

<표 III-33> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	영상미학	학점	3	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	3시간	강 의 실	-	수강대상	방송 영상학	E-mail	
2. 교과목 학습목표							
<p>미와 영상의 개념을 이해하고, 회화에서 사진으로 이어지는 정지된 이미지는 물론이고 ‘움직이는 이미지’에 이르는 매체의 발달에 따른 영상미학의 변화를 이해하고, 기호학적 방법론을 통한 심층적인 영상분석을 통해 영상미학을 파악하고, 표현할 수 있는 능력을 갖기를 바란다. 그리고 아날로그와 디지털 매체의 차이점을 파악하고 각 매체에 합당한 표현방식과 미적표현에 대해 살펴보고, 각 매체의 서사적 측면까지 살펴보고자 한다.</p>							
3. 교재 및 참고문헌							
<p>주교재 : 곽한주외(2009) 『영상의 이해 : 영화와 TV의 미학적·사회학적 접근』 동아방송대학 자크 오펜편·이용주역(2003) 『영화미학』 동문선</p> <p>부교재 : 오세인(2004) 『영상매체란 무엇인가-디지털 시대의 영상문화와 영상미학』 커뮤니케이션북스</p> <p>정현(2013) 『영화역사와 미학』 커뮤니케이션북스</p> <p>박성수(2005) 『디지털 영화의 미학』 문화과학사</p> <p>참고교재 : 로버트 스태프·이수길외역(2003) 『어휘로 풀어보는 영상기호학』 시각과 언어</p> <p>백선기(2003) 『텔레비전 영상 기호학』 미디어24</p> <p>이인화외(2006) 『디지털 스토리텔링』 황금가지</p> <p>오병남(1996) 『미학강의』 서울대학교 미학과</p> <p>A.리샤르·백기주역(1995) 『미술비평의 역사』 열화당</p> <p>수잔 손택·이재원역(2005) 『사진에 관하여』 시울</p> <p>한창원(2003) 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』 한울</p> <p>참고논문 : 오원환외(2010) 『소프트 다큐멘터리 장르의 영상미학 연구』 『미디어 경제와 문화』 SBS문화재단</p> <p>조용선(2013) 『TV예능 프로그램 자막의 미학적 변화에 관한 연구』 『한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집』 한국엔터테인먼트산업학회</p> <p>영상교재 웬디 애플 <최첨단 편집-영화편집의 마술> 워너브라더스코리아, 2004</p> <p>고레에다 히로카즈 <원더풀 라이프> 블랙하우스, 2005</p> <p>자크 타티 <플레이 타임> 에이스필름, 2011</p> <p>봉준호 <살인의 추억> 씨네라인코리아, 2009</p> <p>오시이 마모루 <공각기동대> 디에스미디어, 2015</p> <p>제임스 카메론 <아바타> 20세기폭스코리아, 2012</p>							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제 : 과목개요 및 영상과 미의 정의 ○강의목표 : 영상의 의미와 미의 개념 및 의미에 대해 살펴보고 미학의 구성요소인 ‘아름다움’ 과 ‘예술’ 에 대해 살펴본다. ○강의세부내용 : 과목 개요 및 영상의 광의·협의의 의미에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『영상매체란 무엇인가?』 pp.58-67
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 미의 개념 및 미의 광의·협의의 의미를 미의 상대적인 개념인 ‘추’ 와 비교하면서 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미학강의』 pp.36-69
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 예술의 본질과 정의, 회화를 통한 예술의 具象과 抽象개념에 대해 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미학강의』 pp.391-457
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제 :미학의 성립과 미학의 역사 ○강의목표 : 미학이란 무엇이고, 미학의 역사와 철학적 배경에 대해서 살펴본다. ○강의세부내용 : 미학의 기본개념과 용어들에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미학강의』 pp.28-35
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 고전미학, 중세미학, 근대미학의 특징과 현대미학에서 다루고 있는 영역인 예술철학, 예술학, 비평철학에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미학강의』 pp.27-69
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 현대미학의 대상의 하나인 영상미학의 특징에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미학강의』 pp.185-222 pp.281-310
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제 : 회화와 사진 매체의 특징과 미학 ○강의목표 : 사진 매체의 미학적 특징에 대해서 살펴본다. ○강의세부내용 : 미술사의 미학적 발전과 회화작품 분석을 통해 구상과 추상의 미학의 특징에 대해 살펴본다. ○수업방법 : 강의 	『미술비평의 역사』 pp.13-54
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 사진이론의 변화에 따른 미학의 변천과 사진작품을 퍼스의 도상, 상징, 지표개념으로 	『사진에 관하여』 pp.15-256(요약)

		<p>분석한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업방법 : 강의(질의/응답) 	강의록)
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영상분석의 방법으로 기호학의 개념에 대해 살펴보고, 소쉬르의 기표와 기의개념으로 사진작품을 분석한다. ○ 수업방법 : 강의(질의/응답) 	『어휘로 풀어보는 영상기호학』 pp.4-53
제 4 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 영화의 역사와 리얼리즘/표현주의 영화 미학 ○ 강의세부내용 : 영화의 역사와 영화의 리얼리즘/표현주의 미학의 특징과 변화를 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의/DVD감상 	『영화 역사와 미학』 pp.1-152 DVD <원더풀 라이프> 일부 감상
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 리얼리즘 영화미학의 특징과 핵심 표현법인 딥 포커스와 롱 테이크에 대해서 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	『영화 역사와 미학』 pp.1-12 pp.51-62
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 표현주의(형식주의, 아방가르드) 영화미학의 특징과 핵심표현인 몽타주 개념에 대해서 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	『영화 역사와 미학』 pp.13-50 pp.63-92
제 5 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 영상의 시·청각적 구성요소와 미학적 기능 ○ 강의목표 : 영상의 시각적 구성요소에 해당되는 미장센, 촬영, 편집에 대해 살펴보고, 각 미학적 기능에 대해서 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 미장센의 의미와 화면구성의 최소 단위인 프레임 구성에 대해서 알아본다. 프레임을 구성하는 쇼트의 사이즈, 카메라의 앵글, 프레임 내부의 컬러, 조명, 등장인물과 카메라의 움직임이 어떻게 미학적으로 기능하는지 알아본다. ○ 수업방법 : 강의/DVD감상 	『영상의 이해』 pp.25-71 DVD<플레이타임> 일부감상
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영상의 청각적 구성요소에 해당되는 대사와 내레이션, 배경음악과 효과음 등이 어떻게 미학적으로 기능하는지 알아본다. ○ 수업방법 : 강의 	『영상의 이해』 pp.175-206
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 영상편집의 역사와 기능, 편집의 이론과 사운드 편집 등이 어떻게 미학적으로 기능하는지 알아본다. ○ 수업방법 : 강의/DVD감상 	『영상의 이해』 pp.119-173 pp.207-209 DVD<영화편집의 마술>

			일부 감상
제 6 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 커뮤니케이션 도구로서의 영상과 관객 그리고 영상기호학을 통한 영상분석의 실례 ○ 강의목표 : 영상의 생산자와 수용자 간의 커뮤니케이션 도구로서의 영상의 개념과 영상언어의 개념에 대해서 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 영상언어의 개념의 변화와 일반언어와의 차이를 살펴보고, 영상의 고유한 코드에 대해서 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의 	『영화 미학』 pp.193-232
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 정신분석학적 이론에 따른 관객의 이중적 동일화-재현단계의 주체와의 동일화와 등장인물과 재현된 것의 동일화- 과정에 대해서 살펴본다. <살인의 추억>을 관객과의 관계와 사회적 맥락과의 관계를 통해 분석한다. 수업방법 : 강의 	『영화 미학』 pp.213-232 『어휘로 풀어 읽는 영상기호학』 pp.234-342
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : 텍스트 내부의 코드들의 관계인 구조주의적 영상기호학, 영상과 관객의 관계 사이의 주체의 문제를 다룬 정신분석학적·영상기호학, 관객을 둘러싼 역사적·사회적·문화적 관계를 통해 영상을 분석하는 마르크시즘적 영상기호학으로 <살인의 추억>을 분석한다. ○ 수업방법 : 강의/DVD 감상 	『영화 미학』 pp.313-342 DVD<살인의 추억> 일부감상
제 7 주	1 2 3	중간고사	
제 8 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의주제 : 텔레비전 매체의 특징과 미학적 기능 ○ 강의목표 : 텔레비전은 개인적 시청, 공익성과 사회성이 강조되는 매체로 일상과 문화의 경계를 와해시키는 매체이다. 이러한 텔레비전 매체의 특징을 개별적 프로그램을 통해 살펴본다. ○ 강의세부내용 : 생방송이라는 특징을 갖고 있는 텔레비전 프로그램 중 하나인 뉴스의 본질과 개념, 유형, 구조, 기능과 효과 등에 대해서 살펴본다. 이를 통해 실제 뉴스가 담고 있는 서사·의미·담론 구조를 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의/토론 	『텔레비전 영상 기호학』 pp.29-149
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 강의세부내용 : IMF이후 제작비 삭감의 노력으로 	『 ‘소프트

		저널리즘 영역이 아닌 인물과 정보, 오락이 결합한 형태의 ‘소프트다큐멘터리’ 프로그램(<VJ특공대> 등)이 대중화되었다. 이러한 프로그램의 스타일과 감각에 대한 미학적 논의에 대해 살펴본다. ○수업방법 : 강의/토론	다큐멘터리’ 장르의 영상미학 연구」 pp.103-139
	3	○강의세부내용 : 예능 프로그램에서 자막이 사용되면서 미적 완성도를 높이려는 노력이 진행되고 있다. 예능프로그램에서 자막의 의미와 화면구성에서 자막의 기능에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의/토론	「TV예능 프로그램 자막의 미학적 변화에 관한 연구」 pp.44-49
제 9 주	1	○강의주제 : 디지털 매체의 특징과 디지털 미학 ○강의목표 : 이미지의 역사와 시뮬라크르 이미지의 개념에 대해서 살펴본다. 그리고 뉴미디어의 탄생과 원리, 가능성에 대해서 살펴본다. 란 무엇인가? ○강의세부내용 : 아날로그와 디지털의 개념과 영상의 차이점에 대해서 살펴본다. 그리고 이미지의 역사와 원본과 복사본의 개념에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의	『영상의 이해』 pp.308-312
	2	○강의세부내용 : 뉴미디어의 탄생과 원리, 올드 미디어와 뉴미디어의 관계에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의	『영상의 이해』 pp.313-317
	3	○강의세부내용 : 뉴미디어의 특징인 상호작용성과 가상이미지와 가상현실에 대해 살펴본다. ○수업방법 : 강의	『영상의 이해』 pp.318-327
제 10 주	1	○강의주제 :애니메이션의 매체적 특징과 미학적 고찰 ○강의목표 : 애니메이션 표현의 특징과 미학에 대해서 이해한다. ○강의세부내용 : 애니메이션의 개념과 일본식 셀 애니메이션과 할리우드식 합성 애니메이션의 특징에 대해서 알아본다. ○수업방법 : 강의	『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』 pp.15-24
	2	○강의세부내용 : 애니메이션의 사이버스페이스와 버추얼 미학에 대해서 살펴본다. ○수업방법 : 강의	『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』 pp.261-273
	3	○강의세부내용 : 애니메이션 미학에 적합한 스토리텔링 창작법에 대해서 알아본다.	『디지털 스토리텔링』 pp.102-134

제 11 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의주제 : 디지털 매체의 특징과 디지털 미학 ○강의목표 : 이미지의 역사와 시물라크르 이미지의 개념에 대해서 살펴본다. 그리고 뉴미디어의 탄생과 원리, 가능성에 대해서 살펴본다. 란 무엇인가? ○강의세부내용 : 아날로그와 디지털의 개념과 영상의 차이점에 대해서 살펴본다. 그리고 이미지의 역사와 원본과 복사본의 개념에 대해서 살펴본다. 	『영상의 이해』 pp.308-312
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 뉴미디어의 탄생과 원리, 올드 미디어와 뉴미디어의 관계에 대해서 살펴본다. 	『영상의 이해』 pp.313-317
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의 ○강의세부내용 : 뉴미디어의 특징인 상호작용성과 가상이미지와 가상현실에 대해 살펴본다. 	『영상의 이해』 pp.318-327
제 12 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제 : 디지털 영화와 디지털 이미지의 미학적 특징 ○강의목표 : 디지털 매체에 어울리는 표현방법은 무엇인가? ○강의세부내용 : 디지털 영화의 가치와 시뮬레이션의 개념에 대해서 알아본다. 	『디지털 영화의 미학』 pp.141-148 *과제물 : 각자가 선택한 영상작품의 매체적 특징과 미학적 가치에 대해 서술하시오.
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 디지털 이미지의 프레임, 시점, 동타주를 아날로그 이미지와 비교하면서 디지털 매체에 적합한 표현방법에 대해서 알아본다. 	『디지털 영화의 미학』 pp.198-228
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○강의세부내용 : 디지털 매체의 미학적 사유방법에 대해서 토론한다. 	『디지털 영화의 미학』 pp.229-282
제 13 주	1	<ul style="list-style-type: none"> ○강의주제 : 디지털 스토리텔링과 미학적 고찰 ○강의목표 : 디지털 매체에 어울리는 스토리텔링은 무엇인가? ○강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 창작방법에 대해서 알아본다. 	『디지털 스토리텔링』 pp.12-38
	2	<ul style="list-style-type: none"> ○수업방법 : 강의/토론 ○강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 역사와 장르 	『디지털 스토리텔링』

		에 대해서 알아본다. ○ 수업방법 : 강의	pp.39-49			
	3	○ 강의세부내용 : 디지털 스토리텔링의 실제 작품 분석을 통해 디지털 기술의 변화에 따른 영상의 표현과 미학의 변화를 살펴본다. ○ 수업방법 : 강의/DVD감상	<공각기동대>와 <아바타>일부감상			
제 14 주	1	○ 강의주제 : 게임스토리텔링과 게임 미학 ○ 강의목표 : 게임의 정의와 스토리텔링의 이해와 분석 ○ 강의세부내용 : 로제 카이와의 놀이의 개념을 통해 현대 디지털 게임의 의미에 대해 살펴보고, 사회적 기능에 대해서 알아본다. ○ 수업방법 : 강의	『디지털 스토리텔링』 pp.58-70			
	2	○ 강의세부내용 : 현대 디지털 게임에 적합한 스토리 텔링에 대한 이해와 교재에 나와 있는 게임의 분석을 통해 게임 서사의 가능성에 대해 알아본다. ○ 수업방법 : 강의	『디지털 스토리텔링』 pp.71-80			
	3	○ 강의세부내용 : 게임스토리텔링의 원리와 현대의 놀이의 개념에 대해 토론하고 다양한 디지털 장치에서 이루어지는 게임 스토리텔링의 가능성에 대해서 토론한다. ○ 수업방법 : 강의/토론	『디지털 스토리텔링』 pp.81-101			
제 15 주	1	기말고사				
	2					
	3					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	20 %	20 %	%	100 %	
6. 수업 진행 방법						
강의 : 다양한 사진과 영상자료 및 PPT를 활용해 흥미와 집중도를 유지하고, 교육내용을 쉽게 이해하도록 한다. 특히 미디어 리터러시 개념에 입각해 영상물을 읽는 것에 끝나는 것이 아니라, 학습자가 능동적으로 영상물을 창작할 수 있는 복합적 능력을 함양한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
강의주제에 대한 토론을 수업 말미에 진행함으로써 학습자와 강사, 학습자 간의 상호 학습을 통해 학습자의 학습상태 점검과 함께 학습효과를 높인다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
9. 강의유형						
이론중심(✓), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론,세미나 병행(), 이론 및 실험,실습 병행(), 이론 및 실기 병행(),						