

국어(인문)

※ 다음은 미술관을 다녀온 후 작성한 감상문의 일부이다. 물음에 답하시오.

빈센트 반 고흐. 디지털 미술관은 빈센트 반 고흐를 새롭게 만나게 해 주었다. 고흐가 생전에 화가로서 보낸 시간은 불과 10여 년밖에 되지 않는다. 하지만 고흐는 화가로서 살았던 짧은 삶과 달리, 이후에 아주 오랜 시간 많은 사람의 사랑을 받게 되었다. 가난한 삶 속에서, 정신병을 앓는 상황 속에서도 그림에 대한 그의 열정은 그칠 줄을 몰랐다.

그의 마음을 유일하게 이해한 동생 테오는 형에 대해 이렇게 말했다고 한다. “형은 반복되는 일상생활 속에서 사람들이 각자의 찬란한 빛을 잃어버렸다는 생각을 처음으로 한 사람이다. 형은 따뜻한 가슴을 가졌고 사람들을 위해 무엇인가를 계속 해주려고 노력했다.” 고흐는 힘겨운 삶을 살았지만, 끝까지 자신을 응원해 주고 지지해 준 동생 테오가 있었기에 불행하지만은 않았다는 생각이 든다.

고흐의 그림에는 다양한 색채의 향연이 펼쳐진다. 「해바라기」의 노란색, 「별이 빛나는 밤」의 파란색과 밤의 빛깔들, 이번 미술관 관람을 통해 고흐만이 표현할 수 있는 아름다운 색채를 고스란히 느낄 수 있었다. 이러한 색채가 바로 고흐 그림만의 독창성과 가치를 보여 준다는 생각이 들었다. 보지 못하면 느낄 수 없는 것들이 있으니, 앞으로 다양한 미술 작품을 만날 수 있는 기회를 가져야겠다. 이번 전시회에서 만난 고흐의 「자화상」은 화가로서의 자신을 보여 주는 거울 같다는 생각이 들었다. 모델료가 없어, 인물을 그리기 위해 자신을 그려 작품 활동을 이어 갔다는 고흐. 그는 불굴의 의지를 지닌 색채의 마술사처럼 열정적으로 자신의 색을 화폭에 그려 나갔다. 나는 하고 싶은 일이 있어도 쉽게 포기해 버리곤 했다. 무엇인가 포기할 이유를 찾는 사람처럼 스스로 의지가 약해지려 할 때마다, 화가의 길을 묵묵히 걸어간 고흐를 한 번쯤 떠올려 봐야 할 것 같다.

[문제 1]

<보기>는 제시문을 작성하기 전에 수립한 글쓰기 계획이다. <보기>의 ①, ②가 반영된 문장을 제시문에서 찾아 각각의 첫 어절과 마지막 어절을 순서대로 쓰시오.

————— <보기> —————

- ① 구체적인 작품의 색채를 언급하면서 고흐 그림에서 느꼈던 표현적 아름다움을 설명해야겠어.
- ② 비유적 방식을 활용하여 고흐가 어떤 화가였는지를 표현해야겠어.

① 첫 어절: _____, 마지막 어절: _____

② 첫 어절: _____, 마지막 어절: _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. (2~3)

세상에는 수많은 꽃들이 존재한다. 각각의 꽃들은 크기나 모양, 색깔 등이 모두 다름에도 불구하고 인간은 그것들을 모두 꽃으로 인식한다. 그 이유는 개개의 대상으로부터 공통적·일반적 성질을 뽑아내거나 공통되지 않은 성질을 버림으로써 만들어낸 개념을 바탕으로 인식하기 때문이다. 칸트는 개념을 구체적인 모습으로 떠올린 것을 ‘도식’이라고 했는데, 도식을 떠올리는 데에는 ‘상상력’이 작용하며, 도식이 있어야 개념과 개별적 대상이 연결될 수 있다고 보았다.

칸트는 상상력에는 감성과 지성이 관련된다고 보았으며, 이를 ‘재생적 상상력’과 ‘창조적 상상력’으로 나누어 각각의 기능에 대해 언급한 바 있다. 프랑스의 철학자 ①질 들뢰즈는 이러한 칸트의 상상력에 대해 다음과 같이 설명했다. 먼저 재생적 상상력은 개념을 이해하고 확인하는 것이다. 머릿속에 꽃의 도식을 떠올리는 것은 꽃의 개념을 분명하게 나타내는 수단이다. 만약 꽃의 도식이 개념과 맞지 않는다면 잘못된 도식을 가지고 있는 것이므로 도식을 수정해야 한다. 재생적 상상력으로 만들어낸 도식은 개념에 종속되며 어떤 대상이 주어진 개념과 일치하는지를 판별하는 역할을 할 뿐이다. 반면 창조적 상상력은 개념에 구애받지 않는 것이다. 예술가들의 경우 사물의 개념에 의문을 품고 개념과 연결하기 어려운 낯선 도식을 작품으로 표현했다. 들뢰즈는 예술가들의 상상력이 만들어낸 낯선 도식들이 사람들이 관습적으로 가지고 있던 개념을 흔들으로써 새로운 인식을 이끌어 낸다고 보았다.

들뢰즈는 재생적 상상력을 거부하고 창조적 상상력을 긍정했는데, 그 이유는 재생적 상상력이 만들어내는 획일화된 삶에 대한 거부감 때문이었다. 개념과 개념에 종속된 도식은 동일성을 바탕으로 형성되는 것이므로 개별적인 존재의 독특한 개성은 개념을 벗어나는 것이다. 존재의 독자성은 개념에 부합하지 않는 비정상적인 것으로 취급되기 때문에 사람들은 개념에 의해 만들어진 엄격한 지침이나 질서를 따를 수밖에 없게 된다. 들뢰즈는 이러한 사회에서는 존재들이 독자적 성격을 발현하지 못하고 획일화된 삶을 살 수밖에 없다고 보았다. 들뢰즈는 개인이 주체로서 살기 위해서는 틀에 박힌 삶을 과감히 떨치고 유목민과 같은 방식으로 살 필요가 있다고 보았다. 유목민들은 정착과 안정된 삶에 얽매이지 않고 새로운 곳을 찾아다닌다. 정착하지 않기 때문에 특정한 가치와 삶의 방식에 매달리지 않고 자유롭고 독자적인 존재로 살아가는 것이다.

들뢰즈는 획일화된 삶을 탈피하기 위해서 개념에 의존하지 않는 것이 중요하다고 보았다. 세상에 존재하는 모든 장미꽃은 모두 제각각 자신만의 독특한 모양과 향기가 있다. 그것은 진달래꽃, 국화꽃과 구분되는 장미꽃의 개념만을 가진 사람에게는 인식되지 않는 것이다. 그래서 들뢰즈는 개념적으로 파악되는 ‘차이’와 개별 존재의 독자성을 구분하기 위해 ‘차이 자체’라는 말을 썼다. 예를 들어 A라는 사람을 이야기하기 위해 “A는 강원도 출신이며 공무원이다.”라고 했을 때, A의 특성은 ‘강원도 출신’, ‘공무원’이라는 성질에 의존한다. 어떤 개념을 형성하는 성질들을 ‘내포’라고 하는데, 내포들이 많아지면 그것의 적용 범위인 ‘외연’은 줄어든다. 내포들이 많아지면 결국 외연이 단 한 명을 가리킬 수도 있다. 그렇지만 내포들 역시 동일성을 바탕

으로 형성된 것이기 때문에 강원도 출신이 아닌 사람들, 공무원이 아닌 사람들과의 '차이'를 나타낼 수는 있어도 그것이 A의 독자적 성질을 나타내는 것은 아니다.

[문제 2]

<보기>는 제시문을 읽고 ㉠의 관점을 정리한 것이다. <보기>의 ①, ②에 들어갈 적절한 말을 제시문에서 찾아 쓰시오.


사람들은 세상에 존재하는 대상에 대해 알고 있다고 이야기하지만, ㉠의 관점에서 사람들은 (①)만을 알고 있는 것이다. ㉠은 사람들이 개별 존재만의 독자성인 (②)을/를 알아야 한다고 생각했다. ㉠은 (②)은/는 (①)을/를 형성하는 성질인 내포를 통해서도 파악될 수 없는 것이며, 틀에 박힌 (①)에서 벗어날 때 비로소 드러난다고 보았다.

①: _____ ②: _____

[문제 3]

<보기1>은 폴 세잔의 작품 <생트빅투아르산>에 대한 설명이고, <보기2>는 제시문을 바탕으로 <보기1>의 작품을 감상한 것이다. <보기2>의 ①, ②에 들어갈 적절한 말을 제시문에서 찾아 쓰시오.

<보기1>



폴 세잔의 <생트빅투아르산>은 그의 고향에 있는 산을 그린 것이지만 기존의 풍경화에서 보이던 산과는 다른 낯선 모습을 보여준다. 이 작품에서는 기존의 원근법을 무시하여, 산과 마을의 풍경을 하나의 덩어리로 나타내고 있다. 이러한 시도는 이후 입체주의를 통해 형태와 공간에 대한 실험으로 발전하였으며, 사물을 보는 새로운 시각을 제시하였다.

세잔이 그린 산의 모습은 칸트와 들뢰즈가 이야기한 (①) 상상력을 통해 만들어진 도식이라고 할 수 있다. 이 그림은 산에 대한 관습적 개념에서 벗어나 형태와 공간에 대한 새로운 인식을 보여준다. 만약 세잔이 기존의 원근법에 따라 산의 모습을 사실적으로만 그렸다면, 이 그림은 개념에 종속된 도식이 되었을 것이다. 이 그림에서 보여준 세잔의 새로운 시도는 들뢰즈가 언급한 (②)의 삶의 방식과 유사하다.

①: _____ ②: _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. (4~5)

디지털 매체가 등장한 이후 이미지에 대한 논의에서는 단지 이미지의 생산과 수용, 그리고 이미지의 재생산과 복제에 대한 내용에 그치지 않고, 이미지와 실재의 관계 문제를 본격적으로 다루게 되었다. 그 결과 존재하는 사물의 가상과 현상으로 여겨지던 이미지는 본질로서의 위상을 지니게 되었다. 이러한 이미지의 위상에 주목한 대표적인 학자는 빌렘 플루서인데, 그는 의사소통 전반의 문제를 ‘코뮤니콜로지’라는 새로운 학문으로 제시하였다. 그는 의사소통 이론의 근간을 이루고 있는 대화와 담론, 정보, 상징과 코드를 ‘코뮤니콜로지’라는 용어로 설명하였으며, 새로운 매체에 의해 변화된 사회를 ‘텔레마틱* 사회’라고 규정하고 탐구했다.

플루서는 시대를 전 역사 시대인 알파벳 이전 시대, 역사 시대인 알파벳 시대, 탈역사 시대인 알파벳 이후 시대로 분류한다. 이들 시대는 각각 이미지 시대, 문자 시대, 기술적 이미지 시대에 대응한다. 알파벳의 등장 이전에는 이미지가 의사소통 체계의 중심 코드로 기능했는데, 알파벳이 등장한 이후에 이미지가 중심 코드로 작동하는 시대가 재등장했다. 알파벳 이후 시대의 이미지는 기술적인 장치로 만들어진 이미지로 알파벳 이전의 이미지와 다른 것이다. 기술적 이미지는 알파벳 없이는 가능하지 않은 코드라는 점에서 세계를 직접적으로 반영해 추상화한 알파벳 이전 시대의 이미지와 구별된다. 알파벳 이후 시대의 기술적 이미지는 텍스트로 개념화된 세계가 기술적 장치라는 매개물에 의해서 이미지로 추상화된 것이다. 그렇기 때문에 문자, 즉 텍스트가 어떤 식으로든 개입되어 있다. 기술적 이미지는 무수히 많은 의미를 내포하고 있는 의미 복합체로 단지 사진, 영화, 현대의 디지털 이미지만을 의미하지 않고 시각 영역에 기술적 장치가 매개됨으로써 시각이 확장되어 경험하게 되는 이미지 전반을 의미한다. 가령 자연적인 눈으로 체험할 수 없었지만 현미경을 비롯한 다양한 시각 장치들로 인하여 체험할 수 있게 된 이미지들도 기술적 이미지이다.

기술적 이미지에 의해 알파벳 이후 시대에 문자의 지위는 알파벳 시대에 비해 낮아졌다. 이에 대해 그는 역사 시대가 시작될 때 알파벳이 그림에 대항했던 것처럼, 오늘날의 디지털 코드는 알파벳을 추월하기 위해 대항하고 있으며 그에 따라 문자의 지위가 역사 시대와 달라졌다고 설명한다. 이에 주목해 플루서는 알파벳 이후 시대를 ‘탈역사 시대’라고 규정한다. 탈역사 시대의 대표적인 매개물은 이미지이다. 문자 문화와 결별하고 다시 이미지가 지배하는 시대로 전환되었다는 것은 기존의 선형적 사유 방식에서 벗어난 새로운 사유 체계가 등장했음을 의미한다. 이에 주목해 플루서는 이미지에 대한 재평가가 이루어져야 한다고 본다. 플루서에 따르면, 이미지는 세계와 인간 사이의 매개물로 인간이 세계 안에 존재하는 데 반드시 필요한 것이다. 인간은 매개 없이는 세계에 접근할 수 없다. 이미지는 인간이 세계를 표상하는 것을 가능하게 한다. 이러한 점에서 이미지는 다의적인 상징 복합체이다.

현대는 디지털망으로 구성된 텔레마틱한 사회이다. 플루서는 ㉠‘디지털 가상’이라는 표현을 사용하는데, 이때 가상은 이미지 세계 또는 이미지 공간을 의미한다. 플루서에 따르면, 우리는 지금 수많은 가능성이 존재하는 다원적인 세계에 살고 있으며, 이러한 세계에서 현실과 가상의 구분은 중요하지 않다. 플루서는 그것이 무엇이든

간에 우리가 그것을 지각한다는 사실을 중시한다. 기술적 이미지 시대에 중요한 것은 매체를 통해 이루어지는 인간들 간의 상호 작용과, 그것을 가능하게 하는 장치에 대한 이해, 즉 ‘장치 리터러시’이다. 현대의 디지털 매체에 기반을 둔 새로운 소통 형태들은 플루서가 이야기한 텔레마틱한 문화로의 이행을 보여 준다고 할 수 있다.

*텔레마틱: 원격 통신(telecommunication)과 정보(informatic)의 합성어. 통신과 컴퓨터의 융합과 그에 의하여 야기되는 사회적 변화를 종합적으로 가리키는 말.

*리터러시: 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력.

[문제 4]

<보기>는 제시문을 읽고 내용을 정리한 것인데, <보기>의 ㉠, ㉡는 제시문의 내용과 일치하지 않는다. ㉠, ㉡를 올바르게 수정하려고 할 때 적절한 말을 제시문에서 찾아 쓰시오.

————— <보기> —————

- 빌렘 플루서는 텔레마틱 사회의 의사소통 전반의 문제를 연구하는 ㉠장치 리터러시라는 분야를 새롭게 개척하였다.
- 탈역사 시대의 이미지는 알파벳을 매개로 한다는 점에서 ㉡알파벳 시대의 이미지와 차이를 보인다.

① ㉠을 올바르게 수정한 것: _____

② ㉡를 올바르게 수정한 것: _____

[문제 5]

<보기>는 학생 A, B, C가 수업 발표를 준비한 과정이다. 제시문의 ㉠에 해당하는 것 두 개를 <보기>에서 찾아 쓰시오.

————— <보기> —————

학생 A, B, C는 발표 준비를 위해 휴대 전화 메신저로 대화를 나누었다. 이들은 조사한 자료를 하이퍼 링크로 제시하기도 하고, 사진 파일을 전송해 공유하기도 했으며, 감정을 주로 이모티콘을 사용해 표현했다. 이들은 발표용 프로그램을 이용하여 슬라이드 형식으로 발표 자료를 만들기로 한 다음 역할을 분담했으며, 발표 자료 초안이 조 모임 블로그에 올라오면 그에 대한 의견을 블로그에 개진하기로 했다. 이에 따라 A는 블로그에 발표 자료 초안을 만들어 올린 후 B, C와 댓글로 발표 자료를 수정하기 위한 의견을 나누었다. 이후 이들은 댓글로 제시된 검토 의견을 토대로 슬라이드를 수정해 사진, 동영상, 그래프 등을 활용한 발표 자료를 완성했다.

①: _____

②: _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. (6~7)

(가)

생사 길은
에 있으매 머뭇거리고,
나는 간다는 말도
못다 이르고 어찌 갑니까.
어느 가을 이른 바람에
이에 저에 떨어질 앞처럼,
한 가지에 나고
가는 곳 모르온저.
아아, 미타찰에서 만날 나
도 닦아 기다리겠노라.

- 월명사, 「제망매가」

(나)

유리에 차고 슬픈 것이 어른거린다.
열없이 붙어 서서 입김을 흐리우니
길들은 양 언 날개를 파닥거린다.
지우고 보고 지우고 보아도
새까만 밤이 밀려 나가고 밀려와 부딪히고,
물먹은 별이, 반짝, 보석처럼 박힌다.
밤에 홀로 유리를 닦는 것은
외로운 황홀한 심사이어니,
고운 폐혈관이 찢어진 채로
아아, 너는 산새처럼 날아갔구나!

- 정지용, 「유리창1」

[문제 6]

<보기>는 (가)와 (나)에 대한 해설의 일부이다. <보기>의 ①, ②에 들어갈 적절한 말을 제시문에서 찾아 쓰시오.

— <보기> —

(가)와 (나)는 각각 누이와 어린 자식의 죽음을 다루고 있다. 상실의 대상이 (가)에서는 식물적 이미지인 (①) (으)로, (나)에서는 동물적 이미지인 산새로 비유된다. 또한 (가)와 (나)는 상실의 대상을 만나고자 하는 열망을 실현하는 방식에서도 차이를 보인다. (가)에서 상실의 대상을 종교적 믿음에 바탕한 내세의 공간 (②)에서 만나고자 한다면 (나)에서는 현재의 화자가 있는 현실의 공간에서 실현된다.

①: _____

②: _____

[문제 7]

<보기>는 (나)에 대한 해설의 일부이다. <보기>의 ①, ②에 해당하는 시구 또는 시어를 제시문에서 찾아 쓰시오.

— <보기> —

정지용의 「유리창」은 시인이 29세 되던 1930년에 쓴 것으로, 갑작스러운 병으로 자식을 잃은 젊은 아버지의 비통한 심경을 노래한 작품으로 알려져 있다. 이 작품은 주변 상황을 인지하는 과정에서 미묘하게 변하는 화자의 정서를 형상화하고 있다. 이런 점을 고려하여 작품을 감상하면 독자들도 아이를 잃은 아버지의 절절한 심정과 이를 심미적으로 승화하려는 태도를 느낄 수 있을 것이다. 죽은 아이에 대한 ①화자 자신의 감정을 모순적으로 표현하고 있으며, 이러한 상황이 ②죽은 아이를 만날 수 있게 하는 동시에 아이와 화자의 공간이 나뉘어져 있음을 드러내는 대상을 통해 제시된다는 점에서 모더니스트 정지용의 언어적 감각을 느낄 수 있다.

①: _____

②: _____

※ 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

“누구요?”

그는 조심스럽게 소리를 지른다. 그의 목소리는 진폭이 짧게 차단된다. 그는 갇혀 있음을 의식한다. 벽 사이의 눈을 의식한다. 그는 사납게 소파에 누워, 시선에 닿는 가구들을 노려보기 시작한다. 모든 가구들이 비 온 후 한결 밝아 오는 나뭇잎처럼 밝은 색조를 띠고 빛나기 시작한다. 그는 스푼을 집요하게 젖는다. 설탕물은 이미 당분을 포함하고 뜨겁게 달아 있으나 설탕은 포화 상태를 넘어 아직 풀리지 않고 있다. 그래도 그는 계속 스푼을 젖는다. 갑자기 그는 그의 손에 쥐어진 손잡이가 긴 스푼이 여느 스푼이 아님을 느낀다. 그러자 스푼이 그의 의식의 녹을 벗기고, 눈에 보이는 상태 밖에서 수면을 향해 비상하는, 비늘 번뜩이는 물고기처럼 튀어 오르는 것을 보았다. 그는 힘을 다해 스푼을 쥔다. 그러자 스푼은 산 생선을 만질 때 느껴지는 뿌듯한 생명감과 안간힘의 요동으로 충만된다. 그리고 손아귀에 쥐어진 스푼은 손가락 사이를 민첩하게 빠져나간다. 그는 잠시 놀란 나머지 입을 벌린 채 스푼이 허공을 날면서 중력 없이 둥둥 떠서 흐르는 것을 보았다. 그는 온 방 안의 물건을 자세히 보리라고 다짐하고는 눈을 부릅뜬다. 그러자 그의 의식이 닿는 물건들마다 일제히 흔들거리면서 흥을 돋우기 시작하는 것이었다.

그는 비틀거리면서 일어나 거실에 스위치를 넣으려고 걷는다. 그는 스위치를 넣는다. 형광등의 꼬마전구가 번쩍번쩍거리며 몇 번씩 반추한다. 그러다가 불쑥 방 안이 밝아 온다.

그는 스푼이 담수어처럼 암전하게 손아귀 속에 쥐여 있는 것을 발견한다. 그는 조심스럽게 온 방 안의 물건들을, 조금 전까지 흔들리고 튀어 오르고 덜컥이던 물건들을 하나하나 훑어보기 시작한다.

물건들은 놀랍게도 뻘뻘스러운 낯짝으로 제자리에 가라앉아 있었다. 그는 비애를 느낀다. 무사무사(無事無事)의 안이 속에서 그러나 비웃으며 물건들은 정좌해 있다. 그는 투덜거리면서 스위치를 내린다. 그리고 소파에 앉아 단 설탕물을 마시기 시작한다. 방 안 어두운 구석구석에서 수군거리는 소리가 들려온다. 어둠과 어둠이 결탁하고 역적모의를 논의한다. 친구여, 우리 같이 얘기합시다. 방 모퉁이 직각의 앵글 속에서 한 놈이 용감하게 말을 걸어온다. 벽면을 기는 다족류 벌레의 발소리가 들려온다. 옷장의 거울과 화장대의 거울이 투명한 교미를 하는 소리도 들려온다. 그는 어둠 속에 눈을 부릅뜬다. 벽이 출렁거린다. 그는 천천히 몸을 움직인다.

(중략)

그는 부엌을 답사하였고 그럴 때엔 욕실 쪽이 의심스러웠다. 욕실 쪽을 보고 있노라면 그는 거실 쪽이 의심스러웠다. 그는 활차(滑車)*처럼 뛰고 또 뛰었다. 그러나 그는 아무것도, 아무런 낚새도 발견해 낼 수 없었다. 무생물에 놀란다는 것은 부끄러운 일이다라고 그는 생각했다. 그러자 그는 비로소 안심이 되었다. 그래서 거만스럽게 걸어가서 스위치를 내렸다. 그는 소파에 앉아 남은 설탕물을 찹찹찹찹 들이켜기 시작했다. 그가 스위치를 내리자, 벽에 도료처럼 붙었던 어둠이 차곡차곡 잠겨서 덤벼들고 그들은 이윽고 조심스럽게 수군거리더니 마침내 배짱 좋게 깔깔거리고 있었다. 말린 휴지 조각이 베포처럼 늘어져 허공을 난다. 닫힌 서랍 속에서 내의가 펄펄 뛰고 있다. 책상을 받친 네 개의 다리가 흔들거리기 시작한다. 찬장 속에서 그릇들이 어깨를 이고 달그럭거리며 쾅그렁거리면서 모반을 시작한다.

그것은 그래도 처음엔 조심스럽게 시작되었다. 하지만 그들의 대상이 무방비인 것을 알자, 일제히 한꺼번에 고래고래 소리를 지르면서 날뛰기 시작했다. 크레용들이 허공을 난다. 옷장 속의 옷들이 펄럭이면서 춤을 춘다. 핵대가 물뱀처럼 꿈틀거린다. 용감한 녀석들은 감히 다가와 그의 얼굴을 슬쩍슬쩍 건드려 보기도 하였다. 조심해, 조심해. 성냥갑 속에서 성냥개비가 중얼거린다. 꽃병에 꽃힌 마른 꽃송이가 다리를 번쩍번쩍 들어 올리면서 춤을 춘다. 내의가 들여다보인다. 벽이 서서히 다가와서 눈을 두어 번 꿈쩍거리다가는 천천히 물러서곤 하였다. 트랜지스터가 안테나를 세우고 도립*하기 시작한다. 그러자 재떨이가 박수를 치기 시작한다. 소켓 부분에선 노래가 흘러나온다. 낙숫물이 신기해서 신을 받쳐 들던 어릴 때의 기억처럼 그는 자그마한 우산을 펴고 화환처럼 황홀한 그의 우주 속으로 뛰어든 셈이었다. 그는 공범자가 되고 싶은 욕망을 느낀다.

그때였다. 그는 서서히 다리 부분이 경직되어 오는 것을 느꼈다. 그것은 우연히 느낀 것이었다. 처음에 그는 이 방에서 도망가리라 생각했었기에 때문에, 될 수 있는 한 소리를 내지 않고 살금살금 움직이리라고 마음먹고 천천히 몸을 움직이려 했을 때였다. 그러나 그는 다리를 움직일 수가 없었다. 이상한 일이었다. 그래서 그는 손을 내려 다리를 만져 보았는데 다리는 이미 굳어 석고처럼 딱딱하고 감촉이 없었으므로 별수 없이 손에 힘을 주어 기어서라도 스위치 있는 쪽으로 가리라고 결심했다. 그는 손을 뻗쳐 무거워진 다리, 그리고 더욱더 굳어져 오는 다리를 끌고 스위치 있는 곳까지 가려고 안간힘을 썼다. 그러나 그는 채 못 미쳐 이미 온몸이 굳어 오는 것을 발견하였다. 그래서 그는 숫제 체념해 버렸다. 참 이상한 일이라고 생각하면서 그는 조용히 다리를 모으고 직립하였다. 그는 마치 부활하는 것처럼 보였다.

- 최인호, 「타인의 방」

*활차: 도르래.

*도립: 물구나무서기.

[문제 8]

<보기>는 제시문에 대한 해설의 일부이다. <보기>의 ①, ②에 들어갈 적절한 말을 제시문에서 찾아 쓰시오.

— <보기> —

환상이란 현실에서 구현될 수 없는 것에 대한 상상을 가리킨다. 「타인의 방」에서 환상은 상식에 기반한 체험을 넘어서는 이질적인 감각과 생경한 풍경을 제시하는 장치로 활용된다. 현실과 환상은 명암의 대비와 함께 뚜렷하게 구분되는데, (①)에 의해 작품 속에서 두 세계는 전환된다. 어둠 속에서 사물들은 가변적 양태를 보이며 생물과 무생물의 경계가 소멸되는데, (②)이/가 대표적이다. (②)은/는 어둠 속에서 물고기처럼 파닥거리며 헤엄치는 모습으로 묘사된다. 주인공은 이러한 상황에 반응하지 못하고 굳어 버리는데, 「타인의 방」은 이와 같은 상상력의 확장을 통해 정체성을 상실하고 있는 현대인의 실존 문제를 상징적으로 비판하고 있다.

①: _____

②: _____

[문제 9]

<보기>는 수업 시간의 대화 내용이다. <보기>의 ①~④에 들어갈 적절한 말을 찾아 쓰시오.

<보기>

선생님: 지금까지 이야기한 것처럼 어떤 음운이 환경에 따라 다른 음운으로 바뀌어 발음되는 음운 변동에는 된소리되기, 비음화, 유음화, 구개음화, 모음탈락, 반모음 첨가, 거센소리되기 등이 있어요. 지금부터는 다음 단어들을 발음할 때 일어나는 음운 변동이 무엇에 해당하는지 말해 볼까요?

논리 만형 붙임 국밥

학생1: ‘논리’를 발음할 때는 (①)이/가 일어나요.

학생2: ‘만형’을 발음할 때는 (②)이/가 일어나요.

학생3: ‘붙임’을 발음할 때는 (③)이/가 일어나요.

학생4: ‘국밥’을 발음할 때는 (④)이/가 일어나요.

①: _____

②: _____

③: _____

④: _____

[내용 없음]

수학(인문)

[문제 10]

곡선 $y = x^3$ 과 곡선 $y = \sqrt{2x}$ 가 만나는 원점이 아닌 점을 A라 할 때, 점 A에서 x 축에 내린 수선의 발을 H라 하자. 삼각형 AOH의 넓이가 $2^{-\frac{a}{b}}$ 일 때, $a^2 + b^2$ 의 값을 구하는 과정을 서술하시오. (단, O는 원점, a 와 b 는 서로소인 자연수)

[문제 11]

$\frac{3}{2}\pi < \theta < 2\pi$ 인 θ 에 대하여 $6\cos\theta - \frac{1}{\cos\theta} = 1$ 일 때, $\sin\theta\cos\theta$ 의 값을 구하는 과정을 서술하시오.

[문제 12]

모든 항이 자연수인 수열 $\{a_n\}$ 이 모든 자연수 n 에 대하여

$$a_{n+1} = \begin{cases} 3a_n + 1 & (a_n \text{이 홀수인 경우}) \\ \frac{a_n}{2} & (a_n \text{이 짝수인 경우}) \end{cases}$$

를 만족시킨다. $a_7 = 4$ 일 때, S_{20} 의 최솟값을 구하는 다음의 풀이 과정을 완성하시오.

(단, 수열 $\{a_n\}$ 의 첫째 항부터 제 n 항까지의 합을 S_n 이라 한다.)

$a_7 = 4$ 이므로 a_6 이 홀수이면 $a_6 = 1$ 이고, 짝수이면 $a_6 = 8$ 이다.

$a_6 = 1$ 일 때, S_6 의 최솟값은 이다.

$a_6 = 8$ 일 때, $a_5 + a_6 =$ $>$ 이므로, $a_6 = 1$ 일 때의 S_6 이 최솟값을 갖는다. S_6 이 최솟값을 갖는 수열 $\{a_n\}$ 에서 반복되는 세 수는

이다. 따라서 S_{20} 의 최솟값은 이다.

[문제 13]

두 다항함수 $f(x)$, $g(x)$ 에 대하여

$$f(x) = 3x^2 + 2x \int_0^1 tg(t)dt, \quad g(x) = -6x + \int_0^1 f(t)dt$$

일 때, 방정식 $f(x) + g(x) = 0$ 의 모든 실근의 합을 구하는 과정을 서술하시오.

[문제 14]

$$\text{두 함수 } f(x) = \begin{cases} x^3 + a^2x^2 - 2x & (x < 1) \\ 2x + 1 & (x \geq 1) \end{cases}, \quad g(x) = x^2 - ax$$

에 대하여 함수 $f(x)g(x)$ 가 $x = 1$ 에서 연속이 되도록 하는 상수 a 의 값을 모두 구하는 과정을 서술하시오.

[문제 15]

수직선 위를 움직이는 두 점 P, Q의 시각 $t (t \geq 0)$ 에서의 위치 x_1, x_2 가

$$x_1 = 3t^4 - 24t^2 + 51t + d, \quad x_2 = 8t^3 + 6t^2 - 21t$$

이다. 실수 t 에 대하여 닫힌구간 $[0, 4]$ 에서 두 점 P, Q 사이 거리의 최솟값이 3일 때, 다음의 풀이 과정을 완성하시오. (단, $d \leq 0$)

두 점 P, Q 사이 거리가 최소가 되는 시각은 $t = \boxed{\text{㉠}}$ 이다. 한편, 두 점 P, Q 사이 거리는 $t = \boxed{\text{㉡}}$ 에서 최댓값 $\boxed{\text{㉢}}$ 를 가지며, 이때 점 Q의 속도는 $\boxed{\text{㉣}}$ 이다.