

영상 기초 교육 방법론에 관한 연구
A Proposed Curriculum for the Basic Education of Video Image Design
-단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육과정 제시-

원경아

두원공과대학 컴퓨터 그래픽스과

1. 서론
2. 마샬웨어의 프로젝트식 교과과정
3. 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육의 필요성
4. 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육
 - 4.1. 영상 기초 교육과정 I
 - 4.1.1. 테마 발전적 중심의 과정
 - 4.1.2. 단계별 프로젝트의 학습 개요
 - 4.2. 영상 기초 교육과정 II
 - 4.2.1. 테크닉 발전적 중심의 과정
 - 4.2.2. 단계별 프로젝트의 학습 개요
5. 영상 기초 교육을 위한 단계별 학습 계획서 제시
 - 5.1 영상 기초 교육과정 I
 - 5.2 영상 기초 교육과정 II
6. 결론

Keywords

단계별 프로젝트, 테마, 테크닉

ABSTRACT

Along with the development of the video-film related industry, the need for establishing the education of the video image design is now rapidly growing in a variety of video art institutes. The video image design is therefore being more classified and systematized than ever to maximize its effectivity and facilitate its creativity. This paper is thus aimed to suggest the basic curriculum and project class schedule on the video image design which can be utilized in class activities.

논문 요약

국내외적으로 영상 사업에 대한 관심이 날로 커짐에 따라 영상 기술과 영상 관련 소프트웨어의 발전도 계속적으로 확대되어 가고 있다. 이에 따라 영상 관련 분야에서 더욱 세분화되고 체계화된 영상 디자이너 교육이 요구되고 있다. 따라서, 영상 분야가 국제적인 경쟁 시대를 맞아 경쟁력 있는 분야로 발전하기 위해서는 단순한 기술 도입보다는 체계적인 영상 디자이너 교육이 정착되어야 한다.

이 논문은 국내 교육기관의 영상 교육 정착의 일환으로 영상 기초 교육과정에 있어 구체적인 교과과정을 제시하고 있다. 특히 체계적인 '단계별 프로젝트 중심'의 기초 교육 과정과 학습 계획서를 제시하여 창의력을 개발시킬 수 있는 영상 디자이너 교육 방법론을 강조하고 있다.

1. 서론

영상은 시간적 개념을 바탕으로 복합적 매체를 결합하여 시간, 모션, 사운드, 이미지 등의 새로운 관계성을 창조하는 작업이다. 영상은 미학적, 개인적 표현을 넘어서 대중과 적극적으로 커뮤니케이션 하는 매체로 대중문화의 발전과 함께 그 기술적인 발전 또한 계속적으로 확대되어 가고 있다. 특히, 디지털 영상 분야는 컴퓨터 멀티미디어 시대의 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어의 기술과 함께 커다란 발전을 가져왔다.

이제 영상 사업은 국제적인 경쟁 시대에 돌입하였고 이미 많은 선진국에서는 20여년 전부터 이론과 실습을 병행해 가는 전문성 있는 영상 교육에 힘을 쏟고 있다. 최근 국내 많은 대학과 교육기관에서도 영상 관련 학과나 영상 교육 프로그램을 앞다투어 확보하고 있으나 그 체계적인 정착은 아직 이른 듯 하다. 영상 교육의 탄력적이고 생산성 있는 교과 운영 체계를 연구하여, 영상 교육의 바람직한 정착이 이루어졌을 때 비로소 경쟁력 있는 분야로 그 미래가 보장될 수 있지 않을까 예측해 본다.

영상 교육의 정착을 위한 기초 교육과정은 인력 양성을 위한 기초 교육 중심이 되어야 하며, 그 기초 교육 체계는 교육 여건과 매체에 맞게 시정, 연구되어야 한다. 체계적인 기초 교육을 통한 영상 디자이너 교육이야말로 특히 무궁한 창의력을 요구하는 영상 분야에서 반드시 선행되어야 할 부분이다.

본문에서 제시하고 있는 교과과정은 미국 위스콘신 매디슨 미술대학에서 비디오 아티스트인 마샬웨버 교수가 비디오 관련 수업에서 시행했던 교과과정을 바탕으로 연구되었으며 한국 학생과 교육 여건에 맞게 수정, 응용되었다.

이 논문에서는 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육과정을 제시하는데, 특히 학습자가 창작 개념을 발전시켜 나가면서 단계적 학습과 영상 제작 기술 실습을 통한 창작 활동의 과정을 경험하는 것을 학습 목표로 하고 있다.

기초 교육과정은 영상 기초 교육과정 I과 '영상 기초 교육과정 II'로 구성되어 있다. 영상 기초 교육과정 I은 '테마 발전적 중심'의 과정으로 5개의 프로젝트가 단계적으로 연계되어 학습하도록 되어 있다. 영상 기초 교육과정 II는 '테크

닉 발전적 중심'의 과정으로 영상 기초 교육과정 I에서 학습한 것을 토대로 영상 제작 기술을 습득하면서 제작 과정을 학습하는 과정이다. 영상 기초 교육과정 II에서는 6개의 프로젝트가 프로젝트 각각의 학습 목표를 두고 단계적으로 학습하도록 되어 있다.

2. 마샬웨버의 프로젝트식 교과과정

마샬웨버 교수는 논스태틱폼(Non-Static Forms)과 아트 비디오(Art Video) 교과목에서 다양한 경험을 목적으로 하는 각각의 학습을 프로젝트 형식으로 진행시켰다. 마샬웨버 교수의 프로젝트는 개념 예술, 비디오, 퍼포먼스, 설치 예술 분야와 관련하여 예술적이고 기술적인 면을 개발시키는 과정으로 진행 된다.

마샬웨버의 논스태틱폼(Non-Static Forms) 교과 과정에서는 시간적 개념을 바탕으로 새로운 형태의 미디어를 경험해 보는 것을 학습의 목표로 두고 있는 것이 특징이다. 학습자는 이러한 학습 목표를 가지고 전체의 프로젝트를 하나의 주제로 연결시켜 표현의 다양성을 배우고 실험해 볼 수 있다. 그러나 마샬웨버가 시행했던 프로젝트 가운데 퍼포먼스, 설치 예술, 공공 장소에서의 예술 공연 등은 표현력과 메시지 전달의 개발 측면에서는 매우 유용하지만, 표현력 개발이 부족한 한국 학생들에게는 위와 같은 프로젝트 형식은 큰 학습 효과를 기대하기 어렵다고 본다. 이러한 점에서 볼 때 교과 과정의 프로젝트 구성과 프로젝트의 학습 내용이나 과정을 교육 여건과 학습자에 맞게 조정하여 적용시킨다면 창의력과 표현력 개발 면에서 큰 성과를 얻을 수 있다.

마샬웨버의 아트 비디오(Art Video) 교과 과정에서는 학습자가 프로젝트를 통해 기술적인 면을 습득해 가면서 점차 완성도를 높여가는 창작 과정을 경험하게 된다. 특히, 학급 동료의 적극적인 비평과 반응을 학습자 자신의 프로젝트에 적극 반영하는 것을 특징으로 하고 있다. 창작품에 대한 적절한 비평과 반응을 학습하고 경험하는 트레이닝(training)

과정은 대중과 커뮤니케이션 하는 영상 매체에서 매우 중요하다.

본 논문에서 제시한 영상 기초 교육 과정II는 마살웨어 교수의 아트 비디오 교과 과정을 기초로 연구되었으나, 프로젝트 구성과 발전 단계는 좀 더 구체적으로 수정 보완되었다. 즉, 영상 기초 교육 과정II는 마살웨어 교수의 프로젝트를 단계적 프로젝트로 연결시켜 학습자의 기술 습득을 더욱 효과적으로 유도하였고, 프로젝트의 시행 횟수와 방법을 조정하여 융통성 있는 학습 여건이 되도록 구성되었다.

3. 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육의 필요성

영상 분야는 시간적이고 공간적인 개념 위에 복합적인 매체를 이해하고 통합하는 과정 속에서 그 창조적인 행위가 이루어지는 특수성을 가지고 있다.

영상은 이차원적 디자인 분야와는 달리 시간과 공간 속에서 전개 구성해 나가는 삼차원적, 사차원적인 개념에서만 가능한 분야이기 때문에 학습자가 시간적이고 공간적인 접근을 위한 기초 학습이 없이는 이러한 새로운 개념을 이해하기란 매우 어렵다. 영상에서 표현되는 삼차원적, 사차원적인 개념은 우리가 속해 있는 시간과 공간 속에서 사물과 사실을 이해하고 새롭게 전개 구성해 나가는 창작 활동을 통해 이해되어진다. 이러한 창작 활동에서 표현의 다양한 시도와 실험이 이루어질 때 창의력이 형성된다.

대중매체와 함께 창작 활동이 시작되었던 영상 분야는 함축적인 이미지 표현뿐만 아니라 메시지 전달을 통해 대중과 적극적으로 커뮤니케이션 할 수 있는 매체로 특징지어 왔다. 영상에 있어서 창작 활동을 통한 메시지 전달 능력은 창작자의 표현력으로 이해되는데 이러한 표현력은 다양하고 풍부한 창작 경험에서 비롯된다. 풍부한 창작 경험 학습은 새로운 매체에 대한 조정 능력을 갖게 해주며 창의력의 원동력이 되는 동기부여(Motivation)를 이끌어 낸다.

영상 분야는 사운드, 이미지, 텍스트, 음악 등 복합적인 매체를 결합한 것으로 다양한 매체들 간의 시간/모션/사운드/이미지의 관계성을 이해

하고 실험하는 창작 과정을 포함한다. 이 과정에서 학습을 통해 창작 활동에 필요한 지식 탐구 능력과 적용 능력이 개발됨으로 응용력이 향상된다.

복합 매체로서의 영상을 이해하고 접근하기 위해서는 다양한 매체를 통해 시간과 공간의 개념을 새롭게 구성하고 표현해 보는 창작 과정이 필요하다. 이러한 창작 과정은 단계적인 영상 기초 교육을 통한 체계적인 기초 학습에서 이루어진다.

4. 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육

단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육과정은 영상 기초 교육과정 I/II의 두 과정으로 구성되어 있으며 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 기초 교육 I/II과정은 각각 한 학기(16주)를 기본으로 하며 두 학기를 연속적으로 시행하였을 때 영상 기초 교육이 완성된다. 두 학기간의 단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육 과정이 끝나면 중간 과정과 고급 과정으로 연결되어 더욱 심화된 영상 디자이너 교육이 이루어질 수 있다. 이 때 타 디자인 분야와의 접목을 유도 할 수 있는 적절한 영상 디자인 교육 커리큘럼을 개발할 수 있다.

둘째, 기초 교육 I/II과정은 각각 그 학습 목표를 다르게 두고 있다. 기초 교육과정 I에서는 테마 발전적 (Thematic Development) 중심의 교육을 학습 목표로 하며 기초 교육과정 II에서는 테크닉 발전적(Technical Development) 중심의 교육을 학습 목표로 한다.

셋째, 기초 교육과정I/II에서는 학습 목표가 다른 영상 제작 프로젝트가 단계적으로 시행된다. 각각의 프로젝트는 서로 연계되어 있기 때문에 각 단계를 충실히 이행하고 성취했을 때 비로소 단계별 학습 효과를 기대할 수 있다. 기초 교육과정 I에서는 5단계의 프로젝트로 기초 교육과정 II에서는 6단계의 프로젝트로 각각 구성되어 있으며 교육 환경에 따라 한 프로젝트의 시행 횟수나 프로젝트 진행 방법이 조정되어 적용될 수 있다.

단계별 프로젝트 중심의 영상 기초 교육의 학습 효과를 다음과 같이 분석하고 평가해 볼 수 있다.

첫째, 이해력: 과제를 이해하고 수업 진행 과정을 수행하는 능력

둘째, 표현력: 창작 활동을 통한 메시지 전달 능력

셋째, 창의력: 표현 방법의 다양한 시도와 실험

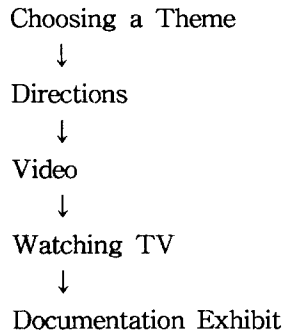
넷째, 응용력: 학습에 필요한 지식 탐구 능력과 적용

다섯째, 완성도: 과제와 학습 과정을 정확하게 이해하고 실행해 보이는 학습 결과

4.1. 영상 기초 교육과정 I

4.1.1. 테마 발전적 중심의 과정 (Thematic Development)

영상 기초 교육과정 I는 미디어 자체보다는 아이디어를 개발시키는 학습 과정으로 ‘테마 발전적’ 중심에 중점을 둔다. 테마 발전적 중심의 과정이란 한 테마를 발전시켜 나가면서 각각의 프로젝트를 완성시켜 나가는 과정을 뜻하며 예술 제작 과정과 개념을 탐구해 볼 수 있다. 즉, 한 학기 동안 진행되는 모든 프로젝트는 한 테마로 연관되어 있으며 각 단계별 학습 내용을 성취해 나가야 한다. 기초 교육과정 I에서 5단계의 프로젝트는 다음과 같은 순서로 단계적으로 진행된다.



4.1.2. 단계별 프로젝트의 학습 개요

다음에서는 단계별 프로젝트의 구체적인 (1) 학습 목표, (2) 학습 내용, (3) 학습 과정을 제시하였다.

제 1단계: 테마 선택 (Choosing a Theme)

(1) 학습 목표: 테마 선택(Choosing a Theme)은 제 1단계 프로젝트로 학습자가 한 학기 동안의 창작 활동을 통해 경험하고 실험하게 될 테마를 정하는 과정이다. 1단계 프로젝트에서 행해지는 창작 과정은 직접적인 창작 활동을 포함하고 있지는 않지만 창작 활동의 전 단계로 창작 행위와 결과에 가장 큰 영향력을 미치는 과정이다.

(2) 학습 내용: 일단 테마가 정해지면 한 학기에 걸쳐 학습자가 경험하고 실험하게 될 학습 목표가 주어진다. 학습자는 다양한 방법과 매체를 통하여 학습자가 정한 테마에 접근하고 주제의 다른 양상을 표현하도록 시도한다. 이때, 학습자는 단순히 매체만 달리해서 주제를 해석하고 접근하는 것이 아니라 어떤 매체가 어떻게 새로운 접근법을 제시하는지 연구해 볼 수 있다.

(3) 학습 과정: 교육자는 학습자가 적절한 테마를 찾을 수 있도록 충분한 시간과 자료를 제공해 줄뿐만 아니라 필요에 따라 1대 1의 토의를 통해 학습자가 성공적으로 테마를 선택할 수 있도록 유도한다.

성공적인 테마 선택이란 테마가 너무 일반적이거나 너무 제한적이지 않으며 한 학기 동안 지속적으로 흥미를 가질 수 있기에 충분히 개인적 의미를 내포하고 있는 테마를 찾는 것을 말한다. 학습자는 테마를 통한 창작 활동으로 자신과 자기 주변의 세계를 이해하고 경험하게 된다.

이에 반해 잘못된 테마 선택은 너무 일반적이고 제한적이어서 테마를 해석하고 표현하는데 어려움을 느끼게 되고 따라서 학습자는 단계별로 주어지는 각 프로젝트를 수행할 능력과 흥미를 잃게 되는 것을 말한다.

제 2단계: 방향 제시 (Directions)

(1) 학습 목표: 제 2단계 프로젝트는 1단계에서 학습자가 정한 테마를 학급 동료에게 방향 제시(Directions)를 통해 표현하는 작업으로 테마 발

표(Theme Presentation)과정이다.

(2) 학습 내용: 방향 제시(Direction)식 테마 발표란 학습자가 자기가 정한 테마를 학급 동료들에게 다양한 접근 방식으로 방향을 제시하여 테마를 이해시키기는 과정을 말한다.

(3) 학습 과정: 학급 동료들은 발표자(학습자)의 테마에 대한 어떤 정보도 갖고 있지 않으며 발표자가 제시하는 방향에 따라 점차적으로 주제에 접근하여 발표자가 표현하려는 테마를 알아내는 것이다. 이때 학급 동료들은 발표자의 다양한 방향 제시에 자유롭게 반응하고 적극적으로 테마 발표 과정에 참여한다.

발표자(학습자)는 학급 동료들의 테마에 대한 접근과 반응이 표현 방법이나 방향에 따라 매우 다양하다는 것을 경험하게 된다.

이 과정의 특징은 방향 제시를 위한 표현 방법에 제한을 두지 않고 있기 때문에 학습자가 주제 전달에 더욱 충실할 수 있고 그 표현은 매우 창의적일 수 있다. 표현 방법의 예로는 전위 예술, 설치 예술, 비디오 제작, 퀴즈 게임, 연극, 공연 등을 들 수 있다. 학습자는 자기의 테마를 전달하기에 가장 적절하다고 판단되는 표현 방법을 선택하고 효과적이고 정확하게 주제를 전달하기 위하여 전달 방식을 연구한다.

제 3단계: 비디오 (Video)

(1) 학습 목표: 제 3단계 프로젝트는 학습자가 1 단계에서 정한 테마를 가지고 비디오 제작의 창작 과정을 경험하게 되는 과정이다. 영상 기초 교육 I 과정 중에서 학습자가 처음으로 비디오 매체를 접하고 실험하는 과정으로 시간과 공간의 운용에 대한 다양한 경험을 가질 수 있다. 제 3단계의 학습 목표 상 특히 비디오 제작 기술 습득보다는 주제 표현에 중점을 두고 있다는 것이 이 과정의 특징이다. 비디오 제작의 기술적인 면은 두 번째 학기에 연속되는 영상 기초 교육II 과정에서 집중적으로 다루게 된다.

(2) 학습 내용: 비디오 제작은 한 학기 동안의 학습 계획에 따라 비디오 제작1에서 제작3까지 제작 횟수를 조정하여 단계별로 진행된다. 학습자가 한 학기에 걸쳐 보통 2회 또는 3회의 비디

오 제작 과정을 경험하는 것이 비디오 매체를 이해하는데 바람직하다. 이때 비디오 제작은 제작 1에서 제작 3까지 각 제작 단계마다 학습 목표를 달리함으로 테마의 다양한 해석이 나올 수 있게 한다.

(3) 학습 과정: 비디오 제작 과정 중에 컴퓨터 조작법은 기초적인 것을 제외하고는 학습의 중요성을 두지 않는다. 컴퓨터 조작 기술이나 편집기에 의존하지 않고 각자의 테마를 표현하기 위한 한 매체 수단으로 비디오를 사용함으로써 더욱 적극적이고 실험적인 제작 경험을 유도할 수 있다.

비디오 제작은 제 2단계와 다르게 테마의 또 다른 측면들을 분석하고 표현해 보기 위해 계속적으로 실험함으로써 비디오의 중요한 요소인 촬영, 이미지와 카메라의 움직임, 전개와 구성 등을 학습할 수 있다. 즉, 학습자는 촬영 시 무엇을 찍을 것인지, 어떻게 찍을 것인지, 얼마나 오랫동안 찍을 것인지를 계획할 수 있다.

교육자는 비디오 제작 프로젝트를 그룹별 제작 또는 개인별 제작 등으로 학습 계획이나 학습자의 능력에 따라 융통성 있게 조정하여 제시할 수 있다.

제 4단계: 워칭 TV (Watching TV)

(1) 학습 목표: 제 4단계 워칭 TV는 학습자가 일상생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 대중매체를 통해 작품의 내용과 기술적인 면을 분석하고 비평하는 능력을 키우고 학습 과정에 응용하는 과정이다.

(2) 학습 내용: 학습자는 각자가 좋아하는 광고, 쇼, 드라마나 영화를 보고 작품성과 내용을 비평하고 분석한다. 학습자는 분석한 내용을 기술하여 학급에서 발표 또는 제출함으로 대중매체의 정보와 의견을 학급 동료와 서로 교환하는 기회를 갖는다. 학습자가 학급에서 기술한 내용을 발표할 때는 분석한 작품의 영상물을 함께 보여 줌으로 더욱 효과적인 토론이 될 수 있다.

(3) 학습 과정: 학습자는 작품을 비평하고 분석할 때 기술적인 면과 내용적인 면을 고려하고

관찰하는 연습을 통해 영상 매체에 대한 실제적인 감각을 익힘으로 학습의 효과를 높인다. 학습자가 작품의 기술적인 면을 분석할 때는 특히 카메라의 위치와 편집(Camera Placement, Editing)부분에서 주의 깊게 관찰하고 내용적인 면에서는 작품의 주제와 내용 즉, 편견(Subject, Bias) 등의 의식적인 면에서 특히 주의 깊게 분석하고 비평하도록 유도한다.

이 단계는 한 학기 동안 2회 또는 3회에 걸쳐 시행되는데 학습 계획이나 학습자의 능력에 따라 그룹 또는 개인별 학습으로 융통성 있게 조정할 수 있으며 두 번째 학기에 연속되는 영상 기초 교육II 과정에서도 같은 내용으로 시행된다.

제5단계: 작품전시 (Documentation Exhibit)

(1) 학습 목표: 제 5단계 작품 전시는 단계적 영상 기초 교육과정I 에서 마지막으로 시행하는 학기말 프로젝트이다. 학습자는 한 학기 동안의 창작 활동을 통해 제작해 본 모든 창작품들을 전시하여 자신의 작품 세계를 정리해 볼 수 있다.

(2) 학습 내용: 학습자는 전시하는 방법을 다양하게 구상하여 아티스트로써의 자신을 작품과 전시에 반영해 본다. 학습자가 제작해 본 모든 작품들에서 자기의 작품 세계를 찾고 그것을 어떤 방식으로 정리하여 전시할 것인지를 구상한다.

(3) 학습 과정: 전시 방법으로는 설치 예술을 통해 작품들을 전시할 수 있으며 이때 설치 방법은 작가의 세계를 직접적으로 반영한다. 또 다른 전시 방법으로는 작품들을 모아 다큐멘터리식으로 비디오를 제작하거나 작품들을 비디오의 소스로 이용해서 비디오 작품을 제작하여 공연할 수 있다. 학습자가 적극적으로 새로운 전시 방법을 구상할 수 있도록 유도한다.

4.2. 영상 기초 교육 과정II

4.2.1. 테크닉 발전적 중심의 과정 (Technical Development)

교육과정II는 교육과정I의 학습 과정을 기초로 학습이 연계되며 단계별로 진행되는 프로젝트를 통해 영상 제작에 필요한 테크닉을 발전시켜 나가는 테크닉 발전적 중심의 과정이다. 각 단계별로 좀더 구체적인 영상 제작 기술을 익히고 실습하는 프로젝트가 주어진다. 기초 교육과정II에서 6단계의 프로젝트가 다음과 같은 순서로 단계적으로 진행된다.

Watching TV

↓

Five Minutes in Camera

↓

Re-Edit Found Footage

↓

Soundtrack

↓

Image with Sound

↓

Pre Production: Storyboarding

4.2.2. 단계별 프로젝트의 학습 개요

다음에서는 단계별 프로젝트의 구체적인 (1) 학습 목표, (2) 학습 내용, (3) 학습 과정을 제시하였다.

제 1단계: 워칭 TV (Watching TV)

(1) 학습 목표/내용: 학습 목표와 내용은 기초 교육과정I의 4단계 워칭TV 프로젝트와 동일하며 학습자의 분석 능력과 비평 능력이 향상되는 것을 중점으로 둔다.

(2) 학습 과정: 한 학기에 걸쳐 2회에서 3회 실시하여 지속적으로 비평 능력을 키운다. 학습자는 학급에서 발표할 기회를 가짐으로 대중매체의 정보를 교환할 수 있다.

제 2단계: 5분 비디오 제작 (Five Minutes in Camera)

(1) 학습 목표: 학습자가 약 5분 길이의 스토리

를 구성 전개해 나가는 비디오 제작 프로젝트이다. 이 프로젝트에서는 학습자가 캠코더 조작 기술을 습득해 가면서 제작 실습을 해야 하며 동시에 주변기기에 대한 조작법도 익혀 나간다.

(2) 학습 내용: 이 프로젝트의 특징은 학습자가 촬영된 내용을 편집기에서 재구성하지 않고 작품의 길이를 약 5분 정도로 제한하여 스토리를 구성 전개하는 것이다. 제한된 시간 안에서 스토리를 구성하고 전개해 나가는 훈련을 통해 이미지 구성 능력과 계획성을 배울 수 있다. 즉, 제한된 길이 안에서 학습자는 표현하려는 스토리나 이미지 전개를 시간과 공간의 개념 위에 가장 효과적이고 계획성 있게 제작하는 학습 과정이다. 이때 편집기에서 스토리를 재구성하지 않기 때문에 제작전 준비 단계가 중요하다.

(3) 학습 과정: 교육자는 학습자의 제작전 준비 단계에 적극적으로 참여하여 학습자가 학습 과정을 잘 이행하도록 유도한다. 제작 전 준비 단계란 촬영 전에 스토리를 구상하고 시간, 장소, 대상(사물)에 대한 계획과 이미지의 표현 등을 구상하는 단계이다. 학습자는 5분 스토리의 비디오 제작에서 표현되는 특정한 이미지 구성이나 전개에 상징적 의미를 부여할 수 있도록 제작전 준비 단계를 충분히 갖도록 한다.

학습자는 비디오 제작의 만족스러운 결과를 위해 여러 번의 촬영 기회를 시도하고 실험해 본다. 학습자는 완성된 작품을 학급에서 발표할 기회를 갖고 학급 동료들과의 비평 시간을 통해 작품과 제작의 문제점을 분석하고 검토해 본다.

제 3단계: 재편집 (Re-Edit Found Footage)

(1) 학습 목표: 디지털 편집에 앞서 아날로그 편집 기술을 익히는 과정으로 편집 기술뿐만 아니라 이미지 구성 감각을 학습할 수 있는 프로젝트이다.

(2) 학습 내용: 학습자는 우선 기존에 있는 영상 소스 즉, 영화 테이프 또는 TV프로그램 녹화 테이프 등을 모아 편집기를 이용해서 새롭게 재구성하여 완전히 다른 컨셉을 가진 스토리로 만들어 낸다. 이에 맞추어 사운드 작업도 병행된다.

이 작업을 통해 이미지간의 연결, 분리, 관계가 컨셉 전달에 어떻게 작용하는지를 실험 제작해 볼 수 있다.

(3) 학습 과정: 학습자는 이 프로젝트를 통해 표현하고자 하는 컨셉을 정한다. 학습자가 정한 컨셉에 따라 이미지 표현에 필요한 비디오 소스들을 찾는다. 비디오 소스를 찾는 방법으로는 기존에 있는 영화 테이프를 사용하거나 TV프로그램 등을 녹화한다. 학습자는 아날로그 편집기를 이용해서 학습자가 정한 컨셉에 따라 모아진 비디오 소스를 풀라쥬 식으로 재구성하고 전개하여 전혀 새로운 스토리로 재 탄생시킨다. 편집 작업이 끝나면 사운드 작업에 들어간다. 사운드 역시 기존의 것을 사용하되 사운드와 이미지간의 관계성을 고려하여 사운드를 선택한다. 모든 작업이 끝나면 학습자는 학급에서 발표하여 학급 동료들의 반응을 관찰한다.

제 4단계: 사운드 작업 (Soundtrack)

(1) 학습 목표: 기존의 사운드 트랙이나 효과음 등을 풀라쥬 식으로 재구성하여 전혀 새로운 사운드 트랙을 제작한다. 이때 이미지는 전혀 고려하지 않고 사운드 자체만 구상함으로써 다음에 있을 5단계 프로젝트와 학습 내용과 연결시킨다. 학습자는 사운드 편집에 관한 기술을 함께 학습한다.

(2) 학습 과정: 학습자는 다양한 사운드 소스를 찾는다. 사운드 소스로는 기존의 대중 음악이나 영화 사운드 트랙을 사용하거나 효과음 등을 직접 녹음해 본다. 학습자는 준비된 사운드 소스를 그대로 구성하는 것이 아니라 사운드 편집기를 이용해서 재구성하여 새로운 사운드 트랙을 제작한다. 학습자가 리코딩한 사운드 트랙을 학급에서 발표하고 학급 동료들이 사운드에 대해 반사적으로 떠올리는 이미지 들을 모아 기록한다. 이때 기록한 이미지들은 다음 단계의 과제에 활용하게 된다.

제 5단계: 사운드를 위한 이미지 작업 (Image with Sound)

(1) 학습 목표: 전(前) 단계에서 제작한 사운드 트랙에 이미지를 첨가하여 비디오를 제작한다. 이 과정을 통해 이미지와 사운드와의 관계를 학습해 볼 수 있다. 즉, 이미지 위에 사운드를 제작하는 것과 그 반대의 제작 순서에서 어떤 점이 다른가? 그 결과는 주제 전달이나 해석에 어떻게 다른가?

(2) 학습 과정: 학습자는 전 단계에서 제작했던 사운드에 적절하게 표현될 수 있는 이미지와 배경 등을 구상한다. 구상한 이미지들을 촬영하여 비디오 소스로 만들고 아날로그 편집 작업을 계획한다. 먼저 사운드 트랙에 사운드를 편집한 뒤 준비된 비디오 소스를 내용 전개에 맞게 편집해 간다.

작업이 완성되면 학습자는 학급에서 발표하고 학급 동료들의 의견을 듣는다.

제 6단계: 스토리보딩 (Storyboarding)

(1) 학습 목표: 스토리보딩(Storyboarding)은 동영상이 가장 필수적인 학습 단계로써 제작 전 단계(Pre-production)에 속한다. 그러나 제 6단계 스토리보딩은 스토리보딩 개발을 위한 과정으로 제작을 위한 전 단계가 아닌 하나의 독립된 프로젝트로 학습된다. 이 과정에서는 아이디어를 끄집어내어 이야기를 전개해 나갈 때 구성구도 모션 특수 효과 사운드 트랙 효과음 타이틀까지 총체적인 것을 구상하고 계획한다. 학습자가 교육 과정 I, II의 모든 단계를 거쳐 영상의 필수 요소들을 경험하고 학습했을 때 비로소 영상 제작의 총체적인 것을 구상할 능력이 형성된다.

(2) 학습 내용: 가상의 비디오 제작을 위해 스토리보딩 작업을 한다. 제작의 장르나 제작 길이에 제한을 두지 않으므로 학습자의 상상력과 창의력을 집중시키고 개발시킬 수 있다. 교육자는 그룹별 제작을 유도하여 구성원들간의 역할 분담 및 공동 제작의 기회를 갖게 한다. 학습자들은 스토리보딩 제작이 완성되면 학급에서 구체적인 제작 내용을 발표하여 학급 동료들의 의견을 듣는다. 교육자는 발표하는 방법을 다양하게 유도한다.

5. 영상 기초 교육을 위한 단계별 학습 계획서 제시

5.1. 영상 기초 교육과정 I

<학습 일정표>

1주: Introduction

- *학습 일정표와 프로젝트 설명
- *영상 자료 시청
- *그룹 정하기

2주: 테마 정하기

- *개인 면담(Individual Conference)
- *각종 자료 제공

3주: 방향 제시-테마 발표(Theme Presentation)

4주: 워칭TV(Watching TV)1-개인별 제작

- *발표와 토론/제출

5주~6주: 비디오 제작1-개인별 제작

- *발표와 토론/제출

7주: 워칭TV(Watching TV)2-그룹별 제작/

영상물 첨부

- *발표와 토론/제출

8주: 중간고사

- * 과제물 종합 평가

9주: 비디오 제작2-그룹별 제작

- *발표와 토론/제출

10주: 워칭TV(Watching TV)3-개인별 제작/

영상물 첨부

- *발표와 토론/제출

11주: 기말 프로젝트(작품 전시) 기획서 제출

- *개인 면담

12주~13주: 비디오 제작3-개인별 제작

- *발표와 토론/제출

14주~16주: 작품 전시 프로젝트

- *제작
- *발표/평가

5.2. 영상 기초 교육과정 II

<학습 일정표>

1주: Introduction

- *학습 일정표와 프로젝트 설명
- *영상 자료 시청

- *그룹 정하기
- 2주: 워칭TV(Watching TV)1-개인별 제작
 - *발표와 토론/제출
- 3주~5주: 5분 비디오 제작
 - *컨셉 정하기
 - *개인 면담(Individual Conference)
 - *비디오 조작 기술 실습
 - *발표와 토론/제출
- 6주~7주: 재편집 작업
 - *편집 기술 실습
 - *발표와 토론/제출
- 8주: 중간고사
 - *과제물 종합 평가
- 9주: 워칭TV(Watching TV)2-개인별 제작
 - *발표와 토론/제출
- 10주: 워칭TV(Watching TV)3-개인별 제작/
 - 영상물 첨부
 - *발표와 토론/제출
- 11주~12주: 사운드 작업
 - *사운드 편집 기술 실습
 - *발표와 토론
- 13주~14주: 사운드를 위한 이미지 제작
 - *이미지 제작/편집
 - *발표와 토론/제출
- 15주~16주: 스토리보딩 제작
 - *그룹 활동/그룹 제작
 - *발표/평가

6. 결론

단계별 프로젝트 중심의 기초 교육과정은 영상 디자이너 양성을 위한 기초 교육 측면에서 볼 때 체계적이고 전문적인 교육 방식을 보여 주고 있다. 복합적인 매체를 이해하고 아이디어를 개발시켜 나가야 하는 영상 분야에서는 창의력, 표현력, 응용력의 개발을 위한 기초 교육이 그 어느 분야에서 보다 필수적으로 체계화되어야 한다. 이러한 점에서 단계적 프로젝트 식의 단계 학습 방식은 창작 활동을 통해 예술 제작 과정과 개념을 탐구해 봄으로 자연스럽게 창의력, 표현력, 응용력을 개발시키고 향상시킬 수 있다는 점을 특징으로 하고 있다. 게다가 이러한 학습 방식의 특징을 한국 교육 실정에 맞게 조정하여 적용시켜 나감으로 영상 기초 교육 정

착에 크게 기여 할 수 있다고 여겨진다.

앞으로 영상 교육에 있어 더욱 체계적인 교과과정 연구와 커리큘럼의 개발이 필요하며 영상 교육의 정착을 위해 필자는 계속적으로 연구 개발해 나갈 것이다.

참고문헌

- . Margot Lovejoy: Postmodern, Prentice Hall, p. 191-245, 1992.
- . Cynthia Goodman: Digital Visions Computer and Arts, Harry N. Abrams, Inc., 1987
- . 권중운 편역: 뉴미디어 영상미학, 민음사, 1994.
- . 기 고터에, 유지나. 김혜련역: 영상기호학, 민음사, 1997.
- . 이원곤: 영상기계와 예술, 현대미술사, 1996.