

1

PART

문장 단위 독해 연습

문장 단위에서 해야 할 '생각'들을 배우는 단계입니다.
사실상 이 교재의 전부입니다. 여기서 배운 내용을
단문/지문 단위로 확장시켜 연습해볼 거예요.
문장 하나하나 모두 완벽하게 뜯어보고 연습해 보
세요.

Part 1. 문장 단위 독해 연습

이번 챕터에서 우리는 수능 국어 지문을 독해할 때 필요한 기본적인 도구를 배워 볼 것입니다. '기본 도구'라고 하면 상당히 거창해 보이고 어려울 것 같지만, 그렇지 않습니다. 다만, 정말 중요한 도구들이라는 것만 기억하시면 됩니다. 이 파트를 여러분들이 얼마나 집중해서, 마음 깊이 받아들이고 연습하느냐에 따라 앞으로 해 나갈 1년 간의 수능 국어 공부의 방향성이 결정될 것입니다. 그만큼 중요한 파트이니, 꼭 집중해서 읽고 연습하시길 바랍니다.

우리가 앞으로 배울 내용들은 다음과 같습니다.

1. 개념의 정의
2. 재진술
3. 사례 - 원리 연결
4. 고정값
5. 화제 잡기

이런 기본 도구 외에도 더 많은 스킬이나 방법론이 존재하겠지만, 그것들의 지향점은 결국 이 기본 도구들을 정확하고 효율적으로 활용하는 데 있습니다. 따라서 지금 배우는 것들만 완벽히 체화할 수 있다면, 수능 국어를 공부함에 있어서 두려울 것이 없습니다. 물론 기본 도구가 완벽히 내 머리에, 눈에, 몸에 익숙해지고 사용할 수 있게 되기까지는 수많은 노력이 필요하지만요. 이 교재는 여러분들이 올바른 방향으로 공부할 수 있도록 최대한 도울 것이니, 걱정 말고 내 눈 앞의 텍스트에만 집중해서 한 발자국씩 나아가도록 합시다.

나아가, 문장을 읽으면서 이러한 도구를 이용하는 것에만 주목하는 것은 바람직하지 않습니다. 이 교재를 통해 궁극적으로 배워야 할 것은 '문장을 읽으면서 생각이라는 걸 해야 한다.'입니다. 이때 단순히 생각하자는 이야기만 하면 공부가 지루할 수 있으니, '도구'라는 목표를 제공한 것이라고 이해해주시면 됩니다. 즉, 저러한 도구들을 통해 글을 이해하려고 하는 것은 좋지만, 이게 '목표'가 되어서는 안 된다는 것입니다. 우리의 궁극적인 목표는 저런 도구들을 바탕으로 '해야 할 생각'들을 하며 문장을 완벽하게 이해하는 것이 되어야 해요. 교재를 공부하다 보면 자연스럽게 이런 목표에 다다를 수 있을 것이니 너무 걱정하지는 마세요.

어쨌든, 이제 본격적으로 공부를 시작해 볼까요?

개념의 정의

수능 국어의 특징은 지문 내에 서술된 내용으로만 문제의 답이 도출된다는 것입니다. 기초적인 배경지식을 제외하면 여러분이 문제풀이에 사용하셔야 할 개념은 모두 지문 내에 서술되어 있다는 것이죠. 따라서 문제를 오류 없이, 정확히 풀어내기 위해서는 지문에 제시된 개념들의 '정의'를 정확히 파악해야만 합니다.

나아가 지문에서 하고자 하는 말인 '화제'를 정확히 인식하고 이해하기 위해서는, 그러한 '화제'를 구성하는 다양한 '개념'들을 정확히 정리할 필요가 있습니다. 결국 하나의 화제는 여러 가지 개념들의 관계를 바탕으로 도출되는 것이니까요.

다른 독해 태도를 올바르게 정립하더라도, 지문에 정의된 개념들을 올바르게 파악하지 못하면 여러분의 독해는 알맹이 없는 껍질이 되는 것입니다. 이렇게 중요한 '개념의 정의'를 평가원은 어떤 방식으로 제시할까요? 평가원은 크게 두 가지, '일반적인 정의'와 '수식된 정의'를 사용합니다. 먼저, 일반적인 정의는 무엇이고 어떻게 처리하면 되는지 알아보시다.

일반적인 정의

말 그대로 아주 '일반적'으로 정의하는 방식부터 알아보도록 합시다. 간단합니다. 개념을 먼저 제시한 후에 설명을 나중에 합니다. 우리가 흔히 알고 있는 문장 형태로 표현하면, 'A란 B이다.', 'A은(는) B이다.' 등과 같은 경우를 들 수 있겠죠. 개념의 정의를 체크한다는 것은, 'A(개념)=B(정의)'라는 도식이 머릿속에 그려진다는 것과 같은 의미를 가지고 있습니다. 그런데 개념이 먼저 제시되기 때문에, 우리는 어렵지 않게 'A=B'를 만들어낼 수 있습니다. 따라서 조금만 연습하면 어렵지 않게 숙달될 수 있는 부분이기도 하죠.

이제 예시를 통해 '일반적인 정의'의 방식으로 '정의를 서술하는 문장'을 공부해 봅시다.

예를 들어 볼까요?

'텍스트'는 특정한 의도를 가지고 소통할 목적으로 생산한 모든 인공물을 이르는 용어이다. 쇼윈도는 '소비 행위'를 목적으로 하는 일종의 공간 텍스트이다.
(2007학년도 6월 모의평가)

→ '텍스트'라는 개념에 대해 정의해 준 후 '쇼윈도'를 설명하고 있습니다. 먼저 '텍스트'의 정의부터 살펴봅시다. 'A는 B이다.'라고 서술되어 있으므로 우리는 A가 B라는 점에 집중해서 문장을 읽어줘야 합니다. 만약 정의가 길어서 파악이 힘들 경우, 주어(S)와 서술어(V)에 초점을 맞춰서 독해하면 한결 쉬워집니다. 그 후 각종 관형어나 부사어 같은 수식을 챙겨주면 되는 것이죠. '텍스트'라는 개념의 정의를 한 번에 이해하는 것이 어려웠다면, 아래 서술된 사고 과정을 따라서 이해하는 연습을 해봅시다.

→ 텍스트(S)는 인공물이다.(V) → 어떤 인공물이지? → 여기서 인공물은 특정한 의도를 가지고 소통할 목적으로 생산된 것이구나.

→ 아! 그러니까 텍스트(개념)는 특정한 의도를 가지고 소통할 목적으로 생산한 인공물이네(정의).

→ 이렇게 ‘텍스트’라는 개념에 대해 이해했으니, 이제 ‘쇼윈도’가 무엇인지 이해해 봅시다. 쇼윈도는 일종의 공간 ‘텍스트’라고 합니다. 쇼윈도의 정의에 우리가 위에서 이해했던 ‘텍스트’라는 개념이 들어가 있네요? 평가원은 앞에서 정의해 줬던 개념이 등장할 경우 그 개념을 뒤에서 아무런 거리낌 없이 사용합니다. 이렇게 정보들 간의 ‘관계’가 만들어지고, 이것이 모이면 한 지문의 ‘화제’가 되기 때문에, 앞 부분에서 정의해주는 개념을 정확히 숙지해야 하는 것입니다.

→ 우리는 ‘텍스트’라는 개념을 숙지했기 때문에 ‘쇼윈도’를 이해하는 데 문제가 없습니다. ‘쇼윈도’가 ‘공간 텍스트’라고 하는 것으로 보아, 쇼윈도는 ‘공간과 관련된 인공물’일 것이고, 그 ‘쇼윈도’라는 ‘텍스트’의 목적은 문장에 써 있는 ‘소비 행위’일 것입니다.

→ 자 그런데 여기서, 아주 자연스럽게 ‘공간/텍스트’라는 식으로 단어의 의미를 살리고 있음을 느낄 수 있으면 좋겠습니다. 앞에서 배웠듯이, 단어의 의미를 살리며 개념을 받아들이는 것은 그 정의를 이해하는 데 아주 큰 도움을 줍니다. ‘공간/텍스트’에서 ‘공간’이라는 의미를 살렸다면, ‘쇼윈도’라는 것이 ‘공간’에 위치하며 ‘텍스트’의 역할을 한다는 식으로 정의를 훨씬 깊게 납득할 수 있게 됩니다. 어렵지 않죠?

→ 다시 강조하지만, 평가원 지문의 개념들은 이렇게 서로 엮이고 부딪히며 한층 고차원적인 개념을 형성합니다. 그 개념들의 관계를 선지로 물어보면 어려운 내용 일치 문제가 탄생하게 되는 것이죠. 다른 문장들을 통해 더 공부해볼까요?

* 각 문장/단문 아래에는 여백이 있습니다. 앞에서도 이야기했듯이, ‘생각’하는 힘은 손으로 쓰는 데에서 오기도 합니다. 여러분이 해당 문장을 보면서 했던 생각, 해설지를 읽으면서 했던 생각 등을 아래 여백에 쓰면서 공부해 보세요. 물론 쓰는 데에만 매몰되면 안 돼요! 여러분의 ‘생각’을 글로 옮긴다는 생각으로 접근해 주세요.

1

이용의 자주성은 상황에 알맞게 디지털 매체를 적절히 활용하는 능력을 말한다.

(2007학년도 9월 모의평가)

2

삽입 정렬은 정렬된 부분에 정렬할 원소의 위치를 찾아 삽입하는 방식이다.

(2020학년도 10월 학력평가)

3

반론권은 언론의 보도로 피해를 입었다고 주장하는 당사자가 문제가 된 언론 보도 내용 중 순수한 의견이 아닌 사실적 주장(사실에 관한 보도 내용)에 대해 해당 언론사를 상대로 지면이나 방송으로 반박할 수 있는 권리이다.

(2010학년도 6월 모의평가)

4

언어 지도는 일정 지역의 언어적인 차이를 한눈에 알아보도록 지도 형식을 빌려 표시한 것으로, 시간의 흐름에 따라 변화하는 언어를 공간적으로 투영한 것이다.

(2010학년도 6월 모의평가)

5

하나의 대상이 지속적으로 존재한다는 것은 그 대상이 동일성을 유지한다는 것을 의미한다. (2022학년도 7월 학력평가)

6

일반적인 소리는 사람의 귀로 감지할 수 있지만 초음파는 진동수가 20,000Hz가 넘어서 사람의 귀로 들을 수 없는 소리이다.
(2008학년도 6월 모의평가)

7

실체설은 인권과 같은 사회에서 합의된 절대적 가치를 공익이라 보는 입장이다. (2022학년도 3월 학력평가)

8

‘예술계’란 어떤 대상을 예술 작품으로 식별하기 위해 선행적으로 필요한 것으로, 당대 예술 상황을 주도하는 지식과 이론 그리고 태도 등을 포괄하는 체계를 가리킨다. (2016학년도 3월 학력평가)

9

정의(正義)는 사회를 구성하고 유지하는 공정한 도리로 사회 구성원의 권리와 의무를 개개인에게 할당하고 이익과 부담을 분배하기 위한 기준이 된다. (2017학년도 7월 학력평가)

10

미적 무관심성이란 대상의 아름다움을 판정할 때 요구되는 순수하게 심미적인 심리 상태를 뜻한다. (2008학년도 9월 모의평가)

11

터널 절연체는 전류 흐름을 항상 차단하는 일반 절연체와는 다르게 일정 이상의 전압이 가해졌을 때는 전자를 통과시킨다. (2014학년도 6월 모의평가 A형)

12

조류와 포유동물들은 주로 내온성인데, 이는 체내의 물질대사 과정에서 생성된 열에 의해 체온을 유지한다는 것을 의미한다. (2018학년도 사관학교)

40

소송에서는 요건들을 입증해야 한다. 소송에서 입증은 주장하는 사실을 법관이 의심 없이 확신하도록 만드는 일이다. 어떤 사실의 존재 여부에 대해 법관이 확신을 갖지 못하면 원고와 피고 가운데 누군가는 패소의 불이익을 당하게 된다. 이런 불이익을 받게 될 당사자는 입증의 부담을 안을 수밖에 없고, 이를 입증 책임이라 부른다.

대체로 어떤 사실이 존재함을 증명하는 것이 존재하지 않음을 증명하는 것보다 쉽다. 이 둘 가운데 어느 한 쪽에 부담을 지워야 한다면, 쉬운 쪽에 지우는 것이 공평할 것이다. 이런 형평성을 고려하여 특정한 사실의 발생을 주장하는 이에게 그 사실의 존재에 대한 입증 책임을 지도록 하였다. 그리하여 상대방에게 불법 행위의 책임이 있다고 주장하는 피해자는 소송에서 원고가 되어, 앞의 민법 조문에서 규정하는 요건들이 이루어졌다고 입증해야 한다. (2014학년도 6월 모의평가 A형)

41

수학은 본래 자연에 대한 관찰과 실생활의 경험을 통해 얻은 실용적인 사실들의 수집에서 출발했다. 그 후 고대 그리스 시대에 이르러 증명과 공리(公理)적 방법의 도입으로 확고한 체제를 갖추게 되었다. 여기에서 증명은 다른 사람을 설득하기 위한 논리적 설명이고, 공리적 방법은 증대된 수학 지식의 체계적인 정리(整理)라고 할 수 있다. 그러므로 증명이나 공리적 방법은 발견의 도구가 될 수는 없으며, 창의적 발상을 저해할 수도 있다. (1999학년도 수능)

42

스툴니츠는 우리가 미적 태도로 지각하는 모든 대상은 미적 대상이 된다고 주장한다. 그가 말하는 미적 태도는 그것이 예술 작품이든 아니든, 감상자가 지각하는 대상 자체를 ‘무관심적’이면서 ‘공감적’으로 ‘관조’하는 태도이다. 스톨니츠가 말하는 미적 태도에서의 ‘무관심적’이라는 것은 대상에 대해 관심이 없는 ‘비관심적’과는 다르다. 무관심적이라는 것은 대상을 사용하거나 조작하여, 무엇을 취하려는 목적을 가지고 대상을 바라보지 않는다는 것이다. 다시 말해 무관심이라는 것은 대상에 대해 어떤 이해관계를 떠나, 보이고 느껴지는 대로 관심을 가지고 본다는 것이다. 예를 들어 누군가가 사과를 볼 때, 어떤 지식이나 수익을 얻으려는 관심을 가지고 보는 것이 아니라, 사과라는 대상 자체에 관심을 가지고 바라보는 것이다. (2021학년도 4월 학력평가)

43

지식 경영론 중에는 마이클 폴라니의 ‘암묵지’ 개념을 활용하는 경우가 많다. 폴라니는 명확하게 표현되지 않고 주체에게 체화된 암묵지 개념을 통해 모든 지식이 지적 활동의 주체인 인간과 분리될 수 없다는 것을 강조했다. 그에 따르면 우리의 일상적 지각뿐만 아니라 고도의 과학적 지식도 지적 활동의 주체가 몸담고 있는 구체적인 현실로부터 유리된 것이 아니다. 어떤 지각 활동이나 관찰, 추론 활동에도 우리의 몸이나 관찰 도구, 지적 수단이 항상 수반되고 그에 의해 이러한 활동이 암묵적으로 영향을 받기 때문이다. 요컨대 모든 지식에는 암묵적 요소들과 이들을 하나로 통합하는 ‘인간적 행위’가 전제되어 있다는 것이다. “우리는 우리가 말할 수 있는 것보다 훨씬 더 많이 알고 있다.”라는 폴라니의 말은 모든 지식이 암묵지에 기초하고 있음을 강조한다.

(2016학년도 수능 B형)

44

17세기에 수립된 뉴턴의 역학 체계는 3차원 공간에서 일어나는 물체의 운동을 취급하였는데 공간 좌표인 x, y, z 는 모두 시간에 따라 변하는 것으로 간주하였다. 뉴턴에게 시간은 공간과 무관한 독립적이고 절대적인 것이었다. 즉, 시간은 시작도 끝도 없는 영원한 것으로, 우주가 생겨나고 사라지는 것과 아무 관계없이 항상 같은 방향으로 흘러간다. 시간은 빨라지지도 느려지지도 않는 물리량이며 모든 우주에서 동일한 빠르기로 흐르는 실체인 것이다.

(2011학년도 9월 모의평가)

45

기계론적 관점은, 세계에는 어떤 궁극의 목적이란 존재하지 않고 오직 기계적인 법칙만이 존재한다고 보는 관점이다. 이 관점에 따르면 세계는 정교한 기계이기 때문에 이를 설명하는 데 필요한 질량, 속도 등의 역학적 개념들만으로 세계의 현상들을 설명해야 한다고 본다. 따라서 세계가 오늘날과 같이 변화한 것에 어떤 궁극적인 목적은 없고 오직 인과관계의 법칙성만이 존재한다고 본다. 이와 달리, 목적론적 관점은, 세계에는 어떤 궁극적인 목적이 전제되어 있고 세계는 이것을 향해 운동하고 있다고 보는 관점이다. 그래서 세계가 오늘날과 같이 변화한 것은 이상적인 목적을 향해 가는 과정이기 때문에 지금의 세계는 완전하지 않다고 본다.

(2016학년도 4월 학력평가)

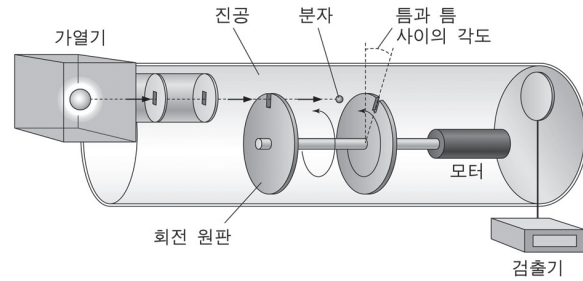
(해설 p.167)

상온에서 대기압 상태에 있는 1리터의 공기 안에는 수없이 많은 질소, 산소 분자들을 비롯하여 다양한 기체 분자들이 있다. 이들 중 어떤 산소 분자 하나는 짧은 시간에도 다른 분자들과 매우 많은 충돌을 하며, 충돌을 할 때마다 이 분자의 운동 방향과 속력이 변할 수 있기 때문에, 어떤 분자 하나의 정확한 운동 궤적을 아는 것은 불가능하다. 우리는 다만 어떤 구간의 속력을 가진 분자 수 비율이 얼마나 되는지를 의미하는 분자들의 속력 분포를 알 수 있을 뿐이다.

위에서 언급한 상태에 있는 산소처럼 분자들 사이의 평균 거리가 충분히 먼 경우에, 우리는 분자들 사이의 인력을 무시할 수 있고 분자의 운동 에너지만 고려하면 된다. 이 경우에 분자들이 충돌을 하게 되면 각 분자의 운동 에너지는 변할 수 있지만, 분자들이 에너지를 서로 주고받기 때문에 기체 전체의 운동 에너지는 변하지 않게 된다.

기체 분자들의 속력 분포는 맥스웰의 이론으로 계산할 수 있는데, 가로축을 속력, 세로축을 분자 수 비율로 할 때 종(鐘) 모양의 그래프로 그려진다. 이 속력 분포가 의미하는 것은 기체 분자들이 0에서 무한대까지 모든 속력을 가질 수 있지만 꼭짓점 부근에 해당하는 속력을 가진 분자들의 수가 가장 많다는 것이다. 기체 분자들의 속력은 온도와 기체 분자의 질량에 의해서 결정된다. 다른 조건은 그대로 두고 온도만 올리면 기체 분자의 평균 운동 에너지가 증가하므로, 그래프의 꼭짓점이 속력이 빠른 쪽으로 이동한다. 이와 동시에 그래프의 모양이 납작해지고 넓어지는데, 이는 전체 분자 수가 변하지 않았기 때문에 그래프 아래의 면적이 같아야만 하기 때문이다. 전체 분자 수와 온도는 같은데 분자의 질량이 큰 경우에는, 평균 속력이 느려져서 분포 그래프의 꼭짓점이 속력이 느린 쪽으로 이동하며, 분자 수는 같기 때문에 그래프의 모양이 뾰족해지고 좁아진다.

그림은 맥스웰 속력 분포를 알아보기 위해서 밀러와 쿠슈가 사용했던 실험 장치를 나타낸 것이다. 가열기와 검출기 사이에 두 개의 회전 원판이 놓여 있다. 각각의 원판에는 가는 틈이 있고 두 원판은 서로 연결되어 있다. 두 원판은 일정한 속력으로 회전하면서 특정한 속력 구간을 가진 분자들을 선택적으로 통과시킬 수 있다.



가열기에서 나와 첫 번째 회전 원판의 가는 틈으로 입사한 기체 분자들 중 조건을 만족하는 분자들만 두 번째 회전 원판의 가는 틈을 지나 검출기에 도달할 수 있다. 첫 번째 원판의 틈을 통과하는 분자들의 속력은 다양하지만, 회전 원판의 회전 속력에 의해 결정되는 특정한 속력 구간을 가진 분자들만 두 번째 원판의 틈을 통과한다. 특정한 속력 구간보다 더 빠른 분자들은 두 번째 틈이 꼭대기에 오기 전에 원판과 부딪치며, 느린 분자들은 지나간 후에 부딪친다. 만일 첫 번째와 두 번째 틈 사이의 각도를 더 크게 만들면, 같은 회전 속력에서도 더 속력이 느린 분자들이 검출될 것이다. 이 각도를 고정하고 회전 원판의 회전 속력을 바꾸면, 새로운 조건에 대응되는 다른 속력을 가진 분자들을 검출할 수 있다. 이 실험 장치를 이용하여 어떤 온도에서 특정한 기체의 속력 분포를 알아보았더니, 그 결과는 맥스웰의 이론에 부합하였다.

Q. 밑글의 내용과 일치하지 않는 것은?

- ① 분자들의 충돌은 개별 분자의 속력을 변화시킬 수 있다.
- ② 대기 중 산소 분자 하나의 운동 궤적을 정확히 구할 수 없다.
- ③ 분자들 사이의 평균 거리가 충분히 멀다면 인력을 무시할 수 있다.
- ④ 분자의 충돌에 의해 기체 전체의 운동 에너지가 증가한다.
- ⑤ 대기 중에서 개별 기체 분자의 속력은 다양한 값을 가진다.

(해설 p.171)

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 점

은 만화적 상상력의 동력으로 작용한다. 현실과 직접적으로 대면하지 않기에 작가의 상상력에 이끌려 만화적 현실로 향할 수 있는 것이다.

Q. 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 만들어진단.
- ⑤ 만화는 사물을 영화보다 더 사실적으로 기록한다.