

영상학과

(Department of Moving Image)

1. 교육목표

급속히 팽창하는 글로벌 콘텐츠 시장에서 해외의 유명 콘텐츠 프로바이더들과 어깨를 나란히 하고 경쟁할 수 있는 콘텐츠 프로바이더를 양성한다.

2. 전공분야

과 정	전공분야
석 사	영상학
박 사	영상학
석·박사 통합	영상학

3. 교과목해설

영화·영상(학과간)학과

DYFA52590 고전영화이론연구(CLASSIC FILM THEORY SEMINAR) [3학점 3시간]
1900년대 초기 영화이론에서 시작하여 독일 표현주의, 러시아 형식주의, 프랑스 시적영화, 20년대 아방가르드를 거쳐 1950년대 장 미트리에 의해 정리된 고전영화 이론을 집중적으로 연구한다.

DYFA52591 현대영화이론연구(MODERN FILM THEORY SEMINAR) [3학점 3시간]
1960년대 앙드레 바쟁이 천명했던 작가주의 영화이론에서 시작해, 현대영화학의 세 중심축인 후기 기호학, 후기 맑시즘, 후기 라캉주의에 영향받은 1970-80년대 현대영화이론을 연구하고, 나아가 1990년대 이후 영화이론의 담론에 등장한 포스트모더니즘, 들뢰즈 이론, 페미니즘, 트랜스 내셔널리즘 등 다양한 영화이론의 경향을 연구한다.

DYFA52592 한국영화사연구(KOREAN FILM HISTORY SEMINAR) [3학점 3시간]
한국영화사는 1948년 대한민국 정부 수립 이전인 1930년대부터 시작되는데, 일제시대 조선 영화에 대한 연구, 1960년대 충무로 황금기 시대의 영화연구, 1980년대 코리안 뉴웨이브 영화연구 등 시대적 중요한 한국영화사의 쟁점을 살펴보고 각각의 연구주제에 심층적으로 접근한다.

DYFA52593 유럽영화사연구(EUROPEAN FILM HISTORY SEMINAR) [3학점 3시간]
유럽의 영화사는 프랑스, 독일, 영국, 스페인, 이탈리아를 중심으로 발달했으며, 2차세계대전 전까지 세계영화의 중심이었고, 지금도 여전히 세계 예술영화의 중심이다. 각 나라별로 중요한 영화사적 사건과 주제들이 있는데 프랑스의 누벨바그, 독일의 뉴저먼시네마, 영국의 뉴시네마, 스페인의 프랑코 이후 영화들, 이탈리아의 네오 리얼리즘 등이 유럽영화사 연구에서

깊이 있게 다뤄질 것이다.

- DYFA52594 미국영화사연구(AMERICAN FILM HISTORY SEMINAR) [3학점 3시간]
미국영화사의 역사는 할리우드의 역사이자 또한 영화 기술의 역사, 영화 산업 발달의 역사이기도 하다. 세계영화사의 절반의 위치를 점유하는 미국영화사에 대해 1930-50년대 고전영화에 대한 연구, 1960년대 이후 뉴아메리칸 시네마 연구, 1990년대 이후 선댄스키즈라 불리는 미국독립영화에 대한 연구가 집중적인 테마가 될 수 있고, 또한 문화연구나 장르연구, 산업연구의 관점에서도 미국영화사가 독해될 수 있다.
- DYFA52595 작가주의연구(AUTHORISM STUDY) [3학점 3시간]
앙드레 바쟁과 누벨바그 평론가들에 의해 촉발되었고, 미국의 앤드류 새리스에 의해 정리된 영화작가 이론을 연구하고, 그 연구의 대상이 되는 영화감독의 스타일을 유럽과 미국, 아시아에서 선별하여 미장센과 미학, 사회적 컨텍스트를 연구한다.
- DYFA52596 영화비평연구(FILM CRITICISM STUDY) [3학점 3시간]
영화비평은 영화제작과 영화이론의 중간을 매개하는 교집합이다. 실제 영화학을 공부한 많은 영화 연구 인력이 영화비평가가 되어, 신문이나 잡지에 영화평을 기고하고, 텔레비전이나 라디오, 웹사이트를 통해 영화프로그램에서 영화를 추천하거나 영화에 대한 심도깊은 정보를 제공하기도 한다. 영화비평은 영화 텍스트를 사이에 두고, 실제 영화인, 영화작품, 영화제작이 관객과 만나고, 이해하고, 해석되는 과정을 중계한다. 또한 영화비평은 자신만의 시각과 문체로 영화를 재해석하게 하는 연구이다.
- DYFA52597 영화와예술치료(CINEMA AND ART THERAPY) [3학점 3시간]
영화뿐만 아니라 최근 예술 연구의 중요한 부분은 심리학, 사회학과 예술학이 만나는 지점이며, 이 지점에서 예술치료의 가능성이 나왔다. 처음에는 미술치료나 음악치료를 통해 인간이 예술을 직접적 표현 도구로 사용하여 자신의 심리적 어려움과 상처를 성찰로서 치유되는 가능성을 보였고, 이를 통해 무용치료, 문학치료가 나오게 된다. 영화치료는 연극치료처럼 실제 자신의 삶을 톨플레이어로 반추하여 이를 영상화하는 작업을 통해 영화로 사적인 일기를 쓰는 표현 방식을 통해 치료의 가능성을 열어둔다. 영화와 치료에서는 이 예술치료로서 영화치료의 이론과 실재를 개발한다.
- DYFA52598 영화연기세미나(FILM ACTING SEMINAR) [3학점 3시간]
연극에서 파생된 연기의 기본적 이론과 영화라는 매체에 적용된 영화연기의 특성에 관한 학문적 고찰을 한다. 우선 영화연기의 기초가 되는 스타니슬라브스키의 연기이론에서 출발해 리 스트라스버그, 스텔라 애들러, 우타 하겐에 이르는 광범위하고 다양한 현대 영화연기 이론을 연구한다.
- DYFA52599 영화산업세미나(FILM INDUSTRY SEMINAR) [3학점 3시간]
영화산업에 대한 연구는 할리우드 산업에 대한 이해 뿐만 아니라 유럽의 정부 지원 영화정책, 아시아의 신흥영화시장에 대한 연구 등도 포괄된다. 영화산업은 영화 작품 자체 뿐만 아니라 영화가 산업으로 기능하게하는 영화 제작, 영화 마케팅, 프로듀싱에 대한 이해를 필요로 하고, 이에 대한 접근은 보다 사회과학적 지식을 요한다.
- DYFA52600 영화교육론세미나(FILM EDUCATION SEMINAR) [3학점 3시간]
영화는 이제 전문가들만의 예술이나 직업 영화인들만의 특수한 문화 산업에서만이 아니라

일반 대중이나 초, 중, 고등학교 학생들을 대상으로 하는 교양 교육에 정식 편입되었다. 최근 영화학의 중요한 변화는 영화를 기초 교양 교육으로 일반인에게 교육하려는 미디어 리터러시로서의 역할을 주목하는 것이고, 또 다른 하나는 음악이나 미술뿐이던 학교 교육의 정식 교과목으로 영화가 새로운 예술로 인정받았다는 점이다. 영화 교육론은 이런 다양한 계층의 학생들 대상으로 교육 방법론과 교과 교재연구를 어떻게 해야 할 지에 관해 최신의 트렌드와 이론을 연구한다.

- DYFA52601 영화연구방법론세미나(FILM STUDY AND METHODS SEMINAR) [3학점 3시간]
 영화연구의 새로운 지평은 다양한 학문과 융합하거나 통섭하면서 새롭게 그 영역을 확장하고 있다. 이미 현대영화 이론은 인문학과 사회과학의 중요한 개념과 이론을 배경으로 다양한 시각의 분석틀을 제공하고 있고, 최근에는 타 예술 분야나 심지어 공학까지 융합하며 새로운 미디어 연구의 핵심 이슈를 제공한다. 이 세미나는 기존의 연구 방법론을 넘어서 새로운 연구방법론으로 접근하는 데 길잡이가 될 것이다.
- DYFA52602 애니메이션실체와이론(ANIMATION TRUTH AND THEORY) [3학점 3시간]
 애니메이션의 실체를 심도 있게 분석하고 현재까지 논의 되고 있는 다양한 영상 이론들에 대해 연구한다.
- DYFA52603 영상창의활동세미나(THINKING POWER OF MOVING IMAGE SEMINAR) [3학점 3시간]
 다양한 미디어의 활용을 연구하고 이를 바탕으로 창의적이고 혁신적인 콘텐츠를 연구한다.
- DYFA52604 통합미디어세미나(INTEGRATED MEDIA SEMINAR) [3학점 3시간]
 각각의 미디어들의 형식을 연구하고 이들의 통합적이며 상호보완적인 부분을 찾아내 새로운 표현형식을 개발한다.
- DYFA52605 인터랙티브영상연구(INTERACTIVE MOVING IMAGE STUDY) [3학점 3시간]
 리서치, 발표 참여와 함께 인터랙티브 영상의 흐름을 연구하고, 인터랙티브 미디어들에 대해 분석한다.
- DYFA52606 게임분석세미나(GAME STUDY SEMINAR) [3학점 3시간]
 한국과 일본, 미국, 유럽 게임콘텐츠 제작 사례에 대해 분석하고 산업의 구조의 특징을 연구한다.
- DYFA52607 영상비평세미나(MOVING IMAGE CRITICISM SEMINAR) [3학점 3시간]
 영상학 이론들을 바탕으로 다양한 영상 미디어들을 자신만의 시각과 문제로 재해석하고 영상을 연구한다.
- DYFA52608 영상현재와미래(MOVING IMAGE THEN AND NOW) [3학점 3시간]
 영상 콘텐츠의 현재와 새롭게 나타나는 있는 사례에 대해 조사하고 토론하여 미래의 영상 형태를 예측, 연구한다.
- DYFA52609 사운드와영상연구(SOUND FOR MOVING IMAGE STUDY) [3학점 3시간]
 영상 속 사운드 제작 사례를 연구하고 이를 바탕으로 영상과 애니메이션을 위한 창의적인 사운드를 연구한다.
- DYFA52610 애니메이션이슈연구(ANIMATION ISSUE STUDY) [3학점 3시간]
 애니메이션의 사회적, 미학적 이슈들을 조사하고 연구한다.
- DYFA52611 영상장르분석세미나(MOVING IMAGE GENRE STUDY SEMINAR) [3학점 3시간]

- 영상 장르의 패턴과 스타일 그리고 테마들을 연구한다.
- DYFA52612 영상문화현재와미래(VISUAL CULTURE NOW & FUTURE) [3학점 3시간]
영화, 텔레비전, 애니메이션, 게임, 대중음악 등 다양한 장르에 반영되는 대중문화에 대해 사회학적, 심리학적, 철학적 연구를 통해 영상문화를 연구한다.
- DYFA52613 시나리오연구(SCREEN-WRITING STUDY) [3학점 3시간]
이야기 작법을 통하여 이야기 수집과 시나리오를 연구한다.
- DYFA53897 비주얼스토리텔링(VISUAL STORYTELLING) [3학점 3시간]
시각예술중 하나인 애니메이션에서 이야기를 효과적으로 전달하기 위하여 시각구성요소들을 사용하여 스토리를 전달할 수 있는 원리와 활용방안에 대해 영상미학에 근거하여 탐구 한다.
- DYFA53898 애니메이션을위한연기와연출(DIRECTING & ACTING FOR ANIMATION) [3학점 3시간]
애니메이션 캐릭터의 동작표현을 위한 미학적 원리를 습득하고 타이밍 표현방법에 대해 연구한다. 극적 구조의 내러티브를 설득력 있게 전달하기 위해 쇼트의 구성과 연결, 카메라를 통한 장면의 무대화, 연기, 미장센 등과 같은 연출 표현법을 연구한다.
- DYFA53899 장편애니메이션연구(FEATURE ANIMATION STUDY) [3학점 3시간]
상업적이고 대중적인 장편 애니메이션에 대해 분석하고 연구한다. 특히 스토리의 구성요소와 구조 그리고 스토리에 따른 샷의 구성과 나열방식에 대해 심도 있게 연구한다.
- DYFA53900 애니메이션연구방법론(METHODOLOGY OF ANIMATION STUDY) [3학점 3시간]
애니메이션과 유사장르에 대한 조사연구 및 실험연구를 계획, 실시, 분석하여 보고서나 논문을 작성할 수 있는 능력을 기른다.
- DYFA53901 애니메이션비평(ANIMATION CRITICISM) [3학점 3시간]
애니메이션의 매체적 특성으로 인한 시각예술적인 독창성과 은유적 표현들을 발견하고 대중들과 호흡하고 있는 애니메이션의 여러 기능적 측면들에 대해 고민하고 논의한다.
- DYFA53902 포스트프로덕션워크샵(POST-PRODUCTION WORKSHOP) [3학점 3시간]
기술적 측면에서 필름과 비디오, 아날로그와 디지털, 저해상도와 고해상도 매체의 특성을 파악하고 그에 따른 제작 파이프라인을 설계해본다. 영상·애니메이션의 제작을 위해 편집, 합성, 효과, 사운드, 출력 등의 포스트 프로덕션의 전 과정을 경험해 봄으로써 후반작업에 필요한 제작능력을 배양한다.
- DYFA53903 실험애니메이션의쟁점(STUDY ON EXPERIMENTAL ANIMATION) [3학점 3시간]
시대별, 국가별 대표적인 실험애니메이션과 실험영상들을 통해 역사와 그에 따른 미학을 탐구한다.
- DYFA53904 입체영상현실과미래(STEREOSCOPIIC IMAGE NOW AND THEN) [3학점 3시간]
입체영상에서 나타나는 요소들을 연구하고 공간 속에서 구현되는 입체영상 이론을 정리하고 다양한 방식의 입체영상을 연구한다.
- DYFA53905 증감현실속의영상(ADVANCED MOVING IMAGE TOPICS IN VIRTUAL REALITY) [3학점 3시간]
가상현실 분야의 이론과 주제를 정리하고 그 속에서 펼쳐지는 다양한 현상들을 연구한다.
- DYFA53906 촬영조명워크샵(LIGHTING AND PHOTOGRAPHY) [3학점 3시간]

조명의 색, 구성, 형태감, 질감을 통해 영상 속의 긴장감과 흥미 요소의 구성 이해와 더불어 기술적인 측면과 연출적 접근을 연구한다.

DYFA53907 편집워크샵(EDITING RESEARCH) [3학점 3시간]

편집의 개념을 이해하고, 다각도적인 새로운 영상적 흥미와 미학을 연구하며 다양한 편집 방법론들의 이해와 현대영상에 적용된 새로운 실험적 방법들을 연구한다.

DYFA53908 영상과애니메이션장르연구(STUDY IN MOVING IMAGE AND ANIMATION GENRE)

[3학점 3시간]

다양한 영상과 애니메이션의 장르 생성 과정과 특징을 살펴보고 변화하는 시대와 변화 속에서 그 흐름을 이해하고 연구한다.

DYFA53909 헐리우드애니메이션사(STUDY ON HOLLYWOOD ANIMATION) [3학점 3시간]

애니메이션 역사 속에 큰 축인 헐리우드의 애니메이션들을 시대별로 산업적, 미학적, 문화적 맥락에서 접근함으로써 영상 애니메이션의 성격과 그 특징을 중점적으로 연구한다.

DYFA53910 애니메이션특론(ADVANCED THEORY OF ANIMATION) [3학점 3시간]

첨단콘텐츠산업으로써, 또 영상예술의 매체로써의 애니메이션에 대해 다양한 사례의 분석을 통한 체계적인 이해를 추구하며 나아가 애니메이션에 대한 독자적인 이론을 정립하는 것을 목표로 한다.

DYFA53911 영상콘텐츠특론(ADVANCED THEORY OF MOVING IMAGE CONTENTS) [3학점 3시간]

기존의 영상콘텐츠의 내용과 형식을 연구하여 예술적, 상업적 활용방안에 대해 살펴보고 타 영상장르와의 접목을 통한 영상콘텐츠의 기능적 확장성에 대해 모색한다.

DYFA53912 영화연기(FILM ACTING) [3학점 3시간]

연극에서 파생된 연기의 기본적 이론과 영화라는 매체에 적용된 카메라를 중심으로 한 영화 연기의 특성에 대해 학문적으로 연구 한다. 우선 영화연기의 기초가 되는 스타니슬라브스키의 시스템 이론에서 출발해 리 스트라스버그에 의해 체계화된 매소드 연기의 이론을 체계적으로 다루고, 그 과정에 심화하여 스틸라 애들러, 우타 하겐, 스텐포드 마이즈너에 이르는 다양한 현대 연기 이론가들의 연기이론을 탐색한다.

영화영상(학과간)학과

DYFA04773 유럽영화사(HISTORY OF EUROPEAN CINEMA) [3학점 3시간]

유럽의 영화사는 프랑스, 독일, 영국, 스페인, 이탈리아를 중심으로 발달했으며, 2차 세계대전 전까지 세계영화의 중심이었고, 지금도 여전히 세계 예술영화의 중심이다. 각 나라별로 중요한 영화사적 사건과 주제들이 있는데 프랑스의 누벨바그, 독일의 뉴저먼시네마, 영국의 뉴 시네마, 스페인의 프랑코 이후 영화들, 이탈리아의 네오 리얼리즘 등이 유럽영화사 연구에서 깊이 있게 다뤄질 것이다.

DYFA09484 한국영화사(KOREAN CINEMA HISTORY) [3학점 3시간]

한국영화사는 1948년 대한민국 정부 수립 이전인 1930년대부터 시작되는데, 일제시대 조선 영화에 대한 연구, 1960년대 충무로 황금기 시대의 영화연구, 1980년대 코리안 뉴웨이브 영화연구 등 시대적 중요한 한국영화사의 쟁점을 살펴보고 각각의 연구주제에 심층적으로 접근한다.

- DYFA48594 애니메이션산업론(ANIMATION INDUSTRY STUDY) [3학점 3시간]
한국과 일본, 미국, 유럽의 애니메이션 산업의 구조와 특징을 이해하고, 실제적인 사례 연구를 통해 구체화 시킨다.
- DYFA48745 게임산업론(GAME INDUSTRY STUDY) [3학점 3시간]
한국과 일본, 미국, 유럽의 애니메이션 산업의 구조와 특징을 이해하고, 실제적인 사례 연구를 통해 구체화 시킨다.
- DYFA50565 고전영화이론(CLASSIC FILM THEORY) [3학점 3시간]
1900년대 초기 영화이론에서 시작하여 독일 표현주의, 러시아 형식주의, 프랑스 시적영화, 20년대 아방가르드를 거쳐 1950년대 장 미트리에 의해 정리된 고전영화 이론을 집중적으로 연구한다.
- DYFA50566 현대영화이론(MODERN FILM THEORY) [3학점 3시간]
1960년대 앙드레 바쟁이 천명했던 작가주의 영화이론에서 시작해, 현대영화학의 세 중심축인 후기 기호학, 후기 맑시즘, 후기 라캉주의에 영향받은 1970-80년대 현대영화이론을 연구하고, 나아가 1990년대 이후 영화이론의 담론에 등장한 포스트모더니즘, 들뢰즈 이론, 페미니즘, 트랜스 내셔널리즘 등 다양한 영화이론의 경향을 연구한다.
- DYFA50567 영화작가연구(AUTHORISM STUDY) [3학점 3시간]
앙드레 바쟁과 누벨바그 평론가들에 의해 촉발되었고, 미국의 앤드류 새리스에 의해 정리된 영화작가 이론을 연구하고, 그 연구의 대상이 되는 영화감독의 스타일을 유럽과 미국, 아시아에서 선별하여 미장센과 미학, 사회적 컨텍스트를 연구한다.
- DYFA50568 미국영화사(AMERICAN FILM HISTORY) [3학점 3시간]
미국영화사의 역사는 할리우드의 역사이자 또한 영화 기술의 역사, 영화 산업 발달의 역사이기도 하다. 세계영화사의 절반의 위치를 점유하는 미국영화사에 대해 1930-50년대 고전영화에 대한 연구, 1960년대 이후 뉴아메리칸 시네마 연구, 1990년대 이후 선댄스키즈라 불리는 미국독립영화에 대한 연구가 집중적인 테마가 될 수 있고, 또한 문화연구나 장르연구, 산업연구의 관점에서도 미국영화사가 독해될 수 있다.
- DYFA50570 영화산업연구(FILM INDUSTRY STUDY) [3학점 3시간]
영화산업에 대한 연구는 할리우드 산업에 대한 이해 뿐만 아니라 유럽의 정부 지원 영화정책, 아시아의 신흥영화시장에 대한 연구 등도 포괄된다. 영화산업은 영화 작품 자체 뿐만 아니라 영화가 산업으로 가능하게 하는 영화 제작, 영화 마케팅, 프로듀싱에 대한 이해를 필요로 하고, 이에대한 접근은 보다 사회과학적 지식을 요한다.
- DYFA50571 영화언어연출(FILM LANGUAGE AND DIRECTING) [3학점 3시간]
영화언어는 영화를 기호학적으로 분석하여 영화연출의 스타일이라 할 수 있는 몽타주와 미장센을 분석하는 것이다. 이 연구방법은 비평적 방법론일 뿐 아니라 영화 작품을 실질적으로 이해하고 이를 예술적으로 분석하는데도 유용하다. 영화언어 연출에서는 거장 감독의 작품을 쇼트 바이 쇼트로 분석하기도 하고, 이를 각 텍스트 사이에 유지되는 일관된 스타일로도 분석될 수 있다.
- DYFA50573 영화장르분석(FILM GENRE STUDY) [3학점 3시간]
영화학 연구의 중요한 과목으로 영화장르 연구를 꼽을 수 있다. 영화장르는 흔히 블록버스터

더 모험극, 스릴러, 멜로드라마, 로맨틱 코메디 등 현재도 제작되는 중요한 영화장르를 연구하면서 문화연구적 입장에서 관객 연구를 할 수 있다. 그리고 보다 고전적인 영화장르인 서부극, 뮤지컬, 스텝스틱 코메디를 통해 장르의 탄생과 사멸 과정에서 영화가 사회와 맺는 관계를 연구할 수 있고, 하위 장르인 SF, 호러, 환타지 장르연구에서 마이너적 관심사와 다양한 아이콘, 상징에 대한 연구가 이루어질 수 있다.

DYFA50574 영화와치료(CINEMA THERAPY) [3학점 3시간]

영화뿐만 아니라 최근 예술 연구의 중요한 부분은 심리학, 사회학과 예술학이 만나는 지점이며, 이 지점에서 예술치료의 가능성이 나왔다. 처음에는 미술치료나 음악치료를 통해 인간이 예술을 직접적 표현 도구로 사용하여 자신의 심리적 어려움과 상처를 성찰로서 치유되는 가능성을 보였고, 이를 통해 무용치료, 문학치료가 나오게 된다. 영화치료는 연극치료처럼 실제 자신의 삶을 롤플레이어로 반추하여 이를 영상화하는 작업을 통해 영화로 사적인 일기를 쓰는 표현 방식을 통해 치료의 가능성을 열어둔다. 영화와 치료에서는 이 예술치료로서 영화치료의 이론과 실재를 개발한다.

DYFA50575 영화비평세미나(FILM CRITICISM SEMINAR) [3학점 3시간]

영화비평은 영화제작과 영화이론의 중간을 매개하는 교집합이다. 실제 영화학을 공부한 많은 영화 연구 인력이 영화비평가가 되어, 신문이나 잡지에 영화평을 기고하고, 텔레비전이나 라디오, 웹사이트를 통해 영화프로그램에서 영화를 추천하거나 영화에 대한 심도깊은 정보를 제공하기도 한다. 영화비평은 영화 텍스트를 사이에 두고, 실제 영화인, 영화작품, 영화제작이 관객과 만나고, 이해하고, 해석되는 과정을 중계한다. 또한 영화비평은 자신만의 시각과 문체로 영화를 재해석하는 연구이다.

DYFA50576 영상문화연구(VISUAL CULTURE STUDY) [3학점 3시간]

영화, 텔레비전, 애니메이션, 게임, 대중음악 등 다양한 층으로 나타나는 대중문화에 대해 사회학적, 심리학적, 철학적 연구를 통해 대중문화를 심도 깊게 이해한다.

DYFA50577 통합매체세미나(INTEGRATED MEDIA) [3학점 3시간]

장르간 통합적이며 보완적인 매체를 다루며 새로운 표현형식을 개발한다. 다양한 재료의 실험을 통해 여러 장르의 고유한 미술 창작 방식과 현대 미디어 테크놀로지가 어떻게 만날 수 있는지 심도있게 연구하고 자신의 작품으로 표현할 수 있는 역량을 기른다.

DYFA50578 시나리오워크샵(SCREEN-WRITING WORKSHOP) [3학점 3시간]

영상 산업에서 일하는 프로듀서의 시각에서 기획 회의와 작가나 감독과 함께 작업하며 시나리오를 개발하는 과정에 관해 실질적인 연구를 한다

DYFA50579 영상미디어프로젝트세미나(SEMINAR IN MEDIA PROJECT) [3학점 3시간]

스튜디오에서 벌어지는 복합적인 문제와 개별적인 작업에 대한 크리티 및 토론을 통하여 자신과 자신의 작업의 가치를 극대화 시키는 방법에 대하여 연습한다.

DYFA50580 이야기수집워크샵(COLLECTIVE STORYTELLING) [3학점 3시간]

이 과목은 이야기 수집환경의 창조와 실험 중심으로 이루어진다. 우리는 넓은 영역의 스토리텔링 환경 예들들어 특정장소를 위한 이야기, 커뮤니티기반의 예술 프로젝트, 사용자 생성 및 참여 환경, 매체변환적 스토리텔링 등을 연구한다.

DYFA50581 영상투데이(MOVING IMAGE TODAY) [3학점 3시간]

현재 일어나고 있는 영상의 이슈를 중심으로 영상 영역을 연구하며 현재를 바탕으로 미래를 조명한다.

DYFA50582 뉴미디어영상프로덕션(VIDEO FOR NEW MEDIA) [3학점 3시간]

이 수업의 목표는 비디오의 역사와 그것이 현대 뉴미디어와 어떤 연관관계가 있는지 연구하고, 뉴미디어의 미학과 컨셉 카메라의 사용, 편집, 조명 그리고 인터랙티브 프로그램인 지터와 이사도라 등을 읽히는 것이다.

학생들은 매주 비디오 블로깅, 단편 다큐스타일, 비 선형적 네러티브, 인터랙티브 비디오 인스톨레이션 그리고 공연용 영상 등을 제작한다.

DYFA50583 컴퓨테이션미디어(COMPUTATIONAL MEDIA) [3학점 3시간]

이 과목은 기초 컴퓨터 프로그래밍을 읽고 추가로 좀 더 발전된 기술인 text parsing, image processing, networking, computer vision, and serial communication 등을 다룰 예정이다. 자바 기반의 프로세싱 프로그램의 활용 또한 다룰 예정이다. 기말과제로 프로그래밍을 활용한 콘텐츠 프로젝트를 만들어야 한다.

DYFA50584 피지컬컴퓨팅입문(INTRODUCTION TO PHYSICAL COMPUTING) [3학점 3시간]

이 과목은 컴퓨테이션 미디어를 이용해 피지컬 인터랙션디자인을 위한 영역을 다양하게 확장하는 것을 목표로 한다. 오늘날 마우스, 키보드 그리고 모니터 등의 제한된 컴퓨터의 영역에서 인간의 몸으로 그 영역을 확장시키기 위해 다양한 시도를 한다.

DYFA50585 인터랙티브영상워크샵(EXPLORATION IN INTERACTIVE MOVING IMAGE) [3학점 3시간]

이 과목은 기술적인 것 보다는 개념적인 것을 네러티브 자체보다는 네러티브 형식을 더 많이 다룰 예정이다. 학생들은 중 장편의 프로젝트를 진행할 예정이고, 종이지도부터 멀티플 스크린까지 다양한 종류의 미디어를 활용하여 인터랙티브 스토리텔링을 완성하게 될 것이다. 또한 이 과목은 뉴미디어 아트 프로젝트, 영화의 실험과 흐름 등에 대한 학생 각자의 리서치와 발표 참여가 필요하다.

DYFA50587 영상과애니메이션을위한사운드(SOUND FOR MOVING IMAGE & ANIMATION)

[3학점 3시간]

이 과목은 디지털과 아날로그 사운드의 기본을 배우고, 마이크, 믹서, 레코딩 디바이스 등의 사용법을 읽히며, 이를 바탕으로 영상과 애니메이션을 위한 창의적인 사운드를 제작하는 연습을 하는 과목이다. 기말과제로 영상과 애니메이션을 위한 완성된 사운드 트랙을 제작해야 한다.

영화·영상(학과간)학과

DYFA50588 창의프로젝트(CREATIVE PROJECT) [3학점 3시간]

예술과 기술의 결합 혹은 다양한 미디어의 활용을 통하여 창의적이고 혁신적인 콘텐츠 프로젝트의 기획, 제작을 통하여 실질적인 연구를 구체화한다.

DYFA51182 애니메이션사와영상문화(ANIMATION INC.AND VISUAL CULTURE) [3학점 3시간]

세계의 애니메이션의 역사와 작가들에 대해 연구한다.

DYFA51183 영상형식의미학(THE AESTHETICS OF VIDEO FORMATS) [3학점 3시간]

이론적 비평적 관점에서 클래식 영화부터 아방가르드 영화까지 형식의 미학을 연구한다.