신을 지닌 청교도

들조차 소비 양식에서 자기 환상적 쾌락주의를 가지고 있었다고 주장하였다. 결핍을 충족시키려는 욕망과 실제로 욕망이 충족된 상태 사이에는 시간적 간극이 존재할 수밖에 없다. 그런데 근대 도시에서는 이 간극이 좌절이 아니라 오히려 욕망이 충족된 미래 상태에 대한 주관적 환상을 자아낸다. 생산학파와 달리 캠벨은 새로운 테크놀로지의 발달 덕분에 이런 환상이 단순한 몽상이 아니라 실현 가능한 현실이 될 것이라는 기대를 불러일으킨다고 보았다. 그는 이런 기대가 쾌락을 유발하여 근대 소비 정신을 복돋웠다고 긍정적으로 평가했다.

근래 들어 노동 양식에 주목한 생산학파와 소비 양식에 주목한 소비학파의 입장을 ㉢ 아우르러는 연구가 진행되고 있다. 일찍이 근대 도시의 복합적 특성에 주목했던 발터 벤야민은 이러한 연구의 선구자 중 한 명으로 재발견되었다. 그는 새로운 테크놀로지의 도입이 노동의 소외를 심화한다는 점은 인정하였다. 하지만 소비 행위의 의미가 자본가에게 이윤을 ㉣ 가져다주는 구매 행위로 축소될 수는 없다고 생각했다. 소비는 그보다 더 복합적인 체험을 가져다주기 때문이다. 벤야민은 이런 사실을 근대 도시에 대한 탐구를 통해 설명한다. 근대 도시에서는 옛것과 새것, 자연적인 것과 인공적인 것 등 서로 다른 것들이 병치되고 뒤섞이며 빠르게 흘러간다. 환상을 자아내는 다양한 구경거리도 근대 도시 곳곳에 등장했다. 철도 여행은 근대 이전에는 정지된 이미지로 체험되었던 풍경을 연속적으로 이어지는 파노라마로 체험하게 만들었다. 또한 유리와 철을 사용하여 만든 상품 거리인 아케이드는 안과 밖, 현실과 꿈의 경계가 모호해지는 체험을 가져다주었다. 벤야민은 이러한 체험이 근대 도시인에게 충격을 가져다준다고 보았다. 또한 이러한 충격 체험을 통해 새로운 감성과 감각이 일깨워진다고 말했다.

벤야민은 근대 도시의 복합적 특성이 영화라는 새로운 예술 형식에 드러난다고 주장했다. 19세기 말에 등장한 신기한 구경거리였던 영화는 벤야민에게 근대 도시의 작동 방식과 리듬에 상응하는 매체다. 영화는 조각난 필름들이 일정한 속도로 흘러가면서 움직임을 만들어 낸다는 점에서 공장에서 컨베이어 벨트가 만들어 내는 기계의 리듬을 ㉤ 떠올리게 한다. 또한 관객이 아닌 카메라라는 기계 장치 앞에서 연기를 해야 하는 배우나 자신의 전문 분야에만 참여하는 스태프는 작품의 전체적인 모습을 파악하기 어렵다. 분업화로 인해 노동으로부터 소외되는 근대 도시인의 모습이 영화 제작 과정에서도 드러나는 것이다. 하지만 동시에 영화는 일종의 충격 체험을 통해 근대 도시인에게 새로운 감성과 감각을 불러일으키는 매체이기도 하다. 예측 불가능한 이미지의 연쇄로 이루어진 영화를 체험하는 것은 이질적인 대상들이 복잡하고 불규칙하게 뒤섞인 근대 도시의 일상 체험과 유사하다. 서로 다른 시·공간의 연결, 카메라가 움직일 때마다 변화하는 시점, 느린 화면과 빠른 화면의 교차 등 영화의 형식 원리는 ㉥ 정신적 충격을 발생시킨다. 영화는 보통 사람의 육안이라는 감각적 지각의 정상적 범위를 넘어서는 체험을 가져다준다. 벤야민은 이러한 충격 체험을 환각, 꿈의 체험에 ㉦ 빗대어 ‘시각적 무의식’이라고 불렀다. 관객은 영화가 제공하는 시각적 무의식을 체험함으로써 일상적 공간에 대해 새로운 의미를 발견하게 된다. 영화관에 모인 관객은 이런 체험을 집단적으로

공유하면서 동시에 개인적인 꿈의 세계를 향유한다.

근대 도시와 영화의 체험에 대한 벤야민의 견해는 생산 학파와 소비학파를 포괄할 수 있는 이론적 단초를 제공한다. 벤야민은 근대 도시인이 사물화된 노동자이지만 그 자체로 내면세계를 지닌 꿈꾸는 자이기도 하다는 사실을 보여 준다.

벤야민이 말한 근대 도시는 착취의 사물 세계와 꿈의 주체 세계가 교차하는 복합 공간이다. 이렇게 벤야민의 견해는 근대 도시에 대한 일면적인 시선을 © **바로잡는** 데 도움을 준다.

33. 윗글의 내용 전개 방식으로 가장 적절한 것은?

- ① 근대 도시의 삶의 양식에 대한 벤야민의 주장을 기준으로, 근대 도시의 산물인 영화를 유형별로 분류하고 있다.
- ② 근대 도시와 영화의 개념을 정의한 후, 근대 도시의 복합적 특성을 밝힌 벤야민의 견해에 대해 그 의의와 한계를 평가하고 있다.
- ③ 근대 도시의 삶의 양식에 대한 벤야민의 관점을 활용하여, 근대 도시의 기원과 영화의 탄생 간에 공통점과 차이점을 비교하고 있다.
- ④ 근대 도시의 복합적 특성에 따른 영화의 변화 양상을 통시적으로 살펴본 후, 근대 도시와 영화의 체험에 대한 벤야민의 주장을 비판하고 있다.
- ⑤ 근대 도시의 삶의 양식에 대한 서로 다른 견해를 소개한 후, 근대 도시와 영화에 대한 벤야민의 견해가 근대 도시의 복합적 특성을 드러냄을 밝히고 있다.

34. ㉠, ㉡에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① ㉠은 근대 도시를 근대 도시인이 지닌 환상에 의해 작동되는 생산 기계라고 본다.
- ② ㉠은 새로운 테크놀로지의 발달로 성립된 근대 생산 체계가 욕망과 충족의 간극을 해소할 수 있다고 본다.
- ③ ㉡은 근대 도시인의 소비 정신이 금융주의 정신에 의해 만들어졌다고 본다.
- ④ ㉡은 근대 도시인이 사물로 전락한 대상이 아니라 실현 가능한 미래에 대한 기대를 가진 존재라고 본다.
- ⑤ ㉠과 ㉡은 모두 소비가 노동자에 대한 집단 규율을 완화하여 유순한 몸을 만든다고 본다.

35. ㉢에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 관객에게 새로운 감성과 감각을 불러일으킨다.
- ② 영화가 다루고 있는 독특한 주제에서 발생한다.
- ③ 근대 도시의 일상 체험에서 유발되는 충격과 유사하다.
- ④ 촬영 기법이나 편집 등 영화의 형식적 요소에 의해 관객에게 유발된다.
- ⑤ 육안으로 지각 가능한 범위를 넘어서는 영화적 체험으로부터 발생한다.

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

<보 기>

베르토프의 <카메라를 든 사나이>는 1920년대의 근대 도시를 소재로 한 다큐멘터리 영화다. 베르토프는 다중 화면, 화면 분할 등 다양한 영화 기법을 도입하여 도시의 일상적 공간을 새롭게 재구성하고 있다. 이 영화는 억압의 대상이던 노동자를 생산의 주체이자 새로운 시대의 주인공으로 묘사한다. 영화인도 노동자 중 한 사람이라고 생각했던 베르토프는 영화 속에서 주체적이고 자율적으로 영화를 제작하는 영화인의 모습을 보여 준다. 베르토프는 짧은 이미지들의 빠른 교차를 통해 영화가 편집의 예술임을 확인시켜 준다. 또한 영화관에서 신기한 장면에 즐겁게 반응하는 관객들의 모습을 영화 속에서 보여 줌으로써 영화가 상영되는 과정을 드러낸다.

- ① 베르토프의 영화는 분업화로 인해 영화 제작 과정에서 소외된 영화인의 모습을 보여 주는군.
- ② 베르토프의 영화에 등장하는 노동자의 모습은 생산학파가 묘사하는 혼용된 노동자의 모습과는 다르군.
- ③ 베르토프가 다양한 영화 기법을 통해 일상 공간을 재구성한 것은 벤야민이 말하는 시각적 무의식을 유발하겠군.
- ④ 베르토프가 사용한 짧은 이미지들의 빠른 교차는 벤야민이 말하는 예측 불가능한 이미지의 연쇄를 보여 주는군.
- ⑤ 베르토프의 영화에 등장하는 관객의 모습은 영화관에서 신기한 구경거리인 영화를 즐기는 근대 도시인을 보여 주는군.

37. **벤야민이 말한 근대 도시**를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 생산의 공간과 꿈꾸는 공간이 교차하는 공간이다.
- ② 소비 행위가 노동자에게 복합 체험을 가져다주는 공간이다.
- ③ 이질적인 것이 병치되고 뒤섞이며 빠르게 흘러가는 공간이다.
- ④ 새로운 테크놀로지의 도입을 통해 노동의 소외가 극복된 공간이다.
- ⑤ 집단 규율을 따라 노동하는 노동자도 내면세계를 가지고 있는 공간이다.

38. 문맥상 ㉠~㉣과 바꿔 쓰기에 가장 적절한 것은?

- ① ㉠: 봉합(縫合)하려는
- ② ㉡: 보증(保證)하는
- ③ ㉢: 연상(聯想)하게
- ④ ㉣: 의지(依支)하여
- ⑤ ㉤: 개편(改編)하는

◆ 09-9평 24~27번

[24~27] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

영화의 역사는 신기한 눈요깃거리라는 출발점을 지나 예술적 가능성을 실험하며 고유의 표현 수단을 발굴해 온 과정이었다. 그 과정에서 미학적 차원의 논쟁과 실천이 거듭되었다. 그 중 리얼리즘 미학의 확립에 큰 역할을 한 인물로 프랑스 영화 비평가 바쟁이 있다.

바쟁은 ‘미라 콤플렉스’와 관련하여 조형 예술의 역사를 설명한다. 고대 이집트 인이 만든 미라에는 죽음을 넘어서 생명을 길이 보존하고자 하는 욕망이 깃들어 있거니와, 그러한 ‘복제의 욕망’은 회화를 비롯한 조형 예술에도 강력한 힘으로 작용해 왔다고 한다. 그 욕망은 르네상스 시대 이전까지 작가의 자기표현 의지와 일정한 균형을 이루어 왔다. 하지만 원근법이 등장하여 대상의 사실적 재현에 성큼 다가서면서 회화의 관심은 복제의 욕망 쪽으로 기울게 되었다. 그 상황은 사진이 발명되면서 다시 한 번 크게 바뀌었다. 인간의 주관성을 배제한 채 대상을 기계적으로 재현하는 사진이 발휘하는 모사의 신뢰도는 회화에 비할 바가 아니었다. 사진으로 인해 조형 예술은 비로소 복제의 욕망으로부터 자유롭게 되었다.

영화의 등장은 대상의 재현에 또 다른 획을 그었다. 바쟁은 영화를, 사진의 기술적 객관성을 시간 속에서 완성함으로써 대상의 ㉠ 살아 숨 쉬는 재현을 가능케 한 진일보한 예술로 본다. 시간의 흐름에 따른 재현이 가능해진 결과, ㉡ 더욱 닮은 지문(指紋) 같은 현실을 제공하게 되었다. 바쟁에 의하면 영화와 현실은 본질적으로 친화력을 지닌다. 영화는 현실을 시간적으로 구현한다는 점에서 ㉢ 현실의 연장이며, 현실의 숨은 의미를 드러내고 현실에 밀도를 제공한다는 점에서 현실의 정수이다. 영화의 이러한 리얼리즘적 본질은 그 자체로 심리적, 기술적, 미학적으로 완전하다는 것이 그의 시각이다.

바쟁은 형식주의적 기교가 현실의 복잡성과 모호성을 침해하여 현실을 왜곡할 수 있다고 본다. 그는 ㉣ 현실의 참모습을 변조하는 과도한 편집 기법보다는 단일한 쏫*을 길게 촬영하는 롱 테이크 기법을 지지한다. 그것이 사건의 공간적 단일성을 존중하고 ㉤ 현실적 사건으로서의 가치를 보장하기 때문이다. 그는 또한 전경에서 배경에 이르기까지 공간적 깊이를 제공하는 촬영을 지지한다. 화면 속에 여러 층을 형성하여 모든 요소를 균등하게 드러냄으로써 현실을 진실하게 반영할 수 있으며 관객의 시선에도 자유를 부여할 수 있다는 것이다.

영화는 현실을 겸손한 자세로 따라가면서 해석의 개방성을 담보해야 한다는 ㉥ 믿음, 이것이 바쟁이 내건 영화관의 핵심에 놓여 있다. 그 관점은 수많은 형식적 기교가 발달한 오늘날에도 많은 지지를 얻으며 영화적 실천의 한 축을 이루고 있다.

* 쏫: 카메라가 한 번 촬영하기 시작해서 끝날 때까지의 연속된 한 화면 단위.

24. 위 글에 나타난 ‘바쟁’의 생각과 거리가 먼 것은?

- ① 조형 예술의 역사에는 ‘미라 콤플렉스’가 내재되어 있다.
- ② 영화는 회화나 사진보다 재현의 완성도가 높은 예술이다.
- ③ 영화는 현실을 의도적으로 변형하고 재구성하는 예술이다.
- ④ 영화는 현실의 풍부함과 진실을 드러낼 수 있는 예술이다.
- ⑤ 사진은 회화가 표현의 자율성을 확보하는 데 영향을 미쳤다.

25. ㉠~㉥ 중 문맥상 지시하는 대상이 다른 하나는?

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ ④ ㉣ ⑤ ㉥

26. 위 글에 동조하는 감독이 영화를 제작하였다. 이 영화에 대한 반응으로 적절하지 않은 것은?

- ① 불가피한 경우를 제외하고는 편집을 자제하고 있구나.
- ② 현실을 대하는 것 같은 공간적 깊이감을 보여주는구나.
- ③ 대상을 왜곡할 수 있는 기교를 배제하려고 노력하는구나.
- ④ 쏫의 길이를 길게 하여 현실의 시간과 유사한 느낌을 주는구나.
- ⑤ 화면 속의 중심 요소에 주목하게 하여 관객의 시선을 고정하고 있구나.

27. <보기>의 내용을 근거로 볼 때, 단어의 구성이 ㉓와 같은 것은?

<보 기>

파생어는 어근과 접사가 결합한 말이다. 어근에는 여러 가지 품사의 말이 쓰일 수 있다. 가령 '가위질'은 접미사 '-질'이 명사 어근 '가위'에 붙은 말이고, '헛디디다'는 접두사 '헛-'이 동사 어근 '디디-'에, '새까맣다'는 접두사 '새-'가 형용사 어근 '까맣-'에 붙어 만들어진 말이다.

- ① 길이 ② 기쁨 ③ 털보
- ④ 오뎅이 ⑤ 달리기

◆ 25-9평 12~17번

[12~17] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(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 받아들이 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 나눈 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. ㉠첫째 번 영화는 고단하게 살아가는 한 가족의 일상을 표현한 작품이다. 다큐멘터리라는 착각이 들 정도로 사실적인 영화였다. 작품에 대해 더 찾아보니 거리에서 인공조명 없이 촬영되었고, 주인공은 연기 경험이 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 번 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

◆ 12-9평 24~27번

[24~27] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

우리는 영화를 볼 때, 등장인물이 차에 탄 뒤 바로 다음 장면에서 목적지에 내리는 것에 대해 의아해하지 않는다. 그가 복잡한 도심에서 주차할 곳을 우연히, 그리고 매우 쉽게 찾는 장면에 대해서도 ㉠이의를 제기하지 않는다. 실상 어느 관객도 그와 함께 차에서 무료한 시간을 보내고 싶어 하지는 않을 것이다. 이처럼 우리는 이야기의 비본질적인 부분을 ㉡배제하는 영화상의 생략을 기꺼이 수용한다. 극적인 전개를 위해 극단적인 사건을 설정하거나 연인이 이별하는 장면에서 작중 현실에는 존재하지 않는 애절한 음악을 삽입하는 것, 카메라의 움직임이 유발하는 현장감과 정서 또한 자연스럽게 받아들인다.

우리가 흔히 영화를 사실적이라고 할 때, 그것은 영화의 재현 방식에 반응해서 영화 속 내용을 현실처럼 보는 데 동의함을 뜻한다. 영화 속 내용은 실제 현실과 같지 않다. 우리는 영화가 현실의 복잡성을 똑같이 ㉢모방하기를 원하지 않으며, 영화 역시 굳이 그러기 위해 애쓰지 않는다. 이렇게 관객과 감독 사이에 맺어진 암묵적 합의를 ‘영화적 관습’이라고 한다. 영화적 관습은 영화사 초기부터 확립돼 온 산물로, 관객과 감독의 소통을 돕는다. 반복적인 영화 관람 행위를 통해 관객은 영화적 관습을 익히고, 감독은 그것을 활용하여 관객에게 친숙함을 제공한다.

확립된 관습을 무시하거나 그것에 도전하는 것은 쉬운 일이 아니다. 그런데 ㉣프랑스의 누벨바그 감독들은 고전적인 영화 관습을 파괴하며 영화의 현대성을 주도하였다. 이들은 불필요한 사건을 개입시켜 극의 전개를 느슨하게 만들거나, 단서나 예고 없이 시간적 순서를 뒤섞어 사건의 인과 관계를 ㉤교란하기도 했다. 이들은 자기만족적이고 독창적인 미학적 성취를 위해 영화의 고전적인 관습을 파괴하였다.

상업 영화에서도 부분적인 관습 비틀기가 ㉥수시로 일어난다. 이는 흥행을 목적으로 오락적 쾌감을 불러일으키기 위한 것이라는 점에서 누벨바그의 관습 파괴와는 차이가 있다. 가령, ㉦근래 액션 영화의 감독들은 악당의 죽음으로 갈등이 해소 되었다고 생각되는 순간, 악당을 다시 살려 내어 갈등을 또 한 번 증폭하는 장면을 보여 준다. 처음 이러한 관습 비틀기를 접한 관객들은 당혹스러웠겠지만, 일단 여기에 익숙해지면 느긋하게 ‘악당의 귀환’을 기대하게 된다.

파괴된 관습이 반복되다 보면 그것이 또 하나의 관습으로 자리를 잡는다. 따라서 영화적 관습은 고정된 규범일 수 없으며, 시간에 따라 변하는 것으로 볼 수 있다.

24. 위 글을 통해 알 수 있는 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 영화적 관습은 관객과 감독이 소통하는 데 기여한다.
- ② 영화 속 현실은 영화 고유의 재현 방식을 통해 변형된 현실이다.
- ③ 영화적 관습은 상업적으로 성공해야 고정된 규범으로 받아들여진다.
- ④ 관객은 반복적인 영화 관람 행위를 통해 영화적 관습에 익숙해진다.
- ⑤ 새로운 재현 방식의 시도와 수용은 영화적 관습의 변화로 이어질 수 있다.

25. ㉦과 ㉧에 대한 설명으로 적절한 것은?

- ① ㉦은 영화의 현대성을 추구하기 위하여 관객과의 소통을 중요시하였다.
- ② ㉧은 상업적 목적을 위하여 관객의 기대 심리를 역이용하기도 하였다.
- ③ ㉦은 ㉧과 달리 관객에게 오락적 쾌감을 제공해야 하는 부담이 컸다.
- ④ ㉧은 ㉦과 달리 관습적인 재현 방식에 전면적으로 도전하였다.
- ⑤ ㉦과 ㉧ 모두 전통적인 영화적 관습을 절대적인 것으로 인식하였다.

26. 위 글을 바탕으로 <보기>의 ㉡~㉣를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

<보 기>

S# 83 거리(낮)

지연, 설레는 표정으로 뛰어온다. ㉡지연이 큰길가로 나오자마자 택시가 와서 섰다.

S# 84 놀이 공원 인근(낮)

㉢준호, 심각한 교통사고를 당한 상태다. 구급대원들이 준호를 급히 구급차로 옮기고 있다. (㉣카메라, 흔들리며 상황을 보여 준다.)

S# 85 놀이 공원 입구(늦은 오후)

지연, 화도 나고 불안하기도 한 얼굴로 서성인다. ㉥공원에서 나오는 아이들의 노랫소리가 들린다. 입구가 닫히고, ‘폐문’이란 안내판이 걸린다. 비가 내리기 시작한다.
(중략)

S# 107 병실(낮)

지연, 꽃병에 탐스러운 장미꽃을 꽂고 있다.

지연: (꽃을 꽂으며) 며칠 있으면 퇴원이네.

준호: 그래, 그동안 힘들었지? 고마워, 지연아.

준호, 지연의 손을 다정하게 잡는다. ㉦마주 잡은 두 손이 결혼식에서 반지를 끼워 주는 두 손과 중첩된다.

S# 108 몇 개월 후 결혼식장(오후)

지연과 준호, 하객들의 축복 속에 활짝 웃으며 결혼식을 마치고 퇴장한다. (카메라, 점점 위로 올라간다.)

- ① ㉡는 현실에서는 우연에 해당하지만 영화에서는 당연시되는 설정이군.
- ② ㉢는 극적인 전개를 위해 현실에서 자주 겪기 힘든 상황을 설정한 것이군.
- ③ ㉣는 긴박한 현장의 느낌을 생생하게 제시하기 위한 카메라 기법이군.
- ④ ㉥는 등장인물의 정서를 드러내기 위해 작중 현실에는 존재하지 않는 소리를 삽입한 것이군.
- ⑤ ㉦는 장면 연결을 통해 불필요한 시간을 생략한 것이군.

27. ㉠~㉥의 사전적 의미로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠ : 어떤 대상에 대하여 가지는 생각.
- ② ㉡ : 받아들이지 아니하고 물리쳐 제외함.
- ③ ㉢ : 다른 것을 본뜨거나 본받음.
- ④ ㉤ : 마음이나 상황 따위를 뒤흔들어서 어지럽고 혼란하게 함.
- ⑤ ㉥ : 일정하게 정하여 놓은 때 없이 그때그때 상황에 따름.

[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.

에이젠슈타인은 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 ‘쉴 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 에이젠슈타인이 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.

48. <보기>가 위 글의 필자가 택한 글쓰기 전략이라고 할 때, 글에 구현되지 않은 것은?

-<보 기>

- **목표 설정** : 영화의 특성을 심층적으로 살필 수 있는 이론을 소개한다. ①
- **예상 독자 설정** : 영화에 관심이 많고, 일정 수준의 교양을 갖춘 독자를 대상으로 한다. ②
- **내용 선정** : 시각 예술로서 영화의 특질을 보여 줄 수 있는 핵심 내용을 선정한다. ③
- **자료 수집** : 소개하고자 하는 이론의 특성이 잘 드러나는 작품을 폭넓게 수집한다. ④
- **논지 전개** : 핵심 논제를 제기하고, 이론을 요약 소개하며 그에 대한 답을 제시한다. ⑤

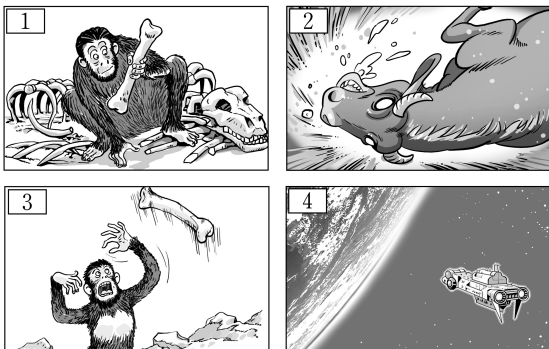
49. 문맥상 ㉠과 같은 방법으로 만들어진 표현이 아닌 것은?

- ① 선생님은 얼굴을 익히려고 그 학생을 유심히 바라보았다.
- ② 나불거리는 아이들의 입방아 때문에 정신이 없었다.
- ③ 네 이야기는 모순이 있어 잘 이해할 수가 없다.
- ④ 그 이야기를 듣자 모두들 배꼽을 쥐었다.
- ⑤ 그는 개밥에 도토리 신세가 되었다.

50. <보기 2>는 <보기 1>의 영화를 보고 나눈 대화의 일부이다.

㉔을 바탕으로 할 때, <보기 2>의 ㉔에 들어갈 내용으로 가장 적절한 것은?

-〈보기 1〉.



- 스탠리 큐브릭 감독, '2001년, 스페이스 오디세이 에서 -

-〈보기 2〉-

철수: 영화는 좋았는데, 한 대목이 이해가 안 되네. 원시인이 소 정강이뼈를 하늘 높이 던지는 장면 있잖아. 그리고 아무 설명 없이 원시 시대에서 갑자기 우주 시대로 바뀌고 공간도 완전히 바뀌는데, 어떻게 장면을 그런 식으로 연결할 수 있지?

영희 : 맞아, 두 장편의 연결이 충격적이지. 근데 그 앞부분 내용은 기억나니?

철수: 응, 한 원시인이 우연히 소 정강이뼈를 만지작거리게 되잖아. 그리고 그 뼈로 자기보다 더 큰 동물을 잡고, 다른 힘센 부족과 싸움도 벌이지. 그 뼈 덕분에 승리를 거두고 나서 그것을 하늘로 던지는 장면이 나오지.

영희: 정확히 기억하네. 여기서 그 뼈와 우주선을 연결시키는 어떤 개념이 없다면 이 연결은 설명이 안 돼. 뼈와 우주선을 연결하면 그 개념이 나오지.

철수: 좀 더 자세히 설명해 줘.

영역: (a)

- ① 원시의 황야와 우주 공간이 이어지니까, 여기서 ‘거대한 공간과 싸우는 인간’이라는 개념을 만들어 낼 수 있지.
- ② 인류는 개인의 힘은 약하지만 집단을 이루어 우주를 개척할 수 있었어. 여기서 ‘인간의 사회성’이라는 개념을 추론할 수 있지.
- ③ 우주 개척 시대는 뛰어난 지도력과 관계가 깊고 그 덕분에 새로운 시대가 열린 것이니까, 여기서 ‘정치’라는 개념이 부각되지.
- ④ 원시인이 기쁨에 차서 뼈를 던지고 이것이 우주선의 정예한 운동과 이어지잖아. 여기서 ‘유희적 인간’이라는 개념을 도출할 수 있지.
- ⑤ 정교한 우주선도 결국 동물 뼈와 같은 초보적인 도구가 발달하여 만들어진 거잖아. 여기서 ‘도구의 사용’이라는 개념을 이끌어 낼 수 있지.

[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 재판 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 다큐멘터리 사물을 지시하는 도상적 기호가 된다. 광학적 메커니즘에 따라 피사체로부터 비롯된 영화의 이미지는 그 피사체가 있었음을 지시하는 지표적 기호이기도 하다. 예를 들어 다큐멘터리 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 개연적 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. 뒷글에 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 언어된 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 첨가되었을 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. 뒷글을 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 개연적 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

[4~9] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

대중 예술인 영화는 대중의 취향에 민감하게 반응해 왔다. 장르 영화가 대표적인 사례다. 특정 장르가 유행했다가 침체되는 현상이나, 장르의 전형적인 관습이 형성되고 변형되는 과정에는 대중의 취향이 반영되어 있다.

영화를 사회적 생산물로 간주한 지크프리트 크라카우어는 영화에는 대중의 취향뿐만 아니라 대중이 공유하고 있는 이념도 반영되어 있다고 생각했다. 그런데 이런 이념은 영화에 투명하게 드러나지 않는다. 크라카우어에 따르면, 영화는 드러내면서 동시에 숨기는 매체이다. 사회에서 불순하거나 위협하다고 간주되는 이념은 영화의 이면에 감추어진다. 크라카우어는 영화의 표면에 가지적으로 드러난, 전형적인 모티브나 이미지가 암시하고 비유하는 것을 해석함으로써 그 이면에 감추어진 이념을 읽어 내고, 이를 바탕으로 사회를 이해할 수 있다고 보았다. 예를 들어, 1920년대 독일 영화에 반복해서 등장하는 밀실, 광인, 독재자 등을 담은 이미지의 이면에서 패전 이후 독일 사회 전반에 만연했던 현실 도피의 퇴행적인 심리와, 왕정복고를 바라는 정치적 이념을 읽어 낼 수 있다는 것이다.

크라카우어가 모티브나 이미지에 대한 해석을 통해 사회를 심층적으로 이해하고자 한다면, 프레드릭 제임슨은 영화의 서사를 통해 영화에 반영된 사회를 총체적으로 이해하고자 한다. 그에 따르면, 오늘날의 사회는 분산적이고 파편적이기 때문에 그 총체적인 양상은 시간이 흐른 뒤에야, 즉 역사가 된 이후에야 파악된다. 그런데 만약 현재를 역사처럼 조망할 수 있다면, 우리가 속한 사회의 총체적인 양상을 파악할 수 있을 것이다. 제임슨은 서사를 통한 ‘역사화’의 가능성에 주목했다. 서사는 사건을 회고적인 방식으로, 이미 완료된 과거처럼 서술한다는 점에서 총체적인 조망을 가능하게 한다. 이러한 ㉠ ‘역사화’는 미래를 다룬 SF의 경우에도 해당된다.

(나)

SF(Science Fiction)는 기존의 검증된 과학적 지식을 기반으로 한 허구적인 상황 설정을 통해 미래에 대한 상상력을 자극하는 서사 예술이다. 과학적 지식에 기반을 ㉡ 둔다고 해서 SF가 다루는 소재나 서사가 모두 과학적으로 사실이어야 하는 것은 아니다. SF에서는 과학적 진위가 아니라 개연성, 즉 작품의 주요 설정이나 사건의 인과 관계가 합리적으로 납득될 수 있느냐가 중요하다.

기발한 상상력이 촉발하는 경이로움은 SF의 중요한 장르적 특징이다. SF에 등장하는 장대하고 압도적인 대상들은 광대한 자연을 마주했을 때와 유사한 경이로움을 선사한다. SF 연구자 다르코 수빈은 SF에서 당대의 지식, 기술, 경험을 뛰어넘어 경이로움을 안겨 주는 대상을 **노블**이라고 이름 붙였다. 라틴어로 ‘새로움’을 의미하는 노블은 일회적인 놀라움을 유발하는 장치가 아니라, 작품 전반에 영향을 미치는 지배적인 요소이자, 현실 세계와 SF 작품이 묘사하는 허구적 세계 사이의 차이를 드러내는 핵심적인 요소이다. 또한 작품의 세계관을 드러내는 장치

이기도 하다. 그런 점에서 노블은 SF 작품의 진정한 주인공이라고도 할 수 있다.

수빈은 SF가 현실의 반영이라고 말한다. SF는 미래 세계에 대한 상상을 표현하지만, 그 상상은 작품이 생산된 그 시대에 기반하고 있기 때문이다. 따라서 SF에 등장하는 인물이나 시·공간적 설정 등은 그 시대의 현실과 유사하면서도 다르다. 수빈은 이처럼 현실을 닮았지만 현실과는 다른 SF 속의 세계가 **인지적 낯설**을 촉발한다고 말한다. SF 속에 등장하는 대상은 현실에서 일상적이고 친숙했던 대상을 낯설고 새롭게 느끼도록 만든다. 이 ‘낯설’을 유발하는 것은 ‘다름’이며, 작품을 통해 다름을 인지함으로써, 우리는 현실에 거리를 ㉢ 두고 비판적으로 현실을 바라보게 된다. 따라서 인지적 낯설은 감각적 충격을 통해 이성적 성찰에 도달하는 정서적이고 지적인 체험이라고 할 수 있다.

수빈은 SF가 등장하기 이전에도 인간은 허구적 이야기를 통해, 낯선 미지의 세계에 대한 동경심을 충족해 왔다고 말한다. 특히 수빈은 이상적인 세계인 유토피아에 대한 동경을 다룬 이야기와 SF 사이의 유사성을 인정하고 유토피아를 SF의 중요한 소재로 받아들인다. 오늘날 환경 오염, 전쟁 등으로 인해 인류가 심각한 위기에 처한 상황에서 현실 너머에 존재하는 이상적인 세계를 탐색하는 SF의 역할이 더욱 중요해졌다고 수빈은 주장한다.

4. (가), (나)에 대한 이해로 가장 적절한 것은?

- ① (가): 영화에 나타나는 전형적인 모티브는 특정 시대의 대중이 공유하고 있는 이념을 투명하게 드러낸다.
- ② (가): 크라카우어는 독일 영화들에 쓰인 밀실, 광인, 독재자의 이미지에서 불순하다고 여겨지는 이념을 읽어 낼 수 있다고 본다.
- ③ (나): SF 속 세계와 현실 세계 간의 ‘다름’은 SF의 허구적 설정을 통해 그 간격을 좁힐 수 있다.
- ④ (나): 수빈은 당대에서 체험할 수 있는 범위를 넘어서는 상상은 SF의 소재로 부적절하다고 본다.
- ⑤ (나): SF 작품의 허구적 세계가 현실 세계와 닮았다는 점을 깨달아야 현실에 대한 비판적 인식이 가능하다.

5. '프레드릭 제임슨'의 견해를 바탕으로, ㉠의 의미를 추론한 내용으로 가장 적절한 것은?

- ① SF는 현재 시점에서 미래를 묘사하여 사회의 발전 양상에 대한 총체적인 전망을 드러낸다.
- ② SF는 미래를 완료된 과거처럼 바라보는 방식을 통해 오늘날의 사회를 총체적으로 이해하게 한다.
- ③ SF는 현재 진행되는 사건이 미래에 완료되는 내용을 담아 사회 변화를 통시적으로 고찰하게 한다.
- ④ SF는 미래에 일어날 법한 사건을 현재의 사건으로 재구성하여 보여 줌으로써 우리 사회의 지향점을 제시한다.
- ⑤ SF는 미래 시점에서 시작해서 현재 시점을 향해 전개되는 이야기를 통해 우리 사회의 총체적 면모에 주목하게 한다.

6. 다음의 입장에서 [A]를 평가한 내용으로 가장 적절한 것은?

수많은 SF 영화나 소설이 유토피아를 소재로 삼는 것은 현실에서 벗어나고 싶은 인간의 욕망이 본연의 것임을 말해 준다. SF 작품들에 묘사된 유토피아는 대부분 '봉쇄된 요새' 같은 공간으로 묘사된다. 공간적으로 분리되고 차단됨으로써 SF 속 유토피아는 안전하고 평화로운 듯 보인다. 하지만 궁극적으로 유토피아는 외부의 위협이나 내부의 갈등에 의해 붕괴되고 만다. 이런 결말은 유토피아가 근본적으로 실현 불가능하다는 점과 더불어, 현실의 문제에 대한 해답이 현실 너머에는 존재하지 않는다는 점을 말해 준다.

- ① 수빈은 현실의 부정적 양상에 대한 인식이 부재한 상황에서, SF에서 그리는 이상적 가치에 대한 탐색을 말하고 있다.
- ② SF에서 이상적인 세계를 상정할 수 있다는 수빈의 생각은 유토피아의 근원적인 모순에 대한 인식에 기반한 것이다.
- ③ SF가 유토피아에 대한 동경을 계승한다는 수빈의 생각은 유토피아에 대한 인간의 갈망이 항구적임을 간과한 것이다.
- ④ 수빈이 말하는 유토피아는 현실에서 실현될 수 없지만, 현실을 벗어나려는 욕망은 SF의 허구적 이야기를 통해 해소된다.
- ⑤ 유토피아의 한계를 고려할 때, SF를 통해 현실 너머에서 대안을 모색하고자 하는 수빈의 생각은 수정될 필요가 있다.

7. [노름], [인지적 낮섬]에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 노름은 현실 세계와 작품 속 세계 간의 차이를 드러내는 요소이다.
- ② 노름은 당대의 지식이나 기술로는 현실적으로 구현하기 어려운 새로운 대상이다.
- ③ 노름은 작품 전반에 영향을 미치는 요소이자, 작품의 세계관을 드러내는 장치이다.
- ④ 인지적 낮섬은 친숙함을 주던 일상적인 대상이나 세계에 대해 낮섬을 느끼게 되는 경험이다.
- ⑤ 인지적 낮섬은 작품에 표현된 세계에서 촉발되는 감각적 충격이 이성적 성찰에 수반되는 체험이다.

8. <보기>는 영화 비평이다. (가), (나)를 바탕으로 이를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

<보 기>

지난주 개봉한 SF 영화 『○○』 속 미래 세계는 두 구역으로 나뉘어 있다. 첫 화면에 등장하는 허공의 도시는 첨단 과학 기술이 집약된 거대한 우주선 같은 공간이고, 지상은 무너진 콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간이다. 화면 가득 등장하는, 은빛으로 빛나는 허공의 도시는 가히 압도적이다. 몇몇 장면은 물리적 법칙에 어긋나 보이지만, 주요 사건의 인과 관계가 설득력이 있어서 영화의 전개를 따라가는 데 전혀 문제가 없다. 두 구역 사이의 갈등을 중심으로 한 서사는 우리 사회를 조망하게 한다. 다만, 두 구역 간의 갑작스러운 화해로 맺는 결말은 요즘 유행하는 SF 영화의 경향에서 크게 벗어나지 못했다.

- ① <보기>에서 '지상'을 '콘크리트 건물의 잔해로 뒤덮인 공간'이라고 언급한 것은, (가)에 따르면 이미지의 이면을 읽어 내어 사회를 심층적으로 이해한 결과에 해당하겠군.
- ② <보기>에서 '허공의 도시'와 관련해 언급한 '압도적'인 느낌은, (나)에 따르면 SF의 장르적 특징에 해당하는 것이라고 할 수 있겠군.
- ③ <보기>에서 '몇몇 장면'의 과학적 오류를 문제 삼지 않은 것은, (나)에 따르면 SF에서 과학적 진위가 아니라 개연성이 중요하다는 점과 관련 있겠군.
- ④ <보기>에서 두 구역의 갈등을 다룬 서사가 '우리 사회를 조망하게 한다'라고 언급한 것은, (가)에 따르면 분산적이고 파편적인 사회를 종합적으로 통찰한 것이라고 할 수 있겠군.
- ⑤ <보기>에서 최근 'SF 영화의 경향'이라고 간주한 '갑작스러운 화해'는, (가)에 따르면 대중의 취향이 영화에 반영된 것이라고 할 수 있겠군.

9. ㉠, ㉡의 의미로 쓰인 예가 바르게 짝지어진 것은?

- ① ㉠ : 우리가 들은 이야기는 실화에 근거를 두고 있었다.
㉡ : 곁에 있어도 그와 두었던 거리는 멀어지기만 했다.
- ② ㉠ : 그렇게 어리석은 사람에게는 큰 미련을 두지 마라.
㉡ : 그는 할 수 없이 산 아래 두었던 본진을 포기했다.
- ③ ㉠ : 뜻을 어디에 두느냐에 따라 다양한 길이 펼쳐진다.
㉡ : 우리는 올해부터 체력 증진을 목표로 두려고 한다.
- ④ ㉠ : 사랑하는 누이를 뒤에 두고도 떠날 수밖에 없었다.
㉡ : 나는 이사를 하면서 큰언니와 거리를 두게 되었다.
- ⑤ ㉠ : 우리들은 환경 문제 해결에 최고의 가치를 두었다.
㉡ : 그는 결승선을 겨우 6미터 앞에 두고 힘이 빠졌다.

◆ 28 수능(예시) 11~13번

[11~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

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. 밑줄을 읽고 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

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

12. ㉠~㉤의 관점에 대해 파악한 내용으로 가장 적절한 것은?

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

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

2020년 ○월 ○○일

□□일보

기자 : 감독님께서 ㉮ 이전 영화들에서 필름 작업을 고집하다가 ㉯ 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 생각이에요. 그렇지만 이번에는 역사적 사건의 현실성을 높이는 목적으로만 컴퓨터 그래픽을 최소한도로 사용해 보았습니다. 다행히 많은 관객이 실제 현장에 있는 듯한 느낌을 받았다고 해서 기쁩니다.

- ① A가 필름 작업을 고집했던 것을 통해 ㉮에 대한 비평에서 A가 영화에서 현실의 역동적 양상을 포착하려고 노력했다는 것을 이야기할 수 있겠군.
- ② A가 삶의 다양한 양상들이 자신의 영화에 드러나기를 원했다는 것을 통해 ㉮에 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 ㉯에 대한 비평에서 A가 '영화-붓'과 '합성 리얼리즘'을 중시한다는 점을 이야기할 수 있겠군.
- ④ A가 컴퓨터 그래픽을 사용하면서도 최소화하려는 것을 통해 ㉯에 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 ㉯에 대한 비평에서 A가 '지각적 리얼리즘'을 의도하고 연출했다는 것을 이야기할 수 있겠군.