

강 의 계 획 서(Syllabus)

[1] 기본 정보(Basic Information)

■ 강의 정보(Course Information)

교과목명 (Course Title)	기초창작워크숍(2)	강의유형 (Course Type)	실기
------------------------	------------	-----------------------	----

[2] 학습 목표/성과(Learning Objectives/Outcomes)

■ 과목 설명(Course Description)

이 수업은 영상 학습을 시작한 초심 학습자를 대상으로 하는 기초적인 영화. 영상의 서사와 시각화 훈련 수업이다. 내러티브(narrative)의 의미와 기본 원리에 대한 학습과 동시에 이를 적용하고 확장할 수 있는 영화나 영상 제작에 필요한 이론적인 토대를 배우는 수업이다. 이를 위해 다양한 시각화의 방법(연출, 촬영, 미술, 편집)의 기본을 이해할 수 있도록 한다. 또한 온라인에서 가능한 스토리보드 실습 등을 통해 텍스트의 시각화에 대한 실무적인 부분을 학습할 수 있다.

■ 학습 목표(Learning Objectives)

기초 창작워크숍(2)는 '시각화'와 '내러티브(narrative)'라는 단어로 정의될 수 있을 것이다. 영상을 배우는 학습자들에게 '시각화' 기술은 생소하고 어려운 영역에 속한다. 개성 있고 연출력 있는 감독의 스타일 연구를 통하여 영상 언어의 본질인 '시각화'에 심도 있게 접근한다. 텍스트로 이루어진 시나리오를 시각적인 모습으로 바꾸는 복잡한 과정의 순서와 진행방법에 대한 지식이야말로 영화/영상을 만드는 학습자들에게 필수적인 지식이다. 또한 시각화의 기본이 내러티브라는 개념을 통해 영상을 위한 텍스트의 기본 구성 원리를 직접 실습할 수 있다. 특정 조건의 텍스트를 스토리보드 형식으로 완성하여 실무에 필요한 영상 연출의 지식을 익힌다. 이것으로 단계별 연출자의 역할과 연기/연출방법, 스토리보드 등의 프리 프로덕션 과정을 연습하며, 나아가 미술이나 프레이밍과 같은 시각화 과정을 위한 해석과 그것이 이루어내는 효과를 직접 학습하게 될 것이다.

■ 학습 성과(Learning Outcomes)

1. 내러티브(narrative)의 기본 개념과 원리를 습득한다.
2. 텍스트의 시각화에 대한 기본 원리를 습득한다.
3. 영상화를 위한 기초적이고 기본적인 단계를 이해한다.
4. 대화장면의 분석을 통해 decoupage에 대해 심층적으로 습득한다.

[3] 강의 진행 정보(Course Methods)

■ 강의 진행 방식(Teaching and Learning Methods)

강의 진행 방식	추가 설명
온라인 강의	e-class를 통한 100% 온라인 강의(자체제작 동영상 녹화 강의) e-class를 통해 질문/개인과제 피드백

■ 수업 자료(Textbooks, Reading, and other Materials)

수업 자료	제목	저자	출판일/게재일	출판사/학회지
참고도서(Reference)	영화수업	알렉산더 맥켄드릭	2012년 5월	북하우스
참고도서(Reference)	영화연출론	스티븐디캐츠	1998년 2월	시공사
참고도서(Reference)	비주얼스토리	브루스 블록	2010년 6월	커뮤니케이션북스
참고영화(Film)	수업시간에 다루고/ 언급되는 영화			

[4] 수업 일정(Course Schedule)

차시	강사명	수업주제 및 내용	제출 과제	추가 설명
1	윤부희	주제 : 오리엔테이션 & 이미지와 내러티브 - 내러티브의 기본개념과 이미지와 내러티브의 관계 - 영화 <업> 의 한 장면을 shot by shot으로 분석		영화 <업>의 몽타주 분석
2	윤부희	주제 : 영상언어의 이해 - 내러티브의 개념 - 내러티브의 기본개념을 이해하고, 창작을 위한 내러티브의 확장된 개념을 습득한다.		
3	윤부희	주제 : 내러티브를 위한 주요 개념 이해하기 - 시점& 딜레마 & 핏진성 & 기본구조 - 흥미로운 내러티브 창작을 위해 시점과 딜레마를 어떻게 적용할 것인가?를 설명한다. - 핏진성의 개념을 설명하고 이야기가 작동하는 기본 구조를 학습한다.		
4	윤부희	주제 : 영상언어의 이해를 위한 영화의 장면 분석 - 영화 <달콤한 인생>의 대화장면을 shot by shot 으로 분석하고, 이를 통해 영상언어의 특징과 decoupage를 이해한다.		영화<달콤한 인생>의 한 장면 분석
5	윤부희	주제 : 영상언어의 원칙 'Continuity' - continuity의 이해와 원칙성을 설명하고, 다양한 활용방법을 case study 한다.		영화 <피아니스트>, <화양연화>, <카포티>
6	윤부희	주제 : 단편영화의 내러티브 분석 1 - 'Motif' - 영화의 분석을 통해 내러티브와 주제의 관계를 이해하기	단편영화 필사/ 내러티브 분석	단편영화의 감상/분석

		- 내러티브의 기본구조를 적용하여 분석하고, 이를 어떻게 변용하였는지 살펴본다.	(중간과제)	
7	윤부희	주제 : 단편영화의 내러티브 분석 2 - 유사한 형식을 가진 두편의 단편영화를 비교/분석 - 상황 확장의 내러티브와 주제에 대해 이해한다(유사 장르의 장편 영화 플롯 분석) - 관습의 중요성		단편영화의 감상/분석
8	윤부희	주제 : 단편영화의 내러티브 분석 3 - 단편영화<런치데이트> 분석을 통해 스토리와 주제를 전달하기 위한 영화의 내러티브 전략을 알아보고, 스토리보드 과제를 공지한다	스토리보드 과제 제출 (기말과제)	단편영화 감상/분석 참고문서(스토리보드 압축 파일)
9	윤부희	주제 : 단편영화 내러티브 분석 4 - 미드나잇 선 - 단편영화 <미드나잇 선>을 통해 내러티브에 있어 시점의 중요성과 활용성에 대해 설명한다.		단편영화 감상/분석
10	윤부희	주제 : 대화장면의 분석 - 비트(beat)설명 - 영화 <아이즈 와이드 샷>의 대화장면의 분석 통해 '비트(beat)'에 대해 이해한다. - shot by shot으로 장면 분석		영화 <Eyes Wide Shut,1999> <화양연화> <석양의 무법자>
11	윤부희	주제 : 씬(scene)에 대한 질문과 대화장면 분석 - 무성에서 유성영화로의 변화가 가져온 특징 - 씬을 구성하기 위한 질문들 - 영화의 대화장면 분석(바스터즈_거친녀석들)		영화 <바스터즈: 거친녀석들> 참고문서 첨부(pdf)
12	윤부희	주제 : 영화<역마차>의 대화장면 분석 - 영화 역마차의 대화장면을 분석하고 이를 통해 다인의 대화장면 연출을 어떻게 해야 하는지 습득한다		영화 <역마차>
13	윤부희	주제 : 연기 연출 - 연출과 배우 - 연기 연출을 위한 태도를 습득하고 배우를 이해한다.		
14	윤부희	주제 : 콘티구성 과제에 대한 피드백 - 과제로 제출한 스토리보드 몇 개를 선정하여 보편적으로 필요한 부분을 설명한다.	기말과제: 8주차 과제 확인	제시된 <상황>에 대한 스토리보드 피드백

[5] 수강생 학습 안내 사항

1. 연습과 복습의 차원에서 수업 외에 개인적으로 영화를 감상 할 것 (수업시간에 별도로 언급한 영화도 포함)
2. 단편영화/영화 장면은 저작권이 있으니 별도의 녹화나 촬영을 통한 외부의 유출은 금함.
3. e-class를 활용한 온라인 수업이며 모두 녹화 동영상을 활용한 수업
4. 수업에 관련된 공지, 질문, 과제, 자료 등 모든 소통은 e-class를 통해 진행
5. 수업 시간에 언급한 영화의 전체 감상은 개인적으로 진행
6. 온라인 수업의 특징을 감안하여 학습자의 피드백에 의해 수업내용의 추가나 부분변경이 있을 수 있음
7. 수업 중 과제형식의 퀴즈나 에세이 등이 추가 될 수 있음
8. 한국어 수업으로 진행