

[25~28] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

전통적 의미에서 영화적 재현과 만화적 재현의 큰 차이점 중 하나는 움직임의 유무일 것이다. 영화는 사진에 결여되었던 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.

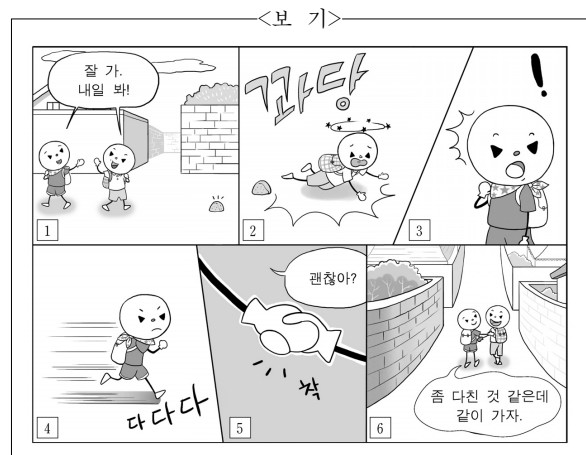
25. 윗글의 내용과 일치하는 것은?

- 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?

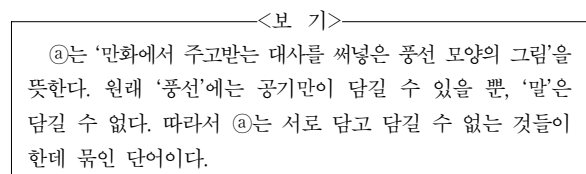
- ① 제작 주체가 이미지를 의도대로 만들기가 더 어려워지겠군.
- ② 영화 촬영장의 물리적 환경이 미치는 영향이 더 커지겠군.
- ③ 촬영된 이미지에만 의존하는 제작 방식의 비중이 늘겠군.
- ④ 실제 대상과 영화 이미지 간의 인과 관계가 약해지겠군.
- ⑤ 영화에 만화적 상상력을 도입하기가 더 힘들어지겠군.

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 ㉠과 같은 방식으로 이루어진 것은? [1점]



- ① 국그릇 ② 기름통 ③ 피주머니
- ④ 물병 ⑤ 쌀가마니

[39 42]

2

가

가?

가

가

가

가

가

가

가

가

“

가

"

39.

?

40.

?

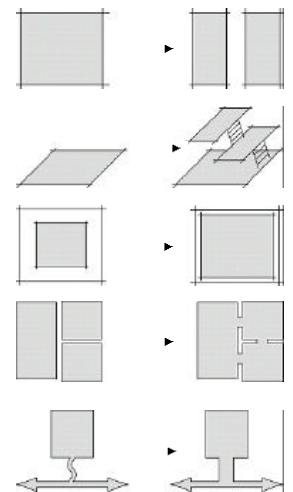
가

가

41.

가

?



42.

가 _ ?

가

가

가

가

가

[16 ~ 20] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

흔히 예술이라고 하면 고상한 소재를 활용하여 아름다움이나 만족감을 주는 특별한 작품이나 행위를 떠올린다. 하지만 현대 예술에서는 고상함을 찾기 힘든 일상적 소재를 활용하기도 하고 추함이나 불쾌감을 전달하기도 한다. 이러한 경향에 큰 영향을 준 것이 바로 아방가르드이다. 아방가르드는 주력 부대가 전진할 수 있도록 새로운 길을 개척하는 병사를 일컫는 말에서 유래한 예술 용어로, 예술에 대한 기존의 통념에 저항하고 새로운 예술의 모습을 제시하는 혁신적인 예술 운동이다.

아방가르드의 탄생은 ‘예술이란 무엇인가’라는 물음과 관련이 있다. 근대 이전까지의 예술은 독립적인 영역으로 인정받지 못했으며 집단의 종교적 목적이나, 왕이나 귀족 개인의 세속적 목적을 충족시키기 위한 종속적인 수단이었다. 예술가 또한 종교나 궁정에 소속된 일개 기술자에 불과하다고 인식되었다. 반면 근대의 예술은 그 자체로 아름다움이나 만족감 등 고유한 미적 체험을 줄 수 있는 독립적인 영역으로 인식되었고, 예술가도 특별한 재능을 바탕으로 작품을 창작하는 주체로 인정받게 되었다. 하지만 권위 있는 비평가들에게 작품의 아름다움을 인정받기 위해, 예술가들은 예술적 전통과 관습이라는 당대의 미학적 기준을 철저히 따를 수밖에 없었다. 당대의 미학적 기준은 예술을 고유의 영역으로 독립시켰지만, 오히려 전통과 관습에 종속되게 한 채 새로움을 잃게 만들었다. 아방가르드는 이러한 미학적 기준에 저항하고, 새로운 예술의 기준을 제시하면서 예술의 자율성을 확립하기 위해 탄생하였다.

아방가르드의 관점에서 예술가는 전통이나 관습에 적극적으로 저항하면서 새로운 미래나 방향성을 제시하는 주체라고 볼 수 있다. 새로운 예술의 모습을 제시하기 위해, 아방가르드 예술가들은 추하고 난해한 그림을 그리거나 알아들을 수 없는 말로 된 시를 낭송하는 등 의도적으로 당대의 미학적 기준에 저항하였다. 또한 번기, 자전거 바퀴 등 일상적인 소재들을 창작에 활용하거나, 예술 활동이 특별하고 독창적인 일이라는 통념을 깨기 위해 일상적 활동을 활용하여 예술과 일상의 구분을 무너뜨렸다. 아울러 새로운 기술이나 매체를 적극적으로 예술 활동에 적용하였으며, 특별한 재능을 가진 사람만이 예술을 완성한다는 통념에서 벗어나 관객이 작품에 참여하거나 작품을 수정할 수 있게 하여 예술가와 관객의 경계를 파괴하였다.

예술계는 아방가르드가 제시한 예술을 처음에는 거부했지만 이후 새로운 경향으로 인정하였고, 이를 바탕으로 한 수많은 사조와 작품들이 주류 예술로 편입되었다. 그런데 ㉠ 이러한 변화가 역설적이게도 아방가르드의 본질을 상실하게 만들어 아방가르드 운동은 쇠퇴하였다. 하지만 새로움과 저항이라는 가치로 예술의 새로운 모습을 제시한다는 아방가르드의 본질은 후대의 다양한 예술 분야에 큰 영향을 미쳤다.

(나)

기술 발달과 아방가르드 예술의 영향으로 등장한 비디오 아트는 비디오 카메라로 촬영한 영상을 텔레비전과 같은 대중 매체를 활용해 상영하는 방식에 기반한 미술의 한 갈래이다.

비디오 아트는 미술이 대중문화에 위축되어 그 역할과 위상이 흔들리자 그 대안으로 제시되었다. 1960년대 미국을 중심으로 한 텔레비전의 보급은 대중문화의 확산을 가져왔다. 하지만

텔레비전에서 방영되는 영상은 국가나 기업에 의해 일방적으로 편성된 것이었다. 그 내용은 국가의 이념이나 상업적 가치, 흥미 위주로 구성되었으며, 대중들은 이러한 일방적인 메시지를 수동적으로 받아들일 수밖에 없었다. 이러한 상황에서 가정용 비디오 카메라의 보급은 누구나 저렴한 비용으로 손쉽게 영상을 촬영하고 배포하는 것을 가능케 했다. 이는 메시지를 일방적으로 수용했던 대중을 메시지를 적극적으로 생산하고 소통하는 주체로 변화시켰다. 이런 맥락에서 탄생한 비디오 아트는 텔레비전이라는 새로운 매체와 새로운 표현 방식을 통해 기존 예술에서 흔히 볼 수 없었던 대중문화에 대한 저항, 시공간적 제약으로부터의 자유, 창작자와 관객의 상호 소통을 지향한다.

비디오 아트의 유형은 형태를 기준으로 비디오 영상과 설치 비디오로 나뉜다. 비디오 영상은 맥락 없는 이미지, 빈 화면 등의 실험적 이미지나 비판적 내용을 담아 만든 영상 자체를 의미한다. 설치 비디오는 영상을 텔레비전 등 다양한 사물이나 장치와 결합하여 제작한 설치물이다. 설치 비디오에는 예술가가 텔레비전의 일방 소통적 특성을 비판하기 위해 기계 장치로 텔레비전의 기능을 자의적으로 왜곡하여 변형된 화면을 보여주는 것이 있다. 또 예술가가 다양한 장비를 활용하여 작품이 관객의 행동이나 주위의 환경에 따라 반응하여 변하도록 만든 것도 있다.

이처럼 비디오 아트는 대중문화에 대한 저항과, 작품이 이미 완결된 것이라는 고정관념에서 벗어나 언제든지 우연한 사건의 개입으로 변화될 수 있다는 것을 보여주었다. 이는 관객의 역할을 단순한 감상자에서 예술 작품 완성의 주체로 변화시켰다는 점에서 예술의 새로운 모습을 보여주었다는 의의가 있다.

16. (가), (나)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① (가)는 중심 개념을 바라보는 여러 학자들의 견해를 제시하고 있다.
- ② (나)는 중심 개념의 의의와 한계를 분석하고 있다.
- ③ (가)와 (나)는 모두 중심 개념의 변화 과정을 제시하고 있다.
- ④ (가)와 (나)는 모두 중심 개념을 정의하고 그 등장 배경을 밝히고 있다.
- ⑤ (가)와 (나)는 모두 중심 개념의 하위 유형 구분 기준을 명시하고 관련 사례를 제시하고 있다.

17. (가)를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 근대 이전의 예술가는 기술자에 불과하다고 인식되었다.
- ② 근대에는 예술과 예술가에 대한 인식의 변화가 일어났다.
- ③ 아방가르드라는 용어는 예술이 아닌 다른 분야에서 유래하였다.
- ④ 근대 이전의 예술은 예술가의 세속적 목적을 충족시키기 위해 이루어졌다.
- ⑤ 근대의 예술가들이 전통을 따랐던 이유는 작품의 아름다움을 비평가들에게 인정받기 위해서였다.

18. ㉠의 이유를 추론한 것으로 가장 적절한 것은?

- ① 아방가르드가 주류 예술에 편입되어 더 이상 새로운 예술이 아니게 되었기 때문이다.
- ② 아방가르드 운동의 쇠퇴로 인해 이를 뛰어넘는 새로운 예술이 등장하였기 때문이다.
- ③ 아방가르드를 바탕으로 한 작품들이 등장하면서 기존의 주류 예술을 보완한 사조들을 형성하게 되었기 때문이다.
- ④ 아방가르드가 추구하는 예술가의 모습이 기존의 주류 예술계에서 인식하는 예술가의 모습과 같지 않기 때문이다.
- ⑤ 아방가르드가 제시하고 있는 예술의 방향성이 기존의 주류 예술계가 요구하는 미학적 기준에 부합하지 않기 때문이다.

19. [비디오 아트]를 이해한 내용으로 적절하지 않은 것은?

- ① 대중문화로 인해 미술의 역할과 위상이 흔들리자 그 대안으로 제시된 장르이다.
- ② 손쉽게 촬영할 수 있는 기기를 통해 창작자와 관람객의 상호 소통을 지향하는 예술이다.
- ③ 대중문화의 확산을 일으킨 매체를 활용하여 대중문화에 대한 저항을 표현하는 예술이다.
- ④ 기술의 발달로 인한 변화를 활용하여 시공간적 제약으로부터의 자유를 추구하는 예술이다.
- ⑤ 메시지의 생산과 수용 과정에서 이루어졌던 국가와 대중의 기존 역할이 서로 전환되는 예술이다.

20. 윗글을 바탕으로 <보기>의 ㉠, ㉡를 이해한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]

—<보 기>—

○ 무대 공연을 위해 만들어진 백남준의 ㉠ <TV 첼로>는 1971년에 제작된, 첼로에 텔레비전 세 대를 결합한 형태의 작품이다. 이 작품에서 출력되는 영상은 첼리스트의 즉흥 연주나 행동에 반응하여 변형된다.

○ 백남준의 ㉡ <닉슨>은 텔레비전 두 대에 변조 장치를 결합한 작품으로, 화면에 계속 등장하는 닉슨 대통령의 얼굴을 여러 형태로 일그러뜨려 희화화한 이미지를 관객에게 보여준다.

- ① 설치 비디오 유형에 해당하는 ㉠은, 새로운 매체를 예술 활동에 적용했다는 점에서 새로운 예술의 모습을 제시하였다고 볼 수 있겠군.
- ② 텔레비전 기능의 자의적 조정을 보여주는 ㉠은, 기존 예술에서 보였던 예술가와 관객 사이의 경계를 파괴하려 하였다고 볼 수 있겠군.
- ③ 비디오 영상 유형에 해당하는 ㉡은, 예술에 대한 기존 통념에 저항함으로써 새로운 예술의 모습을 제시하였다고 볼 수 있겠군.
- ④ 작품에 언제나 우연한 사건이 개입되어 변할 수 있다는 것을 보여주는 ㉡은, 일상적인 소재를 활용하여 예술의 소재에 대한 기존 관점의 문제점을 드러냈다고 볼 수 있겠군.
- ⑤ 실험적 이미지를 활용한 ㉠과 ㉡은, 일상적 활동을 예술에 적용하여 기존의 예술적 전통을 발전시킴으로써 새로운 예술의 모습을 제시하였다고 볼 수 있겠군.

[42 46]

43. $<$ $>$

\cdot ?

44. ㉠ < >
 . () ?

가

가

()


①

가 가

가

45. < > . ㉡

< >
 ?



1967 가
 (C. Oldenburg)
 < >
 가
 . ()

-

- . .

-

-

-

46. [CD-ROM] , ㉢ ‘ ’
 . < >
 _____ ? [2.2]

1 : ‘ ’가 가 2 : ‘ ’

*

a _____

b _____

⋮

1 평

2 평의 ㉠

3 평의

場

(距離) 평 가

5 집 ‘ ’

6 집 () ‘ ’

⋮

㉠ ‘ ’ 1 , ‘ + ’

㉢ ‘ ’ ‘ , , , ’

2 ㉠

‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ - 5가

“ ” ‘ ’ ‘ ’ 2 ㉡

1 가

◆ 16년 4월 고3 27~30번

[27 ~ 30] 다음을 읽고 물음에 답하십시오.

모더니즘 예술가들은 예술의 순수성과 독자성을 강조하여 서로 다른 문화 간의 양식이나 이미지 ㉠ 차용을 거부했다. 이와 달리 개념미술가들은 예술적 메시지의 전달을 위해 통속적이라 인식되었던 기성품들까지 작품의 오브제*로 사용함으로써 기존의 예술 작품과 다른 양식의 작품을 창조했다. 특히 불탕스키는 비전문가가 사적 일상이나 행사를 기록할 목적으로 찍은 아마추어 사진을 자신의 작품에 오브제로 사용하여 전시 공간으로 옮김으로써 새로운 미적 기능을 가지게 했다.

불탕스키가 아마추어 사진을 오브제로 활용한 것은 그것이 갖는 특징인 이데오그램과 소시오그램에 주목했기 때문이다. 이데오그램은 사회가 공유하는 사진의 ㉡ 전형적 스타일을 의미하는데, 아마추어 사진에서의 정면을 바라보는 모습, 고정된 시선, 상황에 따른 정형화된 자세와 같은 전형적인 포즈 등을 예로 들 수 있다. 그리고 소시오그램은 개인들 간의 사회 문화적 관계 양상을 드러내는 사회적 지표이다. 결혼식이나 축제 등을 기록하고 기념할 목적으로 찍은 아마추어 사진은 가족이나 사회 구성원들 간의 관계를 드러냄으로써 그들이 공동체의 구성원으로서 가지는 감정을 재확인하고 공동체의 결속을 이끄는 역할도 한다.

불탕스키는 이러한 특징을 지닌 아마추어 사진을 오브제로 활용하여 감상자로 하여금 오랫동안 ㉢ 고착화된 사회적 규범체제나 공동체의 특징과 같은 일종의 문화적 코드를 읽게 함으로써, 작품 해석에 능동적으로 참여할 수 있게 한다. 예를 들어 일상적인 가족사진을 오브제로 사용한 작품을 바라보는 감상자는 ㉣ 오브제인 아마추어 사진이 나타내는 이데오그램을 통해 문화적 코드를 읽어낼 수 있고, 소시오그램을 통해 특정 가족의 삶의 모습에서 연상되는 자신의 과거나 동시대 가족의 모습을 떠올리며 능동적으로 감상할 수 있는 것이다.

한편 그는 사람들이 사진을 진짜라고 믿는 마음을 역이용하여 사진이 갖는 사실성과 허구성이라는 양면성을 드러냄으로써, 사진에 부여된 진실성을 의심하고 사진을 다의적으로 읽을 수 있도록 다양한 시도를 했다. ‘진짜’처럼 여기도록 아마추어 사진을 반복적으로 재촬영하여 원래 사진의 이미지를 일부러 흐리게 만들거나 자신의 의도에 따라 사진을 재배열하기도 했다. 또 드러내 놓고 제목이나 설명과 같은 텍스트를 사진과 영터리로 ㉤ 조합하여 감상자가 이를 쉽게 알아챌 수 있도록 함으로써 사진이 보여 주는 것이 진실인지, 텍스트가 보여 주는 것이 진실인지 감상자를 혼란에 빠뜨리기도 했다.

이처럼 불탕스키는 일상적인 아마추어 사진을 오브제로 사용함으로써, 보편적이고 공통된 문화적 특징을 이해하게 하고 사실과 허구가 공존하는 사진의 양면성을 작품을 통해 드러냈다. 이를 통해 현대 사회가 만들어내는 이미지의 홍수 속에서 감상자의 의식적인 이미지 읽기를 ㉥ 권고하고 있다.

* 오브제: 어떤 대상이 작품의 소재가 되어 그 본래의 용도나 기능은 사라지고 새로운 느낌을 일으켜 예술 작품화될 때의 사물을 이르는 말.

27. 윗글의 표제와 부제로 가장 적절한 것은?

- ① 개념미술의 전개 과정
 - 불탕스키 사진이 가지는 양면성을 중심으로
- ② 불탕스키 작품 세계의 특징
 - 오브제로서의 아마추어 사진 활용을 중심으로
- ③ 불탕스키의 오브제 활용 기법
 - 가족사진 활용 방법을 중심으로
- ④ 이데오그램과 소시오그램의 관계
 - 불탕스키의 작품을 중심으로
- ⑤ 불탕스키의 작품이 현대 미술에 끼친 영향
 - 사진의 문화적 코드를 읽는 방법을 중심으로

28. 윗글을 읽고 <보기>에 대해 반응한 것으로 적절하지 않은 것은? [3점]

< 보 기 >



<1939년에서 1964년 사이, D가족 앨범>

지금 보시는 것은 ‘1939년에서 1964년 사이, D가족 앨범’이라는 작품의 일부를 확대한 것으로, 불탕스키가 한 친구의 가족사진들을 빌려 와 상업 사진작가에게 다시 찍도록 한 다음, 그것에 불탕스키 자신의 가족사진을 일부 섞어서 재배열하고 진짜 한 가족의 사진 앨범처럼 제목을 붙인 것입니다.

- ① 감상자가 작품 속 사진을 ‘진짜’처럼 여기게 하기 위해 기존의 사진을 재촬영했다고 할 수 있겠군.
- ② 감상자가 예술의 순수성을 읽어 낼 수 있게 하기 위해 자신의 의도에 따라 사진을 재배열했다고 할 수 있겠군.
- ③ 감상자가 제시된 사진을 다의적으로 읽게 하기 위해 작품의 실제 내용에서 벗어난 제목을 붙였다고 할 수 있겠군.
- ④ 감상자가 공동체의 구성원으로서 가지는 감정을 떠올리게 하기 위해 가족사진을 오브제로 활용했다고 할 수 있겠군.
- ⑤ 감상자가 고착화된 문화적 코드를 읽어낼 수 있게 하기 위해 주로 정면을 응시하는 전형적인 자세의 사진을 제시했다고 할 수 있겠군.

29. 윗글의 ㉠과 <보기>의 ㉡의 공통점으로 가장 적절한 것은?

〈 보 기 〉

관습적인 미의 기준과 예술 개념에 대한 부정에서 출발한 ‘레디 메이드’는 마르셀 뒤샹에 의해 언급된 용어로, 산업 생산물이 일상적 공간에서 전시 공간으로 단순히 옮겨져 예술 작품이 된 것을 말한다. 이로써 ㉡ 예술가가 선택하여 작품화한 산업 생산물은 본래의 용도나 기능을 잃게 되고, 새로운 미적 기능을 가진 대상으로 재탄생하게 된다. 하지만 다시 원래의 장소로 이동했을 경우에는 본래의 기능을 되찾게 된다.

- ① 관습적인 미의 기준을 답습한다.
- ② 일상 공간 속에서도 예술적 의미를 지닌다.
- ③ 새로운 미적 기능을 가지면서 예술 작품이 된다.
- ④ 원본의 재가공이나 재구성을 통해 예술 작품이 된다.
- ⑤ 대중이 예술성을 인정해 예술가가 선택한 소재이다.

30. ㉠ ~ ㉡의 사전적 의미로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠: 돈이나 물건 따위를 빌려서 씬.
- ② ㉠: 어떤 부류의 특징을 가장 잘 나타내는.
- ③ ㉡: 어떤 상황이나 현상이 굳어져 변하지 않는 상태가 된.
- ④ ㉡: 어떤 기준이나 실정에 맞게 정돈하여.
- ⑤ ㉡: 어떤 일을 하도록 권하고.

[16~19] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

미술관에서 오랫동안 움직이지 않고 서 있는 관광객 차림의 부부를 본다면 사람들은 다시 한 번 바라볼 것이다. 그리고 그것이 미술 작품이라는 것을 알면 놀랄 것이다. 이처럼 현실에 존재하는 것을 실재라고 믿을 수 있도록 재현하는 유풀를 하이퍼리얼리즘이라고 한다.

관광객처럼 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 것을 대상으로 고르면 ㉠ 현실성이 높다고 하고, 그 대상을 시각적 재현에 ㉡ 기대어 실재와 똑같이 표현하면 ㉢ 사실성이 높다고 한다. 대상의 현실성과 표현의 사실성을 모두 추구한 하이퍼리얼리즘은 같은 리얼리즘 경향에 ㉣ 드는 팝아트와 비교하면 그 특성이 잘 드러난다. 이들은 1960년대 미국에서 발달하여 현재까지 유풀하고 있는 유풀로, 당시 자본주의 사회의 일상의 모습을 대상으로 삼은 점에서는 공통적이다. 팝아트는 대상을 함축적으로 변형했지만 하이퍼리얼리즘은 대상을 정확하게 재현하려고 하였다. 그래서 팝아트는 주로 대상의 현실성을 추구하지만, 하이퍼리얼리즘은 대상의 현실성뿐만 아니라 트롬프뢰유*의 흐름을 ㉤ 이어 표현의 사실성도 추구한다. 팝아트는 대상의 정확한 재현보다는 대중과 쉽게 소통할 수 있는 인쇄 매체를 주로 활용한 반면에, 하이퍼리얼리즘은 새로운 재료나 기계적인 방식을 적극 사용하여 대상을 정확히 재현하는 방법을 추구하였다.

자본주의 일상을 사실적으로 표현한 하이퍼리얼리즘의 대표적인 작가에는 헨슨이 있다. 그의 작품 ㉥『쇼핑 카트를 밀고 가는 여자』(1969)는 물질적 풍요함 속에 매몰되어 살아가는 당시 현대인을 비판적 시각에서 표현한 작품으로 해석할 수 있다. 이 작품의 대상은 상품이 가득한 쇼핑 카트와 여자이다. 그녀는 욕망의 주체이며 물질에 대한 탐욕을 상징하고 있고, 상품이 가득한 쇼핑 카트는 욕망의 객체이며 물질을 상징하고 있다. 그래서 여자가 상품이 넘칠 듯이 가득한 쇼핑 카트를 밀고 있는 구도는 물질적 풍요 속에서의 과잉 소비 성향을 보여 준다.

이 작품의 기법을 ㉦ 보면, 생활공간에 전시해도 자연스럽도록 작품을 전시 받침대 없이 제작하였다. 사람을 보고 찰흙으로 형태를 만드는 방법 대신 사람에게 직접 석고를 덧발라 형태를 뜨는 실물 주형 기법을 사용하여 사람의 형태와 크기를 똑같이 재현하였다. 또한 기존 입체 작품의 재료인 청동의 금속재 대신에 합성수지, 폴리에스터, 유리 섬유 등을 사용하고 에어브러시로 채색하여 사람 피부의 질감과 색채를 똑같이 재현하였다. 여기에 오브제*인 가발, 목걸이, 의상 등을 덧붙이고 쇼핑 카트, 식료품 등을 그대로 사용하여 사실성을 ㉧ 높였다.

리얼리즘 미술의 가장 큰 목적은 현실을 포착하고 그것을 효과적으로 전달하는 것이다. 작가가 포착한 현실을 전달하는 표현 방법은 다양하다. 하이퍼리얼리즘과 팝아트 등의 리얼리즘 작가들은 대상들을 그대로 재현하거나 함축적으로 변형하는 등 자신만의 방법으로 현실을 전달하여 감상자와 소통하고 있다.

* 트롬프뢰유(trompe-l'oeil): '속임수 그림'이란 말로 감상자가 실물처럼 착각할 정도로 정밀하게 재현하는 것.

* 오브제(objet): 일상 용품이나 물건을 본래의 용도로 쓰지 않고 예술 작품에 사용하는 기법 또는 그 물체

16. ㉠과 ㉢을 중심으로 윗글을 이해한 내용으로 적절한 것은?

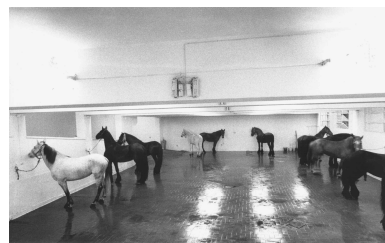
- ① 팝아트와 하이퍼리얼리즘은 모두 당시 자본주의의 일상을 대상으로 삼아 ㉠을 높였다.
- ② 팝아트는 대상을 함축적으로 변형했다는 점에서 하이퍼리얼리즘과 달리 ㉢이 높다고 할 수 있다.
- ③ 하이퍼리얼리즘이 팝아트와 달리 트롬프뢰유의 전통을 이은 것은 ㉠을 추구하기 위해서이다.
- ④ 팝아트와 하이퍼리얼리즘이 주로 인쇄 매체를 활용한 것은 ㉢을 추구하기 위한 것이다.
- ⑤ 팝아트와 하이퍼리얼리즘은 모두 ㉠과 ㉢을 동시에 추구한다는 점에서 리얼리즘 유풀에 해당한다.

17. ㉤에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 재현한 인체에 실제 사물인 오브제를 덧붙이고 받침대 없이 전시하여 실재처럼 보이게 하였다.
- ② 찰흙으로 원형을 만들지 않고 사람에게 석고를 덧발라 외형을 뜨는 기법을 사용하여 형태를 정확히 재현하였다.
- ③ 현실을 효과적으로 전달하기 위해 욕망의 주체는 실물과 똑같은 크기로, 욕망의 객체는 실재 그대로 제시하였다.
- ④ 인체의 피부 질감을 재현할 수 있었던 것은 합성수지, 폴리에스터, 유리 섬유 따위의 신재료를 사용했기 때문이다.
- ⑤ 당시 자본주의 사회에서의 합리적인 소비 성향을 반영하기 위해 주변에서 흔히 볼 수 있는 소비자와 상품을 제시하였다.

18. 윗글의 '헨슨'의 작품과 <보기>의 작품을 바탕으로 할 때, 작가들이 자신의 입장에서 상대를 비평하는 말로 가장 적절한 것은? [3점]

<보 기>



쿠넬리스, 「무제」



코수스, 「하나, 그리고 세 개의 의자」

쿠넬리스는 주변에서 흔히 볼 수 있는 살아 있는 말 12마리를 화랑 벽에 매어 놓고, 감상자가 화랑이라는 환경 안에 놓인 실제 말들의 존재와 말들의 온기와 냄새, 그리고 소리를 체험해서 다양하게 작품의 의미를 만들도록 하였다.

코수스는 '의자의 사진', '실제 의자', '의자의 언어적인 개념' 세 가지 모두를 한 공간에 배치하여, 대상을 나타내는 여러 가지 방식이 존재할 수 있음을 보여 주었다.

- ① 헨슨이 쿠넬리스에게: 미술은 시각적인 체험뿐만 아니라 청각, 후각 등 다양한 체험이 감상의 기준이 되어야 한다.
- ② 헨슨이 코수스에게: 미술에서 대상은 일상적이고 평범한 것이 아니라 역사적으로나 정치적으로 가치 있어야 한다.
- ③ 쿠넬리스가 헨슨에게: 미술에서 재현의 가장 효과적인 방법은 실물 주형의 기법보다 대상을 그대로 제시하는 것이어야 한다.
- ④ 쿠넬리스가 코수스에게: 미술에서 작품의 의미는 감상자가 실제 대상을 대면해서 만들어지는 것이 아니라 작가에 의해서 만들어지는 것이어야 한다.
- ⑤ 코수스가 쿠넬리스에게: 미술에서 대상을 재현할 때는 대상의 이미지보다 그 대상 자체만을 제시해야 한다.

19. 문맥상 ㉠~㉥와 가장 가까운 의미로 쓰인 것은?

- ① ㉠: 누나가 그린 그림을 벽면 한쪽에 기대어 놓았다.
- ② ㉡: 그때는 언니도 노래를 잘 부르는 축에 들었다.
- ③ ㉢: 1학년이 출발한 데 이어 2학년도 바로 출발했다.
- ④ ㉤: 사무실에는 회계를 보는 직원만 혼자 들어갔다.
- ⑤ ㉥: 그는 이번 조치에 대해 비판의 목소리를 높였다.

◆ 11 수능 21~24번

[21~24] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

㉠ 전통적인 철학적 미학은 세계관, 인간관, 정치적 이념과 같은 심오한 정신적 내용의 미적 형상화를 예술의 소명으로 본다. 반면 현대의 ㉡ 체계 이론 미학은 내용적 구속성에서 벗어난 예술을 진정한 예술로 여긴다. 이는 예술이 미적 유희를 통제하는 모든 외적 연관에서 벗어나 하나의 자기 연관적 체계로 확립되어 온 과정을 관찰하고 분석함으로써 얻은 결론이다. 이 이론은 자율성을 참된 예술의 조건으로 보는 이들이 선호할 만하다. 그렇다면 현대의 새로운 예술 장르인 뮤지컬은 어떻게 진술될 수 있을까?

뮤지컬은 여러 가지 형식적 요소로 구성되는데, 이것들은 내용, 즉 작품의 줄거리나 주제를 실질적으로 구현하는 역할을 한다. 전통적인 철학적 미학에 따르면 참된 예술은 훌륭한 내용과 훌륭한 형식이 유기적으로 조화될 때 달성된다. 이러한 고전적 기준을 수용할 때, 훌륭한 뮤지컬 작품은 어느 한 요소라도 ㉢ 소홀히 한다면 만들어지기 어렵다. 뮤지컬은 기본적으로 극적 서사를 지니기에 훌륭한 극본이 요구되고, 그 내용이 노래와 춤으로 표현되기에 음악과 무용도 핵심이 되며, 이것들의 효과는 무대 장치, 의상과 소품 등을 통해 배가되기 때문이다.

그런데 찬사를 받는 뮤지컬 중에는 전통적 기준의 충족과는 거리가 먼 사례가 적지 않다. 가령 A. L. 웨버는 대표작 <캐츠>의 일차적 목표를 다양한 형식의 볼거리와 들을 거리로 관객을 즐겁게 하는 데 두었다. <캐츠>는 고양이들을 주인공으로 한 T. S. 엘리엇의 우화집에서 소재를 빌렸지만, 이 작품의 핵심은 내용의 충실한 전달에 있는 것이 아니라 어떤 기발한 무대에서 얼마나 다채롭고 완성도 있는 춤과 노래가 펼쳐지는가에 있다. 뮤지컬을 ‘레뷰(revue)’, 즉 버라이어티 쇼로 바라보는 ㉣ 최근의 관점 ㉣은 바로 이 점에 근거한다.

체계 이론 미학의 기준을 끌어들이지 않을 때, 레뷰로서의 뮤지컬은 예술로서의 예술의 한 범례로 꼽힐 수 있다. 물론 이러한 유형의 미학이 완전히 주류로 확립된 것은 아니다. 전통적인 철학적 미학도 여전히 지지를 얻는 예술관의 하나이기 때문이다. 이 입장에 준거할 때 체계 이론 미학의 예술관은 예술을 명예롭게 하는 숭고한 가치 지향성을 아예 포기하는 형식 지상주의적 예술관으로 해석될 수 있다.

21. ㉠과 ㉡에 대한 이해로 적절한 것은?

- ① ㉠은 내용적 요소와 형식적 요소를 모두 중시한다.
- ② ㉡은 자율적 예술의 탄생을 주도적으로 이끈 이론이다.
- ③ ㉠과 ㉡이 적용되는 예술 장르는 서로 다르다.
- ④ ㉡은 ㉠을 대체할 수 있는 새로운 주류 이론이다.
- ⑤ ㉡은 ㉠에 비해 더 진지한 정신적 가치를 지향한다.

22. <캐츠>에 대한 감상 중 ㉣ 최근의 관점 ㉣에 가장 가까운 것은?

- ① 멋진 춤과 노래가 어우러진 공연이 충분한 볼거리를 제공했기 때문에, 원작과 관계없이 만족했어요.
- ② 감독이 고양이들의 등장 장면에서 채택한 연출 방식이 작품의 주제 구현을 오히려 방해해서 실망했어요.
- ③ 늙은 암고양이의 회한이 담긴 노래의 가사는 들을 때마다 소외된 사람들에 대한 연민을 불러일으켜요.
- ④ 기발한 조명과 의상이 사용된 것을 보고, 원작의 심오한 주제에 걸맞은 연출 방식이구나 하며 감탄했어요.
- ⑤ 의인화된 고양이들의 삶과 내면이 노래들 속에 녹아들어 있어서, 인간을 진지하게 성찰하는 기회가 되었어요.

23. 위 글을 바탕으로 <보기>의 ㉣과 ㉤을 이해한 것으로 적절한 것은?

—<보 기>—

종합 예술의 기원인 ㉣ 그리스 비극은 형식적 측면에서 높은 수준에 이르렀을 뿐만 아니라, 세계와 삶에 대한 당대인들의 인식을 이끌었다. 반면 ㉤ 근대의 오페라는 그 발전 과정에서 점차 아리아 위주로 편성됨으로써, 심오한 지적·도덕적 관심이 아니라 음악 내적 요소에 지배되는 경향을 띠었다.

- ① ㉣은 즐거움의 제공을, ㉤은 교훈의 제공을 목표로 삼고 있군.
- ② ㉣은 자기 연관적이지만, ㉤은 외적 연관에 의해 지배되는군.
- ③ ㉣은 정신적 내용의 미적 형상화를, ㉤은 미적 유희를 추구하는군.
- ④ ㉣과 ㉤은 모두 고전적 기준에 따라 높이 평가될 수 있군.
- ⑤ ㉣과 ㉤은 모두 각각의 시대에 걸맞은 ‘레뷰’라고 볼 수 있군.

24. 문맥상 ㉣과 바꾸어 쓰기에 가장 적절한 것은? [1점]

- ① 멸시(蔑視)한다면
- ② 천시(賤視)한다면
- ③ 등한시(等閑視)한다면
- ④ 문제시(問題視)한다면
- ⑤ 이단시(異端視)한다면

[44~47] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

최근에 새로운 경향의 공연 예술가들이 등장하기 시작하였다. 그들은 춤과 연극의 경계를 허무는 한편, 기승전결을 지닌 기존의 작품 구조를 해체한 새로운 형식을 창조하고자 하였다. 무엇보다도 논리와 이성이 투영되지 않은, **신체의 언어**를 중요하게 사용함으로써, 춤에서는 연극처럼 배우들이 말을 하고, 연극에서는 춤처럼 배우들의 몸짓 표현을 강조하게 되었다. 연출가들은 극장의 무대에서 공연하기도 하고, 극장이 아닌 길거리나 들판 혹은 공장과 같은 일상 공간을 무대로 활용하기도 하였다. 이를 위해서 연출가들은 문자로 쓰인 대본에 의존하기보다는 배우들의 경험을 바탕으로 한 즉흥적인 연출을 시도하였다. 나아가 자신들의 공연을 영화로 옮기기도 하였다.

‘춤연극’으로 잘 알려진 피나 바우쉬의 영화 ㉠『황후의 탄식』에는 각 장면들이 연극 무대처럼 펼쳐진다. 이 작품은 **일정한 줄거리**가 없는 대신, 상이한 연상을 불러일으키는 다양한 장면들로 구성된 **몽타주***와 같다. 연출가는 배우들의 모습을 클로즈업하여 그들의 표정과 행동을 자세하게 관찰하고, 그들이 도시와 숲 속에서 돌아다니는 모습을 먼 거리에서 바라보고 있다. 도시와 자연 배경은 주위와의 연관 관계로부터 떨어져 나와 원래의 지리적 공간이 아닌 낯설고 새로운 추상적인 공간이 된다. 그 공간에 등장하는 배우들은 갈 곳을 잃고 헤매는 모습을 보여 주고 있다. 낮과 밤의 구별이 없는 도시의 거리, 마른 나뭇가지들이 여기저기 흩어진 숲 속의 빈터, 너른 풀밭, 어두운 숲 등은 그 빛과 어둠으로 우리 존재의 슬픈 내면을 비춘다. 밝음 속에서 소외되는 것과 어둠 속에 갇히는 것은 본원적으로 같다. 이렇게 상징적인 이미지를 통해서 연출가는 작품을 고정되고 완성된 것이 아니라, 새롭게 생성되는 ‘과정 속의 작품’으로 만들게 된다.

위와 같이 현대 공연 예술의 연출가들은 **극적 사건**이라는 허구를 통해서가 아니라, 무대 위에서 배우의 몸이 겪는 고통과 상처의 느낌을 관객들에게 다양한 방법으로 직접 전달하려고 한다. 이것을 위해서 연출가들은 **오브제****에 새로운 가치를 부여한다. 일상 생활에서 고정된 기능을 가진 가구·가방·책·옷 등이 무대 위에서는 전혀 다른 상징적 의미를 갖게 되어 공연에 시적(詩的)인 특질을 부여하게 된다. 이런 것은 지금까지 오브제를 무대 장치에 필요한 소품(小品) 정도로 여겨 온 것과 크게 다르다. 상대적으로 공연에서 중요한 역할을 담당했던 인물들은 이제 마네킹처럼 오브제로 변형되어 존재한다. 기존의 **공연 예술의 관습**이었던 인간과 사물 사이의 위계질서가 사라져 버리는 것이다.

우리 주위에서 쉽게 찾을 수 있는 오브제를 사용하고, 장면들을 자유롭게 ㉡뒤엎어 놓음으로써 공연은 보다 다양한 해석이 가능한 제의적(祭儀的), 시적인 성격을 지니게 된다. 이렇게

해서 현대 공연 예술은 **단순한 재현**을 넘어 표현 주체의 행위와 상태를 상징적으로 보여 주는 언어이자, 기승전결이라는 우회로를 거치지 않은 현존의 언어가 된다. ㉢이미지의 표면이 이야기 그 자체가 되는 것이다.

* 몽타주: 둘 이상의 장면을 하나로 편집하는 영화나 사진 등의 기법.

** 오브제: 예술 작품에서 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체.

44. 위 글에 나타난 ‘현대 공연 예술’의 특징으로 적절하지 않은 것은?

- ① 연출의 즉흥성을 중시한다.
- ② 전통적인 작품 구조를 해체한다.
- ③ 공연 예술 간의 경계를 허물어뜨린다.
- ④ 인물과 오브제 간의 위계가 사라진다.
- ⑤ 고정된 대본의 중요성이 커지고 있다.

45. <보기>가 ㉠에 대한 비평문이라고 할 때, 위 글의 논지와 다른 것은?

<보 기>

「황후의 탄식」은 ㉠이미지의 나열로 일관한다. ㉡모든 장면은 하나의 서사적 구조에 종속되지 않으며, 나름대로의 독자성을 지닌다. 이처럼 인간의 이성에 대한 믿음에 기반하고 있는 ㉢인과적인 플롯을 거부하는 것은, 인간의 존재 조건에 대한 근본적인 물음을 던지기 위해서이다. 이 영화에서는 ㉣자연의 구체적 묘사와 배우의 사실적 연기가 중요하다. 결국 ㉤자연과 인간은 시적 의미를 갖게 된다.

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ ④ ㉣ ⑤ ㉤

46. ㉡의 ‘뒤’와 의미가 가장 가까운 것은? [1점]

- ① 주례사에 뒤이어 축가가 있겠습니다.
- ② 술래가 도망가는 아이들을 뒤쫓았다.
- ③ 배추에 갖은 양념을 뒤섞어 버무린다.
- ④ 시대의 변화에 뒤처지지 말아야 한다.
- ⑤ 고향을 자주 뒤돌아보며 산마루를 넘었다.

47. ㉢의 의미와 가장 가까운 것은? [1점]

- ① 신체의 언어 ② 일정한 줄거리
- ③ 극적 사건 ④ 공연 예술의 관습
- ⑤ 단순한 재현

◆ 07 MDEET 언어추론 7~9번

[7~9] 다음을 읽고 물음에 답하시오.

현대 연극은 현실의 재현을 의도했던 예전의 연극과는 다른 세계를 창조한다. 눈에 보이는 것, 언어로 지시된 것만이 객관적 사실이라는 믿음 위에 서 있었던 리얼리즘의 시각에서 보면, 그 세계는 새롭고 낯설다. 현대 연극의 텍스트는 고정된 의미를 제시하기보다 관객 스스로 텍스트의 의미를 적극적으로 찾아나갈 것을 요구한다. 물론 관객의 해석이 작가의 의도와 반드시 일치하는 것은 아니다. 중요한 것은 해석의 가능성이며, 현대 연극 텍스트는 관객이 부여하는 의미로 그 두께를 더해 가게 된다.

현대 연극에서는 오브제도 이러한 해석 행위의 좋은 대상이 된다. 예전의 연극에서 오브제는 극중 인물의 형상화와 상황의 전개를 돕는 소품으로, 단지 리얼리티의 재현 도구로 사용되었을 따름이다. 그러나 현대 연극에 이르러 오브제는 극적 상상력을 확대하는 중요한 기표가 되었다. 이런 의미에서 현대 연극은 ‘오브제와의 유희’라고 할 만하다. 무대 공간을 자신의 창조력이 집중되는 터전으로 삼게 된 연출가는 오브제의 다양한 활용을 통해 무대 공간의 물리적 제약을 뛰어넘을 수 있었다. 오브제를 배치하고 활용하는 총 책임자로서 연출가는 새로운 의미 창조의 중심에 선다. 예전의 연극이 극작가 중심이었다면, 현대 연극은 연출가 중심이라 할 수 있는 것이다.

폴란드 태생의 극작가 칸토르가 직접 쓰고 연출한 ㉠ <죽음의 교실>은 아우슈비츠 수용소에서 돌아오지 못한 자신의 아버지를 회상하면서 죽은 자들을 추모하는 ‘죽음의 연극’이자, 죽은 자들과 산 자가 ‘교실’에서 만나는 ‘제의(祭儀)’의 연극이다. 나이가 든 모습의 연기자들은 아이 크기만 한 인형을 안거나 업고 무대인 교실에 등장한다. 교실 의자에 앉혀진 아이 인형들은 노인들의 어린 시절의 모습 또는 전쟁터에서 죽은 이들을 상징한다. 무대 한편에 놓인 긴 의자에 앉아 있는 노인들은 군인들에 의해 학살되는 인형을 지켜보기도 하고, 그 인형들이 재현하는 행복한 어린 시절을 관망하기도 한다. 이들은 과거에는 그 사건을 직접 체험했지만, 지금은 무대 위에서 연기자이자 사건의 관망자가 된다. 인형들에게 벌어진 사건은 무대 위에서는 연기자들이, 객석에서는 관객들이 바라보고 있는 사건들이기도 하다. 행복한 유년 시절에 대한 기억, 잔인한 전쟁의 참상, 그리고 살아남은 자들의 죄의식과 피해 의식이 여러 시선을 통해 해석되기를 기다리는 것이다.

이 연극에서는 인형들이나 연기자들에 섞여 무대 위에 선 연출가의 존재가 특이하다. 무대 위의 연출가는 관객들에게 자신의 몸을 하나의 오브제로 제공한다. 이러한 행동은 ‘왜 나는 무대 위에 올랐는가? 연극 속에서 나는 과연 누구인가?’라는 연출가 자신의 반성적 성찰도 드러내고 있다. 아마도 그는 자기 자신인 동시에 자기를 비추는 거울일지 모른다.

이와 같은 연극을 접한 관객들은 과연 어떤 태도를 지녀야 할까? 작품의 다층적이고 복합적인 성격 중에서 오브제가 지닌 이미지를 적극적으로 수용하는 것이 한 방법이 된다. 오브제는 이제 관객들의 해석을 기다리는 기호, 곧 관객과 무대를 이어 주는 가교가 된다. 관객은 오브제를 통해 작품의 의미를 해석해 내거나 자신의 삶과 연관시켜 새로운 의미를 생산해 내는 경험을 하게 된다. 오브제는 공연의 영역에 속해 있는 동시에 관객들의 삶에 속해 있는 것이다.

7. 위 글의 내용과 일치하는 것은?

- ① 현대 연극은 극작가에서 연출가로 중심이 변함에 따라 텍스트보다 오브제가 더 중요하게 되었다.
- ② 현대 연극은 작가, 연출가, 관객이 공동으로 협력하여 오브제의 심층적 의미를 확정하는 것을 지향한다.
- ③ 현대 연극에서는 관객의 자유로운 의미 해석을 위해 작품 속에 작가와 연출가의 주관이 개입되는 것을 삼간다.
- ④ 현대 연극에서 오브제는 무대와 관객이 공유하는 기호이지만 그 기호의 의미는 해석자의 관점에 따라 달라진다.
- ⑤ 현대 연극에서 관객은 오브제 덕분에 자신의 이해관계를 초월하여 무대 공간에 몰입함으로써 객관적 의미에 도달하게 된다.

8. ㉠에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① ‘교실’은 관객이 과거의 사건을 반추하면서 새로운 의미를 생성하게 하는 장(場)이 된다.
- ② 인물들의 분신인 인형들이 중요한 오브제로 활용될 때, 배우와 오브제의 전통적인 위계질서는 바뀐다.
- ③ 작가이자 연출가인 칸토르가 무대 위에 등장할 때, 그는 연기자로서 작품의 다층적인 해석을 한 몸에 통합시켜 전달하는 해석자 역할을 한다.
- ④ 연출가는 회상하는 자아와 회상되는 자아 사이의 만남의 계기를 제공한다. 연출가 자신도 과거의 인물이자 회상하는 주체로 간주될 수 있다.
- ⑤ ‘제의’는 죽은 이들의 사연을 담되 살아남은 자들에 의해 주관된다는 점에서 현재적이다. 관객과 배우, 연출가는 모두 이 제의의 참여자가 된다.

9. 위 글의 ‘아이 인형’과 <보기>의 ‘아이 인형’ 사이의 공통점을 바르게 진술한 것은?

<보 기>

소 무: (해산하려고 진통을 시작한다.)

취바리: (해산모를 부른다.)

해산모: (해산 제구와 아이 인형을 싸 가지고 깨끼춤으로 입장한다. 소무의 배를 문질러 주고 아이를 받는다.)

취바리: (까치결음으로 마당을 돌면서) 이것아, 어서 빨리 해산시켜라. (아이 난 것을 보고 깜짝 놀라며) 허! 이거 봐라. 삼신님이 나 어려운 줄 알고 한 벌 옷을 다 해 보냈구나. (노래조로) 거지 거지 거지야, 굴레, 저고리, 행전, 토시, 고무신까지 몽조리 신었구나.

취바리: (아이 소리로) 아버지-.

취바리: 왜?

취바리: (아이 소리로) 나 좀 업어 주-.

- ① 해학을 유발하는 오브제로서 연극의 유희성을 확대하는 기능을 한다.
- ② 경험적 시간 질서를 초월해 무대의 물리적 제약을 뛰어넘게 해 준다.
- ③ 삶과 죽음의 경계를 표현함으로써 제의적 공간을 만드는 데 기여한다.
- ④ 인물의 특성을 상징적으로 재현하여 다의적인 의미 해석을 유도한다.
- ⑤ 연기자의 분신으로서 유년 시절을 회상하게 하는 매개체 역할을 한다.

◆ 25 LEET 언어이해 28~30번

[28~30] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

역사적으로 희곡과 공연의 관계에 대한 탐색은 연극의 고유한 특성에 대한 물음과 이어져 있다. 아리스토텔레스는 비극은 단지 읽기만 해도 그 성질을 알 수 있다는 전제에서 비극의 창작술을 플롯을 중심으로 논했다. 다만 비극의 또 다른 요소인 ‘불거리’는 비록 창작술과 거리가 멀지만 쾌감을 산출한다고 보았다. 고전주의 시대를 경과하면서 희곡의 대사는 작가의 사상과 플롯을 집약하는 공연의 중심 요소로 각인되었다.

이러한 위계는 연극학자 혼비가 희곡과 공연의 첫 번째 관계 유형으로 언급한 [심포니 모델]과 유사하다. 지휘자와 연주자의 개성이 존중되며 매번 다른 연주가 펼쳐지지만, 음표·선율 등을 지시한 악보의 존재는 절대적이다. 현대 연극은 다른 관계를 모색하는데, 무대 창작자들의 위상과 제작 과정에 따라 두 유형으로 나뉜다. [시네마 모델]은 희곡과 공연의 관계를 영화 제작에 비유한다. 감독은 시나리오를 골격으로 삼되 이를 촬영 대본으로 고친다. 영화는 리허설 상황, 현장 여건, 스태프의 요구 등을 고려하여 대본을 조금씩 수정하며 제작된다. [조각 모델]에서 연출가는 조각가에 비유된다. 조각가는 작업장에 있는 대리석 덩어리를 염두에 두며 작품을 구상한다. 적당한 아이디어가 떠오르면 작업이 시작되지만, 영감은 과정 중에도 찾아온다. 조각가는 애초의 아이디어와 새로운 영감을 건주어 좋은 점을 선택하면서 작업해 나가며, 조각품이 그의 상상력을 오롯이 반영하였는지는 마지막에서야 파악된다. 온전한 ‘작품’으로서의 희곡은 대본으로 대체되거나 단지 많은 공연 요소 중 하나로 취급되기도 하는 셈이다.

희곡의 위상이 조정되는 과정은 20세기 연극인들의 논의에 힘입었다. 아르토는 연극에서 발화와 대화 상황을 우선한 나머지 연극적 표현은 그동안 억압되어 왔다고 분석한 후, 이제 연극의 독자적인 표현 수단을 회복하여야 하며 대사 역시 무대효과와 무대적 규칙 등과 유기적으로 연결해야 한다고 주장하였다. 이 주장은, ‘글로 쓰인 자료’에서 출발하여 무대에 실제 구축되는 ‘기호들의 두께’, 혹은 제스처·어조·공간의 간격·오브제·조명 등에 대한 총괄적 지각을 가리키는 ‘연극성’에 대한 바르트의 논의와도 상통한다.

일반적으로 대사는 몸짓·어투·말소리의 크기와 같은 다양한 표현 안에 놓여 있고, 무대·조명·음향·소품 등은 희곡 안에 응축되어 있다. 그런 까닭에 독자들은 희곡만 읽어도 연극성을 확인할 수 있다. 하지만 앞의 연극성 논의는 극의 대사나 무대 지시문이 불러일으키는 상상이 무대적 전이보다 우선되는 ‘문학적 풍부한 희곡’이나 사실주의 연극관과 마찰하면서 논의의 지평을 넓혔다.

그렇다면 연극성은 희곡의 무대화 과정에서 어떻게 창조되는가. 현대 연출가들은 현실을 모형화하거나 상황과 감정의 본질적 특성들을 압축시켜 일정한 형식으로 표현하는 ‘양식화’에 대해 깊이 고민한다. 희곡의 플롯에 대한 분석을 토대로 극작가가 제안한 메시지를 무대에 구현하는 방식을 우선하는 ㉠ 해석적 연출가와 달리, ㉡ 창조적 연출가는 자신만의 미적 원칙 또한 중요하게 고려한다. 그래서 해석적 연출가는 희곡의 역사·사회적 맥락과 극작가의 사상 속에서 희곡을 검토하고 무대 기호의 확장을 고민하지만, 창조적 연출가는 플롯 이면의 숨겨진 의미나 이중의 메시지

에도 관심을 둔다. 두 부류의 연출가들은 연극적 표현을 구체화하기 위해 여타 무대 창작자들과 함께 희곡을 양식화 안에서 재차 분석한다. 해석적 연출가는 통합적 무대 기호의 사용을 우선하지만, 창조적 연출가는 희곡의 지시 사항에서 다소 자유로운 표현에 대한 의견에 귀를 기울이며 공연 요소의 상호작용도 검토한다. 창조적 연출가의 작업에서 플롯의 전개와 호응하는 연극적 표현은 양식화의 원리와 충돌하지 않으면 일순 변형될 수 있고, 무대와 관객 간의 약속 또한 장면 안에서 재구축할 수 있다. 특정한 무대 기호를 부각하거나 무대 기호들의 의미가 서로 충돌하여 연출가의 관점과 극작가의 관점이 긴장하는 장면 역시 시도될 수 있다.

28. 밑줄에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 고전주의 연극에서는 극사건의 전개를 효과적으로 재현하는 것이 중요시되었다.
- ② 대사 전달을 중시한 희곡을 읽을 때에도 무대 구성의 상상은 존중되어야 한다.
- ③ 아리스토텔레스는 불거리가 창작술과 거리가 있으나 플롯을 구성하는 일부라 보았다.
- ④ 바르트는 희곡 안의 언어도 연극성을 구현하는 기호의 두께를 드러내는 요소로 보았다.
- ⑤ 아르토는 대사 행위와 연결되지 않은 공연 요소를 축소하려는 시도에 대해 부정적이었다.

29. [심포니 모델], [시네마 모델], [조각 모델]에 대한 추론으로 적절하지 않은 것은?

- ① 심포니 모델에서 지시문에 기술된 인물의 감정은 연기 창조를 제약하는 요소이다.
- ② 시네마 모델에서 대사는 조명, 음향, 무대장치에 구성에 참조하는 요소이다.
- ③ 시네마 모델에서 고전 희곡은 극장 규모를 고려하여 내용을 각색하여 공연될 수 있다.
- ④ 조각 모델에서 무대지시문에 기술된 ‘작가의 말’은 연출적 구상에서 확고한 지침이 된다.
- ⑤ 조각 모델에서 연출가에게 영감을 주는 배우의 즉흥적 몸짓은 공연용 대본의 재구성에 활용될 수 있다.

30. <보기>의 무대화를 구상할 때, 밑글의 내용으로 보아 적절하지 않은 것은?

<보 기>

[앞부분의 줄거리 : 황야의 망루. 위에서 ‘이리떼다!’라고 외치면 아래의 파수꾼은 양철북을 쳐야 한다. ‘나’는 외로움 끝에 새로 충원을 요청했고 ‘다’가 유일한 지원자였다.]

황혼이 점점 짙어진다. 해설자, 슬그머니 등장, 마분지로 만든 초승달을 하늘에 걸어놓고 퇴장. 두 파수꾼은 어깨를 나란히 하고 앉아 있다.

나: 야, 하늘 곱다. 그지?

다: 네.

나: 어제 저녁 네가 올 때도 그랬다. 난 평생 그 광경을 잊지 못할 거다. (잠시 침묵) 어쩌냐, 너 양철북 치는 방법을 배우지 않을까?

다: 배우겠어요.

나: 그러면서도 넌 망루 위만 바라보는구나. 그렇게도 올라가고 싶으냐?

다, 고개를 떨군다.

나: 양철북 치는 것두 꽤찮은 거란다. 소리가 요란하긴 하지만 귀에 익으면 그 재미를 알게 된다. 자아, 우선 여러 가지 박자 만드는 법을 가르쳐 주마. (그는 강약을 두어 양철북을 두드린다) 재미있지? 이 박자치기에 맛 들이면 어느새 이리떼같은 건 다 잊어버린다. 자, 너도 쳐보아라.

다: (나를 따라 양철북을 치다가 갑자기 겁에 질려서 나의 등 뒤에 숨는다) 저기, 저기…….

나: 왜 그러니?

다: 이리가 오구 있어요.

해설자, 식량 운반인이 되어 등장. 이리 꺾질을 켜다. 유모차 비슷한 작은 손수레를 밀며 들어온다.

- 이강백, 「파수꾼」 -

- ① ㉠과 ㉡은 모두 불그스름한 조명과 ‘나’의 대사, 황야의 바람 소리를 동시에 연출하여, 회곡에 등장하는 시공간을 풍요롭게 표현할 수 있겠군.
- ② ㉠과 ㉡은 모두 ‘침묵’을 무대화할 때 ‘망루’를 보는 ‘다’와 ‘다’를 보는 ‘나’의 시선을 어긋나게 배치하여, 인물의 지향이 서로 어긋나 있음을 보여줄 수 있겠군.
- ③ ㉠이라면 ‘다’의 ‘양철북’ 소리를 기계 음향으로 대체하고, ‘손수레’가 등장할 때까지 점차 빨라지는 북소리를 연출하여 회곡 속의 불안과 긴장감을 고조할 수 있겠군.
- ④ ㉡이라면 ‘해설자’가 관객을 인도하여 ‘초승달’을 걸게 하는 장면을 연출하여, 공연은 관객과 배우 사이의 약속된 놀이라는 관점을 드러낼 수 있겠군.
- ⑤ ㉡이라면 ‘손수레’를 고급 승용차처럼 꾸며 무대 위에 연출하여, 회곡에서 다루지 않았던 새로운 의미망을 조직할 수 있겠군.