

공연예술학과

Department of Performing Arts

연극

1. 학과소개

(1) 학과사무실

가. 위치: 서울 종로구 동숭동 이화장길 86-8
중앙대학교 공연예술원
전화: 02-765-0717 FAX: 02-765-0717

(2) 학과소개

한국 최초로 1959년 당시 문리과 대학에 속해 출범한 연극영화과는 1974년 서라벌 예술대학과 병합과정을 거쳐서 명실공히 한국의 연극 교육을 선도하는 학과로 자리 잡게 되었다. 석사과정과 박사과정 모두 국내 최초로 개설되었으며 대학원 졸업생들 중에서 현재 연극영화 계열의 학과에서 전임 교수직을 맡고 있는 동문을 가장 많이 배출하였다. 본 학과는 2003년에 중앙일보에서 실시한 전국 연극학과 비교평가에서 조사항목 전 분야 1위를 차지하면서 한국의 연극교육을 선도하고 있음을 입증하였고, 2005년에는 예술분야 최초로 특성화교육 학과로 선정되어 121억 원을, 2016년에는 수도권대학 특성화 사업에 선정되어 9억원을 교육부로부터 받았다. 또한 2007년에는 연극학과 교육의 요람인 대학로 캠퍼스(중앙대학교 공연예술원)로 학과를 이전하면서 교육시스템을 개선하였다. 또한 아시아 연극교육센터(ATEC)를 공동 창설하여 국제적 연극교육 교류의 중심역할을 하고 유네스코 산하 세계연극대학연맹(GATS)의 일원으로서 세계적 연극교육기관으로 활동하고 있다.

학부나 석사과정을 마치고 미국, 유럽, 인도, 일본 등으로 유학을 떠나 연극이론을 연구하고 실기를 연마하고 있는 미래의 학자와 예술가들도 수십 명에 달하고 있다. 중앙대학교 연극학과는 우수한 전통 속에서 새로운 변화에 능동적으로 대처해 나가기 위해 항상 노력하고 있다. 한국의 연극 교육을 선도해 오고 있는 최고의 학과로서 이론과 실제, 학술과 창작, 그리고 교육연극과 전문연극의 장점을 아우르며 21세기의 철학, 미학, 관습과 테크놀로지의 변화에 발맞추면서 새로운 공연미학과 양식을 창조할 수 있는 창의성 있는 글로벌 공연예술가를 양성하기 위해 심혈을 다하고 있다.

(3) 교육이념, 교육목적, 교육목표

한국의 연극교육을 선도해 온 본 학과는 공연예술계의 중추적인 역할을 담당할 인재를 육성하기 위해 최선을 다하고 있다. 한국연극의 정체성을 규명하는 한편 급속하게 변화하는 정보화 시대의 여러 경향을 수용하여 새로운 공연양식과 연극미학을 습득할 수 있는 교육에 중점을 두고 있다. 아울러 동서양의 연극이론과 실제의 체계적인 교육을 바탕으로 21세기의 문화시대에 걸맞은 창의성을 지닌 연극인을 육성 하고 있다. 이를 통하여 한국과 세계의 공연예술계를 이끌어 나갈 능력 있는 공연 예술 전문가를 양성하고 있다.

(4) 세부전공

- 1) 연출 (Directing)
- 2) 연기 (Acting)
- 3) 연극학 (Theater Studies)

(5) 교수진

성명	직위	최종출신학교	학위	전공
최재오	교수	University of Pittsburgh	공연학 박사	연출
백남영	부교수	Folkwang Art University	신체연극학 석사	연기
이혜정	조교수	일본대학교	예술학 박사	공연기획
이지나	조교수	London Middlesex University	공연연출 석사	뮤지컬
강민호	조교수	중앙대학교 예술대학원	예술학석사	연기
오경택	조교수	California Institute of the Arts	연출실기석사	연출

2. 학과내규

(1) 선수과목

가. 선수과목 대상

연극학과 또는 학부 내 연극(학)전공을 하지 않고 석·박사 학위과정에 입학한 자는 학과에서 지정한 선수과목을 석사 15학점(또는 5과목), 박사 9학점(또는 3과목)을 추가이수하거나 대체인정을 받아야 한다. 다만, 전문 및 특수대학원, 외국대학에서 학위를 취득하고 석·박사 학위과정에 입학한 자는 동종전공(부전공, 복수전공 포함) 일지라도 본 규정을 따라야 한다.

나. 선수과목목록

석사		박사	
학점	교과목명	학점	교과목명
2	연극뮤지컬개론	3	서양연극사연구 1,2
2	세계연극사	3	실형극연출연구 1,2
3	20세기연극과 동시대연극	3	연극연출연구1,2
3	연출법2	3	성격분석과 창조실습1,2
2	공연텍스트창작	3	20세기연기론연구 1,2
3	공연트렌드와 관객개발	3	현대공연이론연구 1,2
3	아시아연극연구		
3	공연분석과평론		
2	연기3-Stanislavsky System		
3	스토리텔링과 무대형상화		

(2) 교과과정 구성

가. 교과목 개설

공통필수과목 및 전공필수과목은 매년 1회 개설 (1년에 8과목, 학기당 4과목) 나머지 과목은 매년 1회 또는 격년 1회 개설함을 원칙으로 하나, 학과 사정상 변경 될 수 있다.

나. 학위과정별 교과과정 구성

1) 석사과정

가. 졸업에 필요한 학점: 30학점, 전공연구 2학점

나. 교과목체계도: 공통필수과목 2과목, 세부전공별 필수 과목 2과목 반드시 이수.

다. 재학 중 동일 교 강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음. 단, 대학원장의 승인을 받으면 예외로 한다.

라. 타 전공 학과의 전공수업은 6학점으로 제한한다. 단, 지도교수와 상의하여 전공학과의 전공수업을 선택해야 한다.

2) 박사과정

가. 졸업에 필요한 학점: 60학점(석사과정 취득학점 포함), 전공연구 4학점

나. 교과목체계도: 공통필수과목 2과목, 세부전공별 필수 과목 2과목 반드시 이수.

다. 재학 중 동일 교 강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음. 단, 대학원장의 승인을 받으면 예외로 한다.

라. 타 전공 학과의 전공수업은 9학점으로 제한한다. 단, 지도교수와 상의하여 전공학과의 전공수업을 선택해야 한다.

3) 석·박사 통합과정

가. 졸업에 필요한 학점: 60학점, 전공연구 4학점.

나. 교과목체계도: 공통필수 2과목, 세부전공별 필수 과목 2과목 반드시 이수.

다. 재학 중 동일 교 강사가 담당하는 교과목은 6과목을 초과하여 수강할 수 없음. 단, 대학원장의 승인을 받으면 예외로 한다.

(3) 지도교수 배정

1) 석사과정

가. 1차 학기 이상 재학 중인 학생은 학과가 지정한 날짜에 지도교수 배정원을 제출할 수 있다.

나. 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다.

다. 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.

라. 지도교수가 결정된 이후, 4학기 이내에 지도교수가 개설하는 전공연구 I(2학점)을 수강하여야 한다.

2) 박사과정

가. 1차 학기 이상 재학 중인 학생은 학과가 지정한 날짜에 지도교수 배정원을 제출할 수 있다.

나. 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다.

다. 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다. 단, 지도교수 변경 시 1학기 이상 지도를 받아야 논문제출이 가능하다.

라. 지도교수가 결정된 이후, 4학기 이내에 지도교수가 개설하는 전공연구 II, III (각 2학점)을 수강하여야 한다.

(4) 학위논문 제출자격시험

가. 외국어(영어) 시험

외국어(영어) 시험은 1차 학기 때부터 신청가능하며, 성적은 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다. 다만, TOEFL, 530점(CBT 233점, IBT 91점), TOEIC

780점 이상, TEPS 664점 이상 취득자는 어학시험 대체 인정서를 제출함으로써 합격한 것으로 본다 (단, 어학시험 대체인정서 제출일 현재 유효한 성적표에 한함). 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 전공시험

① 석사과정

필수과목 2개, 선택과목 1개를 선택하여 응시한다.

② 박사과정

필수과목 2개, 선택과목 2개를 선택하여 응시한다.

다. 출제 및 평가

1) 종합시험 출제는 해당과목 담당교수가 함.

2) 과목당 100점 만점에 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여.

3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

가. 석사논문 프로포절 심사

1) 시기 및 장소

석사논문 프로포절 심사는 3차 학기에 실시하고 학기 종료 전 30일 이내에 하루를 지정하여 실시한다.

2) 심사위원회 구성

석사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 3인 이상으로 구성하며, 심사위원장은 학과장이 맡도록 한다.

3) 심사과정

① 석사논문 프로포절 심사 대상자는 석사 과정 재학생 및 수료생이 해당한다.

② 석사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기 초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 한다.

③ 석사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 15일 전까지 발표 자료를 지도교수를 포함한 교수 및 대학원 조교에게 직접 전달하여야 한다.

④ 석사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표 자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며 개인별로 10~20분간 논문 내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정 보완이 필요한 사항을 지적한다.

⑤ 석사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

나. 박사논문 프로포절 심사

1) 시기 및 장소

박사논문 프로포절 심사는 본 논문 심사 학기 이전에 하루를 지정하여 실시한다.

2) 심사위원회 구성

박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 4인 이상으로 구성하며, 심사위원장을 학과장이 맡도록 한다.

3) 심사과정

① 박사논문 프로포절 심사 대상자는 박사 과정 재학생 및 수료생이 이에 해당된다.

② 박사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 해야 한다.

③ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 2주 전까지 발표자료를 지도교수를 포함한 교수 및 대학원 조교에게 직접 전달하여야 한다.

④ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표 자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며 개인별로 10~20분간 논문 내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정 보완이 필요한 사항을 지적한다.

⑤ 박사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

(6) 학위논문 제출자격

가. 석사과정

1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 또는 수료 예정자

2) 석사학위논문 제출자격시험(외국어/종합시험)에 합격한 자.

3) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자.

4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사과정

1) 본 대학원 박사학위과정 수료자 또는 수료 예정자.

2) 박사학위논문 제출자격시험(외국어/종합시험)에 합격한 자.

3) 입학 후 8년을 초과하지 아니한 자.

4) 국내외 전문학술지(인문사회계열·예술계열의 경우 연구재단 등재후보지 이상)에 단독, 주저자로 1편의 논문을 게재 혹은 게재확정을 받은 자.

5) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(7) 학위논문 본심사

가. 석사과정

① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 조교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구 경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.

② 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함.

③ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 박사과정

① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 조교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구 경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.

② 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함.

③ 외부심사위원은 최소 1인 이상은 의무적으로 위촉

하되 2인을 초과할 수 없음.

④ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

3. 교과과정 구성

가. 연극, 무용, 공간연출 공통필수과목 (선택2과목)

학점	교과목명
3	퍼포먼스연구1,2 (연극)
3	공연예술의지형학1,2 (연극)
3	아시아근현대공연예술연구 (무용)
3	공연예술과사회 (무용)
3	창의성과공연예술 (무용)
3	텍스트와시노그래피1,2 (공·출)

나. 연극학과 석,박사 과정 모두 들을 수 있는 전공필수과목 (선택2과목)

학점	교과목명
3	일상생활의공연학1,2
3	연극학리서치1,2
3	서양연극사연구1,2
3	현대공연이론연구1,2
3	연극연출실습1,2
3	텍스트분석과무대형상화1,2
3	코메디아델아르떼연기론1,2
3	성격분석과창조실습1,2
3	극장작위크숍
3	공연제작특수연구1,2,3,4

다. 연극학과 전공별 필수과목

1) 석사과정 필수과목 (선택2과목)

학점	교과목명
3	동서연극비교연구
3	연극사특수연구1,2
3	21세기동시대희곡연구1,2
3	연극연출연구1,2
3	고전의현대화1,2
3	20세기연기론연구1,2
3	고전희곡분석1,2

2) 박사과정 필수과목 (선택2과목)

학점	교과목명
3	연극비평의실제
3	비교연극학
3	브레히트연구
3	연출사연구
3	동서연기론비교연구
3	배우론

라. 연극학과 공통/필수 개설과목 세부내용

1) 연극, 무용, 공간연출 공통필수과목 (3학점)

퍼포먼스연구1,2

(Performance Studies 1,2)

인간의 모든 행위는 공연적 요소를 지닐 수 있다는 시각으로 연극, 무용, 미디어아트, 공간디자인 등 모든 예술적 행위의 철학, 미학, 관습 그리고 테크놀로지에 대해 성찰하며 이론적 패러다임을 연구한다.

공연예술의지형학1,2

(Geography of Performing Arts 1,2)

연극, 무용, 미디어 아트, 댄스 씨어터, 공간 개념 공연 등 21세기의 다종다양한 공연예술의 형태와 미학 그리고 방법론을 연구한다.

아시아근현대공연예술연구

(Research in Asia Contemporary Performance Arts)

아시아의 근현대공연예술의 생성원인을 시대와 사회적 변화에 두고 그 관계성을 파악하고 공연예술의 특성을 파악한다.

공연예술과사회

(Performing Arts & Society)

무용, 연극, 뮤지컬 등 다양한 공연예술과 시대적 사회 상황을 연계하여 연구하도록 한다.

창의성과공연예술

(Creativity & Performance)

창조적 경험으로서의 공연예술의 이해와 분석을 통하여 공연예술에 있어서 창의적 사고에 담론제시

텍스트와시노그래피1,2

(Text and Scenography 1,2)

공연은 보고, 듣고, 촉각적으로 느끼는 공감각적 경험이다. 문자 텍스트를 공감각적 형상으로 변환, 구현하는 과정에서 무대 디자이너는 공연의 총체적 환경을 시각적으로 구축하는 역할을 한다. 여기서 공연 환경을 고정적인 세트(set) 개념으로 이해할 것인가, 혹은 시간적으로 전개되는 상황(situation)으로 이해할 것인가 생각해볼 수 있다. 장면의 기술(記述)함을 뜻하는 시노그래피(scenography)는 움직이는 것들, 바뀌는 것들, 흐르는 것들, 즉 진행되고 있는 시간적 상황을 공간적으로 수용하고, 가시화해 가는 방법론으로 실천되고 있다. 이 수업은 통시적 관점에서 프로덕션 사례분석과 리서치를 통해, 특정텍스트가 특정한 관점으로서 이미지화되는 과정의 원리와 테크닉을 논의할 것이다.

2) 석,박사 과정 모두 들을 수 있는 전공필수과목 (3학점)

일상생활의공연학1,2

(Performance Studies in Everyday Life 1,2)

고대로부터 현대에 이르기까지 인간의 일상생활 속에 발견되는 여러 형태의 연극적 현상들을 연구, 검토한다.

연극학리서치1,2

(Research on Theatre Studies 1,2)

대학원 공부를 위한 리서치 방법, 논문 작성법, 그리고 연극사 이론과 공연이론을 연구함으로써 심도 있는 연극학 연구를 위한 토대를 쌓는 과목이다.

서양연극사연구1,2

(History of Western theatre 1,2)

고대 그리스 연극으로부터 근대극에 이르는 서양연극의 사적 고찰을 통해 연극의 사회사적, 공연사적 특징을 연구한다.

현대공연이론연구1,2

(Studies on Modern Theatre Theory 1,2)

현대 연극에 나타나는 주요한 이론적 특징을 보다 심층적으로 연구한다.

연극연출실습1,2

(Practice of Theatre Directing 1,2)

현대공연이론 연구를 바탕으로 이론이 어떻게 공연 실제에 활용되어 창작에 기여할 수 있는지를 연구하고, 작가 겸 연출가로서의 무대연출실습을 하는 과목이다.

텍스트분석과 무대형상화1,2

(Analyzation of Text and Stage Composition 1,2)

고정되어 있는 텍스트가 공연화되었을 때 어떻게 연출가의 분석력, 상상력, 창조력을 통해 새롭게 무대에서 재탄생될 수 있는가를 연구하는 과목이다.

코메디아델아르테연기론1,2

(Commedia dell' arte Acting Theories 1,2)

마스크의 유형과 역사를 알아보고 그 중 가장 보편적인 반 가면(입을 가리지 않아 대사 연극에 많이 이용되는 유형의 마스크로서 가장 대표적인 마스크)의 제작과정을 직접 체험해 보며 직접 제작한 마스크로 코메디아 델 아르테의 마스크 연기를 실습해 본다.

성격분석과창조실습1,2

(Practice of character Analysis & Creation 1,2)

연기 예술의 방법론에 나타나는 성격 창조 이론을 집중적으로 연구한다.

극창작워크숍

(Workshop of Creative playwriting)

다양한 희곡 양식의 분석을 통하여 희곡 창작의 방법을 연구한다. 이를 바탕으로 희곡의 창작을 실습한다.

공연제작특수연구1,2,3,4

(Advanced Studies on Theatre Production 1,2,3,4)

연극제작의 전 과정에서 나타나는 제작의 특수부분을 연구하고 축적된 이론적 연구성과를 바탕으로 실제 공연제작이 이루어지는 과정을 알아보고, 자신만의 이론을 적용시켜 본다.

3) 석사 과정 필수과목 (3학점)

동서연극비교연구

(Comparative Studies of European and Asian Theatre)

동서 연극의 비교연극학적 방법 및 의의를 연구하고 각 연극의 상이성과 유사성을 검토한다.

연극사특수연구1,2

(Advanced Studies on Theatre Theory 1,2)

연극사에 나타나는 특징 등을 심층적으로 연구하고 연극을 문헌적, 인류학적, 비교연극학적 방법을 통해 연구한다.

21세기 동시대 희곡연구1,2

(Studies of 21st Century plays 1,2)

지금 우리와 삶을 함께 영위하고 있는 국내외 작가들의 신작들을 분석, 연구하며 공연의 가능성을 탐색해 보는 과목이다.

연극연출연구1,2

(Studies on Theatre Directing 1,2)

연극 연출의 특수성과 현대 연극에서의 연출적 특징을 연구한다.

고전의현대화1,2

(Modernization of Classics 1,2)

고대의 고전 작품부터 현대에 이르는 고전 작품들까지 탐독하며, 왜 고전인지를 고찰하고, 그 고전이 동시대의 우리 관객들에게 어떻게 새롭게 다가갈 수 있는지를 연구하는 과목이다.

20세기연기론연구1,2

(Studies on Acting Style and Methods in 20C 1,2)

20세기 연기예술의 방법론과 연기 양식의 여러 특징을 연구한다.

고전희곡분석1,2

(Studies on Play Analysis 1,2)

연극사적으로 그리고 문예사조사적으로 다양한 스타일

의 희곡이 창작되어 공연되어져 왔다. 고대의 희곡부터 현대의 희곡까지 그 특징과 구조, 대사, 그리고 공연가능성까지 분석, 연구하는 과목이다.

4) 박사 과정 필수과목 (3학점)

연극비평의실제

(Practice of Theatre Criticism)

연극 비평의 원리와 방법 및 공연 비평의 특성을 연구한다.

비교연극학

(Comparative Theatre)

한국 연극과 역사적, 미학적 측면에서 관련성 있는 동양과 서양 여러 나라의 연극을 비교, 검토함으로써 한국 연극에 대한 올바른 이해에 도달하게 된다.

브레히트연구

(Studies in Brecht)

서사극 이론의 성립 과정과 브레히트의 연극적 실천의 변천 과정을 연구를 통하여 서사극의 이론과 실천의 관계를 살핀다.

연출사연구

(Studies on Directing History)

1800년대 중반 연출의 역할 본격적으로 실천한 작스 마이닝켄부터 현대의 실험연출가에 이르기 까지 각 시대별 연출사의 흐름과 그 특징을 연구한다.

동서연기론비교연구

(Comparative Studies of European and Asian Acting theory)

고대의 그리스 연극과 인도 연극으로부터 시작된 동서 연극의 연기론을 연구한다.

배우론

(Studies in Actors and Acting Theories)

배우의 역사와 배우술의 미학적 특징 및 전형을 배우의 예술적 의의를 연구, 검토한다.

마. 연극학과 전공선택 과목 세부내용

1) 석,박사 과정 공통선택과목 (3학점)

교육연극론

(Theory of Theatre in Education)

교육을 위해 사용되는 연극의 방법론을 연구한다. 구미에서 발달한 교육 연극의 현황과 우리의 실정에 어울리는 새로운 방법론적 모델을 연구한다.

한국연극사연구1,2

(History of Korean Theatre 1,2)

한국 연극의 원류와 각 시기별 연극(민속극)의 특징을 살펴보고 근대극의 유입과정을 연구한다.

동양연극사연구1,2

(History of Asian theatre 1,2)

고대에서 현대에 이르는 시기의 동양 각국의 연극을 역사적, 미학적, 사회사적, 예술교류사적 관점에서 연구한다.

콘텐츠개발연구

(Studies on Content Development)

국내외 기존 장르별 작품을 연구하고 이를 바탕으로 공연화 할 수 있는 작품 콘텐츠를 조사 및 연구한다.

공연기획프로젝트

(Performance Planning Project)

공연제작을 위해 기획자가 준비하고, 실행하고, 성취해야 할 모든 요소들을 실제적으로 실험하고 실습한다.

실험극연출실습1,2

(Practice of Experimental Theatre Directing 1,2)

현대 서구 연극의 실험적 특징과 혁신적인 연출방법의 시대적 의미를 연구하고 이론을 적용시켜 실습 한다.

연출법1,2

(Studies on Directing 1,2)

작품선정, 연출계획의 수립, 리허설 방법론, 연출과 연기자와의 관계, 연출과 스태프와의 관계 등 연출로서 마주치게 될 다각적이고도 실제적인 과제들을 탐구해 보는데 그 목적이 있다.

연출방법론연구

(Studies on Directing Method)

전통적 연출 방법론의 이해를 토대로 연출개념을 기반으로 하는 실험적 연출의 다양한 방법론을 역사적, 양식적 그리고 미학적으로 연구한다.

시스템,메소드연기실습1,2

(Practice of System & Method Actings 1,2)

21세기의 출현한 다양한 연기훈련법의 근간이라 할 수 있는 스타니슬라브스키의 시스템 연기법과 리스트라스버그의 메소드 연기 훈련법을 실습하는 과목이다.

스타일연기실습

(Practice of Style Acting)

작품의 특성과 스타일에 맞는 연기 방법을 연구하고 실습하는 과목이다.

움직임워크숍1,2

(Movement Workshop 1,2)

언어 떠나 배우의 몸으로 표현할 수 있는 공연언어창조를 위한 실기 수업이다.

프로덕션드라마티즌1,2

(Theory of Production Dramaturgy 1,2)

프로덕션 팀의 조력자이자 창조자로서 객관적인 제3의 눈을 가지고 공연의 창조와 완성에 기여하는 드라마터 그의 역할을 실제 공연에 참가하여 실습하는 과목이다.

2) 석사 과정 선택과목 (3학점)

극장경영론

(Theory of Theatre Management)

연극 제작의 경영적인 측면을 연구한다. 홍보, 관객 동원, 극단 관리, 계약, 극장 경영 등의 실재를 다루며 연극 제작 환경도 살펴본다.

관객연구

(Studies on Audience)

공연 문화, 양식, 목적 그리고 극장 형태의 변화에 따라 다양하게 진화해 온 집단적 그리고 개인적 관객 형태에 대한 연구와 함께 관객 수용 목적에 따라 어떻게 공연 스타일이 바뀔 수 있는가에 대해 연구한다.

연극사회학

(Theatrical Sociology)

연극과 사회와의 관계를 총체적으로 분석해 보고, 연극과 사회의 상호적인 측면을 규명 하려는 학문적 성과를 검토한다.

공연기획론

(Theory of Performance Planning)

공연제작을 위해 기획자가 준비하고, 실행하고, 성취해야 할 모든 요소들을 연구하는 과목이다.

뮤지컬특수연구1,2

(Advanced Studies of Musical 1,2)

뮤지컬의 역사, 현대 뮤지컬의 특성, 그리고 창작 뮤지컬의 가능성 등을 이론적으로 연구 하는 과목이다.

연출의공연사연구1,2

(Studies on Performance History of Director 1,2)

특정한 공연 작품의 공연사를 추적함으로써 희곡작품들이 서로 다른 공연단체, 시대 상황 또는 문화 조건 속에서 각기 어떻게 다른 특성들로 제작, 표현, 반응되는 가를 연출적 시각으로 보다 심도 깊게 연구한다.

실험극연출연구1,2

(Studies on Experimental Theatre 1,2)

현대 서구 연극의 실험적 특징과 혁신적인 연출 방법의 시대적 의미를 연구한다.

영상연기론

(Theory of Media Acting)

무대연기술과 다른 카메라 연기에 대한 이론과 실재를 경험해 볼 수 있는 과목이다.

연기워크숍1,2

(Acting Workshop 1,2)

연기 전공자들이 워크숍을 통해 연기의 실재를 실습할 수 있는 과목이다.

희곡창작실습

(Practical Training of Playwriting)

다양한 희곡 양식의 분석을 통하여 희곡 창작의 방법을 연구한다.

3) 박사 과정 선택과목 (3학점)

한국민속극연구

(Studies of Korean Traditional Performance)

한국 민속극에 나타난 연극성과 연극적 의의를 연구한다.

셰익스피어연구

(Studies in Shakespeare)

셰익스피어 연극이탄생하게 된 엘리자베스 시대의 연극과 셰익스피어 연극의 여러 가지 모습을 탐구한다.

공연인류학

(Theatrical Anthropology)

공연학의 새로운 방법론으로서 특히 여러 문화권의 민속공연 행위를 인류학적 접근 방법으로 연구한다.

연극기호학

(Theatrical Semiology)

희곡과 공연을 이루고 있는 모든 요소를 각각의 기호로 볼때 이러한 기호들이 어떠한 관계를 가지고 있는지 공연의 제목과 분석이라는 측면에서 연구한다.

연출론특수연구

(Advanced Studies of Directing Theory)

수강하는 박사과정 생들의 관심과 논문의 목적에 따라 연출가 및 연출방법론을 연구한다.

연기방법론연구

(Studies of Acting Theory)

지역과 문화의 특성을 반영하며 생성되고 발전되어오고 있는 동서양의 다양한 연기방법론을 연구하는 과목이다.

희곡작가론

(Studies on Playwrights)

역사적인 대표적 희곡 작가의 작품 및 경향, 사회적 의미와 공연사적 의의를 연구한다.

4) 전공연구 (2학점)

전공연구 I

(Studies in Major Field I)

전공연구 II

(Studies in Major Field II)

전공연구 III

(Studies in Major Field III)

공연예술학과

Department of Performing Arts

무용

념할 수 있는 교육체제를 갖추고 있는바 자랑스러운 면모를 과시하고 있다.

1. 학과소개

1) 학과사무실

(1) 위치: 경기도 안성시 대덕면 서동대로 4726
중앙대학교 공연영상창작학부 무용전공
(2) 전화: 031-670-3119 팩스: 031-675-9332

2) 학과소개

본 대학원 무용학과는 우리나라 최초 종합예술대학으로 명실상부한 예술교육의 전당으로 널리 알려져 있는 학부와 연계되어 있으며, 교내 교수진 뿐만 아니라 국내 저명한 이론가 및 예술가로 구성되어 전공심화에 전

3) 교육목표

무용가 배출만의 목적으로 하지 않고 학교교육과 연계적인 고리를 형성하여 학술성을 높이고 다양한 자질과 능력을 함양하도록 각 전공의 전문성과 특수성을 강조한다.

4) 세부전공

- (1) 무용학(Dance Theory)
- (2) 안무(Choreography)

5) 교수진

교수명	직위	최종출신학교	학위명	연구분야	전화번호
김금수	교수	한양대학교	박사	발레	3123
채향순	교수	경희대학교 대학원	박사	한국무용	3121
조은숙	교수	NEW YORK University	박사	이론	3120
이주희	교수	Ochanomizu University	박사	무용음악	3682
김승일	교수	한국체육대학교 대학원	박사	한국무용	4679
최상철	교수	NEW YORK University	박사	현대무용	3157

2. 학과내규

1) 선수과목

(1) 선수과목은 하위과정의 전공(학과)을 달리하여 입학한 석사 과정생, 외국대학(원), 특수 및 전문대학원 출신자의 경우, 교과내용이 상이함에서 오는 현 전공에 대한 기본지식의 부족을 보충하고자 학과에서 교수회의를 거쳐 지정한 과목이다.

- ※ 단, 부전공, 복수전공, 동종전공일 경우는 제외
- (2) 석사, 박사학위과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 중 석사 학위과정은 15학점(5개 과목 중 필수 1개 과목), 박사학위과정은 6학점을 이수하여야만 졸업 학위논문 제출자격을 갖게 된다.

2) 선수과목 이수 대상 과목 현황

석사 (선택5과목)*			박사(선택3과목)**	
학점	교과목명		학점	교과목명
3	필수 과목	무용개론	3	무용사연구
3	서양무용사		3	무용평론
3	한국무용사			
3	무용창작론		3	무용분석학
3	인체의이해		3	무용교육론
3	무용리듬원리			
3	한국무용(3) 또는 (4)		3	안무법
3	발레(3) 또는 (4)			
3	현대무용(3) 또는 (4)			
3			3	무용기능학

- * 석사과정은 학부 개설과목 중에서 선택
- ** 박사과정은 석사과정 개설과목 중에서 선택
- ※ 선수과목 학점은 졸업이수학점에 미포함

3) 학위과정별 교과과정 구성

- (1) 석사과정
 - ① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 2학점
 - ② 교과목 체계도: 공통필수과목 2과목, 전공별 필수과목 3과목 반드시 이수
 - ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음
 - ④ 타학과 개설과목을 수강할 수 있음(9학점 이내)
- (2) 박사과정
 - ① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 4학점
 - ② 교과목 체계도: 공통필수과목 2과목, 전공별 필수과목 2과목 반드시 이수
 - ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음
 - ④ 타학과 개설과목을 수강할 수 있음(9학점 이내)
- (3) 석박사통합과정
 - ① 졸업에 필요한 학점: 60학점, 전공연구 4학점.
 - ② 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

4) 지도교수 배정 및 세부전공 선택

- (1) 석사학위과정
 - ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
 - ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정을 받

을 수 있다.

- ③ 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
 - ④ 본인의 전공을 결정한 후에는 전공에 따른 교과과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다.(※ 교과과정표 참조)
 - ⑤ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 3차 학기 수강신청시 지도교수가 개설하는 전공연구 I (2학점)을 수강하여야 한다.
 - ⑥ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.
- (2) 박사학위과정
- ① 1차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도 교수를 선정하여야 한다.
 - ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다.
 - ③ 지도교수는 교수님 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다.
 - ④ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 4차 학기 이내에 지도교수가 개설하는 전공연구 II, III(각 2학점)을 수강하여야 한다.

5) 학위논문 제출자격시험

- (1) 외국어(영어)시험

외국어(영어)시험은 1차 학기 때부터 신청 가능하며, 성적은 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다. 다만, TOEFL 530점(CBT 233점, IBT 91점), TOEIC 780점 이상, TEPS 664점 이상 취득자는 어학시험 대체인정서를 제출함으로써 합격한 것으로 본다.(단, 어학시험 대체인정서 제출일 현재 유효한 성적표에 한함) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.
- (2) 전공시험

공통필수과목과 전공별 필수과목 중 3과목을 자유로 선택가능.
- (3) 출제 및 평가
 - ① 종합시험 출제와 평가는 해당과목 담당교수가 함.
 - ② 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번째 재시험의 기회를 부여함.
 - ③ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

6) 논문 프로포절 심사

- 가. 석사논문 프로포절 심사
 - 1) 시기 및 장소

석사논문 프로포절 심사는 4차 학기에 실시하고 학기 중에 실시한다.
 - 2) 심사위원회 구성

석사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 3인으로 구성하며, 심사위원장은 지도교수가 지명한다.

- 3) 심사과정
 - ① 석사논문 프로포절 심사 대상자는 석사 과정 재학생이 해당한다.
 - ② 석사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기 초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 한다.
 - ③ 석사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 15일 전까지 발표 자료를 지도교수를 포함한 교수 및 대학원 조교에게 직접 전달하여야 한다.
 - ④ 석사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표 자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며 개인별로 10~20분간 논문 내용에 대해서 발표를 실시하도록 하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정 보완이 필요한 사항을 지적한다.

나. 박사논문 프로포절 심사

- 1) 시기 및 장소
박사논문 프로포절 심사는 본 논문 심사 학기 이전에 하루를 지정하여 실시한다.
- 2) 심사위원회 구성
박사논문 프로포절 심사위원회는 지도교수를 포함하여 3인 이상으로 구성하며, 심사위원장은 지도교수가 지정한다.
- 3) 심사과정
 - ① 박사논문 프로포절 심사 대상자는 박사 과정 재학생 및 수료생이 이에 해당된다.
 - ② 박사논문 프로포절 심사를 원할 경우 학기초에 대학원 조교에게 통보를 하며, 안내를 받도록 해야 한다.
 - ③ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사일 2주 전까지 발표자료를 지도교수를 포함한 교수 및 대학원 조교에게 직접 전달하여야 한다.
 - ④ 박사논문 프로포절 심사 대상자들은 심사당일 발표 자료 사본을 준비하여 참석자들에게 배부하며 개인별로 10~20분간 논문 내용에 대해서 발표를 실시하도록하고, 심사위원은 논문주제의 타당성, 연구방법의 타당성 등을 엄밀히 심사하여 수정 보완이 필요한 사항을 지적한다.
 - ⑤ 박사논문 프로포절 심사결과 불합격한 경우 당해 학기에는 다시 심사를 받을 수 없다.

7) 학위논문 제출자격

- (1) 석사과정
 - ① 본 대학원 석사학위과정 수료자 또는 수료 예정자
 - ② 석사학위 논문제출자격시험에 합격한 자
 - ③ 연구윤리 및 논문작성법 특강 이수 후 연구윤리서약서를 제출한 자
 - ④ 학과에서 지정한 공통필수과목(2과목) 및 전공별 필수과목(3과목), 선수과목(5과목, 해당되는 경우)을 이수한 자
 - ⑤ 논문 지도교수로부터 1학기 이상 논문 지도를 받은 자

- ⑥ 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자. 다만, 논문 제출시한 최종 학기에 지도교수의 해외연구, 신분변동, 공공성을 띤 학생의 해외연수, 해외유학, 해외근무 또는 6개월 이상의 입원 치료 등의 사유가 발생한 경우에는 최장 1년간 그 기간을 연장할 수 있다.(단, 병역으로 인한 휴학기간은 미산입)
- ⑦ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(2) 박사과정

- ① 본 대학원 박사학위과정 수료자 또는 수료 예정자.
- ② 박사학위논문 제출자격시험(외국어/종합시험)에 합격한 자.
- ③ 입학 후 8년을 초과하지 아니한 자.
- ④ 국내외 전문학술지(인문사회계열·예술계열의 경우 연구재단 등재후보지 이상)에 단독, 주저자로 1편의 논문을 게재 혹은 게재확정을 받은 자.
- ⑤ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

8) 학위논문 본 심사

(1) 석사논문심사

- ① 심사위원회의 구성
 - 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 박사학위를 소지한 조교수 및 박사학위를 소지한 본교 비전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
 - 외부심사위원은 1인까지 위촉 가능함
 - 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함
- ② 심사과정
 - 석사논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함
 - 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함
- ③ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(2) 박사논문심사

- ① 심사위원회의 구성
 - 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 조교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구 경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
 - 외부심사위원은 1인까지 위촉 가능함
 - 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함
- ② 심사과정
 - 박사논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과사무실 게시판과 학과 홈페이지에 공고하도록 함

- 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과함
- ③ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

9) 교과과정

(1) 연극, 무용, 공간연출 공통필수과목

학점	교과목명
3	퍼포먼스연구1,2
3	공연예술의지형학1,2
3	아시아근현대공연예술연구
3	공연예술과사회
3	창의성과공연예술
3	텍스트와시노그래피1,2

(2) 석, 박사과정 공통필수과목

석 사		박 사	
학점	교과목명	학점	교과목명
3	무용사연구	3	아시아근현대공연예술연구
		3	공연예술과사회
		3	창의성과공연예술
3	무용논문연구법		

(3) 전공별 필수과목

① 석사과정 필수과목

석 사 (선택 3과목)	
학점	교과목명
3	한국무용워크샵
3	현대무용워크샵
3	발레워크샵
3	무용교육론
3	무용기능학

② 박사과정 필수과목

박 사 (선택 2과목)	
학점	교과목명
3	공연및축제의세계적동향
3	공연예술융합
3	쓰매틱과신체표현분석
3	한국무용음악론
3	무용무대예술론
3	안무가분석연구

(4) 선택과목

석사	
학점	교과목명
3	무용미학
3	한국무용론
3	무용음악론
3	무용평론
3	무용치료
3	안무법
3	무용분석학
3	무용공연제작
3	무용문화인류학
3	무용학강독
3	무용심리학
3	무용연출론
3	전통무용연구
3	문화예술마케팅
3	한국근대무용사
3	무용사회학
3	공연예술경영
3	민속학연구
3	즉흥연구
3	예술과마케팅
3	극장무용
3	공연예술교육
2	전공연구 I
2	전공연구 II
2	전공연구 III

(5) 교과목개요

퍼포먼스연구1,2

(Performance Studies 1,2)

인간의 모든 행위는 공연적 요소를 지닐 수 있다는 시각으로 연극, 무용, 미디어아트, 공간디자인 등 모든 예술적 행위의 철학, 미학, 관습 그리고 테크놀로지에 대해 성찰하며 이론적 패러다임을 연구한다.

공연예술의지형학1,2

(Geography of Performing Arts 1,2)

연극, 무용, 미디어 아트, 댄스 씨어터, 공간 개념 공연 등 21세기의 다종다양한 공연예술의 형태와 미학 그리고 방법론을 연구한다.

텍스트와시노그래피1,2

(Text and Scenography 1,2)

공연은 보고, 듣고, 촉각적으로 느끼는 공간각적 경험이다. 문자 텍스트를 공간각적 형상으로 변환, 구현하는 과정에서 무대 디자이너는 공연의 총체적 환경을 시각적으로 구축하는 역할을 한다. 여기서 공연 환경을 고정적인 세트(set) 개념으로 이해할 것인가, 혹은

시간적으로 전개되는 상황(situation)으로 이해할 것인가 생각해볼 수 있다. 장면의 기술(記述)함을 뜻하는 시노그래피(scenography)는 움직이는 것들, 바뀌는 것들, 흐르는 것들, 즉 진행되고 있는 시간적 상황을 공간적으로 수용하고, 가시화해 가는 방법론으로 실천되고 있다. 이 수업은 통시적 관점에서 프로덕션 사례분석과 리서치를 통해, 특정텍스트가 특정한 관점으로서 이미지화되는 과정의 원리와 테크닉을 논의할 것이다.

무용논문연구법(Proposal Seminar in Dance) 3학점

석사 논문을 쓰기 위한 준비과정으로서 무용분야의 새로운 지식에 접근하는 방법을 배우는데 목적을 둔다.

무용사연구(Research in Dance History) 3학점

한국무용사와 서양무용사 등 무용의 역사적 고찰을 통하여 무용의 역사의 흐름 속에 어떻게 발전하였는지 연구해나간다.

아시아근현대공연예술연구(Research in Asia Contemporary Performance Arts) 3학점

아시아의 근현대공연예술의 생성원인을 시대와 사회적 변화에 두고 그 관계성을 파악하고 공연예술의 특성을 파악한다.

공연예술과사회(Performing Arts & Society) 3학점

무용, 연극, 뮤지컬 등 다양한 공연예술과 시대적 사회 상황을 연계하여 연구하도록 한다.

창의성과공연예술(Creativity & Performance) 3학점

창조적 경험으로서의 공연예술의 이해와 분석을 통하여 공연예술에 있어서 창의적 사고에 담론제시

한국무용워크샵(Korean Dance Workshop) 3학점

한국무용의 연구방법으로 이론과 실기를 통합하여 고찰하고 이것을 상호토론을 통하여 제반문제를 하나씩 해결해 나간다.

현대무용워크샵(Modern Dance Workshop) 3학점

현대무용의 연구방법으로 이론과 실기를 통합하여 고찰하고 이것을 상호토론을 통하여 제반문제를 하나씩 해결해 나간다.

발레워크샵(Ballet Workshop) 3학점

발레의 연구방법으로 이론과 실기를 통합하여 고찰하고 이것을 상호토론을 통하여 제반문제를 하나씩 해결해 나간다.

무용교육론(Dance Education) 3학점

무용을 교육학적 입장에서 조명해보고 무용의 교육적 이념과 목표와 방법론으로 지도법과 교재 문제 등을 연구하도록 한다.

무용기능학(Dance Kinesiology) 3학점

무용의 기본매체인 신체에 대한 이해를 돕고 더 나아가서는 상해방지, 그리고 학생 개개인의 움직임의 가능성을 가능할 수 있도록 도움 주는데 목표를 둔다.

쏘매틱과 신체표현분석(Somatic & Analysis) 3학점

표현력과 자세에 도움이 되는 다양한 쏘매틱 이론을 연구하고 움직임들을 분석해보도록 한다.

공연및축제의세계적동향(International Trend of Performance and Festival) 3학점

공연 및 축제의 세계적 동향은 공연과 축제에 얽힌 전 과정과 흐름을 종합적인 시각에서 배우는 시간이다. 국내 공연예술 축제의 역사와 현황, 전망에 초점을 맞추고 공연예술 축제에 관한 기초적인 정보에서부터 기획, 자원 조성, 홍보마케팅, 국제교류 등에 대한 연구이다.

극장무용(Theatre Dance) 3학점

극장예술에서 유용되어지는 움직임의 형태와 작품분석을 통해 몸과 기능, 움직임과 드라마 뿐만 아니라 다른 예술형태의 공연연습이나 연출기법에 따른 움직임에 대한 방법론을 제시한다.

한국무용음악론(Korea Dance Music Theory) 3학점

한국무용에서 쓰이는 반주음악을 알아보고 그에 따른 춤과 음악의 관계와 반주음악의 변화를 알아본다.

공연예술교육(Performance Arts Education) 3학점

공연예술영역인 무용과 연극 분야의 예술 교육에 적합한 실질적인 이론을 분석한다.

예술과마케팅(Art Marketing) 3학점

‘예술과 마케팅’은 예술이 그 고유의 가치를 잃지 않으면서 소비자 대중에게 어떻게 효과적으로 다가설 것인가를 연구하는 시간이다. 소비자의 마음을 읽어 예술의 핵심요소인 관객 동원 노하우를 배운다.

공연예술융합(Collaborative Performing Arts) 3학점

융복합이 대세인 요즘 무용과 타장르간의 협업이 매우 중요하다. 무용과 연극, 영화, 오페라, 뮤지컬 등과 융합하면서 작품의 질을 향상시키고 새로운 창의적 장르 개발을 할 수 있다.

무용무대예술론(Theory in Dance Stage Art) 3학점

무용의 이해를 돕기 위해 사용되어지는 조명, 무대세트, 소품, 의상, 분장, 디자인의 기본 원리 및 속성을 이해하고 색채를 예술학적으로 무대기법을 이해한다.

안무가분석연구(Analysis of Choreographer) 3학점

인물사를 바탕으로 사회, 문화적 배경 안에서의 안무가 분석 및 예술 성향에 대한 연구

무용미학(Dance Aesthetics) 3학점

무용미학은 무용에 내재한 미적요소 등을 분석 추구해 나가는 학문으로서 크게 보아 정신 미학적인 측면과 형태미학적인 측면의 연구가 있다.

한국무용론(Studies in Korean Dance) 3학점

한국무용의 구조적 분석을 비롯하여 사회적 기능, 춤에 담겨있는 심성 등 무용의 특성연구를 목표로 한다.

무용평론(Dance Criticism) 3학점

무용의 본질과 기능 등 이론에 따른 원론적인 것을 추구하는 동시에 무용공연의 이론연구를 통해서 평론에 방법을 연구하도록 한다.

무용치료(Dance Therapy) 3학점

동작을 심리치료적으로 사용하여 신체와 정신 감정과 신체상의 온전에 도달하기 위해 치료대상자의 동작을 치료사가 개입하고 받아들이고 커뮤니케이션을 갖는다.

안무법(Choreography) 3학점

무용을 하나의 통일된 표현매체를 이루는 작품구성방법을 연구하기 위한 기초로 즉흥에 의한 움직임 구성과 주제 표현을 위한 움직임 실시 그리고 여러 안무형식에 따른 움직임 구성법 및 작품제작 과정에 따른 이론과 기법을 습득한다.

무용분석학(Dance Analysis) 3학점

무용학적 관점에서 움직임의 동적, 공간적 적용요소 및 형태를 무용분석이론을 통해 연구하고 개개인의 기속적, 스타일적 특성을 평가하고 이해하는데 필요한 훈련과 관찰의 방법을 제시한다.

무용공연제작(Dance Production) 3학점

수준 높은 무용 전문가로서 평가받은 학생들에게 무용공연 일체의 작업(주제선택, 음악선택, 의상연구, 조명, 정치 등)을 경험케하여 학기말 때 공연 발표한다.

무용문화인류학(Anthropology of Dance) 3학점

세계의 무용을 각 무용의 탄생된 문화적 맥락 속에 놓고 봄으로써 각 문화권의 문화적 배경과 함께 무용의 구조와 특색을 분석, 연구한다.

무용학강독(Reading in Dance) 3학점

최초의 무용이론으로서 최근의 해외논문에도 이르기까지 문헌들을 중심으로 각 시대의 무용사상과 현대의 주요한 무용이론들을 연구함으로써 무용예술의 주요 사상을 탐구한다.

무용심리학(Psychology of dance) 3학점

무용에의 참여와 공연에 영향을 미치는 각종 개인의 내적, 외적, 심리적, 사회적 변화에 미치는 고찰을 중심으로 한다.

무용연출론(Theory in Dance Direct) 3학점

무대기술 전반에 걸쳐서 필수적인 연출법을 알아봄으로서 무용공연에 따른 이른바 무용연출법을 확립하고자 한다.

전통무용연구(Korea Traditional Dance Research)

3학점

현재의 다채로운 춤 양상 속에 전통무용은 한국 춤 기본 토대가 되는 중요한 요소이다. 전통 안에서 춤의 흐름이 있고 이를 통해 현재의 창작춤이 나타나는 것이다. 전통무용의 지표로서 무용문화재의 춤은 현존하는 한국춤의 귀중한 유산이다. 무용문화재의 춤을 살펴보고 보다 정확한 습득을 통해 앞으로의 한국춤의 발전과 방향성을 제시한다.

문화예술마케팅(Marketing of Culture and Art) 3학점

기업활동을 중심으로 연구되어 온 마케팅에 대한 개념과 그 이론들을 점차 사회 및 경제적으로 그 중요성이 부각되고 있는 문화예술산업에 확대 적용시켜 마케팅 활동을 어떻게 계획, 집행, 통제하는지에 대해 알아본다.

한국근대무용사(Research of Korean Traditional Modern Dance) 3학점

본 강의는 통시적, 사회적 측면에서 한국 근대무용의 흐름을 파악하고 근대무용사의 문화적 배경을 학습한다.

무용사회학(Dance Sociology) 3학점

무용의 사회적 역할을 무용사회사, 무용과 사회의 연관성 관점으로 접근한다. 무용과 무용예술가의 사회적 지위, 현대사회에서 무용의 역할을 분류, 인지한다.

공연예술경영(The Theory of the Performing Arts Management) 3학점

예술경영의 관점에서 예술경영의 대상에 따른 공연장, 예술단체 등의 운영형태와 조직 구성을 살펴본다.

민속학연구(Folklore Research) 3학점

민속학은 민(民)의 풍속, 즉 삶을 연구하는 학문으로서 과거에 국한한 것이 아니라 현재도 그 대상이 된다. 또한 과거의 모습이나 현상은 현대의 바탕이 되기 때문에 중요한 부분이라고 할 수 있으므로 학생들로 하여금 민속학의 기초부터 하나하나 알아갈 수 있도록 체계적으로 학습한다.

즉흥교육(Analysis Education) 3학점

즉흥의 올바른 이해와 창의적 움직임 개발을 목적으로 즉흥의 활용범위 가능성을 탐구하는 것을 목적으로 한다.

전공연구 I (Studies in Major Field) 2학점

전공연구 II (Studies in Major Field) 2학점

전공연구 III (Studies in Major Field) 2학점

공연예술학과

Department of Performing Arts

공간연출

1. 학과 소개

(1) 학과사무실

가. 위치 : 서울시 동작구 흑석로 84 중앙대학교 중앙
문화예술관(310관) 5층 507호

나. 연락처 : 02-820-5809

다. 홈페이지 : <http://cautfdesign.co.kr/>

(2) 학과 소개

본 공간연출 전공의 석사과정은 일반대학원 공연예술학과 소속 전공으로 2015년에 개설되었다. 공간연출 전공의 교육체계는 공연 및 영화·영상 분야에서 총체적 안목을 지닌 전문 디자이너 양성을 목표로 조직되었으며, 교과과정은 무대디자인, 조명디자인, 프로덕션 디자인 전공과목의 융합으로 구성되어 있다. 공간연출 전공교육은 학생들이 자신 앞에 놓인 화면이나 화폭의 틀에서 벗어나, 다면·다층적 관계로 형성된 전체 환경과 개인과의 상관관계를 인식하고, 이를 바탕으로 디자이너로서의 사회적 역할과 자신의 고유 언어를 발견해 가는데 주안점을 두고 있다. 또한 다양한 삶의 양태를 발견하고 공감하며, 그 여정의 이야기를 다채롭게 전달하고 공유할 수 있는 스토리텔러가 될 수 있도록 인접 매체를 적극적으로 포용하고, 그 가능성을 학생들 스스로 테스트하고 발견할 수 있도록 유도하고 있다.

(3) 교육 목표

본 전공은 학생들이 무대미술 및 영화미술 언어의 이해와 더불어 창의적인 공간표현 방법론을 강구할 수 있는 이론적 토대와 실제적 경험을 제공하여 공연·영화·미디어 산업구조 안에서 스스로의 자리를 찾아나갈 수 있는 비전과 능력을 도모한다. 이를 통해 상상력이 풍부하고 창의적이며 연출가적 안목을 지닌 공연 및 영화·미디어 분야의 디자인 및 제작기술 인력 양성을 목표로 한다.

(4) 세부전공

가. 공연디자인

나. 시노그래피(Scenography)

(5) 교수진

교수명	직위	최종출신학교	학위명	연구분야	E-mail
백영주	부교수	Yale University School of Drama	M.F.A in Set Design	시노그래피	youngjubaik@cau.ac.kr
김광섭	부교수	UCLA School of Theatre, film, and TV	M.F.A in Lighting Design	조명디자인	lightkim@cau.ac.kr
배윤호	부교수	University of Film and Television Babelsberg "Konrad Wolf"	M.F.A in Production Design	프로덕션 디자인	yoonho8473@hanmail.net

2. 학과내규

(1) 선수과목

가. 선수과목은 하위과정의 전공(학과)를 달리하여 입학한 석사과정생, 외국대학(원), 특수 및 전문대학원 출신자의 경우, 교과내용이 상이함에서 오는 현 전공에 대한 기본지식의 부족을 보충하고자 학과에서 교수회의를 거쳐 지정한 과목이다. (단, 동종전공, 복수전공, 부전공일 경우에는 선수과목 일부 또는 전체의 이수를 면제할 수 있음)

나. 공간연출 전공 이외의 타 전공(학과)분야 졸업자로서 석사학위과정에 입학한 자는 대학원 시행세칙에 의거 본 학과의 교수회의가 결정하여 교과과정 표상에 명시한 전공별 학과 선수과목 15학점(또는 5과목)을 이수하여야만 졸업학위논문 제출자격을 갖게 된다.

다. 선수과목 이수 대상 과목

학점	교과목명
2	텍스트분석과 이미지(1) 또는 (2)
2	공간기록과제도 또는 공간분석과 제도 또는 무대제도
2	빛과 이미지
2	극공간디자인
2	텍스트와 공간연출
3	무대조명디자인 기초
3	디자인기술(1) 또는 (2)
2	공연영상연구(1) 또는 (2)
3	극장기술(1) 또는 (2)
4	공연영상디자인(1) 또는 (2) 또는 (4)

(2) 교과과정 구성

가. 교과목 개설

학과공통필수 과목은 매 년 1과목이상을 개설하고 전공필수과목 및 그 이외의 과목은 매년 1회 또는 격년 1회 개설함을 원칙으로 하나, 학과 사정상 변경될 수 있다.

나. 학위과정별 교과과정 구성

1) 석사과정

- ① 졸업에 필요한 학점: 30학점, 전공연구 2학점
- ② 재학 중 학과공통필수과목 1과목, 전공필수과목 2과목을 반드시 이수해야 함.
- ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음.
- ④ 타 학과에서 개설한 과목의 수강은 6학점까지 허용함.

구분	공연디자인 세부전공 / 시노그래피 세부전공		
선수과목 [15학점 또는 5과목 이수]	텍스트분석과이미지(1), 텍스트분석과이미지(2), 공간기록과제도, 공간분석과 제도, 무대제도, 빛과이미지, 극공간디자인, 텍스트와공간연출, 무대조명디자인기초, 디자인기술(1), 디자인기술(2), 공연영상연구(1), 공연영상연구(2), 공연영상디자인(1), 공연영상디자인(2), 공연영상디자인(4)		
학과공통필수과목	퍼포먼스연구1, 퍼포먼스연구2, 공연예술의지형학1, 공연예술의지형학2 아시아근현대공연예술연구, 공연예술과사회, 창의성과공연예술, 텍스트와시노그래피1, 텍스트와시노그래피2		
전공필수과목 [2과목이수]	무대디자인1, 매체와공연공간, 조명디자인1, 조명디자인세미나1, 영화미술사, 프로덕션디자인사례연구		
전공선택과목	논문연구방법론1,2,3 개별연구1,2,3,4		
	공연공간의유형과경험양식 공간연출 연극과뉴미디어 장소-특정적공연과디자인	조명디자인2 조명디자인세미나2 조명기술세미나1 조명기술세미나2	도시공간과영화공간 문학과영화공간 이미지문화사와영상연구 영상디자인

	극장기술과디자인 공연디자인방법론 연구 퍼포먼스와촉각성 스크린매체와라이브 퍼포먼스 무대디자인2 무대디자인3	조명디자인방법론연구 조명디자인마스터클래스 환경과조명 조명디자인의미학	프로덕션디자인1 프로덕션디자인2 디지털프로덕션디자인 내러티브디자인
--	--	--	---

(3) 지도교수 배정 및 세부전공 선택

1) 석사과정

- ① 2차 학기에 재학 중인 학생은 학기말에 지도교수 배정을 할 수 있다.
- ② 지도교수 신청은 학과에 구비된 신청서류를 작성하여 제출해야 한다. 단, 1인의 지도교수는 석박사과정생을 모두 합하여 연간 8인까지만 신규배정 받을 수 있다.
- ③ 지도교수는 교수 및 학생의 사정으로 인하여 이후에 변경할 수 있다. 단, 본인의 세부전공을 결정 한 후에는 전공에 따른 교과과정에 맞춰서 강의를 수강하여야 한다. (※교과과정표 참조)
- ④ 전공 및 지도교수가 결정된 이후, 4차 학기 수강신청시 지도교수가 개설하는 전공연구(2학점)를 수강하여야 한다.
- ⑤ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(4) 학위논문 제출자격시험

가. 외국어(영어) 시험

외국어(영어) 시험은 1차 학기 때부터 신청가능하며, 성적은 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다. 다만, TOEFL, 530점(CBT 233점, IBT 91점), TOEIC 780점 이상, TEPS 664점 이상 취득자는 어학시험 대체 인정서를 제출함으로써 합격한 것으로 본다(단, 어학시험 대체인정서 제출일 현재 유효한 성적표에 한함). 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

나. 전공시험

학과공통필수과목과 전공필수과목 중에서 2과목, 전공선택과목 중에서 1과목을 택하여 응시한다.

다. 출제 및 평가

- 1) 종합시험 출제는 해당과목 담당교수가 함.
- 2) 종합시험 평가는 해당과목 담당교수가 함.
- 3) 과목당 100점 만점에 평균 80점 이상을 취득하여야 합격. 불합격시 불합격 과목 각각에 대하여 1번의 기회 더 부여. 단, 응시생에게 불가피한 사유가 있다고 인정되는 경우 학과 전체교수회의의 결정으로 두 번째 재시험의 기회를 부여함.
- 4) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(5) 논문 프로포절 심사

가. 석사논문 프로포절 심사

별도의 프로포절 심사를 진행하지 않음

(6) 학위논문 제출자격

가. 석사과정

- 1) 본 대학원 석사학위과정 수료자 또는 수료 예정자
- 2) 석사학위논문제출자격시험에 합격한 자.
- 3) 연구윤리 및 논문작성법 특강 이수 후 연구윤리서 약서를 제출한 자.
- 4) 학과공통필수과목(1과목) 및 전공 필수과목(2과목), 선수과목(5과목, 해당되는 경우)을 이수한 자
- 5) 입학 후 5년을 초과하지 아니한 자. 다만, 논문 제출시한 최종학기에 지도교수의 해외연수, 신분변동, 공공성을 띤 학생의 해외연수, 해외유학, 해외근무, 또는 6개월 이상의 입원 치료 등의 사유가 발생한 경우에는 최장 1년간 그 기간을 연장할 수 있다. (단, 병역으로 인한 휴학기간은 미산입)
- 6) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

(7) 학위논문 본심사

가. 석사과정

1) 심사위원회의 구성

- ① 심사위원은 본 대학교의 교수, 부교수, 조교수, 박사학위를 소지한 본교 비전임교수, 명예교수, 타 대학교수 및 기타 논문지도 자격이 있다고 인정되는 연구 경력자로 대학원장의 승인을 받은 자에 한함.
- ② 외부 심사위원은 1인까지 위촉이 가능함.
- ③ 심사위원은 논문심사가 개시된 이후에는 교체 불가함.
- ④ 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

2) 심사과정

- ① 논문심사는 공개발표와 내용심사 및 구술시험으로 하고, 논문심사 일정 및 장소는 심사일 이전에 학과 게시판 및 학과 홈페이지에 공고하도록 한다.
- ② 논문심사와 구술시험은 각각 100점 만점으로 하여, 각각 평균 80점 이상, 논문심사위원 3분의 2 이상의 찬성으로 통과한다.
- 3) 기타 사항은 대학원 시행세칙에 따른다.

3. 교과목 개요

가. 학과공통필수과목 (3학점)

퍼포먼스연구1,2

(Performance Studies 1,2)

인간의 모든 행위는 공연적 요소를 지닐 수 있다는

시각으로 연극, 무용, 미디어아트, 공간디자인 등 모든 예술적 행위의 철학, 미학, 관습 그리고 테크놀로지에 대해 성찰하며 이론적 패러다임을 연구한다.

공연예술의지형학1,2

(Geography of Performing Arts 1,2)

연극, 무용, 미디어 아트, 댄스 씨어터, 공간 개념 공연 등 21세기의 다종다양한 공연예술의 형태와 미학 그리고 방법론을 연구한다.

아시아근현대공연예술연구(Research in Asia

Contemporary Performance Arts) 3학점

아시아의 근현대공연예술의 생성원인을 시대와 사회적 변화에 두고 그 관계성을 파악하고 공연예술의 특성을 파악한다.

공연예술과사회(Performing Arts & Society) 3학점

무용, 연극, 뮤지컬 등 다양한 공연예술과 시대적 사회 상황을 연계하여 연구하도록 한다.

창의성과공연예술(Creativity & Performance)

창조적 경험으로서의 공연예술의 이해와 분석을 통하여 공연예술에 있어서 창의적 사고에 당면제시

텍스트와시노그래피1,2

(Text and Scenography 1,2)

공연은 보고, 듣고, 촉각적으로 느끼는 공감각적 경험이다. 문자 텍스트를 공감각적 형상으로 변환, 구현하는 과정에서 무대 디자이너는 공연의 총체적 환경을 시각적으로 구축하는 역할을 한다. 여기서 공연 환경을 고정적인 세트(set) 개념으로 이해할 것인가, 혹은 시간적으로 전개되는 상황(situation)으로 이해할 것인가 생각해볼 수 있다. 장면의 기술(記述)함을 뜻하는 시노그래피(scenography)는 움직이는 것들, 바뀌는 것들, 흐르는 것들, 즉 진행되고 있는 시간적 상황을 공간적으로 수용하고, 가시화해 가는 방법론으로 실천되고 있다. 이 수업은 통시적 관점에서 프로덕션 사례분석과 리서치를 통해, 특정텍스트가 특정한 관점으로서 이미지화되는 과정의 원리와 테크닉을 논의할 것이다.

나. 전공필수과목 (3학점)

무대디자인1(Stage Design1)

무대디자인 스튜디오 수업으로서 전통적 의미의 극장 프로덕션 시스템 안에서 무대 디자이너의 역할을 실습한다. 이를 위해 텍스트 분석, 장면 이미지화, 극장유형 및 무대 체계, 디자인 방법론을 연구하며, 공동작업 과정에서의 무대디자이너로서의 역할 및 소통 방법을 습득한다.

매체와공연공간(Media and Performance Space)

문자 문화에서 이미지 문화로서 도상적 전환이

진행되고 있는 동시대의 환경은 무대를 공감각적 지각 체계로서 이해할 것을 요구하고 있다. 스크린 매체의 일상적 침투에 따른 지각인습과 감성적 변화는 공연을 경험하는 방식뿐만 아니라 공연이라는 표현형식의 성격을 다원화하고 있다. 이 수업은 매체론적 관점에서 공연이라는 표현형식을 논할 것이다. 특히 19세기말부터 동시대까지, 급변하는 기술매체환경 속에서 사진과 영상언어를 적극적인 수용하며 전개되어온 다매체공연의 흐름을 파악하고 공간의 체계와 디자인 전략에 알아볼 것이다.

조명디자인1(Lighting Design 1)

조명디자인 과정을 크게 개념화 단계, 시각화 단계, 기술적 단계로 체계화하여 대본분석의 방법론, 조명아이디어의 시각화, 조명도면의 작성 과정 등을 실제적으로 연구하면서 개별 프로젝트를 통해 연극, 뮤지컬, 오페라, 무용 등의 디자인과정을 경험하여 체득한다.

조명디자인세미나1(Lighting Design Seminar 1)

조명디자인과 관련된 다양한 이론과 철학, 디자인과정에서의 실제적 이슈, 조명디자인의 분석과 비평, 조명디자이너 연구 등을 대상으로 조명디자인을 분석적이고 비평적으로 접근하여 무대조명의 이론적 체계를 확립한다.

영화미술사(History of Film Production Design)

프로덕션 디자인 메시지를 표현하기 위한 수단으로 활용하는 역사방법을 연구하는 과목이다. 예술적 표현에 관한 이론적인 이해에서 시작하여 프로덕션 디자인과 아트의 관계, 프로덕션 디자인의 역사와 주요 동향에 대해 다룬다. 이러한 이론적 지식을 바탕으로 프로덕션 디자인 프로젝트를 계획하고 제작하는 과정을 통해 프로덕션 디자인을 통한 예술적 표현의 방법을 체득한다.

프로덕션디자인사례연구(Production Design Case Study)

영화와 방송, 기타 영상물들의 프로덕션 디자인에 대한 사례연구이다. 프로덕션디자이너의 작품들에 대해 시대의 배경, 작품에 대한 해석과 미학, 적용한 방법들, 결과에 대한 여러 반응과 평가를 연구, 논의한다.

다. 전공선택과목 (3학점)

논문연구방법론1,2,3(The Method for Thesis Research 1,2,3)

대학원에서 요구되는 학문적 글쓰기를 위한 리서치 방법뿐만 아니라 논문작성을 위한 체계적인 자료수집 및 글쓰기 과정들을 고찰하여 전공 연구를 위한

토대를 마련한다.

개별연구1,2,3,4(Independent study 1,2,3,4)

학생의 전공영역 또는 융합영역과 관련된 연구주제를 수립하고 리서치와 연구를 통해 이론적 근간을 확충하는 한편, 학문적 글쓰기의 토대를 마련한다.

공연공간의유형과경험양식(Typology and Modality of Performance Space)

공연공간은 신체 경험을 전제로 하고 있으며, 공간적으로 구성되는 동시에 시간적으로 전개된다. 경험의 체현물로서 공연공간의 구성 방식과 조형성은 사회문화적 시공간 개념의 변화에 직접적인 영향을 받으며 발전해 왔다. 극장의 형식뿐만 아니라 장소 특정적 프로젝트까지, 통시적 관점에서 공연공간이 어떤 논리로서 조직되고 유형화되며 변형되고 있는지 알아볼 것이다. 동시에 각 공간들은 어떠한 특성을 가지며 관객경험에 영향을 끼치게 되는지 설정과정의 의미와 방법론을 논의할 것이다.

공간연출(Staging for Narrative Space)

미디어 환경 변화에 따라 공연의 형식이 다변화되면서 극장 및 무대, 관객의 개념 또한 다변화되고 있다. 정형화된 무대 공간과 공연의 틀을 벗어나, 무대 디자인 원리를 확장시켜 적용할 수 있는 영역을 탐구한다. 전시 및 이벤트 공간 등, 사례 리서치를 통해 디자인 방법론과 현 콘텐츠 시장 구조의 문제 및 한계를 연구하며, 이를 통해 무대개념의 확장 방법을 모색한다.

연극과뉴미디어(Theatre and New Media)

동시대 공연디자인은 제도권 극장시스템의 문법을 벗어나 다변화되는 양상을 보이고 있다. 특히 인스타그램, 페이스북과 같은 사회적 관계망 서비스(Social Network Service/Site) 사용이 일반화되고, 가상현실(Virtual Reality) 및 사물인터넷(Internet of Things) 기술이 일상환경에 개입하기 시작하면서 스토리텔링의 양상 또한 복합화되고 있다. 이 수업은 일상적 소통방식의 변화가 연극의 정체성을 규정해나가고 있는 과정에 끼치고 있는 영향력과 반향을 탐구한다. 이러한 추세를 직접적으로 반영해내고 있는 극단과 사례연구를 통해 극장, 무대, 관객의 태도가 어떤 양태로 변화하고 있는지 알아본다.

장소-특정적공연과디자인(Site-Specific Performance and Design)

장소-특정적 공연은 프로시니움 및 블랙박스로 대표되고 있는 극장시스템의 물리적 한계를 벗어나기 위한 대안으로 제시되어 왔다. 동시대의 장소-특정성(site-specificity)의 개념은 기념비적 극장건립이 아닌 사사로운 일상 공간의 부흥을 암시하며, 이는 실제 도

시재생 및 문화예술 정책과 맞물려 구체화되고 있다. 수업은 국내외 사례 연구를 통해 장소특정적 공연의 개념과 맥락을 검토하고, 여기서 상정되고 있는 디자인 이슈들은 실기 과제를 통해 구체화해 볼 것이다.

극장기술과디자인(Theatre Technology and Design)

극장기술 파트는 단지 디자이너의 비전을 구현하는 제작소 개념을 넘어, 공연 디자인의 범위를 제시하고 규정짓는다. 기술팀의 역량은 예산과 함께 디자인의 전제 조건이 되는 것이 현실이다. 무엇보다 무대 이미지는 각종 장치기술을 통해 조직되기 때문에, 기술적 언어는 디자인과 분리 불가한 요소로서 인식될 필요가 있다. 이 수업의 목표는 기술디자인의 관점에서 프로덕션 과정을 바라보고, 디자인 파트너 개념으로서 기술 언어를 이해하는 것이다. 이를 위해 각각 소극장, 대극장, 야외공연의 제작 사례를 통해 디자이너로서 반드시 숙지해야 할 장치 이슈 및 제작 과정을 파악한다.

공연디자인방법론연구

(Performance Design Methodology)

문학 텍스트와 배우를 중심으로 조직된 무대 위계는 포스트 드라마 연극(Post Dramatic Theatre)로 대변되는 시대적 흐름을 타고 재편되고 있다. 이에 세트로 대변되던 무대 디자인 교육은 방법론적 한계를 드러내고 있으며, 이의 극복을 위해 오브제, 설치, 영상, 건축 디지털 디자인 등의 언어가 혼재적으로 차용되고 있다. 여기서 디자이너는 실험의 자의성을 뛰어넘어 이미지 도출 과정을 체계화해 낼 필요가 있다. 이는 각 프로젝트의 유형별 특수성을 이해하고, 디자인 과정을 스스로 셋업하며 쇠신할 수 있는 역량을 요구한다. 이에 수업은 먼저 디자인 과정에서의 개별적 습관을 인지하고, 리서치, 스케치, 드로잉, 도면화, 모델링 등 통용되는 방법들의 의미와 결과물 간 상관성 이해를 바탕으로 이의 변용 및 확장을 강구한다.

퍼포먼스와촉각성

(Tactility and Materiality of Performance)

이성아래 통제되던 감각과 직관의 가치가 탈근대주의 맥락에서 재평가되면서, 공연담론에서 몸성(corporality)이 부각되고 있다. 신체감각을 통한 경험의 직접성은 스크린 매체와의 접촉이 일상화되고 있는 동시대 경험의 핵심 이슈로 떠올랐으며, 동시에 이는 바로 지금, 여기의 현존 의식을 도모하는 계기가 되었다. 근대 공간 담론에서 배제되었던 감각과 표면(surface)의 논의가 다시금 개진되면서, 재료의 물질성에 근간하는 촉각적 표현 기법들이 강구되어 왔다. 이 수업은 사례 연구와 일련의 과제를 바탕으로 개별 퍼포먼스를 구상하고 발표하는 것으로 마무리 된다.

스크린매체와라이브퍼포먼스(Screen Media and Live

Performance)

모바일 스마트 기기가 일상을 구성하고 있는 동시대 환경에서 공연형식은 영상이미지와의 탈 경계적인 교류를 통해 확장하고 있다. 여기서 영상은 단지 기록 수단이나 무대 프로젝션 디자인을 의미하는 것은 아니다. 프레임 논리에 길들여진 동시대 디자이너는 영상 편집적 사고를 하고 있으나, 변화무쌍한 머릿속 이미지를 실체화해낼 방법을 스스로 개발해 볼 기회는 흔치 않다. 이 수업은 그림자극에서 라이브시네마에 이르기까지, 스크린 매체로 재현된 이미지와 실제 공간 사이의 인지적 간극을 탐구하는 표현 기법과 작품 사례들을 검토한다. 이를 바탕으로 학생들은 사진, 스마트 폰, 프로젝터 등의 매체 이미지를 라이브 이벤트로 변용해내는 연출 프로젝트를 수행한다.

무대디자인2,3(Stage Design2,3)

무대디자인 스튜디오 수업으로서 전통적 의미의 극장 프로덕션 시스템 안에서 무대 디자이너의 역할을 실습한다. 이를 위해 텍스트 분석, 장면 이미지화, 극장유형 및 무대 체계, 디자인 방법론을 연구하며, 공동작업 과정에서의 무대디자이너로서의 역할 및 소통 방법을 습득한다.

조명디자인2(Lighting Design 2)

조명디자인 과정을 크게 개념화 단계, 시각화 단계, 기술적 단계로 체계화하여 대본분석의 방법론, 조명아이디어의 시각화, 조명도면의 작성 과정 등을 실제적으로 연구하면서 개별 프로젝트를 통해 연극, 뮤지컬, 오페라, 무용 등의 디자인과정을 경험하여 체득한다.

조명디자인세미나2(Lighting Design Seminar 2)

조명디자인과 관련된 다양한 이론과 철학, 디자인과정에서의 실제적 이슈, 조명디자인의 분석과 비평, 조명디자이너 연구 등을 대상으로 조명디자인을 분석적이고 비평적으로 접근하여 무대조명의 이론적 체계를 확립한다.

조명기술세미나1,2(Lighting Technology Seminar 1,2)

과학기술의 발전은 조명기술에 직접적으로 영향을 주고 있어 위지윅(WYSIWYG)과 같은 조명시각화 프로그램, 무빙라이트, 프로젝션 기술, 미디어서버 등의 새로운 조명기술이 시장에 소개되어 왔다. 이 강의는 조명디자인의 영역을 확장하는데 커다란 도움이 되는 최첨단 조명 장비 및 소프트웨어의 현황을 살펴보는 한편, 그것의 실제적 운용과 활용을 통해 학생들의 디자인 표현 가능성을 확장한다.

조명디자인방법론연구(Lighting Design Methodology)

디자인과정은 사적이고 내밀한 과정으로 디자인의 결과물에 영향을 미친다. 학생들은 다른

조명디자이너들의 디자인방법론을 리서치하고, 분석하고, 비평함으로써 디자인과정과 디자인 결과물의 상관관계를 이해하고, 이를 통해 학생 자신의 디자인방법론을 보완할 수 있는 기회를 갖는다.

조명디자인마스터클래스(Master Class in Lighting Design)

국내외 저명한 조명디자이너를 초빙하여 그의 디자인 철학, 작업방법론, 디자인과정 등을 개인의 경험과 작품 사례를 통해 접함으로써 학생들의 디자인 작업 과정의 질적 향상을 도모하는 한편, 조명을 보는 안목을 높이는 계기를 마련한다.

환경과조명(Environmental Lighting)

환경조명의 기초이론과 실체를 살펴보는 한편, 다른 조명디자인 분야에 무대조명의 원리와 방법론을 적용함으로써 학생들의 디자인 영역을 확장함과 동시에 디자인 역량을 강화시킨다.

조명디자인의미학(The Aesthetic of Lighting Design)

회화의 미적 원리와 구성 요소를 토대로 조명디자인의 핵심인 조명구성을 다루는 강의로 공간과 형태의 지각, 시각적 틀, 방향성, 포커스, 균형, 패턴, 조화, 변화와 단순성 등을 조명과의 관계 속에서 살펴본다.

도시공간과영화공간(Urban Space and Filmic Space)

영화 속의 도시공간과 도시역사를 서술한 다큐멘터리 / 영상이미지를 연구한다. 도시의 이미지가 영화공간 속에서 어떻게 작용하는가를, 그리고 시대권력 이미지가 영화공간속에서 어떤 이미지로 작동하는지를 연구한다.

문학과영화공간(Literature and Filmic Space)

문학의 텍스트와 영화공간의 관계성/ 이질성 상호작용성에 대하여 연구한다.

이미지문화사와영상연구(History of Image Culture and Visual Media Study)

이미지의 문화현상과 영상연구의 관계를 연구한다. 다양한 영상 플랫폼의 변화에 따른 영상문화의 소비현상과 생산형태를 규정하고, 새로운 영상언어와 영상문화를 연구한다.

영상디자인(Visual Media Design)

영상 이미지의 매체적 특수성과 디자인 적용방법론을 연구하여 영상디자인적 기초 이론 학습을 목표로 하며, 이를 위하여 영상디자인의 구조와 표현방식에 대한 다양한 이론과 영상매체를 통해 표현 연구해본다

프로덕션디자인1,2(Production Design Study 1,2)

프로덕션 디자인의 발생과 전개과정을 영화사의 문맥 속에서 탐구하며, 우리나라 프로덕션디자인의 전개와 현황에 대하여 토론한다. 또한 최근의 경향과 이론에 대한 학습을 통해 디자인 이론과 프로세스 등을 연구한다.

디지털프로덕션디자인(Digital Production Design)

Presentation, 2D Drawing(Vector), Bitmap Retouching 프로그램, 3D Modeling 및 Animation 프로그램의 기초 등 프로덕션디자인에 필요한 제반

컴퓨터 그래픽 프로그램을 익힌다.

내러티브디자인(Narrative Design)

미디어가 서사구조를 가지는 콘텐츠에 가져올 수 있는 새로운 가능성들을 탐구하는 과목이다. 인터랙션이 소설, 애니메이션, 영화, 게임 등에 응용될 수 있는 효과적인 방법을 모색한다.

4) 전공연구 (2학점)

전공연구 I (Studies in Major field I)