1-1

오리엔테이션

1-2

문화에서 상품으로

한국콘텐츠진흥원

문화산업 진흥 기본법

문화콘텐츠의 트렌드 : 복합화, 디지털화, 국제화, 전문화, 생산과 수용의 상호작용

1-3

형식이 내용보다 중요하다 : 러시아 형식주의

상식 알려진 것들을 무시하고 우리가 인식하는 것에 목적을 둔다.

예술에서 중요한 것은 대상이 아니라 대상의 기교성이다

어려운 게 좋다!

.

생각하지 않고 하는 행동은 아무 의미가 없다. 자동화된 삶의 무서움

업둥이 사생아

내용을 담는 그릇으로서의 형식(미디어)에 주목할 것

미디어가 메시지보다 중요하다(맥루언)

낯설게하기의 힘, 자동화된 삶에서의 탈피, 경이로운 시각으로 바라보기

현실에서 환상으로

소설의 기원, 기원의 소설

인간의 재발견 : 전통적인 인문학에서 출발

퀴즈

**문제 1**

1. 문화콘텐츠에 대한 설명으로 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 한국문화콘텐츠진흥원이 설립된 이후, 주도적인 전략개념으로 통용되기 시작했다. |
|  | 2. | 문화(good)를 상품(goods)으로 전환하기 위한 전략으로 제시된 개념이다. |
|  | 3. | 문자 그대로, 미디어의 매개를 거치지 않은 순수한 상태의 문화적 내용물, 즉 전통예술이나 순수예술을 지칭한다. |
|  | 4. | 미국의 오락산업(entertainment industry), 영국의 창의산업(creative industry)과 비슷한 개념이다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. '낯설게하기'에 대한 설명 중 적절한 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 대중예술은 순수예술보다 낯설고 이해하기 힘든 것이기 때문에 대중들에게 더 큰 인식적 충격을 줄 수 있다. |
|  |  | '낯설게하기'는 사물을 낯설게 묘사하여 저자와 독자 사이의 궁극적인 소통을 방해한다는 점에서 부정적인 의미를 담고 있다. |
|  |  | 나쓰메 소세끼의 소설 <나는 고양이로소이다>는 개와 고양이 사이의 갈등을 낯설고 재미있게 다룬 소설이다. |
|  |  | 좋은 예술은 우리가 평소 당연한 것으로 받아들이던 사물이나 현상을 새롭게 바라보는 시각을 제공해야 하며, 이러한 시각에 도달하기까지에는 상당한 인식의 지연이 일어날 수 있다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 융합에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 방송사와 통신사 사이의 융합이 이루어지고 있다. |
|  |  | 대중문화와 고급문화의 결합도 융합의 한 양상으로 볼 수 있다. |
|  |  | 20세기에는 통신이 대중문화의 중심이었지만, 21세기에는 방송이 융합을 통해 대중문화의 중심이 될 수 있었다. |
|  |  | 방송은 일방적인 메시지 전달에 주력을 둔 반면, 통신은 상호소통에 주력을 두고 있어 둘 사이의 결합이 새로운 콘텐츠의 창조로 이어지고 있다. |

2 -1

조지훈 <책이 놓는 다리>

피터 빅셀의 우화 <책상은 책상이다> <지구는 둥글다>

맥루안 <구텐베르크 은하계>

말과 글의 차이

말을 들으면 오래 기억 못하니까 글자를 만들고 책을 만들었다.

개체 발생은 계통 발생을 되풀이한다. 한 개인의 성장은 한 문명의 성장을 되풀이한다.

책 = 다리 = 중간 = 매개체 = 미디어

말에 대한 글의 우위

문자는 지배계급의 전유물이었다.

요즘 아이들은 구텐베르크 은하계의 저편으로 탈주중이다.

신언서판

비언어적 기호의 중요성

프로이트 : 말보다 무의식이 중요하다

마술사의 언어 : 위장의 전략

말보다 의사소통의 맥락을 더 믿는다 난타 등

문학에서 기호학으로, 말, 글, 그림, 소리, 동영상….

비언어적 수단으로 showing 하는게 더 강할수도!

현대인들은 외부를 인지할 때 시각을 많이 사용 ; 스펙터클의 사회

희곡 vs 연극

문학적 텍스트 | 무대 공연물

글 | 말 + 비언어적 요소

2 – 2

구텐베르크의 인쇄기

면죄부의 발행 및 종교개혁의 산물

중요한 발명품 : 언어

호모 로쿠엔스 : 말을 사용하는 동물

인간 : 불완전한 동물

말의 생동성과 함축성, 스타니슬라프스키 : 메소드 연기

온라인 커뮤니케이션 : 상호간의 신뢰가 성립하기 쉽지 않다. 전화보다 오해나 혼란 상처를 초래, 이모티콘이 추가되었다.

직접적인 접촉의 중요성

근접성 강박증 : 아이 보고싶어!!

소리는 인간이 접하는 최초의 감각, 불가시성 or 불확실함이야말로 가장 큰 제약, 공간지향적인 커뮤니케이션

이미지는 기록 중심의 시간 지향적

문자 : 경제성의 증가

퍼스의 기호 유형 : 도상 지표 상징 (아이콘 인덱스 심볼)

도상 : 컴퓨터 아이콘마냥

지표 : 인과론적 관계

상징 : 사람의 약속에 의해서 결정되는 것

미디어 : 언어를 담는 그릇, 말의 사용 이미지의 사용 문자의 사용

2 -3

문학 : 내용과 형식

연극 : 시공간의 제약 : 연극에서 콘텐츠는 형식(미디어)에 의해 결정

3일치의 법칙 : 시간 공간 인물 제약을 뜻함

영화는 원래 연극을 그대로 찍어 올리는 수준에서 출발.

영화 : 미장센의 활용

미장센 : 카메라에 찍히는 모든 장면을 사전에 계획하고 밑그림을 그리는 것

인터넷 : 집중과 분산

꽉 찬 것에서 텅 빈 것으로

소셜 저널리즘

최초의 영화는 연극을 모방

라디오에서 TV로

무선 통신에서 모바일 콘텐츠로

컨버전스 : 방송과 통신의 통합의 형태

디지털 컨버전스 : 경영적인 융합, 문화적인 융합, 기술적인 융합 디지털 컨버전스

**문제 1**

1. 비언어적 기호(non-verbal sign)에 대한 적절한 설명은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 이분법에 기초한 분절적 기호를 사용하기 때문에 논리중심적이다. |
|  | 2. | 구텐베르크의 활자술 발명 이후 의사소통의 가장 중요한 수단이 되었다. |
|  | 3. | 언어기호에 비해 정확성이 떨어지므로, 언어보다 열등한 의사소통 수단이다. |
|  | 4. | 인간의 표정이나 몸짓에서 알 수 있듯, 어느 경우에는 언어기호보다 더 다양하고 풍부할 수 있다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. 도상((icon)에 대한 설명에 해당하지 않는 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 대상에 대한 직접적이고 존재론적인 연계를 지닌 기호이다. |
|  | 2. | 원시인들의 동굴벽화나 초기의 한자가 차용한 상형의 원리들이 여기에 해당한다. |
|  | 3. | 이모티콘은 emotional icon의 약자이며, 감정을 시각적으로 나타내기 위한 수단이라는 점에서 여기에 해당한다. |
|  | 4. | 대상의 시각적인 형상을 단순화한 것으로, 현재 PC나 모바일의 앱 모양에서 자주 발견할 수 있다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 영화, 라디오, TV의 관계에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 신호의 처리과정이라는 측면에서 보면, TV는 영화에 가깝기보다는 라디오에 가깝다. |
|  | 2. | TV는 생방송의 동시간성보다는 시간이 다소 걸리더라도 예술적인 표현을 중시한다. |
|  | 3. | 라디오는 멀리서 벌어지는 사건을 케이블을 통해 수신자 앞에 현전하도록 한 획기적인 발명품이었다. |
|  | 4. | 라디오는 공간의 제약을 뛰어넘어 생방송을 가능하게 함으로써 동시대성을 성취할 수 있었다. |

3-1

기호내용, 기호표현 커뮤니케이션 모델

기호학의 중요성

예비적 질문 : 말과 글을 도구로 사용하지 않는 커뮤니케이션의 사례 생각

커뮤니케이션의 중요성 : 나 타인을 이어주는 수단, 관계에 도움이 됨

과정학파 / 기호학파

과정학파 : 정보전달의 정확성 (비유 : 상수도에서 가정까지 수돗물의 전달 과정)

기호학파 : 정보전달의 유연성 (시, 소설의 독후감, 영화평이 각자 다른 이유)

라 퐁텐, <농부와 그의 자식들> -> 해체주의:독자는 작가의 의도와 다르게 자신의 방식으로 텍스트를 해석할 권리가 있다.

기호학 : 기호는 해석을 기다리고 있는 대상

인쇄 매체에서는 언어와 문자가 근간을 이루고, 영상 매체에서는 각종 이미지 소리 등이 기호로 기능한다. 소쉬르의 언어학, 퍼스의 기호학…

대상체 <> 표상체 <> 해석체 (대상체를 생략하고 표상체와 해석체로 간결화될 수 있음)

기표 : 기호 표현. 기호의 지각 가능하고 전달 가능한 물질적 부분. 소리, 표기, 집합 일 수 있음.

기의 : 기호 내용. 독자나 청자의 내부에서 형성되는 기호의 개념적 관계

관계는 자의적이다.

기의, 기표 : 의미 되는 것, 의미 하는 것.

소설 동백꽃 : 감자, 닭싸움 -> 사랑

점순이는 사랑의 기호로 표현했지만 ‘나’는 자존심을 건드린 무산자의 기호 내용으로 오독함.

기호가 없음으로써 의미를 더 잘 전달할 수 있다.

소녀는 갑자기 소년에게 돌팔매질을 갈긴다.

아름다운 ‘기호 놀이’에 대하여

기호의 정확성에서 유연성으로

3-2 커뮤니케이션 모델

아브람스 : 문학을 보는 네 가지 관점

로만 야콥슨 : 커뮤니케이션에 작용하는 6개의 요소

레이먼 셀던 : 문학 연구의 새로운 방향

수평 축 : 발신자 텍스트 수신자

수직 축 : 맥락(context), 접촉(contact), 코드(code)

접촉( = channel)

코드 (sign system)

표현론 : 작가는 어떻게 표현하고 있는가

반영론 : 어떤 현실(관련상황)이 반영되어 있는가

효용론 : 이 작품은 독자에게 어떤 효용을 주는가

형식주의, 절대론적 관점 : 작품은 어떤 형식으로 짜여져 있는가

접촉 : 휴대폰

코드 : 한국어, 휴대폰 통신, 동영상 프로토콜

맥락 : “거기에서 6시에 만나자”, “나중에 얘기할게”

발신자를 한 주체로 고정시켜선 안된다.

발신자(낭만주의적), 맥락(마스크스주의적), 메시지(형식주의적), 수신(독자지향적), 코드(구조주의적), 접촉(없음)

낭만주의 : 작가 중심

형식주의 : 텍스트중심 (외재적 접근, 내재적 연구)

수신자 중심 : 독자 반응 이론

맥락 중심 : 마르크스 주의 비평

경로 중심 : 미디어에 대한 접근

기호체계 중심 : 구조주의

3-3 각 비평의 유형적 특징

발신자 중심, 메시지 중심, 수신자 중심, 맥락 중심, 경로 중심, 기호체계 중심

발신자는 누구인가?(송신자, addresser, sender, writer)

단수의 주체 – 복수의 주체

마을 앞의 다리를 만든 자는 누구인가?

현대 영화의 조류는 크게 작가주의와 장르주의로 나뉜다.

형식주의, 신비평(클리언스 브룩스 : 시는 잘 만들어진 항아리다) 한계가 있다

메시지 중심 비평을 넘어서

벤 예거 : TV에 대한 실증주의 비평을 예로 들며 메시지 중심 비평의 한계에 대해 지적

신역사주의 : 텍스트의 틈새

중심 이동 : 작가에서 독자로

독자, 시청자, 관객, 청중, 수용자, 수용층..

안토니 기든스 : 21세기는 생활정치, 지방정치, 소수문화의 시대이다.

비평가의 독재에서 수신자의 민주적 참여로

수신자 중심 비평의 고민

맥락, 컨텍스트 : 텍스트를 생성(con-, make)시키는 힘

작품을 둘러싸고 있는 맥락의 이해

맥락의 힘! 대학가 마당극

흥행의 성공 여부 : IMF 시기에 불쌍한 아버지의 초상, 세월호 사건 후에는 강력한 지도자에 대한 갈망

문화 연구는 정치적인 것이다 : 맥락중심

맥락 중심의 한계 : 부분으로 전체를 판단하는 오류

적절한 맥락이 중요

맥루한 : 매체가 곧 메시지이다.

매체의 성격이 작품의 메시지를 결정짓는다.

접촉, 채널, 경로

They keep talkin, I keep walkin!

영화와 TV의 매체적 차이

사진 vs 라디오

원심적 vs 구심적

극장 vs 안방

지속적 체험 vs 일상생활과의 혼재

예술적 가공 vs 생중계적 요소

미디어(채널) 중심의 비평

언어적 기호와 비언어적 기호로 나뉜다.

메시지는 전달되기 전에 구성된다. 스튜어트 홀은 어느 커뮤니케이션도 자연발생적이지 않다고 주장한다.

기호, 약호체계

발신자, 텍스트, 수신자, 맥락, 접촉, 기호체계

**문제 1**

1. 경로(contact)에 대한 적절한 설명은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 메시지를 보내는 발신자의 의도 |
|  | 2. | 수신자에 의해 새롭게 해석되는 메시지 |
|  | 3. | 발신자와 수신자 사이의 접촉을 가능하게 해주는 채널 |
|  | 4. | 메시지의 심층적인 해석에 기여할 수 있는 사회적 맥락 |

**1 점수**

**문제 2**

1. 영화와 TV드라마의 매체적 차이에 대한 설명 중 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | TV의 화면이 구심적인 반면, 영화의 화면은 원심적이어서 속도와 운동성이 강조된다. |
|  | 2. | TV드라마는 중앙집중적인 방송기관에 의해 제작되므로, 기업적인 영화 제작과는 달리 좀더 예술성이 강조된다. |
|  | 3. | 영화는 출발 당시부터 편집과정을 거치지만, TV드라마는 원래 리얼타임의 실생활을 그대로 전달하는 라디오의 형식에서 출발했다. |
|  | 4. | TV드라마는 불을 끄지 않은 상태의 실내에서 시청하므로 드라마로서의 몰입성은 극장에서 관람하는 영화에 비해 약하다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 커뮤니케이션 모델을 구성하는 6개의 요소에 해당하지 않는 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 맥락(context) |
|  |  | 사상(thought) |
|  |  | 발신자(sender) |
|  |  | 기호체계(sign system) |

4 – 1

문화란 무엇인가

예비적 질문 : 비분석적이기로 유명한 패션 디자이너들이 직업적 예언가들보다 더 잘 성공하는 이유는??

문화는 좋은 것? 좋아하는 것?

피에르 레비, <누스페어> 중에서

누스페어 : 문명화 과정에서 축적되는 정신의 네트워크, 세계 시민화

역사 : 전근대, 근대, 탈근대

프리모던, 모던, 포스트모던

크리슈나의 수레

막대한 힘을 가진 폭주 차량, 언제 산산조각이 날지 모르는 위험성을 가지고 있다.

엔트로피의 증가…

문학에서 문화연구로

안토니 이스트호프 <문학에서 문화연구로>

문화연구(Cultural Studies)

한국 근대사에서 문화의 개념 변화

문명, 미개, 야만 -> 춘원 이광수의 문화론 -> 문화정치…

X세대의 문화

문화는 아주 복잡한 단어다

21세기 : 문화의 시대

앨빈 토플러 <권력 이동>

고강도의 권력(정치, 군사)에서 저강도의 권력(문화)로…

문화 개념의 발달과정

경작 -> 마음의 경작 -> 사회의 경작 -> 상대주의 -> 의미화 실천

문화 연구의 방향

모든 것은 정치적으로, 탈 중심적으로, 유연하고 부드럽게, 피지배층의 문화, 신비성을 부인하고 대중성을 강조

포스트 모더니즘 : 가장 탈 중심적인 것, 중심에서 탈중심으로

4-2 문화연구의 현황

문화연구의 대상 : 성별, 지역, 세대, 계층 등 예민한 부분을 다룸

그들의 문화에서 우리들의 문화로

주변부의 주류화 : 김소월, 한용운, 윤동주, 서정주, 신동엽… 등등

영국 ‘두 개의 국가’에 대한 위기

초창기엔 대중문화의 말살에 초점

레이먼드 윌리엄스 : 노동자 출신의 문화연구가

독일 문화연구의 형성 배경

파시즘 : 국가사회주의. 전체주의. 대중문화를 대중을 기만하는 선전, 선동의 수단으로 이용

프랑크푸르트 학파 : 독일 파시즘 사회에 대한 비판의식에서 시작.

마르쿠제 <일차원적 인간>

미국 대중문화 연구의 세 경향

미학적 자유주의적 입장, 통합적 자유주의 또는 진보적 진화론, 급진적/사회주의적 태도

무늬의 다양성

4-3 미디어의 명암

미디어와 인간의 공존을 위하여

예비질문 : 미디어의 명암

과학기술의 한계와 위험성

그리스 신화

기술 숭배, 기술 혐오

미디어의 발달로 인간은 더욱 행복해졌는가?

이오(io) 0과 1의 통신

불카누스 신(헤파이스토스) : 비너스와 마르스가 바람피는 걸 그물과 올가미로 잡아챔

제 4의 벽, 관음증

영화의 본질적인 미학을 관음증에서 찾는 이유.

아라크네, www 저주받은 거미

러다이트 운동 : 살아남기 위해 파괴

발명의 시대

인간과 위험사회

**문제 1**

1. 근대화의 속도와 범위가 너무 커서 통제불가능할 수도 있다는 위협을 지적한 안토니 기든스의 비유는?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 크리슈나의 수레 |
|  | 2. | 클라인 씨의 병 |
|  | 3. | 뫼비우스의 띠 |
|  | 4. | 거인의 등에 올라탄 난쟁이 |

**1 점수**

**문제 2**

1. ‘제 4의 벽’에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | ‘제 4의 벽’을 통해 관객과 무대 사이의 상호작용적인 의사소통이 원활해졌다. |
|  | 2. | 서구 무대극에서는 ‘제 4의 벽’이 존재하는데, 영화에서는 이를 ‘카메라의 눈’이 대신한다. |
|  | 3. | 네 개의 벽으로 구성된 공간의 한쪽 벽을 뜯어냈을 때, 무대와 관객 사이에 존재하는 것으로 간주되는 가상의 벽을 말한다. |
|  | 4. | 배우들은 벽으로 막혀 있어서 관객이 전혀 자신을 보지 못한다는 가정 하에 자연스럽게 연기하므로 리얼리즘 연기술의 기본 전제가 된다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 18세기 러다이트 운동이 문제 삼은 이슈에 가장 가까운 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 종속감(정보의 바다에서의 과도한 항해와 가상현실 속에서의 게임 중독) |
|  |  | 착취 현상(새로운 환경에 적응하지 못한 인력의 퇴출, 그로 인한 노동자의 소외) |
|  |  | 우매성(루머, 가상공동체와 인터넷 상의 타협주의, 정크 자료의 유포, 대화형 TV) |
|  |  | 고립감과 지식의 과부하(모니터 화면 앞의 일상적인 작업과 커뮤니케이션으로 인한 스트레스) |

5-1 뉴 미디어의 이해, 미디어의 확장

1. 맥루안 <미디어의 이해>
2. 맥루한 <구텐베르크 은하계>
3. 등등…

책은 제작자가 소비자를 겸한 시대로 복귀할 것이며 일정한 주제로 순서를 찾아 구성되는 선형적인 책은 점차 사라질 것.

공간의 소멸과 지구촌에 대한 그의 유토피아적 신비주의가 인터넷을 통해 구현됨

미디어가 메시지보다 중요하다.

미디어는 감각기관의 확장이다. 즉 마사지, mass age(대중시대)

미디어 : 인간의 제한된 육체와 감각을 확장시키는 도구

자동차는 다리를 확장시키는 미디어

옷은 피부 약점인 확장된 피부

전자회로는 중추신경 계통의 확장

라디오, 티비도 확장이다

정세도 : 영상의 선명도, 참여도 : 상상력 투입의 정도

핫 미디어 : 정세도가 높은 매체

쿨 미디어 : 정세도가 낮은 매체

정세도보다 참여도가 중시되어야…

핫에서 쿨로! 하루 평균 3천개의 광고에 노출된다.

네그로폰테 : <디지털이다> 아톰에서 비트로 변화

탈중심화, 지구촌화, 조화력, 권력강화 …

규모의 경제에서 범위의 경제로

다양성에 대한 욕구

소비자, 생산자, 소량생산/소량소비, 다원화, 분권화, 복고풍

매스미디어 : 일방적이고 강요된 상징의 지배를 받을 위험성이 높았다.

네트워크를 이용한 통신, 방송

분권화 : 네트워크의 연결을 통한 각종 연대사업

조지오웰 : 빅 브라더의 중앙 통제 미래 예견

새로운 커뮤니티의 형성 : 전통사회(1차 관계) -> 산업사회 -> 정보사회

5-2 멀티미디어의 발달

문자매체와 영상매체의 차이

20세기의 발명품

미디어의 분류

컴퓨터 매개 커뮤니케이션

영화 무선통신 라디오 텔레비전 콤퓨터 인터넷 휴대폰

코드화 아날로그, 디지털

통신장치 : 일대다, 일대일, 다대다

무선통신의 위력 : 타이타닉호 사건

라디오 : 음악의 변화

TV는 라디오의 후예이다

텔레비전 : 새로운 미학의 탄생

TV 드라마는 반드라마다.

멀리서 본다라는 차원에서의 시공간의 확대, 일상성의 회복

컴퓨터의 출현 : 단순한 수식 계산을 위해 발명된 전자계산기, 군사적 용도, 대학과 연구소의 실험실로, 각 가정과 교실의 개인용 PC

분산 네트워크의 출현

나무의 중심 : 뿌리, 나무체계 : 오프라인 , 위계적 질서, 중심

온라인 : 리좀, 수평적참여, 노마드(유목민)

천 개의 고원

오프라인의 콘텐츠 : 완결성이 있다

사이버 커뮤니티 : 완결된 내용보다도 과정 자체가 중요한 의미를 가진다.

하이퍼 : ~에 대해서, ~을 넘어서 등의 의미

하이퍼텍스트 : 여기 저기 관계된 문서로 옮겨갈 수 잇도록 조직화된 시스템

1인 미디어의 확산

거대 담론의 해체

5-3

콘텐츠의 실용화

전통적인 아날로그 형태의 정보도 디지털 정보로 전환되는 추세

핵심적인 경쟁력은 콘텐츠에 있다.

디지털 자체가 콘텐츠이다.

인터넷과 같은 상업적인 네트워크 발전은 콘텐츠의 확산에 기여한다.

IT 부문과 통신, 방송 네트워크 등의 확장은 콘텐츠 산업의 제작 환경을 변화시킨다.

영화의 리사이클링

기존 영화의 물리적 환경

100분의 러닝타임, 극장 배급, 외식 문화, 새로운 영역의 개척

축음기와 음반의 등장

라디오와 티비의 등장

디지털 음원의 등장, 저작권 문제 등

인터넷의 두가지 법칙

파레토의 법칙 : 20%가 80%를 소유한다.

링크의 법칙 : 부정적인 관점, 롱테일의 법칙 : 긍정적인 관점

종형 곡선/멱함수 곡선

종형 곡선 : 자연에 널리 분포해 있어 익숙하다. 대부분의 노드들이 거의 같은 수의 링크, 연결의 정도가 극도로 높은 노드는 없다. 고속도로 연결망, 오프라인 서점, 면대면 수업

멱함수 곡선 : 감소 커브이며 인터넷에 적용된다. 소수의 링크 노드들이 매우 많이 있다. 극히 많은 링크를 갖는 소수의 허브들, 항공기 연결망, 온라인 서점, 온라인 수업

롱테일 법칙 : 다양하지만 수요가 적은 물품들의 가치를 합하면 대규모 매출을 자랑하는 품목보다 크다!

디지털과 인터넷이 결합한 브로드밴드의 시대가 오며 모든 것은 바뀌었다.

히트한 상품보다 훨씬 더 많은 틈새(niche) 상품이 나오게 되었다.

인터넷의 발달로 틈새 상품에 대한 접근 비용이 급격히 절감되었다.

필터들(추천, 순위매기기 등)이 발달하게 되었다.

소수문화 : 저예산, 저매출

단일 문화 상품에 고비용을 들이는 창작의 방법론은 이 시대를 견디어 낼 수 없다.

저예산 영화 : 독립영화

UCC 열풍 …

배제(OR)에서 공존(AND)로

소박주의 스토리텔링

**문제 1**

1. 맥루한(McLuhan)에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 미디어를 인간의 제한된 육체와 감각을 확장시키는 도구로 규정했다. |
|  | 2. | 정세도(精細度, definition)와 참여도(參與度, participation)를 기준으로 핫(hot) 미디어와 쿨(cool) 미디어를 구분했다. |
|  | 3. | 미디어 자체가 별로 중요한 게 아니라 이것을 얼마나 유용하게 사용하느냐에 관건이 있다는 식의 전통적인 사고방식을 받아들여 미디어보다 메시지를 중시했다. |
|  | 4. | 책은 활판 인쇄술 이전으로 돌아가 제작자가 소비자를 겸한 시대로 복귀할 것이며 일정한 주제로 순서를 찾아 구성되는 선형적인 책은 점차 사라질 것이라고 예언했다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. 정보사회에 대한 설명으로 적절한 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 범위의 경제보다 규모의 경제가 강조된다. |
|  | 2. | 정보가 축적되면 본격적인 산업사회로 진입하게 된다. |
|  | 3. | 대량생산, 대량소비의 시스템에서 벗어나 소비의 다양성이 강조되기 시작한다. |
|  | 4. | 전통적인 사회에서의 1차적 인간관계에서 벗어나 계약에 기초한 2차적 인간관계로 변화된다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 롱테일 법칙에 대한 설명으로 적절한 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 대량생산 시대의 표준화 공정을 설명하는 모델을 제공해준다. |
|  | 2. | 자연 속의 대부분의 양(量)과 같이 종형 곡선(bell curve)의 분포를 따른다. |
|  | 3. | 인터넷이 지배하는 현재의 문화산업에 어김없이 적용되는바, 멱함수로 대표되는 독점의 원리를 보여준다. |
|  | 4. | 수요 곡선의 정점에서 멀리 떨어진, 거의 0에 수렴되는 상품의 경제적 가치도 베스트셀러, 블록버스터, 대규모 포탈사이트보다 더 클 수도 있다는 주장이다. |

6. 영화의 미학

영화적 즐거움, 스펙터클의 시대, 영화의 모순, 영화의 구성단위

아는 만큼 본다. 영화를 구성하는 미장센

영화는 과학, 예술, 산업이다 활동사진, 애니메이션, 3D, CG, ‘제 7의 예술’, 문화산업

연속과 불연속

콘티를 짠다 : 불연속적인 필름의 연결을 통해 연속성을 표현. 영화는 동사의 예술이다.

배우의 움직임, 카메라의 움직임, 컷과 컷 사이의 단절

사실주의, 표현주의

뤼미에르 형제는 일상 생활을 소재로 한 단편영화를 제작, 관객들의 호응을 받음.

조르주 멜리에스는 완전한 상상의 사건에 중점을 둔 환상적 영화를 다수 제작.

뤼미에르 형제 : 사실주의(Realism)

멜리에스 : 표현주의

영화는 사실의 재현이 아닌 사실을 왜곡한 카메라의 결과물이다.

3막 8장 구조(시작3, 중간3, 결말2,… 시작2, 중간4, 결말2)

15개의 시퀀스

150개의 씬 (#)

매우 많은 쇼트, 러닝타임 100분

시퀀스 : 영상속의 스토리를 구성하는 단위

씬 : 같은 장소, 같은 시간대에서 연속적으로 일어나는 사건들을 찍은 것.

쇼트 : 영상의 기본단위 (컷), 컷은 매우 짧은 시간에 스쳐 지나가지만, 그 영향은 매우 크다.

6-2 영화의 기초이론

숏의 구성 방식

시점 : 주관적, 객관적

객관적 시점, 주관적 시점, 감독의 시점, 간주관적 시점

객관적 시점 : 영화의 장면을 마치 현실로서 눈 앞에 나타나는 그대로를 보게끔 하는 방식. 따라서 가능한 한 카메라는 움직이지 않는다.

주관적 시점 : 관객을 영화 속에 참가시키는 방식

감독의 시점 : 감독이 특수한 촬영 방법과 편집방법을 동원하여 자신이 보여주고 싶은 것, 강조하고 싶은 것을 나타내는 방법

간주관적 시점 : 좀 더 실감나고 실제 그 현장에 있는 것처럼 느끼게 하고 싶을 때

사실주의 감독들은 대체로 원경 숏을 선호하는 경향이 있다.

표현주의 감독들은 근접 숏을 선호하는 경향이 있다.

익스트림 롱샷, 롱샷, 풀샷, 미디엄샷, 클로즈업, 익스트림 클로즈 업, 딥 포커스 샷

카메라의 앵글

버즈 아이 뷰, 하이 앵글, 아이 레벨 앵글, 로우 앵글, 사각 앵글

6-3 영화의 분석 사례

스토리와 플롯

스토리 : 시간적 순서, and, 실제의 사건

플롯 : 논리적 순서, why, 가공된 사건

극작가 : 작가가 아니라 제작가이다.

1막에서 3막까지

시작, 중간, 끝

전제, 실험, 결론

정, 반, 합

문제, 보조, 해결

뤽 베송 감독 <레옹>

레옹 : 잔혹한 킬러, 우유, 꽃, 순진

마틸다 : 깡마른 소녀, 불우한 집안, 문제아

사랑과 증오 사이 : 레옹은 총기 사용법 전수, 레옹이 남기고 간 꽃

쇼생크 탈출

주인공 : 은행 간부였지만 부인과 그녀의 정부를 살해했다는 혐의로 19년동안 수감됨. 교도소장의 세금 문제, 비자금 문제를 해결해주며 환심을 산다. 그의 이름으로 통장을 개설하고 탈출구를 판뒤 한번에 탈출

브룩스, 레드, 토미

피가로의 결혼이 교도소 전역에 울려 퍼지는 장면.

**문제 1**

1. 시퀀스(sequence)를 잘 설명한 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 몇 개의 시퀀스가 모여 씬(scene)이 된다. |
|  | 2. | 필름이 돌기 시작하여 멈추기까지의 객관적인 시간단위를 말한다. |
|  | 3. | 같은 장소, 같은 시간대에서 연속적으로 일어난 사건의 단위를 말한다. |
|  | 4. | 동일한 아이디어에 의해 연결된 씬이며, 영상 속의 스토리를 구성하는 단위를 말한다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. 다음 빈 칸을 채우면?

19세기말 영화는 두 가지 주요 방향으로 발전하기 시작했는데 그것은 바로 사실주의와 표현주의이다. 1890년대 중엽 프랑스에서는 (       )가 일상생활을 소재로 한 단편영화를 제작, 관객들의 호응을 받았다. ｢열차의 도착｣과 같은 영화는 관객들이 실제생활에서 보아 온 것과 같은 사건이 영화 속에서 그대로 재현되었다는 바로 그 이유 때문에 관객들을 사로잡았다. 거의 비슷한 시기에 (     )는 완전한 상상의 사건에 중점을 둔 환상적 영화를 다수 제작하였다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 뤼미에르 형제, 멜리에스 |
|  | 2. | 멜리에스, 뤼미에르 형제 |
|  | 3. | 오손 웰즈, 오즈 야스지로 |
|  | 4. | 오즈 야스지로, 오손 웰즈 |

**1 점수**

**문제 3**

1. 하이 앵글에 대한 설명으로 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 이 앵글은 선전영화나 영웅주의를 묘사하는 장면에 자주 쓰인다. |
|  | 2. | 문학에서의 전지적 시점과 흡사한 까닭에 하이 앵글은 전반적인 조망을 제공한다. |
|  | 3. | 카메라는 크레인(crane)에 설치되거나 혹은 천연적으로 높게 튀어나온 곳에 설치된다. |
|  | 4. | 이 앵글은 사물의 높이를 감소시키고 동작의 속도를 늦추므로 속도감각은 잘 전달되지 않는 반면, 지루함을 나타내는 데에는 효과적이다. |

7-1

제레미 리프킨 <소유의 종말>

소유의 시대가 끝난다. 재산의 역할이 급속하게 달라지고 있다.

우리는 시장의 신화를 오랫동안 믿어왔다. 하지만 소유는 접속으로 바뀌는 추세.

접속의 시대, 시장<네트워크, 무게 없는 경제, 지적 재산의 독점, 서비스 세상, 인간 관계의 상품화, 삶으로서의 접속

소유에서 접속으로

판매자 <-> 구매자 는 서버 <-> 클라이언트의 단기 접속으로 바뀐다.

기업들은 노동자를 고용하여 인적 자원을 소유하기보다 단기간의 계약을 통해 노동력을 빌린다.

상품 판매의 위험을 줄이기 위해 대리점과 체인망을 빌림.

기업이 소유 대신 접속을 선호하는 이유 : 생산 과정, 장비, 상품, 서비스가 빠른 속도로 용도 폐기되므로 장기적으로 소유한다는 것은 불리하기 때문.

기술력은 대학or연구소, 생산은 하청업체, 판매:대리점, 규모의경제 -> 속도의 경제

리스, 렌탈, 약정

소비자 : 별장 소유였지만 별장 빌리는 걸로!

농민들은 종자도 빌림. 기업은 종자의 이용권을 파는 것

휴대폰에는 약정

접속한다, 그러므로 존재한다.

현대의 문화콘텐츠 산업 : 문화도 소유가 아니라 접속의 시대로 열려 있다. 그개인의 고독한 창조에 의해 빛을 발하고 그 아우라가 근대예술의 개성이라는 이름으로 존중되던 시대에서 벗어나, 지식을 공유하고 분담하는 문화시스템의 출현.

원 소스, 멀티유즈(OSMU)

하나의 원본 컨텐츠를 가지고 상품을 제작하며 발생되는 자원을 활용.

셰익스피어 작품 : 많은 영화로 각색

빅토르 위고의 소설<레미제라블> : 소설 -> 뮤지컬 -> 영화

미키마우스 : 만화 -> 캐릭터 상품

아기공룡 둘리 -> 만화에서 캐릭터, 테마파크까지

1. 원작이 확실해야 한다.
2. 원작을 어떻게 재가공할 것인가.
3. 새로운 상품을 어떻게 사용자에게 전달할것인가.

패러디란 무엇인가

린다 허천(캐나다) : 패러디는 모방과 창조의 모순개념으로 구성되며, 포스트 모더니즘 예술의 주제와 형식을 표현하는 중요한 기법이다.

과학, 예술, 산업

광고, 문학, 미술, 음악, 영화, 건축

패러디 : <방드르디, 태평양의 끝>

로빈슨 크루소의 패러디, 프라이데이가 로빈슨 이김

아우라의 상실

패러디 : 우리가 믿고 잇는 예술적 창조라는 한 부분을 파괴시킨다.

페스티쉬 : 다양한 스타일을 모방하는 것. 패러디보다 수준이 낮은 느낌.

키치 : 경박한 것, 저속한 작품,

문화의 공유, 문화의 저작권 : 패로디, 패스티쉬, 키취로 받아들이는 것은 나름의 이유와 기준이 적용된다. 저작권도 문제다!

7-2 문화콘텐츠, 셰익스피어로부터 배우다.

셰익스피어는 읽지도 못하고 쓰지도 못하는 당시의 관객들을 위하여 드라마를 썻다. 즉 고급문화이자 대중문화.

<로미오와 줄리엣>

<오셀로>

<리어왕>

<햄릿>

오만과 편견 : 제인 오스틴 셰익스피어 신뢰!

타이타닉 : 로미오와 줄리엣

<베니스의 상인> : 오락 프로그램과 같은 구성. 살인 사건, 등등…

퀴즈 오락 프로그램의 도입.

덜 반짝이지만 더 위대한 것: 납상자(문학)

헐리우드에서 셰익스피어의 사계절

리얼리즘 문학의 발달과정

서구 리얼리즘 문학의 변천과정을 연구한 아우어바흐는 고대 그리스시대의 문학이 비극과 희극으로 엄격하게 양분되어 있었음에 주목.

‘스타일 분리의 법칙’

스타일 분리에서 스타일 융합으로

세익스피어 : 비극 속에 희극을, 희극 속에 비극을

오필리어의 주검 앞에서 노는 인부들 : 희극적 이완(comic relief)

로미오와 줄리엣 : 희극적 결말로 가다가 갑자기 죽음

셰익스 피어 :반칙왕이야

우리 시대의 문화에서는 융합이 중시된다. 서양의 팝 뮤직은 아프리카와 융합하여 재즈..

퓨전사극 다모

신라와 백제 사이 전쟁 황산벌 : 경상도 사투리와 전라도 사투리..

교통과 통신의 발달

월드와이드 크로스 퓨전

7-3 한류와 한국의 문화

한국 : 지정학적인 위치로 인한 불리함, 900여 차례의 외침을 받음.

약소국에서 강소국으로

큰 나라는 아니지만, 결코 작지 않은 나라

30-50 클럽 국가(세계 7위)

강대국(중일러미)에 둘러싸여 무역하기 좋은 나라

독자적인 문화를 가진 나라

G7, BRICs에 이은 강대국

이러한 발전은 문화가 결정적인 요인이다.

헌팅턴이 말한 문화의 의미는 매우 다양하다.

한류의 기원/현황 한류, K-POP, 붉은 악마(동방명주), 음식, 상품, 관광, 공간적 범위의 확장

한국 경제 GDP 규모에서 1.4~8%

콘텐츠의 질 : 질 높은 시나리오, 뛰어난 영상미, 새로운 IT기술과의 접목

체계적인 기획

배우, 연예인의 개인적인 노력과 열정

게임, 영화, 방송, 음악, 애니

메모리, 조선, 등등

한류의 사회문화적 요인

문화적 근접성 : 아시아, 유교

압축적 성장, 근대화, 방송과 통신의 융합, 현지의 사회문화 환경에 부응, 동아시아 경제성장 : 유럽을 넘어 21%

금융자본이 주도하는 거센 글로벌라이제이션

서구 문화적 패권에서 벗어나려는 탈중심주의…

함석현, <우리 민족의 이상> 아름다움의 나라

에드워드 사이드<문화와 제국주의>

미숙한 영혼의 소유자 : 사랑을 하나의 장소에 고정

강인한 자 : 온 장소에 미치고자 함

완벽한 자 : 장소가 없음

세계 보편주의의 시각으로

인천, 한류의 허브(hub)

베네치아, 네덜란드, 뉴욕 맨하탄, 싱가포르, 홍콩 등등

**문제 1**

1. 셰익스피어의 <햄릿>에 대한 설명으로 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 애니메이션 <밀림의 왕자 레오>, <라이온 킹>은 <햄릿>을 변용한 것이다. |
|  | 2. | <햄릿>의 앞부분은 주인공의 우유부단함 때문에 진행이 느리고, 뒷부분은 독이 묻은 칼과 술잔 때문에 진행이 매우 빠르다. |
|  | 3. | <햄릿>은 애인 오필리어의 주검을 앞에 놓고 인부들이 벌이는 놀이 장면 등 ‘희극적 이완’ 장면이 삽입되어 비극과 희극 스타일이 융합된 측면을 보여준다. |
|  | 4. | <햄릿>은 원래 켈트족과 스칸디나비아의 전설에서 빌려온 것인데, 셰익스피어는 주인공의 심리 대신 주인공의 액션을 강조하는 차별화 전략을 취했다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. 다음 빈 칸을 채우면?

셰익스피어는 할리우드에서 가장 자주 영화화되는 작가다. 󰡔로미오와 줄리엣󰡕은 비극적 사랑 이야기를 위한 기본 틀을 제시했고, (     )은/는 질투의 드라마 경우에, (     )은/는 가족 내 세대 간의 갈등을 그린 경우에, (    )은/는 한 지적인 주인공이 복수자가 되는 모든 미국 액션영화의 원형이 되었다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 맥베스, 오셀로, 리어왕 |
|  | 2. | 오셀로, 리어왕, 햄릿 |
|  | 3. | 햄릿, 리어왕, 오셀로 |
|  | 4. | 리어왕, 맥베스, 오셀로 |

**1 점수**

**문제 3**

1. 현대사회에서 벌어지는 ‘소유에서 접속으로’의 추세에 해당하지 않는 사례는?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 네트워크 경제에서 기업들은 노동자를 고용하여 인적 자원을 소유하기보다 단기간의 계약을 통해 노동력을 빌린다. |
|  | 2. | 근대 경제의 중요한 특성이었던 판매자와 구매자와의 재산 교환은 네트워크 관계로 이루어지는 서버와 클라이언트의 단기 접속으로 바뀐다. |
|  | 3. | 근대예술에서는 원소스 멀티유즈(One source Multi use)의 경향이 점차 강화되면서 동시에 아우라(aura)라는 개념이 중시되기 시작했다. |
|  | 4. | 기업은 기술력은 대학이나 연구소에서 빌리고, 생산은 하청업체에게 맡기고, 판매는 대리점에 위탁함으로써 ‘규모의 경제’에서 벗어나 ‘속도의 경제’로 돌입하기 시작했다. |

8주차 : 플롯의 유형

8-1 블라디미르 프로프의 민담유형론

이야기의 원천 : 상류에서 하류까지

장르영화를 대할 때, 흔히 부딪히는 기시감에 대해 설명해보자.

플롯 : 필사적인 스토리 남기기

이야기는 목숨이고 이야기의 부재는 죽음이다.

아라비안 나이트 세헤라자드, 오딧세이 페넬로페

이야기를 둘로 나누기 : 비극/희극

플롯은 인위적으로 구성되어야 한다는 점을 분명히 한 것은 아리스토텔레스의 <시학>

나무의 특성을 파악하여 좀 더 단순한 형태로 구성할 때 더욱 그럴듯한 나무를 그릴 수 있다.

비극과 희극…

비극에서 : 주인공은 심각하고 중요한 것들로 구성되며 우월한 왕이나 영웅으로 구성된다.

희극에서 : 열등한 사람들이 벌이는 어리석음과 실수를 다룸.

영국의 시인 바이런 : 모든 비극은 죽음, 모든 희극은 결혼

생물학자 린네 : 계통수, 생명의 발생, 진화 등에 대한 이해의 폭을 넓힘.

과학은 신비주의, 불가지론의 영역에서 벗어날 때 가능해진다.

블라디미르 프로프 : 이야기분류, 8개의 등장인물, 31개의 기능, 등등…

천재적인 작가들에 의해 씌어진 훌륭한 이야기들은 불가지론에 빠뜨릴 수 있지만…

이야기 : 주인공, 악당, 공주의 아버지, 공주, 증여자, 마술적 원조자, 발송자, 가짜 주인공

기능 : 부재, 금지, 위반, 정찰, 정보전달, 책략, 연루, 가해, 결핍, 숙고, 출발, (지정, 할당), 대항 행동, 주술적 작용물의 준비, 공간 이동, 투쟁, 표지, 승리, 청산된 결핍, 귀환, 추적, 구출, 몰래 도착, (시험, 근거없는 요구), 어려운 과제, 완수된 과제, 인지, 폭로, 변신, 처벌, 결혼

8-2 로널드 토비아스의 플롯 유형

플롯의 중요성, 토비아스의 20개 플롯, 이야기의 변형

플롯이 캐릭터보다 중요하다.(토비아스)

플롯은 빠른 이야기 진행을 돕는다.

플롯은 방향을 잡아가는 나침반이다. 기발한 착상보다도 패턴이 중요하다.

토비아스, 20개의 마스터 플롯

추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락

사신 퇴치 영웅담

함수의 기능, x를 중시하지 말고 f를 중시하자.

기본적인 줄거리(function)에 가변요소(x)가 더해지며 완성된다.

재앙(리얼리즘), 왕과 계약(역사), 탐색(모험/여행/추리), 결투(액션), 귀환(심리/로망스)

추구 인생은 무엇인가를 추구하는 과정,

추구하는 대상은 무엇인가 : 남성과 여성이 추구하는 것, 시대별, 지역별, 세대별, 문화별 등등…

지우학, 약관, 이립, 불혹, 지천명, 이순, 종심소욕불유구(고희)

돈키호테가 추구하는 것 : 세르반테스, 돈키호테, 멋진 기사가 되는 것.

8-3. 교실에서의 디지털 스토리텔링

피에르 레비 ‘집단 지성’

서툰 기타 연주자에게 출력이 엄청 큰 앰프를 주지 말자.

테크놀로지는 확장자인 동시에 파괴자가 될 수도 있는 것.

소박성, 유희성, 상호작용성, 컨버전스

경영적 융합, 기술적 융합, 문화적 융합

협업적 디지털스토리텔링

피에르 레비의 집단 지성

에덴동산. 생명의 나무, 지식의 나무 존재. 아담과 하와가 지식의 나무를 선택하지 않았다면 <성경>조차 존재할 수 없는 셈.

블라종 : 가문의 문장, 개인 프로필 혹은 포트폴리오에 비유

모두의 블라종의 집합 : 지식의 나무

제이슨 올러 : 중고등학교 학생들, 교사들이 제작한 것들 가지고 강의

<여우, 좋은 이웃이 되다> : 좋은 작품이 아니다! 본인의 이야기가 아님

<학교에서의 하루> : 장애 학생이 하루동안 겪은 일. 좋은 작품이다. 본인만이 겪을 수 있는 이야기

어느 편이 효율적인가?

고품질(하이엔드)보다 저품질(로우엔드)을

커뮤니티를 형성, 활용하자.

스토리의 소비자이되 동시에 비판자여야 한다. 우리가 만든 스토리를 잊지는 않는다.

**문제 1**

1. 블라디미르 프로프가 말한 등장인물의 유형에 해당하지 않는 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 악당 |
|  | 2. | 공주 |
|  | 3. | 사기꾼 |
|  | 4. | 가짜 영웅 |

**1 점수**

**문제 2**

1. 다음은 블라디미르 프로프가 말한 31개 이야기 기능의 앞부분이다. 이를 순서대로 나열하면?

(가) Violation(위반): 금지는 위반된다.

(나) Reconnaissance(정찰): 악한은 정찰을 시도한다.

(다) Interdiction(금지): 주인공에게 금지의 말이 부과된다.

(라) Absence(부재): 가족의 성원 가운데 한 사람이 부재중이다.

(마) Delivery(정보전달): 악한이 그 희생자에 대한 정보를 입수한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | (나)-(마)-(라)-(다)-(가) |
|  | 2. | (다)-(가)-(나)-(마)-(라) |
|  | 3. | (라)-(다)-(가)-(나)-(마) |
|  | 4. | (마)-(나)-(가)-(다)-(라) |

**1 점수**

**문제 3**

1. 다음 설명에 부합되는 플롯은?

주인공의 정서적 수준을 낮게 함으로써 공감을 얻어내는 경향이 있다.

매일 저녁 방영되는 연속극의 가장 흔한 주제로 볼 수 있다.

｢신데렐라󰡕 이야기에 전형적으로 적용된다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | 복수 |
|  | 2. | 유혹 |
|  | 3. | 변신 |
|  | 4. | 희생자 |

9-1 추구의 플롯, 걸리버 여행기

추구, 모험, 복수

추구, 모험의 의미, 여행 : 가장 오래된 스토리, 길에서의 여정 = 우리의 인생, 추구 : 정신적or종교적 구도, 모험:인생의 역경, 시련 등

도제(apprentice) -> 여행자(journeyman) -> 장인(master)

여행 이야기 : 국토, 세계, 오지, 종교순례, 상인해적비즈니스맨 모험담, 군인 전쟁담

여행 콘텐츠 : 여행 다큐멘터리, 여행 작가, 관광지 안내, 패키지 여행, 블로그 꾸미기

괴테가 이탈리아에 간 이유 : 모든 것을 버리고 이탈리아 여행길에 오름

성장 소설(Bildungsroman, Formation novel) : 유년기->소년기->성인의 세계로 거치는 여행기

교양 소설의 주인공 : 여행

걸리버 여행기 : 큰 모서리파와 작은 모서리 파, 사소한 문제의 파벌 형성에 따른 인간의 보편적인 모습

3부 날아다니는 섬 라푸타 사람들의 기이한 눈, 현실을 신경쓰지 않음

4부 후이늠의 나라에서 인간은 야후라 불리운다.

마음의 플롯, 몸의 플롯 : 추구의 플롯(마음), 모험의 플롯(몸)

오즈의 마법사

선원형이 인기를 끄는 이유 : 유목민(징기스칸, 노마드…)

동반자(친구들)를 통한 자아의 확대

뇌가 없는 허수아비 : 농민, 지혜(두뇌)

양철 나무꾼 : 공장 노동자, 사랑(심장)

겁쟁이 사자 : 일부 정치인, 용기(배)

진취적인 모험가들의 이야기

실제 여행과 허구적 이야기의 거리 : 멀리 떨어진 곳일수록 허구적 성격이 강해진다.

인터넷 시대의 여행 : 유비쿼터스

9-2 모험의 플롯, 오디세이아

모험, 출발의 의미

출발이란 무릎이다. 무릎의 메타포가 출발인 것이다.

서유기, 해저 2만리, 로빈슨 크루소, 세가지 언어, 잭과 콩나무, 오디세이아

조셉 캠벨, 영웅의 여정

출발 : 영웅에의 소명, 소명의 거부, 초자연적인 조력, 첫 관문의 통과, 고래의 배

입문 : 시련의 길, 여신과의 만남, 유혹자로서의 여성, 아버지와의 화해, 신격화, 홍익

귀환 : 귀환의 거부, 불가사의한 탈출, 외부로부터의 구조, 귀환 관문의 통과, 두 세계의 스승, 삶의 자유

모험에의 소명

개구리 왕자, 석가모니 등..

소명의 거부

미노스 왕, 월계수로 변한 다프네, 유아기 고착, 라푼첼, 잠자는 미녀, 결혼을 거부하는 왕자와 공주

서유기

오딧세이아 : 귀향을 구조로 한 서사시

인간의 조건 : 자루를 풀어버린 오디세우스의 부하들..

인간은 나약하고 불완전하다.

키르케 : 인간의 정신과 돼지의 육체

오디세우스는 아름다운 요정 칼립소가 사는 섬에 간다.

인간에게는 신에게는 필요 없는 것들(사랑, 지혜…)이 있다.

오디세우스는 세이렌이 사는 섬을 지난다 현실원칙/쾌락원칙의 대결.

센과 치히로의 행방불명 : 현실 -> 허구 -> 현실

소녀(치히로)에서 어른(센)으로

9-3 복수의 플롯 : 영화 <밀양>

‘눈에는 눈’ 함무라비 법전의 골격

공적인 복수. 공평한 정의. 하지만 대중들은 더 직접적인 복수, 사적인 복수를 원한다.

야생의 정의 : 주인공의 정의는 야생적이고 법의 테두리를 넘어 혼자 집행하는 정의이다.

메데이아 : 이아손이 황금 양털을 손에 넣을 수 있도록 도와주고 그와 결혼함.

그리스 신화 : 막장 드라마

햄릿의 대중성 : 복수극

햄릿의 우유부단함

복수를 지연해야 연극이 길어진다. 복수의 지연이 오히려 더 긴장감을 준다. 복수의 지연을 통해 관객들은 인간의 여러 측면을 생각하게 된다. 액션에서 심리극으로

술잔에 든 독, 칼날에 묻은 독.. 셰익스피어는 처음엔 느리게, 끝은 빠르게

박찬욱 감독의 3부작 복수극

감옥 : 폐쇄공포증, 누가 가두었는가, 누가 복수를 하고 있는가,

이청준 벌레 이야기

누가 벌레인가 – 유괴범, 어머니

밀양, 증오에서 밝음으로

복수는 반복된다. 이를 끊어내긴 위해서 따뜻함이 필요하다.

**문제 1**

1. 다음 내용을 다룬 작품의 이름은?

이 나라 사람들은 각각 '큰 모서리(Big-Endian)' 파와 '작은 모서리(Small-Endian)' 파로 나누어진다. 사소한 문제에 모든 것을 걸고 파벌을 형성하며 서로간의 이득을 위해 싸우는 인간의 보편적인 모습을 다룬다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. | <동물농장> |
|  | 2. | <걸리버 여행기> |
|  | 3. | <오즈의 마법사> |
|  | 4. | <아라비안 나이트> |

**1 점수**

**문제 2**

1. 2. 다음 에피소드에 관한 설명 중 적절하지 않은 것은?

오딧세우스는 아름다운 마술사 키르케가 살고 있는 섬에 감금된다. 키르케는 마술을 걸어 오딧세이의 부하들을 모두 돼지로 만들어버린다. 그들은 육체는 돼지이나, 정신은 전과 다름없이 인간의 상태로 남아 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 오디세우스는 불멸을 약속한 키르케와의 계약 속에서 7년간 동거하게 된다. |
|  |  | 오딧세우스는 돼지의 삶에 만족하지 않고 저항하는 인간의 삶을 제시하고자 했다. |
|  |  | 정신은 인간, 육체는 동물이라는 이중성은 인간의 비극적 조건으로 자주 거론된다. |
|  |  | 돼지로 변한 인간의 형상은 <센과 치히로의 행방불명>에서 여주인공의 부모에게서 되풀이된다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 3. 다음 중 복수를 주플롯으로 한 작품이 아닌 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 셰익스피어의 연극 󰡔햄릿󰡕 |
|  |  | 에우리페데스의 연극 󰡔메디아󰡕 |
|  |  | 박찬욱 감독의 영화, 󰡔친절한 금자씨󰡕 |
|  |  | 에드가 알란 포오의 소설 󰡔잃어버린 편지｣ |

10-1 추적, 구출, 탈출의 플롯 : 아동문학에 사용되는 플롯

쁘띠뿌세 (헨젤과 그레텔)

기호의 다양한 속성

뿌세는 흰 돌을 기호로 남긴다.

빵조각은 사라질 수 있다.

과자집을 구원의 대상으로 착각하는 기호의 착각을 일으킴

아이들은 동물or 무서운 존재에 의해 늘 추적당한다.

아이들은 부모나 강자가 자신을 ‘구출’해 줄 것이라 믿는다.

아이들은 자신의 힘으로 ‘탈출’할 수 있는 능력과 의지를 갖추어야 한다.

옛 이야기, 각색동화, 디지털 스토리텔링

부모 <-> 자식 어른 아동

구술과 청취

놀이

공감각적

구술매체

이야기의 놀이성, 교훈성

베텔하임 : 옛 이야기 각색, 변질

추적의 플롯 : 아이들은 세계에 대한 공포감을 가진다.

추적당하는 아이 : 아이들에게 공감을 준다.

숨바꼭질과 술래잡기, 숨는 것이 편안한 행위이다.

구출의 플롯 : 백마 탄 남자, 듬직한 사냥꾼 등

탈출의 플롯 : 구출해주는 사람이 없다면 스스로의 힘으로 탈출해야 함

탈출의 주인공 : 막내

어린이들은 원초적이고 파괴적인 욕망을 극복하고 승화시키는 과업을 배워야한다.

이드에서 자아로의 진화

빨간 모자 : 처녀의 초경을 의미하기 위한 성적인 상징

늑대 같은 남자와의 쾌락, 사냥ㄴ꾼 같은 남자와의 현실적이고 신뢰감 있는 관계

빨간 모자는 사냥꾼의 도움으로 늑대를 물리친다.

백설공주 : 질투로 인해 부모가 어떻게 파멸하는지 말해줌, 부당한 취급을 당하는 어린이의 대명사, 부모와 자식 사이, 기성 세대와 신세대 사이의 근원적인 갈등을 담고 있는데 이 신화적 원형은 그리스 신화 속의 우라노스와 크로노스 사이의 갈등에 담겨 있다.

10-2

추적의 서사

대부분의 액션 영화는 적어도 한 번 이상 자동차 추적 씬을 삽입한다.

구출의 서사

무고한 양민에 대한 테러나 어린이 유괴는 어느 범죄보다 죄질이 나쁘다.

탈출의 서사

헨젤과 그레텔, 빨간 모자, 백설공주, 잭과 콩나무, 라푼젤

그레마스, 행위 소모델

서사에서 일어날 수 있는 행위의 요소들을 세 축에서 배열한다.

욕망의 축 : 주체 – 대상, 행동의 축 : 협조자 – 반대자, 정보전달의 축 : 발신자 – 수신자

심리의 삼각형 : 아동은 왜 탈출을 결행하는가.

이념의 삼각형 : 아동은 탈출을 통해 무엇을 얻는가

행위의 삼각형 : 아동은 누구의 반대에 직면하는가

탈출 / 서사의 유형

발신자는 주체로 하여금 탈출을 시도하게 한다는 공식.

아담과 이브 : 탈출 서사의 관점에서 보면 아담과 이브는 스스로의 힘으로 에덴동산에서 탈출한 주체자로 해석될 수 있다.

심리의 삼각형 : 어른이 되어가는 과정

아담과 이브의 에덴동산 탈출 ~~ 성장기를 끝낸 아동들이 부모의 품에서 벗어나 스스로의 인생을 개척해가는 것.

부모의 과보호, 괴물이 지배하는 폐쇄 공간, 자기 자신으로부터 탈출

행위의 삼각형 : 라푼젤(성장의 주체는 나다!)

이념의 삼각형 : 잭과 콩나무, 명백한 도둑 행위, 허나 미래에 대한 용기를 고취시킴.

약자에서 강자로 : 상상적 어른 되기

아기 돼지 삼형제 <-> 개미와 베짱이

성장담의 속성 가장 약한자가 가장 강한 자가 된다.

설화 : 아기 돼지 삼형제, 쁘띠 뿌세, 신데렐라

서사 무가 바리공주

셰익스피어 연극 리어왕 : 리건, 고네릴, 코델리아

뱀신랑 모티브

개구리 왕자, 황금 연못, 슈렉, 포켓몬스터 등

10-3 추적, 구출, 탈출 : 옛 이야기의 매력

정신 분석은 삶의 부정적 본질을 자연스럽게 받아들일 수 있기 위해 창시되었다.

존재의 복잡함을 간단하게 보여주는 것이 옛 이야기의 특징

근대 아동문학은 글을 가르치기 위한 부수적인 수단으로 전락하였다.

아이들에게 진정으로 필요한 것은 도덕성이 아니라 자신감이다.

옛 이야기는 심리의 치유에 활용된다. 세헤라자드는 증오에 빠져 있는 왕을 이야기를 통해 살려내며, 동시에 죽어야 했던 모든 여성들(초자아)을 살려낸다.

헨젤과 그레텔 이야기의 초반은 분리불안에서 시작됨, 이로부터 자신감으로…

엄마와의 경쟁심, 갈등 : 백설공주, 라푼젤

사회와의 만남 : 거인, 괴물, 욕망과의 싸움

세 가지 소원 : 감정을 잘 다스리는 법을 배울 것을 권고

어부와 지니 : 아라비안 나이트

잭과 콩나무 : 거래에 실패하지만 나중에는 크게 성공한다. 괴물과의 결투에서 승리.

신화는 초자아의 요구에 기초해서 행동하는 이상적인 인간형을 보여준다.

신화는 비관적, 옛 이야기는 낙관적

쾌락 원칙/ 현실 원칙

개미와 베짱이, 뱃사람 신드바드와 짐꾼 신드바드

아기돼지 삼형제 : 쾌락원칙과 현실원칙, 막내만이 현실원칙을 수행

첫째(잠/초자아), 둘째(식탐/이드), 막내(노동, 지혜/자아)

세 가지 언어 개(본능)/새(초자아)/개구리(성)의 언어를 배운 왕자, 바보에서 교황으로

초자아 <- 자아 -> 이드

빨간모자 : 똑바로 사는 일의 중요함, 소녀에서 어른으로

두 형제 이야기

놀부와 흥부, 헨젤과 그레텔, 센과 치히로의 행방불명, 배따라기, 탕자의 귀환, 야곱과 에서

세 개의 깃털, 나이 많은 형제가 동생을 학대하고 따돌리는 이야기. 신데렐라 등등..

1. 1. 심리학자 베텔하임은 전문적인 작가가 창작한 문학적 동화보다 부모가 들려주는 생생한 옛이야기를 더 긍정적으로 본다. 그 이유에 해당하지 않는 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 옛이야기는 교훈을 주입하는 대신 아이의 놀이적 본성에 호소한다. |
|  |  | 옛이야기는 전문적인 동화보다 글을 배우기에 더 좋은 언어 교재가 될 수 있다. |
|  |  | 옛이야기는 의식, 전의식, 무의식 등 모든 정신 층위에 작용하며 중요한 메시지를 전달한다. |
|  |  | 옛이야기를 통해 어린이는 자아와 초자아가 허용하는 선에서 본능을 충족하는 방법을 찾게 된다. |

**1 점수**

**문제 2**

1. 2. <빨간 모자>에 대한 다음의 설명 중, 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 여주인공을 구조하는 남자의 인물형이 ‘사냥꾼’인 이유는 이 민담이 수렵경제 시대의 산물이기 때문이다. |
|  |  | ‘빨간 모자’에서 빨간색은 처녀의 초경을 상징하는 것으로, 여주인공이 이제 막 성숙의 단계로 진입하는 과정이라는 점을 보여주기 위한 장치로 해석되기도 한다. |
|  |  | 여주인공은 ‘늑대’ 같은 남자와의 쾌락, ‘사냥꾼’ 같은 남자와의 현실적이고 신뢰감 있는 관계 사이에서 하나를 선택해야 하는 과제에 직면한다. |
|  |  | 여주인공이 사냥꾼의 도움으로 늑대를 물리친다는 결론은 ‘늑대’라는 쾌락원리를 부정함으로써 정상적인 자아의 발달이 이루어지는 과정을 형상화한 것이다. |

**1 점수**

**문제 3**

1. 3. 옛이야기에 자주 등장하는 계모, 마녀에 대한 설명 중, 틀린 것은?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 선과 악의 범주를 분명히 하고, 주인공에게 긍정적인 가치를 부여해준다. |
|  |  | 주인공의 윤리적 책임을 강조하여 주인공이 이드의 충동을 버리고 초자아적인 존재로 성장할 수 있도록 하는 역할을 한다. |
|  |  | 주인공 소녀는 어머니와 경쟁자의 관계에 놓이기 때문에 어머니를 다른 악한 존재로 변형시키려는 경향을 가질 수 있다. |
|  |  | <라푼첼>에서 여주인공은 높은 탑에 감금되어 있는데, 여주인공을 감금하는 존재는 명시적으로는 마녀이지만, 사실 이미 성숙한 여주인공의 앞길을 막는 친모의 과보호를 의미할 수도 있다. |