2022학년도 예술사과정 신입생 모집 영상원 영화과 일반전형 1차

글 쓰 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

<문제 1>

NFT (Non Fungible Token: 대체 불가능한 토큰)은 원본과 완벽하게 동일한 복제가 가능한 디지털 데이터에 대해 고유의 인식값을 부여하여 원본과 복제본의 구별을 가능하게 한다.

이에 <월스트리트저널>에서는 NFT를 예술품과 인터넷 게시물 등에 대하여 진품임을 보증하는 일종의 디지털 증명서라고 설명하였다. NFT를 적용할 수 있는 품목은 영상, 이미지, 소리, 텍스트 등의 디지털 콘텐츠부터 예술품, 수집품, 게임 아이템, 음원, 각종 상품, 가상 부동산 등에 이르기까지 매우 다양하다. 이러한 이유로 컨텐츠 자체에 대해서는 완벽하게 동일한 복제가 가능함에도 원본의 가치를 부여하여 고가에 거래되는 상황이 벌어지고 있다.

예를 들어, 트위터 창업자 잭 도시의 첫 트위터 게시글은 290만달러에 판매 되었으며, 디지털 아티스트 비플이 만든 10초짜리 비디오클립은 온라인에서 누구든지 무료로 시청할 수 있지만 NFT거래소에서 660만 달러에 판매되었다.

작품의 감상적 측면에서는 동일한 복제가 얼마든지 가능한 디지털 데이터임에도 불구하고 원본이라는 인증을 통해 이러한 특별한 가치를 인정하는 것이 맞는 것인가에 대한 다양한 시각이 존재하는 상황이다. 이에 대한 본인의 생각을 서술하시오. (띄어쓰기 및 마침표 포함 원고지 600자 이내로 작성할 것)

K ARTS

<문제 2>

할리우드를 대표하는 슈퍼 히어로(Superhero)의 시작은 1930년대 대공황을 배경으로 한다. 경제적 고통과 만연한 부패, 그리고 공권력이 부재했던 시대적 탈출구로 영웅은 만들어졌다. 세계대전에 참전한 미국의 승자 이미지를 기반으로 팍스 아메리카나의 상징이 되었고, 매카시즘의 광풍을 거쳐 고뇌에 찬 다양한 슈퍼 히어로들로 재탄생한다. 최근 그래픽 노블이라는 장르로 재구성되면서 보다 정교한 스토리텔링으로 확대되었고, 할리우드 대표 브랜드가 되었다.

[네이버 지식백과] 슈퍼 히어로 - 들어가는 말 (슈퍼 히어로. 2013. 2. 25. 한창완)

슈퍼 히어로는 Hero, Villain, Neutral, Anti-hero의 유형으로 나눌 수 있다. 최근작 중 대표적인 Villain형 슈퍼 히어로는 조커(Joker, 2019), Neutral한 슈퍼 히어로의 대표적인 캐릭터는 데드풀(Deadpool, 2016)을 들 수 있다. Villain형 슈퍼 히어로인 조커는 가해자인 동시에 피해자이다. Neutral한 슈퍼 히어로인 데드풀은 때때로 악인이 아닌 선한 캐릭터들과 적으로 싸우기도 한다. 조커와 데드풀은 선과 악의 성격이 혼재되어 있는 슈퍼 히어로 볼 수 있다. 대표적인 Anti-hero 슈퍼 히어로 중 하나인 베놈(Venom, 2005)의 욕망, 도덕성과 행동은 관객을 혼란스럽게 한다.

이러한 슈퍼 히어로들은 전통적인 슈퍼 히어로와 달리 선과 악의 경계를 넘나드는 슈퍼 히어로들이다. 이러한 성격의 슈퍼 히어로들이 등장한 이유에 대하여 자신의 의견을 서술하시오. (띄어쓰기 및 마침표 포함 원고지 600자 이내로 작성 할 것)

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집 영상원 영화과 2차시험

이야기 구성

수험번호		성 명		감독관 확인	

문제1. 아래 조건에 맞게 완결된 이야기를 구성하시오.(띄어쓰기 포함 원고지 1000자 이내)(70점)

<조건>

1.이야기의 주제어는 '거짓말'과 '건강'이다. 이중 하나를 선택한다.

2.이야기의 배경은 주말 오후의 대형 쇼핑센터이다.

3.이야기의 주요 등장인물은 3명이다. 그들은 서로 모르는 사이였다.

K ARTS

문제2. 문제1에서 본인이 선택한 주제어를 밝히고, 이야기에 적용한 의도를 서술하시오.(띄어쓰기 포함 원고지 600자 이내)(30점)

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생모집
영상원 영화과 특별전형 <외국어성적우수자>

이야기 구성

수험번호		성명		감독관 확인	

다음 주어진 조건들에 맞게 문제에 답하시오.

<조건 1> A, B, C는 2021년 현재 대한민국에 거주하고 있으며 예전부터 서로 아는 사이이다.

<조건 2> A, B, C는 이미 서로 아는 사이였던 과거의 어느 시점에 어떤 사건을 함께 겪었다. 이 과정에서 A는 B의 행동에 깊은 감동을 받았다. A와 달리, C는 B의 행동에 전혀 감동받지 않았다.

<조건 3> 답안에 등장하는 인물의 이름은 반드시 A, B, C... 등 알파벳으로 표기할 것.

K ARTS

* 참고 사항
- 행동: 분명한 목적이나 동기를 가지고 생각과 선택, 결심을 거쳐 의식적으로 행하는 인간의 의지적인 언행. 윤리적인 판단의 대상이 된다. (표준국어대사전)
- 감동: 크게 느끼어 마음이 움직임. (표준국어대사전)

<문제 1> 3명의 인물 A, B, C를 각각 소개하시오. 인물 사이의 관계가 명확히 드러나야 함. (띄어쓰기 및 마침표 포함 한 인물 당 원고지 80-120자, 총 240-360자) (배점 30점)

<문제 2> <조건 2>에 언급된 사건의 내용을 구체적으로 기술하시오. 내용 속에는 사건이 벌어진 시간, 공간, A가 감동을 받게 된 B의 행위에 대한 기술이 반드시 포함되어야 함. (띄어쓰기 및 마침표 포함 원고지 1,000-1,200자) (배점 40점)

<문제 3> <조건 2>에 언급된 사건에서 C가 B의 행동에 감동을 받지 않은 이유는 무엇인가? 3인칭 시점으로 서술하되 C의 관점이 잘 드러나도록 답안을 작성해야 함. (띄어쓰기 및 마침표 포함 원고지 600-800자) (배점 30점)

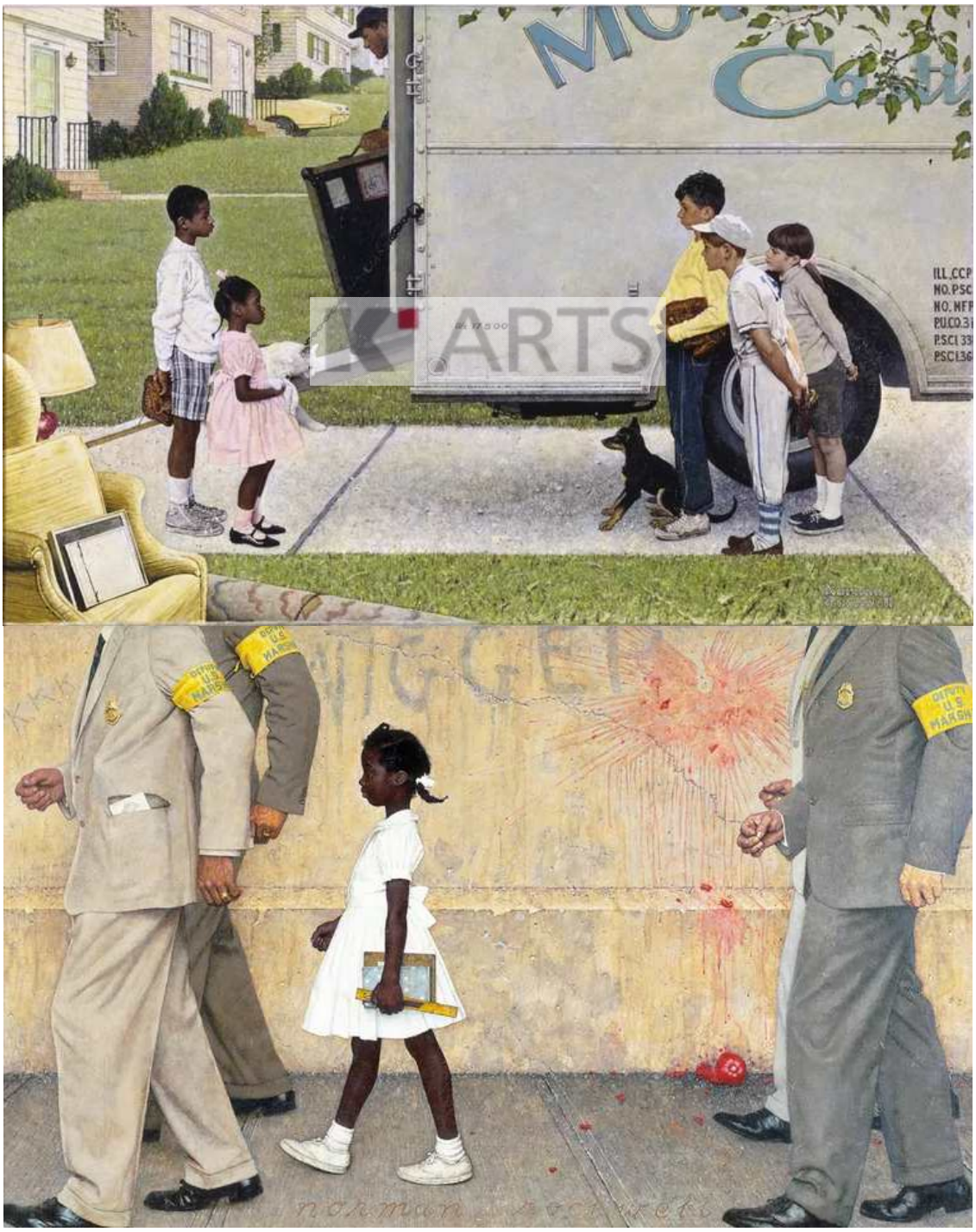
이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집 영상원 방송영상과 2차

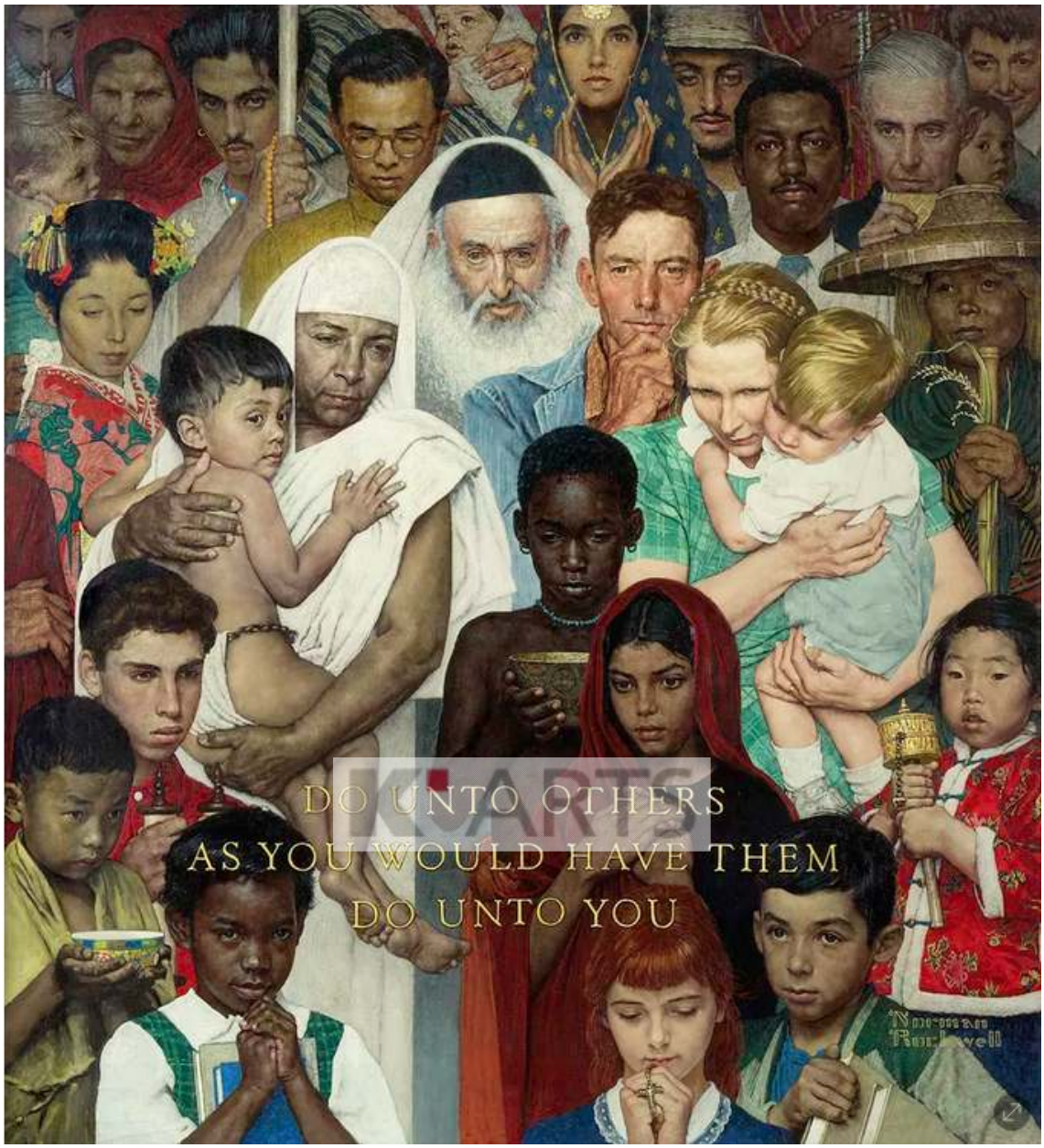
논 술

수험번호		성 명		감독관 확인	

1. 당신은 지금 미국을 대표하는 일러스트 화가인 노만 로크웰(Norman Rockwell: 1894-1978)의 후기 작품 몇 가지를 보고 있다. 당신은 이 작품들을 어떻게 읽고 있는가? 작가는 작업을 통해서 어떤 현실, 어떤 생각, 어떤 신념을 표현하거나 전달하고 있다고 생각하는가? 당신은 이 작품들을 감상한 후 얻은 인상 혹은 모티브를 바탕으로 영상 작업을 구상할 것이다. 어떤 소재를 갖고 어떠한 이야기를 하게 될지 적으시오. (25점)



이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.



2. 다음은 이길보라 감독이 만든 장편 다큐멘터리 <기억의 전쟁> 포스터다. 이 영상 작업에 더해, 그녀는 함께 한 동료 저자들과 같은 제목의 책을 펴냈다. <기억이 되지 못한 그날의 이야기>(2021)라는 부제가 붙었다. 그 책에서 그녀는 몇 가지 기억들을 떠올린다. 다섯 번째 기억은 이렇게 시작되고 있다.

> 대학을 졸업할 때 즈음이었나. 책을 읽다 베트남전 당시 한국군에 의한 민간인 학살 문제를 마주했다. 열여덟 살에 매일같이 노점에서 쌀국수를 먹었던 곳, 교과서에 한국의 급속한 경제발전을 논할 때마다 빠지지 않고 등장하던 곳, 할아버지가 살아생전 자랑스럽게 여기던 훈장과 상패를 받아온 곳, 그곳에서 일어난 일이었다...

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

글은 끊어졌지만, 지금부터는 당신이 글을 계속 이어서 써야 한다. 무슨 말을 하게 될 것인가? 어떤 기억을 떠올릴 것이며, 궁극적으로 어떤 이야기를 뱉어내고 있을 것인가? 타자에게 가한 멸절의 폭력과 그 집단 망각의 책임은 고스란히 현재를 살아가는 '우리'에게 미뤄지며, 그래서 역사 기억 혹은 환기의 책임은 온전히 바로 '나'의 것이 될 것이다. 그런 관점에서 이야기를 이어 해 보라. (25점)

K-ARTS

3.

구겐하임 빌바오 미술관

프라하 댄싱하우스

위에 있는 건물들을 지은 세계적인 건축가인 프랭크 게리(Frank Gehry)가 한국을 방문할 때마다 찾는 곳이 있다. 서울의 종묘(宗廟)이다. 모두가 알다시피 종묘는 죽음의 공간이자 영혼을 위한 공간으로 조선왕조의 신전이다.

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

자신이 건축하는 건물과는 너무도 다른 외양을 가진 종묘를 보며 그는 이렇게 말했다.

“이같이 장엄한 공간은 세계 어디서도 찾아보기 힘들다.
아테네 파르테논 신전이나 있을까..“

이러한 프랑크 게리의 단언은 어쩌면, 낯선 이국의 풍경에 대한 매혹의 발로일 수도 있고 자신의 해체주의적 건축물과 극단적으로 다른, 절제된 건축에 대한 존경의 표시일 수도 있다. 중요한 것은 차이를 발견하는 시선이다. 당신은 당신을 둘러싼 현실과 일상 속에서 그 아름다움과 차이를 경험한 적이 있는가? 되새겨 보자. 최근에 당신에게 새삼스럽게 다가왔던 어떤 공간의 풍경을 묘사해 보시오. (25점)

4. 당신은 2021년 현재 한국 사회를 규정하는 10분 미만의 짧은 영상을 제작하게 되었다. 단 이 영상에는 설명을 위한 자막이나 나레이션 등이 포함될 수 없다. 오직 촬영된 내용만으로 편집되어야만 한다. 다행히 당신은 당신이 촬영하고자 하는 어떠한 장면이든 촬영을 할 수 있는 권한을 얻은 상태이다. 어떤 내용의 영상을 만들 것인지 설명하고, 영상에서 가장 핵심적인 컷은 무엇일지 구체적으로 묘사하시오. (25점)

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집
영상원 멀티미디어영상과 일반전형 1차

전 공 실 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

다음은 어니스트 헤밍웨이의 소설<노인과 바다>의 일부입니다. 주어진 글이 묘사하는 장면을 들려준 사운드의 느낌을 반영하여 그림으로 표현하시오.

상어는 날쌔게 배 후미 쪽으로 다가왔고, 그놈이 큰 고기를 공격했을 때 노인은 쩍 벌린 아가리와 이상야릇한 눈알, 그리고 이빨을 쩔꺽거리면서 큰 고기의 꼬리 바로 위 부분을 물어뜯는 것을 보았다. 상어의 대가리가 물 밖으로 불쑥 올라오고 등허리도 물 위로 드러났다.

K ARTS

큰 고기의 껍질과 살점이 뜯기는 소리가 들릴 때, 노인은 대가리를 겨누어 두 눈을 잇는 선과 코에서 등허리로 똑바로 뻗어 나간 선이 교차하는 지점에다 작살을 푹 찔러 넣었다. 물론 상어에게 그런 선이 있을 리는 없었다. 다만 큼직하고 뾰족한 푸른 대가리며 커다란 눈알이며 짤깍 소리를 내면서 뭣이든 삼켜 버리는 불쑥 튀어나온 주둥이가 있을 뿐이었다.

그러나 노인은 그곳이 상어의 골이 들어 있는 부위임을 알고 바로 그곳을 찌른 것이었다. 피가 묻어 진득거리는 두 손으로 있는 힘을 다해 믿음직스러운 작살을 그곳에 내리꽂았다. 희망은 없었지만 단호한 결의와 가차 없는 적의를 품고 내리찍었던 것이다.

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

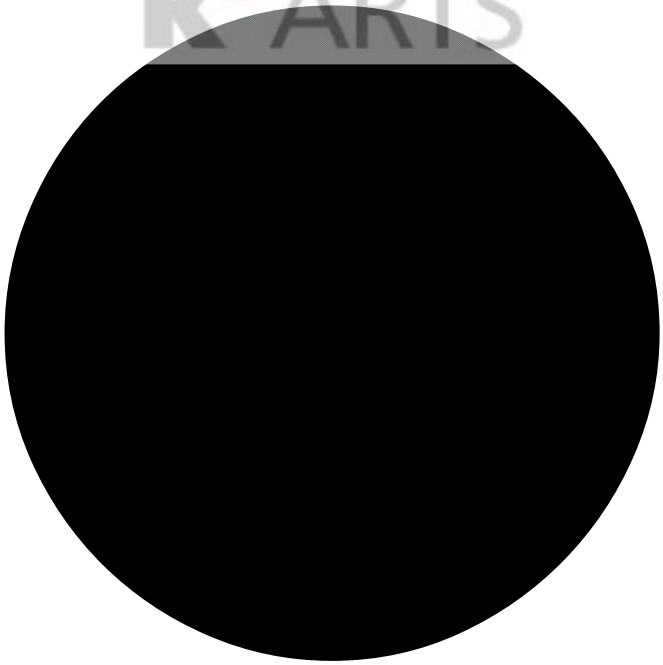
K ARTS 한국예술종합학교

2022학년도 예술사과정 신입생 모집
영상원 멀티미디어영상과 2차시험

글 쓰 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

문) 자신에게도 이런 검은 구멍이 생겨난다면, 어떤 일이 벌어질 지를 상상하여 독창적인 자신만의 이야기로 구성하시오. 단, 주어진 사운드를 반드시 반영하시오. (띄어쓰기를 포함 2,000자 이내로 작성할 것.)



이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

K ARTS 한국예술종합학교

2022학년도 예술사과정 신입생 모집
영상원 멀티미디어영상과 2차시험

전 공 실 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

문) 글쓰기 시험에서 본인이 작성한 글의 내용을 그림으로 표현하시오.

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집
영상원 애니메이션과 일반전형 1차

전 공 실 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

한예종 애니메이션과를 목표로 입시를 준비하면서 겪었던 나만의 내면적인 갈등과 고뇌, 현실과 이상의 괴리감 등을 소재로 이야기를 만들어 글과 그림으로 표현하시오.

<조건>

1. 작품의 형식은 자유이며 5쪽 이상 표현하시오.
2. 작품과 별도로 반드시 1쪽은 작품에 대한 자신의 생각을 글로 작성하시오.
3. 본인의 이름, 출신학교 등 구체적이고 직접적인 개인 신상을 파악할 수 있는 내용 표기 시 불합격 처리됨

<평가기준>

조형성, 주제와의 적합성, 스토리 구성 그리고 글쓰기를 중점으로 평가함

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집
영상원 애니메이션과 2차시험

전 공 실 기

수험번호		성 명		감독관 확인	

문제>
'의자'를 주인공으로 하는 이야기를 만들어 글과 그림으로 완성하시오. 뒷장에는 본인이 구상한 대략적인 기획의도를 글로 쓰시오.

K ARTS

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생모집
영상원 애니메이션과 특별전형 <3D 특기자>

실 기

수험번호		성명		감독관 확인	

<문제>

작가, 크리에이터등 창작자들이 기획사나 제작회사와 서로 갈등하는 스토리를 만들고 각자의 입장대로 대응하는 상황을 글과 그림으로 연출하시오.
뒷장에는 기획의도와 본인이 구상한 내용을 요약 정리하시오.
(전체 500자 내외)

K ARTS

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

2022학년도 예술사과정 신입생 모집 영상원 영상이론과

논 술

수험번호		성 명		감독관 확인	

〔문제 1〕 제시된 영화 『침묵』(박수남, 2016, 시네마 달 제공)를 보고 아래의 질문에 답하시오. (배점 40점)

(질문 1) 이 영화는 재일조선인 감독이 만든 다큐멘터리이다. 이 영화와 비슷한 소재를 다루고 있는 다른 한국 영화와 비교하여 이 영화의 특징을 분석하시오.

(질문 2) 이 영화가 다루고 있는 기억과 역사의 문제를 다큐멘터리의 형식적 특성과 연관지어 서술하시오.

(질문 3) 이 영화의 제목이 은유하는 바를 영화의 구체적인 장면과 연결시켜 기술하시오.

〔문제 2〕 다음 지문은 Lev Manovich의 <The Language of New Media>의 프롤로그 부분을 발췌한 것이다. 지문을 읽고 주어진 질문에 답하시오. (배점 30점)

Along with Greenaway, Dziga Vertov can be thought of as a major 'database filmmaker' of the twentieth century. Man with a Movie Camera is perhaps the most important example of database imagination in modern media art.
Just as new media objects contain a hierarchy of levels (interface - content; operating system - application; Web page - HTML code; high-level programming language - assembly language - machine language), Vertov's film consists of at least three levels. One level is the story of a cameraman filming material for the film. The second level is the shots of an audience watching the finished film in a movie theater. The third level is this film, which consists from footage recorded in Moscow, Kiev and Riga and is arranged according to a progression of one day: waking up - work - leisure activities. If this third level is a text, the other two can be thought of as its meta-texts.

* Greenaway : 영국의 영화감독, 피터 그리너웨이
* Moscow, Kiev and Riga : 러시아의 도시들. 모스크바, 키에브, 리가

If a 'normal' avant-garde film still proposes a coherent language different from the language of mainstream cinema, i.e. a small set of techniques which are repeated, Man with a Movie Camera never arrives at anything like a well-defined language. Rather, it proposes an untamed, and apparently endless unwinding of cinematic techniques, or, to use contemporary language, 'effects', as cinema's new way of speaking.
And this is why Vertov's film has a particular relevance to new media. It proves that it is possible to turn "effects" into a meaningful artistic language. Why in the case of Witney's computer films and music

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

videos the effects are just effects, while in the hands of Vertov they acquire meaning? Because in Vertov's film they are motivated by a particular argument, this being that the new techniques to obtain images and manipulate them, summed up by Vertov in his term "kino-eye," can be used to decode the world. As the film progresses, "straight" footage gives way to manipulated footage; newer techniques appear one after one, reaching a roller coaster intensity by the film's end, a true orgy of cinematography. It is as though Vertov re-stages his discovery of the kino-eye for us. Along with Vertov, we gradually realize the full range of possibilities offered by the camera. Vertov's goal is to seduce us into his way of seeing and thinking, to make us share his excitement, his gradual process of discovery of film's new language. This process of discovery is film's main narrative and it is told through a catalog of discoveries being made. Thus, in the hands of Vertov, a database, this normally static and "objective" form, becomes dynamic and subjective. More importantly, Vertov is able to achieve something which new media designers and artists still have to learn — how to merge database and narrative merge into a new form.

* Witney : 미국의 컴퓨터 애니메이션의 선구자, 존 휘트니
* footage : 영화 필름
* orgy : 향연

Vertov stands half-way between Baudelaire's flâneur and computer user: no longer just a pedestrian walking through a street, but not yet Gibson's data cowboy who zooms through pure data armed with data mining algorithms. In his research on what can be called "kino-eye interface," Vertov systematically tried different ways to overcome what he thought were the limits of human vision. He mounted cameras on the roof of a building and a moving automobile; he slowed and speed up film speed; he superimposed a number of images together in time and space (temporal montage and montage within a shot). A Man with a Movie Camera is not only a database of city life in the 1920s, a database of film techniques, and a database of new operations of visual epistemology, but it is also a database of new interface operations which together aim to go beyond a simple human navigation through a physical space.

* Baudelaire : 프랑스 시인, 샤를 보들레르
* flâneur : 산책자
* Gibson : 미국의 SF 소설가, 윌리엄 깁슨

Cinema's birth from a loop form was reenacted at least once during its history. In one of the sequences of A Man with a Movie Camera, Vertov shows us a cameraman standing in the back of a moving automobile. As he is being carried forward by an automobile, he cranks the handle of his camera. A loop, a repetition, created by the circular movement of the handle, gives birth to a progression of events - a very basic narrative which is also quintessentially modern: a camera moving through space recording whatever is in its way.

* crank : (기계 등을) 돌리다
* quintessentially : 참으로, 본질적으로

(질문 1) 위 지문에 근거하여, 지가 베르토프(Dziga Vertov)가 주장한 'kino-eye'의 의미가 무엇인지 논술하시오.

(질문 2) 위 지문에서는 지가 베르토프의 영화 <카메라를 든 사람 Man with a Movie Camera>(1929)을 사례로 뉴미디어의 특성을 설명하고 있다. 자신이 본 영화 한 편을 선택하여, 지문에서 설명된 특성들이 해당 영화에서 어떻게 나

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

타나고 있는지 논술하시오. 그리고 이 특성이 해당 영화 전체와 관련하여 어떤 의미를 갖는지 논술하시오.

〔문제3〕 아래의 지문을 읽고 주어진 질문에 답하시오. (배점 30점)

(지문 1) 영화의 사회적 기능들 가운데 가장 중요한 기능은 **사람과 기계장치 사이의 균형(1)**을 만들어내는 데 있다. 영화는 이 과제를 사람이 촬영 장치 앞에서 자신을 연출하는 방식을 통해서만 아니라 사람이 촬영 장치의 도움을 빌려 주변 환경을 자신 앞에 연출하는 방식을 통해 해결한다. 영화는 그것이 지닌 재산 목록들을 클로즈업해 보여주거나, 우리에게 익숙한 소도구들에서 숨겨진 세부 모습을 부각하면서, 또한 카메라를 훌륭하게 움직여 평범한 주위 환경을 탐구함으로써 한편으로 우리의 삶을 지배하는 필연성에 대한 통찰을 증가시켜주는가 하면, 다른 한편으로 우리가 전혀 상상하지 못했던 엄청난 활동 공간(Spielraum)을 확보해주게 된다. 우리들의 술집과 대도시의 거리, 사무실과 가구가 있는 방, 정거장과 공장들은 우리를 절망적으로 가두어놓은 듯이 보였다. 그러던 것이 영화가 등장하여 이러한 감옥의 세계를 10분의 1초 다이너마이트로 폭파함으로써 우리는 사방으로 흩어진 감옥세계의 파편들 사이에서 유유자적하게 모험에 가득 찬 여행을 할 수 있게 되었다.....(중략).....따라서 카메라에 나타나는 것은 육안으로 보는 것과는 다른 성질의 것임이 분명하다. 다르다는 것은 무엇보다도 **사람의 의식이 작용하는 공간의 자리에 무의식이 작용하는 공간이 대신 들어선다(2)**는 점에서다. 우리는 사람들의 걸음걸이가 어떻다는 데 대해서 대충은 얘기할 수 있지만 정작 발걸음을 내뻗는 몇 초 동안의 자세가 정확히 어떠한지에 대해서는 단연 아무것도 모른다.....(중략).....여기에 카메라는 그것이 지닌 보조 수단, 즉 추락과 상승, 중단과 분리, 연장과 단축, 확대와 축소 등을 통해 개입한다. **우리는 정신분석학을 통하여 충동의 무의식적 세계를 알게 된 것처럼 카메라를 통하여 비로소 시각적 무의식(광학적 무의식)의 세계를 알게 된다(3)**.

그 밖에도 그 두 무의식 사이에는 밀접한 관련이 있다(4). 왜냐하면 카메라를 통해 얻어낼 수 있는 현실의 여러 다양한 측면들의 많은 부분이 사람들의 감각적 지각의 정상적 스펙트럼을 벗어나 있기 때문이다. 영화에서 시각적 지각의 세계에 해당할 수 있는 일그러짐, 스테레오타입, 변신, 재난의 여러 장면들이 실제로 정신이상, 환격, 꿈에서 나타나는 지각세계에 해당한다. 이처럼 앞서 말한 카메라가 사용하는 기법들은 관중의 집단적 지각이 정신병자나 꿈꾸는 자의 개인적 지각 방식을 전유할 수 있도록 해주는 방식들인 것이다.....(중략).....**우리가 기술적 발전이 얼마나 위험한 긴장관계들을—이 긴장관계들은 위기의 단계에서는 정신병적 성격을 띠는데—대중에게 몰고 왔는지를 고려한다면, 우리는 똑같은 기술화가 영화를 통해 그러한 대중적 정신이상에 대해 정신적 예방접종의 가능성을 제공했다는 사실을 인식할 수 있다(5)**.....(중략).....요즈음 괴기한 사건들을 보여주는 영화들이 엄청나게 쏟아져 나오고 있는데 이러한 영화들은 인류의 문명화 과정이 수반해온 억압들 때문에 인류에게 닥칠 위험들을 뚜렷하게 예고해주고 있다. 미국의 괴기영화들이나 디즈니의 영화들은 무의식의 세계를 심리치료적 의미에서 폭파하는 효과를 가져 온다.....(중략).....이러한 영화들을 총체적으로 분석할 때 그것들의 **역기능(6)**을 은폐해서는 안될 것이다.....(중략).....최근의 디즈니 영화들을 통해 드러나게 된 것이 실제로 예전의 많은 영화들 속에서도 그 싹을 갖고 있었는데, 즉 **잔인성과 폭력을 생존의 부대현상으로서 느긋하게 용인하려는 경향(7)**이 바로 그것이다. 이로써 해묵은, 하지만 결코 신뢰감을 불러일으키지 못하는 하나의 전통이 수용되는 것이다. 그 전통은 우리가 중세의 학살 장면들에서 볼 수 있는 춤추는 무뢰한들에 의해 주도되며, 그림 형제의 동화에 나오는 "건달들"은 그 무뢰한들의 흐릿하고 빛바랜 후위병(後衛兵)을 이룬다.

(지문2) 오늘날 사람들의 점진적인 무산계급화와 대중의 점진적인 형성은 동일한 사건의 양면이다. **파시즘은 새로이 생겨난 무산계급화한 대중을 이 대중이 폐지하고자 하는 소유관계는 조금도 건드리지 않은 채 조직하려 하고 있다(8).** 파시즘은 대중으로 하여금 결코 그들의 권리를 찾게 함으로써가 아니라 그들 자신을 표현하게 함으로써 구원책을 찾고자 한다. **대중은 소유관계의 변화를 요구할 권리가 있지만, 파시즘은 소유관계를 그대로 보존한 채 그들에게 표현을 제공하려고 한다. 파시즘이 정치적 삶의 심미화로 치닫게 되는 것은 당연한 역사적 귀결이다(9)**(각주: 미래주의는 인습적 형식, 균형, 리듬을 제거함으로써 전통주의에 반대하고 또한 특히 현대의 기계와 전쟁의 힘과 동작에서 체현되고 있는 현대적 삶의 역동성과 열정을 표현할 목적을 추구했던 예술운동이다. 이 미래주의를 창립한 마리네티는 1909년 파리의 잡지 『르 피가로』에 미래주의 선언을 발표한다.....(중략).....그는 제1차 세계대전에 참전했고, 이후 1919년 파시스트

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.

당에 가입했으며 무솔리니의 열렬한 지지자가 되었다.....(중략).....정치적 에세이 「미래주의와 파시즘」(1924)에서는 파시즘을 미래주의의 자연스러운 연장이라고 주장했다).....(중략).....**생산력의 자연스러운 이용이 소유 질서에 의해 저지당할 때는 기술적 수단과 속도 및 에너지 자원의 증대는 불가피하게 생산력의 부자연스러운 이용으로 치달을 수밖에 없고(10)**, 또 이러한 필연성의 마지막 출구가 바로 전쟁이다.

(질문 1) 위 두 개의 지문은 발터 벤야민이 1935년에 쓴 「기술복제 시대의 예술작품(제2판)」에서 발췌한 것이다. 위 두 지문에서 10개의 밑줄 친 강조 부분의 내용들을 모두 활용해서 오늘날 급속한 기술 발전에 따른 영화와 사회와 관객 간의 관계의 급속한 변화 양상에 대한 자신의 생각을 포괄적으로 기술해 보시오.

(질문 2) 밑줄 친 부분 (6)~(10)의 내용을 적용할 수 있는 영화의 사례를 제시하고 이에 대해 비판해 보시오.

K ARTS

이 문서는 한국예술종합학교 입시 목적 외에는 사용할 수 없으며, 문서의 변형 및 발췌도 금지합니다.
이를 위반할 경우 관계 법령에 따라 제재될 수 있으므로, 이 문서를 입시 목적 외에 사용하고자 하는 경우 반드시 본교와 사전협의 하시기 바랍니다.