

영상디자인 교과과정 연구

A Proposal for the curriculum of Filmic MediaStudy Concentrated on New Media

김 종 덕

홍익대학교 미술대학 전임강사

목차

1. 연구의 개요

- 가. 연구의 목적
- 나. 영상교육의 문제점
- 다. 연구의 방법과 범위
 - a. 연구 방법
 - b. 학문의 분류와 분화

2. 영상문화의 특질과 당면과제

- 가. 영상과 현대사회
- 나. 한국의 영상산업과 뉴미디어

3. 국내 영상교육 운용사례

- 가. 국내 영상교육기관 교과과정
- 나. 문제점 및 개선책

4. 외국 영상교육 운용사례

- 가. 일본
- 나. 미국

5. 영상디자인 교육방향과 교과과정

- 가. 교과과정
- 나. 시설 및 장비

6. 맺음말

별첨 : 영상디자인 과목연계표

논문요약

영상은 현대 사회에 있어서 가장 영향력 있는 매체의 하나로서 그것의 경제적, 문화적, 사회적 영향력은 확대일로에 있다. 영화, 비디오, TV 등 기존매체의 급격한 양적팽창과 첨단 하드웨어의 개발에 의한 뉴 미디어의 발달, 멀티미디어시장의 확대로 영상문화는 어느새 현대 사회, 문화전반에 걸쳐 총체적 의미를 갖게되었다. 그러나 급격히 발달하는 하드웨어를 뒷받침해 줄 수 있는 소프트웨어의 개발이 이루어질 시간적 여건이 충분치 않은 상태에서 국내 영상산업은 외국영상물의 무분별한 이식과 복제속에서 성장함으로써, 제자리를 찾지 못하고 있을 뿐 아니라 사회, 문화전반에 미치는 강력한 영향력으로 인해 역기능만이 부각되고 있는 실정이다. 창의적이고 독창적인 영상물제작을 위해서는 전문적, 체계적 교육과정과 시설투자가 시급하며 아울러 현재의 영상문화와 영상교육에 대한 비판과 새로운 인식이 필요하다고 보겠다. 이를 위해 영상디자인 분야의 국내 및 국외 교육기관 간의 교과과정 상의 차이점과 시설, 장비등을 비교하고 그를 통하여 미래지향적 영상교육을 위한 교과과정을 도출하였다.

SUMMARY

Film/T.V. is one of the most powerful media in the modern society. Its influences on economics, culture, and social behavior are being extended more and more. By the growth of multi-media market and existing film/T.V. market which are nurtured by the modern technology, film/T.V. culture became a giant influential element. Film/T.V. culture in Korea did not settle down in right position, because of the uncontrolled implant and imitation of foreign film/T.V. culture under the short time of developing our own film/T.V. culture to support exploding technical aspects. A systematic film/T.V. education and financial investment are needed urgently to produce our own creative film/T.V. programs, and review on our film/T.V. culture and educational system are needed also to make a right understanding of film/T.V. media. In this proposal, I discuss the differences of educational system and curriculum between Korean film/T.V. educational institute and foreign countries'. Through this discussion, I sample a future oriented film/T.V. educational system and curriculum.

영상은 현대 사회에 있어서 가장 영향력 있는 매체의 하나로써 그것의 경제적, 문화적, 사회적 영향력은 확대일로에 있다. 영화, 비디오, TV 등 기존매체의 급격한 양적팽창과 첨단 하드웨어의 개발에 의한 뉴 미디어의 발달, 멀티미디어시장의 확대로 영상문화는 어느새 현대 사회, 문화전반에 걸쳐 총체적 의미를 갖게되었다. 또한 영상은 그것을 이루는 예술적 요소와 그 결과물이 가져오는 극도의 대중성과 사회성으로 인하여 지금까지의 어떠한 문화예술분야나 커뮤니케이션 도구들과도 본질적으로 다른 면을 지니고 있다. 그러나 급격히 발달하는 하드웨어를 뒷받침해 줄 수 있는 소프트웨어의 개발이 이루어질 시간적 여건이 충분치 않은 상태에서 국내 영상산업은 외국영상물의 무분별한 이식과 복제 속에서 성장함으로 해서, 제자리를 찾지못하고 있을 뿐 아니라 사회, 문화전반에 미치는 강력한 영향력으로 인해 역기능만이 부각되고 있는 실정이다. 창의적이고 독창적인 영상물제작을 위해서는 전문적, 체계적 교육과정과 시설투자가 시급하며 아울러 현재의 영상문화와 영상교육에 대한 비판과 새로운 인식이 필요하다고 보겠다.

가. 연구 목적

급증하는 영상매체와 영상 커뮤니케이션 산업은 수없이 많은 영상 전문인들을 필요로 하고 있으나 대학에서의 전문적 교육은 지극히 미흡한 수준에 와있다. 현재의 영상교육은 대부분 제작의 현장에서 행하여 지거나 영상에 대한 기본적 의미가 재정립되지 않은 상태에서 단순히 영상은 곧 영화, 또는 저널리즘이라는 초기 영상개념으로 - 문학적이거나 언론문화적- 즉 영화와 저널리즘적 기초에서의 교육만이 존재해 왔다. 그러나 날로 확대되는 영상의 적용은 기존의 영화나 방송이 이용하던 매체 외에도 수없이 늘어가는 전달매체의 발달로 말미암아 영화와 언론이라는 기본개념으로는 확대되는 영상의 적용과 전달을 설명할 수조차 없게 만들고 있다. 특히 컴퓨터에 의해 제작, 전달되는 각종 영상물들(컴퓨터 애니메이션, 3-D가상현실 영상, 비디오텍스, 인터페이스, 홀로그램 등 ...) 과 이벤트 등은 때로 교육의 주체조차 애매모호하여 영상에 대한 접근 방식과 개념이 총체적으로 재정립되지 않고서는 교육의 근본이 없는 지엽적 기술의 전수로 전락하고 말 것이다.

지금까지 미술대학이나 연극영화과, 신문방송학과, 컴퓨터공학과 등에서 산발적으로 이루어져 온 영상교육은 영상에 대한 근본 이념이나 구조에 대한 고찰이 총체적으로 이루어지지않은 채 영상을 전달매체의 기

술적, 지엽적 수단으로 파악하므로써 새로운 기술과 매체가 하나씩 생겨날 때마다 교육의 주체와 근간이 바뀌는 우를 범해 왔다고 볼 수있다. 이러한 혼란은 급격한 사회문화적 변화에 따른 교육 이념과 기능에 대한 논쟁에 그 주된 이유가 있기는 하나 대학당국이나 교육당국, 영상교육 당사자들도 이에대한 적극적인 정비 노력을 기울이기 보다는 사회현상의 변화에 의한 타율적 조정에 맡겨왔던 이유도 있다고 보여진다.

본 논문은 새로운 형태의 영상디자인 교과과정의 실례와 영상디자인 교육의 국제적 비교를 통하여 다음과 같은 두가지의 목적을 논하고자 한다.

A. 미래지향적 영상개념의 도입

영상의 기본구조를 통하여 단순히 문학적, 언론문화 지향적 영상개념이 아닌 미학적 조형적 토대위의 영상교육 개념 정립

B. 현대 영상문화의 이해를 통한 현실적 교과과정 수립영상이

사회 문화 전반에 걸쳐 주도적 역할을 하는 21세기 영상사회를 대비하고, 산발적으로 실시되는 영상교육을 조형적 미학적 이념의 기본 구조를 바탕으로 체계화함으로써 현실적 영상교육을 위한 교과과정 마련

나. 영상교육의 문제점

영상의 기본구조는 네 가지 시각적요소와 한 가지 청각적 요소로 구성되어진다.

- 시각적 요소 1) 빛과 그림자 2) 평면과 색
- 3) 공간과 방향 4) 시간
- 청각적 요소 소리

이는 영상이 기존의 일반적 개념인 문학적, 언론문화적 바탕보다는 훨씬 미학적, 조형적 바탕위에서 있음을 보여주는 것이다. 따라서 영상교육은 문학이나 언론문화라는 지엽적 특수성보다는 영상조형의 토대 위에서 설계되어야 하며, 그를 위해서는 미래지향적 영상개념에 대한 고찰이 불가피하다고 보겠다. 미학적, 조형적 바탕은 무시된 채 문학이나 언론문화를 바탕으로 한 영상교육은 영상예술 본래의 미학적 가능성보다는 전달매체에 의해 주도되는 상업적이며 편협한 하드웨어적 기술주의로 발전해갈 위험에 처하게된다. 현재의 영상문화를 보면 전달 매체를 위한 하드웨어적 기술문화라고 말해도 좋을 정도의 치우침을 이미 보이고 있다.

그간 한국에서의 영상 창작 교육의 중심은 어디까지나 정규대학교의 연극영화과에서 주도해 왔다고 해도 과언이 아니다. 53년도에 서라벌 예술대학에서 연극영화과가 설립된 이래 연극영화과는 59년도 중앙대학교, 60년도 한양대학교와 동국대학교, 81년도 청주대학교, 83년도 경성대학교, 88년도 단국대학교에서 각각 설립되었다. 석사과정은 물론 박사과정까지도 설립되어 있어 석사과정도 없는 일본교육계나 영화과의 박사과정이 세곳뿐인 영화의 대국 미국 교육계에 비해서도 외형적으로 손색이 없다 하겠다. 앞서 지적하였듯이 한국의 영상창작 교육계가 그 제작의 현장과는 무관한 채 어떤 사회적 역할도 수행해오지 못했다는 사실은 그 원인이 교육계의 외형적 규모에 있는 것이 아니라 교육내용이나 방법에 문제가 있음을 단적으로 말해주는 것이다. 달리 말해서 한국 영상창작 교육의 교육 목표나 이념은 무엇이며 이것은 창작 현장의 실상과 시대적 요망에 어느정도 상호관련성을 가지고 있으며 교과목의 선택 범위나 우선 순위, 인접과목 간의 상호 연관성에 대해 일관된 기준으로 그 역할을 수행해왔는지 하는 질문을 던져보지 않을 수 없다.(1)

또 하나의 문제는 영상의 예술성에 대한 지속적 시비이다. 영상 작품의 예술성 시비는 그간 영상창작교육을 주도해온 관련학과에도 그 책임의 일부가 있다고 볼 수 있다. 영상작품에는 오락상품이기보다는 예술작품으로써의 가치를 부여하고 그에 맞는 인문과학적, 조형적 대상으로서의 합당한 교육이 이루어져야 하기 때문이다. 오락상품으로서의 경제성과 하드웨어적 대중통속성으로의 특성화보다는 예술로서의 가치에 대한 기초 교육이 부실했다는 것은 그간의 교과과정을 검토해보면 쉽게 알 수 있기 때문이다.

현재 각 대학에 기 설치되어 있는 연극영화학과는 영상을 위한 조형적, 미학적 토대 위에 설립되었다기 보다는 문학적 구조 위에서 영상을 추구하기 때문에 영상자체의 조형적 구조적 접근이 배제된 Psuedo-Art Form 즉, 가예술의 범주를 벗어나고 있지 못하며 신문방송학과는 조형적 기초를 둔 미학적 접근이 아닌 매체에 주도되는 기능주의적 교육만이 이루어지고 있으므로 그러한 교육 형식은 당연하게도 이 시대의 영상문화에서 요구하는 요건들을 충족 시키지 못하고 있다. 따라서 현대의 영상은 윤택한 인간성과 조형적으로 잘 훈련되어진 영상 창작인들에 의해 창작되어짐이 가장 바람직하며 영상 교육이 미술대학 내에서도 이루어지고 있는 점은 그 조형성과 미학적 접근의 결과로써 볼 수 있다. 영상 교육이 안고있는 제 문제는 대학의 모든 학과 교육이 안고있는 일반적인 문제인 기능과 이념의 문제 외에도 각 예술 분야의 직업과 직능의 통합,

분화로 인한 모호함에서 시작된 방향설정 문제도 포함되어있으므로 그 접근이 옹이한 것만은 아니다. 그러나, 한국사회가 후기 산업사회내지 후기 정보화사회, 특히 영상이 사회, 문화전반에 걸쳐 주도적 역할을 하는 21세기 영상사회를 대비하기 위해, 위의 문제점들을 해결하고 산발적으로 실시되는 영상교육을 조형적, 미학적 이념과 기본구조를 바탕으로 창의적, 체계적으로 실시함으로써 영상문화의 개발, 연구와 전문인력을 양성하기위한 교육방향과 교과과정은 이 시대의 영상교육에 있어서 필수적이라 할 수 있다.

다. 연구의 방법과 범위

대학은 오늘날 국제성을 띠고있다. 특히 영상교육은 우리에게 있어서 새로운 분야이며 대중문화 전달의 첨병이라는 명제를 지니고 있음으로 해서 국제적 영상환경과 정보환경에 민감하지 않을 수 없다. 본 논문의 연구 및 조사 범위로 한정 지워진 각 학교와 국가는 영상 환경이 상이하며 그러한 환경에 따른 교육내용 또한 다르다. 본 논문이 추구하는 바가 영상교육의 일반적 이상주의는 아니며, 어떤 한 국가, 한 대학의 교육 유형이 그시대를 대표하는 전형이라고 볼 수도 없다. 그것이 미치는 영향은 무시할 수는 없으나 거기에는 책임있는 비판과 검토가 뒤따라야 할 것이다. 여기서 우리는 연구의 객관성과 일반성에 대한 한계를 밝히는 것은 중요하다고 보여진다. 본 연구에 선택된 각 대학 학과에 대한 보편성과 각국이 지닌 상이한 영상환경과 본 연구에서 한정지은 영상디자인분류에 대한 기준을 밝힘으로써 본 연구서의 적용과 응용 범위를 한계짓고자 한다. 또한 각 학과별, 각국가별 교과과정 상의 다양성과 특성은 본 연구에 있어서 횡적 비교에 한계를 주었음을 밝힌다.

앞에서도 밝혔듯이 영상분야는 확장일로에 있으며 전에 존재한 적이 없는 새로운 분야임으로써 영상에 관련된 각 직능과 직업, 사회적 기능의 분류는 상당히 임의적이며 그 범위는 예술의 전 분야에 걸쳐있다. 교과과정의 선택내용은 사회적으로나 학내적으로도 상당한 이해관계의 구조를 가지고 있으며 장래의 영상문화와도 무관하지 않다는 점에 그 중요함이 있다.

a. 연구 방법

본 연구를 위하여 임의로 선택된 현존하는 우리의 영상창작교육기관들을 연구의 대상으로 삼되 교과과정을 중점적으로 고찰하였고, 외국 영상교육기관의 운영사례를 주대상으로 삼았다.

- 1) 우리나라의 영상창작 교육기관인 연극영화학과
신문방송학과를 교과과정을 중심으로 점검하였다.
- 2) 외국의 영상교육기관 운영사례를 조사 연구하였다.
- 3) 전항의 연구 결과를 가지고 표본을 도출하였다.

본 연구서의 각 대학간 국제비교는 미국, 일본으로 제한하였으며 대학간 비교는 영상디자인 분야의 명문 교육기관으로써 학사학위 이상을 제공하는 대학을 선택하였다. 따라서 국제비교의 일반성에는 한계가 있으며 그 적용과 응용 또한 선택적이어야 한다. 본 연구의 완벽성을 기하기 위해서는 연구대상국과 연구대상 대학에 대한 방문과 인터뷰 등 충분한 연구기간과 지원이 필요하나 이에 한계가 있는 바 연구자와 개인적인 친분관계에 있는 각 대학 관계자들로부터 입수한 자료를 통해 분석이 이루어졌음을 밝혀둔다. 또한 연구 대상국을 미국, 일본으로 정한 것은 미국의 경우 영상디자인 분야의 분화와 다양성이 이루어졌으며 영상창작이 가장 활발하게 이루어지고 있다는 점에서 선택이 이루어 졌다. 일본의 경우, 동양에서 영상문화를 가장 일찍 받아들였으며, 새로운 영상환경에 대한 시도가 가장 활발한 국가라는 점이 이 연구에 포함된 이유이다. 본 연구는 앞서도 밝혔듯이 일반적 응용과 적용에 한계를 가지고 있으며 연구자가 속한 대학의 영상디자인교육을 위해 연구되었다. 본 연구에 포함된 대학들은 각 대학별로 설립역사와 교육과정상의 학업내용, 목표, 입학기준 및 교과목의 포괄성이 모두 다르다. 따라서 본 연구에 포함된 대학들이 기존의 영상분야에 대한 교육 및 각 소속국가를 대표한다고 보기는 어렵다.

8. 학문의 분류와 분화

영상디자인과 교육과정을 연구함에 있어서 영상디자인 분야의 분류와 분화에 대한 검토는 교과과정 상에서 다루고자하는 영상디자인의 범위를 규정하는 것이기 때문에 중요하다. 영상디자인에 있어서 우리의 영상문화적 사고는 인간의 커뮤니케이션에 그 기초를 두고 있기 때문에 범위를 결정한다는 것은 쉽지 않다. 영상 디자인이란 개념 자체도 최근에 와서야 형성된 것이며 그 총체적이며 통합적인 의미와 정의는 아직 미완성의 단계에 있기 때문이다.

영상을 분류할 경우, 그 기본을 어디에 두느냐에 따라 상당히 커다란 차이가 있을 수 있다. 대학교육의 다양성이라는 측면에서 본다면 기능적이고 직업적인 세세한 분류가 있어야 하겠으나 이러한 다양성과 전문성은 오히려 각 부문간의 총체적 연계를 어렵게 만드는 요인으로 작용하기

도 한다. 반면 이러한 이유와 행정적 편의성 만으로 대학교육의 구조와 내용을 획일화하는 것 역시 현재의 교과과정에는 옳지 못하다고 본다. 가장 합리적인 해결은 검증하는 지식과 기술, 사회의 변화와 교육의 문제를 어떤 원칙에의해 취사선택하며, 조직화하는가에 달려있다. 현재의 영상환경을 만족시키면서도 미래지향적이어야 한다는 기본적인 전제하에 교육과정이 결정되어야 한다.영상을 단순히 분류한다면 매체, 혹은 직능의 두가지로 구분할 수 있을 것이다.

A. 매체별 분류

- 1) 영화
- 2) TV
- 3) MultiMedia(기타)

B. 직능별 분류

- 1) 영상연출
- 2) 영상제작(기술)
- 3) 영상기획

위의 분류는 분류 자체가 가지는 의미도 크다고 할 수 있으나 그보다는 교과과정 상의 시행에 더큰 의미가 있다고 보겠다. 매체에 있어서의 영화와 TV는 이미 있어왔던 매체임으로써 새로운 영상환경에 대처할 수 있는 능력면에서 본다면 그 가변성에 문제가 있다고 볼 수 있다. 그러나 교과과정 상에 새로운 매체개념과 조형적 기초를 마련한다면 교과과정을 운용하기 나뉠이라고 볼 수 있다. 직능별 분류에 있어서 연출과 제작은 교과과정 상에 새로운 개념의 매체운동과 조형적 기초를 담는다는 전제하에 가능한 분류라고 볼 수 있다.

2. 영상문화의 특질과 당면과제

"집중력은 독서를 하는데 있어서 상당히 가치있는 것이다. 그러나, 현대의 전자정보를 다루는데 있어서는 상대적으로 덜중요하며 때론 방해가 되기도 한다. 학생들이 독서를 하기위해서는 방해가 되는 주변상황으로부터 자신을 격리시켜야 하는 집중력이 필요하다. 독서를 통한 정보습득 능력은 곧, 집중력에 대한 능력이다. 전자정보매체에 있어서는 그 개방성이 우선한다. 개방성은 시각과 청각자극을 보다 직접적으로 우리의 뇌에 전달될 수 있게 한다. 오랜기간 집중력 훈련을 받은 사람은 전자매체자극

에 의해 전달되는 많은 정보패턴들을 수용하는데 실패할 것이다. 우리는 우리의 전통적 교육구조를 바꾸어야 할지도 모른다.” 이것은 M-TV 설립자인 로버트 피트먼 (ROBERT PITTMAN)과 메디슨 애브뉴의 토니 슈바츠 (TONY SCHWARTZ)가 현대의 영상문화와 인식에 대하여 한 말이다. (2) 반면, 사회학자인 조슈아 메이로비츠 (JOSHUA MEYROWITZ)는 전자매체가 사회 행동에 미치는 영향에 대해 쓴 책, “No Sense of Place”에서 “TV프로그램 대부분은 시청자들에게 사실적 영상과 음향과 생활하는 사람들의 소리와 장소를 보여주고 있음에도 불구하고 그 메시지는 거의 비현실적으로 받아들여지며 비교육적이다. 영상에 의한 표현상징들은 우리의 지식이나 아이디어, 사고를 깊게 하기보다는 감각적 경험만을 살찌게 한다.” 고 말한다. (3)

허버트 제틀 (HERBERT ZETTLE)은 그의 책, ‘Sight & Sound’에서 “미친된 채로 수술대위에 누워있는 환자와 미학적으로 어떻게 처리되었는지 알지 못하는 텔레비전 시청자나, 영화관객은 별 차이가 없다. 이 두 부류의 사람들은 자신에게 가해지는 일에 대해 거의 속수무책의 상태에 있는 것이다.” 라고 했다. (4) 이것은 영상이 우리에게 미칠 수 있는 심리적 영향력과 그 문화적 충격에 대하여 말한 것이다. 영상은 매체 자체가 가지고 있는 심리적 조작과 인간 공유의 미학적 경험에 바탕을 두고 있기 때문에 그 영향력은 지금까지의 어떠한 커뮤니케이션 도구들과도 본질적으로 다른 면을 지니고 있다. 현재까지의 대중문화와 표현예술의 매체가 문자인식에 그 기반을 두고 있었던 관계로 모든 표현예술을 위한 교육의 근거가 문자인식, 즉 문자적 커뮤니케이션 (Literal Communication)을 그 바탕으로 하고 있었던 것이 사실이다. 따라서 영상적 커뮤니케이션을 위한 교육과정에 대한 깊은 고려와 토론이 활발하지 못했던 것도 현재의 영상문화가 하드웨어에 의해 주도되고 있는 현상과 무관하지 않다고 볼 수 있다. 우리는 우리의 교과과정에 있어서 실제로 문자인식과 영상인식 사이의 편차를 일으키는 요인들을 고려하여야 하며 각각의 형태언어에 대한 특성을 교육과정과 그의 운용에 철저하게 대입시켜야 한다.

가. 영상과 현대사회

영상에 있어서의 매체 언어개념은 형태나 명암, 음향등을 통해 사전 계획된 사실들로부터 시작된다. 영상이 촬영되고 편집될 때 그 이면에 숨어있는 논리가 노리는 목표는 바로 본능적 방법에 의한 본능적 의식 자극에 있다. 영상을 본다는 자체의 일면은 그러한 비판적의식을 방해 받을 수

있다는 가능성을 항상 안고 있다. 루이스 머포드 (LEWIS MUMFORD)의 주장과 같이 현대의 영상 전자매체는 동시적이며 범지구적이고 즉시적 성격을 가지고 있으며 이를 통한 경험 영역 역시 간헐적이고 무작위적이며 통합적이다. 매체 자체의 성격이 개방되어 있고 광역적이라고 해서 개인에게 미치는 영향 또한 그러하다는 논리는 성립되지 않는다. 오히려 편협한 개인들을 창조해 내고 있기 때문이다. 전자영상 매체는 인쇄가 가지고 있던 개인과 사회에 대한 격리감을 더욱 활발하게 증폭시키고 그것을 쉽게 피할 수 없게 만든다. 또한 개인이기주의는 외부정보와 다른세계에 대한 둔감증을 불러 일으키기도 한다. (5)

옹 (Ong)의 주장대로 제2의 언어 즉, 전자영상언어정보는 상호 간에 공유되고 때로 피할 수 없는 상태가 되기도 한다. 예를 들면 만원 버스 안의 시끄러운 라디오 소리나, 방송을 통한 폭력물과 같은 경우가 바로 그것이다. 우리의 일상과 아무생각없이 받아들여지는 정보들은 사회적 가치나 우선권에 대한 갈등을 만들고 있는 것이다. 문자 커뮤니케이션 사회에 있어서 잘 조직화된 정보에의 접촉은 문자교육을 받은 사람들로 하여금 다른사람들이나 경험을 조정할 수 있도록 자극해 왔다. (6) 마셜 맥루한 (MARSHALL MCLUHAN)의 ‘The Gutenberg Galaxy’ 에서 루이스 머포드 (Lewis Mumford)의 ‘Technics and Civilization’에 이르기 까지 많은 커뮤니케이션 학자들은 문자 교육을 받은 남자들이 여자와 어린아이들에게 교육시스템 안에서 그 역할에 한계를 가해 왔으며 통제된 주변 환경으로 무지한 구문 커뮤니케이션 사회 (Oral Communication Society) 의 일원으로 취급해 왔다는 사실을 지적한다. 전자영상매체의 개방성과 뉴턴식 물리학이 강요된 일상적 논리의 틀을 벗어난 정보의 자유유통은 그러한 한계와 구조로부터 탈피하여 새로운 구조를 형성하는데 기여하는 것은 사실이나 새로운 구조 자체가 최선이라 말할 수도 없으며 또 그에 따른 부작용도 수반된다.

일반적으로 영상매체에 대한 걱정은 앞에 든 매체의 사회적 기능과 영향력 외에도 매체 자체에 대한 의심도 있다.

첫째, 영상은 새로운 매체이기 때문에 불안하다. 예술일반은 때로 와인과 같이 다루어 진다. 걸러지고 숙성되어 식탁에 오르는 질 좋은 와인에 비유된다. 그러나 영상은 그러한 숙성의 과정을 거치지 못한 새로운 매체이며 또 특성상 그러한 과정을 거부한다.

둘째, 영상을 만드는 사람과 소비하는 사람과 그것의 대중성 등 영상물의 사회적 기반에 대한 의문이다.

셋째, 주제를 심도있게 다루지 못할 것이라는 표현 속성과 같은 매체 자체에 대한 의심이다.

대체로 영상에대한 일반화된 편견은 두가지 정도로 나뉘어 진다. 하나는 인쇄문화 찬성론자들로서 매체가 너무 대중적이거나 상업적 동기에 의해 움직인다고 간주하는 그룹이다. 또다른 하나는 영상을 기본 전환용 유희로서 엄격히 규정짓는 다수의 일반 대중들이다. 그들은 단순한 오락물들 역시 지적 요소에 대한 음미가 있어야 한다는 가설을 거부하는 부류들이다. 전자는 영상이 높은 수준의 전통적 예술 형태를 따라갈 수 없다고 믿으며 일반대중은 그럴 필요가 없으며 그래서도 안된다고 주장한다.

인식특성

- 1) 문자인식은 선이다. 해석에 있어서 방향의 강제성을 가진다. 그러나 영상인식은 선택적이다.
- 2) 문자인식에 있어서 단어의 선택이나 단락을 뛰어 넘는 것은 불가능하다. 영상인식은 1/30초, 1/24 초라는 짧은 시간 동안 전체적인 의미의 파악이 가능한 총체적 인지형태 (Denotative Meaning) 를 가진다.
- 3) 문자언어의 기본 요소인 글자들의 크기 변화도, 형태 변화도 는 영상에 있어서의 변화와는 비교가 안되게 낮다.
- 4) 영상은 다양한 색채 언어를 사용한다.
- 5) 언어의 해독에 단어사이의 편차를 읽어야하는 집중력과 고립이 필요하다. 영상은 물리적 물입에 필요한 억제된 에너지가 요구되지 않으며 자연스러운 상태에서 해독이 가능하다.
- 6) 영상언어는 체득훈이 가능하다.

앞에 이미 언급하였다시피 이것은 편견이다. 이러한 편견들은 영상문화의 다변성과 다양성, 영상 기술의 발전을 무시한 채 현재의 영상구조 일 부분과 부작용만을 부각시킨데서 원인한다. 영상은 광범위하게 인류에게 영향을 끼치고 있으며 교육의 정도나 경제적 배경에 관계없이 받아들여

진다. 대중이 그들의 미학적 감수성과 지적 사고를 다듬을 수 없다는 주장은 영상이 가지고 있는 교육적 잠재성과 뉴미디어로서의 발전적 특성을 과소 평가하는 것이다. 마치 조지 오웰의 1984적 커뮤니케이션 편견을 믿고 있는 것이다. 현대 영상은 부정할 수 없이 산업시대의 산물이며 대중매체이다. 그러나 산업시대의 산물인 전자영상매체에 의해 대량생산과 자본주의적 논리로 구성된 산업사회의 불합리한 구조가 개선되고 있다는 사실을 간과해서는 안될 것이다.

앞서도 밝혔다시피 전통적 예술 창작인 들은 영상을 가예술 형태 즉, Pseudo-Art Form으로 규정짓고 싶어한다. 이러한 경멸과 배타는 "영상은 현실의 기계적 재생일 뿐 예술은 아니다"라는 주장으로 나타난다. 시나리오의 영상 제작용 메모이며 영상을 위한 아트디렉션은 스케치 정도로 간주되는 것이 바로 그것이다. 이러한 주장은 시대착오적일 뿐 아니라 주장하는 사람의 자기도취적 만족감 만을 채워줄 뿐 일반 대중에게 심각한 영향을 끼치는 영상문화의 질적 발전에 아무런 도움이 되지 못한다. 어느 시대이건 그시대의 중심이되는 문화가 있어왔으며 그러한 문화에 대한 지원은 곧 사회의 질적 발전을 가져왔다. 지금으로부터 펼쳐지는 얼마간의 시대는 전자영상 문화가 주도적 역할을 할 것이라것에 대해 의심을 하는 사람은 없다. 전자영상문화는 발전적 단계에 있으며 전통적 예술의 개념이나 기준이라는 잣대를 가지고 영상의 예술적, 문화적 가치를 재려하는 절대적 비교는 불가능하며 소모적일 뿐이다.

독일의 심리학자 휴고 뮌스터버그(Hugo Munsterberg)의 주장과 같이 영상은 여러가지의 표현 기초 위에서 일단 영상화되면 독자적인 시간, 공간의 조화와 통일을 통해서 이를 추상화하고 변조하여 특수한 자기 세계를 구축해간다. 이 구축은 곧, 창조이며 관객의 심리적 커뮤니케이션을 전제로 한 예술성을 동반하게 된다. 따라서 영상이란 단순히 시나리오의 문학성, 연극성, 미술성 등의 전통 예술 수단의 종합이 아니라 모든 예술의 본원적 기능을 통합하고 인간 존재의 묘묘한 이미지 활동을 연결하는 것으로서의 총체라고 보는 것이다. 보드리야르가 "영상은 모든 심층적인 것의 소멸을 촉진한다"고 말한 반면, 루돌프 아른하임 (Rudolf Arnheim)은 "문자언어 시대의 시각은 감각적 요소들을 기계적으로 기록하는 측정과 확인의 도구에 불과하여 개념은 지각에서 이탈되어 사고는 추상적인 쪽으로 치우쳤다."고 비판했다.(7) 각각의 매체와 커뮤니케이션 채널은 표현특성으로써 이해 되어야 한다. 영상문화에 대한 예술성 시비는 창작하는 사람의 예술성에 그 기초를 두어야하며 매체자체가 시비의 대상이 될수는 없는 것이다.

영상언어는 그것이 일반화 됨으로 해서 예술 전반의 창작에 심각한 영향을 미친다. 영상은 그 성격 상 창작에 있어서 디지털(Digital)적 기능과 사고를 촉발시킨다. 또한 영상의 일반화는 시각적 사고를 가져온다. 이것은 70년대 이후의 영상적 문학과 회화, 조각, 연극을 통해 쉽게 이야기 할 수 있다. 한편 영상 창작인들의 사회적 도덕성과 그에 따른 책임감을 말하지 않을 수 없다. 일본 상지대의 호세 데 베라 교수는 그의 논문에서 "TV는 벽이없는 학교"라고 말한바 있다. 그의 조사에 따르면 어린이들은 화면과 실재를 구분할 수 없으며 유아는 TV화면의 자극에 대해 초기 간단히 집중한 뒤 뇌가 닫혀 버린다고 한다. 아기의 뇌는 TV의 과도한 빛과 움직임의 변화를 통제할 수 없으며 자신을 제대로 표현하지 못하거나 인간관계가 원만치 못한 자폐적 아이가 생기는 것은 유아기 무방비적 TV노출에 그 원인이 있다고 보는 것이다. 어린이들은 TV를 통해 살인과 사체를 경험하며 한사람이 고등학교 졸업 때까지 TV에서 경험하는 살인사건은 1만 5천건으로 추산한다. 죽음의 존엄성과 엄숙함이 단지 공포와 잔인함으로 남겨지며 TV폭력이 단지 원하는 것을 얻기위한 수단으로써 사용되어 진다는데 문제가 있는 것이다.

허버트 제틀은 "매일 수백만의 일반대중은 미학적 조작을 행하는 영상 창작인들의 기술과 훌륭한 판단력과 의도를 신뢰할 수 밖에 없다. 따라서 고압충전되고 예리하게 계산된 미학적 에너지로 인간을 수술하는 외과의사같은 중책을 영상 창작인들은 떠맡고 있는 것이다."라고 했다. 이는 미학과 윤리, 사회성, 기술적 기교와 도덕적 목적 간의 관련성을 강조하는 것이다. 영상 창작인들은 인간에 대한 진실한 관심을 가지고 있어야 하며 실험적 정신을 통한 자기 개발이 있어야 한다.

나. 한국의 영상산업과 뉴미디어

현재의 영상교육을 바람직한 방향으로 설정하기위하여 요구되는 것은 영상문화의 특질을 검토하는 외에 한국 영상업계의 실상을 검토, 분석하는 일이다. 현재 한국 영화 흥행시장의 규모는 2500억원 정도로 알려져 있으며 이는 전체 영상산업구조 상에서 약 7.9%로써 영화가 이제는 더 이상 영상문화를 대표하는 영상물일 수 없으며 영화의 상영도 극장의 공연장에서만 보던 시대는 지나갔음을 말해준다. 극장은 건본시장으로서의 역할만 할 뿐이며 대부분의 영상물이 새로운 매체를 이용하는 것으로 나타나고 있다. 실제 비디오 시장만 하더라도 그 규모가 1조원을 넘고있어 영상전달 매체에 있어서 새로운 시장 질서가 만들어 지고 있다는 것을 알 수 있다.(8)

(단위 : 억원, %)

| 년도 | 1990 | 1995 | 2000 | 성장률 |
|--------|--------|--------|--------|------|
| 영화(극장) | 1,390 | 2,451 | 2,981 | 7.9 |
| 비디오판매 | 1,300 | 2,885 | 4,646 | 13.6 |
| 비디오대여 | 2,500 | 4,000 | 4,000 | 9.8 |
| 자살과TV | 7,900 | 19,000 | 22,026 | 10.8 |
| CATV | | 1,300 | 10,000 | 50.4 |
| 기타 | | 2,000 | 4,976 | 20.0 |
| 합계 | 13,090 | 31,636 | 48,630 | 14.0 |

새로운 테크놀러지에 의한 영상산업구조의 변화는 그 속도를 더하고 있으며 위의 표에서도 볼 수 있듯이 새로이 등장하는 영상산업들은 전통의 영상구조보다 높은 부가가치를 만들어 내고 있는 것이 사실이다. 이러한 변화는 미국 및 유럽, 일본에 있어서는 훨씬 크게 일어나고 있으며 이에따라 각국의 영상산업에 대한 정책적인 배려 또한 우리와는 다르다고 할 수 있다. 93년 12월 21일 워싱턴 내셔널 프레스클럽에서 미국 엘 고어 부 통 ~~장~~ ^{발령}한이 '초고속 정보통신망' 구상의 실현을 위해 현재 미국 정부는 2020년까지 국가연구교육망(NREN)의 구축과 국가정보기반구조(NII)의 구축에 각각 170억달러와 4천500억 달러의 예산을 확정해 놓고 있다. 이 안에 따르면 민간통신사업자가 미주지역을 광섬유로 연결해 1초에 백과사전 한질정도의 정보를 전송한다는 것이다. 이러한 자국내의 정보통신망 구축을 통해 세계 정보 통신망 시장을 선점하고, 장악하고자하는 미 크린턴 정부의 움직임은 UR타결에 따른 개방화와 국제화의 추세와 맞물려 추진되어 영상정보를 정보의 핵심으로하는 세계의 정보운용 정책에 큰 영향을 주고 있다고 볼 수 있다. 일본은 미국의 '초고속 정보통신망' 구축 전략에 능동적으로 대처하기 위해 정부와 NTT가 2015년까지 45조엔을 투입해 '신사회 자본계획'을 추진키로 했다. 신사회 자본은 차세대 정보통신망 모델(Pilot) 사업과 전국적 광통신망 구축 등이 조요 핵심사업이다. 싱가포르는 국가전산위원회의 주도로 2000년까지 도시국가인 자국을 커다란 지능 섬(Intelligent Island)으로 만드는 'IT-2000'을 추진하고 있다. 유럽 연합도 미국, 일본의 추세에 맞춰 1997년까지 유럽 공동체위원회를 중심으로 1천 800만 달러를 투자해 범유럽 행정기관간 정보통신망인 '고속행정통신망'을 구축하기로 했다.(9) 이러한 정보통신망의 구축과 기술은 그 핵심을 영상정보로 하고 있으며 영상정보의 가공 및 처리를 그 골자로 하고 있다. 정보통신기술은 경제

적 중요성이 크고 사회적 파급효과가 큰 기반기술이라는 특징을 갖고있어 향후 경제, 사회의 변혁을 주도할 것으로 예상된다. 이러한 이유로 지난 94년12월에 마이크로 소프트사의 빌 게이츠회장도 한국을 직접 방문하게 된 것이다. 한국은 2020년까지 45조원의 예산을 들여 초고속 정보통신망을 구축한다는 계획을 지난 94년5월에 발표한 바 있다. 현재 초고속 정보통신망을 위한 인터페이스의 디자인 및 그 응용 프로그램 개발은 미국의 Silicon Graphics, MicroSoft, Oracle사 등 3개사가 집중적으로 개발하고 있으며 국내에서도 3대 종합전자메이커들이 이 사업을 위한 준비를 하고 있다.

위에 설명한 초고속 정보통신망 외에 현재 진행 혹은 집행이 확정된 뉴미디어 영상사업은 케이블 TV와 위성방송사업 등이 있다. 이러한 이유로 그간 영상을 제작 및 기획해오던 방송사, 영화제작사, 광고대행사들은 기존의 구조를 바탕으로 모두 제작 경쟁에 나서고 있으며 그 중 가장 본격화 되고 있는 케이블 TV부문은 95년 1천300억, 96년 5천억이라는 실제적인 수치로 인하여 더욱 경쟁이 치열한 분야이기도 하다. CATV의 경우 방영시간의 70%이상을 국내 제작프로그램으로 채우도록 규정하고 있는 점을 감안해 본다면 이러한 경쟁은 당연한 것이기도 하다. KBS, MBC, SBS 등 각 방송사는 CATV용 프로그램을 제작하는 외에 95년 10월부터 본격화될 무궁화호 위성을 통한 위성방송의 실시문제를 놓고 뉴미디어사업에 이미 상당한 투자와 참여를 하고 있다. (10) 영화계로 볼 때는 1년에 총제작편수 100편 남짓되는 현재의 상황으로는 CATV나 뉴미디어 사업에 프로그램 공급을 주도하겠다는 욕심에 무리가 있다고 판단을 하고 있는 듯하다. 그러나, 영화 시장을 TV와 비디오, 외화직배에 상당 부분 빼앗기고 점점 위축되어가는 국내영화제작의 여건을 활성화하기 위해서라도 CATV용 프로그램 제작 및 배급에의 참여는 불가피하다고 보여진다. 영화계의 여건을 악화시킨 것은 영화계 스스로이기 때문에 영화계도 영상개념에 대한 일대 전환이 필요하다고 보여지며 최근 몇몇 영화제작사들이 뉴미디어 영상제작에의 참여 및 투자가 이루어지고 있는 점은 고무할 만한 일이라고 보여진다. 현대의 영상개념으로 볼 때, 전통적 방식의 영화 산업은 유지되기 어렵다. 따라서, 현대의 정신체계와 영상체계에 맞는 영상물의 제작과 통합적인 개념의 영상기획으로의 유도가 이루어져야 한다.

3. 국내 영상교육 운용 사례

우리나라 대학에서 영상 창작에 대한 교육이 진지하게 받아 들여지기 시작한 것은 1959년 중앙대학에 연극영화과가 창설되고부터라고 볼 수 있

다. 이듬해엔 동국대학교가, 그리고 1962년에는 한양대학교와 서울 예술전문학교가 앞을 다투듯이 연극영화과를 개설하였는데 이 활발한 추세는 5.16혁명 이후 예술을 비생산적인 분야로 간주하는 군부적 의식구조에 의하여, 그 후 약 20년간은 동결되는 결과를 가져왔다. 그 결과 80년대에 들어와서야 비로소 추가로 청주의 청주대학교, 부산의 경성대학교, 천안의 단국대학교 지방 캠퍼스 등이 만들어 졌으며(11) 90년 이후 활발한 영상창작 활동에 힘입어 그에 필요한 영상전문인력이 필요해 짐에 따라 계원조형전문대학, 대전의 대전전문대 영상디자인과 등 전문대학에서 영상디자인과라는 명칭으로의 학과가 먼저 생겨났으며 이는 4년제 정규대학 예술 및 인문관련학과 정원조정, 종과 불가리는 교육행정의 경직성이 가장 큰 이유라 하겠다. 그럼에도 불구하고 94년에 문화부 주도의 한국예술종합학교 내에 영상원이 탄생한 것은 특기할 만한 사실이라 아니할 수 없으며 이는 정부가 최근 발표한 영상산업진흥책의 근본을 이행한 좋은 예라고 보여진다. 결과적으로 최근까지 영상창작을 직접적으로 주도해온 대학은 열군데이며 현재 전문대학까지 합쳐 230여개교에 이르는 우리나라 대학의 규모에 비할 때 참으로 한심한 숫자이다. 미국의 경우 전체 대학의 4분의 3정도에 해당하는 대학에서 영상교육이 실시되고 있다는 사실과 비교하면 우리나라 대학에서 영상이 차지하는 위상이 극명하게 드러난다. 그러나 여기서 드러나는 위상이 단순히 외면적인 사실을 말하는 데 그치지 않고 우리네 영상교육의 질적인 수준을 반영한다는 데 문제의 심각성이 있다. 따라서 영상교육의 교과과정의 방향을 올바르게 하기 위하여 현존하는 우리나라 영상교육기관의 문제점을 교과과정을 중심으로 살펴보고자 한다. 여기에서 영상창작학과가 아님에도 불구하고 신문방송학과를 다름은 실제 현업에서 신문방송학과 출신의 전문인력이 차지하는 비중을 고려한 것이며 그들의 창작분야로의 진출에 대한 책임감있는 교육과 교과과정 상의 문제점을 검증하기 위함이다.

한양대학교 연극영화과 교과과정

| 학년 | 구분 | 과목명 | 학점 | 시간 |
|----|---------|-------------------|----|----|
| 1 | 전필 | 영화개론 | 3 | 3 |
| 1 | 전필 | 작품감상 | 3 | 3 |
| 1 | 전선 | 사진 | 2 | 4 |
| 1 | 전선 | 사나리오작법 | 2 | 4 |
| 2 | 대교 | 문예학 | 3 | 3 |
| 2 | 전기 | 영화이론(1) | 3 | 3 |
| 2 | 전필 | 영화사(2) | 3 | 3 |
| 2 | 전필편집(1) | | 2 | 4 |
| 2 | 전선 | 촬영 | 2 | 4 |
| 2 | 전선 | Production Design | 2 | 4 |
| 2 | 전선 | 사나리오 창작연습(2) | 2 | 4 |
| 3 | 전기 | 영상론 | 3 | 3 |
| 3 | 전필 | 영화워크샵(1) | 3 | 6 |
| 3 | 전선 | 촬영(2) | 2 | 4 |
| 3 | 전선 | 영화연출론 | 3 | 3 |
| 3 | 전선 | 작가연구 | 3 | 3 |
| 3 | 전선 | TV제작실습 | 2 | 4 |
| 3 | 전선 | 영화연기분석 | 2 | 4 |
| 4 | 전필 | 영화워크샵(3) | 3 | 6 |
| 4 | 전선 | CF제작실습 | 2 | 4 |
| 4 | 전선 | 영화와 사회 | 3 | 3 |
| 4 | 전선 | 실험영화론 | 3 | 3 |

- 전필: 전공필수, 전선: 전공선택, 대교: 대학교양, 전기: 전공기초
- 1994.12월 기준 교과과정

서강대학교 신문방송학과

- 전공 (1) 총학점 : 42학점이상
 (2) 필수과목 : 신방 1,2,3 및 199를 이수하고 신방 4,5,중 1과목을 이수해야한다.
 (3) 위의 필수과목 외에 신문방송학과 과목 중에서 27학점 이상을 이수해야한다.
- 부전공 (1) 총학점 : 21학점이상
 (2) 필수과목 : 신방 1,2,3.
 (3) 위의 필수과목 이외에 신문방송학과 과목 중에서 12학점 이상을 이수해야 한다.

| 학년 | 구분 | 과목명 | 학점 | 시간 |
|-----|-----|-----------|----|----|
| 1 | 전필 | 커뮤니케이션 개론 | 3 | 3 |
| 1 | 전필 | 인간커뮤니케이션 | 3 | 3 |
| 2 | 전필 | 매스커뮤니케이션 | 3 | 3 |
| 2 | 선택필 | 방송원론/신문원론 | 3 | 3 |
| 2 | 선택필 | 연극개론/영화개론 | 3 | 3 |
| 3,4 | 전선 | 광고학개론 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 사진학개론 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 조직커뮤니케이션 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 뉴미디어경제론 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 매체경제학 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 기사작성 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 초급라디오제작 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 초급TV제작 | 3 | 3 |
| 2-4 | 전선 | 여론과 선전 | 3 | 3 |
| 1-4 | 전선 | 대중문화론 | 3 | 3 |
| 1-4 | 전선 | 매스컴조사방법론 | 3 | 3 |
| 1-4 | 전선 | 매스컴 연구 | 3 | 3 |
| 4 | 전필 | 졸업논문 | 3 | |

- 전필: 전공필수, 선택필: 선택필수, 전선: 전공선택
- 1994. 12월 기준 교과과정

위의 두대학은 여러대학들 중 임의로 선택된 것이며 여러대학의 교과과정을 공통적으로 살펴보았을 때 연극영화과의 경우, 이론교육보다 실기교육을 2:1의 비율로 강조하는 서울예술전문학교를 제외하고 나머지 6개 대학의 경우 이론과목과 실기과목이 거의 50:50의 비율로 균등하게 개설되어 있다. 신문방송학과는 어느대학이나 이론위주로 구성되어 있으며 이론교육 또한 창작이론에 대한 것이기보다는 매체에 대한 것으로 구성되어 있다. 양 학과 공히 이론 교육에 있어서 문제가 되는 점은 변화하는 매체환경에 있어서의 창작활동을 이론적으로 충분히 뒷받침할 만한 복합적이며 미래지향적인 이론교육이 이루어지지 않고 있다는 것이며, 현재의 영상산업구조나 영상문화의 구조에도 적합치 못한 이론 구조를 가지고 있는 것이다. 이런 문제가 대두되는 가장 큰 이유는 창작의 근본이 다름에 그 이유가 있다고 보여진다. 위에서도 보듯이 연극영화과의 경우 그 이론적 구성을 살펴보면 알 수 있듯이 문학적 구조가 그 창작의 근본을 이루도록 구성되어 있으며 신문방송학과는 대중언론을 위한 구조로 되어있다. 이는 우리가 앞서서도 살펴본 바와같이 영상문화의 구조와 인식이 과거의 대중문화적 획일주의나 문학적 서술주의와는 다르게 변하고 있다는 관점에서 본다면 수정이 불가피하다고 보여진다. 분명 문학적 관심에서의 영상접근과 언론적 관심에서의 영상접근은 그 교육에 있어서 영상예술 자체에 대한 가능성보다는 목적에 대한 편협한 기능주의를 만들기 쉽기 때문이다. 목적에 대한 편협한 기술주의를 우려하는 이유는 연극영화학과가 연극과 영화라는 매체위주로 구성되어 있으며 신문방송학과가 신문과 방송이라는 매체를 위해 구성되어 있다는 사실이다. 현재의 영상구조로 볼 때 매체는 수도 없이 늘어날 전망이다. 그때마다 그에 걸맞는 학과를 설립해야하는가하는 의문이 안들 수 없기 때문이다. 영상은 그러한 매체를 이용하여 전달되는 예술의 한 형태라는 사실이 영상의 교육방향과 교과과정에도 나타나야하며 학생들에게는 그를 통한 응용과 발전의 가능성을 알도록해야한다. 영상은 이제 더이상 특별한 기술이 아닌 어느 매체이나 적용가능한 기초예술이기 때문이다. 이론교육의 또한가지 문제점은 영상예술은 산업화되어 있으며 동시에 창작이라는 사실에 대한 이론적 뒷받침이다. 따라서 연극영화과의 경우, 합리적 영상창작을 위한 마케팅 이론이나 매체 이론, 뉴미디어에 대한 대비가 전혀 안되어 있다는 것과 신문방송학과는 경우, 창작에 대한 미학적 관점에서 이론이 결여되어 있다는 것은 영상예술을 다룸에 있어서 균형잡히지 않은 교과과정인 것이다.

실기에 있어서의 문제점은 그 편성과 교육내용에 있다. 연극영화과의 설립이유와 실기수업이 주고 있는 장점이라면 창작을 할 수 있는 능력있는 영상인의 배출일 것이다. 그럼에도 불구하고 영화창작을 교육받고 배출된 많은 연극영화과의 학생들이 실제 영화보다는 광고영상 쪽에 많이 취업해 있으며 오히려 영화진흥공사에서 단기간의 교육에 의해 배출된 영상인들이 영화분야에서 활발한 활동을 펴고 있다는 것은 연극영화실기교육의 문제점을 단적으로 말해주고 있다고 보겠다. 각 대학 공히 나타나고 있는 문제점으로는 실기교육시간의 부족과 실기용 기자재의 부족이다. 영화를 전공하는 학생에게 있어서 1,2,3,4학년을 거치며 배울 수 있는 교과목들이 현재의 영화를 이해하고 제작할 수 있는 수준이 아님을 알 수 있다. 특히 영상창작에 있어서 필수적인 조명과 음향 등의 과목은 전혀 제공되고 있지 못하며 현대 영상을 이해하기위한 컴퓨터를 이용하는 영상에 대한 배려는 찾아보기 힘들다. 하물며 초고속정보통신을 위한 인터넷 등의 영상창작은 꿈꾸기도 어려운 실정인 것이 현재의 교과과정인 것이다. 모든 영상에 대한 실기교육이 영화라는 목적성에만 맞도록 구성되어 있으므로해서 다양한 매체에대한 훈련이 부족하며 졸업 후 그 적용에 문제가 있다. 현재 대부분의 연극영화과 경우, 한 학과에 부여된 전공과목과 전공선택과목이 제한된 이수학적 범위내에서 연극과 영화, 두 분야로 나뉘어지기 때문에 전문분야에 대한 교육량이 자연히 떨어지며 교육의 질적 향상 또한 기대하기 어려운 실정이다. 영상창작 교육에 있어서 실기와 이론의 교육기능 및 근거는 창작에 대한 미래적인 적용과 합목적성에 있다고 보면 현재의 실기와 이론은 어느 것에도 적합하지 않다고 볼 수 있다. 실기를 통한 현실적인 적용에도 실패하고 있으며 미래의 연구의욕 또한 제공하고 있지 못하다. 대학에서의 실습이 그 자체로 모든 부문을 필요충분하게 만들 수는 없다고 보나 영상작가로서 최소한의 필요 과목 조차 결여되어 있다는 것은 문제가 아닐 수 없는 것이다. 이러한 이유로 현재의 영상교육에 대한 재검토는 불가피하다고 보여지며 특히 영상작가가 창작인으로 커나가는 데 필요한 영상을 위한 기본적인 조형교육은 시급하다고 보는 것이다.

4. 외국 영상교육 운용사례

가. 일본 무사시노대학 영상학과

일본의 무사시노 대학은 1929년에 '제국미술학교'라는 이름으로 출발하여 1985년에 '공간연출 디자인학과'와 1990년 '영상학과'를 개설함으로써 디자인의 혁신적인 개념을 교육에 도입한 학교이다. 영상학과는 경우

학과와 석사과정이며 학부의 입학정원은 각 학년 60명씩으로 총 240명이며 입학시험은 국어, 외국어, 수학, 소논문, 감각테스트로 이루어져 있고 92년도 입학경쟁률은 11.7:1이었다.

교과과정

공통과목

서양미술사개론, 서양미술사각론, 일본미술사개설, 일본미술사각론, 동양미술사개론, 서양건축사, 일본건축사, 디자인사, 생활사, 일본공예사, 형태학, 조형심리, 색채학, 현대미술론, 근대건축론, 문명론, 영상기초, 근대기술사, 커뮤니케이션 예술표현론, 인상론, 컴퓨터연습, 인간공학, 미술해부학, 일본경제론, 국제경제론, 정보이론, 사진개론, 연출연구, 문헌연구, 환경생태학, 구조역학개론, 매스컴론, 일본근대문학

1학년

영상의 본질을 연구하는 것으로부터 시작하여 **회화**, 디자인 등을 학습 영상기법기초, 회화1, 조소1, 디자인1, 컴퓨터연습1, 영상설계1, 영상원론

2학년

1년차의 필수과목과 연계하여 보다 발전된 단계의 학습과 기초적인 기법을 완성한다. 영상기법은 필름, 2-D C.G., Video중 택일 회화2, 조소2, 디자인2, 영상설계2, 컴퓨터연습2, 영상1(필름), 영상2(2-D,C.G.), 영상3(비디오)

3학년

드라마, 영화, 다큐멘터리, 3-D CG, 비디오아트 등 전문 분야에의 선택이 주어진다. 영상4(시나리오 드라마영화), 영상5(3D CG, Documentary), 영상6(VIP, NET)

4학년

CM, 하이비전, 실험영상, 전자사진 등 첨단영상을 학습하며 졸업제작을 통하여 작품을 제작. 영상7(광고영상), 영상8(실험영상), 영상9(3D CG), 영상10(전자사진), 영상11(HD-TV)

실기실 및 부대시설

촬영용 스튜디오, 비디오스튜디오, A/V기기 강의실, 사진현상실, 영상편집실, 70인치 Rear Projector 강의실 콘트롤 데스크 강의실, 컴퓨터 센터 / 워크스테이션 1, 2 / 라보 A,

영상강의실 A B, CG 실기실,영상실기실,3D실기실,사운드실기실, 편집실, 하이버룸 (컴퓨터와 필름, 비디오, 사진, CG화상 등 미디어 복합장비), MAY극장 (미니 극장시설에 16mm 필름 영상장비와 텔레시네장비)

미디어 아트라보 (특수효과용 비디오, 컴퓨터화상, 3차원 애니메이션, 디지털연주, 신소재와 영상센서를 이용한 관객참가형 작품발표등 첨단 연구실), 전시실, 영상자료실

나. 미국 ART CENTER COLLEGE OF DESIGN

Art Center College of Design은 6개학과 11개전공으로 이루어진 디자인 전문 교육기관으로써 미국뿐만아니라 약 32개국으로부터온 학생들로 인하여 예술분야의 국제적 환경을 파악하고 그것을 교육에 적용하여 좋은 결과를 얻어왔다. Art Center College of Design의 교육이념은 전문가직사고, 전문가적 기술, 전문가적 태도를 기르는 것이다. 교육이념이 말해주다시피 전문적 디자인 교육만을 위한 학교이다. 미국의 대부분의 대학에서 시행하고 있으며 또한 이제는 한국이나 일본, 유럽의 대부분 학교에서 일반화 되다시피한 1,2학년에서의 교양과목 위주의 교과과정과 3,4학년에서의 전공 위주교육의 관례는 Art Center College of Design에서는 부분적으로 무시되고 있다. 즉, 1학년부터 전공위주의 교육이 시행되고 있다. 또한, 교과과정을 통하여 다시 검토되겠지만 각 학과간의 학습연계와 모든 전공의 컴퓨터 교육을 통하여 앞으로의 디자인 환경에 대처한다는 교육계획을 가지고 있다.

Art Center College of Design이 지향하는 교육적 목표는 최고의 이론가이자 최고의 실무디자이너 배양이다. 이는 교육행정 상에서 가장 두드러지게 나타난다. Art Center College of Design은 약 1100명의 학생과 227명의 교사로 이루어져 있으며 그중 전임교원은 50명가량이다. 전임교원은 강사 초빙과 학생및 강사의 스케줄관리를 주된 업무로 하고 있으며 강사들은 대부분 각 강의 분야의 국제적 디자인 환경에 영향을 끼치고 있는 전문디자이너들이다. 각 학과별 학생수는 약 7-20명가량이며 대부분의 강의는 과제를 통한 평가에의해 이루어진다.

ACCD의 디자인 교육에 있어서 특이점은 자율학습 (Independent Study)이다. Independent Study는 학생 스스로 개인의 프로젝트를 진

3/12 행해 나가는 학습으로서 일반적으로 상급학기의 일정평점 이상을 취득한 학생을 대상으로 이루어진다. 학생은 자신이 진행할 프로젝트를 교수와의 면담을 통해 스스로 결정한 후, 기획, 전개, 완성시키는 교과과정이다. 일반적으로 Independent Study는 학생과 교수의 일대일 학습으로 이루어지며, 따라서 학생으로 하여금 좀더 심도깊은 학습과 작품 완성도를 유도하게 된다. 디자인 교육에 있어서 Independent Study의 가장 큰 장점은 Creative 작업이 어차피 개인적으로 볼 땐 스스로와의 창작 전쟁이라는 점에서 자신을 관리하고 조절할 수 있는 능력을 키워준다는데 있다. ACCD교육의 또한가지 특기할 만한 교육 형태는 Honors Semester 일 것이다. 졸업 평점이 일정 학점이상되는 졸업생 중에서 본인의 희망에 따라 자신이 진행하던 프로젝트를 한학기 더 무료로 공부할 수 있게 하는 과정이다.

COMPUTER GRAPHICS 학과

ACCD에서의 컴퓨터그래픽 교육은 3가지의 목표를 가지고 있다.

첫째, 다른학과의 교과과정안에서 컴퓨터를 이용하여 학생들이 전통적인 방법으로 풀어오던 문제에 대해 새로운 해결책을 찾을 수 있도록 하는 통합적 활용이다. 이것은 의외로 놀라운 효과를 가져올 수 있다. 왜냐하면 컴퓨터가 침투하지않은 분야가 없을 뿐더러 창작시간을 줄여주기 때문이다.

둘째, 정보를 찾거나 만드는 매체로써, 장소로써, 혹은 도구로써 컴퓨터를 이용하는 교육인 컴퓨터 그래픽 전문인을 키워내는데 있다.

셋째, 교양과목과 실기과목 간의 갭을 이어주는 다리로서 컴퓨터를 이용하는데 있다. 시각, 청각정보의 도서관으로써 회화, 사진, 디자인 역사 등을 디스크에 저장하거나 참조용으로 사용하고 그러한 데이터 뱅크를 다른 과목과 연결하여 이용하는데 있는 것이다.

1. Personal Computer for Design
컴퓨터를 이용한 디자인 기초. PC를 이용하여 교육
2. Introduction to Computer Paint System
컴퓨터의 Paint Program을 이용한 디자인 프로젝트진행
3. Introduction to Desktop Design
컴퓨터에 대한 기초지식을 위한 수업.

4. Hypercard : New Presentations
필수과목. 컴퓨터의 멀티미디어 프로그램을 이용한 프레젠테이션 수업.
5. Desktop Video Production Techniques
필수과목. 영상의 새로운 미디어로서의 Desktop Video 학습 영상학과와 연계수업.
6. Desktop Publishing Graphic Design Workshop
필수과목. 지면 인쇄를 위한 프로그램을 이용하여 그래픽, 광고 일러스트레이션학과와 연계프로젝트 진행
7. 3-D Computer Modeling
필수과목. Alias System을 이용하여 3-D Modeling 수업.
8. 3-D Computer Animation
필수과목. Alias System을 이용하여 Animation Project진행
9. Personal Design Systems (2-D, 3-D)
필수과목. 2-D, 3-D에 대한 기초수업.
10. Interface Design
필수과목. 컴퓨터의 프로그램 언어를 사용하여 소프트웨어용 인터페이스 디자인. 컴퓨터 프로그램 개발과 그에 대한 시각화 작업.
11. Video Animation Project
영상학과와 컴퓨터및 비디오 영상을 이용하여 애니메이션 프로젝트 진행

영상학과

상급학기의 수업은 영상의 기초적 효과들에 대하여 학습하도록 집중되어 있다. 기초과정Cinematography, Lighting, Production Design, Directing, Editing 등의 수업을 통하여 영상매체의 특성을 배운다. 영상학과 학생들은 TV 광고로부터 시작하여 영화, 뮤직비디오에 이르기까지 영상으로 이루어지는 Communication은 모두 다루어야 한다. 연출 위크샵들은 헐리웃 연기자들과의 협업작업에 의해 이루어진다. ACCD에서의 영상 수업은 예산, 스케줄 관리, 계약, 인허가 관계 등 영상 제작상의 모든 면을 학습한다. 학생들은 실제의 TV용 공익광고를 공공단체와 진행, 제작해야 한다. 영상학과 학생들은 연기자, 음악가, 아트 디렉터, 일러스트레이터, Production Designer 등 다른 예술및 디자인 분야와의 연계작업을 진행해야 한다.

1) 1학기

문화사영상연출1

기초 영상 연출. 연출자로서의 기본적인 영상 지식 수업과 기초적 연기수업을 통해 연기자들과의 협업에 대한 지식을 얻는다. 영상연출의 기술적 요소들과 영상언어, 스크립트 분석 등을 학습.

기초영상 제작1

영상작품 제작을 위한 기초 수업. 제작 단계별 프로세스와 작품을 통해 학습

기초요소와 전개

기초시각 언어에 대한 소개. 점, 선, 면, 공간을 이용 형태구성의 요소를 분석하고 채도, 명도, 색상을 학습. 시각 인지도와 매체이용기술을 통해 기초디자인의 이용을 학습한다.

기초사진형태분석

2) 2학기

영작문성공심리학

전문 작가로서의 스트레스를 현명하게 컨트롤 하는 방법과 ACCD에서 작업과 과제로부터 오는 스트레스를 컨트롤하는 방법에 대하여 토론

기초 조명

조명에 대한 기초수업. 매주 촬영 후, 매주 작품 평가.

영상 작법1

영상을 위한 스크립트 구성. 개념의 시각화를 위한 준비단계.

영상 편집1

16 mm Film과 Sound Film을 이용하여 TV용 드라마 편집 진행.

영상 연출2

연출 기법과 무대연출, 연기자 컨트롤 학습. 촬영 후 평가.

촬영 기법1

16 mm 카메라와 렌즈, 필립, 영상비례 등 촬영에 관련된 기초 학습. 촬영후 평가.

3) 3학기

영상 발달사1

역사적 영상작품 시사를 통한 영상사 연구.

기초영상제작2

TV용 광고 영상 및 다큐멘터리 제작.

영상 연출3

연출기법과 연출자로서의 연기지도 학습.

영상 작법2

영상용 스크립트 구성.

다큐멘터리 기초영상

역사적 다큐멘터리 영상 시사및 작품 제작. 애니메이션1 컴퓨터 애니메이션 및 애니메이션을 통한 광고, 오락, 순수 영상 제작.

4) 4학기

영상 발달사 2영상조명1

조명기자재와 조명 테크닉 연구. 촬영후 평가.

SoundFilm 제작1

영상 속에서의 음향의 개념과 동시녹음, 컴퓨터 음향 편집 등을 통한 음향수업.

영상 제작1

기획, 예산, 스태프구성으로부터 완성에 이르기까지 개인작품 제작.

영상 편집2

필립 편집과 필립 현상 기술, 음향과 영상의 관계 등 학습.

영상 작법 3

5) 5학기

촬영기법 2영상제작 2비디오 제작1

TV방송용 영상제작. 방송용 전자장비를 이용한 작품 제작.

영상 조명 2영상기획과 경영

기획자 입장에서 본 영상 제작. 영상에 있어서의 프로듀서의 역할 및 책임 학습, 영상 기획 - 스크립트 분석, 스토리보드, 예산 산출, 제작스텝 구성, 제작스케줄 관리, 연기자 캐스팅, 세트디자이너와 구성, 특수효과, 계약, 인허가 문제, 영상법률 문제 등 - 분석.

| | |
|--------------------|----------------------|
| <u>연기 연출 워크샵 1</u> | |
| <u>영상 분석1</u> | 작품시사를 통한 영상 분석. |
| <u>광고 영상1</u> | 광고 전공자와 연계 협업. |
| <u>영상 워크샵1</u> | 타 전공과의 연계를 통한 영상 제작. |
| <u>순수영상</u> | |
| <u>워크샵1</u> | 다큐멘터리 및 순수영상 제작. |

7) 7학기

| |
|-----------------|
| <u>영상 워크샵 2</u> |
| <u>선택</u> |
| <u>선택</u> |
| <u>선택</u> |

| | |
|-----------------------------|-----|
| <u>Mixing Console</u> | 2대 |
| <u>Interlock Projection</u> | 1대 |
| <u>애니메이션 스탠드</u> | 1대 |
| <u>Acme Camera</u> | 1대 |
| <u>Silicon Graphic 컴퓨터</u> | 5대 |
| <u>컴퓨터 출력용 베타캠</u> | 2대 |
| <u>애플 컴퓨터</u> | 20대 |
| <u>시사실 (450석, 80석)</u> | 2개 |
| <u>스튜디오 (4600 평방피트)</u> | 2개 |
| <u>시사용 대형비디오 프로젝터</u> | 2대 |
| <u>시사용 비디오, TV 세트</u> | 4대 |
| <u>16mm 필름 프로젝터</u> | 4대 |
| <u>스트린</u> | 4 |

8) 8학기

Advanced Film Production Workshop

| |
|-----------|
| <u>선택</u> |
| <u>선택</u> |
| <u>선택</u> |
| <u>선택</u> |

장비

| | |
|--|-----|
| <u>8mm Camera</u> | 16대 |
| <u>16mm Camera</u> | 12대 |
| <u>35mm Camera</u> | 3대 |
| <u>U-Matic Camera</u> | 3대 |
| <u>BetaCam</u> | 2대 |
| <u>HMI 를 포함한 조명장비일체</u> | |
| <u>그립장비 일체</u> | |
| <u>비디오 편집 장비 (U-Matic 편집세트, S-VHS)</u> | |
| <u>비디오 편집기</u> | 3개 |
| <u>필름편집기 (무비오라)</u> | 15대 |
| <u>필름편집기 (Flatbed)</u> | 3대 |
| <u>필름편집실</u> | 19개 |
| <u>Nagra</u> | 3대 |
| <u>Sound Transfer 콘솔</u> | 1대 |

5. 영상디자인 교육방향과 교과과정

교육과정을 결정 하기에 앞서서 우리는 과연 '어떤 사람을 키워내려하는가?'하는 문제를 우선 생각해야 할 것이다. 앞서 말한바와 같이, 영상을 통한 직업과 직능은 최근 10년 사이에 상당히 증가하였으며 그 대부분이 과거의 영화, 언론적 영상개념 만으로는 분류 불가능하며, 이렇게 증대되는 영상의 새로운 분야에 대한 직업과 직능은 현재 대학 내의 어노학과에서도 교육을 하지않으므로 해서 영상의 범주에 속해 있으면서도 소외되어 있는 것들이며 더욱 중요한 사실은 이러한 새로운 범주의 직업과 직능이 미래주도형 산업의 근간을 이룬다는데 있다. 따라서 영상교육은 영상의 기본인 조형적, 미학적 접근을 근본구조로 하여 신기능과 직능의 교육과정을 필수적으로 포함해야한다.

| | |
|--------------------|--|
| <u>영상교육개념</u> | (1) 국제화, 정보화 (2) 신기능과 직능의 교육과정 포함 |
| <u>필수적 교육과정</u> | |
| <u>TV 방송, 영화제작</u> | 프로듀서, 스크립터, 작가, 연출자 영상 아트디렉터, 편집기사외 |
| <u>신문, 출판, 인쇄</u> | CD-rom 및 Digital book의 아트디렉터외.. |
| <u>영상기획</u> | 실험영상, 다큐멘터리외.. |
| <u>이벤트기획</u> | 이벤트기획자, 연출자, 전시영상기획 |

및, 연출외..

컴퓨터 및 소프트웨어개발 컴퓨터애니메이터, 인터페이스

프로듀서, 프로그래머, 전자사진CAD Designer외..

광고제작 광고 프로듀서, 연출자, 크리에이티브

디렉터, 스타일리스트, 광고영상 아트 디렉터외..

기타 비디오아트, 네트워크 아트, 홀로그램외..

가. 교과과정

영상디자인 교과과정은 학생들에게 계속적으로 변하는 산업사회의 복잡한 상황에 대응하기위한 예술매체의 효과적 운용을 익히게 한다. 하급학년의 수업은 영상의 기초적 효과들에 대하여 학습하도록 집중된다. 기초과정의 영상, 촬영, 조명, 공간연출, 영상연출, 편집 등의 수업을 통하여 영상매체의 특성을 배운다. 영상디자인 교과과정은 애니메이션으로부터 TV광고, 영화, 비디오아트, 멀티미디어, Interface 제작에 까지 영상으로 이루어지는 커뮤니케이션의 모든 부문을 교육과정으로 포함한다.

1년차

영상예술의 근본을 연구하는 것으로부터 시작하여 조형예술의 기초를 학습하여 영상창작을 위한 기초를 닦는다. 일반교양, 영상기초, 조형기초, 영상의 개념이론으로 구성되며 2년차의 전공기초 교육과정 상의 과목 분화와 심화 과정에 대비한 기초를 쌓는다.

조형기초는 평면조형, 입체조형, 색채학으로 이루어지며, 영상기초는 기초영상제작, 애니메이션, 기초제작기법, 기초컴퓨터그래픽스 등으로 이루어진다. 개념이론으로는 영상의 기본적인 미학이론을 다루는 영상원론과 영상발달사 등을 다룬다.

2년차

조형, 전공기초, 영상이론으로 구성한다. 기초조형으로부터 발전시킨 조형과목은 형태에 대한 조형실습인 형태분석과 프로덕션 디자인의 개념을 확장시킨 시닉디자인으로서의 공간연출로 이루어진다. 또한 전공기초는 영상의 기본구조인 빛, 시각, 시간, 음향으로 분류하여 빛에서는 조명을 시각에서는 촬영기법을 시간에서는 편집을 수업하며 음향에서는 음향기법을 학습한다. 이외에 전체를 묶어 영상제작1을 학습하며 합리적인 영상창작을 위한 영상기획기초를 공부한다. 영상이론으로는 영상미학과 영

상분석, 정보이론 등을 공부한다.

3년차

영상공통과목, 영상전공과목, 영상이론으로 구성된다.

영상공통과목은 영상의 모든 분야에 공통적으로 이용되는 부문들을 포함하여 공간연출2, 조명기법2, 촬영기법2, 편집기법2, 음향기법2 등으로 구성된다. 영상전공은 4분야로 분리되는데 (1)TV/영화 (2)애니메이션/C.G. (3)광고영상 (4)Multi-media 등으로 분리된다. TV/영화전공은 기존의TV와 영화 영상창작물들을 제작하며 이는 다른 전공과의 연계를 통한 종합적인 창작교육을 이룬다. 애니메이션/C.G.전공은 모든 애니메이션 부문을 학습하며 특히 컴퓨터를 이용한 애니메이션을 학습한다. 광고영상은 모든 매체를 통한 광고활동용 영상물을 제작한다. 멀티미디어전공은 이벤트용 Vanue Film과 컴퓨터 인터페이스, 비디오 아트 등 뉴미디어 분야의 영상을 제작한다. 각각의 영상전공은 영상제작 1,2를 전공별로 실시하며 공통적으로 영상기획1,2를 과목간 연계수업으로 진행한다. 영상이론으로는 영상 발달사와 영상분석, 매스콤론 등을 학습한다.

4년차

전공과정의 심화와 전문화를 위한 제작 워크샵 및 스튜디오 위주의 교육이 이루어진다.

각 전공분야별 실기가 이루어지며 이와 함께 영상기획수업이 연계되어 학습된다. 또한 졸업을 위한 졸업작품제작이 이루어지며 졸업작품을 통하여 졸업시정을 한다.

나. 시설및 장비

시설 부문

1. 스튜디오

a. 스튜디오A/200평

동시녹음용

부조정실

카메라 창고

조명 창고

자동 조명시설

상, 하수도

가스

- 분장실
회의실
세트출입구
압실
b. 스튜디오 B /150평
동시녹음용
기자재 창고
자동조명시설
상, 하수도
분장실
회의실
세트출입구
압실
2. 편집실
a. VTR 편집실/8평형
디지털 베타 캠실 2개
냉난방 시설
환기 시설
Hi-8 편집실 8개
냉난방 시설
환기 시설
b. 필름 편집실/10평형
무비오라 편집실 10개
Flatbed 편집실 4개
냉난방 시설
환기 시설
3. 애니메이션 촬영실 /10평형
a. 일본식 애니메이션 스탠드 룸 -1개
냉난방 시설
환기 시설
압축공기 분사시설
b. 미국식 애니메이션 스탠드 룸 - 1개
냉난방 시설
- 환기 시설
압축공기 분사시설
4. 컴퓨터 디자인실
a. 워크 스테이션 룸/40평
냉난방 시설
환기 시설
b. 출력실 10평
냉난방 시설
환기 시설
c. P.C. 룸 -60평
냉난방 시설
환기 시설
5. 시사실(시청각실)/50평
6. 녹음 스튜디오
a. 스튜디오 A /30평
냉난방 시설
환기 시설
b. 스튜디오 B /15평
냉난방 시설
환기 시설
7. 시청각 도서실 /100평
8. 소품실/30평
9. 일반 강의실
자동 스크린
VHS/Hi-8 Player
TV 모니터
10. 창고

1. 필름 카메라

| | |
|--------------------|----|
| a. 16mm 카메라 세트 | 8대 |
| b. 35mm 카메라 세트 | 2대 |
| c. 애니메이션용 35mm 카메라 | 2대 |

2. 비디오 카메라

| | |
|------------------------|----|
| a. 스튜디오용 카메라 세트 | 3대 |
| b. 디지털 베타캠 세트 | 2대 |
| c. Hi-8 3CCD 카메라 세트 - | 6대 |
| d. 그래픽용 3CCD 카메라 및 스탠드 | 2대 |

3. 비디오 편집 장비

| | |
|--|----|
| a. 디지털 베타캠 편집 세트 | 4조 |
| (각 편집실 당 디지털 베타캠 3대, 디지털 스위처, TC GenerAtor, TBC, Edit Controller 등 포함) | |
| b. 컴퓨터 출력용 디지털 베타캠 | 2대 |
| c. Hi-8 3CCD 비디오 편집세트 | 8조 |

4. 필름 편집 장비

| | |
|------------------------------|------|
| a. 무비오라 | 10대 |
| b. 16mm 용 Steenbeck | 3대 |
| c. 35mm 용 Steenbeck | 1대 |
| d. 16mm 용 Splicer | 25대 |
| e. 35mm 용 Splicer | 2대 |
| f. 16mm 네가티브 편집용 Hot Splicer | 4대 |
| g. 35mm 네가티브 편집용 Hot Splicer | 1대 |
| h. 16/35mm 겸용 Synchronizer | 20대 |
| i. Film Rewinder | 30세트 |
| j. Trim Beam | 40세트 |
| k. 투광관 | 20개 |

5. 애니메이션 촬영실

| | |
|---------------|----|
| a. 1Kw 텅스텐 조명 | 4개 |
|---------------|----|

| | |
|--------------------|-----|
| b. 카메라용 편광 필터 | 2개 |
| c. 조명용 편광 필터 | 4개 |
| d. 셀 보관용 캐비닛 및 보관대 | 2세트 |

6. 컴퓨터실

| | |
|------------------------|-------------------------------|
| a. WorkStAtion 급 컴퓨터 | 5대 |
| b. MACintosh | 20대 |
| c. IBM PC | 20대 |
| d. 레이저 프린터 | 4대 |
| e. 칼라 프린터 | 2대 |
| f. Removable Hard Disc | 4대 |
| g. Film Scanner | 1대 |
| h. 칼라 스캐너 | 2대 |
| i. Datashow | 1대 |
| j. CD Rom 드라이브 | 10대 |
| k. Wacom 디지털타이저 | 50대 |
| l. 소프트웨어 | (워크스테이션용, PC 및 매킨토시용 프로그램) |
| m. 영상출력용 주변기기 | |

7. 시사실

| |
|-----------------|
| a. 16/35mm 프로젝터 |
| b. 비디오용 빔 프로젝터 |
| c. 슬라이드 프로젝터 |
| d. 오버헤드 프로젝터 |

8. 녹음 스튜디오

| | |
|-------------------------------------|----|
| a. 32CH 믹싱보드 | 2대 |
| b. 8 Track Interlock Recorder | 1대 |
| c. 4 Track Recorder | 2대 |
| d. Interlock Film Projection System | |
| e. Nagra | 2대 |
| f. 마이크 | |
| g. 스피커 | |

h. Midi 용 컴퓨터 2대

i. Boom, Boom Stand

j. 보조 믹서

k. CD Player

l. LP Player

m. Digital Tape Recorder

n. Amp

9. 소품실

자료관리용 PC 1대

10. 일반강의용

a. 슬라이드 프로젝터

b. OHP

c. 16mm Film Projector

11. 교수 연구용

a. VHS Player, Monitor

b. PC 급 컴퓨터

6. 맺음말

이상으로 우리는 영상디자인분야의 각 교육기관 간의 교과과정 상의 차이점과 시설, 장비 등을 비교하고 그를 통하여 미래지향적 영상교육을 위한 교과과정 상의 표본과 시설 및 장비의 표본을 검토하였다. 앞에서도 밝힌 바와같이 영상산업과 그에 대한 교육은 미래주도형이며 현재진행형이다. 따라서 어느 국가나 어느 대학이 특정 우위를 점하고 있다고 보기는 어렵다. 한국으로 볼때는 새로운 교육적 투자가 시급한 분야이며 기존의 영상 관련학과의 경우 그 교과과정과 운용에 수정이 불가피하다고 보여진다.

영상교육만큼 재정적 투자가 필요한 분야는 많지 않다. 이것이 정상적인 영상교육을 어렵게 만드는 주요 요인 중의 하나이기도 하다. 그러나 교육이 연필과 종이, 물감만으로 이루어지던 과거와는 다르다. 새로운 영상교육을 위해서는 선진국보다 오히려 앞서가는 투자가 필요하며 그러한 투자가 이루어질 때 우리가 기대하는 영상예술가의 탄생을 보게 될 것이다. 영상예술은 소프트 산업을 대표한다. 영상예술은 투자가 이루어지면 그 결과가 가시적으로 나타나는 일반과학기술과는 다르다. 영상에 대한 교육적 투자가 오늘 이루어졌다고 하여 갑자기 한국의 스티븐 스피버그가 탄생하는 것이 아니다. 따라서 교육행정이 및 정책결정권자들에게는 끝없는 투자의 연속으로 보일 수도 있으나 10년 후의 문화적, 산업적 승리를 위한 인내가 필요하다고 보겠다. 또한 미래의 영상매체가 가져올 영상 예술의 가변성을 고려한 기초예술로서의 영상의 조형성 및 철학을 다듬을 필요가 있다. 영상의 조형적 기초는 그 기능적 기초 못지 않게 중요하여 기능적 기초가 현실적용의 문제라면 조형적 기초는 영상예술 자체의 응용기초라고 볼 수 있는 것이다. 따라서 현재의 기능주의적 학과편성 및 교과과정은 즉시 수정되어야 하며 영상예술의 기초가 되는 조형성 및 미학에 대한 교과편성이 이루어져야 한다. 이는 현재의 미술대학이 가지고 있는 조형기초나 미학과는 그 성격 및 운용을 달리해야 하며 영상예술 고유의 조형성 및 미학에 그 바탕을 두어야 한다. 지금까지 살핀 바와 같이 영상교육의 정상적 운용 및 체계의 정비는 우리에게 시급한 과제이며 결국은 미래에 주도적 산업이 될 영상산업의 주도라는 결과를 가져올 것이다.

REFERENCES

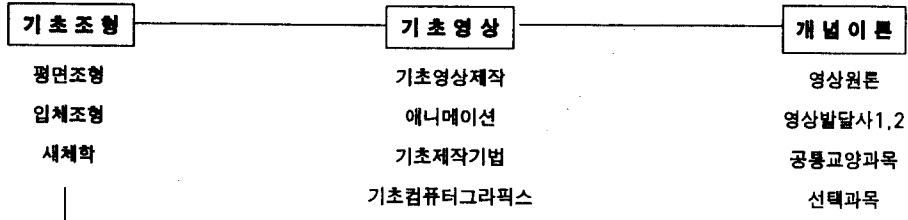
1. 권중운. 교육시장개방과 한국영화교육의 향방, 한국예술종합학교 1994
2. Hickey, James Williams. Cinemaesthetics, Columbia University, 1990
3. Meyrowitz, Josua. No sense of place : The impact of electronic media on social behavior, Oxford University Press, 1985
4. Zettle, Herbert. 영상미학(Sight and sound), 서강대학교 출판부, 1985
5. Mumford, Lewis. Technics and civilization. Harbinger Book, 1963
6. Ong, Walter J. Orality and Literacy, Methuen, 1982
7. Arnheim, Rudolf. Art and visual perception. U.C. California Press. 1974
8. 삼성경제연구소, 영상소프트산업 현황분석, 1993
9. 삼성데이터시스템, Information Superhighway, 1994
10. 문상식, 조선일보, 1994.10.2.
11. 특수학교 설립 운영방안 연구, 문예진흥원 문화발전연구소, 1992

1학년

전공기초

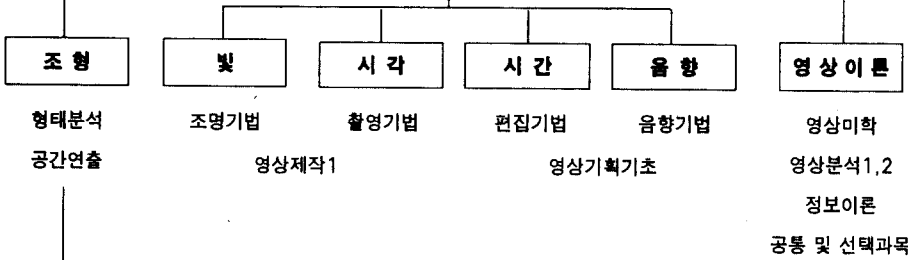
일반기초

조형기초



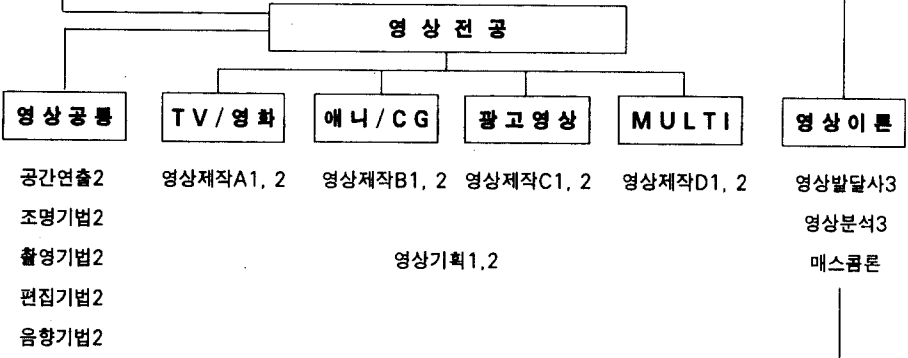
2학년

전공기초



3학년

전공과정



4학년

전공과정

