[인문·예술 01 - 관학과 과거제를 개혁하려던 유형원의 제안]

< 문제 상황 >

	목적	16세기 이후 문제 상황
관학	( ) 양성	- ( )(서울): 어린 나이에 관직 多 → 정원 ( ), 위상 ( ) - ( )(지방): 양반 자제들이 평민과 섞여 공부하기 꺼려함 → 계층 간 ( ) - 정부의 재정적 지원 ( ) → ( ) 융성 ⇒ 관학 ( ) → ( )에서 관료 선발 → 사학 ( ) → ( ) 쇠퇴 가속
과거제	( ) 선발	- 문제점: 인격에 대한 검증 ( ) → 한계: ( )주의적, ( )주의적 인재 선발 → 인격 ( )보다는 ( )에만 골몰하는 학문 풍토 ① ( ) 유행, ( ) 위주 수험 방법 발달 → 학문적 자질 ( ) ② 교육의 ( )화 심화: 교육 자원과 최신 학문의 ( )

< 대안 제시 by 유형원 >

- 문제 진단: 관학 침체, 과거제 폐단 → ( )과 ( ) 수급에 문제
- 교육관: '( ), ( ) X'
  → ( )을 바탕으로 가정, 사회, 국가에 ( )의 이념과 규범이 관철되도록 하는 ( ) 의미

<table>
<tr><th colspan="3">유형원의 개혁안</th></tr>
<tr><th></th><th>내 용</th><th>목적 및 기대 효과</th></tr>
<tr><td>공거제</td><td>- 관학 ( ) 개편
- 양반, 평민 모두를 대상 → 신분 차별 ( )
<table>
<tr><th></th><th></th><th>~ 15세</th><th>3년</th><th>1년</th><th>최고 교육 기관</th></tr>
<tr><td>서울</td><td rowspan="2">( )</td><td>( )</td><td>( )</td><td>( )</td><td rowspan="2">( )</td></tr>
<tr><td>지방</td><td>( )</td><td>( )</td><td>( )</td></tr>
</table>
( ) ↓ 선발
<table>
<tr><td>7 ~ 9품직 임명
: ( ), ( ) 검증</td><td>←</td><td>( )</td></tr>
</table>
- 선발 담당 수령 / 교관, 부적절한 인재 선발 시 (/)
→ 철저하고 엄격한 ( )</td><td>- 서울과 지방의 교육 기관이 ( )한 단계와 기간
→ 지역 격차 ( )
→ 특정 지역의 세력 득세 ( )

- ( ) 교육 기간
→ 올바른 학문 태도 교육

⇒ ( ) 각지 교화
→ 이상 국가 건설</td></tr>
<tr><td>균전제</td><td>- 조선의 모든 법제와 사회 조직의 근간은 ( )
- 사적 토지의 ( )을 통한 ( )
→ 골고루 ( ), 사회 구성원이 ( ) 다시 국유화
but) 노동력, 신분, 사회 분업 관계 고려
→ ( )하여 더 많은 토지 분배</td><td>- 우수 인재가 온전히 학문에 정진할 수 있도록 ( ) 마련
→ 국가 ( ) 뒷받침 필수적
→ ( ) 실행 위해 필요

- ( )에 바탕을 둔 조선의 제도와 문화를 ( ) 개념으로 바꾸어야 함
→ 이상적인 국가 운영이 가능</td></tr>
</table>

< 개혁안에 대한 평가와 그 영향 >

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

koreau-fin@naver.com [인천]

[인문·예술 02 - 분석과 직관]

실증주의

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

→ (　　)을 비롯한 (　　) 지식은 일종의 (　　) 지식　bec) (　　)의 적극적 역할 전제

↕

딜타이　* 정신 과학 = (　　) = (　　)

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

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

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

직관	소설 읽는 상황	- 한순간 독자가 주인공과 (　　)할 때 경험하는 감정 → (　　)하고 (　　)한 느낌 → 인물의 (　　)한, (　　)을 구성하는 (　　)인 것 ∴ 외부에서 자각 (　　), 측정 (　　) ≠ (　　) ⇒ 직관 = 인물에 대한 (　　)한 느낌
	- 우리가 사물의 (　　)로 들어간다는 사실 함축 - 관점, 상징에 (　　) - (　　): (　　)을 대상 안으로 (　　), 대상의 존재와 (　　) ⇒ (　　)인 것에 (　　)할 수 있는 지식 획득	
	(　　) 수단	형이상학　(= (　　) 과학 = (　　)) : 실재를 (　　)으로 파악, 실재 (　　)에 위치

인식	직관 → 분석: (　　)	
	분석 → 직관: (　　)	① 분석이 (　　) 개념이라는 틀에 매여 (　　)인 것에 이를 수 없음 ② 개념은 한 대상의 (　　)이 아니라, (　　)이기 때문
		' 개념 ' = 많은 대상의 (　　)인 것을 (　　)해서 (　　)을 (　　)한 것 한 대상 안에서 어떤 특성에 대한 (　　) 개념은 대상의 (　　)이 아니라 (　　) ⇒ 개념들의 어떤 결합도 대상을 온전히 복원하지 (　　) but) '유사성 → 대상의 속성 → 대상의 일부분'이라고 (　　) 추론을 함

부분	요소
대상 안에 함축된 전체 부분 → 전체 재구성 (　　)	대상의 전체를 함축 (　　) → 대상 재구성 (　　)

koredu_fin@naver.com [인천]

[인문·예술 03 - 포코니에의 정신 공간]

인지 의미론

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

포코니에 ('언어 = 의미를 구성하는 (　　) 역할')의 정신 공간

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

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

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

정신 공간의 연결과 확장

: (　　)이 (　　)에 의해 여러 정신 공간들과 (　　)을 이루며, 정신 공간은 더욱 (　　)함

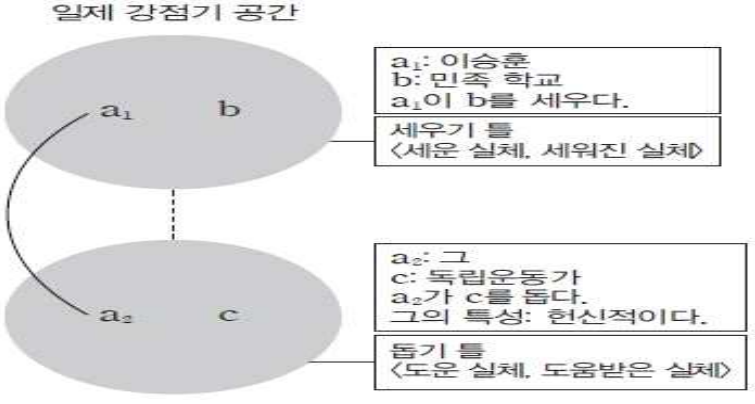
- (　　): 담화 상의 특정 시점에서 (　　)이 되는 정신 공간
- (　　): 서로 다른 정신 공간 내에 있는 (　　)들 중 (　　), 정신 공간 확장 시 (　　) 역할

⇒ 담화 내에서 (　　)가 생성되는 원리
: 담화 내에서 (　　)이 끊임없이 (　　)되고 (　　)함으로써 의미 생성

정신 공간 (　　)의 예시	제임스 본드는 스파이다. 전쟁에서 그는 해군이었다.
< 첫번째 문장 > → (　　) 공간 2. 공간 명시적으로 드러나 있지 (　　) → (　　) 고려: '(　　) 공간'	< 두번째 문장 > 1. (　　) 공간
- 각각 떼어 놓고 보면 별개의 정보를 담은 독립적 발화이지만 (　　)에 의존하여 담화의 의미를 해석해야 함 ex) 연결자: '(　　)', '(　　)' → 각 정신 공간에 제시된 정보들을 (　　) 고려하여 해석 ⇒ '그' = 기저 공간에 제시된 정보 '(　　)' + 두 번째 정신 공간에 제시된 정보 '(　　)'	

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

* 정신 공간끼리 (　　),
연결자끼리 (　　)으로 표시



koredu-fin@naver.com [인천]

[인문·예술 04 - 랑케와 실증주의 사학]

랑케

- 과거를 ( )하고자 하는 것이 아니라 '( )'를 기록하고자 한다.
- ( )의 방식 활용: 면밀한 ( )와 ( ) → 사실 확정의 ( ) 보증
- '( )': 역사가의 ( ) 배제 → ( )인 과거 사실이 저절로 드러날 수 있게 해야 함

근대 역사학의 아버지: ( )이고 ( )인 역사 연구의 선구자

- 사료 비판의 ( )이 랑케 사학만의 특징은 ( ), 모든 역사 연구의 ( )이자 ( )
  : 역사적 ( )를 근거로 뒷받침 ex) 독일 괴텡겐 학파, 르네상스 인문주의자

< 이유 > ① 독일 사상가 ( )가 발족한 베를린 대학에 ( )를 제도적으로 정착시킴
② '( )'를 통해 전문가를 ( )하여 역사학의 ( )을 확보하는데 기여
③ ( )적 학문 관행이 서구 사회 + 동아시아 근대 역사학 수립 시기에 결정적 ( )로 작동

랑케 사학 수용에 대한 학문적 오류

일본	- 랑케 사학에서 사료의 '( )'이 요체라고 이해하여 '( )'이라고 칭하는 오류를 범하기 시작 but) '( )'은 모든 역사학의 ( ) : 마치 기존의 사학은 실증과 거리가 있다는 오해 야기, 말 자체 성립 불가 bec) 동어 반복(실증 ⊂ 사학) ⇒ 사료의 실증은 랑케 사학만의 핵심적 특징이 아니라 ( ) 사학의 ( )이므로 잘못된 이해임 - '( )'이라는 '( )'을 '( )'로 파악 → '사료 ( )과 엄정한 ( )'이라는 외피만 부각 → ( ) 교육 제도의 정비에 활용
우리나라	일본의 ( ) 사학이 전파되는 과정에서 '( ) 사학'으로 혼동되어 쓰임 → '실증'을 '실증주의(= ( ))'로 봄 → ( )적인 과학을 추구하며, ( )된 사료 하나하나가 결국은 ( )을 세우기 위한 ( )로 사용

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

랑케 사학의 철학적·세계관적 특성

- '역사의 모든 순간은 신과 직결되어 있다'
→ 자료로 검증된 역사 사건 ( ) 실증주의적 사례 bec) 역사의 발전 방향을 ( )으로 일반화할 수 ( )
- 랑케의 뒤를 이은 ( ) 역사학의 전제
: 역사 서술은 ( )과 달리 개별적 사건의 ( )과 ( )을 중시하는 ( )적 학문
- 랑케가 생각하는 ( ) : 모든 존재에서 무한한 그 무엇을 인식하는 사람,
철학자를 대신하여 ( )의 의미에 대한 ( )을 제공하는 지식인
(≠ 과학자: 경험적 ( ) 논리로 객관적 진리를 찾아감)

랑케의 사학 = '있는 사실 그대로'의 역사

① 사료 비판의 ( ) 추구
- 엄격하고 ( )인 사료 검증 - 역사가의 선입견 배제(자아 소거)

② 역사적 사건의 ( )을 전제로 그에 따른 ( ) 자체가 역사 서술의 궁극적 목적
- 사료 검증은 역사의 발전 방향을 ( )으로 ( )할 수 있는 ( )적 수단이 ( )
- 역사학 ≠ ( ): 개별적 사건의 고유성과 독특성을 중시하는 ( ) 학문
- 역사가 ≠ ( )

koreou-fin@naver.com [인천]

[인문·예술 05 - 헤라클레이토스와 언어]

헤라클레이토스

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

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

모든 것은 끊임없이 ( )하고 ( )하게
유지되는 것은 아무것도 ( )

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

그런 것은 존재하지 ( )므로 ( )의 상태에 관해서만 말해야 함

- 연속적인 변화의 상태 각각이 결코 똑같지 ( )

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

→ 무한한 낱말이 필요 → 언어의 경제성 ( )

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

↓

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

⇒ **( )**

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

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

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

↑

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

⇒ ( )는 세계를 다루는 ( )한 방식

bec) ( ) 사물들을 완전하게 표현하지 못하므로

↓

동전에는 ( )이 있기 마련

= 세상은 끊임없이 변하기도 하지만 그럼에도 불구하고 ( )이 있음

⇒ 꼭 언어의 ( ) 때문만이 아니라

사물들이 ( )으로 가지는 특성을 가리키기 위해 ( )이 필요

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

koredu-fin@naver.com [인천]

[인문·예술 06 - 다른 사람의 마음 문제]

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

대표적인 회의론 3개: ( ), ( ), ( )

다른 사람의 마음 문제

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

→ 다른 사람도 나와 ( )으로 생각하고 느끼고 의식한다는 것, 곧 ( )을 갖는다는 것을 ( )하는 것

bec) 마음이 있는 존재인 것처럼 반응하도록 ( )된 고도의 정교한 ( )이나 좀비일 수 있기 때문

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

인식적 회의론

세계에 대한 우리의 ( ) 지식(앎)을 ( )

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

→ ( ): 오로지 '( )'만 확실히 알 수 있음

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

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ① 유비 논증

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

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

- 성공한 유비 논증의 조건 : ( )

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

- **한계** : **( )의 문제** → ( )를 근거로 ( )를 예측 → 개연성만 ( ) 확실성은 ( )

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

∴ ( ) 증거가 제시되는 귀납 논증도 정당화되지 않음

단 ( )의 관찰 증거인 ( )에 의존하여 다른 사람의 마음 문제에 관한 유비 논증은 정당화되지 ( )

(= 증거의 ( ))

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ② 행동주의

마음 = 겉으로 드러난 ( )

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

- **한계** : 내부에서 일어나는 매우 복잡한 ( )을 겉으로 드러난 행동과 ( )하기 어려움

다른 사람의 마음 문제를 해결하려는 이론 ③ 동일론

마음 = ( ) 특히, ( )하는 물질과 동일시 ⇒ 다른 사람의 마음 문제, 행동주의의 문제 해결 가능

bec) 현대 신경 과학의 발달

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

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

koredu-tin@naver.com [인천]

[인문·예술 07 - 신명론]

신명론

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

가정	도덕은 ( )와 연관되었다
	① 신은 모든 ( ) 행동을 명하고 모든 ( ) 행동을 금한다 ② 우리는 신이 무엇을 명하고 무엇을 금하는지 알 수 ( )

플라톤의 신명론 비판

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

① 신이 명하기에 그것이 선한 것인가? = A 견해
- 신의 판단이 있기 전에는 도덕이란 있을 수 없다 ⇒ 신의 ( )이 있어야 도덕이 존재 - 도덕 = 신의 ( )에 따른 결과물, ( )적 ⇒ 신이 마음을 먹으면 그것이 곧 도덕 - 신이 남을 해치는 것을 도덕적 의무로 바꿀 수 ( ) but) 신명론 옹호론자: 남을 해치는 것은 비도덕적이므로 신이 이를 도덕적 의무로 만들지 않을 것 ⇒ ( ) 견해를 버리고 ( ) 견해로 가는 결과 초래

② 그것이 선하기에 신이 명하는 것인가? = B 견해
- 신과는 독립적으로 선하거나 악한 것이 있다 ⇒ 도덕은 신의 판단과 무관하게 (독립적)으로 존재 - 도덕 = 신과는 ( )된 ( )인 규범 - 신 = 절대 틀린 적이 없는 ( ) - 도덕과 종교는 논리적으로 ( ) - 신은 도덕적 사실의 존재나 도덕적 사실이 무엇인가와는 관계가 ( ) : 신이 없어도 도덕은 ( ) → 신명론의 근본적인 주장(도덕=신의 명령)을 ( )하는 결과 초래

⇒ 둘 다 채택할 수 없음

신명론 비판이 의미하는 바와 딜레마

- 도덕적으로 살아야 하는 이유에 대한 적합한 대답이 되지 ( )
- ( ) 자체가 ( )스러운 결과에 이른다는 것을 보여줌
  : 토마스 아퀴나스와 같은 철학자가 신명론을 거부한 이유

→ ( ) 사람은 신명론을 받아들여서는 안 됨

korean-fin@naver.com [노점]

[인문·예술 08 - 모방론 비판]

아리스토텔레스의 모방론

- 예술이 ( )에 대한 ( )에서 시작
- 예술이 형상에 대한 모방을 통해 ( ) 세계를 표현함으로써 ( )과 ( ) 획득
- 대상의 외형에 대한 정확한 ( ) 중시
- 서양에서 예술을 규정하는 이론으로 오랫동안 독보적인 위치 점해 옴

헤겔의 모방론 비판

① ( )의 한계로 인해 모사에 제한이 따를 수밖에 없다
- 아무리 높은 완성도를 지닌다 해도 ( )이고 ( ) 표현 수단을 통해 원본인 자연을 똑같이 표현할 수 있는 길은 ( ) < 예술이 자연에 대한 완벽한 모방이라고 규정할 때의 허점 > : 예술이 ( )의 굴레를 벗어날 수 없음, 예술 활동이 ( )한 수고, ( )이고 헛된 유희로 전락 - 모방: ( )을 얻기 위한 방편에 불과 ↔ 예술: 자유로운 ( ) 활동, 인간은 모방보다는 ( ) 것에 대해 더 큰 기쁨을 갖음

② 모방 대상 자체에 대한 ( )가 간과될 수밖에 없다
- 미의 ( )과 ( )에 대한 본질적 고려가 사라질 수 있음 - 예술이 무엇을 표현해야 하는가에 대한 물음이 ( )된 예술은 ( )를 유발하는 ( )에 머무를 뿐임 ↔ 예술: 인간이 추구하는 최고의 ( )를 표현해내는 (문화적 형식) 중요한 ( ) 역할을 담당하는 인류의 ( ) ⇒ ∴ 철학적 고찰이 ( )

③ 모방론의 타당성을 인정해 준다고 하더라도 그 ( )가 ( )일 수밖에 없다
- 인간의 ( )으로부터 탄생한 예술미를 지니고 있는 예술 분야 등 자연에 대한 모방이라는 관점으로 온전히 이해될 수 없는 예술 분야가 있음 - 건축에 드러난 ( ), 문학 작품에 드러난 ( )는 모방의 원형을 찾기 어렵고, 모방 또한 어려움 ⇒ ( )의 감정이나 사상처럼 모방의 원리로 설명되지 않는 요소들을 표현한 작품도 예술에서 중시되어야 함

헤겔의 예술관

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

koredu_in@naver.com [인쇄]

[인문·예술 09 - 웹툰의 연출]

웹툰 : 인터넷을 통해 연재되는 만화

① 지면 한정 ( ) : 작가가 표현하고자 하는 바를 비교적 제약 ( ) 표현할 수 있다.

② 화면을 ( )으로 ( )하게 이어 나갈 수 있는 형태로 이미지가 그려진다

③ 화면 전체가 한눈에 ( ) : 화면 위쪽에서부터 아래쪽으로 웹툰을 감상

칸 사이의 공간

① 시간 변화 표현

- 단절된 두 개의 칸을 통해 밤에서 아침으로 시간이 변화

이미지 자체는 동일	( )	어둡게	밤
		밝게	아침

: 두 칸에 그려진 이미지 사이에 ( ) 표현

② 칸 사이의 문구 삽입

- 메세지 ( ), 시선 ( )의 효과
- 독자로 하여금 이어질 내용 ( )하게 하고 좀 더 작품에 ( )하게 함

( ) 기법 : 장면을 ( )할 때에 주로 사용하는 기법

① ( )

- 화면 전체가 ( )으로 변하는 기법
- 하나의 이미지 안에서 특정 장면이 끝나고
  다른 장면으로 넘어가는 ( )의 효과
- 시간의 변화, 시선 집중의 효과가 필요할 때 활용
- 효과
  : 장면이 ( )게 전환
  블랙아웃 직후의 장면에 더 ( )

② ( )

- 세로로 긴 화면을 위에서부터 아래로 내리며 보여주는 기법
  : 세로로 긴 화면을 이어나갈 수 있는 웹툰의 특성 활용
- 한 화면에서 상세하게 보여 줄 수 없는 장면을
  → 세로로 긴 하나의 이미지로 만들면
  → ( )을 내리는 행위를 통해
  → 세부적인 모습 ( )로 볼 수 있게 하고,
  ( )도 나타낼 수 있음

koreau-fin@naver.com [인천]

[인문·예술 10 - 연주자의 음악 미학]

Why? : 작품을 창작하는 ( )와 그것을 연주하는 ( )가 ( ) 때문

18c 이후 ( ) : 독일의 작곡가

- 연주 : 연사가 원고를 읽듯이 별다른 숙고 ( ) 문자로 ( )된 악보를 ( )으로 소리화하는 것
- 연주자 : 예술 작품의 ( )를 표현하는 ( )를 가진 사람

  ∴ 연주 = 작곡가가 쓴 악보를 충실하게 ( )하는 것

  ( )에서 벗어나는 연주 → 작품의 ( )을 가져옴 → 작품의 예술성을 해치는 ( )된 연주
- 기술적·미학적으로 성공한 연주의 조건 : 오직 ( )

기존 연주론 ( ) : 파울 ( )

- 음악 작품이 작곡가로부터 ( )되어 존재할 수 있음
- 음악 작품은 악보의 ( )를 밝혀내는 과정에서 다양하게 ( ) = 악보와 동일 ( )
- 음악 연주 = ( ), 이상적 연주 = ( ) 연주

  : 음악 = 음의 ( )적인 ( )을 통해서 만들어지며, 그 안에서 진정한 의미를 얻을 수 있음

  ↔ ( ) 연주 : 악보를 청각적으로 완벽하게 ( )하는 것, 악보 = ( )한 것
- 악보로 기보된 것 = ( )의 것, 음악의 ( ) 불과 ∴ 연주 활동 = ( )을 ( )으로 이끄는 작업

  ∴ 음악 = ( )가 예술적 착상을 악보로 기록함으로써 반 완성 + ( )에 의해 연주될 때 비로소 완성

  ↔ ( ) : ( )된 것 자체로 완성
- (연주자)에게 일반적으로 생각하는 것 이상의 ( )가 허용되어야 함

  ∴ 진정한 연주 = 연주자의 ( ), 작품 해석의 ( )이 보장될 때 나오는 즉흥 연주

  연주자 = 작곡가와 ( )한 위상을 갖는 ( ) ≠ 작품과 청중을 연결해주는 ( )

  ≠ 작품의 재생산을 목표로 삼는 작곡가의 ( )

  ⇒ 연주자가 작곡가와 ( )한 위치에서 자신의 ( )과 상상력을 발휘할 수 있는 가능성을 열어줌

( )의 ( ) 해석론

작품 해석의 ( )적 측면		작품 연주의 ( )적 측면
( )이나 이론적 고찰을 통해 작품의 ( )이나 ( )을 ( )하려는 작업	+ ⇄	작품을 ( )적으로 ( )하는 ( ) 작업

⇒ 서로 밀접한 연관

: ( ) 작품에 대한 ( )을 통해 해당 작품의 ( )를 위한 최선의 ( )을 모색 목적

↔ ( ) 연주론 : 훌륭한 연주의 ( ) 법칙을 찾아내는 것

koredu-fin@naver.com [오픈]

[인문·예술 11 - 움직임과 키네틱 아트]

대상의 움직임을 표현하려는 미술의 시도

① 1만 년 전 원시인의 ( ) 동굴 벽화

- 멧돼지의 움직임을 ( ) 개의 다리로 표현 → ( ) 느낌을 주려고 시도

  but) 대상의 움직임이라기보다 대상의 ( )에 그치는 경우가 많음

② 1910년대 이탈리아 중심 ( )

- 움직이는 대상의 ( ) 그 자체를 화폭에 담아내고자 함 (≠ ( ) 묘사)
- 20세기 = ( ) 문명의 발달로 인한 ( ) 사회

  → 인간의 육체적 한계를 뛰어넘는 ( )나 ( )의 '( )의 미'를 이전의 형식과 다르게 표현
- 대상의 진정한 본질 = ( ), ( ), ( ) → 회화에 ( )적 요소 도입

ex) 자코모 발라, 「발코니를 뛰어거는 소녀」

: 대상의 움직임을 ( )적으로 그림 → ( )과 ( ) 표현

대상의 ( )과 ( )를 분명 ( ) → 움직이는 대상은 ( )는 것을 드러냄

But) 움직이는 대상을 ( )으로 ( )한 것에 불과함 → 움직임 그 자체가 ( ) 들어가지 ( )

③ 키네틱 아트

: ( )가 움직여서 어떤 공간의 특정한 윤곽 짓거나, 그 움직임의 결과로 어떤 형태나 영상을 나타내는 방법

- 실제적 ( )을 ( )로 탄생시킨 것
- ( ) : 형체가 고정되지 않고 ( ) 특성

나움 가보	작품이 이동하거나 움직이도록 하기 위해 ( )를 동력원으로 활용
알렉산더 칼더	( )의 흐름으로 작품의 움직임을 유도 → 원색으로 칠해진 금속판으로 '( )' 만듦 : ( )롭게 ( ) 속도로 움직임
마르셀 뒤샹	( )에 의해 움직이는 작품을 구상함 「자전거 바퀴」: 관람자가 손으로 바퀴를 회전하도록 한 작품 → 돌리는 속도에 따라 ( )
헤수스 라파엘 소토	( )의 움직임에 따라 어른거리는 배경 속에서 일련의 작은 ( )들이 보이게 하는 작품 → 작품 그 자체 속에 '( )의 과정' 합성

의의
- ( )를 작품으로 끌어들이려는 다양한 시도 → 미술 작품은 ( )되어 있다는 고정 관념을 깨뜨림
- 관람자 : ( ), ( ) 수용 → ( ) 힘을 가진 ( ) 참여자
- 다양한 ( ) 예술의 길을 열어 주어 첨단 매체를 사용하는 ( ) 아트나 ( ) 아트 등이 나타나게 되는 ( )를 제공

koreadu_fin@naver.com [인천]

[인문·예술 12 - 계회도의 특성]

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

- 친목 + 관리들의 결속이라는 (　　) 기능 → 왕실의 (　　)까지 받아 정착
- (　　)(관리들의 계회)의 종류

(　　) 계회	같은 관아에 봉직하는 관리들의 모임
(　　) 계회	도감이라는 관아에서 일한 관리들의 모임 but) 도감 : 임시 관아 → 일이 끝난 뒤 (　　) 모임
(　　) 계회	같은 시기에 (　　)에 급제한 동료들의 모임 → 일생 동안 (　　)

계회도 : 계회를 (　　)하고 모임의 기록을 (　　)하기 위해 계회의 장면을 담은 그림

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

< 기능 >

① (　　) 성격 : 친목의 현장을 (　　)으로 담고 있음

② 대부분 사대부들의 요청에 의해 (　　)들이 계회를 (　　) 관찰하고 그림 → 당대 (　　) 반영

: 자연의 (　　)을 형상화해 산수화적 예술미를 갖춘 (　　)를 통해 계회가 이뤄지는 장소의 분위기 전달

③ (　　) 산수 묘사에는 당대의 (　　)이 반영

< 문학사적 · 회화사적 가치 >

① 당대인들의 (　　) 면모 반영

② 문학사적 : 계회 주체인 문인, 관리들의 생활 단면을 (　　)으로 담고 있음

③ 회화사적 : 제작 연대가 비교적 (　　)하여 당대의 (　　)을 감지할 수 있게 해줌

「(　　)계회도」

상단의 표제 (　　)됨 but) 여타 계회도처럼 (　　) 구성으로 추측됨	
중간	- 참석자들의 복장 + 소나무에 매달린 솔방을 등 → (　　) 정도에 이루어진 계회 - (　　)로 보이는 인물 : 계원들보다 (　　) 품계, 가장 (　　)에 앉아 있음, 좌목에서 빠져 있어 정규 계원이 (　　) 주변 인물보다 (　　) 그러져 (　　)이 활용된 것을 알 수 있음 → 신분적 (　　)
하단	(　　) → 1550년경 이루어진 호조 소속 (　　)들의 계회임을 알 수 있음

(　　) 화풍	- 중국의 (　　) 화풍 수용 - 산 위 (　　)의 표현에서 (　　), (　　)를 게의 발톱처럼 표현한 (　　) 활용
(　　) 화풍	- 남송의 화가 마원과 하규의 이름을 딴 화풍 →「화등시연도」: 전경에는 연희장 위치, 뒷배경은 선염 처리된 산, 지붕·나무 윤곽 - 계회 장면이 배경 산수와 (　　) 규모로 (　　)에 강조되어 (　　)가 부각 ↔ (　　) 화풍 : 산수에 비해 인물이 매우 (　　) 표현 → (　　)의 웅대함 강조

「(　　)계회도」

상단	표제
중간	- 화면의 (　　)에 독서당 등의 (　　)을 집중 - 독서당을 배경 산수만큼 (　　) 그려 (　　) 부각 → (　　) 화풍 - 계회 장면과 배경 등 시각적 (　　) + (　　) 인식 융합 1) 독서당이 풍수적 길지인 (　　)자리에 있는 것처럼 그려짐, 2) 주변 실제 산수는 산수화적 (　　)를 갖추되, (　　) 개념을 감안하여 일부 (　　) 배치
하단	좌목

koredu_fn@naver.com [인천]

[인문·예술 13 - 영화의 내러티브]

영화의 내러티브

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

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

(　　) 내러티브 양식

- 1920년대 이후 할리우드 (　　) 시스템에 의해 자리 잡은 것 확
- (　　)의 특징을 가장 잘 표현
- 이야기 전개의 (　　) 관계 중시
- (　　)들이 이해하기 (　　) 납득할 수 있는 이야기 전개 우선시 (≠ 복잡한 기술과 스타일의 실험)
But) 관객의 이해를 돕기 위해 이야기를 단순하게만 전개하는 것은 (　　)
⇒ (　　)의 전략 : 이야기의 (　　)과 유형을 (　　)으로립,
인과의 연결을 위해 치밀하게 (　　)
- 명확한 목표를 지닌 (　　) 캐릭터
→ 권선징악이나 흑백 논리의 (　　) 구도 형성
- (　　) 개인이 우여곡절 끝에 목표를 (　　)하는 (　　) 결말의 형식
: 이야기 전개가 (　　) 관계에 따라 해피엔드나 문제 해결과 같은 (　　)된 결말로 귀결되는 것
① (　　) 예술로서 (　　)를 만드는 (　　)을 (　　)하려는 노력
② (　　)으로서의 역사

(　　) 내러티브 양식

- 유럽의 (　　) 영화, 제3세계 (　　) 영화를 통해 발전
- 영화의 상업적 성격에 (　　) → 영화의 (　　)적 성격 강조, 대중의 (　　) 중시
- 인과 관계에서 (　　) → (　　)하고 (　　)한 내러티브 구조
- 뒤엉키고 혼란스러운 (　　) 시점
- 주인공 = 영웅적 인물 (　　)
- 이야기 전개보다 캐릭터의 (　　), (　　) 갈등과 고민의 (　　)에 집중
- (　　) 결말 지향
: 어느 지점에서 끝나는 것이 아니라 (　　) 듯한 인상을 줌, 정형화되거나 명확한 끝맺음 제시 (X)
- (　　) 측면 → (　　)과 (　　)의 미학 추구
: 시간의 흐름에 따른 (　　) 편집의 규칙 (　　),
영상·음악·자막의 (　　) 등 (　　)한 실험 양식 사용
① (　　) 예술로서 영화적 (　　)을 발전시키기 위한 노력
② (　　)로서의 영화

영화의 역사에서 두 대립이 지닌 의의

: 할리우드 내러티브 영화와 대안적 내러티브 영화가　　(두 경향이 (　　)으로 존재 X)
(　　) 속에서 서로 (　　)을 주고받으면서 (　　)로서 영화의 미학을 풍요롭게 (　　)

koredu-fin@naver.com [인천]