영상원

2년 과정

교과목 일람표

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
영화과 (연출)	전필	1	1	I432040	초급프로덕션WS	3	6	○			
				I432030	연출 1	2	3	○			
			2	I432060	중급프로덕션WS	3	6	○			
				I432101	연출 2	2	3	○			
		2	1	I432080	고급프로덕션WS	3	6	○			
				I432102	연출 3	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	3	6	○			
				I432100	연출 4	2	3	○			
	전선	1	1	IM00880	시나리오 분석	3	3		○ (타전공)		
				I433411	작가연구	2	3		○ (타전공)		
				IM00330	연기실습	2	3			○	
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3		○ (타전공)		
			2	IM00231	연출실무 1(촬영, 미술)	2	3	○			
				I433040	작품연구	2	3		○ (타전공)		
				IM00142	장편시나리오WS 2	2	3		○ (타전공)		
		2	1	IM00232	연출실무 2(기획, CG, 음향)	2	3	○			
				IM00240	장면연출	2	3	○			
				IM00250	스타일분석	2	3	○			
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3		○ (타전공)		
			2	IM00233	연출실무 3(편집, 음악)	2	3	○			
				IM00190	작품분석	3	3	○			
				IM00220	연기연출	2	4			○	
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3		○ (타전공)		
영화과 (촬영)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○			

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I432110	촬영초급	3	3	○			
영화과 (촬영)	전필	1	2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○			
				I432120	촬영중급	3	3	○			
				I433110	스테디캠WS	2	3	○			
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○			
				IM00801	촬영고급 1	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	4	4	○			
				IM00802	촬영고급 2	3	3	○			
	전선	1	1	I433090	이미지훈련	2	3		○ (타전공)		
				I433100	디지털색보정	2	3		○ (타전공)		
		2	1	I433130	프로덕션디자인	2	3	○			
영화과 (편집)	전필	1	1	I432141	편집 1	3	3	○			
			2	I432142	편집 2	3	3	○			
		2	1	I432143	편집 3	3	3	○			
			2	I432144	편집 4	3	3	○			
	전선	1	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○			
				IM00980	스크린 연기와 편집	3	3			○	
				I433191	종합편집 1	2	3		○ (타전공)		
				I433160	편집분석	2	3		○ (타전공)		
				I433181	영화음향기초/편집	3	3	○			
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○			
				I433192	종합편집 2	2	3		○ (타전공)		
				I433211	편집WS 1	3	3		○ (타전공)		
				I433430	편집미학	2	3		○ (타전공)		
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○			
				I433221	디지털편집 1	2	3		○		
				I433212	편집WS 2	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	3	4	○			
				I433222	디지털편집 2	2	3		○		

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
영화과(음향)	전필	1	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4	○			
				I432151	영화음향기초/음향	3	3	○			
				I432170	대사편집	3	3	○			
영화과(음향)	전필	1	2	I432070	중급프로덕션WS	2	4	○			
				I432191	음향효과편집 1	3	3	○			
				I432180	폴리	3	3	○			
		2	1	I432090	고급프로덕션WS	2	4	○			
				I432192	음향효과편집 2	3	3	○			
				I432201	믹싱 1	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	2	4	○			
				I432202	믹싱 2	3	3	○			
	전선	1	1	IM00970	음향WS 1	2	3	○			
				I433240	동시녹음	2	3	○			
			2	I432210	사운드디자인	2	3	○			
				IM00460	음향장비	2	3	○			
		2	1	I433281	음향WS 2	2	3	○			
				I432160	음향공학	2	3	○			
			2	I433282	음향WS 3	2	3	○			
				I433421	게임사운드	2	3	○			
				IM00470	마스터클래스/음향	2	3	○			
영화과(극영화 시나리오)	전필	1	1	I442010	인물과구성	3	3		○(타전공)		
				I442030	시나리오워크샵 1	3	3	○			
			2	IM00520	시나리오워크샵 2	3	3	○			
		2	1	IM00530	시나리오워크샵 3	3	3	○			
			2	IM00540	시나리오워크샵 4	6	6	○			
	전선	1	1	I442050	작품분석세미나	3	3		○		
			2	IM01050	대사와 장면	3	3		○(타전공)		
				I444050	드라마글쓰기	3	3		○(타전공)		
		2	1	I443011	각색실습	3	3		○(타전공)		
			2	I444060	영상물기획연습	3	3		○(타전공)		
영화과(기획)	전필	1	1	IM00180	영화프로듀싱입문	2	3	○			
			2	I432261	영화프로듀싱실습 1	3	3	○			
		2	1	I432262	영화프로듀싱실습 2	3	3		○(타전공)		
			2	I432230	마케팅과 배급	2	3		○(타전공)		

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
	전선	1	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4		○ (타전공)		
영화과 (기획)				IM00130	콘텐츠산업의 이해	2	3			○	
				IM00201	국제영화산업의 이해 1 (영화제와 영화마켓)	2	3		○ (타전공)		
				I433310	산업으로 보는 영화사	2	3		○ (타전공)		
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3		○ (타전공)		
			2	I432070	중급프로덕션WS	2	4		○ (타전공)		
				IM00202	국제영화산업의 이해 2(영화정책)	2	3		○ (타전공)		
				IM00150	영화제작실무 1	3	3		○ (타전공)		
				IM00142	장편시나리오WS 2	2	3		○ (타전공)		
		2	1	I432080	고급프로덕션WS	2	4	○			
				IM00170	국제합작영화의 이해	2	3		○ (타전공)		
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3		○ (타전공)		
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	2	4	○			
				I433380	독립영화기획제작배급	2	3		○ (타전공)		
				IM00160	영화제작실무 2	3	3		○ (타전공)		
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3		○ (타전공)		
영화과 (공통)	전선	1	1	IM00121	마스터클래스 1	2	3	○			
				I430011	독립프로젝트 1	2	2	○			
				I430021	독립프로젝트 1	3	3	○			
				I430031	독립프로젝트 1	4	4	○			
			2	I430012	독립프로젝트 2	2	2	○			
				I430022	독립프로젝트 2	3	3	○			
				I430032	독립프로젝트 2	4	4	○			
		2	1	I430041	현장실습 1	2	2	○			
				I430051	현장실습 1	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I430061	현장실습 1	4	4	○			
				IM00260	독립프로젝트 3	2	2	○			
				IM00261	독립프로젝트 3	3	3	○			
				IM00262	독립프로젝트 3	4	4	○			
				IM00360	장편영화WS 1	3	3		○		
				IM00440	트랜스미디어WS 1	3	4				○
			2	IM00270	독립프로젝트 4	2	2	○			
				IM00271	독립프로젝트 4	3	3	○			
				IM00272	독립프로젝트 4	4	4	○			
				I430042	현장실습 2	2	2	○			
				I430052	현장실습 2	3	3	○			
				I430062	현장실습 2	4	4	○			
				IM00370	장편영화WS 2	3	3		○		
				IM00450	트랜스미디어WS 2	3	4				○
영화과 (공통)	전선	1~2	1	IM01030	AI필름메이킹 1	3	3				○
				I433451	국제공동제작워크샵 A	6	6	○			
				I433452	국제공동제작워크샵 B	3	3	○			
			2	IM01040	AI필름메이킹 2	3	3				○
				IM00480	국제공동제작워크샵 C	6	6	○			
				IM00490	국제공동제작워크샵 D	3	3	○			
		1~2	1,2	IM00710	산학협력프로젝트 A	1~3	1~3				○
				IM00730	산학협력프로젝트 B	1~3	1~3				○
				IM00700	산학협력프로젝트 C	6	6				○
				IM00700	산학협력프로젝트 D	1~3	1~3				○
	일선	1~2	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
	전필	수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			
방송 영상과	전필	1	1	I472011	다큐멘터리제작 WS Ⅰ	3	3	○			
				I472021	다큐멘터리 입문	3	3		○		
				IM00550	다큐멘터리 콜로키움 1	0	2	○			
			2	I472012	다큐멘터리제작 WS Ⅱ	3	3	○			
				IM00560	다큐멘터리 콜로키움 2	0	2	○			

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
		2	1	I472031	마스터프로젝트 1	3	3	○			
				I472042	마스터포스트프로덕션 2	3	3	○			
				IM00390	졸업작품 프로포절	0	3	○			
			2	I472031	마스터프로젝트 1	3	3	○			
				I472042	마스터포스트프로덕션 2	3	3	○			
				IM00390	졸업작품 프로포절	0	3	○			
		수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			
	전선	1	1	IM00060	다큐멘터리촬영	3	3		○		
				IM00760	디지털 제작 워크 플로우	3	3	○			
				I473051	다큐멘터리구성실습 1	3	3		○		
				IM00210	다큐멘터리와 저널리즘	3	3			○	
			2	I473052	다큐멘터리구성실습 2	3	3		○		
				IM00380	색보정과 이미지미학	3	3			○	
				IM00400	독립고급프로젝트	3	3		○		
방송영상과				I473061	다큐멘터리와문화이론	3	3			○	
				IM00070	다큐멘터리편집고급	3	3		○		
		2	1	I473091	다큐멘터리프로듀싱	3	3		○		
				I473101	다큐멘터리사운드	3	3		○		
				IM00081	다큐멘터리세미나 1-조사 방법론	3	3			○	
				IM00400	독립고급프로젝트	3	3		○		
			2	I473140	현장실습	3	3	○			
				IM00082	다큐멘터리 세미나 2-작가론	3	3			○	
		1~2	1,2	IM01060	지역 기반 창작 프로젝트	3	3		○		
	일선	1~2	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
애니메이션과	전필	1	1	I452021	스토리보드W/S	3	3	○			
				I453011	현대애니메이션분석 1	3	3	○			
			2	IM00010	디지털페인팅	3	3	○			
				I453012	현대애니메이션분석 2	3	3	○			
		2	1	I452051	프로덕션실습 1	4	4	○			

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I452061	애니메이션패키징 1	3	3	○			
			2	I452052	프로덕션실습 2	4	4	○			
				I452062	애니메이션패키징 2	3	3	○			
	전선	1	1	I453021	스토리텔링워크샵 1	3	3	○			
				I453031	사운드 W/S 1	3	3		○		
				IM00570	독립프로젝트 1	3	3	○			
				IM00860	애니메이션실습	3	3	○			
				I453041	작업의 단서와 탐험 1	3	3		○		
				I453051	퍼스널브랜딩&포트폴리오 1	3	3		○		
				I453061	인턴쉽 1	3	3	○			
			2	I453022	스토리텔링워크샵 2	3	3	○			
				I452041	디지털합성과편집	3	3	○			
				I453032	사운드 W/S 2	3	3		○		
				IM00580	독립프로젝트 2	3	3	○			
애니메이션과	전선			I453042	작업의 단서와 탐험 2	3	3		○		
				I453052	퍼스널브랜딩&포트폴리오 2	3	3		○		
				IM00990	한중일 Co-work	3	3	○			
				I453062	인턴쉽 2	3	3	○			
		2	1	IM00590	독립프로젝트 3	3	3	○			
			2	IM00600	독립프로젝트 4	3	3	○			
		1~2	1	IM01010	3D애니메이션 제작 3	3	3	○			
				IM01000	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IM00940	스톱모션 워크샵 1	3	3	○			
				IM00770	국제공동창작 1	3	3			○	
			2	IM01020	3D애니메이션 제작 4	3	3	○			
				IM01000	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IM00941	스톱모션 워크샵 2	3	3	○			
				IM00780	국제공동창작 2	3	3			○	
	일선	1~2	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
	전필	수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			
영상 이론과 (공통)	* 비고: 영상이론과 전문사는 전필 중 최소 27학점 택 이수(2019학번부터 적용) 최소 20학점 택 이수(2022학번부터 적용)										
	전필	수료	1, 2	S492030	졸업논문연구	0	1	○			
		1	1,2	I464160	졸업논문세미나	3	3	○			
		1~2	1	IM00610	이미지,아카이브,다큐멘터리	4	4	○			
			2	IM00640	코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌 시네마	4	4	○			
	전선	1~2	1	I464080	이미지, 텍스트 사운드	3	3			○	
				I463030	디지털미디어워크샵	4	4			○	
				I464060	영화비평워크샵	4	4		○		
				I464020	포럼 워크샵	4	4		○		
				I462100	영상사회학세미나	4	4	○			
			2	IM00790	영화의 정치학	3	3		○		
				I463020	정신분석과 영화	3	3		○		
				IM00320	인터아시아영상문화연구	3	3			○	
				IM00630	영화/인지과학/철학2	3	3			○	
	일선	1~2	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
영상 이론과 (영화이론 및 영화사)	전필	1~2	1	I462010	영화이론세미나	3	3	○			
				I464152	문화이론세미나	3	3	○			
			2	IM00410	영화적 스토리텔링과 뉴미디어	3	3	○			
				I462090	영상문화연구	3	3	○			
	전선	1~2	1	IM00620	영화/인지과학/철학1	3	3			○	
				I462031	동아시아 영화연구 1	3	3	○			
			2	I462032	동아시아영화연구 2	3	3	○			
				I462070	한국영화의쟁점과전망	3	3	○			
영상 이론과 (한국 및 동아시아 영화연구)	전필	1~2	1	I462010	영화이론세미나	3	3	○			
				I462031	동아시아 영화연구 1	3	3	○			
			2	I462070	한국영화의 쟁점과 전망	3	3	○			
				I462032	동아시아영화연구 2	3	3	○			
	전선	1~2	1	IM00620	영화/인지과학/철학 1	3	3	○			

학과	이수구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I464152	문화이론세미나	3	3	○			
			2	IM00410	영화적 스토리텔링과 뉴미디어	3	3	○			
				I462090	영상문화연구	3	3	○			
영상 이론과 (영상문화 이론)	전필	1~2	1	IM00620	영화/인지과학/철학 1	3	3	○			
				I464152	문화이론세미나	3	3	○			
			2	I462090	영상문화연구	3	3	○			
				I462070	한국영화의쟁점과전망	3	3	○			
	전선	1~2	1	I462010	영화이론세미나	3	3	○			
				I462031	동아시아영화연구 1	3	3	○			
			2	IM00410	영화적 스토리텔링과 뉴미디어	3	3	○			
				I462032	동아시아영화연구 2	3	3	○			

3년 과정

교과목 일람표

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
영화과 (공통)	전필	1	1	IM00431	단편영화 WS I	3	4	○			
				IM00291	영화연출 1	3	3		○ (타전공)		
			2	IM00432	단편영화 WS II	3	4	○			
				IM00292	영화연출 2	3	3		○ (타전공)		
	전선	1	1	IM00911	시나리오 1	3	3	○			
				IM00311	영화기술 1	3	3	○			
				IM00650	영화언어분석	3	3			○	
			2	IM00912	시나리오 2	3	3	○			
				IM00920	스틸 앤드 무빙 이미지	3	3		○ (타전공)		
				IM00312	영화기술 2	3	3	○			
				IM00420	장편상업영화제작의 이해	3	3		○ (타전공)		
	* 비고: 영화과 예술전문사 2년 과정의 1, 2학년 기존 과목을, 영화과 예술전문사 3년 과정의 2, 3학년 과정으로 추가 개설함.										
영화과 (연출)	전필	2	1	I432040	초급프로덕션WS	3	6	○			
				I432030	연출 1	2	3	○			
			2	I432060	중급프로덕션WS	3	6	○			
				I432101	연출 2	2	3	○			
		3	1	I432080	고급프로덕션WS	3	6	○			
				I432102	연출 3	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	3	6	○			
				I432100	연출 4	2	3	○			
	전선	2	1	IM00880	시나리오 분석	3	3		○ (타전공)		
				I433411	작가연구	2	3		○ (타전공)		
				IM00330	연기실습	2	3			○	
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3		○		
			2	IM00231	연출실무 1(촬영, 미술)	2	3	○			
				I433040	작품연구	2	3		○ (타전공)		
				IM00142	장편시나리오WS 2	2	3		○		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
									(타전공)		
영화과 (연출)	전선	3	1	IM00232	연출실무 2(기획, CG, 음향)	2	3	○			
				IM00240	장면연출	2	3	○			
				IM00250	스타일분석	2	3	○			
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3		○ (타전공)		
			2	IM00233	연출실무 3(편집, 음악)	2	3	○			
				IM00190	작품분석	3	3	○			
				IM00220	연기연출	2	4			○	
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3		○ (타전공)		
영화과 (촬영)	전필	2	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○			
				I432110	촬영초급	3	3	○			
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○			
				I432120	촬영중급	3	3	○			
				I433110	스테디캠WS	2	3	○			
		3	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○			
				IM00801	촬영고급 1	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	4	4	○			
				I433150	촬영고급 2	3	3	○			
	전선	2	1	I433090	이미지훈련	2	3		○ (타전공)		
				I433100	디지털색보정	2	3		○ (타전공)		
		3	1	I433130	프로덕션디자인	2	3	○			
영화과 (편집)	전필	2	1	I432141	편집 1	3	3	○			
			2	I432142	편집 2	3	3	○			
		3	1	I432143	편집 3	3	3	○			
			2	I432144	편집 4	3	3	○			
	전선	2	1	I432050	초급프로덕션WS	3	4	○			
			1	IM00980	스크린 연기와 편집	3	3		○ (타전공)		
				I433191	종합편집 1	2	3		○ (타전공)		
				I433160	편집분석	2	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I433181	영화음향기초/편집	3	3	○			
			2	I432070	중급프로덕션WS	3	4	○			
				I433192	종합편집 2	2	3		○ (타전공)		
				I433211	편집WS 1	3	3	○			
				I433430	편집미학	2	3				
		3	1	I432090	고급프로덕션WS	3	4	○			
				I433221	디지털편집 1	2	3		○		
				I433212	편집WS 2	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	3	4	○			
				I433222	디지털편집 2	2	3		○		
영화과 (음향)	전필	2	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4	○			
				I432151	영화음향기초/음향	3	3	○			
				I432170	대사편집	3	3	○			
			2	I432070	중급프로덕션WS	2	4	○			
				I432191	음향효과편집 1	3	3	○			
				I432180	폴리	3	3	○			
		3	1	I432090	고급프로덕션WS	2	4	○			
				I432192	음향효과편집 2	3	3	○			
				I432201	믹싱 1	3	3	○			
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	2	4	○			
				I432202	믹싱 2	3	3	○			
	전선	2	1	IM00970	음향WS 1	2	3	○			
				I433240	동시녹음	2	3	○			
			2	I432210	사운드디자인	2	3	○			
				IM00460	음향장비	2	3	○			
		3	1	I433281	음향WS 2	2	3	○			
				I432160	음향공학	2	3	○			
			2	I433282	음향WS 3	2	3	○			
				I433421	게임사운드	2	3	○			
				IM00470	마스터클래스/음향	2	3	○			
영화과 (극영화	전필	2	1	I442010	인물과구성	3	3		○ (타전공)		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
시나리오)				I442030	시나리오워크샵 1	3	3	○			
			2	IM00520	시나리오워크샵 2	3	3	○			
		3	1	IM00530	시나리오워크샵 3	3	3	○			
			2	IM00540	시나리오워크샵 4	6	6	○			
	전선	2	1	I442050	작품분석세미나	3	3		○		
			2	IM01050	대사와 장면	3	3		○ (타전공)		
				I444050	드라마글쓰기	3	3		○ (타전공)		
영화과 (극영화 시나리오)	전선	3	1	I442020	서사이론세미나	3	3		○ (타전공)		
				I444010	논픽션글쓰기	3	3		○ (타전공)		
				I443011	각색실습	3	3		○ (타전공)		
			2	I444060	영상물기획연습	3	3		○ (타전공)		
영화과 (기획)	전필	2	1	IM00180	영화프로듀싱입문	2	3	○			
			2	I432261	영화프로듀싱실습 1	3	3	○			
		3	1	I432262	영화프로듀싱실습 2	3	3	○			
			2	I432230	마케팅과 배급	2	3		○ (타전공)		
	전선	2	1	I432050	초급프로덕션WS	2	4		○ (타전공)		
				IM00130	콘텐츠산업의 이해	2	3			○	
				IM00201	국제영화산업의 이해 1 (영화제와 영화마켓)	2	3		○ (타전공)		
				I433310	산업으로 보는 영화사	2	3		○ (타전공)		
				IM00141	장편시나리오WS 1	2	3		○ (타전공)		
			2	I432070	중급프로덕션WS	2	4		○ (타전공)		
				IM00202	국제영화산업의 이해 2 (영화정책)	2	3		○ (타전공)		
				IM00150	영화제작실무 1	3	3		○ (타전공)		
				IM00142	장편시나리오WS 2	2	3		○ (타전공)		
		3	1	I432080	고급프로덕션WS	2	4	○			
				IM00170	국제합작영화의 이해	2	3		○		

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
									(타전공)		
				IM00341	장편시나리오WS 3	2	3		○ (타전공)		
			2	I432251	고급포스트프러덕션WS	2	4	○			
				I433380	독립영화기획제작배급	2	3		○ (타전공)		
				IM00160	영화제작실무 2	3	3		○ (타전공)		
				IM00351	장편시나리오WS 4	2	3		○ (타전공)		
영화과 (공통)	전선	2	1	IM00121	마스터클래스 1	2	3	○			
				I430011	독립프로젝트 1	2	2	○			
				I430021	독립프로젝트 1	3	3	○			
				I430031	독립프로젝트 1	4	4	○			
			2	I430012	독립프로젝트 2	2	2	○			
				I430022	독립프로젝트 2	3	3	○			
				I430032	독립프로젝트 2	4	4	○			
		3	1	I430041	현장실습 1	2	2	○			
				I430051	현장실습 1	3	3	○			
				I430061	현장실습 1	4	4	○			
				IM00260	독립프로젝트 3	2	2	○			
				IM00261	독립프로젝트 3	3	3	○			
				IM00262	독립프로젝트 3	4	4	○			
				IM00360	장편영화WS 1	3	3		○		
				IM00440	트랜스미디어WS 1	3	4				○
			2	IM00270	독립프로젝트 4	2	2	○			
				IM00271	독립프로젝트 4	3	3	○			
				IM00272	독립프로젝트 4	4	4	○			
				I430042	현장실습 2	2	2	○			
				I430052	현장실습 2	3	3	○			
				I430062	현장실습 2	4	4	○			
				IM00370	장편영화WS 2	3	3		○		
				IM00450	트랜스미디어WS 2	3	4				○
		2~3	1	IM01030	AI필름메이킹 1	3	3				○
				I433451	국제공동제작워크샵 A	6	6	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
				I433452	국제공동제작워크샵 B	3	3	○			
영화과 (공통)	전선	2~3	2	IM01040	AI필름메이킹 2	3	3				○
				IM00480	국제공동제작워크샵 C	6	6	○			
				IM00490	국제공동제작워크샵 D	3	3	○			
			1,2	IM00710	산학협력프로젝트 A	1~3	1~3				○
				IM00730	산학협력프로젝트 B	1~3	1~3				○
				IM00700	산학협력프로젝트 C	6	6				○
				IM00700	산학협력프로젝트 D	1~3	1~3				○
	일선	2~3	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
	수료	2,3	1,2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			
멀티 미디어 영상과	전필	1	1	I5A2021	디지털영상제작 1	3	3		○		
				I5A2031	커머셜영상제작 1	3	3		○		
멀티 미디어 영상과				I5A3011	멀티미디어프로그래밍 1	3	3			○	
				IM00680	융합영상연구 1	3	3			○	
			2	I5A2022	디지털영상제작 2	3	3		○		
				I5A2032	커머셜영상제작 2	3	3		○		
				I5A3012	멀티미디어프로그래밍 2	3	3			○	
				IM00690	융합영상연구 2	3	3			○	
		2	1	I5A2023	디지털영상제작 3	3	3		○		
				I5A2033	커머셜영상제작 3	3	3		○		
				I542111	멀티미디어게임 1	3	3			○	
				I542121	연구프로젝트 1	3	3	○			
				IM00660	융합영상연구 3	3	3			○	
			2	I5A2024	디지털영상제작 4	3	3		○		
				I5A2034	커머셜영상제작 4	3	3		○		
				I542112	멀티미디어게임 2	3	3			○	
				I542122	연구프로젝트 2	3	3	○			
				IM00670	융합영상연구 4	3	3			○	
		3	1	I5A3061	논문.프로젝트 1	3	3	○			
				I542191	논문.세미나 1	1	1	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
			2	I5A3062	논문.프로젝트 2	3	3	○			
				I542192	논문.세미나 2	1	1	○			
		수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			
	전선	1	1	IM00041	햅틱사운드 1	3	3	○			
				I5A3031	발상과커뮤니케이션 1	2	3		○		
				IM00051	디지털미디어내러티브 1	3	3			○	
				IM00021	산학협동프로젝트 1	2	2		○		
			2	IM00042	햅틱사운드 2	3	3	○			
				I5A3032	발상과커뮤니케이션 2	2	3		○		
				IM00052	디지털미디어내러티브 2	3	3			○	
				IM00022	산학협동프로젝트 2	2	2		○		
		2	1	I5A3081	기술문화와 뉴미디어예술 1	2	3			○	
				I5A3041	멀티미디어프로그래밍 3	2	3	○			
				IM00033	가상현실 스튜디오 1	3	3		○		
				IM00023	산학협동프로젝트 3	2	2		○		
				I542241	현장실습 1	2	3	○			
멀티 미디어 영상과	전선	2	2	I5A3082	기술문화와 뉴미디어예술 2	2	3			○	
				I5A3042	멀티미디어프로그래밍 4	2	3	○			
				IM00034	가상현실 스튜디오 2	3	3		○		
				IM00024	산학협동프로젝트 4	2	2		○		
				I542241	현장실습 1	2	3	○			
		3	1	I542241	현장실습 1	2	3	○			
				IM00035	디지털아트영상 1	3	3			○	
				IM00025	산학협동프로젝트 5	2	2		○		
			2	I542241	현장실습 1	2	3	○			
				IM00036	디지털아트영상 2	3	3			○	
				IM00026	산학협동프로젝트 6	2	2		○		
	일선	1~3	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
애니 메이션과	* 비고: 애니메이션과 예술전문사 2년 과정의 1, 2학년 기존 과목을, 애니메이션과 예술전문사 3년 과정의 2, 3학년 과정으로 추가 개설함.										
	전필	1~2	1	I452051	스토리보드W/S	3	3	○			
				I453011	현대애니메이션분석 1	3	3	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
			2	IM00010	디지털페인팅	3	3	○			
				I453012	현대애니메이션분석 2	3	3	○			
		2~3	1	I452051	프로덕션실습 1	4	5	○			
				I452061	애니메이션패키징 1	3	3	○			
			2	I452052	프로덕션실습 2	4	5	○			
				I452062	애니메이션패키징 2	3	3	○			
	전선	1~2	1	I453021	스토리텔링워크샵 1	3	3	○			
				I453031	사운드 W/S 1	3	3	○			
				IM00570	독립프로젝트 1	3	3	○			
				IM00860	애니메이션실습	3	3	○			
				I453041	작업의 단서와 탐험 1	3	3		○		
				I453051	퍼스널브랜딩&포트폴리오 1	3	3		○		
				I453061	인턴쉽 1	3	3	○			
애니메이션과			2	I453022	스토리텔링워크샵 2	3	3	○			
				I452041	디지털합성과편집	3	3	○			
				I453032	사운드 W/S 2	3	3	○			
				IM00580	독립프로젝트 2	3	3	○			
				I453042	작업의 단서와 탐험 2	3	3		○		
				I453052	퍼스널브랜딩&포트폴리오 2	2	2	○			
				IM00990	한중일 Co-work	3	3	○			
				I453062	인턴쉽 2	3	3	○			
		2~3	1	IM00590	독립프로젝트 3	3	3	○			
			2	IM00600	독립프로젝트 4	3	3	○			
		1~3	1	IM01010	3D애니메이션 제작 3	3	3	○			
				IM01000	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IM00940	스톱모션 워크샵 1	3	3	○			
				IM00770	국제공동창작 1	3	3			○	
			2	IM01020	3D애니메이션 제작 4	3	3	○			
				IM01000	산학협력 경험 프로젝트	3	3	○			
				IM00941	스톱모션 워크샵 2	3	3	○			
				IM00780	국제공동창작 2	3	3			○	
		1~3	1	IM00871	글로벌인턴쉽 1	6	6	○			
			2	IM00872	글로벌인턴쉽 2	6	6	○			

학과	이수 구분	학년	학기	과목코드	교과목명	학점	시간	개방여부			
								비개방	원내	타원	타교
	일선	1~3	1	IM00820	졸업상영·전시기획 및 운영 1	1	0		○		
				IM00840	졸업상영·전시기획 및 운영 3	2	0		○		
			2	IM00830	졸업상영·전시기획 및 운영 2	1	0		○		
				IM00850	졸업상영·전시기획 및 운영 4	2	0		○		
	전필	수료	1, 2	S492020	졸업작품연구	0	1	○			

전 학 과

<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 참여 정도에 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

2년 과정

<공통 전공필수>

■ 졸업작품연구(Graduation Seminar) : 졸업심사를 통과하지 못한 소수 학생의 졸업 작품을 지속적으로 관리, 지원하며, 완성도 높은 졸업작품을 성취한다. (S/U 평가)

<연출전공 전공필수>

■ 초급프러덕션 WS(Primary Production WS) : 디지털 카메라로 15분 이내의 공동작품을 제작한다. 극영화 현장에서의 작업은 디지털 카메라로 이루어지는 바, 이에 따른 실전 경험과 훈련의 과정이다.

■ 중급프러덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크숍에서 디지털 카메라로 개인단위 작품을 제작한다.

■ 연출 1(Film Directing 1) : 극영화를 만드는데 있어서의 연출이라는 개념의 의미를 깨닫고 연기자, 카메라, 세트, 소품 등과 연출자와의 관계를 깨닫는다. 연출 전공자들에 필수적으로 요구되는 과정의 첫 단계이다.

■ 고급프러덕션 WS(Advanced Production WS) : 디지털 카메라로 개인단위 작품을 제작한다. final review를 통해 제작, 진행한다.

■ 연출 2(Film Directing 2) : <연출 1>의 목표를 좀 더 확장, 심화시키는 단계이다. <연출 1>의 단계가 기본적인 연출의 개념과 적용에 주안점을 두었다면 이 단계에서는 구체적인 케이스 스터디를 도입하여 연출의 적용방식에 대한 중요성을 탐구한다.

■ 고급포스트프러덕션 WS(Advanced Post Production WS) : <고급프러덕션 WS>을 통해 제작한 작품의 후반작업을 진행한다.

■ 연출 3(Film Directing 3) : 연출 개념의 확장을 위한 다양한 시선과 구조 분석을 실습한

다.

■ 연출 4(Film Directing 4) : 시나리오 창작부터 프리프로덕션, 촬영, 후반 작업까지 단편영화 제작의 전 과정을 직접 실습하고 공동작업의 경험을 공유하면서 함께 토론, 평가하는 과정을 통해 영화매체를 보다 깊이 이해하고 영화연출을 위한 실질적인 지식과 경험을 얻도록 한다.

<촬영전공 전공필수>

■ 초급프러덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크숍에 촬영/조명 스태프로 참여한다.

■ 촬영초급(Cinematography Fundamentals) : 기본적인 촬영 메커니즘을 알고, 특히 촬영미학에 대해서 연구한다. 극장용 영화로서의 표현방법에 대한 연구 과제를 개발하여 심층 연구함으로써 전문가가 되기 위한 준비를 한다. 특히 실제 촬영 때와 스크린 상에서의 차이점에 대해서 집중 연구한다.

■ 중급프러덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크숍에 촬영/조명 스태프로 참여한다.

■ 촬영중급(Intermediate Cinematography) : 촬영전공자를 위한 심화된 촬영의 요소들(구도와 앵글, 현상, 필터, 조명, 카메라워킹)을 학생들이 촬영한 워크숍 작품 시사, 토론을 통해 분석하고 촬영 상의 문제점 부분은 실습 촬영을 통해서 해결방법을 찾는다. 이런 과정을 통해 촬영에 관한 전문지식과 응용력을 키워나가도록 한다. 또한 국내외 작품 중에서 영화촬영 면에서 평가받는 작품을 분석해서 다양한 내용에 알맞은 촬영설계를 할 수 있는 방법들을 배운다. 코닥 촬영 마스터 클래스 영상물을 가지고 같은 장면을 촬영감독에 따라 어떻게 다르게 해석해서 조명과 촬영 면에서 어떤 변화를 주는지를 분석한다. 촬영조수 매뉴얼을 교재로 해서 촬영부원의 구성과 역할 분담을 교대로 실습한다.

■ 스테디켐 WS(SteadiCam WS) : 스테디캠의 원리와 사용법을 배운다. 스테디캠이 사용된 작품들을 시사하고 분석해서 유형별로 정리하고 그에 따른 실습을 한다. 자신이 촬영할 워크숍 작품에서 필요한 스테디캠의 워킹을 연습해서 자신의 작품에 스테디캠을 활용하도록 한다.

■ 고급프러덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크숍에 촬영/조명 스태프로 참여한다.

■ 촬영고급 1(Advanced Cinematography 1) : 촬영전공자들이 촬영의 중요 요소를 사용하여 표현할 수 있는 시나리오를 개발하여 한편의 초단편영화를 만든다. 다양한 카메라워크, 실험적인 조명, 다양한 비주얼 컨셉 등을 한 편의 영화에서 구현해 봄으로써 앞으로 장편영화의 촬영감독으로 비주얼 컨셉을 만드는 방법에 대해 연구한다.

■ 촬영고급 2(Advanced Cinematography 2) : 그동안 연구한 과제의 정리단계로 부족한 부분에 대한 심층 분석을 통해서 연구 과제를 완성시킨다. 촬영감독으로서 시나리오에 대한 접근법을 각자 개발하고 다양한 촬영실험과 실습을 통해 그 표현방법에 대

하여 심층 연구한다.

■ 고급포스트프러덕션 WS(Advanced Post Production WS) : <고급프러덕션 WS>을 통해 제작된 작품의 후반작업에서 촬영/조명에 관련된 부분을 진행한다.

<편집전공 전공필수>

■ 편집 1(Editing 1) : 사후 편집뿐 아니라 콘티작업과 커버리지 등 프로덕션에서 요구되는 사전편집과 사전 시각화 등의 작업에도 참여하고 촬영 시 콘티 담당으로 참여하여 편집의 다양한 요소를 직접 체험하도록 한다. 디지털 편집 등 실제 작업환경에서 대두되는 편집과정과 문제점 등을 처리하는 것을 중요 목표로 한다.

■ 편집 2(Editing 2) : 감독별 개성에 맞추는 기술을 개발하고 각종 문제에 대한 대안을 제시하며 토론을 통해 문제를 해결하는데 주안점을 둔다. 디지털 기술을 이용하여 감독 버전과 편집자 버전 등 여러 버전을 만들고 각 버전의 장점과 단점을 분석하는 과정도 중요한 공정의 하나이다.

■ 편집 3~4(Editing 3~4) : 연출자와의 사전대화를 통해 커버리지 확보와 아울러 편집자가 직접 작품 해설 등에 참여하는 과정을 겪음으로써 단순한 후반작업 멤버가 아니라 작품의 연결과 시각화에 동참하는 새로운 개념의 편집자적 위치를 시도하고 평가하는 과정을 거치도록 한다.

<음향전공 전공필수>

■ 초급프러덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크숍에 음향 스태프로 참여한다.

■ 영화음향기초/음향(Film Sound Fundamentals for Sound Major) : 영화음향에 대한 기초이론 소개 및 귀를 훈련시키기 위한 청음, 작품에 대한 음향분석, 실제 음향작업 사례 등 영화음향에 대해 다양한 면들을 포괄적으로 접하게 하여 영화음향에 대한 전반적 이해와 관심을 도모한다.

■ 중급프러덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크숍에 음향 스태프로 참여한다.

■ 대사편집(Dialogue Editing) : 동시녹음과 ADR소스의 selecting/ cleaning/ matching/ editing/ permixing 등 대사편집기사로서 전문적인 작업테크닉을 배우고 다양한 실습을 통해 숙련도를 높인다. 또한 ADR 시 마이크와 프리앰프의 선택, 마이킹 방법, 배우 및 감독과의 커뮤니케이션 방식 등 다양한 측면을 다룸으로써 대사 작업에 대한 기술적인 숙련도뿐만 아니라 대사의 선택, ADR 시 배우와의 화학작용 등 포괄적 의미의 Dialog Editor로서의 자질을 갖출 수 있도록 한다.

■ 폴리(Foley) : 영화음향효과의 중요한 부분을 차지하는 폴리 작업에 대한 심도있는 학습을 한다. 다양한 작품분석과 실제 Foley Artist의 실연을 통해 각종 폴리테크닉을 배우며 폴리녹음 및 편집에 대한 학습을 병행한다.

■ 고급프러덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크숍에 음향 스태프로 참여한다.

■ 음향효과편집 1, 2(Sound Effect Editing 1, 2) : 음향효과 라이브러리의 구축 및 활용, 음향효과 녹음 등 음향효과 소스에 대한 이해도를 높이고 그것을 활용하여 Hard FX/Ambience FX 등 영화에서 요구되는 다양한 음향효과편집 작업에 대한 실무적 작업능력을 키운다. 또한 다양한 영화의 내러티브분석을 통해 적절한 음향효과를 창의적으로 설계할 수 있도록 넓은 의미에서 사운드를 사고하는 법을 배운다.

■ 믹싱 1(Mixing 1) : 사운드 작업의 최종 단계인 믹싱의 이론, 기자재 소개 및 사용법 등 영화믹싱의 기초를 배우고 기술적인 부분뿐만 아니라 드라마의 흐름을 짚는 능력 등 작품분석력을 높일 수 있도록 교육한다.

■ 고급포스트프러덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크숍에 음향 스태프로 참여한다.

■ 믹싱 2(Mixing 2) : <믹싱 1>에서 익힌 내용을 좀 더 높은 수준으로 심화시키며 5.1ch 등 고급 포맷의 믹싱까지를 포함시킨다.

<극영화시나리오전공 전공필수>

■ 인물과 구성(Character and Composition) : 시나리오 창작의 기본기를 점검하는 과정. 인물의 형상화와 이야기 구성에 필수적인 원칙과 개념적 도구들을 이해함으로써 각자의 개성에 맞는 창작 방법론의 기초를 세움을 목표로 교재 강독, 사례연구, 시나리오 집필 및 영상물 제작 경험의 공유를 위한 발표와 토론을 진행한다. 아이디어의 창출, 자료 조사와 면접, 시간과 공간의 탐구, 시나리오의 양식 습득과 개발, 집필 방식의 실제, 고쳐 쓰기의 과정, 영화산업에서의 시나리오의 위상 또한 연구한다. 강의 주제로는 시나리오의 개념과 정의, 시나리오 쓰기의 실제, 시나리오의 포맷, 구조중심 시나리오 쓰기, 인물 중심 시나리오 쓰기, 대안적 시나리오 쓰기, 도구적 개념들, 고쳐쓰기, 시나리오의 정치경제학 등이 포함될 수 있다.

■ 시나리오 WS 1(Screenplay WS 1) : 시나리오 창작 실습 과정의 첫 번째 강의. 같은 학기에 진행되는 <인물과 구성>이 창작의 기본기를 쌓기 위한 원칙과 개념을 이해하는 과정이라면 <시나리오 WS 1>은 그러한 원칙과 개념을 실기에 적용하는 과정이라 할 수 있다. 장편 시나리오 집필을 전제로 하지만, 한 학기 과정의 결과물로서 반드시 완성된 시나리오를 탈고함을 목표로 삼지는 않는다. 영화 산업 현장에서 필요로 하는 보편성과 완성도를 지닌 시나리오를 집필하기 위한 토대를 마련하는 첫 번째 과정이다. 창작자의 예술적 성향과 장점을 발견하고 확보하기 위한 실험적이고 '도전적인' 시나리오 작업을 체험하고 과정을 워크숍 참여 인원이 공유함이 주요한 목표이다.

■ 시나리오 WS 2(Screenplay WS 2) : 시나리오 창작 실습 과정의 두 번째 강의이며 <시나리오 WS 1>의 연장 또는 반복 훈련으로, 이 강의에서는 1년 과정의 결과물로서 한 편의 장편 극영화 시나리오를 탈고함을 원칙적으로 목표로 삼는다. 최종 결과물로서의 시나리오에서 실험성이 완전히 배제되지는 않지만, 제작 스태프와의 커뮤니케이션 과정에서는 '작업 제안서'의 기능을 수행할 수 있어야 하며, 내용과 형식에서 작가가 소통하고자 하는 관객 집단이 이해하고 수용할 수 있는 범위를 벗어나지 않아야 한다. 따라서 현실 작업 조건이 요구하는 보편성과 완성도를 추구하되, 동시에 <시나리오 WS 1>이 강조하는 '도전적인' 면을 포기하지 않는 시나리오를 완결함을 목표로 한다. 이러한 과제에 집중하면서, 각자가 자신의 시나리오를 발전시켜 나가는 과정을 워크숍 참여 인원이 공유할 수 있도록 한다.

■ 시나리오 WS 3(Screenplay WS 3) : 시나리오 창작 실습 과정의 세 번째 강의이며, 졸업 작품의 완성을 위한 과정이면서 '현장체험'에 준하는 집중적이고 밀도 있는 시나리오 집필 체험을 지향한다. 실제 전문 작가의 입장에서 영화산업 시스템 내에서 프로듀서, 감독, 그

밖의 관련 인원들과 의견을 교환하고 작업과정을 점검하며 시나리오를 집필하는 작업에 최대한 접근한 환경을 설정하고 워크숍을 수행한다. 아이템 개발, 시놉시스 발전, 자료 조사, 인터뷰와 헌팅, 초고쓰기와 고쳐쓰기, 시나리오 회의, 피치 등의 과정에서 적극적으로 작가의 역할을 수행한다. 교수의 승인이 있을 경우 실제 영화화가 추진 중인 프로젝트에 작가로서 참여하면서 동일한 프로젝트의 결과물을 워크숍 실습 작품으로 인정받을 수도 있다.

■ 시나리오 WS 4(Screenplay WS 4) : 시나리오 창작 실습 과정의 네 번째이며 최종 단계. <시나리오 WS 3>의 연장으로 기본적으로 같은 포맷으로 진행된다. 이 강의의 결과물로서 장편 극영화 시나리오인 졸업 작품을 완성하거나, 영화화 추진 중인 프로젝트의 촬영 대본에 준하는 초고 완결을 목표로 한다. 또한 이러한 일련의 실습 체험을 바탕으로 독립영화에서 주류 상업 영화에 이르기까지 한국 영화 현장의 다양한 작업 사례들과 작업 시스템 분석을 통해 영화제작 과정에서 시나리오의 역할과 기능을 성찰할 수 있는 주체적인 관점을 정립하고자 노력한다. 최종 결과물은 졸업 작품 시나리오로서 인정받을 수 있다.

<기획전공 전공필수>

■ 영화프로듀싱입문(Introduction of film producing) : 제작자(Producer)의 개념과 역할에 대해 학습한다. 기획, 투자, 제작, 마케팅, 배급, 해외세일, 부가시장 등 장편영화 제작 전체 과정에서 제작자(Producer)의 역할을 이해한다.

■ 마케팅과 배급(Marketing and Distribution) : 마케팅 기획, 홍보기법, 광고매체 선정, 마케팅 예산 수립 등 장편영화의 마케팅과정을 이해한다. 아울러 다양한 유통플랫폼을 통한 장편영화의 배급과정을 이해한다. 한국영화산업의 실제 사례들을 분석한다.

■ 영화프로듀싱실습 1, 2(Film Planning Internship 1, 2) : 장편영화제작과 관련하여 실제적인 내용을 학습하는 것을 목표로 한다. 수강자는 영화제작사의 실제직원의 입장을 체험한다. 케이스 스터디를 통해 아직 개봉되지 않은 영화의 시나리오와 개봉을 앞둔 영화를 분석한다. 또한 기성 감독, 작가, 스태프들을 직접 면담한다.

<공통선택>

■ 마스터클래스 1(Master Class 1) : 전문사과정의 각 제작 전공자(연출, 촬영, 음향, 편집)들이 전임교수나 외부 초빙 강사(감독)의 연출, 지도 아래 각 스텝으로 소속되어 전공별 체험, 심화학습 할 수 있게 한다. 실질적으로 단편영화를 제작하되 교수(혹은 감독)가 각 전공 파트 학생들을 리드하는 방식으로 학생들을 지도한다.

■ 국제공동제작워크샵 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 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.

■ 독립프로젝트 1~4(Independent Project 1~4) : 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.

■ 현장실습 1, 2(Internship 1, 2) : 전공 관련 분야의 실제 현장에서 일정 기간 실습을 함으로써 학교에서 배운 것을 현장에서 어떻게 적용하여 사용할 것인지를 알고 졸업 후의 진로와 취업에 효과적으로 대처할 수 있게 한다.

■ 장편영화WS 1, 2(Feature Film Production WS 1, 2) : 실제적으로 장편영화를 제작하는데 있어서의 전 과정을 실습해 봄으로써, 이후 전문적인 영화제작에 도움이 되게 한다.

■ 트랜스미디어WS 1, 2(Trans-Media WS 1, 2) : 웹드라마, CG 등의 별도의 워크숍을 할 수 있는 수업으로 학생들의 요구와 트렌드를 반영한다.

■ 산학협력프로젝트 A~D(Industrial-Educational Cooperation A~D) : 기존 영화산업 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 교육 방침에 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.

■ 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.

<연출전공 전공선택>

■ 장편시나리오WS 1~4(Feature Film Screenplay WS 1~4) : 장편 극영화로 제작 가능한 시나리오를 완성하기 위한 WS. 졸업 후에 자신의 장편시나리오를 준비함을 기본 목적으로 한다. 자신의 시각과 연출 스타일을 적극적으로 살려낼 수 있는 시나리오의 완성은 영화감독으로서 준비하여야 할 기본 자질이다.

■ 작품분석(Film Study) : 동시대의 영화들을 텍스트로 삼아 연출 입장에서 연출론을 중심으로 분석해 보고 앞으로 만들 자신의 작품에 대해 구상해 본다.

■ 작가연구(Analysis on Director) : 영화사에서 주요하게 언급되는 감독의 영화를 분석한다.

■ 연기실습(Acting for Camera) : 영화 및 다양한 매체에 관련하여 감독이나 배우가 알아야 할 기본적인 연기 관련 지식을 습득한다. 더불어 감독이 배우를 캐스팅하고 연습, 리허설, 촬영에 이르는 연출의 전 과정을 연구하도록 하며, 실제 연기실습을 통하여 효과적인 연기연출을 할 수 있도록 돕는다.

■ 작품연구(Analysis on Film) : 작품의 전반적인 분석과 특정장면에 대해 발표하고 토론한다.

■ 장면연출(Making Scene) : 하나의 씬을 연출함에 있어 각각의 장면을 어떻게 시작할 것이며 어떤 장면으로 연결하여 최종적으로 어떻게 끝낼 것인가에 대한 연구로 장면 연구 가치가 있는 작품을 분석하고 각자의 시나리오를 가지고 장면을 어떻게 나눌 것인가에 대해 연구해 본다.

■ 스타일분석(Style Analysis) : 영화에서 스타일의 개념은 무엇을 찍느냐보다는 어떻게 찍느냐의 문제다. 즉, 영화 매체 고유의 언어를 통해 그 자신만의 독특한 개성을 표현하는 방식이라고 말할 수 있다. 따라서 이 개념은 특정 시기의 사조와 유행을 따르기도 하지만 특정 감독의 개별 작품에 나타난 플롯 유형, 카메라 기법, 미장센, 편집, 사운드, 연기와 같은 특징을 정의할 때 사용된다. 이런 관점에서 볼 때 스타일은 지극히 개인적인 특징이며 영화화에 대한 감독의 비전이기도 하다. 본 수업에서는 현대영화에까지 지배적인 영향을 미치고 있는 몇 개의 스타일 연구를 거친 후 학생들이 선호하는 동시대 영화의 스타일 탐색을 아우르게 될 것이다.

■ 연기연출(Directing the Actor) : 감독을 위한 영화연기 연출법을 연구한다.

■ 연출실무 1~3(Directing Practice 1~3) : 영화산업의 관점에서 아이템 기획의 시작에서 완성까지 연출이 각 단계별 유의해야 할 것은 어떤 것인지 알아본다. 촬영·미술, 기획·CG·음향, 편집·음악 파트로 나누어 연구한다.

■ 시나리오 분석(Script Analysis) : 주류 영화와 드라마의 구조와 인물 플롯 포인트 등을 통해 스토리텔링의 기본과 작법을 익히는 수업이다.

<촬영전공 전공선택>

■ 이미지 훈련(Image Training) : 다양한 예술 분야를 개별적, 비교적으로 접근하여 예술을 총체적으로 연계하여 이해할 수 있는 시각을 기르고 영화의 이미지 창조를 위한 깊은 이해의 도약대가 되게 한다.

■ 디지털 색보정(Digital Color Grading) : 필름 기반의 기존 영화제작 과정이 디지털로 전환됨에 따라 필름 공정의 현상에 해당하는 과정인 색 보정 중심으로 교육을 진행한다.

■ 프로덕션 디자인(Production Design) : 영화에서 미술, 분장, 의상 등 시각적 총체와 관련된 아트디렉션 개념을 이해하고 연출과 촬영 효과를 극대화하기 위한 프러덕션 디자인 방법을 분석, 수행한다.

<편집전공 전공선택>

■ 초급프러덕션 WS(Primary Production WS) : 해당 워크숍에 편집 스태프로 참여한다.

■ 중급프러덕션 WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크숍에 촬영/조명 스태프로 참여한다.

■ 고급프러덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크숍에 편집 스태프로 참여한다.
■ 고급포스트프러덕션WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크숍에 편집 스태프로 참여한다.

■ 편집분석(Editing Analysis) : 편집을 몽타쥬의 관점에서 볼 때 A + B = C 라고 정의하곤 한다. A와 B는 실제 촬영한 소스인데 C는 무엇인가? 결국 C는 소스들을 결합시킨 방법에 따라 다르게 나타나는 혹은 전달되는 다양한 무엇일 것이다. 편집은 감독이 영화를 통해 관객에게 무엇을 전달하고 싶은가, 그 무엇을 효과적으로 표현하기 위해 소스들을 어떻게 연결할 것인가를 고민하고 창조적으로 실행하는 과정이다. 편집 분석 수업에서는 이 과정에서 중요하게 고려해야 할 요소들인 신scene이나 시퀀스의 구조, 리듬, 장면전환, 편집과 사운드의 관계, 대화 장면의 다양한 패턴들, 영화의 주제적 문제와 편집 스타일의 관계 등을 영화 샘플 분석을 통해 접근해본다.

■ 영화음향기초/편집(Film Sound Fundamentals for Edit Major) : 영화음향에 대한 기초이론 소개 및 귀를 훈련시키기 위한 청음, 작품에 대한 음향분석, 실제 음향작업 사례, 폴리에 대한 기초 등 영화음향에 대해 다양한 면들을 포괄적으로 접하게 하여 영화음향에 대한 전반적 이해와 관심을 도모하고 궁극적으로 이를 통해 편집의 실제적인 작업에 적용할 수 있도록 한다.

■ 편집WS 1(Editing WS 1) : 각자에게 주어진 제재에 대한 편집 작업을 통해 편집전공자 개개인이 편집이 주체가 된 독자적인 작품을 완성시킨다. 이때 작품의 내용 및 작업 포맷은 담당교수와의 협의를 통해 각각의 프로젝트의 성격에 적합한 선에서 융통성 있게 결정될 수 있으며 무엇보다도 참여하는 편집전공 학생들의 편집적 상상력과 기술적 숙련도를 최대한 발휘할 수 있도록 한다. 필요한 여러 편집 작업에 대해 논의하고 연관되는 기술적인 지식과 훈련을 쌓는다.

■ 편집미학(Editing Aesthetics) : 영화 편집에서의 미학적 시각과 방법에 관해 탐구해본다.

■ 디지털 편집 1, 2/ 종합편집 1, 2(Digital Editing 1, 2/ Composite Editing 1, 2) : 기초에서부터 심화된 수업으로 다양한 종류의 Online 편집기를 실습한다. 영화제작에 있

어서 C.G(2-D) 작업의 전반적인 이해와 실무에서의 적응력을 높이는 목적을 가지고 있다. 다양한 매체를 이용하여 온라인상에서 EDL을 이용한 재편집, 마스터링하는 수업이다. 상상력과 디자인을 활용해 타이틀링에서부터 DI(Digital Intermediate) 색보정, 합성훈련을 제공한다.

■ 편집WS 2(Editing WS 2) : 각자에게 주어진 제재에 대한 편집 작업을 통해 편집전공자 개개인이 편집이 주체가 된 독자적인 작품을 완성시킨다. 이때 작품의 내용 및 작업 포맷은 담당교수와의 협의를 통해 각각의 프로젝트의 성격에 적합한 선에서 융통성 있게 결정될 수 있으며 무엇보다도 참여하는 편집전공 학생들의 편집적 상상력과 기술적 숙련도를 최대한 발휘할 수 있도록 한다. 필요한 여러 편집 작업에 대해 논의하고 연관되는 기술적인 지식과 훈련을 쌓는다.

■ 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.

<음향전공 전공선택>

■ 음향공학(Sound Engineering) : 모든 사운드 작업의 기초가 되는 물리적/공학적 이론을 습득한다. Room Acoustics와 Auditory Perception, 기초 음향회로의 원리에 대한 이해를 도모하며 영화의 믹싱에 대한 지식을 중심으로 기타 PA, 음향스튜디오 등 관련 음향작업환경에 대한 전반적 이해를 도모한다.

■ 동시녹음(Production Sound Recording) : 영화/TV 등 영상매체의 동시녹음에 필요한 기본 이론과 주요 기자재 소개 및 사용법을 숙지한다. 동시녹음 실습 등을 통해 동시녹음에 대한 이해를 높이고 실무적인 훈련을 쌓도록 한다.

■ 게임사운드(Game Sound) : 게임사운드의 인터랙티브한 특성에 대한 이해를 도모하고, 게임 및 기타 인터랙티브 매체에 대한 작업능력을 높인다.

■ 사운드디자인(Sound Design) : 디자인적 성향이 강한 영화의 특수 음향효과를 분석하고 직접 만들어보는 실습을 통해 사운드디자인에 대한 이해도와 실무 작업능력을 높인다.

■ 음향WS 1(Sound WS 1) : 구체적인 작업 분야별로 규정되는 타 음향 과목에서 빠지거나 다루지 못한 내용을 학생의 상황과 필요도를 검토하여 담당 선생이 자유롭게 내용을 디자인하고 진행한다.

■ 음향WS 2(Sound WS 2) : <음향WS 1>과 동일한 내용이며 전 학기의 <음향WS 1> 수강 여부와 관계없이 수강할 수 있다. <음향WS 1>의 상급 코스가 아니며 다른 선생이 같은 개념으로 진행한다.

■ 음향공학(Sound Engineering) : 소리의 기초 물리학(fundamental of sound)과 심리음향(psychoacoustics), 실내음향(room acoustics) 등의 이론적 고찰을 통하여 영화, 방송, 녹음 스튜디오, 공연장 등의 실제 프로그램이 제작, 공연되는 음향 공간에서 음향이 미치는 영향 및 특성을 이해한 후, 2채널 스테레오, 멀티채널, 3D 입체음향의 녹음과 재생 메커니즘의 기술적 공통점과 차이점을 학습한다. 본 강의는 이론적 고찰과 함께 현장에서 적용되는 사례들을 최대한 접목하여 강의의 이해도를 최대한 높일 것이다.

■ 음향장비(Sound Equipment) : 기존 콘솔과 아웃보드 위주의 음향 장비들이 컴퓨터베이스의 DAW와 플러그인 형태로 바뀌고 최근 네트워크오디오, 이머시브오디오 등등 새로운 기술과 컨셉들이 쏟아져 나오면서 각종 음향 장비에 대한 이론과 실기를 심도 있게 체계적으로 다룬다.

■ 마스터클래스/음향(Master Class/Sound) : 최근 흥미로운 사운드 작업을 마친 사운드디자이너나 인더스트리에서 중요한 위치를 차지하고 있는 사운드엔지니어들은 대부분 회사에 소속되어 일하고 있으므로 2~3명의 인더스트리 프로페셔널들이 5~8주 정도씩 기간을 나눠 수업을 진행하도록 하여 학생들이 다양한 강의를 듣고 이들과의 접촉면을 늘일 수 있도록 한다.

<극영화시나리오전공 전공선택>

■ 드라마 글쓰기(Drama Writing) : 텔레비전 또는 라디오 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. <시나리오 워크샵 3, 4>와 마찬가지로, 실제 작품의 집필 과정에 작가로서 참여함이 인정되는데 이 경우에는 방송 드라마 제작 실무자 또는 현업 작가의 지도 아래 방송 매체 현장의 작업 환경과 매체의 특성을 실질적으로 체험하고 습득하는데 주안점을 둔다. <논픽션 글쓰기>와 함께, 극영화 시나리오를 주 대상으로 하는 다른 과목들에서 배운 성과를 바탕으로 더욱 다양하고 유연한 글쓰기 능력을 키움을 목적으로 만들어진 과목이다.

■ 작품분석세미나(Seminar on Script Analysis) : 특정 사조, 장르, 감독 등 일관된 주제를 정하여 관련 작품의 시나리오와 완성된 영화 텍스트를 분석하는 세미나. <작가연구세미나>와 마찬가지로 다양한 자료를 접함으로써 영화의 창작과정에 총체적으로 접근하며, 시나리오를 읽고 완성된 영화를 구체적으로 형상화 할 수 있는 능력과 완성된 영화 텍스트를 주제적으로 수용할 수 있는 감수성을 키우기 위한 '영화적 교양'을 쌓는데 주력한다. 가능하면 촬영 대본과 완성된 영화를 비교할 수 있는 조건을 갖춘 작품을 분석 대상으로 삼는다. 시나리오 작법 실기 또는 시나리오 평가의 테크닉을 습득하거나 비평적 관점에서 텍스트를 분석하는 세미나가 아니라, 프리 프로덕션, 프로덕션, 포스트 프로덕션의 각 단계에서 시나리오가 어떠한 변화를 겪으며 시나리오 작가의 역할은 어떻게 재규정되는지를 체험하는데 주력한다.

■ 각색실습(Practical Rewriting) : 소설, 희곡, 논픽션 등의 문자 텍스트를 원작으로 삼아, 영상 텍스트를 제작하기 위한 기본 설계도로서의 시나리오 작업을 연구하는 강의. 원작과 완성된 영화를 비교, 분석하거나, 원작을 시나리오로 각색하는 작업을 실습함을 내용으로 한다. 영화의 창작 과정에 총체적으로 접근하며, 시나리오를 읽고 완성된 영화를 구체적으로 형상화할 수 있는 감수성을 키우는 데에도 주력한다.

■ 영상물기획연습(Visual Production Planning) : 픽션, 논픽션의 분류를 뛰어넘는 새로운 방식의 영상물 제작을 위한 기획과 글쓰기 연습. 새롭고 다양한 영상 매체 분야에 관심과 흥미를 가지고 실험적인 글쓰기를 지향하는 학생들을 위하여 마련된 과목이며, 단순한 대본 집필의 수준을 넘어서 변화하는 영상 환경에 능동적으로 대응하기 위하여 작가가 갖추어야 할 기획력의 향상을 목표로 한다. 수강 학생은 지도 교수와 협의하여 원하는 관련 분야의 전문가로부터 개별지도를 받거나 실제 작품의 기획, 제작 과정에

스태프로 참여할 수도 있다. 해당 분야의 전반적인 흐름을 파악하고 현장 실무 인력이 경험과 시야를 학생들이 공유할 수 있는 실습 과목을 지향한다.

■ 대사와 장면(Dialogue and Scenes): 극영화시나리오전공의 전공필수 수업인 <인물과 구성>에서 이어지는 수업으로 구조와 캐릭터에 대한 분석과는 다른 씬 만들기와 대사의 분석 수업이다.

<기획전공 전공선택>

■ 초급프러덕션WS(Primary Production WS) : 해당 워크숍에 프로듀서로 참여한다.

■ 중급프러덕션WS(Intermediate Production WS) : 해당 워크숍에 프로듀서로 참여한다.

■ 고급프러덕션 WS(Advanced Production WS) : 해당 워크숍에 프로듀서로 참여한다.

■ 고급포스트프러덕션 WS(Advanced Post Production WS) : 해당 워크숍에 프로듀서로 참여한다.

■ 장편시나리오 WS 1~4(Feature Film Screenplay WS 1~4) : 35mm 장편 극영화로 제작 가능한 시나리오를 완성하기 위한 WS. 졸업 후에 자신의 장편시나리오를 준비함을 기본 목적으로 한다. 자신의 시각과 연출 스타일을 적극적으로 살려낼 수 있는 시나리오의 완성은 영화감독으로서 준비하여야 할 기본 자질이다.

■ 국제 영화산업의 이해 1 / 영화제와 영화마켓(Understanding of International Film Industry 1(Film Festival & Film Markets)) : 세계 주요 국제 영화제의 진행 현황을 조사 연구하고 각 영화제별로 자국의 영상산업 발전에 기여하는 직간접 효과를 마켓과 전시회 등 다양한 수단들에 대한 분석을 통해 살펴보고 영화제와 영상산업 간의 바람직한 피드백 루프를 시뮬레이션 해보는 과목. 유럽의 영화산업과 지원정책 과목과 통합수업 진행된다.

■ 산업으로 보는 영화사(History of Film as an Industry) : 20세기 초기 영화산업의 형성기부터 최근에 이르기까지 산업으로서의 영화가 발전해 온 굴곡진 흐름을 기자재의 변천과 자본 및 전문 인력의 형성이라는 측면에 역점을 두어 조사 연구하고 특히 한국 영화 산업의 역사와 향후의 발전 전망 및 과제를 연구해보는 과목이다.

■ 국제 영화산업의 이해 2 / 영화정책(Understanding of International Film Industry 2

(Film Policy)) : 유럽의 영화 지원정책은 어떤 개념을 바탕으로 시행되고 있나 알아본다. 브뤼셀과 스트라스부르에 본부를 두고 시행되는 유럽 영화 지원 프로그램과 유럽 각국의 영화지원 정책과 영화 제작 환경을 알아본다. 유럽의 영화 지원 정책과 국제 영화제의 상관관계, 유럽의 영화정책이 한국영화와 관계지어질 수 있는 방식과 비전을 알아본다.

■ 영화제작실무 1(Film Producing 1) : 장편산업영화의 일정, 예산, 계약 등의 실무를 익힌다.

■ 국제합작영화의 이해(Understanding of An International Co-production in Filmmaking) : 글로벌 시장 진출을 위한 한국과 미국, 한국과 중국, 한국과 일본 등의 공동투자 및 공동제작의 합작사례를 분석한다. 기획개발, 투자구조, 계약유형, 자금조달방식, 마케팅, 배급 시스템 등을 실제 영화를 통해 사례별로 소개한다.

■ 독립영화 기획, 제작, 배급(Planning, Production and Distribution of Independent Film) : 기존 상업 영화의 투자 및 제작 방식에 대한 대안으로써 독립영화의 기획 제작 배급에 관한 사례를 연구하고 가상 프로젝트를 시뮬레이션 해보는 과목이다.

■ 영화제작실무 2(Film Producing 2) : 장편산업영화의 투자구조, 투자사 현황, 투자 및 정산과정 등을 실습한다.

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

3년 과정

<전공필수>

■ 단편영화 WS Ⅰ, Ⅱ(Short Film Production WS Ⅰ, Ⅱ) : 단편영화의 특성을 이해하고, 단편영화를 제작한다.

■ 영화연출 1, 2(Introduction to Film Making-Directing 1, 2) : <단편영화 WS>과 연계하여 연출 중심의 수업을 진행한다.

<전공선택>

※ 2~3학년 전공선택은 <2년 과정> 전공선택 과목해설 참조

■ 영화기술 1, 2(Introduction to Film Making-Technology 1, 2) : <단편영화 WS>과 연계하여 기술 파트의 필요한 부분을 실습한다.

■ 영화언어분석(Analysis on Film Language) : 영화 언어에 관한 공시적, 통시적인 교육을 거의 받지 못한 전문사 3년제 1학년 1학기의 학생들을 위해 구체적인 영화 텍스트들의 분석을 통해 현대 할리우드 영화들에서 사용되고 있는 다양한 연출 기법, 카메라 앵글과 무브먼트의 활용 방식, 장면 구축의 방법들을 습득하게 한다. 할리우드 영화와 차이를 두는 유럽의 모더니즘 영화 스타일의 특징을 살펴보며, 전위 영화와 다큐멘터리로 대표되는 비서사극 영화들의 영화 언어가 극영화 속에서 어떻게 수용되고 해석되어 재생산되는지를 분석한다. 또한, 장르 영화 관습의 생성, 발전, 진화의 분석을 통해 포스트모던 문화의 경향을 반영하는 현대 장르 영화의 복합 장르적 성격을 이해시켜, 실제 영화 제작에서 폭넓은 영화 언어의 활용을 가능케 한다.

■ 장편상업영화제작의 이해(Understanding of Feature film production) : 영화전공자가 갖추어야 할 장편상업영화의 제작과정 및 한국영화산업에 대한 기초 소양을 갖춘다. 한국영화산업의 개요와 역사, 영화산업의 주요주체에 대한 이해를 높인다. 또한 투자, 제작, 마케팅, 배급 등 상품으로서의 장편영화의 제작 전 과정을 학습한다.

■ 시나리오 1(Script Writing 1) : 영화적 내러티브의 구조와 문법의 분석을 통해 장편영화에서 가능한 스토리텔링의 기법을 훈련하는 수업. <시나리오 1>에서는 기존 영화와 드라마 구조의 분석을 중심으로 장편영화와 드라마에서 통용되는 기획과 화법에 대한 노하우를 습득한다.

■ 시나리오 2(Script Writing 2) : 3년제 학생들에게 영화적 내러티브의 구조와 문법을 숙지시켜 장편영화에서 가능한 스토리텔링의 기법을 훈련하는 수업. <시나리오 2>에서는 1학기에 습득한 작품 분석의 노하우를 바탕으로 다양한 장편영화와 드라마의 아이템과 시놉시스, 트리트먼트를 작성한다.

■ 스틸 앤드 무빙 이미지(Still and Moving Image) : 한 개 이상의 쇼트(컷)가 모여 한 신을 이루고 그 신들이 모여 한 시퀀스를 이룬다. 영화의 가장 기본적인 단위는 하나의 쇼트, 스틸 이미지이다. 여러 장의 스틸 이미지를 나열하여 스토리를 전개하면 무빙 이미지의 포토 로망(사진 소설)이 완성된다. 스토리에 필요한 한 장 한 장의 스틸 이미지를 구상하는데 집중할 수 있고, 스틸 이미지의 길이를 조절하며 편집의 호흡을 느낄 수 있다. 거기에 내레이션과 음악 작업을 더해 포토 로망, 즉 무빙 이미지를 만들 수 있다. 사진을 찍으면서 쇼트가 뭔지를 체득하고, 연속적인 쇼트를 통해 스토리가 있는 신을 만들면서 스틸 이미지와 무빙 이미지의 관계에 대해 학습한다. 또 포토 로망 작업을 통해 본인이 구상하는 상징적이고 단편적인 이미지를 통하여 어떤 의미의 미장센을 배열할지 고민해 보는 시간을 갖는다.

방 송 영 상 과

<전공필수>

■ 다큐멘터리 제작W/S I(Documentary Production WS Ⅰ) : 1년차 두 학기 동안 연속 진행되는 제작 WS의 1단계 코스로, 학생들은 팀별로 나뉘어 담당교수의 지도 아래 사전제작과정(기획, 테마설정, 사전조사, 구성안 및 기획제안서의 작성)을 실습한다.

■ 다큐멘터리 제작W/S II(Documentary Production WS Ⅱ) : 제작W/S의 2단계 코스이며 촬영과 후반작업(편집, 녹음), 배급의 과정을 실습한다.

■ 마스터 프로젝트 1(Master Project 1) : 2년 차에 진행되는 졸업작품 제작코스로써 개인별로 담당교수와의 면담을 통해 사전제작과정 단계를 진행한다.

■ 마스터 포스트 프로덕션 2(Master Post-Production 2) : 졸업 작품의 포스트 프로덕션 단계이며 담당교수의 지도 아래 작품을 완성한다. 완성 후 교수들의 합동심사를 거쳐 졸업 여부를 가리게 된다.

■ 졸업작품 프로포절(Graduate Thesis Project Proposal) : 전문사 다큐멘터리 전공 졸업 예정자로서, 예정 작품의 기획(안)을 공개 발표하고 그에 대한 평가를 받고 교수들로부터 승인을 받는 과목이다.

■ 다큐멘터리 입문(Introduction to Documentary) : 다큐멘터리의 이론과 실제를 이해하고 정리하기 위한 기초 과목이다. 다큐멘터리란 무엇인지, 그 사회·정치·문화적 의미는 어떠한지를 알아볼 것이다. 다큐멘터리의 역사와 경향, 주요 작가와 작품, 최근 경향과 미래 전망 등에 관해서도 살펴본다. 다큐멘터리 이론과 현실에 대한 균형감 있는 지식 터득을 목표로 하는 바, 전문사 수준에 걸맞게 그 수준과 깊이는 정하도록 한다.

■ 다큐멘터리 콜로키움 1, 2(Documentary Colloquium 1, 2) : 다큐멘터리 창작자, 제작자들은 소재와 주제 개발, 형식의 개발, 서사의 구성을 두고 끊임없는 토론의 과정을 필요로 한다. 그 과정은 이론 및 제작 관련 수업에서는 물론이고 여타의 시간에서도 계속해서 이루어질 것이다. 이러한 의도 및 목적에 맞춰, 이 수업에서는 다큐멘터리 관련 주제를 선정하고 이를 세미나 및 강연 형식으로 구성하여 학술토론의 문화를 지속하는 데 그 의의를 둔다. 본 과목은 그 중 1학년 1학기 학생들에게 의무적으로 부과되는 필수 과목으로, 2학기

동일 과목 2와 연결된다. 방송영상과 차원에서 진행하나, 전문사 학생들이 그 설계 및 구성, 진행과 평가의 과정에서 주도적이고 자율적인 역할을 맡도록 한다. (S/U 평가)

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

<전공선택>

■ 디지털 제작 워크플로우(Digital Cinema Workflow for Documentary Filmmakers) : 다큐멘터리 제작에 있어 기획부터 완성까지 점점 더 디지털화 되어 가고 있는 제작 워크 플로우에 대해 실제 현장 영상 제작에 적용할 수 있도록 구체적으로 소개한다. 디지털화된 다큐멘터리 제작 워크 플로우 전 과정을 섭렵하여 실제 제작 현장에서 이를 적용 또는 응용할 수 있도록 한다.

■ 색보정과 이미지미학(DI(Digital Intermediate) & Image Aesthetic) : 첨단기술에 의하여 끝없이 변해가는 영상산업의 현장에서 영상의 색과 질감의 중요성은 점점 높아지고 있다. 디지털 색보정 작업의 가능성을 경험하고 체득하는 수업이며 그러한 작업을 통해서 열리는 새로운 이미지의 세계를 미학적으로 고찰하는 것을 목표로 한다.

■ 독립고급프로젝트(Advanced Independent project) : 학생들이 수업 중 과제의 형식으로 수행할 수 없는 새로운 방식, 실험적 형태의 다큐멘터리를 교수와의 협의 및 지도를 통해 자율적으로 수행하는 전문사 수준의 독립 프로젝트 수업이다. 자율성과 독립성, 책임성과 실험성이 크게 요구되는 수업이다. 지도 교수와의 사전 협의를 통해 프로젝트를 정하고 학생이 책임성 있게 프로젝트를 추진토록 한다. 결과물은 다른 수업 과제물과 마찬가지로 시사 등의 방식을 통해 공개적인 평가를 받을 수 있도록 한다.

■ 다큐멘터리 촬영(Cinematography for Documentary) : 다큐멘터리의 촬영은 드라마나 영화 촬영과 기본적인 면에서 크게 다르지 않다. 하지만 그것을 구사하는 방법에 있어서는 접근 방법을 달리한다. 영화나 드라마를 미술의 데생에 비유하면, 다큐멘터리 촬영은 크로키라고 이야기할 수 있을 것이다. 다큐멘터리는 대부분 주어진 현실 속에서 주제를 순발력 있게 표현해 내어야 한다. 그러면서도 주제가 가지고 있는 주된 특징이나 속성들을 시청자들에게 영상적으로 이해하기 쉽도록 알려주어야만 한다. 이 과정에서는 렌즈, 구도, 조명, 오디오, 노출 등 여러 가지 촬영의 기본요소들을 활용하여 이야기하려는 주제를 효과적으로 전달시키기 위한 다큐멘터리 촬영방법에 대

해 이론과 실습을 통해 학습한다.

■ 다큐멘터리 구성실습 1, 2(Writing WS: From Idea to Treatment 1, 2) : 장르, 형식별 다큐멘터리의 다양한 구성방법에 대해 작품을 중심으로 논의하고 대본 분석을 통해 연구하며 직접 작품을 구상한다.

■ 다큐멘터리와 저널리즘(Documentary & Journalism) : 다큐멘터리와 저널리즘의 연관성은 매우 깊다. 사실의 기록과 그 이야기 양식으로서의 다큐멘터리, 그리고 진실의 발굴과 보도 양식으로서의 저널리즘은 특히 텔레비전이라는 매체에서 상당 부분 중첩되어 있다. 본 수업에서는 다큐멘터리의 저널리즘적 측면에 관해 살펴보고자 한다. 이를 위해 저널리즘의 기본 개념, 이론에 대해 심도 깊게 정리해 볼 것이다. 아울러 현실 방송 구조/체제 내 시사다큐 저널리즘의 현실과 문제점, 미래에 대안에 대해서도 조사해 볼 것이다. 실제 사건/주제에 관한 영상 작업까지도 수업에서 시도해 보는 등, 과목은 이론과 현장을 적절하게 접목하는 방식으로 진행될 것이다.

■ 다큐멘터리 편집 고급(Documentary Editing High Level) : 편집은 촬영된 영상 소스를 가지고 이를 좀 더 효과적으로 전달시키기 위해 이야기를 재구성하는 최종적인 마무리 과정이다. 이 과정에서는 편집에 대한 기본적인 이론과 함께, 선형편집기(Linear)와 비선형 편집기(Non Linear)를 이용한 실습을 통해 편집의 심화과정을 습득한다.

■ 다큐멘터리와 문화이론(Documentary & Cultural Studies) : 본 과목에서 수강생들은 문화이론, 문화연구에 관해 공부하게 될 것이다. 국내외 기본적인 미디어 문화연구 텍스트들을 읽게 될 것이며, 주요한 이론가들과 개념들에 대해서도 살펴보게 될 것이다. 그렇지만 수업이 이론에만 제한되는 것은 아니다. 한국사회의 다양한 대중문화 현실에 대해서도 조사하고, 이를 변화시키고자 하는 문화운동/문화정치에도 참여 관찰토록 한다. 미디어와 문화의 다층적이고 다면적인 측면에 관해 학생들이 비판적인 안목을 갖추도록 하는 것이 본 과목의 지향점이다.

■ 다큐멘터리 프로듀싱(Documentary Producing) : 다큐멘터리 프로듀서의 예산확보단계부터 배급유통까지의 역할에 대해 연구한다. 또한 다양한 제작지원제도를 조사하고 지원금 확보방안을 실습을 통해 훈련한다.

■ 다큐멘터리 사운드(Sound WS) : 다큐멘터리 제작에서 소리는 영상 못지않게 중요한 요소이다. 소리는 영상과 더불어 이야기의 중요한 전달요소로 작용하며, 때로는 영상 없이 소리 그 자체만으로도 영상보다 더 구체적이고 많은 정보를 제공하는 역할을 한다. 즉 프

로그램 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.

■ 다큐멘터리 세미나 1-조사방법론(Documentary Seminar 1: Research Methodology), 다큐멘터리 세미나 2-작가론(Documentary Seminar 2: Study on Authors) : 본 과목은 매 학기 교수와 수강생이 동의하는 특정한 주제를 중심으로 한 세미나 방식으로 진행된다. 주제에 관한 폭넓은 강독과 깊이 있는 토론, 그리고 이에 기초한 최종 논문 혹은 영상 작업이 이루어지도록 한다.

■ 현장실습(Internship) : 이 과정은 직접 방송국이나 일반 다큐멘터리 제작 프로덕션의 제작현장에 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.

■ 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

<전공필수>

■ 커머셜 영상제작 1, 2(Commercial Moving Image 1, 2) : M.V 제작의 과정을 보다 체계적으로 습득해나가는 과정과 병행하여 자유로운 사고를 바탕으로 한 각자의 제작물을 통하여 끊임없이 변화하고 발전해 나가는 이 시대에 새로운 영상언어에 대한 가능성을 연구하고, 이러한 영상언어를 개발해온 사례들을 경험한다.

■ 멀티미디어프로그래밍 1, 2(Multimedia Programming 1, 2) : 멀티미디어를 통한 실시간 커뮤니케이션의 기초를 배우는 수업으로, 디지털 미디어의 상호작용성을 기초로 공연, 전시, 설치 등 다양한 표현 방식과 기술적 구현 방법(주로 Max와 Processing을 중심으로)에 초점을 맞춘다. 강의에서는 수강생들이 다양한 영감과 생각을 얻을 수 있는 예제들과 이를 실질적으로 구현하기 위한 방법들이 이야기 될 것이다. 토론과 실습 위주의 수업으로 이루어지며 수강생들은 개별 혹은 그룹 프로젝트를 진행해 나가며 동시에 필요한 하드웨어와 소프트웨어를 익힌다.

■ 디지털영상제작 1, 2(Digital Moving Image 1, 2) : 동영상의 기본 개념인 시간과 이미지의 관계를 학습하는 것을 목표로 한다. 다양한 시청각자료를 분석하고 재해석하는 작업을 토대로 간단한 로고 애니메이션이나 2D합성이나 컬러콜렉션을 직접 체험하며 현장실습을 통한 현장감 또한 체험할 수 있다.

■ 융합영상연구 1~4(Integrated media visual study 1~4) : 뉴미디어 콘텐츠제작기반을 위한 커리큘럼 방향성 및 전문성 제고하며, 노드기반 프로그램과 라이브 매핑프로그램을 기반으로 다양한 멀티미디어 디지털 정보를 실시간으로 네트워크하고 공연, 건축, 전시, VR 등으로 확장할 수 있는 역량을 배양시키고자 한다, 전문사를 위한 디지털 영상이론을 소개하여 기획력과 함께 현장과 연결된 실기 전문성을 강화하고자 한다.

■ 디지털영상제작 3, 4(Digital Moving Image 3, 4) : 본 과정은 1학년에 개설되어 있는 그래픽스 인 모션 분야의 심화학습을 위한 연장과목으로 2D 그래픽제작 장비들을 활용하여 보다 전문적인 영상표현기법을 학습하게 된다.

■ 커머셜 영상제작 3, 4(Commercial Moving Image 3, 4) : 광고영상물 제작 프로세스에 대한 이해를 바탕으로 PPM, 프로덕션, 포스트프로덕션 과정의 실기를 습득

하고 참가자 전원이 각자의 프로젝트를 감독 및 제작하는 것을 목표로 한다. 학기말에 결과물을 상영함을 원칙으로 한다.

■ 멀티미디어 게임 1, 2(Multimedia Game 1, 2) : 상호작용 매체에 대한 이해 및 제작 기술을 바탕으로 인터페이스 중심의 내러티브를 구성하고 저작 소프트웨어를 사용하여 상호 대화형 영상 프로그램을 제작한다. 인터페이스를 설계함에 있어 투명하고 효과적이며 또한 각 감각을 최대한 활용함으로써 내러티브를 통한 소통이 원활히 이루어짐은 물론 창의적인 내용의 구성이 가능하도록 한다.

■ 연구프로젝트 1, 2(Thesis Research and Proposal 1, 2) : 졸업작품 제작에 선행되는 연구 과정으로써 연구 분야 및 주제를 설정하고 개념의 이론적 배경과 시각적 자료들을 수입함으로써 충분한 이론적 이해와 자료들을 바탕으로 심도 있는 연구가 이루어질 수 있도록 한다. 각 학기는 졸업작품 제작을 위한 이론적인 배경을 연구하는 과정과 최종 기획서를 제작하기 위한 과정으로 구분되어 1년의 연구과정을 통해 졸업작품 제작을 위한 프로덕션 단계를 완료할 수 있도록 한다. 각 학기별로 연구 과정에 대한 보고서를 작성하여 제출하고 시각 자료를 반드시 별첨하도록 한다.

■ 논문.프로젝트 1, 2(Thesis.Project 1, 2) : CF, MV, 인터랙티브 미디어 중 한 가지 이상의 영상물을 감독 및 제작하여 결과물을 제출하고 상영하는 것을 원칙으로 한다. 프로젝트별 책임지도교수 1인을 선정하되 총 3인 이상의 지도교수로 수업을 구성하고 월 2회 이상 모든 지도교수의 참관 하에 프리젠테이션 및 평가를 위한 수업을 진행한다.

■ 논문.세미나 1, 2(Thesis.Seminar 1, 2) : 논문. 프로젝트에서 제작하는 영상물에 대한 이론적 사고의 배경을 논문으로 작성하여 제출한다.(A4용지 20페이지 이상의 분량을 기준으로 함.)

■ 졸업작품연구(Graduation Seminar) : 졸업심사를 통과하지 못한 소수 학생의 졸업 작품을 지속적으로 관리, 지원하며, 완성도 높은 졸업작품을 성취한다. (S/U 평가)

<전공선택>

■ 햅틱사운드 1, 2(Haptic Sound 1, 2) : 비선형 매체를 통해 내러티브와 결합된 형태로서의 사운드의 개념을 이해하고 상호대화를 유발하는 역할과 그 효과에 대해 학습함으로써 효과적인 대화형 매체를 제작할 수 있도록 한다. 디지털 사운드 조형 기술에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 커뮤니케이션 단위로서의 사운드가 영상과 공존

및 융합하고 대화와 반응을 유발할 수 있도록 프로그램을 제작함으로써 비선형 매체의 새로운 형태에 대한 다양한 표현 가능성을 연구한다.

■ 발상과 커뮤니케이션 1, 2(Creative Mind and Communication 1, 2) : 사고와 인식의 틀을 대상으로 다양한 변형과 실험을 통해 창조적 발상의 근거와 전개방법을 터득하고 이를 영상으로 구체화하는 연습을 통해 사고의 틀을 확장하기 위한 과정이다. 인간커뮤니케이션을 이해하는 데 필요한 기본개념들을 알아보고 각 시대별 특성 및 발달과정에 따른 내용과 표현의 변화에 대해 고찰한다. 아울러 대중매체의 역할을 이해하고 정보사회에서 차지하는 의미에 대해 충분히 토론할 기회를 갖는다.

■ 디지털미디어 내러티브 1, 2(Digital Narrative 1, 2) : 디지털영상 구현 기술을 이용하는 매체의 내러티브는 현실의 완벽한 시각적 구현을 추구하거나 또는 상상의 세계를 가시화하는 것을 목적으로 한다. 본 과정에서는 내러티브 구조에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 디지털그래픽스 기술을 이용하여 내러티브를 가시화하는 과정을 통해 새로운 영상 표현의 가능성을 실험할 수 있도록 한다.

■ 산학협동프로젝트 1, 2(Industrial-Educational Cooperation 1, 2) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도 하에 이루어진다.

■ 멀티미디어프로그래밍 3, 4(Multimedia Programming 3, 4) : 본 과정에서는 1학기 때는 2D 및 3D 그래픽 이미지를 통합하여 최종 영상물을 제작하기 위한 과정으로 실사 및 디지털 이미지를 원활하게 활용하여 영상을 제작할 수 있도록 이론적/기술적 배경을 습득하고, 나아가 다이나믹스 등을 통해 다양한 이펙트효과에 대해 배울 것이다. 2학기에 들어서는 실무에 사용되었던 다양한 2D 및 3D 그래픽의 비주얼 이펙트에 대해 연구하고 각자의 포트폴리오에 맞는 효과들을 실험하고 발전시키는 과정이다. 또한 현업에서 사용되는 다양한 효과들이 어떤 식으로 발전되어 왔으며 향후 어떤 식으로 발전해 나갈 것인지에 대한 연구도 이루어진다.

■ 기술문화와 뉴미디어예술 1, 2(Technoculture & Newmedia Art 1, 2) : 특수장비를 이용하는 디지털영상 제작 기술을 습득하기 위한 과정으로 장비의 사용 효과를 높이기 위하여 구상 및 기획 단계에서부터 영상 제작 및 편집 단계까지를 포함하는 영상을 제작한다. 현장에서 사용되는 각종 장비의 사용 방법 및 운용 과정에 대해 학습하고 현장경험에 대한 숙련도를 향상시킬 수 있도록 한다.

■ 가상현실 스튜디오 1, 2(Virtual Reality Studio 1, 2) : 다양한 센서기술을 기반으로 동적 정보를 데이터화하여 다양한 융합 분야에서의 디지털 영상의 가능성을 적용할 수 있도록 하고자 한다. 이를 통해 미디어 퍼포먼스 및 리얼타임 영상제작 기반에 대해 이해하고

실기에 적용할 수 있도록 한다.

■ 산학협동프로젝트 3, 4(Industrial-Educational Cooperation 3, 4) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도 하에 이루어진다.

■ 현장 실습 1(Field Practice 1) : 전공 분야에 대한 현장 적응 능력을 시험해 보기 위한 과정이다. 담당 교수와 상의하여 근무처를 선정하고 수업일수에 해당하는 기일에 걸쳐 전공 관련 업무를 수행한 후에 출석부와 평가서를 학과에 제출한다. 현장실습 과정에 대해 담당교수와 정기적으로 상담함으로써 문제없이 진행할 수 있도록 한다.

■ 디지털아트영상 1, 2(Digital Art 1, 2) : 알고리즘 기반의 프로그래밍 영상의 전공필수과 연결할 수 있는 아트 과목. 타원 미디어 아트 과목과의 차별성과 함께 전문사 교과과정에서의 보다 오픈되고 실험적인 영상작업을 위한 기반수업이 되도록 한다.

■ 산학협동프로젝트 5, 6(Industrial-Educational Cooperation 5, 6) : 본 학과의 교과과정에서 학습하는 내용과 연계되는 기술 및 경험을 활용하여 학습효과를 유발할 수 있도록 과제를 선정하고 참여함으로써 학습과 동시에 현장경험을 쌓을 수 있도록 한다. 각 프로젝트는 교수의 책임 지도 하에 이루어진다.

애 니 메 이 션 과

교육목표

비실사 영역의 코어로서, 애니메이션의 종합 예술적 융복합성과 확장성에 주목하여, 애니메이션을 기반으로 만화|일러스트 영역, 인터렉션|XR 영역으로 연계-확장하는 교육목표와 프로그램을 지향한다.

이미지와 스토리, 움직임과 소리에 기초한 요소들의 특성과 기획 연출에 의해 각 요소들이 융합되는 과정을 학년별 단계적으로 실습하며, 매 과목은 실기를 중심으로 이론을 병행한다. 매 학기 일인 창작 또는 협업 작품을 제작하는 워크숍 프로그램과 함께 전통적 기법과 새로운 테크놀로지를 결합하는 수업들의 유기적 구성에 비중을 둔다. 특히 전문사는 애니메이션 기반 글로벌 협업과 복수학위 과정을 병행하며, 특성화된 결과물로서의 출판-전시-공연-상영 연계 프로그램을 강화한다.

2년 과정

<전공필수>

■ 스토리보드 W/S(Storyboard W/S) : 제작노트와 기획파일을 명확한 컨셉으로 제작하기 위해 기본드로잉과 트레이싱 등의 실기를 병행한다. 이미지 보드를 정확한 컨셉으로 제작하고 스토리의 단락, Sequence 별로 나누어진 스토리와 콘티 제작을 병행한다.

■ 디지털페인팅(Digital Painting) : 예술과 기술의 본격적 융합 시대(스마트 미디어)에 새롭게 드러나는 Animation Drawing의 사례와 방법의 연구를 진행하고 사실적 이미지와 비사실적 이미지의 정보전달 및 조형 창출의 방식이 차이를 살펴보는 것이 목표. Hand Drawing과 확장되는 컴퓨터 그래픽스에 의한 Art + Technology 적용 방법의 연구가 주 과제(Post Graduate Course) 작업 결과로, 30초 이내로 주제(theme)를 압축하며 미디어 기술로 이를 효율적으로 표현하는 것이 요구되는 방법론이다.

■ 프로덕션 실습 1, 2(Practical Production 1, 2) : 이 수업은 예술전문사 과정의 졸업작품(단편 애니메이션) 제작이 목표이며 작품 기준은 국제 영화제(실사 포함)의 정규 규격에 준한다. 1학기(1차) 작품 발표가 학기 목표이며 최종 완성은 2차(2학기)에 행한다. 작품 완성 시한은 2학기 중 예정된 발표일이다.

■ 애니메이션 패키징 1, 2(Animation packaging 1, 2) : 디지털 컨버전스에 따른 장르 간 호환과 미디어 간 융합을 기반으로 애니메이션을 위한 패키징을 모색하고 실습함을 목표로 한다. 이 과정에는 소스 및 기법의 호환, 포맷의 호환, 장르 및 미디어 간 호환 실습 등이 포함된다.

■ 현대 애니메이션 분석 1, 2(Modern Animation Analysis 1, 2) : 미국, 일본, 프랑스 애니메이션 강국을 중심으로 최근 애니메이션의 경향과 특성을 연구 분석하며 동화상 자료 및 이미지와 텍스트로 각자의 관심에 근거한 자료를 만드는 것을 목표로 한다. 영상 선진국에 대한 확실한 DB 구축과 함께 대안 제시를 중심으로 한다. 강의 진행방법은 자료를 통한 작품분석과 작품감상 및 리포트를 통한 연구주제 발표를 병행한다.

■ 졸업작품연구(Graduation Seminar) : 졸업심사를 통과하지 못한 소수 학생의 졸업 작품을 지속적으로 관리, 지원하며, 완성도 높은 졸업작품을 성취한다. (S/U 평가)

<전공선택>

■ 디지털합성과 편집(Digital Composition & Editing) : 애니메이션 합성과 편집의 기본원리와 Input-Output을 이해하고 합성과 편집의 실제를 학습하여 애니메이션의 후반제작공정을 습득할 수 있게 하는 것이다. 컴퍼지션의 원리와 응용을 습득하고 논리니어 편집을 중심으로 교내에 세팅된 라인테스트 및 편집 시스템들을 통해 각각의 하드웨어적, 소프트웨어적 특성을 이해할 수 있게 하며 후반작업의 실제를 실습한다.

■ 스토리텔링워크샵 1, 2(Storytelling Workshop 1, 2) : 이 강의는 (1) 그림과 글의 관계에 대한 이해 (2) 서사와 수사학에 대한 이해 (3) 대중문화와 미디어에 대한 이해 (4) 창조적 읽기와 글쓰기의 훈련을 목표로 한다. 구체적 문예산물의 감상 -찾아가서 보고 듣고 또는 찾아서 읽는 것-과 이에 관한 글쓰기, 발표, 토론이 무엇보다도 중시된다. <스토리텔링워크샵 1>에서는 문예산물의 감상과 그림과 글에 대한 이해 등 이론을 중심으로 진행된다. 해당 학년 결과물에 대한 시놉시스 및 시나리오 작업에 대한 평가 및 점검이 병행된다. <스토리텔링워크샵 2>에서는 학년말 결과물에 대한 진행상황의 점검과 글이 영상으로 옮겨지는 과정에서의 주의점이나 방법론을 병행한다.

■ 사운드 W/S 1, 2(Sound Workshop 1, 2) : 애니메이션 작업에 있어 사운드의 중요성에 대해 이해할 수 있게 하고 사운드 제작의 실제를 중심으로 실습한다. 오디오 후반 작업의

보다 깊은 이해와 국내 작품 및 해외 작품을 비교 분석하여 사운드에 대한 감각을 높인다. <사운드 WS 1>에서는 사운드 제작의 기초를 익히고 Pro Tools System을 통하여 사운드 디자인을 소개하며 기존의 애니메이션 작품 사운드를 분석 및 토론하여 사운드 감각을 향상시킬 수 있게 한다. <사운드 WS 2>에서는 사운드 디자인의 고급 기능을 배우고 이를 실제 자기 작품에 적용하며 개인별 면담 및 지도를 통한 개인별 작품 점검을 병행한다.

■ 독립프로젝트 1, 2(Independent Project 1, 2) : 독립프로젝트는 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 독립적인 제작 프로세스 및 글로벌 협력 프로젝트 등의 진행을 의미하며, 학기가 시작되기 전에 독립프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인받아 진행할 수 있다. 독립프로젝트를 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.

■ 작업의 단서와 탐험 1, 2(Artworks Clue and Exploration 1, 2) : 애니메이션을 구성하는 요소 중 하나인 디자인은 작품이 전달하고자 하는 메시지와 스토리를 적절히 표현해 낼 수 있을 때 비로소 바람직한 디자인이라는 점, 또한 다른 모든 요소들과 조화롭게 균형을 이룰 때 비로소 훌륭한 작품이 탄생한다는 점을 올바로 인식하고 이를 실행하기 위해 캐릭터 디자인과, 레이아웃을 넘어 작품을 디자인 할 수 있는 모든 시각적인 요소들에 관련한 것들 예를 들어 공간에 대한 구성 능력, 카메라 앵글에 대한 연출능력, 편집, 사운드까지 각종 구성요소들에 대한 표현능력을 발전, 심화한다.

■ 퍼스널브랜딩&포트폴리오 1, 2(Personal Branding & Portfolio 1, 2) : 졸업작품전 및 졸업 후 취업을 위한 개별 작품의 패키징 작업을 위한 수업이다. 자기홍보 수단으로써의 포트폴리오를 이해하고 제작하며 이를 효과적으로 프리젠테이션 할 수 있도록 한다. 인쇄물 형태의 포트폴리오보다는 영상과 인터랙티브가 조화된 뉴미디어 포트폴리오를 중심으로 실습한다. <포트폴리오 & 프리젠테이션 1>은 제작-패키징-배급의 디지털 콘텐츠 가치사슬 속에서 패키징의 정확한 의미와 실습과 포트폴리오 제작이 병행된다. 2는 완성된 포트폴리오를 중심으로 다양한 뉴미디어와 결합할 수 있는 유통 및 배급의 과정을 중심으로 실습한다. 강의 진행방식은 ① 이미지프로세싱, 모션그래픽 관련 소프트웨어 사용법을 익힌다. ② 실습 및 제작한다. ③ 커뮤니티 사이트의 게시판을 이용해 수업 안내 및 의견을 수렴한다.

■ 인턴십 1, 2(Internship 1, 2) : 애니메이션의 국제경쟁력 강화를 위해, 글로벌 프로세싱에 의한 실습 과정으로 산학협력 프로그램에 의한 국내·외 연계 실습으로 진행된다.

■ 독립프로젝트 3, 4(Independent Project 3, 4) : 독립프로젝트는 정규 교과과정을 통해서는 수행하기 어려운 독립적인 제작 프로세스 및 글로벌 협력 프로젝트 등의 진행을 의미하며, 학기가 시작되기 전에 독립프로젝트 계획서를 작성하여 지도교수를 정하고 정해진 절차를 승인받아 진행할 수 있다. 독립프로젝트를 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.

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

■ 애니메이션실습(Animation Practice) : 3년제 전문사과정의 신설로 기존 2년제를 포함해 애니메이션의 학부 전공자가 아닌 학생을 위한 애니메이션 실습 과정이다. 그동안 비전공자들은 학부의 수업을 청강하는 등 각자의 결핍을 해소해야만 했던 불편함이 있었다. 이러한 불만을 해소하고자 애니메이션 제작을 위한 기초지식을 습득하는 과목을 신설하였다. 실습을 통해 방법론적인 기술을 습득하고 앞으로의 작품제작에 실질적으로 도움을 주는 역할을 수행한다.

■ 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.

■ 3D 애니메이션 제작 3, 4(3D Animation Making 3, 4) : 3D 애니메이션 제작의 기본 원리를 숙지하고 작품제작에 필요한 제작공정, 표현방법 등을 실습한다. 3D 애니메이션의 기본 원리를 토대로 제작공정 중 모델링과 재질 편집, 애니메이션과 이펙트 분야를 학기 단위로 나눠 실습한다.

■ 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.

■ 산학협력 경험 프로젝트(Industry-Academic Collaboration Project): 산학협력 경험 프

로젝트는 학생들이 학교와 산업체 간의 협력을 통해 실제 산업 분야에서 경험을 쌓는 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.

3년 과정

<전공선택>

■ 글로벌인턴쉽 1, 2(Global Internship 1, 2) : 공동복수학위과정을 목표로 개설된 3년제 교과과정에서, 소속대학과 파견대학 간의 사전협의와 파견학생의 지원을 전제로 글로벌 인턴쉽을 실시한다. 글로벌 인턴쉽은 양 대학 간 교차 인턴쉽 성격으로 진행되며, 공동복수학위 교과과정 기간 동안 결정된 프로그램을 기반으로 프로젝트를 수행한다. 프로젝트의 수행은 온, 오프라인을 병행하여 진행된다.

※ 2~3학년 전공선택은 <2년 과정> 전공선택 과목해설 참조

영 상 이 론 과

<공통 전공필수>

■ 이미지, 아카이브, 다큐멘터리(Image, Archive, Documentary) : 동시대 시각문화의 데이터베이스들을 아카이브와 다큐멘터리의 관점에서 살피고, 이를 통해 고전적 영화연구의 한계를 극복, 새로운 시각문화연구의 가능성을 도모하고자 한다. 이를 통해 시각문화에 전반에 대한 감각을 기른다.

■ 코스모폴리타니즘과 시네마:글로벌시네마(Cosmopolitanism and Cinema: Global Cinema) : 문명사적 관점으로 월드시네마를 다시 읽는 수업으로서 기존의 내셔널/트랜스내셔널 시네마 및 월드시네마 등의 범주를 재구성하여 코스모폴리타니즘이라는 렌즈를 통해 글로벌 시네마의 현황들을 살펴보는 과목이다.

■ 졸업논문세미나(Seminar for Graduation) : 수강생은 지도교수와 논의하여 졸업논문의 주제를 정하고 해당 주제에 관한 기존의 선행연구를 검토하며 논문 프로포절 발표를 준비하는 수업이다. 프로포절은 연구배경, 연구대상, 연구의 목적 및 필요성, 선행연구 검토 및 방법론 구성 등의 요소로 구성되어 있다.

■ 졸업논문연구(Graduation Thesis Research): 졸업논문을 통과하지 못한 소수 학생의 졸업 작품을 지속적으로 관리, 지원하며, 완성도 높은 졸업논문을 성취한다. (S/U 평가)

<영화이론 및 영화사 전공 전공필수>

■ 영화이론세미나(Cinema Studies Seminar) : <영화이론 세미나>는 다음의 세 가지에 역점을 둔다. (1) 공식 역사의 장에서 배제된 소수성의 역사를 부각시키는 역사기술은 기존의 근대성 논의가 가지는 한계들을 넘어서 비-서구의 역사들과 접속할 수 있게 해줄 것이다. (2) 영화의 텍스트성과 관객성의 관계가 기존의 근대성 논의가 가지는 한계에 어떻게 개입할 수 있는지를 살펴봄으로써 영화가 역사에 개입할 수 있는 지점을 논의하게 된다. (3) 서구라는 상이한 맥락에서 형성된 영화와 문화에 관한 이론이 비-서구의 역사와 영화를 이해하는데 어떤 유용한 통찰력을 제공할 수 있는가를 살펴봄으로써 단순히 이론의 적용이 아니라, 이론의 번역이라는 문제를 논의하게 된다. 향후의 심도 깊은 논의를 위해서 이 강좌는 역사적 관점에서 영화에 접근할 수 있는 시각의 형성을 목표로 한다.

■ 문화이론세미나(Cultural Studies Seminar) : '영국문화연구'(British Cultural Studies)의 역사적 계보와 그 전사에 해당하는 프랑크푸르트 학파의 주요 연구 성과, 그리고 1980년대 이후 호주와 미국을 거쳐 오늘날 전세계적으로 확산된 문화연구의 동향을 개괄하면서 그 주요 방법론과 문화정치적 쟁점들을 체계적으로 이해함으로써 역사적 자본주의의 전개 과정에서 문화와 경제, 문화와 정치의 복잡한 상호작용을 이해하고 분석할 수 있는 기초적 안목을 키우는 것을 목표로 한다.

■ 영화적 스토리텔링과 뉴미디어(Cinematic Storytelling and New Media) : 오늘날 변화하는 뉴미디어 환경은, 영상 매체를 활용한 스토리텔링 방식의 변화를 가속시키고 있다. 영화적 스토리텔링이란, 20세기 서사 극영화를 기반으로 한 서사 방법을 가리키며 이는 뉴미디어 시대 영화 및 영상 작업의 콘텐츠와 그 표현 양식을 기술하는 하나의 기준이 된다. 이 기준이라는 용어는 같은 방식으로 유지되는 특정 양식을 지칭하는 것이 아니라, 구체적 텍스트들을 통해 끊임없이 재구성되는 영화적인 성질을 규정하기 위해 사용된다. 기존에 문화적 가치를 구성하는 것으로 여겨진 콘텐츠는 이제는 그 서사 방식을 포함해서 이해하여야 하며, 이를 종합적으로 탐색하는 것이 이 수업의 목적이다. 영화적인 것에 대한 가장 깊이 있는 통찰을 제시하는 앙드레 바쟁의 이론들을 중심으로, 전통적 의미의 영화적 서사가 중시한 이미지와 공간의 개념들을, 오늘날 디지털 영화와 뉴미디어 환경 속에서 재고함으로써, 영화가 기능하는 새로운 시대(모더니즘)의 키워드와, 보존과 탈재현, (self-)reflexivity, 번역과 판타지, 가상의 매체, 그리고 '인간 중심의 기술과 그 너머'를 살피는 포스트휴먼의 맥락에서, 이러한 주제와 실험들을 반영하는 텍스트들을 통해 뉴미디어 시대 영화의 매체적 확장성을 탐구하는 과목이다.

■ 영상문화연구(Visual Culture Studies) : 문자매체 중심의 의사소통에서 영상매체 중심의 의사소통으로의 변화과정에서 나타나게 된 문화사적인 변동의 함의를 인식론적 차원에서 검토하고, 이러한 전환 과정에 따른 무빙 이미지의 개념적 지형 변화를 살펴본다. 본 수업은 이처럼 영상/정보사회로의 이행과정에서 영상매체에 의해 유발되는 감수성 및 문화 정치적 지형의 변화, 예술개념과 기능의 변화 등을 20세기 후반의 영화연구, 문화연구 및 시각문화연구의 연구 성과들을 바탕으로 쟁점화하고, 향후 연구 과제를 토론해보는 수업이다.

<한국 및 동아시아 영화연구 전공 전공필수>

■ 영화이론세미나(Cinema Studies Seminar) : <영화이론 세미나>는 다음의 세 가지에 역점을 둔다. (1) 공식 역사의 장에서 배제된 소수성의 역사를 부각시키는 역사기술은 기존의 근대성 논의가 가지는 한계들을 넘어서 비-서구의 역사들과 접속할 수 있게 해줄

것이다. (2) 영화의 텍스트성과 관객성의 관계가 기존의 근대성 논의가 가지는 한계에 어떻게 개입할 수 있는지를 살펴봄으로써 영화가 역사에 개입할 수 있는 지점을 논의하게 된다. (3) 서구라는 상이한 맥락에서 형성된 영화와 문화에 관한 이론이 비-서구의 역사와 영화를 이해하는데 어떤 유용한 통찰력을 제공할 수 있는가를 살펴봄으로써 단순히 이론의 적용이 아니라, 이론의 번역이라는 문제를 논의하게 된다. 향후의 심도 깊은 논의를 위해서 이 강좌는 역사적 관점에서 영화에 접근할 수 있는 시각의 형성을 목표로 한다.

■ 동아시아영화연구 1, 2(East-Asian Film Study 1, 2) : 동아시아 영화-중국, 대만, 한국, 홍콩, 일본 영화들에 대한 비교연구방법론, 동아시아 각국의 영화사 및 영화 비평, 이론 등에 대한 접근, 영화이론 및 문화이론에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 동아시아 영화 및 스크린 컬처 연구를 전개한다. 본 수업이 다루는 토픽은 탈식민주의, 페미니즘, 정신분석학, 텍스트 비평 등으로 동아시아 역사, 문화, 정치에 대한 폭넓은 이해를 위한 독서를 필요로 한다.

■ 한국영화의 쟁점과 전망(Issues and Prospect of Korean Cinema) : 본 강좌는 한국영화사 담론에서 지금까지 어떤 쟁점들이 형성되어 왔는지 살피고, 각 쟁점들이 형성된 맥락을 검토한다. 보다 구체적으로 젠더, 근대성, 장르, 양식 등 한국영화 연구에서 나타난 주요 토픽을 중심으로 한국영화를 검토하고 향후 한국영화의 전망을 예측하려고 한다. 그럼으로써 본 수업은 새로운 시각에서 한국영화사를 바라볼 수 있는 기틀을 마련하는데 중점을 둔다.

<영상문화이론 전공 전공필수>

■ 영화/인지과학/철학 1(Cinema/Cognitive science/Philosophy 1) : 영화이론의 기본기를 장기간에 걸쳐 학습할 수 있도록 유도한다. 또한 영화와 철학의 다층적이고도 복잡한 관계를 인지과학의 프리즘을 통해 살펴봄으로써 새로운 영화연구를 위한 시각을 갖출 수 있도록 이끈다.

■ 문화이론세미나(Cultural Studies Seminar) : '영국문화연구'(British Cultural Studies)의 역사적 계보와 그 전사에 해당하는 프랑크푸르트 학파의 주요 연구 성과, 그리고 1980년대 이후 호주와 미국을 거쳐 오늘날 전세계적으로 확산된 문화연구의 동향을 개괄하면서 그 주요 방법론과 문화정치적 쟁점들을 체계적으로 이해함으로써 역사적 자본주의의 전개과정에서 문화와 경제, 문화와 정치의 복잡한 상호작용을 이해하고 분석할 수 있는 기초적 안목을 키우는 것을 목표로 한다.

■ 한국영화의 쟁점과 전망(Issues and Prospect of Korean Cinema) : 본 강좌는 한국영화사 담론에서 지금까지 어떤 쟁점들이 형성되어 왔는지 살피고, 각 쟁점들이 형성된 맥락을 검토한다. 보다 구체적으로 젠더, 근대성, 장르, 양식 등 한국영화 연구에서 나타난 주요 토픽을 중심으로 한국영화를 검토하고 향후 한국영화의 전망을 예측하려고 한다. 그럼으로써 본 수업은 새로운 시각에서 한국영화사를 바라볼 수 있는 기틀을 마련하는데 중점을 둔다.

■ 영상문화연구(Visual Culture Studies) : 문자매체 중심의 의사소통에서 영상매체 중심의 의사소통으로의 변화과정에서 나타나게 된 문화사적인 변동의 함의를 인식론적 차원에서 검토하고, 이러한 전환 과정에 따른 무빙 이미지의 개념적 지형 변화를 살펴본다. 본 수업은 이처럼 영상/정보사회로의 이행과정에서 영상매체에 의해 유발되는 감수성 및 문화 정치적 지형의 변화, 예술개념과 기능의 변화 등을 20세기 후반의 영화연구, 문화연구 및 시각문화연구의 연구 성과들을 바탕으로 쟁점화하고, 향후 연구 과제를 토론해보는 수업이다.

<공통 전공선택>

■ 디지털 미디어 워크샵(Digital Media Workshop) : 유비쿼터스 시대의 다채널 다매체 환경 속에서 수강생들로 하여금 디지털미디어 콘텐츠의 기획과 제작에 관한 실무를 워크숍 형태로 체득하게 하여 영상이론을 전공한 학생들에게 이론과 실기의 상호연관성을 이해하고 디지털미디어에 대한 인식과 경험의 폭을 넓히는 것을 목표로 한다.

■ 영화의 정치학(Politics of Cinema) : 정치학의 렌즈를 통한 영화 텍스트를 분석하고, 영화 텍스트의 내부 메커니즘을 꼼꼼하게 독해함으로써 영화가 소구하는 사회 구성체의 사회-정치적 조건들을 탐색하는 기회를 갖는 수업이다. 정치의 개념을 재정의하고, 영화 속에서 정치적 쟁점이 형성되는 방법을 고찰하며, 향후 영화와 정치학의 관계를 어떤 방식으로 새롭게 사유해야 할지 고민하고자 한다.

■ 정신분석과 영화(Psychoanalysis and Film) : 영화이론 내에서 정신분석학 개념은 상당한 비중을 차지한다. 흔히 그 핵심으로 꼽히는 시선/응시론과 페티시즘과 같은 영역에서뿐 아니라, 구조주의적 입장, 후기식민주의, 이데올로기적 장치론 등 기타 주요 이론들에서도 정신분석학 개념은 지지 혹은 비판의 대상으로 큰 역할을 하고 있기 때문이다. 예를 들어, 판타지로서의 영화적 세계와 꿈-상태(dream-state)의 비교, 그리고 그를 향하는 욕망의 시선이라는 관점, 현실에 대한 쾌락적 혹은 반쾌락적 반복으로써 영화 이미지의 본질 분석, 성적 대상화와 관음증적 시선으로 매개된 주체의 관점, 시선을 통한 주체화와 탈주체화의 구조 이해, 타자를 재현하는 데 유용되어온 '차이'의 시각화, 반이성의 역사로써 무의식과 시각 이미지의 관계 탐구, 그리고 현실에 대한 부정과 페티시즘의 기제로써 영화의 이데올로기적 역할에 대한 논의 등에서 정신분석적 관점은 중요한 역할을 한다. 따라서 다양한 이론 분야에서 정신분석학적 관점이 반영된 논문들을 이해하기 위해서라도, 정신분석학의 주요 개념과 용어에 대한 정리와 그 일차적 적용 범위에 대한 분석은 필수적이다.

이 수업은 영화이론에서 자주 사용되는 개념과 용어를 확실히 이해하기 위해서, 프로이트, 라캉의 기본서를 강독하고 또한 지젝과 같은 정신분석학적 이론가들의 주장들을 살펴, 정신분석적 개념의 적용을 비판적으로 고찰하는 것을 목적으로 한다. 좀 더 구체적인 방식으로는, 꿈과 현실, 반복, 응시, 쾌락, 페티시즘, 판타지와 욕망, 시각적 왜상(anamorphosis)과 심리적 외상(trauma) 등의 주제를 중심으로 잡고, 프로이트, 라캉, 지젝의 주요 글들을 발췌하여 읽고 그 내용에 대해 토론한다. 그리고 이들 개념과 용어가 영화에서 어떻게 구체화되어 있는지, 그리고 다른 영화이론이나 문화이론의

영역에서 어떻게 차용되고 있는지를 다양한 예들을 통해 살펴볼 것이다.

■ 인터아시아영상문화연구(Inter-Asia Film Studies) : 인터아시아 문화연구를 진행하기 위한 주요 이슈를 학습하고, 연구방법을 공유하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 전지구화와 젠더, 문화의 생산과 소비 등 몇 개의 세분화된 주제로 나누어 강좌를 진행한다.

■ 영상사회학세미나(Visual Sociology Seminar) : 최근 한국 영화산업에 나타나고 있는 변화의 의미를 수강생들이 분석할 수 있는 이론적 역량을 함양시킬 수 있도록, 세계영상산업의 구조 변화와 이에 따른 민족영화의 성격과 위상의 변화를 분석해 볼 수 있는 이론적, 역사적 연구 작업들을 검토해 보고자 한다. 영화와 방송드라마 외에 광고와 다큐멘터리, 에듀테인먼트 기획물, 버라이어티 프로그램 및 영상저널리즘, 영상페스티발 등에 이르기까지 현대사회 속에서 광범위하게 활용되는 영상매체의 다양한 사회적 기능과 함의를 사회과학의 다양한 연구 성과들을 접맥하여 분석하면서 영상사회학의 목표와 개념, 연구방법 등을 탐색하는 세미나 수업이다.

■ 영화비평워크샵(Film Criticism Workshop) : 영화학 및 영화이론과는 다른 영화비평 고유의 영역은 무엇인가, 라는 물음으로부터 출발한다. 이에 관한 심도 깊은 고찰을 하기 위해, 먼저 제도로서의 영화비평이 영화에 관한 담론에서 어떠한 기능을 담당하고 있는가를 살펴보고, 이어서 영화비평을 역사적으로 개관한다. 또한 사례조사를 통해 동시대 비평적 글쓰기의 다양한 양상들을 검토하고자 한다. 나아가 수강생들은 직접 비평적 글쓰기를 수행해봄으로써 그 실제에 보다 깊고 친숙하게 다가갈 기회를 얻을 수 있을 것이다.

■ 이미지, 텍스트, 사운드(Image, Text and Sound) : 리터러시(Literacy)를 중심 테마로 하여 텍스트/이미지/사운드 삼각형의 빗금 관계의 구도(constellation)를 개괄하고, 이 구도가 함축하는 바를 파악하는 것을 목적으로 한다. 이미지, 사운드, 텍스트는 모두 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션 수단인 미디어라는 공통점을 지니지만, 각각의 관계는 리터러시의 구성요소의 변화에 따라 역사적 변천과정을 겪어왔다. 역사적으로 살펴보면 이미지는 텍스트가 보편적 리터러시의 구성조건으로 자리 잡기 이전까지, 텍스트와 대립하면서도 경쟁하는 관계에 있었다면, 대량인쇄 기술의 등장에 의해 텍스트 중심주의가 확립되면서 이미지는 예술의 영역으로 부차화되었다. 기술복제시대와 멀티미디어 시대로 접어들면서, 이미지는 과거에 인정되지 않았던 리터러시의 주요 구성요소로 간주되고 있고, 이제 이미지와 텍스트는 다시 경쟁관계에 놓이게 되었다. 한편 사운드는 이미지와 텍스트 사이의 대립관계 속에서 예외적인 상황으로 취급받아 왔다. 본 강좌는 이미지, 텍스트, 사운드의 삼각형 관계를 구조적인 측면과 역사적 변화라는 두 가지 관점에서 조망하면서, 미래의 리터러시 구성은 어떻게 변화할 것인가를 예측하는 작업을 병행하고자 한다.

■ 포럼 워크샵(Forum Workshop) : 영상문화연구의 지평을 확장하기 위해 다양한 학제의 연구와 실천들을 접하도록 하는데 주안점을 둔다. 특히 이 강좌는 영상이론을 일관된 관점에 입각하여 연구하기보다는, 다른 학제적 실천과 접합시키고 그 과정에서 발생하는 생산적 긴장에 주목함으로써 현장과 이론의 실천적 절합을 시도하고자 하는 수업이다.

■ 영화/인지과학/철학 2(Cinema/Cognitive science/Philosophy 2) : 영화 창작 및 비평에서 사용되는 영화언어의 기호학적 의미, 영화의 인식론적, 존재론적 위상과 기능 등에 깔린 철학적 전제에 대한 검토와 함께 아날로그 매체에서 디지털 매체로의 전환 과정에 따른 '영화'의 개념적 지형 변화를 검토함으로써, 철학적 사유가 영화사적 변화의 의미를 규명하는 데 기여하는 측면과 영화이미지가 텍스트 중심의 철학적 사유에 미치는 새로운 영향을 동시에 살펴보는 데 그 목적이 있다.