



School of Film, TV & Multimedia

영상원

영화과 | 방송영상과 | 멀티미디어영상과 | 애니메이션과 | 영상이론과

앞서가는 영상예술인 양성소

현대적 테크놀로지에 바탕을 둔 영상매체를 이용한 새로운 영상작품을 창의적으로 만들어 낼 수 있는 우수한 전문인력 양성을 목표로 설립된 국내 최초의 국립영상학교인 영상원은 영화과·방송영상과·멀티미디어영상과·애니메이션과·영상이론과 등 5개 학과의 예술사 및 예술전문사로 이루어져 있다. 실습 위주의 교과과정과 더불어 영상작품에 대한 비평적 분석의 이론교육을 병행하여, 고도의 숙련된 기술을 바탕으로 창조적인 영상예술작품을 만들 수 있도록 하였다.

또한 학과마다 특수 영역과 전문성을 존중하고 이를 살려나가는 가운데 급격하게 변화하는 미디어 환경과 문화현상을 폭넓게 이해하고 이에 적절하게 대응할 수 있는 자율적 능력을 키우기 위한 학제적 탐구를 중시하는 것이 영상원의 기본교육 방침이다.

이에 기성 영상제작과정에 대한 참여 등 적극적인 현장학습으로 비평적 시각과 실무제작능력을 겸비한 인력을 배출한다.

전공별 심화과정 중심으로 교과과정의 운영

영상작품은 다양한 사람들의 협력을 통해 만들어지므로 영상원 기초과정에서는 전 학과가 공통필수 과목을 중심으로 학습하게 되며 이후 전공별 심화과정을 통해 창작실기와 기획, 이론적 역량의 실질적인 제고에 중점을 두고 있다.

영상작품에 대한 비평적 분석과 실기 이론교육을 겸비한 실기위주의 교과과정이 주를 이룬다. 세계적인 저명한 예술인과 국내외 방송·영화·애니메이션 등 영상관련 전문가를 초빙, 객원강의를 병행하여 세계적인 조류를 호흡하고, 작품제작 현장과의 관계를 긴밀히 할 수 있도록 하였다.

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
전학과	공필	1	2	IA01260	예술가의 젠더연습	1	2	○			
영화과	전필	1	1	I174031	영상과음향 1	3	4	○			
				I172281	연출입문	2	2	○			
				I172361	촬영입문	2	3	○			
				I172321	편집입문	2	3	○			
				I112050	이야기구성	2	3	○			
				I172231	현장제작실습 1	2	0	○			
			2	I174032	영상과음향 2	3	4	○			
				I112541	촬영실습 1	3	3	○			
				I174091	편집실습 1	3	3	○			
				I172311	음향입문	2	3	○			
				I172291	시나리오입문	2	2	○			
				I172231	현장제작실습 1	2	0	○			
		2	1	I172232	현장제작실습 2	2	0	○			
				IA00551	연출실습 1	3	3	○			
				I172370	프로듀싱입문	2	3	○			
				I174081	음향실습	3	3	○			
			2	I172232	현장제작실습 2	2	0	○			
				IA00552	연출실습 2	3	3	○			
				IA00591	내러티브워크샵 1	4	6	○			
		3	1	IA00592	내러티브워크샵 2	4	6	○			
		4	1	IA00501	졸업작품워크샵 1	6	6	○			
			2	IA00502	졸업작품워크샵 2	6	6	○			
	전선	1	1	I173150	연기실습	2	3	○			
		2	1	IA01650	스크린 연기와 편집	3	3	○			
				I174171	매체통합 WS	3	3			○	
				I112542	촬영실습 2	3	3	○			
				I174092	편집실습 2	3	3	○			
				IA00531	단편시나리오WS 1	3	3	○			
				IA00010	동시녹음	3	3	○			
			2	IA00532	단편시나리오WS 2	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				IA01531	드라마 글쓰기 1	3	3	○			
				IA00490	장르영화촬영분석	3	3	○			
				IA00511	장르영화편집 1	3	3	○			
				IA00520	사운드디자인	3	3	○			
				D133070	성격창조워크샵	3	3	○			
				I173130	프러덕션디자인의이해	2	3	○			
				I172050	세계영화사	2	3		○		
		3	1	IA01700	트랜스미디어 스토리텔링 1	3	3	○			
				IA01532	드라마 글쓰기 2	3	3	○			
				IA00561	마스터클래스 1	3	3		○		
				IA00570	촬영감독연구	3	3	○			
				IA00512	장르영화편집 2	3	3	○			
				IA00580	사운드믹싱	3	3	○			
				I173031	CG의이해	2	3		○		
				IA00910	장편영화실습 WS 1	3	3	○			
				IA00930	서사와 플롯	3	3	○			
			2	IA01540	트랜스미디어 스토리텔링 2	3	3	○			
				IA00600	연기연출	3	3	○			
				IA00610	디지털시네마/색보정	3	3	○			
				I173122	스테디캠촬영WS	3	3	○			
				IA00730	기획실습	3	3	○			
				IA00630	영화음악의이해	2	3	○			
				I174171	매체통합 WS	3	3		○		
				I173222	종합편집	3	3	○			
				I112250	장르와스타일분석	3	3	○			
				IA00920	장편영화실습 WS 2	3	3	○			
		4	1	IA00450	시나리오분석	2	3	○			
				IA00650	장편영화연출의이해	3	3	○			
				IA00660	졸업작품촬영분석	3	3	○			
				IA00670	장편영화편집	4	4	○			
				IA00681	장편극영화시나리오워크샵 1	3	3	○			
영화과	전선	4	1	IA00640	국제영화산업의이해	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
영화과	전선			IA00690	캐릭터 심리 분석	2	3		○		
				I114240	현장실습	3	3	○			
				I114250	현장실습	4	4	○			
				I134300	현장실습	5	5	○			
			2	IA01550	드라마대본 분석	3	3	○			
				IA00562	마스터클래스 2	3	3		○		
				IA00710	비주얼컨셉	3	3	○			
				IA00720	단편영화편집워크샵	4	4	○			
				IA00740	졸업작품음향워크샵	3	3	○			
				IA00682	장편극영화시나리오워크샵 2	3	3	○			
				IA00700	영상컨텐츠산업의이해	3	3			○	
				I114240	현장실습	3	3	○			
				I114250	현장실습	4	4	○			
				I134300	현장실습	5	5	○			
				IA00730	기획실습	3	3	○			
		1~4	1	IA01710	AI 필름메이킹 1	3	3			○	
				IA01641	한국영화사	2	3			○	
				I133022	사진실습 1	3	3		○		
				IA00751~4	작품분석 1~4	2	3	○			
				I173161	국제공동제작워크샵 A	6	6	○			
				I173172	국제공동제작워크샵 B	3	3	○			
				I114232	독립프로젝트 1	3	3		○		
				I114282	독립프로젝트 1	4	4		○		
				I114234	독립프로젝트 3	3	3		○		
				I114284	독립프로젝트 3	4	4		○		
				IA00761	감독분석 1	2	3		○		
			2	IA01720	AI 필름메이킹 2	3	3			○	
				IA01691	감독분석 2	2	3		○		
				I133023	사진실습 2	3	3		○		
				IA01100	국제공동제작워크샵 C	6	6	○			
				IA01110	국제공동제작워크샵 D	3	3	○			
				I114233	독립프로젝트 2	3	3		○		
				I114283	독립프로젝트 2	4	4		○		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I114235	독립프로젝트 4	3	3		○		
				IA01560	산학협력프로젝트 D	3	3				○
				IA01270	산학협력프로젝트 C	6	6				○
				IA01280	산학협력프로젝트 A	3	3				○
				IA01300	산학협력프로젝트 B	3	3				○
				I114285	독립프로젝트 4	4	4		○		
	일선	1~4	1	IA01430	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IA01450	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IA01440	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IA01460	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
방송 영상과	전필	1	1	IA01000	방송영상창작의기초	3	3	○			
				I182220	매스커뮤니케이션과 사회	3	3				○
				I182211	TV현장제작실습 1	1	0	○			
				IA00310	TV촬영기초	3	3	○			
			2	IA00250	영상기초제작WS	3	3	○			
				I182212	TV현장제작실습 2	1	0	○			
				I183740	다큐멘터리촬영	3	3	○			
				IA00341	기초구성실습	3	3	○			
		2	1	IA00342	TV 단막극 창작실습	3	3		○		
				I182240	다큐멘터리의 이해	3	3		○		
				I182250	드라마의 이해	3	3			○	
				IA00320	TV스튜디오카메라WS	3	3	○			
			2	IA00280	다큐멘터리WS 1	3	3	○			
				IA00260	TV스튜디오제작WS	3	3	○			
방송 영상과	전필	3	1	IA00371	내러티브WS	3	3	○			
		4	1	I182290	고급 프로덕션 기획 WS	4	4	○			
				I182321	고급영상연구 1	4	4	○			
				I182200	고급프러덕션워크샵	4	4	○			
				I182322	고급영상연구 2	4	4	○			
				IA00960	졸업작품, 연구 발표	0	3	○			
			2	I182290	고급 프로덕션 기획 WS	4	4	○			
				I182321	고급영상연구 1	4	4	○			
				I182200	고급프러덕션워크샵	4	4	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I182322	고급영상연구 2	4	4	○			
				IA00960	졸업작품, 연구 발표	0	3	○			
	전선	1	1	IA00940	TV와 미디어의 이해	3	3		○		
				IA01020	방송영상과 인문사회학	3	3		○		
			2	IA00290	저널리즘이론	3	3				○
				I183720	편집초급	3	3	○			
		2	1	I183700	참여관찰방법론	3	3		○		
				IA00351	동시녹음	3	3		○		
				I183750	다큐멘터리편집	3	3	○			
				I183501	이슈와논쟁세미나 1	3	3				○
				IA00980	독립프로젝트 6	2	2		○		
				I183741	TV촬영조명	3	3		○		
				I182213	TV현장제작실습 3	1	0	○			
			2	IA01730	드라마 연출의 실제	3	3	○			
				IA00980	독립프로젝트 6	2	2		○		
				IA00352	사운드믹싱	3	3		○		
				IA00360	내러티브편집	3	3	○			
				I183650	TV분석비평론	3	3				○
방송 영상과	전선	2	2	I183761	내러티브촬영 1	3	3		○		
				IA00230	인터뷰방법론	3	3		○		
				I182214	TV현장제작실습 4	1	0	○			
		3	1	I183391	현장실습 1	3	3	○			
				I114232	독립프로젝트 1	3	3	○			
				IA00390	탐사저널리즘의실재	3	3				○
				I183762	내러티브촬영 2	3	3		○		
				IA00970	독립프로젝트 5	2	2		○		
				IA00330	TV영상미학	3	3			○	
				IA00270	다큐멘터리WS 2	3	3	○			
				I162181	프로그램 기획과 포매팅	3	3		○		
				IA01010	방송영상의 시사상식	3	3		○		

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
			2	IA01570	세계다큐멘터리사	3	3				○
				IA01580	숏 스토리텔링 기획	3	3		○		
				I183391	현장실습 1	3	3	○			
				IA01330	TV 연작극 창작실습	3	3	○			
				I114233	독립프로젝트 2	3	3		○		
				I183502	이슈와논쟁세미나 2	3	3				○
				IA00970	독립프로젝트 5	2	2		○		
				I182310	포스트프로덕션 WS-색보정	3	3	○			
				I183670	방송세미나-포스트 텔레비전플랫폼연구	3	3			○	
				IA01480	방송강독	3	3				○
		4	1	I183392	현장실습 2	3		○			
				I114234	독립프로젝트 3	3	3	○			
			2	I183392	현장실습 2	3		○			
				I114235	독립프로젝트 4	3	3	○			
	전선	1~4	1,2	IA01740	지역 기반 창작 프로젝트	3	3		○		
	일선	1~4	1	IA01430	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IA01450	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IA01440	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IA01460	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
멀티미디어영상과	전필	1	1	I132981	그래픽스 엘리먼트 1	2	3	○			
				IA00171	디지털그래픽스 1	2	3	○			
				I1A2021	커머셜영상제작기초 1	2	3	○			
				IA00810	디지털촬영기초	2	3	○			
			2	IA00820	디지털편집기초	2	3	○			
				I132982	그래픽스 엘리먼트 2	2	3	○			
				IA00172	디지털그래픽스 2	2	3	○			
				I1A2022	커머셜영상제작기초 2	2	3	○			
		2	1	I1A2091	그래픽스2D 1	3	3	○			
				I1A2101	그래픽스3D초급 1	3	3	○			
				I1A2111	커머셜영상제작초급 1	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				IA00441	디지털미디어비주얼 1	3	3	○			
			2	I1A2092	그래픽스2D 2	3	3	○			
				I1A2102	그래픽스3D초급 2	3	3	○			
				I1A2112	커머셜영상제작초급 2	3	3	○			
				IA00442	디지털미디어비주얼 2	3	3	○			
		3	1	I1A2121	특수영상제작실습 1	2	3	○			
				I1A3201	특수영상촬영실습 1	2	3	○			
				I1A2131	그래픽스3D중급 1	3	3	○			
				I1A2141	커머셜영상제작중급 1	3	3	○			
				I1A3111	비즈니스와 크리에이티비티 1	2	3	○			
			2	I1A2122	특수영상제작실습 2	2	3	○			
				I1A3202	특수영상촬영실습 2	2	3	○			
				I1A2132	그래픽스3D중급 2	3	3	○			
				I1A2142	커머셜영상제작 중급 2	3	3	○			
				I1A3112	비즈니스와 크리에이티비티 2	2	3	○			
		4	1	I1A2011	시니어작품제작 1	5	5	○			
			2	I1A2012	시니어작품제작 2	5	5	○			
멀티 미디어 영상과	전선	1	1	IA00161	디지털포토그래픽	3	3	○			
				IA01251	프리비주얼구성 1	3	3	○			
			2	IA01360	컴퓨터 개념의 이해	3	3	○			
				IA01252	프리비주얼구성 2	3	3	○			
		2	1	I132A01	상.타이포 1	2	3			○	
				I1A2041	디지털사운드디자인 1	2	3	○			
				IA00840	디지털편집실습	3	3	○			
				I133211	커뮤니케이션과창의성 1	2	3			○	
			2	I132A02	상.타이포 2	2	3			○	
				I1A2042	디지털사운드디자인 2	2	3	○			
				IA00830	디지털촬영실습	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I133212	커뮤니케이션과창의성 2	2	3			○	
		3	1	IA00421	모션그래픽스워크샵 1	3	3	○			
				I1A3231	뉴미디어 익스피리언스 1	3	3	○			
				I134301	현장실습 1	3	3	○			
				I114232	독립프로젝트 1	3	3		○		
				IA01030	사운드프로그래밍 1	3	3	○			
				I1A3161	카피라이팅 1	2	3			○	
			2	IA00422	모션그래픽스워크샵 2	3	3	○			
				I1A3232	뉴미디어 익스피리언스 2	3	3	○			
				IA01150	현장실습 2	3	3	○			
				I114233	독립프로젝트 2	3	3		○		
				I1A3162	카피라이팅 2	2	3			○	
				IA01040	사운드프로그래밍 2	3	3	○			
		1~3	1	IA01490	현장제작실습 1	1	0	○			
				IA01510	현장제작실습 3	1	0	○			
			2	IA01500	현장제작실습 2	1	0	○			
				IA01520	현장제작실습 4	1	0	○			
멀티 미디어 영상과	전선	4	1	I1A2151	졸업작품세미나1	2	3	○			
				I1A2161	그래픽스3D고급 1	2	3	○			
				I1A2171	커머셜영상제작고급 1	2	3	○			
				I1A2043	디지털사운드디자인 3	3	3	○			
				I114234	독립프로젝트 3	3	3		○		
				IA01160	현장실습 3	3	3	○			
				IA01180	졸업작품연구	0	1	○			
			2	I1A2152	졸업작품세미나2	2	3	○			
				I1A2162	그래픽스3D고급 2	2	3	○			
				I1A2172	커머셜영상제작고급 2	2	3	○			
				I1A2044	디지털사운드디자인 4	3	3	○			
				I114235	독립프로젝트 4	3	3		○		
				IA01170	현장실습 4	3	3	○			
				IA01180	졸업작품연구	0	1	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
	일선	1~4	1	IA01430	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IA01450	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IA01440	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IA01460	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
애니 메이션과	전필	1	1	I152061	스토리보드기초 1	3	3	○			
				I152181	인체드로잉 1	3	3	○			
				IA00031	캐릭터애니메이션 Ⅰ	3	3	○			
			2	I152062	스토리보드기초 2	3	3	○			
				I152182	인체드로잉 2	3	3	○			
				IA00032	캐릭터애니메이션 Ⅱ	3	3	○			
		2	1	IA00041	애니메이션워크샵 Ⅰ	3	3	○			
				I153071	애니메이션음향 1	3	3	○			
				I153151	3D애니메이션제작 1	3	3	○			
			2	IA00042	애니메이션워크샵 Ⅱ	3	3	○			
				I153072	애니메이션음향 2	3	3	○			
				I153152	3D애니메이션제작 2	3	3	○			
				IA01050	정기작품제작	0	0	○			
애니 메이션과	전필	3	1	I152081	만화애니메이션세미나 1	4	4	○			
				IA00121	프리프로덕션실습 1	3	3	○			
			2	I152082	만화애니메이션세미나 2	4	4	○			
				IA00122	프리프로덕션실습 2	3	3	○			
		4	1	IA00051	졸업작품워크샵 1	5	5	○			
				IA00061	만화애니메이션워크샵 1	4	4	○			
			2	IA00052	졸업작품워크샵 2	5	5	○			
				IA00062	만화애니메이션워크샵 2	4	4	○			
	전선	1	1	IA00021	이미지연출 1	3	3	○			
				I153192	발상과표현	3	3		○		
				IA01190	만화와멀티미디어 1	3	3			○	
				I153201	동작연기실습 1	3	3			○	
			2	IA00022	이미지연출 2	3	3	○			
				IA01200	만화와멀티미디어 2	3	3			○	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I153192	발상과표현	3	3		○		
				I153202	동작연기실습 2	3	3			○	
		2	1	IA00101	웹툰·코믹스실기 1	4	4		○		
				IA01591	입체캐릭터만들기1	3	3	○			
				IA00091	스토리텔링실습 1	3	3	○			
				I153221	애니메이션소프트웨어실습 1	3	3	○			
				IA00901	캐릭터애니메이션 3	3	3	○			
				I152101	스토리보드워크샵 1	3	3	○			
				IA00141	스토리텔링의 확장: 인터랙티브 미디어 워크샵 1	2	2			○	
			2	IA00102	웹툰·코믹스실기 2	3	3		○		
				IA01592	입체캐릭터만들기2	3	3	○			
				IA00092	스토리텔링실습 2	3	3	○			
				I153222	애니메이션소프트웨어 실습 2	3	3	○			
				IA00902	캐릭터애니메이션 4	3	3	○			
				I152102	스토리보드워크샵 2	3	3	○			
				IA00142	스토리텔링의 확장: 인터랙티브 미디어 워크샵 2	2	2			○	
		3	1	IA00111	웹툰·코믹스실기 3	3	3	○			
				I153073	애니메이션음향 3	3	3	○			
애니메이션과	전선	3	1	IA00131	만화애니메이션미학 1	3	3			○	
				I153153	3D애니메이션제작 3	3	3	○			
				IA00861	애니메이션디지털촬영 1	3	3	○			
				I153231	그림책만들기 1	3	3			○	
				I114232	독립프로젝트 1	3	3		○		
				I152251	엔진기반 애니메이션 실습 1	3	3			○	
			2	IA01660	한중일 Co-work	3	3	○			
				IA00112	웹툰·코믹스실기 4	4	4	○			
				I153074	애니메이션음향 4	3	3	○			
				IA00132	만화애니메이션미학 2	3	3			○	
				I153154	3D애니메이션제작 4	3	3	○			
				IA00862	애니메이션디지털촬영 2	3	3	○			
				I153232	그림책만들기 2	3	3			○	

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I114233	독립프로젝트 2	3	3		○		
				I152252	엔진기반 애니메이션 실습 2	3	3			○	
		4	1	I114234	독립프로젝트 3	3	3		○		
			2	IA01600	프로덕션집중워크샵	2	2	○			
				I114235	독립프로젝트 4	3	3		○		
		1~4	1	IA01670	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IA01680	작업으로가는 길찾기와 정리	3	3	○			
				IA01370	국제공동창작 1	3	3			○	
			2	IA01670	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IA01380	국제공동창작 2	3	3			○	
		2~4	1	IA01610	스톱모션 워크샵1	3	3	○			
			2	IA01611	스톱모션 워크샵2	3	3	○			
	전선	1~4	1	IA01430	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IA01450	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IA01440	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IA01460	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
영상이론과 (공통)	전필	1	1	I162060	세계영화사연구	3	3	○			
				IA00871	영상이론의철학적계보학 1	3	3	○			
				I162040	한국영화사연구	3	3	○			
			2	I162050	동북아시아영화사연구 1	3	3	○			
				IA00872	영상이론의철학적계보학 2	3	3	○			
				I144590	유럽영화사	3	3		○		
				I162101	영화이론입문	3	3	○			
영상이론과 (공통)	전필	2	1	IA01220	동북아시아영화사연구 2	3	3	○			
				I162121	서사분석세미나 Ⅰ	3	3	○			
				I162111	영화이론세미나	3	3	○			
			2	I162122	서사분석세미나 Ⅱ	3	3	○			
				I142432	영화비평세미나 1	3	3	○			
		4	1, 2	IA01241	비판리뷰 Ⅰ	3	3	○			
				IA01242	비판리뷰 Ⅱ	3	3	○			
영상 이론과	전필	3	1	I162131	영상연구방법론	4	4	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
(이론)				IA01210	다큐멘터리이론세미나	4	4	○			
			2	I142760	현대영화이론의쟁점	4	4	○			
				I142830	영상문화이론의쟁점	4	4	○			
		4	1	I144650	영화이론과문화이론	3	3	○			
			2	I162161	문화연구강독	3	3		○		
영상 이론과 (영상기획)	전필	3	1	IA01060	독립영화연구	4	4		○		
				IA01080	영화 배급 및 상영의 이해	4	4		○		
			2	IA00882	대안적상영 및 플랫폼기획	4	4		○		
				IA01070	미디어교육 & 미디어센터	4	4		○		
		4	1	IA00892	기획 프로젝트 2	4	4		○		
				IA01090	영화제기획	4	4		○		
영상 이론과 (공통)	전선	1	1	I163271	단편영화제작기초	3	3			○	
				I163381	영상문화글쓰기 1	3	3	○			
			2	I144130	미국영화사	3	3		○		
				I163382	영상문화글쓰기 2	3	3	○			
		2	1	I163291	문화연구세미나	3	3			○	
				I144190	실험영화사	3	3		○		
				IA00881	영상기획입문	3	3		○		
				IA01230	장르연구	3	3			○	
			2	I144580	러시아영화사	3	3		○		
				I163311	시네마에서뉴미디어까지	3	3	○			
				IA00891	기획 프로젝트 1	3	3		○		
				I163401	영상엔터테인먼트와법제	3	3		○		
영상 이론과 (공통)	전선	3	1	I163060	영화와페미니즘	3	3	○			
				I142433	영화비평세미나 2	3	3	○			
				I163351	현대사진비평세미나	3	3	○			
			2	I163100	디지털영화제작워크샵	3	3			○	
				I163090	아시아영화사의쟁점	3	3	○			
				I144070	한국영화사의쟁점	3	3	○			
		3~4	1, 2	I114232	독립프로젝트 1	3	3	○			
				I114233	독립프로젝트 2	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I163181	현장실습 1	3	3	○			
				I163182	현장실습 2	3	3	○			
	일선	1~4	1	IA01430	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IA01450	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IA01440	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IA01460	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		

전 학 과

<공통필수>

■ 예술가의 젠더연습(Artists' Gender Training) : 젠더 개념에 대한 기본적 이해를 바탕으로, 한국 사회에 만연한 일상의 성차별과 젠더에 기반한 폭력의 문제를 인식하고, 구체적인 사례를 중심으로 문제가 무엇이며 어떤 변화가 가능한지에 대해 토론하는 시간을 갖는다. 일상적인 학내 및 창작현장과 더불어 예술작품 안에서 반복되는 성차별, 불평등에 대한 비판적인 인식과 독해 등을 연습한다.

<일반선택>

■ 졸업상영·전시기획 및 운영 1~4(Management for graduation screening & exhibition 1~4) : 졸업영화(전시)회 운영에 학생들의 참여를 독려하고 행사의 내실을 기하기 위해서 졸업영화(전시)회 참여정도에 따라 1학점 또는 2학점으로 부여하도록 하며, 각 학과 학과장이 제출한 행사신청서, 행사 계획서 및 팸플릿 등을 확인하여 학점을 인정하도록 한다.(S/U)

영 화 과

교육목표

영화과는 급변하는 영상시대에 창의적이고 예술적인 감성과 능력, 그리고 프로페셔널한 기술적 지식과 경험을 지닌 전문 영화 인력을 양성하고자 한다. 영화연출, 시나리오, 촬영, 편집, 음향, 기획 등 전공별 철저한 실기위주의 교육을 실시하며 치밀한 이론적 사고력을 강화시켜 줄 다양한 강좌를 통해 구체적인 제작경험을 쌓은 전문 인력을 양성한다.

▣ 실전감각 배양 중심 교과과정

다양한 전공을 체험할 수 있도록 전공필수과목을 최소화하여 운용하고 있어 토론, 발표, 제작수업 등 무엇보다도 생생한 현장의 지식을 습득할 수 있다. 졸업을 위해서는 각 전공트랙에 해당하는 과목을 모두 이수해야 한다. 각 학년별 입문, 초급, 중급, 고급의 과정이 개설되어 있으며, 특기할 점은 2학년 2학기 중급과정을 시작으로 3학년 1학기에 중급과정이 끝난다는 점이다. 3학년 2학기는 중급과정과 고급과정의 중간과정으로 단편시나리오 워크샵 2, 매체통합WS 등으로 실전 감각을 익혀 4학년을 대비하는 과정으로 구성되어 있다.

▣ 다양한 워크숍 과정의 운영

학생 개개인이 다양한 워크숍 과정을 통하여 영화제작의 각 분야에서 세부적이고 구체적인 경험을 쌓아 각 분야별 전문 인력이 되도록 한다. 개인적 창의력과 사고의 자유로움을 중시하는 워크숍부터 분야별 전문적 협력체계와 높은 기술적 완성도를 요구하는 워크숍 과정을 통하여 영화제작 각 분야에 대한 전반적인 이해와 함께 자신들이 전공별로 습득한 전문적이고 구체적인 지식을 실제 영화제작 환경을 통해 실무적으로 발휘할 수 있는 기회를 얻게 된다. 중급, 고급과정에서 2개 작품을 제작해야 졸업할 수 있다.

<전공필수>

■ 이야기구성(Storytelling strategy) : 시나리오 쓰기의 전제 조건으로서의 이야기 찾기, 이야기 만들기, 이야기 생각하기의 기초를 점검하는 수업이다. 개인 과제 또는 조별 과제가 매 수업마다 주어지며, 수강 학생들은 매 수업 시간마다 과제 진행 상황 또는 결과물을 전체 수강 학생들 앞에서 발표해야 한다. 이 과목은 수강하는 학생들에게 능동적으로 자신의 아이디어를 제시하고 최대한 자신에게 잠재한 창의력을 발휘하려는 자세를 가질 것을 요구한다.

■ 촬영실습 1(Cinematography 1) : 영상 제작에 핵심적인 촬영과 조명에 대한 실습 수업이다. 기본적인 촬영과 조명에 대한 개념을 이해하고 촬영장비와 조명장비의 운용방법을 익힌다. 조명의 기초부터 응용까지 실습을 통해서 익힌다. 디지털 영상촬영에 필요한 기본적인 디지털 영상이론도 수업에서 다룬다.

■ 연출실습 1, 2(Directing 1, 2) : 사전작업, 촬영, 후반작업 등 영화 한 편을 완성할 때 필요한 연출의 여러 단계별 요소들을 이해하고 실습한다.

■ 편집입문(Introduction to Editing) : '영화는 편집의 예술이다'라는 말이 의미하듯 편집은 영화 고유 표현의 근간을 이룬다. 그러기에 영화매체 탄생 이후 영화 표현 양식의 확대, 심화 과정은 영화 편집 기법의 발전 과정이라 볼 수 있다. 영화의 편집 기법을 분석하는 것은 영화 내용을 전달하는 영화 표현 양식의 핵심을 읽어내는 작업이다. 이는 곧 영화감독이 한 편의 시나리오를 어떠한 표현 양식으로 해석하고 있는가를 고찰함과 동시에, 영화매체가 갖고 있는 영화 고유의 내용 전달 방법을 이해하게 됨을 의미한다.

■ 편집실습 1(Editing Fundamentals 1) : 단편영화나 장편의 일부를 편집한다. 편집에 관한 이론을 배우고, 실습을 통해 Time Code 관리, Assemble, Insert 편집, Time Code와 Control Track의 중요성을 이해한다.

■ 연출입문(Introduction to Directing) : 영화감독으로서 갖춰야 할 덕목과 제반 사항들을 이해하고, 특히 현장에서 스태프와 연기자들과의 원활한 의사소통을 통해 감독으로서의 비전을 제시할 수 있는지에 대한 기초를 습득한다.

■ 촬영입문(Introduction to Cinematography) : 영화촬영에 있어서 기초가 되는 카메라의 구조와 운용방법, 렌즈의 종류와 특성, 카메라의 종류별 특성과 선택기준, 존 시스템과 노출, 필터의 종류와 효과, 영화현상, 앵글과 구도를 배운다. 기초적인 이론 수업을 마친 후에 카메라를 가지고 영화 촬영용 카메라의 구조와 사용법을 익히고 렌즈의 초점거리에 따른 효과와 기초적인 영화 촬영에 필요한 제반기술을 익힌다. 노출과 앵글, 색온도에 따른 색감 변화를 위한 실습 촬영을 하고 결과를 분석한다.

■ 음향입문(Introduction to Sound) : 소리에 대한 기초지식을 습득하고 영화음향에 적용되는 소리의 다양한 형태에 대한 폭넓은 이해를 할 수 있도록 교육한다. 영화 음향의 기술적 측면보다는 다양한 종류의 사운드 분석을 통해 영화음향의 역할과 그 중요성에 대해 인식하도록 하며, 창의적 음향설계를 위해 자유로운 상상력을 발휘할 수 있도록 훈련시킨다.

■ 시나리오입문(Introduction to Screenplay) : 영화 제작을 전제로 한 시나리오를 쓰기 위한 기본적인 이론 강좌이다. 기존의 다양한 시나리오 작법을 개관함으로써 자신에게 맞는 창작 방법론 개발이 목표이며, 시나리오에 대하여 생산적인 논의를 전개할 수 있는 개념의 공유를 지향한다.

■ 프로듀싱입문(Introduction to Producing) : 영화제작의 전체 과정을 통해 제작자(Producer)의 역할을 배운다. 기획, 투자, 제작, 마케팅, 배급, 해외세일 등의 과정을 포함하여 다룬다. 아울러 한국영화산업에 대한 기초적인 이해를 제공한다.

■ 영상과 음향 1, 2(Sight and Sound 1, 2) : 영화과 신입생을 위한 필수 기초 워크숍으로 매주 주어지는 간단한 설정을 3분 내외의 짧은 이미지와 사운드로 표현하도록 하여 영상언어의 문법을 훈련하도록 한다. 1과 2는 순차적으로 수강하게 되며 2에서는 1에서 다뤄지지 않은 좀 더 고급 설정이 주어진다.

■ 음향실습(Practicum in Film Sound) : 음향실습 과목으로 영화 후반음향작업의 기본 장비인 DAW(Digital Audio Workstation)의 기초를 배우고, 이 장비가 영화음향작업에 어떻게 활용되는지에 대해 이해할 수 있도록 한다.

■ 졸업작품워크샵 1, 2(Thesis Workshop 1, 2) : 졸업작품제작 워크숍으로 개인작품을 완성하는 과정을 프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션을 통해 훈련한다.

■ 내러티브워크샵 1, 2(Narrative Workshop 1, 2) : 단편영화 제작을 위한 워크숍으로 시나리오의 개발과 촬영, 후반작업을 거쳐 영화예술의 테크닉을 연마하고 영화제작과 표현방법의 기본을 익히며 적용할 수 있는 작품을 만들도록 한다.

■ 현장제작실습 1, 2(Field Study 1, 2) : 프로덕션 경험이 없는 1, 2학년 학생들을 대상으로 3, 4학년 워크숍의 스태프로 참여하게 하여 실제 내러티브 워크숍이 어떠한 과정을 거쳐서 진행되고 제작되는지를 직접 체험하게 함으로써 앞으로 있을 프로덕션 워크숍에 효과적으로 대처할 수 있도록 준비시킨다.

<전공선택>

■ 사진실습 1, 2(Practical Photography 1, 2) : 사진실습은 실제로 활용하는 사진의 기능적 기초를 이론과 실습 실기를 통하여 익히는 과정이다. 학습된 내용이 사진 분야와 영상 분야 모두에

활용되는 것을 목표로 하는 사진실습은 1과 2의 과정으로 구분하며, 1의 과정에서는 카메라 사용법·촬영기법·노출적용·광선의 이해 등에 대한 기초학습과 흑백사진 네거티브 완성까지를 다루게 된다. 현장감과 현실적 적응능력이 내재한 폭넓은 영상지식을 함양시키고 개인의 재능이 극대화하는 교육적 성과를 이루기 위해 강의실과 실습실 내부의 수업뿐만 아니라 교외에서 집중적으로 실습하는 사진촬영 현장답사를 시행하고, 또 시각훈련과 새로운 표현기법을 배우기 위한 전시장 관람 등도 수업에서 병행한다. <사진실습 2>는 사진 분야 및 다양한 영상 분야에 직접적으로 활용할 수 있는 기능 배양 완성이 목표이며, <사진실습 1>의 심화된 반복학습 내용에 프레임과 구도·흑백사진 인화·주제의 표현·포트폴리오 완성 등이 추가로 포함된다.

■ 촬영실습 2(Cinematography 2) : 촬영 실습 과정으로 촬영이론에 따른 실습을 통해서 디지털 카메라의 특성과 차이를 이해한다. 카메라 움직임의 실습을 통해서 영화언어를 습득하고 영화를 만들 수 있는 기술적 준비를 한다. 영화 프로젝트 안에서 촬영자의 역할을 학생들이 수행할 수 있도록 훈련한다. 프리프로덕션 단계부터 촬영과 조명설계, 실제 촬영, 상영단계까지에서 촬영자의 역할을 점검하고 연습한다.

■ 장르영화촬영분석(Genre Film Cinematography) : 영화의 장르를 공포, 액션, 스포츠, 느와르, 스릴러, 코미디, 시대극, 멜로와 로맨틱 코미디, SF와 판타지 등으로 분류하고 각 장르의 촬영 조명 편집의 특성을 분석하고 실습을 통해서 실연해보고 토론을 통해서 장르별 표현방법을 학습한다.

■ 사운드디자인(Sound Design) : 첫 음향실습 과목으로 영화 후반음향작업의 기본 장비인 DAW(Digital Audio Workstation)의 기초를 배우고 직접 활용하여 영화 후반음향작업 전반에 대한 실무적 이해와 최소한의 작업력을 갖출 수 있도록 한다.

■ 마스터클래스 1, 2(Master Class 1, 2) : 최근에 주목받은 한국영화를 상영하고 제작진을 초청하여 대화하는 시간이다. <마스터클래스 1>은 매 수업마다 각각 다른 영화를 대상으로 하며, <마스터클래스 2>는 2~3편의 영화를 대상으로 하여 제작에 참여한 다양한 전문가들을 만나는 형식으로 진행된다.

■ 촬영감독연구(Study on Director of Photography) : 비교적 뚜렷한 자기만의 촬영 스타일을 가지고 있는 해외 촬영감독의 작품을 통해서 자신만의 영화적 이미지를 성취하는 방법을 연구하고 실습한다.

■ 사운드믹싱(Sound Mixing) : 이전 학기에 수강한 음향과목들에서 익힌 프로툴 사용법과 실습경험을 바탕으로 좀 더 심도 있는 작업법을 배우고 훈련한다. 영화사운드의 가장 기본적 골격이 되는 대사부터 편집된 모든 사운드의 오케스트레이션에 해당되는 믹싱까

지, 영화음향 제작 전 과정에 대해 심도 있게 진행한다.

■ 졸업작품음향워크샵(Sound for Thesis Film) : 학부 마지막 음향수업으로, 지금까지 있어온 음향수업에 대한 리뷰와 보완을 하고, 좀 더 높은 수준의 음향작업을 위한 내용을 추가로 다룬다. 또한 졸업작품 사운드작업에 대한 내용을 함께 다루며 한두 편을 선정하여 구체적인 작업방향과 내용을 수강생들이 함께 공유하고 체험하도록 한다.

■ 디지털시네마/색보정(Digital Cinema/D.I) : 디지털 시네마의 기술적 기반을 이해하고 실용적으로 구현하는 능력을 기른다. 영화촬영을 영화의 미적 가치를 다루는 관점에서 접근한다. 색보정 프로그램을 통해서 자신이 촬영한 워크숍 작품을 원하는 톤으로 만드는 방법을 학습한다.

■ 장편영화연출의 이해(Feature Film Directing) : 장편영화 연출의 미학적/실무적 이해를 높이는 수업이다.

■ 졸업작품 촬영분석(Cinematography for Thesis Project) : 워크숍 작품분석을 통해서 촬영상의 예술적, 기술적 문제점을 분석하고 해결한다. 졸업작품의 스크립에 대한 비주얼 컨셉을 미리 만들어보고 선택한 씬을 테스트해 봄으로써 정확한 데이터를 확보하고 실제 촬영에 활용하도록 한다. 졸업작품에서 직접 해보기 어려운 실험적이고 표현적인 영역은 수업시간에 과감하게 시도할 기회를 가진다.

■ 비주얼컨셉(Visual Concept) : 장면의 시작을 어떤 샷으로 할 것인가, 그리고 어떤 샷으로 연결하여 마지막 샷은 어떻게 끝낼 것인가를 선택된 이야기의 분석을 통해서 연구해 본다.

■ 기획실습(Practice on Producing) : 장편 영화를 기획하는 시뮬레이션 수업으로, 장편영화 기획 및 시놉시스, 트리트먼트 작성을 실습한다.

■ 국제영화산업의 이해(Understanding International Film Business) : 국제공동제작, 해외배급, 해외마케팅, 국제영화제, 해외영화산업 등의 메커니즘에 대해 이해하고, 본인의 작품과 관련하여 실제로 적용 가능한 전문지식을 습득하도록 한다.

■ 영상컨텐츠산업의 이해(Understanding Visual Contents Industry) : 영화와 인접된 영상 컨텐츠 산업에 대한 이해를 높여 졸업 후 다양한 진로와 작품 활동에 도움이 되도록 하는 수업이다.

■ 국제공동제작워크숍 A~D(International Joint Production Workshop A~D) : 문화, 인종, 역사의 유사한 전통을 공유한 아시아는 최근 급속히 아시아 블록화를 지향하고 있다. 동아시아 국가들은 국경과 문화의 차이를 넘어, 공동 투자, 해외 로케이션 등 다양한 방식으로 PAN-ASIA 영화 시장의 꿈을 이루기 위해 국가 간의 공동제작을 시도하고 있다. 본교 영상원과 중국 북경영화학교, 일본영화대학 학생들 간의 국제공동제작 워크숍은 국가 간 합작영화제작 방식을 미리 경험토록 함을 근간으로 한다. 즉, 양국의 언어, 문화, 지역, 이념의 차이를 넘어서는 아시아 영화시장의 영화 인력이 될 수 있는 초석을 다지는데 목적을 둔 것이다. 아시아의 동세대 젊은 영화학도들이 함께 고민하면서 자신들이 추구하는 작품들의 또 다른 가능성을 모색하게 함으로써, 가까운 미래에 더 확장되고 가까워진 PAN-ASIA 영화시장의 주인공이 됨을 기대하는 것이다.

■ 동시녹음(Location Sound Recording) : 음향의 미학에 대한 고찰을 바탕으로 영화 현장에서 카메라와 동시녹음과의 관계를 이해하고, 대사와 기타 현장음향에 대한 동시녹음 기법은 물론 장비에 대한 원리와 사용법을 익히고 실습한다.

■ 편집실습 2(Editing Fundamentals 2) : 단편영화나 장편의 일부를 편집한다. 편집에 관한 이론을 배우고, 실습을 통해 Time Code 관리, Assemble, Insert 편집, Time Code와 Control Track의 중요성을 이해한다.

■ 장르영화편집 1, 2(Genre Film Editing 1, 2) : 개인별 실습을 통해 편집이라는 영상언어를 습득하고자 한다. 다양한 장르의 소스를 편집, 각 장르가 요구하는 스타일을 연구하고 씬의 역할, Sequence의 역할과 리듬(호흡)의 역할을 찾는데 목적을 둔다. 장르별로 다른 편집의 기능을 고민하고 편집자의 Palette 위 영상 외에 또 다른 재료가 무엇인지 연구한다.

■ 장편영화편집(Feature Film Editing) : 장편영화의 편집을 한 학기 동안 접하며 장편영화편집의 실재를 학습한다.

■ 단편영화편집워크샵(Editing for Thesis Film) : 한 편의 단편영화 제작 과정에서 편집을 통해 영화편집의 전 과정을 습득하고 익힌다.

■ 서사와 플롯(Narrative and Plot) : 플롯 구성에 대한 기능적 접근에 앞서 서사체에 대한 본질적 이해를 통해 시나리오 및 희곡의 플롯을 구성하는 방법론을 터득하는 수업. 다양한 작품들의 플롯을 분석하는 학습 및 주어진 이야기의 플롯을 직접 구성해보는 실습을 병행한다.

■ 시나리오분석(Scenario analysis) : 시나리오 창작 테크닉을 숙련할 수 있도록,

기존 시나리오를 분석하고 발전 방향을 제안하는 교과목이다. 고전 영화 혹은 현대 영화 시나리오의 내러티브 정리, 시퀀스 분석, 캐릭터 연구 등의 방식으로 진행된다.

■ 연기연출(Directing Actor) : 극영화에서 연기자와 등장인물 간의 관계를 이해하고 캐릭터 분석과 감독의 비전을 통해 연기자의 연기를 이끌어내는 과정을 강의와 실습을 통해 습득한다. 특히 감독과 연기자 간의 상호협력 관계에서 캐릭터 표현에 대한 갈등을 최소화하고 가장 효과적인 연기를 이끌어낼 수 있도록 훈련한다.

■ CG의 이해(Understanding Computer Graphics In Film) : 영화에서 쓰이는 컴퓨터그래픽이나 디지털 프로세싱이 갈수록 중요해지고 있다. CG에 대한 전반적인 과정을 고찰하는 수업이다.

■ 장르와 스타일 분석(Genre and Style Analysis) : 영화 장르의 기원과 유래, 변형 과정을 탐구하며, 각 장르가 대중을 흡입하는 장르 고유의 특성을 연구한다. 아울러, 장르 영화 시스템 내에서, 혹은 그에 대한 대안의 영역에서 자신 고유의 색채를 감독들의 연출 스타일을 분석한다. 한편, 장르 시스템은 스타 시스템과 영화 산업과는 어떠한 유기적 관계를 형성해 오고 있는가를 고찰한다.

■ 장편극영화시나리오워크샵 1, 2(Feature Film scriptwriting 1, 2) : 서사 창작의 원리 일반을 이해하고 시놉시스부터 초고 시나리오까지 단계적 수업을 통해 한 편의 장편 시나리오를 개발한다.

■ 성격창조 워크숍(Workshop in Character) : 시나리오 또는 희곡 창작을 전제로 '살아 있는' 등장인물을 창조하기 위한 일련의 준비과정을 실습하는 워크숍. 교, 강사와 수강생들의 협의에 의하여 다양한 방식의 수업이 가능함. 기존 강의의 사례로는, 1단계 – 자기 연구, 2단계 – 인터뷰와 동행 체험을 포함하는 필드워크와 리포트 작성, 3단계 – 필드워크 결과를 활용한 캐릭터 창조와 단편 시나리오 쓰기 등 단계별 과제 수행에 따른 수업 구성이 있다.

■ 스태디캠촬영 WS(Steadicam WS) : 영화카메라의 지지 장비인 스태디캠에 대한 원리와 사용법을 익힌다. 각 영화의 스태디캠의 용례와 자신의 작업에 활용할 워킹을 연습한다.

■ 영화음악의 이해(Understanding Film Score) : 영화에 있어 음악은 독립된 장르로 영화언어의 중요한 한 부분을 담당하고 있다. 영상과 음향이 미처 표현하지 못하거나 표현할 수 없는 부분을 담당함으로써 그 해당 장면의 분위기를 한층 돋보이게 만드는 역

할을 한다. 때로는 이미지를 앞서가기도 하지만 주로 이미지에 보조를 맞추면서 영화표현기법의 새로운 수단으로 자리 잡은 영화음악이 어떻게 생성하고 발전하게 되었는지 영화사적인 측면과 어떤 장면에서 어떤 음악들이 어떻게 사용되었는지 미학적 측면에서 분석하고 연구하는 작업이 이 수업의 주된 방향이다.

■ 연기실습(Practice for Film Acting) : 연기에 대한 기본적인 이해에서 다양한 연기패턴 등을 가르칠 뿐만 아니라 실제 연기실습을 통해 연출자와 연기자의 입장을 서로 이해함으로써 심도 깊고 폭넓은 연기연출을 할 수 있도록 한다.

■ 프러덕션디자인의 이해(Understanding Production Design) : 영화미술은 어떠한 것이며 어떻게 발전해 왔는가, 또 앞으로의 변화 가능성은 어떠한가 등의 주제를 토론하고 모범이 되는 작품을 분석하고 해외 미술감독의 작업과정을 살펴봄으로써 영화에서 미술과 연출의 상호작용에 관해 연구해 본다. 또한 미술적 발상의 기초가 되는 색의 상징과 의미, 공간감과 디자인, 빛에 따른 재질의 변화 등을 이론적으로 정립하고 실습한다.

■ 매체통합WS(Inter-Media WS) : 영상언어의 표현 영역에 대한 탐구와 모색의 연장선상에서 다양한 미디어들과의 결합을 시도하는 워크숍. 영화와 멀티미디어, 애니메이션 등 다양한 매체를 통합한 짧은 단편 영화 제작을 통해 타 매체에 대한 이해를 넓힘과 동시에 각 매체의 단독 표현 영역을 넘어서는 다양한 영상의 가능성을 실험한다.

■ 기획실습(Practice on Producing) : 장편 영화를 기획하는 시뮬레이션 수업으로, 장편 영화 기획 및 시놉시스, 트리트먼트 작성을 실습한다.

■ 독립프로젝트 1~4(Independent Project 1~4) : 단독 또는 그룹으로 프로젝트를 신청할 수 있으며 지도 교수의 승인이 있어야 한다. 교수와 협의하여 테마를 선정하고, 독립적으로 연구 결과 또는 제작물을 완성한다. 이 과정은 수업을 통한 WS과정이 아니라, 전적으로 본인의 희망에 따라 독립적으로 작업하는 것을 의미하며, 담당교수는 학생과의 상담을 통하여 프로그램의 전반적인 진행과정을 지도하여 줌으로써 학생 독립프로젝트의 성공적인 완성을 이루도록 한다. 제작 장비와 시설은 해당 학과의 승인을 받아야 하며, 학점 및 전시 규정 등에 대한 제반사항은 학과의 규정에 따른다.

■ 종합편집(On-line Editing) : 다양한 매체를 이용하여 온라인상에서 재편집, 전송, 마스터링 하는 수업. 상상력과 디자인을 이용해 타이틀링에서 DI(Digital Intermediate), 색보정, 합성 등의 기초훈련을 제공한다.

■ 단편시나리오WS 1, 2(ShortScenario WS 1, 2) : 구체적인 워크샵 작품 제작에 들어가기 전의 프리 프로덕션 단계로서 단편영화 시나리오를 완성하는 수업이다. 아이디어의 출발에서 피칭, 고쳐쓰기까지 일련의 과정을 모니터링하며 공유하는 방식으로 진행된다.

■ 현장실습(Internship) : 고학년 학생들을 대상으로 전공 관련 분야의 실제현장에서 일정기간 실습을 함으로써 학교에서 배운 것을 현장에서 어떻게 적용하여 사용할 것인지를 알고 졸업 후의 진로와 취업에 효과적으로 대처할 수 있게 한다.

■ 캐릭터 심리분석(Characters Analysis) : 이야기를 만드는데 있어 필요한 인물의 심리를 분석하는 수업. 심리분석의 원리를 배우고 작가의 심리적 기질을 학습하고 이를 토대로 인물과 캐릭터의 심리를 분석하는 실습을 한다.

■ 작품분석 1~4(Analysis on Films 1~4) : 영화작품의 배경과 산업적, 예술적 가치를 이해하고 심도 있는 토론을 통해 영화작품을 분석한다.

■ 감독분석 1,2(Analysis on Directors 1,2) : 감독(연출) 분석 수업으로 동시대적이며 현장 중심적이며 실용적인 접근을 기초로 한다. 창작과정을 고민하는 학생들의 필요에 따라 연구 대상 감독과 시의적절한 테마를 채택하는 케이스 스터디 방식으로 전개된다.

■ 장편영화실습WS 1, 2(Feature Film Production WS 1, 2) : 장편 영화 제작에 직접 참여하고 실습하게 함으로써 단편영화와 다른 장편영화 제작 시스템을 이해하고 그에 필요한 전문적 지식과 경험을 얻도록 한다. 더불어 일반상업영화와 달리 학교가 주체가 된 독립장편영화를 제작하면서 장편영화 제작의 합리적 시스템, 비용, 수익구조 등을 창조적으로 구현해 볼 수 있는 기회로 활용할 수 있다.

■ 세계영화사(History of World Cinema) : 영화기술과 스타일의 개념을 중심에 두고, 20세기를 중심으로 하여 그 이전, 이후를 모두 포함하는 세계영화의 역사를 종합적으로 정리하는 것을 목적으로 한다. 우선 19세기 문화사적 배경과 초기 영화의 성립 과정을 관련지어 고찰하고, 이후 할리우드의 영화 산업체계의 성립과 변천사, 그리고 그 세계영화사적 영향을 살펴본다. 전체적으로 서사영화 뿐 아니라, 애니메이션, 다큐멘터리, 작가주의, 제삼세계 영화, 디지털 영화 등을 지역 및 시대별로 나누어 살펴봄으로써, 예술과 대중, 산업과 문화 등의 역학관계 속에 발전되어 온 영화의 역사를 다양한 시각으로 되짚어보는 시간이 될 것이다.

■ 산학협력프로젝트 A, B, C, D(Industrial-Educational Cooperation A, B, C, D) : 기존 영화 산업 방식에서 벗어나 VR(Virtual Reality, 가상현실), CG, IT, 광고, 뮤지컬 등 다양한 산업과 영화산업이 연계하는 산학협력프로젝트에 대응하기 위한 수업이다. 사회 및 문화예술 환경의 변화에 부응하여 산학협력을 강화하고자 하는 학교의 교육방침에 따라 학계와 산업계의 연계교육을 통해 교육의 질적 향상을 유도하며, 학생들의 산학협력 실습을 통해 전문적인 인력을 양성하고, 산업계의 혁신적인 발전과 인적·물적 상호 교류를 꾀하고자 한다.

■ 드라마 글쓰기 1, 2(Drama Writing 1, 2) : 시리즈 드라마를 위한 글쓰기 연습. 영화 시나리오와 드라마 대본의 양식과 관습의 차이를 구체적으로 이해하며, 실제 현장에서 통용되는 포맷에 맞추어 완결된 중·장편 드라마 대본을 집필하여 완성함을 목표로 한다.

■ 트랜스미디어 스토리텔링 1, 2(Trans-Media Storytelling 1, 2) : 단일 IP로 영화와 드라마, 웹툰과 웹소설, 숏폼 콘텐츠와 애니메이션을 넘나드는 트랜스 미디어 스토리텔링 환경에서 각 포맷별 특징과 기획 포인트, 그리고 플랫폼을 넘나드는 세계관의 창조 등에 대한 노하우에 관해 연구하는 교과목이다.

■ 드라마 대본 분석(Drama Scrip Analysis) : 드라마와 시나리오 창작을 위해 시리즈 콘텐츠와 OTT 창작의 기본이 되는 드라마의 구조와 인물을 분석하고 토론하는 교과목이다.

■ 스크린 연기와 편집(Acting for Editors): 편집자들이 스크린 연기와 스테이지 연기의 차이를 터득하는 데 있어 직접 렌즈 앞에 서서 연기를 습득한다. 자신의 연기를 자신이 편집, 연기 디자인해보는 수업으로서 Composition적인 juxtaposition을 이해시키고, 캐릭터 만들기, 4종류의 Continuity와 4종류의 Eye Trace Pointer, 그리고 메소드 연기의 대한 노하우에 관해 연구하는 교과목이다.

■ AI필름메이킹 1, 2(AI Filmmaking 1, 2): 생성형 AI 기초부터 시작하여 영상 제작에 활용하는 전반적인 방법을 학습한다. LLM을 이용한 기획부터 이미지, 영상, 사운드 생성 기술을 익히고, 이를 통해 개인 작품과 팀 프로젝트를 완성하여 AI 영상 제작의 실무 기초를 다진다.

■ 한국영화사(History of Korean Cinema): 한국영화사는 한국 영화의 초기 역사부터 현대에 이르기까지 주요 사건, 인물, 작품, 그리고 사회적, 문화적 배경을 습

득하는 교과목이다. 한국 영화의 발전 과정과 그 안에서 나타난 다양한 영화적 흐름을 분석하고, 한국 영화의 과거와 현재를 깊이있게 이해하고, 한국 영화의 독창성과 예술적 가치를 발견토록 한다.

방 송 영 상 과

교육목표

텔레비전 환경이 급속도로 바뀌고 있다. 방송영상과는 국내 최고의 강사진과 시설·기자재를 바탕으로, 이처럼 빠르게 변화하는 매체 환경을 주도할 진취적이고 창의력 높은 소수의 영상 창작자를 양성코자 한다. 21세기 새로운 시대가 요구하는 실험적 형식과 개성적 내용의 창작자들을 제공코자 함이다. 이러한 능력배양을 위해 실제 제작현장과 유사한 제작교육 프로그램, 그리고 이를 보충할 다양하고 체계적인 이론교육 교과들을 마련해 두고 있다.

▣ 워크숍 중심의 창작 중심 교육

기본적으로 본과의 커리큘럼은 다수의 워크숍들을 중심으로 구성되어 있다. 예술사의 경우, 이야기 구성의 기본 규칙을 습득한 학생들은 학년을 올라가면서 스튜디오 워크숍, 다큐멘터리 워크숍 등 체계적으로 관련된 워크숍 과목을 이수해야 한다. 이러한 창작 워크숍을 통해 연마된 학생들의 실력은 졸업 작품 제작을 통해 최종적으로 정리, 표현된다. 전문사의 경우에도 2년 동안의 수업은 워크숍과 졸업 작품 등 작품 창작을 중심으로 이루어진다. 이러한 제작 워크숍을 보완하기 위해 촬영, 편집, 사운드, 시나리오 및 구성, 이론 등 다양한 과목들이 제공된다.

▣ 체계적인 제작과 이론 교육의 융합

프로듀서, 연출, 촬영, 편집, 음향 등 텔레비전 콘텐츠 창작의 제 측면 및 세부적 과정을 심도 있게 습득할 수 있도록 다양한 제작교육과정을 마련해 두고 있다. 또한 진정한 TV 콘텐츠 창작자 배출을 위해 문화 및 사회 현상을 깊이 있고 비판적으로 통찰할 수 있는 이론 및 방법론 교육도 중시된다. 이를 위해 영상 미학은 물론 현대 사회에 대한 인문 사회학의 포괄적인 이해, 다채널 다매체로 대변되는 디지털 매체환경의 이해, 편성 등 다양한 지적 호기심을 자극하는 교과를 제공한다.

<전공필수>

■ 방송영상창작의 기초(Introduction to TV content Production) : 방송영상 창작의 기초가 되는 이론과 실기를 함께 학습한다.

■ 매스커뮤니케이션과 사회(Mass Communication & Society) : 본 과정은 매스미디어의

기본개념을 파악하는 것으로부터 시작하고자 한다. 더불어 매스미디어가 지니는 정치, 경제, 문화적 의미를 살펴본다. 특히 매스미디어는 국가 및 자본으로 대표되는 권력과 어떻게 연관되어 있는지, 미디어는 어떻게 이데올로기나 선전의 문제와 결부되는지를 살펴본다. 주요 이론가들에 대해서도 간략히 공부한다. 미디어의 경제적, 문화적인 측면에 대해서도 비슷하게 현실과 이론을 적절히 균형 맞춰 소개한다. 이러한 거시적 관찰을 기초로, 본 강좌는 최종적으로 미디어의 효과에 대한 실증적 이론들을 공부하고 수용자로서 우리가 취해야 할 자세를 짚어본다. 그럼으로써 나/우리와 미디어, 그리고 사회 사이의 관계에 대해 나름의 독창적인 이론 및 입장을 정립해 보고자 한다.

■ 영상기초제작WS(Basic Video WS) : 워크숍은 삼차에 걸친 프로젝트로 나누어 진행한다. 일차 프로젝트는 영상에 관한 상상력을 어떻게 표현하는가에 대한 내용(사운드와 영상)이며, 이차 프로젝트는 우리 주변에서 벌어지고 있는 개인적인, 또는 사회적인 주제를 선택하여 인터뷰의 기본적인 기법과 중요성을 일깨우는 프로젝트로 진행(인터뷰와 영상)한다. 삼차 프로젝트는 간단한 주제를 택하여 비디오물(5~10분)을 완성(Simple Format Production)한다.

■ TV촬영기초(Basic Cinematography for TV) : 이 과정은 촬영을 하는데 있어 가장 기초적인 영상을 통한 이야기의 전달 방법을 다양한 디지털 장비를 이용하여 학습 및 실습한다. 디지털카메라의 기본 구조를 이해하고, 카메라의 각 요소들이 영상을 만들고, 이야기를 표현하는데 어떠한 기능을 하는지, 렌즈와 앵글, 화면의 사이즈, 구도, 노출, 조명, 오디오에 이르기까지 제반 요소들의 기능과 개념을 학습하고, 직접 카메라를 조작하여 촬영해 봄으로써 습득함을 목표로 한다.

■ TV 현장제작실습 1, 2(Field Study 1, 2) : 각 학년의 워크숍에 스태프로 직접 참여함으로써 앞으로 이루어질 제작과정의 실무를 몸으로 체험하여 제작현장에서의 각 스태프의 역할을 인식토록 한다.

■ 다큐멘터리의 이해(Understanding Documentary) : 다큐멘터리에 대한 장르적 지식을 배양하고 다큐멘터리의 제반이론과 핵심적 개념을 이해한다. 구체적으로 다큐멘터리 작품 감상을 통해 다양한 형식의 작품을 이해하고, 다큐멘터리의 주요 쟁점인 객관과 주관, 보편과 특수, 참여와 관찰 등의 개념을 숙지한다. 또한 TV 다큐멘터리와 독립다큐멘터리의 특징과 미학을 비교 검토하면서 제작과 배급의 실천적 전략을 모색한다.

■ TV 스튜디오제작WS(TV Studio Production WS) : 스튜디오 멀티카메라의 구조와 특성, 기본 조작법 등을 이해하고, 스튜디오를 이용한 프로그램 제작의 구성과 기초 연출법을 익힌

다. 아울러 의상과 소품, 세트, 대소도구들 조명 등과 같은 스튜디오 제작만의 특별한 미술 분야의 이해와 타이틀 로고 디자인, 자막삽입 등의 크리에이티브 실습을 통해 TV 미술 전반의 안목과 소양을 높이고, 음악과 음향 등 사운드 디자인 분석과 실습을 통해 체득한 지식을 종합하여 스튜디오 프로그램을 기획해본다. 또한 연출, 작가, 카메라 등으로 구성된 각 조는 토크쇼, 버라이어티, 뮤직쇼 등 다양한 장르의 TV 프로그램 제작 실습을 통해 스튜디오 제작의 협동 시스템을 터득하고 스튜디오 제작 프로그램의 기획, 구성, 연출 등의 개념을 익힌 후, 최종적으로 창의성이 돋보이는 단위 프로그램을 기획 제작하여 시사함으로써 과목의 완성을 꾀한다.

■ 다큐멘터리촬영(Cinematography for Documentary) : 카메라의 기본 기능을 이해하고 실습해보는 <TV촬영 기초>과목에 이어, 그 순간의 현장에 존재하는 피사체를 좀 더 체계적으로 촬영하는 법을 익히는 수업으로, 동시녹음과 조명을 고려하여 피사체와 교감하는 심도 있는 다큐멘터리 촬영을 경험하고 이해하기 위한 과목이다.

■ 드라마의 이해(Understanding Drama) : '극적인 구조를 가진 이야기' 라는 고유한 의미의 '드라마'를 포함한 '이야기구조를 가진 양식'이라는 '내러티브' 전반에 대한 폭넓은 이해를 목표로 한다. 다시 말해, TV드라마를 포함한 영화, 연극, 기타 내러티브를 가진 모든 서사 양식에 대한 이해를 바탕으로 '내러티브' 고유의 구조, 양태, 표현방법을 익히고 나아가 '극적인 내러티브'의 창작을 위한 극작, 연출, 촬영, 편집에 대한 인문학적 토대를 배양하는데 주안점을 둔다.

■ 다큐멘터리 WS 1(Documentary WS 1) : 두 학기 동안 연속 진행되는 다큐멘터리 작품제작 WS의 전 단계 과정으로서 촬영 전 단계인 사전제작과정, 즉 기획, 테마 설정, 사전조사, 기획제안서, 가구성안, 촬영콘티, 장소 및 출연자 섭외 과정을 완성한다. 이 과정을 통하여 다큐멘터리 연출자가 갖추어야 하는 기본정신과 태도를 여러 작품분석과 토론을 통해 이해한다. 또한 다큐멘터리 연출에 필수적인 현장과의 접촉, 지속적인 관계 맺기를 경험하며, 실제적인 작품기획과정 WS을 통해 다큐멘터리 연출력을 배양한다.

■ 내러티브WS (Narrative WS) : TV드라마의 전반적인 이해와 TV드라마 제작에 필요한 기획 및 연출에 관한 기본적이고, 실무적이며, 전문적인 지식을 습득하는 프리프로덕션 과정으로 직접 TV드라마를 제작할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 한다. 이 과정은 드라마 WS의 선수과정으로, 이 과정을 통하여 드라마WS에서 직접 제작할 드라마의 기획, 테마 설정, 사전조사, 기획제안서, 가구성안 작성 등의 프리프로덕션 과정을 실습한다.

■ 고급프로덕션 기획WS(Advanced Production Planning WS) : 본 수업은 졸업작품(고급프로덕션워크샵)을 위한 전 과정으로, 사전에 작품을 준비하는 프리프로덕션 단계이다. 이 과정을 통하여 내러티브 작품의 경우 시놉시스, 시나리오를 완성하며, 다큐멘터리 작품의 경우 기획제안서, 구성, 촬영 콘티를 완성한다. 다큐멘터리 또는 내러티브 형식의 작품제작에 요구되는 사전제작 과정을 토론, 워크숍을 통해 전문적이고 세밀한 이해를 한다. 워크숍을 통해 개성 있는 감수성을 개발하고 작품의 완성도를 높이는데 중점을 둔다.

■ 고급영상연구 1(Media Studies Thesis 1) : 본 수업은 방송영상과 예술사과정 졸업과 관련하여, 논문을 쓰고자 하는 학생들을 위한 특별한 수업이다. 4학년 1학기 학생들에게만 해당되며, 과목 수강 신청 전에 논문의 프로포절 제출을 통해 반드시 지도교수의 허가를 득해야 한다. 본 수업은 교수와의 1대 1 방식으로 진행될 것이며, 드래프트 수준의 논문을 완성하는 것을 목표로 한다.

■ 고급 프로덕션 워크샵(Advanced Production WS) : 졸업작품 포트폴리오 제작을 위한 과정으로 다양한 디지털카메라 및 관련 장비를 사용해 영상의 기획, 시나리오 작성, 촬영과 후반 작업을 단계별로 경험한다. 30분 내외의 작품을 제작하게 되며, 이 제작물을 통해 졸업 여부의 기준으로 삼는다.

■ 고급영상연구 2(Media Studies Thesis 2) : 본 수업은 방송영상과 예술사과정 졸업과 관련하여, 논문을 쓰고자 하는 학생들을 위한 수업이다. 4학년 1학기에 개설된 <고급영상연구 1>을 수강한 학생들에게만 개설되며, 마찬가지로 1대 1 방식으로 이루어진다. 수업을 통해 졸업 논문을 최종 완성시키도록 하며, 수강생은 학과의 졸업심사에 앞서 반드시 완성된 논문을 책자 혹은 논문의 형식으로 외부에 발표토록 한다.

■ 졸업작품, 연구 발표(Undergraduate Thesis Project Proposal) : 본 과목에서는 졸업 대상자를 상대로 해서, 자신의 졸업작품의 대략적 기획안 혹은 연구 과제 제안서를 발표하고 이에 대해 과 내 교수 및 학생들로부터 의견과 평가를 구하는 식으로 진행될 것이다. 학생들 간 작업의 상호 교류 및 의견 교환을 활성화시킬 목적으로 마련되었으며, 졸업 예정자는 필히 이 과정을 통과토록 한다. 드라마 등 스태프를 필요로 하는 학생의 경우, 이 발표를 통해 자신이 필요로 하는 인력 도움을 구할 수 있는 효과도 기대할 수 있다.

■ 기초구성실습(Basics of Story Plotting) : 다큐멘터리는 텔레비전 프로그램 장르 가운데서도 현실을 가장 심층적으로 들여다볼 수 있게 하는 특별한 장르이다. 또한 이 장르는 소재 대상에 따라 접근하는 방법론이 달라지는 특성을 지닌다. 따라서 이 과목은 다큐멘

터리의 장르적 특성과 그 유형을 이해하는 일로부터 출발하여, 현실을 인식하는 시각의 방법론, 다큐멘터리적 소재 선별의 방법론, 유형별 구성의 방법론, 인터뷰, 내레이션 등의 방법론을 습득하는데 그 역점을 둔다. 습득된 방법론은 구성안과 대본으로 구현되도록 한다.

■ TV 단막극 창작실습(TV Short Story Writing WS) : 텔레비전 드라마는 일상성의 매체인 텔레비전으로 매개되는 드라마로서 매체적 특성에 의해 영화의 드라마와 구분된다. 이러한 드라마의 장르적 특성을 이해하고 드라마 대본에 필요한 제 기능을 습득하도록 하는 것이 이 과목의 목표가 될 것이다. 즉 극적 상황을 이해하고 드라마 구성을 이해하며, 드라마에 기여하고 캐릭터, 스토리, 대사, 이미지 등을 효과적으로 설정할 수 있도록 하여 그것이 대본의 형태로 구현될 수 있도록 한다.

<전공선택>

■ TV 현장제작실습 3, 4(Field Study 3, 4) : 각 학년의 워크숍에 스태프로 직접 참여함으로써 앞으로 이루어질 제작과정의 실무를 몸으로 체험하여 제작현장에서의 각 스태프의 역할을 인식토록 한다.

■ TV와 미디어의 이해(Understanding Television & Media) : 텔레비전을 단순한 수상기 혹은 지상파, 방송으로 이해하던 시대는 끝났다. 실제로 많은 사람들이 텔레비전을 인터넷 혹은 모바일 장치를 통해서 본다. 텔레비전은 이제 과거의 방송과 통신, 인터넷을 융합한 디지털 미디어로서 작동한다. 영상 창작도 바로 이러한 미디어의 변화, 대중수용방식의 변환에 맞춰 이루어져야 할 것이다. 그러한 현실을 고려하여, 이 수업에서는 학생들에게 현실의 변화 추이를 살펴보도록 하고 그 이해를 위한 이론과 입장들을 소개하며 바로 그러한 환경 하에서의 제작 방식을 실습해 보도록 한다.

■ 탐사저널리즘의 실재(Practices of Investigative Journalism) : 진실을 파고드는 작업, 진상을 소개하는 활동으로서의 저널리즘과 영상 창작은 결코 따로 떼어놓고 이야기할 수 없는 주제다. 특히 다큐멘터리를 공부하고자 하는 학생들에게 진실 추적의 저널리즘 마인드는 필수적인 요건이 된다. 그렇다면 저널리즘은 어떻게 실천에 옮길 것인가? 저널리즘 탐사는 어떻게 하는 것이며, 그 의미는 무엇인가? 피디 저널리즘은 어떻게 이루어지는 것이며, 우리는 그와 비슷한 탐사 저널리즘을 어떻게 훈련해 볼 것인가? 이러한 문제의식을 갖고, 본 수업에서는 탐사 저널리즘의 이론과 현실, 그 방법론에 대해 구체적이고 실질적으로 공부해 볼 것이다.

■ 방송영상의 시사상식(Current Affairs & TV Studies) : 졸업준비생의 취업 준비에 도움이 되는 미디어와 방송 산업 등의 관련 내용을 학습한다.

■ 방송영상과 인문사회학(Humanities & Social Science for TV Studies) : 방송영상을 제작하기 위한 기초학문으로서 역사, 정치, 철학, 사회학의 인문학적 배경을 습득한다.

■ 편집초급(Basic Editing) : 편집 초급에서는 편집에 대한 개괄적인 이론을 바탕으로 비선형편집(Non-Linear)에 대해 배워본다. 비선형편집(Non-Linear) TOOL에 대한 기본적인 지식을 습득해야 가능한 편집방법이다. 따라서 초급에서는 비선형편집(Non-Linear)기에 대한 사용법을 익히고, 편집기초에서의 기초적인 CUT 붙이기를 넘어 다양한 영상효과들을 이용해 영상물의 퀄리티를 높이는 방법을 공부한다. 편집기초과정에서 배운 단순한 CUT 연결을 넘어 SCENE을 재배치하는 등, 영상물의 전체를 재구성하는 방법을 익힌다. 그리고 뮤직비디오, 드라마 등 보다 다양한 형태의 편집을 해보고 선형편집과 비선형편집의 차이점을 알아보는데 의의가 있다.

■ 저널리즘이론(Theories of Journalism) : 방송의 개념과 기술발전에 따라서 변화된 매체 환경을 이해한다. 이를 토대로 방송과 사회와의 관계, 송신자와 수신자의 개념 변화 등을 각 분야별로 이해하도록 제시하고, 구체적으로 프로그램이 설계되는 배경에서 제작되어 수용자에 이르기까지의 과정을 분야별로 체계 있게 정리함으로써 방송에 관한 원론적인 개념을 이해할 수 있도록 유도한다. 또한 방송의 사회적 역할과 특히 다채널시대에 지나친 경쟁풍토에서 묻혀버릴 수 있는 방송의 이념과 방송인의 자세에 대해 알아본다.

■ 참여관찰방법론(Methodology of Participant Observation) : 본 과목은 영상제작을 포함한 사회문화 탐구의 주된 방법론의 하나인 '참여관찰'/'현지조사'방법론을 숙지하고, 이를 토대로 개별 현지조사 및 민족지기술(記述) 실습을 통해 심층적인 문화연구의 전반적인 과정을 체득하여 사회문화와 관련된 영상제작을 위한 올바른 시각과 탐구방법론을 익히는데 그 목적이 있다. 따라서 본 과목은 강의 위주가 아니라 학생 스스로 '참여관찰'의 주제와 대상을 선정하여 한 학기 동안 '현지조사'를 통해 자신이 정한 주제와 관련된 사회문화적 현상을 심층적으로 탐구한다.

■ TV스튜디오카메라WS(TV Studio Multi-Camera WS) : TV촬영기초에서 습득한 내용을 바탕으로 심화 과정에 돌입한다. 그 중에서도 특히 각종 영상 촬영 장비 조작법과 상영 시스템의 개념을 학습하며, 이와 연계하여 이야기의 시각화를 위한 효과적인 구도

와 촬영 방법 체득을 목표로 한다. 카메라는 하이엔드 급의 전문가용 장비를 사용하며, 카메라의 세부 기능과 다양한 제반요소를 체계적으로 습득해 촬영 역량의 넓이와 깊이를 확장하는 과정이다.

■ 동시녹음(Sound WS: Field Sound) : TV 프로그램, 영화, CF 등 모든 영상물에서 음향은 중요한 이야기의 전달요소로 작용한다. 즉, 등장인물들의 대사를 비롯하여, 현장음, 내레이션, 음향효과, 주제곡, 배경음악 등을 통하여 이야기를 전달하게 되는 것이다. TV 프로그램에서 음향은 화면상에 나타나는 영상과 함께 의미를 사실적으로 전달하는 정보제공 기능을 하는 것이 가장 기본적인 목적이지만, 종종 음향은 그 자체로서도 영상 못지않은 의미와 느낌을 효과적으로 표현한다. 영상이 직접적이고 사실적으로 의미를 전달한다면, 음향의 경우는 상상의 세계를 자극하여 영상보다도 더 구체적으로 어떤 상황의 분위기나 의미를 만들어 내기도 한다. 이것이 음향의 진정한 매력이다. 때문에 한 프로그램 내에서 영상과 음향은 서로 각자의 역할을 충실히 다하는 것에 그치지 않고, 서로의 영역을 도와가며 각 부분의 합 이상의 표현을 창조해 낸다. 이 과정에서는 공기와도 같이 친숙하게 접하는 소리가 어떠한 특성을 가지고 있으며 이 소리를 어떠한 방법으로 채집하고 가공하여 실제 프로그램에 적용시키는지에 관해 이론과 실습을 통하여 학습한다. <동시녹음>은 촬영현장에서 채록해야 하는 현장음과 대사들을 효율적으로 녹음하기 위한 장비의 원리와 사용법을 익히고 실습하는 수업이다.

■ 다큐멘터리편집(Documentary Editing) : 다큐멘터리 분야의 특성에 맞는 편집법을 밀도있게 고찰하고 직접 경험해 볼 수 있는 수업이다. 비선형편집(Non-Linear)의 프로그램인 심포니(Symphony)를 통해 좀더 발전된 편집테크닉을 배워본다. 기초와 초급과정에서 익힌 편집방법으로 MASTER를 완성하고, 심포니로 미세한 EFFECT까지 익혀본다. 화면의 합성 및 COLOR EFFECT, SOUND와 같은 후반 작업까지 가능한 편집프로그램으로 한층 심화된 기술을 공부하고, 고화질의 영상물로 작품을 완성시켜 본다.

■ TV영상미학(Aesthetics of Television) : 사회과학으로서의 커뮤니케이션에 대한 이론과 배경을 바탕으로, 영상을 통한 커뮤니케이션의 방법론에 대하여 이해한다. 영화, TV, 사진, 포스터 등 다양한 영상물들이 보는 이에게 어떠한 방식으로 의미를 전달하는지, 영상물은 어떠한 과정을 통해 의미를 전달하게 되며, 각 장르는 이러한 커뮤니케이션을 위해 어떠한 방법론적 특성을 가지고 있는지를 학습한다.

■ 인터뷰 방법론(Methods of Interviewing) : 저널리즘과 다큐멘터리의 기초라고 할 수 있는 인터뷰의 기초지식을 습득하고 사례연구를 통해 다양한 인터뷰 방법론을 숙지한다. 또한 실습을 통해 대상과의 올바른 관계 맺기와 인터뷰어가 갖춰야 할 태도에 대

해 숙지한다.

■ 사운드믹싱(Sound Mixing) : 영상작품을 마무리하는 최종단계에서 대사, 음악, 효과음 등 다채로운 사운드를, 작품에 대한 작가적 비전에 맞추어 조율하는 법을 이해하고 실습해보는 수업이다.

■ 내러티브 편집(Narrative Editing) : 요즘 방송 포스트 경향이 모든 작업에 편집자의 관여 폭이 높아져 편집자가 포스트 수퍼바이져화 되어가고 있다. 곧 편집만 할 줄 아는 편집자는 경쟁에서 뒤처질 때가 올 것임을 예상하고 대비하는 연구 실습을 한다. 본 수업은 다음과 같은 내용을 중점적으로 학습한다.
1) 현재 급격하게 늘어나고 있는 방송물에서 C.G.를 편집에서 어떻게 보아야 하는가?
2) C.G.의 결과물을 어떻게 편집에서 다룰 것인가?
3) 방송물들의 편집분석 및 분석결과를 토대로 새로운 편집방향을 연구하고 실습한다.

■ TV분석비평론(Television Analysis and Criticism) : 본 과목은 수강생들로 하여금 텔레비전을 분석 비판하는 능력을 키우도록 하는 것을 목표로 한다. 방송은 프로그램이자 작가의 작품, 그리고 의미구성체로서의 텍스트로 존재한다. 이를 읽고 비평하고 분석하는 기술은 비단 시청자나 학자, 전문 비평가뿐만 아니라 제작자에게도 매우 필수적인 요건이다. 국내외 주요 텔레비전 프로그램/텍스트에 관해 발표하고 토론하는 세미나 방식으로 진행될 것이다.

■ 내러티브촬영 1(Cinematography for Narrative 1) : 본격적인 내러티브 촬영을 익히는 수업으로 과목의 정체성 확립. 조명을 구상하고 피사체들의 미학적 배치를 구현하는 법과 연기자와 교감하는 촬영법을 터득하기 위한 수업이다.

■ 내러티브촬영 2(Cinematography for Narrative 2) : 작가적 문제의식을 영상적 언어로 표현해내는 난이도 높은 내러티브 촬영 능력 배양을 학습목표로 한다. 이 과정을 통하여 이야기를 창조적으로 시각화하고, 영상을 설계하는 방법에 대해 학습하고, 이를 실제 작품 제작에 활용하여 완성도를 높이는데 목적을 둔다.

■ 다큐멘터리 WS 2(Documentary WS 2) : 두 학기 동안 진행되는 다큐멘터리의 마지막 과정으로서 전 학기에 이루어진 사전 제작단계를 기반으로 실제 제작을 실행하는 단계이다. 이 과정을 통하여 20분 내외의 다큐멘터리를 직접 제작하여 봄으로써 다큐멘터리 프로덕션의 전 과정을 이해하고, 다큐멘터리적 영상표현 기법과 '진실'과 '기록'의 개념을 이해시킨다.

수강생들은 2~3인 조별 작업을 통해 다큐멘터리의 연출, 촬영, 조명, 음향, 편집 등의 기술적 과정을 숙지하며, 현장 감각과 대상과의 관계 설정능력, 팀웍 등을 배양한다. 또한 제작 종료 후 시사회를 개최하면서 홍보와 배급 등의 과정까지 경험하도록 한다.

■ 프로그램 기획과 포매팅(Programming & Formatting) : 정보통신기술의 발달에 따라 방송은 공공재적 성격에서 협송, 점송 등을 특징으로 하여 누구나 방송에 참여할 수 있는 환경이 만들어지고 있다. 최근에 이러한 방송환경에 대한 접근성이 제고됨에 따라 인터넷 방송의 역할이 부각되고 있다. 이 과정에서는 인터넷 방송의 주요 개념과 과정 전반적인 기술을 이해하고 실제 인터넷 방송을 연출, 제작하여 봄으로써 실무 제작 능력을 도모시킴을 목적으로 한다.

■ 이슈와 논쟁세미나 1, 2(Issues & Debates Seminar 1, 2) : 바야흐로 이슈와 논쟁의 시대이다. 우리 사회의 민주화가 진행되면서 각 분야의 이슈의 생산과 이에 따른 논쟁은 점점 활발해지고, 이는 우리 사회 발전의 견인차 역할을 하고 있다. 본 강의에서는 저널리즘의 시각에서 이슈가 사회 내에서 어떻게 생성되고 발전되어, 공론의 장에서 논쟁으로 발전하는지를 고찰해 보고, 이슈와 논쟁의 체험적 세미나로 학생들의 사회학적 상상력과 논리적 사고 능력을 함양함을 목표로 한다.

■ 현장실습 1, 2(Internship 1, 2) : 직접 필드(field)에서 제작과정에 참여함으로써, 학생들로 하여금 방송 관련의 Pre-Production에서 Post-Production까지 제작에 관한 전 과정을 경험하게 하여, 전반적인 제작 공정에 대한 이해를 높이는데 목표를 둔다. 실무경험을 통해 현업 방송사의 사회적, 문화적 위치와 환경을 이해하고, 실제적인 지식을 쌓을 수 있도록 한다.

■ 독립프로젝트 1~6(Independent Project 1~6) : 교수와 협의하여 테마를 선정하고, 독립적으로 연구 결과 또는 제작물을 완성한다. 이 과정은 수업을 통한 WS과정이 아니라, 전적으로 본인의 희망에 따라 독립적으로 작업하는 것을 의미하며, 담당교수는 학생과의 상담을 통하여 프로그램의 전반적인 진행과정을 지도하여 줌으로써 학생 독립프로젝트의 성공적인 완성을 이끌어 준다.

■ 포스트프로덕션 WS-색보정(Postproduction WS-DI) : 촬영 후 작품을 완성해 나가는 후반작업 중에서 색보정 작업을 하기 위한 프로그램을 이해하고 실제로 경험하는 수업이다. 종합편집의 복합적인 후반작업 과정을 수행하는 포스트 프로덕션 과정을 통하여 제작물의 완성도를 제고하는 과정이다. 이 과정을 통하여 작품의 후반작업에 대한 체계적

이고, 심도 있는 편집과정을 배운다.

■ 방송세미나-포스트텔레비전플랫폼연구(Broadcasting Seminar-Studies on Post-television Platform) : 본 과목은 방송과 관련된 주제를 중심으로 교수와 학생들 간 보다 자유롭고 탄력 있는 세미나 구성을 위해 개설된다. 교수가 선택한 구체적 주제에 관심을 가진 학생들로 해서 다양하고 흥미로운 방식의 세미나가 운영될 것이다. 미디어 환경이 급격하게 변화하고 있는 상황에서 학생들에게 현실의 분위기와 현장 동향을 보다 실제적으로 전달한다.

■ 방송강독(Readings in Television) : 수강생들은 지정된 책을 제대로 읽고, 발표 및 토론의 준비를 해 와야 한다. 자신의 생각과 주장을 정확하게 정리하고 분명하게 발표하는 것이 수업에서 매우 중요하다. 졸업 예정자들을 대상으로 국내외의 텍스트를 중심으로 한 이론적 기초를 강화하여 제작 현장으로의 진출을 대비하고자 한다.

■ TV촬영조명(TV Cinematography and Lighting) : 영상촬영의 미학적 깊이를 더하는 조명을 이해하고 영상 속에 빛을 구현하는 법을 익히는 수업이다. <다큐멘터리촬영>의 연장과정으로, 촬영의 여러 요소 중에서 특히 영상의 가장 기본이 되는 조명에 대하여 심도 깊은 학습을 한다.

■ TV 연작극 창작실습(TV Series Scenario WS) : TV 드라마의 핵심적인 형식으로 자리잡은 미니시리즈를 기획하고 집필하기 위한 입문단계의 극작 실습을 진행하는 수업이다. 하나의 자기완결적인 이야기로 마무리되지 않고 회를 거듭하며 매혹적인 이야기를 이어나가는 미니시리즈의 비밀을 알아내고 그것을 바탕으로 시리즈물의 대본을 집필하는 과정을 체험한다. 어떤 인물이, 어떤 사건이, 혹은 어떤 상황이 계속해서 이야기가 흘러나오는 원천이 될 수 있는지 가늠해보는 시간을 가지고 자기만의 방식으로 연작 드라마를 기획하고 집필하는 극작법 체득을 지향한다.

■ 세계다큐멘터리사(History of World Documentary) : 세계 다큐멘터리의 역사를 살펴보는 데 그 목표를 둔다. 다큐멘터리는 어떻게 미국과 유럽에서 시작되었는가? 그리고 그 역사는 어떠한 변화를 겪어 왔으며, 그 과정에서 정치와 경제, 사회적 문제들과 어떻게 결부되어 왔는가? 서구 사회를 벗어난 남미와 아시아, 아프리카 등지의 다큐멘터리 현실은 어떠하며, 그 역사는 구체적으로 한국 다큐멘터리의 역사와 어떻게 비교 가능한가? 이러한 질문들을 바탕으로 세계 각지의 다큐멘터리를 역사적으로 고찰하는 동시에 역사를 바라보는 철학과 역사적 분석의 방법론에 대해서도 고찰하는 수업이다.

■ 숏 스토리텔링 기획(Planning Short Storytelling) : 관객과 만나는 콘텐츠의 효율적 구조를 분석하고 시험하는 수업. 현대 사회는 콘텐츠가 범람하는 사회이다. 인터넷 환경 속에서 급변하는 현대의 문화적 감성을 따라잡고, 관객과의 소통에 있어서 더욱 밀도 있고 행복한 몰입을 부르는 콘텐츠의 형식에 대해서 고민하고 연구한다. 짧은 호흡의 인터넷 콘텐츠들이 컴퓨터와 휴대폰을 기반으로 무한 생산, 소비되고 있는 상황에서 의미 있는 숏폼 콘텐츠의 가능성을 타진하고 그것의 미래를 예견해보는 수업이다.

■ 드라마 연출의 실제(Directing for Drama): 드라마 장면 연출의 핵심 요소를 실습 중심으로 익히고, 대본 분석을 바탕으로 배우 동선과 카메라 동선을 설계하며 디렉팅의 구체적 기술과 연출 의도의 시각적 구현 방식을 체계적으로 학습한다.

■ 지역 기반 창작 프로젝트(Community-based Creative Project): 지역문화재단 등의 제작지원을 받아 지역문화예술 프로젝트(영상, 논문 등)에 참가하고 싶은 영상원 재학생들이 기획서를 미리 제출하여 선발된 학생들이 수강, 담당교수와 프로젝트진행과정에 대해 개별 피칭 및 팀피칭을 통해 프로젝트 완성, 추후 상영회 등 발표한다.

멀 티 미 디 어 영 상 과

교육목표

멀티미디어영상과는 디지털 영상제작에 필요한 이론과 기술을 학습하여 첨단영상제작 분야에서 활동할 수 있는 전문인을 양성하는데 교육목표를 둔다. 필름, 텔레비전, 애니메이션 분야와의 유기적인 연관성을 제고하고 디지털 매체에 대한 다양한 경험과 실험을 통해 디지털 영상시대에 요구되는 새로운 영상표현 능력과 통합적인 영상언어의 창조적 모색을 배양하는 교육이 이루어진다.

▣ 영상언어의 기본요소에 대한 체계적 교육

기초과정에서는 다양한 영상언어와 표현방식을 포괄적으로 이해하는데 역점을 두고 있다. 영상언어의 기본요소에 대한 개념과 표현법을 확실히 체계화할 수 있는 체계적인 실기교육과 자신의 상상력과 의도를 정확하고 풍부하게 표현할 수 있는 개념적, 기술적 방법들을 터득하도록 한다. 중·고급과정에서는 커머셜 영상 Production과 Post Production 영역의 특성을 체계적으로 이해하고, 분야별 특성을 심도 있게 이해하는 데 역점을 두고 있다.

▣ 단계적인 전문성 및 창의성 배양 교육

디지털그래픽스 제작 기술을 활용한 영상물 제작을 기초로 하여, 단계적으로 실사 촬영 이미지의 완성도를 높이기 위해 컴퓨터로 생성된 2차원과 3차원 컴퓨터그래픽스 영상의 제작은 물론 실사 영상과 디지털 그래픽 영상과의 융합기술 능력을 배양토록 한다. 또한 4년에 걸친 학습 결과물로서 디지털그래픽스 제작 기술을 활용한 영상을 제작하여 제출하여야 하며 본인의 고유한 구상과 기획을 기반으로 한 영상물의 전 제작 과정을 책임지고 완성한다.

<전공필수>

■ 그래픽스 엘리먼트 1, 2(Graphics Elements 1, 2) : 기본적인 조형 요소 및 디자인 원리를 범주별로 묶고 시지각 기초개념의 정의를 체계적으로 정리하여 원론적인 시지각 지식을 전반적으로 학습한다. 습득한 시각적 개념과 이론을 실기과제를 통해 다양한 접근방법으로 시각 커뮤니케이션을 구현하며, 문제 해결과정과 방법을 논리적인 분석과 토론을 통해 발전시킨다. 본 수업은 시지각 개념의 이해, 응용, 분석, 고유한 해결점을 독창적인 아이디어로 표현함으로써 창의성을 자극하고 지적 영역과 감성적 영역의 상호 관련성을 시지각적으로 균형있게 개발함을 목적으로 한다. 1학기는 1주에서 10주까지는

B/W만을 사용하여 작업하고, 11주부터 칼라작업에 들어간다.

2학기는 <그래픽스 엘리먼트 1>의 연속 과정으로 기초적인 조형 요소 및 디자인 원리를 색채의 속성에 대한 지식을 습득하여 다양화하는 과정이다. 색상, 명도, 순도, 채도, 색온도, 틴트, 쉐이드, 톤, 원색, 2차색, 3차색, 보색, 가법혼합, 감법혼합, 7종류의 색채대비, 색조화, 잔상효과, 일루전, 색채의 역사 등 색채이론을 디자인의 요소와 원리 및 개념에 응용한 실기과제와 논리적인 분석을 통해 학습함으로써 디지털 이미지 제작에 필요한 능력을 발전시킨다. 2학기의 15주는 모두 color 작업이며 8주부터 Illustrator일러스트레이터와 Photoshop포토샵 등 프로그램을 사용하여 작업한다.

■ 디지털그래픽스 1, 2(Digital Graphics 1, 2) : 학과의 모든 디지털 그래픽스 실기 교과목의 기본이 되는 컴퓨터그래픽스 이론 및 소프트웨어 구동 원리를 이해하고 3D그래픽스 프로그램을 사용하여 모션그래픽 영상물을 제작한다. 이론과 실기를 병행하므로 3D그래픽 공간에서의 모델링, 모션, 렌더링 및 기타 서브 프로그램의 기본적인 개념을 체계적으로 익힐 수 있음은 물론 3D 그래픽스 소프트웨어로 영상을 제작할 수 있게 된다. 또한 디지털 영상 제작 과정에서 3D 그래픽스 영상이 차지하는 기능적인 역할과 활용 방법을 학습함으로써 날로 새롭고 다양한 기술들을 복합적으로 활용하여 전문화되고 있는 첨단 영상제작 분야의 기초 지식의 틀을 연마한다.

■ 커머셜영상 제작기초 1, 2(Commercial Moving Image Basic 1, 2) : 영상제작에 관련된 가장 기초적인 요소들을 체득하는 과정으로서 영상의 기본 단위인 프레임의 이해, 이미지 움직임의 표현, 카메라실습, 동영상 편집 등의 제작실습을 통해 작업환경에 대한 이해를 우선으로 한다. 더불어 제작물을 기획하고 관리, 제작케 하는 기회를 가짐으로써 영상제작에 대한 자신감을 갖추게 함을 목표로 한다.

1단계 : Moving Image 실습은 정지된 이미지를 조합 구성하여 동영상 화하는 과정으로 영상표현기법의 실험과 영상편집의 기초적인 S/W습득을 우선으로 한다. 이 단계에서는 기초적인 영상편집과 합성 S/W의 충분한 습득을 전제로 한다.

2단계 : Camera Works는 비디오카메라 실습을 통해 영상작업의 가장 원천적인 단계인 촬영의 기초적인 요소들을 습득하고 고학년 과정에서의 영상제작에 앞서 카메라에 대한 충분한 이해를 목적으로 한다.

■ 그래픽스 2D 1, 2(2D Graphics 1, 2) : 그래픽스 엘리먼트 과정에서 학습한 내용을 심화하여 기량을 향상시키고 디지털미디어에 필요한 다양한 표현 형식으로 발전시키기 위한 응용과정이다. 기술의 발전과 사회, 문화 환경의 변화는 시각 커뮤니케이션을 이미지과학이라는 입지로 끌어올려 그 역할을 요구하고 있다. 이미지과학자로서의 역할을 성공적으로 수행하기 위해 디자인, 소리, 영상, 텍스트를 종합하여 프로젝트를 구성할 수 있는

능력을 발전시키는 과정으로 이미지 표현 능력과 시각 커뮤니케이션의 다양한 전개 방식 등을 개발하여 시각언어의 이해와 시각적 독해 능력을 실기과제를 수행하여 향상시킨다. 기초과정이 문제 해결자의 입장이었다면 응용과정은 의미부여자, 의미해석자로서의 관점을 발전 심화하여 연계과목인 3, 4학년의 2D, 3D 그래픽스의 전공심화 과정의 기본을 공고히 하는 것을 학습 목표로 한다.

■ 그래픽스 3D 초급 1, 2(3D Graphics Fundamentals 1, 2) : 이 강의는 3차원 컴퓨터 그래픽스에 대한 기본적인 개념을 이해하고, 그 개념을 통한 제작을 해 봄으로써 애니메이션의 기획, 제작부터 편집까지의 과정을 거쳐 자신의 창작 작품을 제작하도록 한다. 2D와는 다른 3D만의 알고리즘에 대한 이해를 배움으로써 3D에 대한 기본 이해를 돕는다. 컴퓨터 애니메이션의 기술적인 측면과 미학적인 측면을 함께 연구하도록 한다.

■ 커머셜영상제작 초급 1, 2(Commercial Moving Image Fundamentals 1, 2) : 커머셜 영상 영역의 하나의 커다란 과정인 Music Video를 이해하고, 제작해보는 과정으로 영화나 TV영상물, 또는 CF와는 또 다른 특성을 갖고 있는 뮤직비디오의 영역을 다양한 제작 사례들을 통하여 이해한다. 뮤직비디오의 일반적 이해가 음악이라는 형태를 통한 메시지를 전달하는 과정에서, 보다 강력한 메시지 전달형식, 또는 증폭의 역할에 국한된 것이 아니라, 새로운 영상언어를 개발하는데 중요한 역할을 맡고 있는 부분을 알아본다. 커머셜 영상의 영역에서 뮤직비디오가 갖는 의미와 역할을 검증해 나가며, 실질적인 제작과정과 현장경험을 통한 살아있는 체험학습이 되도록 한다.

■ 특수영상제작실습 1, 2(VFX Post-production WS 1, 2) : 일반적인 영상제작방법으로는 표현이 불가능한 부분을 가능하게 하는 특수영상제작영역을 다양한 장르의 영상에서 활용된 사례분석과 제작현장에서 사용되는 포스트프로덕션 SW의 실습을 통해 이해한다.

팀 프로젝트를 수행하며 습득 되어지는 영상합성과 그래픽제작의 다양한 경험과 특수영상제작의 전 과정의 이해를 통한 특수영상제작자로의 입문이 강의 목적이다.

이 수업은 함께 개설되어 있는 “특수영상촬영실습”과 함께 진행되며 그래픽영상제작과 영상합성 실습에 주안점을 둔다.

■ 특수영상촬영실습 1, 2(VFX Cinematography WS 1, 2) : 일반적인 영상제작방법으로는 표현이 불가능한 부분을 가능하게 하는 특수영상제작기법을 다양한 사례분석과 제작현장에서 사용되는 촬영 장비의 활용을 통해 연구한다.

팀 프로젝트를 수행하며 습득 되어지는 특수영상촬영의 다양한 경험과 특수영상제작의 전 과정 이해를 통한 특수영상제작자로의 입문이 강의 목적이다.

이 수업은 함께 개설되어 있는 “특 수영상제작실습”과 함께 진행되며 크로마촬영 등 VFX촬영 실습에 주안점을 둔다.

■ 그래픽스 3D 중급 1, 2(Intermediate 3D Graphics 1, 2) : 버추얼 프로덕션을 위한 3D 컴퓨터 그래픽스에 대한 전체적인 파이프라인에 대해 알아본다. 3D 컴퓨터 그래픽스 애니메이션 및 VFX에서 사용 되어온 전통적인 제작 방식과 버추얼 프로덕션에서의 작업 과정의 차이를 함께 이해하여 새로운 기술 및 기기가 나왔을 때 스스로 유연하게 대처할 수 있는 방법을 익힌다. 영상 미학적인 측면에서 필요한 3D 컴퓨터 그래픽스 시뮬레이션 제작 과정을 실습한다. 3D 모션그래픽, 3D matte painting 등의 다양한 방식의 실습을 통해 시뮬레이션을 적극적으로 활용하여 영상 장면 연출을 효과적으로 표현하는 방법에 대해 알아본다.

■ 커머셜영상제작 중급 1, 2(Intermediate Commercial Moving Image 1, 2) : Commercial Film 분야의 기초적인 개념이해와 전문적인 지식 및 기술을 습득해나가는 과정으로 분명한 목적성을 갖고 작업해온 다양한 사례들을 통하여 커머셜 영역에서의 영상이 갖는 목적성에 대하여 연구한다. 단순히 자신의 의도만을 담아서 제작되어지는 영상이 아닌, 분명한 요구조건을 갖고 있는 커머셜영상에서의 필요 요소들은 무엇이며, 이를 구성하기 위하여 타 영역과의 어떠한 연계과정이 있는지를 알아본다. 예를 들어 마케팅의 개념과 브랜드의 이해개념은 제작과정의 앞부분의 주요 요소이며 이러한 요소들이 실제 제작과정에서 어떠한 기술적 작업을 통하여 구현되는지를 연구한다. 또한, 커머셜 영상의 근본적인 목표인 차별화의 구현을 위하여, 어떠한 방법들로 제작되어지고 있는가를 다양한 사례들을 통하여 연구하며, 새로운 영상언어개발에 주력한다.

■ 비즈니스와 크리에이티비티 1, 2(Business & Creativity 1, 2) : 산업화가 시작되면서 영상제작물은 여러 미디어를 통해 세분화되고 전문화되고 있다. 특히 클라이언트로 이야기되는 기업이나 조직의 상품, 서비스를 알리는데 대부분에 영상제작물이 이용되고 있으나 이에 걸맞는 교육은 없었고 광고회사나 제작사에서 도제적인 교육을 통해 전달되어졌다. 이에 그동안 실무경험을 통해 얻은 지식을 강의와 실습을 통해 시대가 원하는 크리에이터로서 소양을 전달하고자 한다. 크리에이티브가 가장 핵심적인 역할을 하는 비즈니스 분야를 알아보고, 그런 분야별 크리에이티브를 케이스 스터디 형태로 연구해보는 것은 크리에이티브 능력을 향상시키는 데에 매우 도움이 되는 방법이다. 좀더 구체적으로 광고, 뮤직비디오, 영화, 기타 영상 제작물을 크리에이티브 관점에서 분석해보고, 크리에이티브를 직접 연습해보는 기회도 갖게 될 것이다. 이미 영화나 광고 등에 대한 크리에이티브 케이스 스터디 형태의 서적들도 많이 나와 있지만, 이 수업에서는 특정 테스트에 얽매이지 않고 연구 가치가 있는 표현물들을 미디어 구분 없이 분석해 볼 예정이다.

■ 시니어작품제작 1, 2(Senior Production 1, 2) : 예술사 연구과정의 결과물로서 졸업 작품을 제작하는 과정이다. 작품 및 전시 규정 등에 대한 제반사항은 학과의 규정에 따른다. 무엇보다 중요한 부분은 개개인의 특성 및 개성이 극대화되어 제작되어, 작품제작에 있어서 작업자의 색깔이 명쾌하게 나타날 수 있도록 유도하는 것이 수업의 기본 방향이다. 또한 기존의 작업들과의 차별성은 무엇이며, 각각의 작업들이 갖는 의미는 어떠한 것이 있는지를 검증해 나갈 것이며, 새로운 발상, 새로운 시도가 산업으로서의 영상에서 어떠한 의미를 갖는지를 연구해 나가는 과정이다. 1학기에 제작물의 Concept을 완성하는 것을 기준으로, 1학기 말 프레젠테이션을 통하여 제작물의 제작 방향을 결정할 것이며, 2학기에는 실질적인 제작과정에 돌입하여, 작업의 완성도를 높이는 데 주력할 것이다.

■ 디지털 촬영기초(Digital Cinematography Basic) : 멀티미디어 영상 제작 과정에서 필요한 여러 가지 요소 중 實寫실사요소를 얻기 위한 촬영의 기초 과정이다. 촬영에 필요한 기본적인 이론 지식들을 이해하고, 실습을 통해 기자재 및 시스템 사용 전반을 습득하는 것을 목표로 한다. 카메라의 기능과 활용, 렌즈의 특성과 실제, 화면 size와 shot 나누기, camera 움직임, 태양광의 활용(location), 빛의 성질-조명 기자재 다루기(studio), 크로마키 촬영실습, 조명용 Filter 및 부속 장비활용(studio) 등 촬영 기초지식을 차근차근 훈련하는 실질적인 체험학습이 되도록 한다.

■ 디지털 편집기초(Digital Editing Basic) : 모든 영상의 제작 과정에 있어 post production의 시작은 편집이다. 고전적 편집의 개념, 기술이론과 용어, 사운드와 편집 등 편집의 기본 개념을 이해하고, 다양한 매체 및 장르의 영상을 장면 분석한 후, final cut pro를 이용한 실습을 통해 편집의 기본기를 익힌다. 나아가 스틸사진과 음악을 이용한 몽타주 편집 활용법을 학습한다. 개인별 중간/기말 과제 스크리닝 및 토론 평가의 시간을 통해 영상물 편집의 감각적 훈련을 하도록 한다.

■ 디지털 미디어 비주얼 1, 2(Digital Media Visual 1, 2) : 사진, 영화에서 최근의 모바일에 이르는 다양한 미디어 플랫폼에 따라 영상비주얼 언어가 어떻게 변형, 진화되었는지를 살펴보고자 한다. 특별히 영상을 디지털 정보 단위로 이해하고, 타임라인 뿐만 아니라 비주얼 프로그래밍programing과 센싱sensing을 활용하여 멀티미디어 콘텐츠를 통합할 수 있는 디지털 비주얼의 다양한 형식들을 실습한다.

<전공선택>

■ 컴퓨터 개념의 이해(Understanding of Computer Concept) : 디지털 미디어 기반의 창작환경에서 학생들이 컴퓨터의 구조와 논리를 이해하도록 하여 자신이 사용하는 프로그램의 작동원리와 기본 개념들을 습득하고 제작된 결과물을 다양한 형태로 확장시킬 수 있도록 기초 지식을 배양한다.

■ 디지털 사운드디자인 1, 2(Digital Sound Design 1, 2) : 영상에 가장 잘 어울릴 수 있는 사운드를 디자인하는 것을 목표로 한다. 사운드 디자인은 사운드의 편집, 기존 사운드의 변형, 음악 프로그램을 이용한 사운드 만들기 등의 과정으로 진행된다. 우선 기초적인 에디팅 프로그램을 사용하여, 사운드를 자르고, 섞고, 연결한다. 그리고 여러 가지 이펙터들을 사용하여 기존 사운드를 새로운 사운드로 만든다. 마지막으로 음악 프로그램을 이용하여 리듬 시퀀서와 신시사이저 다루는 법, 믹서와 멀티트랙 사용법, 믹싱과 마스터링 작업 등을 통한 사운드 합성을 훈련한다. 최종적인 과제로는 30초 내외의 곡 혹은 패턴 만들기가 주어진다.

■ 디지털 사운드디자인 3, 4(Digital Sound Design 3, 4) : 다양한 커머셜 영상 매체에서 실제로 구현되는 우수한 사운드 디자인을 분석하고 이해한다. 디자인의 개념, 구현 방식, 최종 작품에 대해 토론해보고, 다른 대안에 대해 상상해본다. 실습 과정에서는 <디지털 사운드디자인 1, 2> 과정을 심화하여, 대사편집, 폴리, 음향효과, 믹싱 등의 과정을 훈련한다. 이를 활용해서 기존 작품의 다른 대안으로서의 사운드 디자인을 각자 실습한다. 동시에 4학년 시니어 작품제작 워크샵 과목과 접합하여, 개별 졸업 작품의 후반 사운드 작업을 진행, 제작 전 과정을 경험할 수 있도록 한다.

■ 커뮤니케이션과 창의성 1, 2(Communication & Creativity 1, 2) : 1. 커뮤니케이션은 언제부터 시작되었는가? 커뮤니케이션은 어떻게 가능한가? 왜 사람들은 커뮤니케이션 하는가? 질문을 통해 기본적인 커뮤니케이션의 개념을 이해한다.

2. 커뮤니케이션의 개념을 이해하고 커머셜 영상물을 통해 어떻게 발신자가 수신자에게 메시지를 전달하는지 그리고 무엇을 목적으로 하는지 알아본다.
3. 커뮤니케이션 과정에서 크리에이티브는 왜 필요한지 그 이유를 토론해본다. 이 시대의 '크리에이티브하다'는 것들을 찾아 팀별 토론을 통해 커뮤니케이터로서 크리에이티브의 중요성을 인식한다.
4. 크리에이티브는 발견되는 것인가? 발명되는 것인가? 발상법이란? 각자 크리에이터로서 필요한 자질과 소양, 지식을 파악하고 자신만의 발상법을 구축해본다.

1~4의 과정을 광고를 중심으로 이해하고 크리에이터로서 갖춰야 할 기본 지식을 알아본다. 미래의 영상은 도제식 과정에서 이루어지는 것이 아니라 '크리에이티브 하냐,

아니냐'에 달려있기 때문이기에 자신만의 독특한 발상법을 만들어본다.

■ 디지털포토그래픽(Digital Photographic) : 디지털 카메라와 컴퓨터를 사용하여 진행하는 수업으로 디지털 영상의 원 재료로서의 실사 이미지를 촬영하고 컴퓨터로 재구성하는 과정에서 디지털 그래픽 이미지의 기본 구성 원리를 이해하고 일련의 이미지들을 영상 내러티브 구조에 따라 배치해 봄으로써 내러티브와 이미지의 상호관계를 파악할 수 있게 된다. 또한 스토리보드와 콘티를 작성하고 영상 이미지의 촬영 및 구성 과정을 통해 아이디어의 발상 단계로부터 표현을 통한 소통 단계에 이르는 작업의 흐름을 이해하고 영상 기획에 대한 개념을 파악할 수 있으며 또한 다양한 영상 표현 실험을 통해 창의성을 기른다.

■ 카피라이팅 1, 2(Copy Writing 1, 2) : 커머셜 영상분야의 필수 요소인 카피라이팅에 대한 개괄적인 이해를 목표로 하는 카피라이팅 과목은 커머셜 영상 제작과정에서 카피의 의미와 구성능력 향상을 위하여 다양한 사례를 통한 이해를 목표로 하고 일반적인 글쓰기와 카피라이팅의 차이점에 대한 이해를 목표로 한다. 또한 단순한 카피라이팅 만이 아니라, 카피를 쓰기 위해 꼭 필요한 과거 이론을 함께 이해하도록 한다.

■ 상·타이포 1, 2(Image & Typography 1, 2) : 다양한 영상매체들이 문자를 메시지를 전달하는 요소로 뿐만 아니라 시각 요소로 사용하고 있다. 또한 문자는 영상매체에서 전달되는 소리와 움직임을 더욱 분명히 하는 영상표현의 요소로 확고하게 자리 잡고 있다. 본 수업은 문자의 역사와 글자의 기본형태, 기본구조, 기능 등 조형적인 측면을 이해한 후, 화면 안에서 영상표현의 한 요소로 소리, 시간, 움직임을 다양하게 표현할 수 있는 이미지로써의 문자와 이미지를 강력하게 전달하는 요소로써의 문자의 새로운 가능성을 학습하고 이를 과제를 통해 영상 표현 방법으로 연결한다. 1학기는 타이포그라피의 가치와 이해, 한글과 알파벳의 역사, 글자꼴의 분석 및 용어, 타이포그라피 계산법, 구분, 자족, 글자 특성의 구분, 공간, 가독성, 크기, 무게, 넓이, 시각적 메시지, 이미지, 발상과 표현, 행간과 정렬, 표현글자, 상형시구와 캘리그램, grid system 등 기초적인 이론을 학습한다. 2학기는 학습 되어진 문자의 이론을 응용하는 과정으로 영상의 시간과 공간상에서 주요한 이미지 전달 요소로 작용하는 문자의 역할에 대해 학습한다. 테크놀로지, 아날로그와 디지털문자, 문자의 디지털화와 판독성, 문자와 공간, 부피, 투시, 공간과 색, 글자의 해석과 억양, 움직임, 왜곡, 문자의 이미지, 문자와 키네틱, 리듬, 사운드 문자와 시간, 시퀀스 등을 학습하여 디지털 이미지로의 문자, 이미지와 텍스트 간의 시너지효과를 확장 시키는 문자의 역할에 대해 폭넓게 이해하고 사유하고 사용하는 능력을 키운다.

■ 모션그래픽스 워크샵 1, 2(Motion Graphics workshop 1, 2) : 다양한 디지털 영상 제작 기술들을 활용한 영상물을 기획 단계부터 편집 및 색보정 단계까지 제작하면서 각 단계별로 필요한 기술들을 점검하고 유기적으로 활용하여 영상물의 내러티브를 구현하는 기술적인 숙련도를 향상시키기 위한 과정이다. 구상 및 기획, 촬영, 조명, 편집 등의 각 단계에서 디지털 효과의 구현을 전제로 작업하기 위해서는 어떠한 준비 과정과 작업이 필요하며 어떠한 디지털 이미징 기술을 필요로 하는지 전체적인 영상 제작 과정을 통해 체계적으로 학습한다.

■ 커머셜 영상 제작 고급 1, 2(Advanced Commercial Moving Image 1, 2) : CF, Music Video, 이벤트 홍보 등 다양한 커머셜 영상의 영역에서 하나의 영역을 선택하여 실제제작에 임하는 과정이다. 제작에 있어서 각 영역에 필요한 필요 요소들을 갖추고 있는가를 검증하는 과정이기도 하며, 개인 작업을 원칙으로 하며, 새로운 커머셜 영상 언어를 개발하는 것을 주목적으로 한다. 각 영역별 특성에 대한 심화된 이해를 바탕으로, 보다 전문화된 보다 영역별 개성이 극대화된 제작을 목표로 삼는다. 이에 따른 이해과정의 일환으로, 각 분야의 전문가들과의 유기적 관계를 구축하여, 실질적 작업과정에서의 협조를 통하여 제작물의 완성도를 높임으로써 현업에서 경험할 수 있는 분야별 특성을 느낄 수 있도록 하는 것이 수업 과정의 기본적인 목표라고 할 수 있다.

■ 독립 프로젝트 1~4(Independent Project 1~4) : 단독 또는 그룹으로 프로젝트를 신청할 수 있으며 지도교수의 승인이 있어야 한다. 지도교수의 승인 하에 정기적으로 수업을 진행하고 결과물을 학과에 제출한다. 제작 장비와 시설은 해당학과의 승인을 받아서 사용할 수 있으며 학점 및 전시, 작업물 제출에 관한 사항은 학과와 영상원의 규정에 따른다.

■ 현장실습 1~4(Internship 1~4) : 전공 관련 분야에서 일정기간 근무를 신청하여 실무를 익히는 기회로 수업을 활용할 수 있다. 근무처는 학교 또는 교수가 추천하는 기업, 연구소, 또는 업체에 한하며, 학점 및 근무시간 등에 대한 제반사항은 학과와 영상원의 규정에 따른다.

■ 뉴미디어 익스피리언스 1, 2(New Media Experience 1, 2) : 기존의 전공트랙인 커머셜 영상과 컴퓨터그래픽스 과정을 바탕으로 지속적으로 변화하는 미디어의 환경에 대응하기 위하여 뉴미디어영역의 다양한 분야를 체험하고 개괄적 이해를 위한 수업이며 또한 전문사의 뉴미디어 관련 심화수업과의 연동성을 목표로 한다.

■ 사운드 프로그래밍 1, 2(Sound Programming 1, 2) : 영상창작에 요구되는 이미지와 사운드실기를 위하여 개설된 교과목. Cycling74에서 제공하는 Max6는 Max와

Jitter을 활용하여 실시간 인터렉티브 비쥬얼 콘텐츠 제작이 가능한 프로그래밍 툴이다. Jitter에서 창작할 수 있는 비주얼과 그 외 미디어 및 사운드 접목을 통해 각자의 비주얼 인터랙티브 프로그램을 만들어본다.

■ 졸업작품세미나 1, 2(Graduation Seminar 1, 2) : 시니어작품제작과 연계하는 수업으로서, 보다 창의적인 비주얼 컨셉, 영상제작물의 완성도, 새로운 영상표현 기법창조에 중점을 둔다.

– 2D 그래픽을 통한 다양한 영상표현방법 모색과 제작 프로세싱 이해

■ 그래픽스 3D 고급 1, 2(Advanced 3D Graphics 1, 2) : 3D 컴퓨터 그래픽스의 다양한 방식을 연구하고 이를 작품에 활용하여 제작하는 과정이다. 산업 현장 혹은 대학 연구 분야에서 실제로 사용되고있는 3D 컴퓨터 그래픽스 사례 분석을 기반으로 개별 작품 형식에 맞는 본인만의 워크플로우를 알아가도록 한다. 기존에 있던 방식을 고수하기보다 새로운 기술들을 조사 분석하여 활용할 방안을 찾아간다. 하나의 프로그램만 기술적으로 완벽하게 익히기보다는 여러 가지 3D 컴퓨터 프로그램을 함께 활용하고 관련 기기 및 새로운 기술을 적극적으로 사용하는 것에 중점을 둔다. 이를 바탕으로 각 작품의 특성에 맞는 효과적인 비주얼을 제작하는 방식에 대한 탐구 및 실습을 진행한다.

■ 디지털촬영실습(Digital Cinematography) : 영상물제작을 위한 중급 단계의 촬영장비 및 촬영기술을 공부할 수 있는 실습과목으로, 영상 제작과정에서 필요한 여러 가지 요소 중 實寫요소를 얻기 위한 촬영과정에 필요한 기본적인 지식들을 실습과정을 통하여 습득하며, 가장 기본이 되는 기자재 및 시스템 사용에 대한 전반적인 습득을 목표로 한다.

■ 디지털편집실습(Digital Editing) : 영상물 제작을 위한 중급단계의 편집기술을 공부할 수 있는 실습과목으로, 영상작업 전체의 공정을 이해하고 그 안에서 편집이 갖는 위치를 이해한다. 논리니어 편집툴 Adobe Premiere Pro를 기반으로 편집을 하는 실습 위주의 수업으로 영상편집을 하고 토론한다.

■ 프리비주얼구성 1, 2(Previsual Design 1, 2) : 프리비주얼구성은 영상을 만들기 위한 첫 단계의 이야기를 만들고 화면을 설계하는데 필요한 Continuity이다. 영상언어의 이해, 메세지와 플롯, 샷과 블로킹, 장면과 장르, 컷 등의 영상언어의 기초를 실습하는 1학년 대상의 수업이다.

■ 졸업작품연구(Graduation Seminar) : <시니어작품제작 1, 2> 이수 이후 졸업심사를 통과하지 못한 소수 학생의 졸업 작품을 지속적으로 관리, 지원하며, 완성도 높은 졸업 작품을 성취한다. (S/U 평가)

■ 현장제작실습 1~4(Field Study 1~4): 예술사 1,2,3학년 학생들이 4학년의 졸업작품 제작 스탭 참여를 통해 현장제작경험을 습득하고 추후 본인의 졸업작품제작에 도움이 되도록 하는데 교과목의 목적이 있다.

애 니 메 이 션 과

교육목표

새로운 미디어 환경에서 독창적인 내용과 소프트웨어를 담을 수 있는 미래지향의 애니메이션 예술인력 양성에 목표를 둔다. 만화형식에 기초한 조형실습과 현대 영상 테크놀로지 및 뉴미디어를 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 능력을 배양하기 위해 새로운 창작방식을 탐구하며 실기와 이론의 병행 교육을 실시한다.

▣ 환경변화에 부합하는 새로운 교육·방식 추구

출판만화와 셀 애니메이션의 국내 상황적 한계를 극복하고, 변화하는 미디어 환경과 멀티미디어 환경, 그리고 뉴 테크놀로지의 공간에 독창적인 콘텐츠를 담을 수 있는 우수인력 양성을 위한 교육과정을 운영한다. 출판과 영상, 그리고 멀티미디어 프로그램 형태로 재창조해 내는 새로운 창작방식 탐구를 지향한다.

실기와 이론을 병행 교육하여 이미지와 스토리텔링에 기초한 조형실습과 함께 뉴미디어 환경을 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 능력을 배양토록 한다.

▣ 엄격한 교육과정 운영

전 학년이 일반 교양과목 없이 모든 학점이 전공과목으로 이루어진 학습 체계를 갖고 있으며, 매 학년마다 단편 애니메이션 완성작 또는 만화, 그림책의 제출을 의무화하고 있다. 매년 12월 정기작품 발표회에서 모든 학생은 1편의 완성된 작품을 발표해야 한다. 이를 위해 연중 4차례의 프레젠테이션을 실시하며, 학년마다 반드시 완성작을 제출해야 한다. 이 발표회를 위한 하드 트레이닝의 결과가 학생 개개인의 기량 향상이며, 이는 바로 애니메이션과의 국내외적인 수상실적으로 이어진다.

<전공필수>

■ 인체드로잉 1(Drawing of Human Body 1) : 인체의 다양한 표현 방법을 연구하여 애니메이션 제작에 도움이 될 수 있는 기초 드로잉 능력을 기르게 한다. 강의내용은 누드크로키를 통해 남녀의 신체를 표현하는 방법을 익히고 얼굴의 표현, 몸의 동작과 포즈 및 손과 발의 기본적인 표현을 실습하게 한다.

■ 인체드로잉 2(Drawing of Human Body 2) : <인체드로잉 1>의 심화과정으로, 누드와 다양한 코스츔의 표현을 통해서 실질적인 만화 및 애니메이션의 기초 제작실기 능력을 기른다. 누드 및 코스츔에 대해 수채화, 아크릴화, 혼합재료 등 다양한 실기재료를 통해 표현해 보고, 특성을 이해하게 한다.

■ 캐릭터애니메이션 I(Character Animation I) : 애니메이션 제작의 핵심공정 중 하나인 동화제작에 대해 이해하고 기본적인 동작의 표현과 타이밍을 실습하여 기본적인 동작의 시퀀스를 표현할 수 있도록 한다. 애니메이션 제작공정에서 원화와 동화의 연관성에 대해 이해할 수 있게 하고 인물, 동물의 기본적인 움직임(걷기, 뛰기), 조류의 날아오르기 등을 표현할 수 있도록 실습한다.

■ 캐릭터애니메이션 Ⅱ(Character Animation Ⅱ) : <캐릭터애니메이션 Ⅰ>의 심화과정으로 구체적인 설정에 의한 동작의 표현을 익힌다. 실사촬영 등을 활용하여 동작과 타이밍을 분석하고 이를 동화에 적용할 수 있도록 하며 바람, 연기 등의 효과 표현과 인물의 표정 및 특정 상황의 동작과 타이밍을 표현할 수 있는 응용력을 기른다.

■ 스토리보드기초 1(Basic Storyboard 1) : 애니메이션을 위한 이미지(캐릭터, 배경, 레이아웃)의 시차적 전개와 스토리 기획의 기초로서 기법과 이론을 실례를 통해 실습하여, 애니메이션 기획의 완결이자, 전체 프로세스의 핵심이 되는 애니메이션 스토리보드 제작의 완성도를 높일 수 있도록 한다.

■ 스토리보드기초 2(Basic Storyboard 2) : 애니메이션을 위한 스토리 기획의 기초로서 그 기법과 이론을 실례를 통하여 살펴보고 학년 결과물 및 졸업 작품에 필요한 스토리 컨셉 및 이미지 설정에 대한 방향성을 갖게 한다. 이미지 보드를 정확한 컨셉으로 제작하고 스토리의 단락, Sequence 별로 나누어진 스토리와 콘티 제작을 병행한다.

■ 정기작품제작(Sophomore Animation Project) : 애니메이션 작품제작과 함께 수업진행을 고려하여 학점 없는 패스(S/U) 과목을 신설해 작품과 교과에 모두 충실할 수 있도록 유도한다.

■ 애니메이션 음향 1, 2(Sound and Animation 1, 2) : 애니메이션 제작에 있어 사운드의 중요성을 인식하게 하고 사운드 제작의 이론과 실제 작업을 체험하게 하여 작품의 전체적 완성도를 높인다. 이론은 기존의 다양한 작품들을 감상하고 분석하는 방법으로 진행하며 분임토의를 통해 스스로 자신의 취향을 파악하여 수용의 영역을 넓힐 수 있도록 하고 실제 작업은 사운드만을 이용한 아이디어 찾기에 주력하여 시각적인 요소와 청각적인 요소가 상호 보완적인 것임을 이해하게 한다.

■ 애니메이션 워크샵 Ⅰ, Ⅱ(Animation Workshop Ⅰ, Ⅱ) : 1, 2학년의 부분적 실습을 통합

하는 애니메이션 전 제작공정을 점검하면서 한편의 완성된 애니메이션을 제작한다. 1학기에는 프리프로덕션과 애니메틱스, 2학기에는 메인 프로덕션과 포스트 프로덕션을 진행한다. 애니메이션 작업의 전반적인 제작이론과 개인 작품 일정 체크의 방법으로 강의가 이루어진다.

■ 만화·애니메이션 워크샵 Ⅰ, Ⅱ(Cartoon·Animation Workshop Ⅰ, Ⅱ) : 이 강의의 목표는 만화 졸업작품을 제작하거나 애니메이션 결과물과 관련된 다양한 표현을 실습하여 개별 창작영역을 확장시키는 것이다. 강의는 개인별 만화 졸업작품을 중심으로 진행하되, 캐릭터를 설정하고 카툰을 제작하여 메시지를 효과적으로 재미있게 축약해서 표현할 수 있는 능력을 기른다.

■ 3D 애니메이션 제작 1, 2(3D Animation Making 1, 2) : 3차원 애니메이션에 대한 기본적인 이해와 기초 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 기본 개념의 이론적인 설명과 이에 관련된 컴퓨터 실습과 과제가 부여된다. 전반적인 이론적인 개념과 3D 애니메이션을 제작하고 연구, 응용하기 위한 방법론을 습득한다.

■ 만화애니메이션세미나 1, 2(Cartoon & Animation Seminar 1, 2) : 개인적인 작품을 완성하는 것보다는 보다 폭넓은 사고와 실험을 하는 기회를 가진다. 각자가 자신에게 맞고, 하고 싶고, 또 해야 할 필요가 있는 일을 정한 후에 토론하며 실행한다. 때로는 공동으로 작업한다. 모든 활동의 가능성이 열려있으며 무엇이든 가능한 수업으로 진행된다. 학기말에는 실행 결과를 발표한다.

■ 프리프로덕션실습 1, 2(Pre Production Practice 1, 2) : 애니메이션 제작, 특히 프리-프로덕션 단계에서 알아야 할 이야기구조 짜기, 세계관의 형성, 제작기법의 채택과 테스트, 영상의 연출에 대한 기초소양을 훈련한다. 제작방식에 따른 미학적 지식과 조형적 활용방법, 제작기술을 습득하며 프로덕션과정의 작업량, 제작일정 및 제작프로세스에 대한 제어능력을 익힌다. 주제별 기초강의와 제작실기 연습, 워크샵 및 주제발표로 진행되며, 수강생들이 자신의 작품을 기획하는 데 있어 구체적이고 풍부한 프리 프로덕션 과정을 거치게 함으로써, 실제 프로덕션 과정에서 도움이 되도록 한다.

■ 졸업작품워크샵 I, II(Graduation WS I, II) : 학습최종 결과물로서의 애니메이션 단편영화(5분 이내)를 모든 부분에서 현행 국제 영화제 규격에 맞도록 제작한다. 1학기 중에 Processing의 방법과 범위를 분명히 설정하여 포스트-프로덕션을 제외한 모든 메인 프로덕션 과정을 소화할 수 있도록 진행한다. 2학기에는 주로 포스트-프로덕션 과정을 중심으로 11월 성취도 평가 이전까지 편집 및 사운드 믹싱 작업을 마칠 수 있도록 한다. 또한 작

품 마무리를 위한 토론 및 세미나를 병행하여 작품의 논리구조를 점검한다.

<전공선택>

■ 이미지연출 1, 2(Creative Image 1, 2) : 애니메이션 제작공정에 디지털 방식을 도입하여 작품의 질을 풍요롭게 할 수 있는 표현의 확장을 시도한다. 완성작품을 만드는데 있어서 보다 실험적인 요소를 강조하며 프로그램 숙지를 통한 자유로운 표현능력을 갖추는데 역점을 둔다. 학년 결과물에 대한 활용성을 강화하여 심화 학습한다.

■ 스토리보드워크샵 1, 2(Storyboard Workshop 1, 2) : 1학년 과정인 <스토리보드기초>의 심화과정으로 애니메이션영화의 기획 및 제작에 있어서 첫 단계인 스토리보드의 역할과 제작방법을 이해하여 이야기의 구조 및 전개방법을 시각화시키는 방법을 습득하게 한다.

■ 만화와 멀티미디어 1, 2(Comics & Multimedia 1, 2) : 만화의 형식적, 장르적 특성 및 주제적, 서사적 특성을 이해하고 기초적인 만화제작에 필요한 실기능력을 습득하게 한다. 만화 읽기의 다양한 이론들과 방법론을 모색하고 만화와 그 인접장르의 연관성, 만화 주변의 문화적 사회적 맥락을 이해할 수 있도록 진행한다.

■ 발상과 표현(Conception & Expression) : 애니메이션 창작에 필요한 모티브를 얻기 위해 다양한 발상법을 실습하고 이를 이미지 또는 영상언어로 표현하는 실습을 병행하는 수업이다. 창작 애니메이션의 모티브를 이끌어내는 훈련과 이를 이미지 또는 영상언어로 만들어가는 과정을 통해 창작활동에 도움을 주기 위함이다.

■ 동작연기실습 1, 2(Practical Motion for Animation 1, 2) : 애니메이션의 동작은 애니메이터의 실제 움직임을 기반으로 표현되며 스톱모션 등의 애니메이션 기법의 경우 실제 연기와 움직임 표현의 중요성이 더욱 커지게 된다. 감정과 상황이 반영된 다양한 포즈의 연기훈련을 통해 주제의 전달을 위한 정확한 동작의 표현방법을 찾는 실습과정이다.

■ 3D 애니메이션 제작 3, 4(3D Animation Making 3, 4) : 3D 애니메이션 제작의 기본원리를 숙지하고 작품제작에 필요한 제작공정, 표현방법 등을 실습한다. 강의내용은 <3D 애니메이션 제작 1, 2>의 심화를 전제로, 3D 애니메이션의 기본 원리를 토대로 제작공정 중 모델링과 재질 편집, 애니메이션과 이펙트 분야를 학기 단위로 나눠 실습한다.

■ 애니메이션소프트웨어실습 1, 2(Animation Software Exercise 1, 2) : 애니메이션 제작공정에 디지털 방식을 도입하여 결과물의 질을 풍요롭게 할 수 있는 표현의 확장을 경험하게 한다. 완성작품을 만드는데 있어서 실험적인 요소를 강조하며 프로그램 숙지를 통한 자유로운 표현능력을 갖추는데 역점을 둔다. 학년 결과물에 대한 활용성을 강화하여 심화 학습한다.

■ 애니메이션 음향 3, 4(Sound and Animation 3, 4) : 영상음악과 음향의 기능·기법의 이해 및 Film이나 TV의 음악과 음향의 역할을 학습하고 개별 영상물에 실제 적용 가능토록 한다. 강의내용은 영상음악과 음향의 기능 기법 이해, Film이나 TV의 음악 등 음향의 역할을 학습하고 사운드 툴과 기술에 관한 기초지식과 실제, 미디의 이해를 통해 영상물에서의 사운드 표현 및 응용을 학습하고 영상물에 적용해 본다.

■ 그림책 만들기 1, 2(Picture Book Workshop 1, 2) : 기획에서 제작까지 자신의 이야기를 시각언어로 연출, 구조화하고 주제를 표현하는 다양한 전략에 대한 이해를 목표로 한다. 먼저 시각적 연상을 중심으로 실험적인 그림책 만들기를 학습한다. 그리고 이 과정을 통해 자신에게 잠재된 독창성을 끄집어 낼 수 있도록 유도한다. 최종적으로는 전자출판을 통한 그림책을 완성한다. 특히 3학년 정기작품발표의 만화 부문 진행과 연계하여 실습한다.

■ 독립 프로젝트 1~4(Independent Project 1~4) : 독립 프로젝트는 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 독립적인 제작 프로세스 및 글로벌 협력 프로젝트 등의 진행을 의미하며, 학기가 시작되기 전에 독립 프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인받아 진행할 수 있다. 독립 프로젝트를 수행하려는 학생은 지도교수에게 승인받은 전체 작업 일정과 계획대로 프로젝트를 진행해야 하며, 결과물을 제출하여 지도교수로부터 성적을 평가받아야 한다. 학점 및 전시 규정 등에 대한 제반사항은 학과의 규정에 따른다.

■ 스토리텔링 실습 1, 2(Storytelling Practice 1, 2) : 스토리텔링 실습 수업은 만화와 애니메이션이 창작되는 과정에서 글쓰기 과정을 중심으로 기존 작품분석과 새로운 발상, 그리고 집중적인 글쓰기를 하는 수업이다. 도전적이고 실험적인 방식을 통하여 콘텐츠의 내용과 형식을 보다 풍부하게 하기 위한 여러 가지 시도들이 논의되고 제작된다. 하나 이상의 작품을 완성하기 위한 실기 중심 수업이다. 매번 과제와 평가, 그리고 토론을 통한 분석으로 이루어진다.

■ 만화애니메이션미학 1, 2(Aesthetics of Cartoon & Animation 1, 2) : 이 수업은

만화와 애니메이션 창작자를 꿈꾸는 전공자를 위한 이론 수업으로서, 예술이론의 관점에서 만화와 애니메이션을 살피는 것을 목적으로 한다. 한 학기 동안 만화와 애니메이션이라는 예술 형식의 가능성을 생각해보고, 이들이 여타 장르와 맺고 있는 관계를 고찰한다. 이를 통해 자신이 '왜' 만화 혹은 애니메이션의 창작자가 되고자 하는지 생각해볼 기회를 갖는 것이 이 수업의 궁극적인 목적이다. 이 수업에서는 상업적/비상업적인 만화 및 애니메이션뿐 아니라 '예술'이라 분류되는 것, 그리고 '예술'이라 분류되지 않는 다양한 대상을 다룬다. 매주 주제에 따라 특정 작품 및 대상을 보고, 관련 이론을 읽는다. 이 수업에서 중요한 것은 '자신의 생각'이다. 유명한 이론을 익히는 것이 목적이 아니라 '자기 생각을 체계화하는 것'을 과제로 삼는다.

■ 애니메이션 디지털 촬영 1, 2(Digital Cinematography for Animation 1, 2) : 3차원 게임 제작에 대한 기본적인 이해와 CG를 이용한 기초 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 기본 개념의 이론적인 설명과 이에 관련된 컴퓨터 실습과 과제가 부여된다.

■ 엔진기반 애니메이션 실습 1, 2(Engine Based Animation Practice 1,2) : 융복합 콘텐츠 제작을 목표로 하는 수업으로 애니메이션의 확장을 시도하는 가상현실과 증강현실 및 혼합현실 등 애니메이션을 기반으로 XR 영역으로 확장하는 실기과목이다. 한중일 캠퍼스아시아 협력과목으로 진행되어 영어를 기반으로 진행된다.

■ 국제공동창작 1, 2(Global Co-creation 1, 2) : 한중일 3개 대학교 강사진이 영어를 기반으로 한중일의 언어와 문화를 비교학습하고 토론하는 글로벌 팀티칭을 진행한다.

■ 웹툰.코믹스 실기 1~4(Study of Webtoon and Comics 1~4) : 웹툰 또는 출판 베이스의 단편만화 창작을 통해 만화 창작의 종합적인 능력을 향상시킨다. 단편만화 창작의 매 단계마다 이론 수업과 토론을 병행한다. 이 수업을 통해 수강자는 정기작으로서의 만화작업을 진행할 수 있다.

■ 입체캐릭터만들기1, 2(Creating 3D Character 1, 2) : 이 수업에서는 인체의 다양한 표현 방법을 연구하여 애니메이션 제작에 필요한 드로잉 능력을 기르게 된다. 1학년의 <인체드로잉 1, 2>의 심화 또는 응용과정으로 다양한 동물의 묘사, 동물 및 무생물의 의인화 표현 등을 실습하고, 캐릭터 창조를 위한 컨셉 드로잉을 고려하여 진행한다. 인체드로잉의 입체작업을 위주로 한 수업으로 넓은 맥락에서 인체에 대한 탐구를 수행하는 과목이다.

■ 캐릭터애니메이션 3, 4(Character Animation 3, 4) : <캐릭터애니메이션 1>을 바

탕으로 좀 더 깊이 있는 타이밍과 기술에 대한 발견을 지도한다. 이론 강의와 실기, 과제를 통한 체험을 한다.

■ 스토리텔링의 확장: 인터랙티브 미디어 워크샵 1, 2(Expanded Storytelling: Interactive Media Workshop 1, 2) : 본 교과목은 학생들이 전통적인 애니메이션과 웹툰의 경계를 넘어 인터랙티브한 스토리 콘텐츠를 창작할 수 있도록 한다. 인터랙티브 스토리텔링의 이론적 심화와 생성형 AI를 포함한 반응형 콘텐츠의 실험적 실습을 병행함으로써, 학생들이 다양한 디지털 미디어 환경 변화에 능동적으로 대응하고 창의적인 스토리텔링 역량을 강화하는 데 목적이 있다.

■ 프로덕션집중워크샵(Production Intensive Workshop) : 졸업예정자의 작품 제작을 돕기 위한 프로덕션 실습 과목이다. 짧은 기간 풀타임으로 작업에 집중해 학기 중 몰입하기 어려웠던 메인 프로덕션의 생산성을 최대로 높이기 위함이다. 높은 밀도의 실습시간 확보와 제작을 위한 원활한 커뮤니케이션을 통한 집중 상담으로 학생들 스스로 자신의 능력치를 가늠하는 계기로 삼는다.

■ 스톱모션 워크샵 1, 2(Stop Motion Animation Workshop 1, 2) : 콤마 촬영을 기반으로 하는 애니메이션 과정을 수행한다. 본 강의를 통해 수강자는 다양한 재료로 세트와 캐릭터 등의 오브젝트를 만들고, 최종적으로 애니메이션을 제작 완성하는데 목표를 둔다.

■ 한중일 Co-work(Co-work of Korea, China and Japan): 이 수업은 동명의 프로젝트를 캠퍼스아시아 사업으로 진행하는 한국, 중국, 일본 3개국의 협동 애니메이션 제작 수업이다. 한중일 Co-work는 5월부터 8월사이의 기간에 대면, 비대면으로 프리프로덕션, 포스트프로덕션을 진행하고 있으며, 한국의 한국예술종합학교, 중국의 중국전매대학, 일본의 도쿄예술대학 3개의 학교에 재학 중인 학생들이 팀을 이루어 하나의 주제로 함께 애니메이션을 제작하는 수업이다.

■ 작업으로가는 길찾기와 정리(Finding and organazing the way to artworks): 애니메이션과의 1년에 한 작품 개인 정기작 제작 특성상, 학생들의 작품제작과 관련되어야기되는 다양한 문제와 압박감에 대한 해결책을 포괄적으로 모색하여 작가적 역량을 함양토록 해주는 과목이다.

■ 산학협력 경험 프로젝트(Industry-Academic Collaboration Project): 산학협력 경험 프로젝트는 학생들이 학교와 산업체 간의 협력을 통해 실제 산업 분야에서 경험을 쌓

는 교과목. 학생들은 실무 프로젝트에 참여하고 문제 해결 능력을 키우며, 직무에 필요한 기술과 지식을 습득하는데 중점을 둔다. 이 과목은 이론적인 학습과 현장 경험을 통합하여 학생들에게 실무 역량을 강화하는 기회를 제공한다.

영 상 이 론 과

교육목표

영화를 중심으로 다양한 영상 문화 현상을 연구하고 현재의 문화지형을 분석하여 새로운 문화생산물을 기획하는 인력을 양성하는데 목표를 둔다. 이론적 실천과 실천적 이론을 목표로 영화연구, 스크린 문화연구, 동아시아 영상문화연구 등 시각문화를 중심으로 한 학제적 연구 및 교육을 실시한다.

▣ 이론연구와 현장의 접목을 통한 실천적 교육지향

영화사, 영화이론, 영화비평 강좌와 문화연구, 미학 전반에 대한 이론 교육을 토대로 하면서 영화비평과 영상기획을 위한 실기강좌, 영상문화와 산업현장에서의 인턴십 강좌를 병행하여 이론 연구와 영상문화산업 현장의 접목에 역점을 둔 실천적 교육을 지향하고 있다.

영화이론과 문화이론을 중심으로 세계영화사와 각 지역 영화사 등 영화이론과 영화사를 두루 섭렵하는 수업이 개설되어 있다. 현대 영화이론, 영상문화이론의 쟁점 등 이론의 쟁점에 관한 심도 깊은 세미나식 수업과 창작 과정의 이해를 위한 이론과 평론, 그리고 기획자의 역할을 창조적으로 수행하기 위한 비평, 기획, 제작에 관한 각종 워크숍이 진행된다. 학생 개개인의 관심과 역량에 맞게 영상산업과 영상문화 현장의 산업적 측면과 공공적 측면을 아울러 경험할 수 있도록 맞춤형/프로젝트형 교육과정을 구성, 운영하고 있다.

▣ 전공별 특성화 교육과정 운영

예술사과정 1, 2학년은 전공 구분 없이 이론적 기초(foundation) 교육에 역점을 둔 강의 중심 수업을 진행한다. 3, 4학년은 이론전공과 영상기획전공으로 세분화하여 운영하고 있으며, 세미나와 워크샵 중심으로 현장적합형 전공교육을 실시한다.

이론전공은 영화비평 현장에서 활동하는 강사들이 진행하는 세미나, 워크샵을 통해 영화텍스트의 구체적 분석/평가를 위한 이론 수업과 저널비평 현장과의 접목을 도모한다. 영상기획전공은 영상문화 및 영상산업과 정책 현장과의 연계 실습을 통한 현장적합형 전문인력(영화제 큐레이팅, 영화기획개발, 영상미디어교육, 영화정책연구 등) 육성을 목표로 한다.

<전공필수>

■ 한국영화사연구(Korean Film History) : 1990년대 이후 한국영화가 해외에 본격적으로 소개되면서 한국영화연구의 국제적 위상도 매우 높아졌다. 한국영화연구에 대한 국제적 관심이 높아지면서 국내 학자뿐만 아니라 해외의 많은 학자들이 한국영화에 관한 담론을 생산해내고 있다. 이처럼 한국영화의 급격한 변화에 뒤따라 최근 국내외에서 진행되고 있는 한국영화연구 경향도 내셔널 시네마의 내부와 외부의 경계를 재구성하는 방향으로 바뀌고 있다. 이러한 맥락에서 본 수업은 이제까지 이루어진 내셔널 단위의 한국영화사 연구를 전체적으로 일목요연하게 살펴보면서, 한국영화사를 조선영화, 해방 영화, 남한 영화, 세계화에 따른 한국형 블록버스터 등 시대별 양식별로 검토한다. 본 수업은 또한 비교영화연구적이고 트랜스내셔널한 관점에서 제기될 수 있는 문제 설정을 통해 한국영화사를 재구성함으로써 새로운 시각에서 한국영화사를 바라볼 수 있는 기틀을 마련하고자 한다.

■ 세계영화사연구(World Film History) : 영화사를 영화가 만들어낸 문제들을 중심으로 언어와 표현양식의 변화, 영화의 혁신가들의 역사, 영화와 역사가 맺고 있었던 관계들을 살펴보고 최종적으로 영화의 현재를 검토한다. 방법상으로는 통시적인 관점에서 영화사를 구성하는 다양한 흐름들, 유파들, 그리고 작가들에 대한 폭넓은 이해를 목적, 횡적, 종적인 관점의 교차를 통해 영화사를 구성하는 질료들을 해석하면서, 보다 미래 지향적인 영화사적 관점의 정립을 모색한다. 영화사에서 문제적인 지점들을 구성하는 중요 작가들의 작품들을 꼼꼼하게 읽고, 이것들과 통시적, 공시적으로 연결되는 문화적 맥락들을 폭넓게 학습하며, 역사와 문화적 문맥들이 어떻게 작가가 창조해 낸 독특한 영화적 개념적 틀 속에서 재해석될 수 있는지, 그리고 이미지 일반의 역사적 문제의식 속으로 확장될 수 있는지에 대해 토론한다.

■ 유럽영화사(European Film History) : 유럽영화가 어떻게 유럽의 사회적 현실을 반영했는지를 검토할 뿐만 아니라, 영화가 유럽인의 정체성, 혹은 자국의 정체성의 문제를 어떻게 구성했는지에 대해서도 들여다본다. 보다 구체적으로 본 수업은 두 번의 세계대전이 유럽영화의 형성에 어떤 영향을 끼쳤는지 검토할 뿐만 아니라, 새로운 씨네필 세대의 등장과 함께 급격하게 변모하게 된 전후의 유럽영화가 전쟁기간 동안 담아내지 못했던 현실의 파편들을 다루면서 영화라는 매체 자체를 혁신해가는 과정을 프랑스, 이탈리아, 독일, 스페인 영화를 중심으로 다루도록 한다.

■ 영화이론입문(Introduction to Cinema Studies) : 영화이론에 관한 입문적 과정으로서 기존의 영화이론의 역사에서 형성된 주요 논점들을 개괄적으로 살펴보는 것을 목표로

한다. 초기 무성영화이론과 소비에트 몽타주 이론을 살펴보는 것으로부터 시작하여, 정신분석학, 페미니즘, 퀴어이론, 다문화주의와 재현의 문제, 영화와 탈식민의 문제를 검토하는 것에 이르기까지, 영화이론의 역사에서 형성된 주요 토픽들을 살펴보고, 관련된 영화들을 분석할 뿐만 아니라, 관련 영화 보기 및 질의응답 등으로 진행한다.

■ 영화이론세미나(Seminar for Cinema Studies) : 기존의 영화이론의 담론적 장(場)에서 형성된 주요 논점들을 개괄적으로 살펴보았던 <영화이론입문>을 심화하는 과목이다. 영화이론의 역사를 연대기적으로 정리하기보다는 특정한 토픽을 중심으로 고전 및 현대 영화이론들을 개괄적으로 살펴보고, 이 이론들이 동시대 시각문화의 변화된 환경 속에서 어떻게 수용, 변화, 재구성되었는지 살펴보는 것을 목표로 한다.

■ 서사분석세미나 Ⅰ(Narrative Analysis Seminar Ⅰ) : 영화적 서사의 특수성을 이해하는 데 도움이 되는 서사이론과 기호학 등 다양한 방법론을 익히고, 이를 매개로 영화와 방송드라마, 혹은 애니메이션 등 영상 텍스트 사례 분석을 통해 최초 착상에서부터 시나리오 구성, 프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션 과정의 전개에 대한 이해를 높이도록 한다. 1학기에는 내용면 분석에 역점을 두어, 서사적 내용의 질료(인물, 시공간적 배경, 사건 등 소재 차원), 내용의 형식(특정한 시공간에서 인물들 사이에서 벌어지는 사건들의 구조화 형식, 즉 플롯), 내용의 기능(주제와 이데올로기, 문화적 코드 등)의 층위를 구별하고, 한 층위에서 다른 층위로의 전환의 메커니즘과 시점과 화법 등 다양한 서사적 장치 운영의 묘미를 충실히 이해한다. 강의 전반부에서는 서사적 틀 전체에 대한 개요와 서사이론 및 기호학, 이데올로기론 등 주요 방법론을 소개하고, 후반부에서는 이를 응용하여 조를 구성하여 공동으로 선택한 작품을 분석한다.

■ 서사분석세미나 Ⅱ(Narrative Analysis Seminar Ⅱ) : 서사적 내용면 분석에 역점을 둔 1학기의 <서사분석세미나 I>에 이어 서사적 표현면의 분석에 역점을 둔다. 특히 시공간의 개념, 미장센과 동선 분석, 액자구조나 교차편집 또는 시점 샷 등의 다양한 장치 운영의 사례 등에 대한 연구를 통해 응용력을 높이고, 특정 텍스트 사례를 선정하여 문제점을 분석한 후 내용면과 표현면의 연결과 종합에 역점을 두고, 인물의 성격 유형, 사건과 갈등의 유형, 공간, 문화적 코드와 이데올로기 등에 대한 심층적 조사연구를 보완한다. 1학기와 유사하게 조를 편성하여 공동으로 선정한 작품을 분석한다.

■ 영화비평세미나 1(Seminar for Film Criticism 1) : 영화비평은 협소하게는 관객에게 익숙하지 않은 영화적 메커니즘과 전략을 설명할 뿐만 아니라, 넓게는 관객으로 하여금 비평의 대상인 영화 텍스트와 관련된 사회적, 문화적 의미 만들기에 관한 안목을 키우는 역할을 한다. 이를 실천하기 위해, 본 과목은 영화비평의 다양한 사조와 방법을 이론적으로 살펴보고, 성공적인

비평사례를 해당 작품과 비교하여 분석함으로써 여러 유형의 작품에 대해 비평적 글쓰기를 훈련하도록 한다. 궁극적으로 본 과목은 해당 영화 텍스트를 다양한 시각과 각도에서 새롭게 해석함으로써 기존의 비평과는 차별화된 새로운 해석을 제공하는 것을 목표로 한다.

■ 비판리뷰 Ⅰ, Ⅱ(Critical Review Ⅰ, Ⅱ) : <비판리뷰 Ⅰ>은 졸업논문의 주제를 정하고 해당 주제에 관한 기존의 선행연구를 검토하며, 논문의 초고를 작성한다. <비판리뷰 Ⅱ>는 <비판리뷰 Ⅰ>에서 제시한 초고를 심화·발전시키는 과정으로, 연구배경, 연구대상, 연구의 목적 및 필요성, 선행연구 검토 및 방법론 구성 등의 과정을 거쳐 실제적으로 논문을 작성한다. <비판리뷰 Ⅱ>는 1회의 프로포절 발표와 1회의 최종발표를 통해 논문을 완성하고, 그 결과를 바탕으로 성적을 평가한다.

■ 영상이론의 철학적 계보학 1, 2(Philosophical Genealogy of Cinema Studies 1, 2) : 20세기 중반 영상이론에 이론적 토대를 제공해온 근현대 철학의 주요 흐름들(주체철학, 언어-기호 철학, 사회철학 등)과 20세기 후반 이래 오늘에 이르기까지 영상이론의 지형 변화를 촉진하고 있는 과학철학과 미디어 이론 및 과 사이버네틱스(및 인지과학)의 주요 흐름들을 쟁점 중심으로 파악하고, 이 이론들과 영상이론과의 내적 연관성을 계보학적으로 이해하도록 하는 데 그 목표가 있다. <영상이론의 철학적 계보학 1>에서는 영상이론과 근현대 주체철학, 언어철학/기호학 및 사회철학과 시스템과학 간의 상호작용의 계보학적 흐름을 다루며, <영상이론의 철학적 계보학 2>에서는 영상이론과 과학철학, 미디어 철학 및 인지과학-사이버네틱스 간의 상호작용의 계보학적 흐름을 다루도록 한다.

■ 동북아시아영화사연구 1, 2(North-eastern Asian Film histories 1, 2) : 영화연구와 한국, 중국, 일본 등 동북아시아 지역연구의 생산적 접합을 모색하는 수업이다. 아시아 스크린의 교류라는 틀로 동북아시아 영화를 연구할 때 어떤 새로운 논점들이 형성되는지 생각해보는 수업이다. <동북아시아 영화사연구 1>, <동북아시아 영화사연구 2>는 <한국 영화사연구>의 경우와 마찬가지로 비교영화연구적이고 트랜스내셔널한 관점에서 동북아시아 영화사를 재구성함으로써 기존의 일국 단위에 초점을 맞추었던 내셔널 시네마 연구들과 차별화되는 지점을 드러낼 것이다.

<영상기획전공 전공필수>

■ 대안적 상영 및 플랫폼 기획(Project Planning and Development for Alternative Screening) : 무빙 이미지를 대안적으로 제작하고 배급했던 역사적 사례들을 검토한다. 멀티플렉스, 시네마테크, 국제영화제를 비롯한 동시대의 관습적인 상영 플랫폼을 비판적으로 분석한다. 더 나아가 대안적 영상 제작 및 배급 채널 다각화의 가능성을 진단하고, 이를 바탕으로 수강생은 각자 자신만의 상영 포맷을 구체화한다.

■ 독립영화연구(Independent Film Studies) : 독립영화의 역사적, 미학적 의미를 개괄하고, 개별 작품을 통해 그 변화상을 짚어본다. 과거와 현재, 국내와 해외, 다큐멘터리와 극영화 등 다양한 작품들의 경계를 횡단하면서 그 경계가 갖는 의미를 탐색하는 것을 목표로 한다. 국내외 주요 독립 극영화와 독립 다큐멘터리를 시사하고 이에 대한 선행 연구를 발제하고 토론을 진행한다.

■ 미디어교육 & 미디어센터(Media Education & Media Centre) : 문화예술교육과 영상 이론의 맥락 속에서 미디어교육의 역할과 위상을 고찰하며, 퍼블릭 액세스(public access)를 비롯한 미디어교육 및 미디어센터에 관한 쟁점과 정책들을 분석한다. 이를 통해 국내외 미디어교육 사업 사례와 선행 연구 분석을 통해 앞으로 미디어 교육이 나아가야 할 방향을 진단하고자 한다. 수강생은 본 과목을 통해 미디어교육 기획자의 역량을 키우고, 기존 미디어센터와의 협력 방향을 탐색하도록 한다.

■ 기획 프로젝트 2(Project Planning and Development for Screen/Visual Culture 2) : 수강생으로 하여금 영화 배급과 상영 프로세스 안에서 동반되는 마케팅과 세일즈 분야에 대한 기획 역량을 향상시키는 것을 목표로 한다. 기존 한국영화산업의 현황을 파악하고 이를 비판적으로 분석해본다. 더 나아가 영상 매체와 상영 플랫폼이 다변화되는 상황 속에서 새로운 영상콘텐츠에 걸맞은 마케팅 및 배급 방법을 고민해본다.

■ 영화배급 및 상영의 이해(Understanding of Film Distribution and Screening) : 영화 배급과 상영은 제작 후 영화가 관객에게 도달하는 전 과정을 지칭하며, 영화의 성격과 유형에 따라 그 방식과 전략이 다르게 나타난다. 이런 맥락에서, 본 과목은 우선 영화 배급 및 상영 과정에 관한 기본적이고 일반적인 이해를 도모한다. 그 다음으로 현재 한국영화산업 안에서 독립영화의 배급 현황과 실제 사례 연구를 통해 독립영화가 '자립' 할 수 있는 배급 조건을 모색하고자 한다. 마지막으로 다양한 상영 이슈와 정책을 검토하며 상영 프로세스를 이해하고, 이를 통해 수강생은 각자의 상영 기획을 설계하는 시간을 갖는다.

■ 영화제 기획(Film Festival Programming) : 영화제의 역사와 기능에 대해 알아보고, 오늘날 세계 각국에서 개최되고 있는 영화제들을 살펴본다. 영화 배급사와 국제적인 세일즈 에이전시들의 전략에 따라 영화제 간 위계가 재편되고 있는 상황 속에서, 영화가 어떻게 변형되고 있는지, 그리고 대안적 영화제의 프로그래밍과 운영은 어떻게 가능할 것인지 모색한다. 또한 본 강의는 영화관을 넘어 미술관, 공연장 및 텔레비전과 인터넷 등 다양한 장소로 확산되고 있는 동시대 시각문화 속에서 영화제 기획의 전략을 검토하는 시간을 갖는다.

<영상이론전공 전공필수>

■ 문화연구강독(Textual Reading on the Culture) : 문화연구는 세분화된 분과학문체계에 안주해 있던 대학교육체계와 엘리트문화만을 선호한 지식사회에 대해 이론뿐 아니라 실천의 형태로써 비판하고 개입한 1960년대 영국의 지적 전통에서 유래되었다. 본 과목은 영국문화연구의 주요 성과들을 주요 논문들을 통해 강독해 가는 강좌로서 영화 텍스트의 사회문화적 맥락을 이해하는 데에 기초적인 지식들을 원전(국역 또는 원문)을 통해 습득하는 의미 있는 체험이 될 것이다. 또한 본 과목은 해당 논문들과 연관된 대중문화에 대한 조사와 토론을 통해 20세기 후반의 대중문화 형성 과정에 대한 이해를 높이도록 하는 과정을 병행한다.

■ 영상연구방법론(Methodology for Cinema Studies) : 시각문화 분석을 위해 도입되어온 다양한 방법론을 소개하고 이를 다각적으로 응용하여 영상 텍스트 분석에 유용하게 사용해보는 것을 목표로 한다. 시각문화에 관한 단순한 인상비평이 아닌, 이론적 근거에 바탕 하여 비판적 분석을 시도할 수 있도록 한다. 이를 살펴보기 위해 질적연구방법론을 유형별로 검토한다. 예컨대 질적연구방법론 가운데 하나인 담화 분석(discourse analysis)은 담화와 물리적 현실의 관계를 어떻게 정립할 것인가의 문제와 관련된다. 본 과목은 담화 분석의 정의 및 범주 등을 조망하여 이를 영상연구에 적용할 경우 어떤 유의미한 의미들을 산출할 수 있을지 모색해본다.

■ 다큐멘터리이론세미나(Documentary Theory Seminar) : 다큐멘터리의 특징과 이를 둘러싼 논쟁들을 이론적으로 짚어보는 과목으로, 오늘날 폭발적으로 증가하고 있는 다큐멘터리의 제작, 배급, 상영 및 수용을 비판적으로 탐색하기 위한 이론적 발판을 마련하는데 초점을 맞춘다. 보다 구체적으로 다큐멘터리의 역사에서 픽션과 논픽션의 경계를 새롭게 정의하는 것이 무엇인지처럼 다큐멘터리를 정의할 때마다 제기되는 주요 논점들을 이론적으로 검토하는 과목이다. 또한 본 과목은 다큐멘터리의 개념이 형성되어 오면서 쌓여온 다양한 쟁점들을 살펴보면서, 오늘날의 변화된 동시대 시각문화에서 다큐멘터리가 차지하고 있는 변화된 위상과 역할에 대해 고민한다.

■ 현대영화이론의 쟁점(Main Problems in Modern Film Theory) : 고전영화이론과 차별화되는 현대영화이론의 고유한 특징이란 무엇인지 검토한다. 초기 무성영화의 시대부터 현재의 디지털 테크놀로지에 이르기까지 영화이론이 어떻게 변화해왔고, 변화된 영화이론이 동시대의 변화된 시각문화를 분석할 때 어떠한 의미를 갖는가에 대해서도 논의하려고 한다. 영화이론의 개념 및 역사, 쟁점 등을 검토하고, 그 이론 및 개념과 관계있는 영화들을 관람한다. 좀 더 구체적으로, 기호학, 정신분석학, 페미니즘, 이데올로기 비판의 기본 개념과 비판이론에 대한 강의와 더불어 구체적인 텍스트 분석을 병행한다.

■ 영상문화이론의 쟁점(Main Problems in Visual Culture Studies) : 영상문화이론은 영상을 둘러싼 다양한 주제들에 관한 폭넓은 학제적 탐색을 특징으로 한다. 이에 따라 영상문화이론은 영화이론을 포괄하는 보다 큰 범주에 해당한다. 그것은 또 하나의 분과학문을 지향하지도 않는다. 이는 여러 방법과 관점을 하나의 주제에 적용시키는 것이 아니라, 각각의 개별적 학문에서 다룰 수 없는 학제적인 주제를 찾아내는 것과 연관되는 것으로, 일종의 분과학문 체제에 대한 비판적 접근으로 이해될 수 있다. 이런 맥락에서 본 과목은 영상문화이론의 주요 쟁점들을 개괄하여 살펴봄으로써 동시대 시각문화의 지형을 그려보는 시간을 갖는 것을 목표로 한다.

■ 영화이론과 문화이론(Film Theories & Cultural Studies) : 영화이론과 문화이론의 생산적 '절합'(articulation)을 도모한다. 즉 이 과목은 문화이론의 출현이 어떻게 영화이론을 새롭게 조명하게 하는지, 또 영화이론이 문화이론에 시사해 주는 점은 무엇인지, 그리고 영화이론과 문화이론은 각각 '이론'의 지평을 어떻게 바꿀 것인지 등을 모색한다. 이를 살펴보기 위해, 본 과목은 문화이론에서 사용되는 핵심 쟁점들 및 개념들을 이해하고, 문화이론에서 사용되는 개념들이 영화이론에서 어떻게 연동되고 있는지 검토하며, 마지막으로는 문화이론과 영화이론에서 사용되는 개념들을 두루 살펴본 후, 이 개념들이 아시아 시각문화의 교통의 흐름 속에서 어떻게 수용, 접합, 변형될 수 있는지 검토한다.

<전공선택>

■ 영상기획입문(Introduction to Project planning and Development on Screen/Visual Culture) : 영상기획전공자를 위한 '입문' 강의의 성격을 띤다. 문화정책과 시각문화의 관계를 고찰하는 것으로부터 변화하는 매체 환경 속에서 기획 역량을 함양하기 위한 이론적 시도를 탐색하는 시도에 이르기까지 기획에 필요한 이론적 토대를 다지는 것을 목표로 한다.

■ 기획프로젝트 1(Project Planning and Development for Screen/Visual Culture 1) : 21세기 유비쿼터스 시대를 맞이하여 미디어 환경은 대대적으로 변화하고 있다. 이미 저렴하고

기동력 있는 새로운 미디어의 등장으로 많은 미디어 콘텐츠들이 웹과 앱을 통해 새롭게 등장하고 있으며 장르와 포맷 차원에서 새롭게 진화하고 있다. 이러한 미디어 환경에 대응하여 미디어생태계의 변동을 조사연구하고 새로운 장르와 포맷을 사고함으로써 기획 역량을 향상시키는 것을 목표로 한다.

■ 영화비평세미나 2(Seminar for Film Criticism 2) : <영화비평세미나 1>에서 학습한 내용을 심화·발전시키는 수업이다. 특히 영화의 사회성 및 역사성에 대한 인식을 요구하는 몇 가지 문제의식을 설정해 놓고, 이를 바탕으로 비평의 형식과 태도에 대해 성찰하며, 영화비평을 구체적으로 실습해보는 것을 목표로 한다.

■ 단편영화제작기초(Basic Short Film Making) : 본 과목에서는 단편 영화를 공동으로 제작한다. 프리 프로덕션에서 포스트 프로덕션에 이르기까지 제작에 관한 전 과정을 경험함으로써 영화의 전반적인 제작 공정을 이해하도록 한다. 시나리오, 콘티, 촬영, 조명, 녹음, 편집, 현상 등의 과정을 실습하여 현장 접근적인 이론을 펼칠 수 있는 기회를 갖도록 한다.

■ 영상문화글쓰기 1, 2(Writing on Film & Visual Culture 1, 2) : <영상문화글쓰기 1, 2>는 영화를 포함한 시각문화를 관람한 후에 일어나는 막연한 감상을 창의적인 글쓰기의 형태로 전환시키는 수업이다. 자기만의 창의적인 주제를 흥미롭게 전개시키고, 이를 아름다운 한글로 표현하며, 문법에 맞게 글을 쓰고, 글쓰기의 즐거움을 경험하는 시간이다. 시각문화연구의 주요 논쟁을 불러온 현상들을 보며, 작품 비평의 윤곽을 그릴 뿐만 아니라, 최종적으로는 비평문 작성을 통해 자기만의 독창적인 생각을 다른 사람들과 공유하는 경험을 쌓는 것을 목적으로 한다.

■ 미국영화사(History of American Film) : 고전 할리우드 영화부터 1960년대 뉴 아메리칸 시네마를 거쳐 최근 할리우드 영화에 이르기까지 미국영화사를 개괄적으로 파악하는데 초점을 맞춘다. 미국 영화사에 나타나 연속과 불연속의 계기들을 두루 살펴보고, 보다 구체적으로는 1960~70년대 반문화와 뉴 아메리칸 시네마가 서로에게 어떤 영향을 주고받았는지를 조망하며, 뉴 아메리칸 시네마 이후의 할리우드 영화의 경향에 대해서도 이해하는 시간을 갖는다.

■ 문화연구세미나(Seminar for Cultural Studies) : 다종다양한 인문학, 사회과학, 자연과학의 연구 성과와 방법론들을 주제와 문제 중심으로 묶어내어 동시대 문화 현상과 문화 정치적, 문화 경제적 관계들을 비판적으로 분석하는 데 초점을 맞추고 있다. 강의의 초반부에서는 문화연구의 발원지였던 영국 버밍햄연구소의 1960~80년대의 연구 성과, 미국과 호주 등지로 확산된 비판적 문화연구의 전파과정 등을 조망하고, 후반부에서는 1990년대 이후 한국에서 진행된 문화연구의 성과를 살펴보면서 전지구화의 영향 아래 급변하는 오늘의 문화 현실의 주요 이슈

들을 점검하도록 한다.

■ 실험영화사(History of Experimental Film) : 우선 실험영화사를 지역과 시기별로 이해하면서 대표적인 작품을 감상하고 그 특징을 분석한다. 다음으로는 올드미디어와 뉴미디어의 특징을 이해하는 기회를 갖는다. 또 실험영화에 드러난 여성, 퀴어, 이주 등 소수문화와 액티비즘의 문제를 들여다보고, 한국 실험영화사에서 나타난 미학적 관점에 대해서도 살펴보는 시간을 갖는다. 마지막으로 본 과목은 실험영화를 영화, 미술, 문학, 무용 등 다양한 매체 및 장르 사이에서 발생하는 인터미디어적 관점에 입각해서 조명하는 시간을 갖도록 한다.

■ 시네마에서 뉴미디어까지(From Cinema to New Media) : 디지털 기술의 발전과 인터넷의 확산, 위성방송 시대의 개막으로 오늘날 시네마 개념의 내포와 외연이 크게 변하고 있다. 수십 개로 세분화되었던 제작공정이 단순화, 통합되어감과 동시에 매체 다변화와 통합화로 윈도우 효과가 증폭되고 있고, 모바일 영화까지 등장하고 있어 영화의 포맷, 수용양식 역시 다변화되는 추세이다. 본 과목에서는 시네마의 개념적, 기술적, 산업적 지형 변화의 추세를 살펴보고, 전통적인 영화와 모바일 영화 사이에 존재하는 연속성과 비연속성, 산업과 문화의 관계 변화 등을 포괄적으로 점검하는 데 역점을 둔다.

■ 러시아영화사(History of Russian Film) : 러시아 영화와 사회주의 리얼리즘의 관계, 러시아 영화의 다큐멘터리적인 경향, 회화적·시적인 경향 등의 주제를 중심으로 하여 러시아 영화사를 개괄적으로 이해하는 데에 목표를 두고 있다. 러시아 영화사는 또 영화적 리얼리즘 형성의 중요한 축을 형성하고 있기 때문에 영화와 리얼리즘의 관계에 대해서도 살펴본다. 초기 러시아 영화에서부터 현재에 이르는 영화들을 시사하고 토론하는 시간을 갖는다.

■ 영상엔터테인먼트와 법제(Visual Entertainment & Law) : 영상산업은 변화된 사회 환경에 상응하는 새로운 법제적 정비 작업을 필요로 한다. 이런 점에서 영상산업은 지역과 시대마다 다르게 나타나는 특정한 역사적 산물이다. 즉 노동조합이나 표준계약제도, 독과점 방지법, 저작권법, 입장권 통합전산망 등의 법제 역시 나라마다 상이한 방식으로 구성되는 특수한 역사적 산물인 것이다. 이 수업에서는 영상산업의 문제를 한국영화산업으로 좁혀, 한국영화산업에서 어떠한 법제적 변화가 있어 왔고, 앞으로 당면한 법제적 과제는 무엇인지를 이해하도록 한다.

■ 디지털영화제작워크샵(Digital Film Making Workshop) : 디지털 매체의 특징을 제작작업을 진행해 나아가는 과정 속에서 발견해내고, 짧은 분량의 습작을 자주 제작함으로써 디지털 매체에 대한 감각을 익힌다. 디지털 테크놀로지를 통해 영화 창작 과정의 복잡성에

대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다.

■ 영화와 페미니즘(Cinema & Feminism) : 현대영화연구의 주요 토픽 가운데 하나인 시네 페미니즘을 역사적, 이론적 관점에서 두루 검토한다. 여성주의적 시각에 입각한 텍스트 비평을 훈련하는 수업이다. 대표적 여성영화를 관람하고, 시네 페미니즘의 계보학 속에 어떤 논점들이 주요하게 형성되었는지를 일별하며, 향후 영화와 페미니즘의 관계를 어떤 각도에서 사고해야 할지 고민하는 수업이다.

■ 아시아영화사의 쟁점(Central Problems in Asian Film History) : 비교영화연구, 트랜스내셔널리즘, 탈식민주의의 관점에 입각하여 아시아 영화라는 추정적 단위를 역사적, 이론적으로 쟁점화한다. 아시아 영화의 형성에서 생산된 비평/이론 담론들을 살펴보고, 이 담론들이 산출된 특정한 역사적 맥락을 집중적으로 들여다보고자 한다.

■ 현대사진비평세미나(Seminar for Criticism of Contemporary Photography) : 사진문화에 대한 전반적인 이해와 비평적 읽기를 시도한다. 사진을 이슈별(풍경, 인물 등)로 살펴보되, 역사적인 배경을 충분히 이해하며, 현대 사진비평의 흐름을 이해하고, 사진을 보는 눈을 기르며, 사진에 대한 글쓰기를 연습한다.

■ 한국영화사의 쟁점(Main Problems in Korean Film History) : 식민지 조선영화부터 최근 한국영화에 이르기까지 한국영화사 담론에서 어떤 쟁점들이 형성되어 왔는지 살펴보고, 각 쟁점들이 형성된 맥락을 검토한다. 학기별로 젠더, 근대성, 장르, 양식 등 특정한 토픽을 중심으로 한국 영화사를 검토한다. 궁극적으로 본 과목은 새로운 각도에서 한국영화사를 바라볼 수 있는 기틀을 마련하는데 중점을 둔다.

■ 독립프로젝트 1, 2(Independent Project 1, 2) : 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 특수하고 복합적인 주제나 문제를 다루려는 논문을 쓰거나 기획제작 실습 작업을 수행하고자 할 경우, 학기가 시작되기 전에 독립 프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인받아 진행한다. 독립 프로젝트를 수행하려는 학생은 지도교수에게 승인받은 전체 작업 일정과 계획대로 프로젝트를 진행해야 하며, 결과물을 제출하여 지도교수로부터 성적을 평가받는다.

■ 현장실습 1, 2(Internship 1, 2) : 영화사, 방송국, 영화제나 미디어센터, 영상저널 등 영상산업 및 교육현장에서 실습을 희망하는 학생이 있을 경우, 해당 학생은 학기 시작 전에 희망하는 현장과의 연결을 학과장에게 신청한다. 현장에서 이를 승인할 경우, 해당 학생은 학과장과의 협의 하에 산업 및 교육 현장에서 실습을 지도하고 평

가할 지도교수의 선택을 요청할 수 있다. 현장에서의 실습 과제 및 결과물을 현장의 지도교수에게 제출하여 성적을 평가받고 결과물 1부를 학과장에게 별도로 제출한다.

■ 장르연구(Genre Studies) : 장르연구는 장르의 역사적 변천과정을 살펴볼 뿐만 아니라 장르연구를 통해 영화가 사회와 맺고 있는 복합적이고도 다층적인 관계를 탐색하는 시간을 갖는다. 시각예술 분야의 다양한 장르의 개념을 정의, 조명해보는 가운데 수강생들의 비평적 관점을 확장시키는 수업이다.