

기초 영상 문법과 소통 능력 향상 융합 수업 - 인터뷰 영상 제작을 통해 -

김레오¹, 허윤정^{2*}

¹국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사, ²국민대학교 예술대학 미술학부 교수

Convergence Class for Basic Video Grammar and Communication Ability

- Through Interview Video Production -

Leo Kim¹, Yoon Jung Huh^{2*}

¹Master, Graduate School of Arts Education, Kookmin University

²Professor, College of Arts, School of Fine Arts, Kookmin University

요 약 오늘날 미술교육은 확장된 장에서 매체 자체나 매체를 통한 이미지 제작 교육이 필요하다. 본 연구는 학생들이 기초적 영상 문법을 습득하여 영상의 기본 구성요소들을 이해하고 동시에 소통 능력 중 발문과 경청 능력, 그리고 이해와 정리 능력을 향상시키기 위해 기초 영상 문법 습득과 소통 능력 향상을 위한 융합 수업으로 인터뷰 영상 제작 수업 지도안을 개발하고 적용하였다. 수업은 중학생 30명을 대상으로 3차시로 진행되었으며 사전, 사후 질문 및 학생 작품 분석을 통해 얻은 결과는 다음과 같다. 첫째, 학생들은 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 촬영의 샷 사이즈와 안정된 구도를 사용했으며, 결과적으로 기초 영상 문법 습득에 본 수업이 효과적이었다. 둘째, 학생들은 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 발문, 경청, 이해, 그리고 정리 능력이 향상되었다. 결과적으로 학생들은 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 기초 영상 문법을 적용한 인터뷰 영상을 효과적으로 제작하였다.

주제어 : 기초 영상 문법, 소통, 인터뷰, 영상, 미디어 리터러시

Abstract Today, art education needs education of media image production or media in the extended field. The purpose of this study is to develop the basic visual grammar and communication ability. We developed and applied the teaching plan for the interview video production as the fusion lesson. 3 classes were conducted for 30 middle school students. The results obtained through the analysis of the pre & post questions and student works are as follows. First, the students used the shot size and stable composition through the interview video production. As a result, this class was effective for the acquisition of the basic video grammar. Second, students improved their ability to ask and listen, understand and organize through interview. As a result, students were able to apply the basic video grammar through the interview video production lesson, effectively producing the interview image.

Key Words : Basic visual grammar, Communication Ability, Interview, Video, Media literacy

*This paper is a summary of 'Convergence Class for Basic Video Grammar and Communication Ability - Through Interview Video Production -' which is master 's paper of Graduate School of Education, Kookmin University, 2018.

*Corresponding Author : Yoon-Jung Huh(huh0900@kookmin.ac.kr)

Received May 9, 2019

Revised June 11, 2019

Accepted July 20, 2019

Published July 28, 2019

1. 서론

일상생활 속에서 대중매체에 기초한 시각 문화인 영상은 스마트폰과 인터넷을 통해 콘텐츠를 제공하며 현대인의 생활과 매우 밀접한 관계를 맺고 있다. 매체 기술의 발달로 간편하게 영상을 촬영하고 콘텐츠 제작이 용이하게 되자 무분별하게 영상을 제작하고 공유하게 된다. 영상은 시각과 청각 등 동시에 여러 감각을 자극하여 뛰어난 주목성과 몰입도, 그리고 전달력으로 영상의 과급력은 매우 크다[1]. 이에 교육 매체로서 영상을 연구해야 할 필요성이 제기된다. 영상을 읽고 해석하고 나아가 제작하여 의미를 생산해 낼 수 있는 문해력이 필요하며, 그러한 문해력을 위해서 기초 영상 문법 교육이 필수적이다. 또한 현대 사회는 의사소통 방식이 영상 매체라는 시각적 커뮤니케이션으로 변하고 있다. 따라서 실질적 소통 활동에 필요한 발문, 경청, 이해 그리고 정리 능력 향상 교육이 요구되는 실정이다.

이에 본 연구는 기초 영상 문법에 대한 이해와 소통 능력 향상을 위한 인터뷰 영상 제작 수업을 제안한다. 소통 능력을 위한 인터뷰를 기획하고 인터뷰 활동을 촬영하고 기록하는 인터뷰 영상 제작 수업을 진행하게 된다. 본 연구의 목적은 학생들이 기초적 영상 문법을 습득하여 영상의 기본 구성요소들을 이해하고 동시에 소통 능력 중 발문, 경청, 이해 그리고 정리 능력을 향상하는데 있다. 본 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 인터뷰 영상 제작 수업은 영상의 기본적인 구성요소를 이해하고 활용 가능한 기초 영상 문법 습득에 유용한가?

둘째, 본 수업으로 발문, 경청, 이해 그리고 정리 능력이 향상되었는가?

셋째, 본 수업으로 기초 영상 문법을 적용하여 인터뷰 영상을 효과적으로 제작하였는가?

2. 미디어 리터러시와 기초 영상 문법 교육

2.1 미술교육에서의 기초 영상 문법 교육

최근의 미술 교육 연구에서는 빠르게 발달하고 있는 미디어의 환경에 맞게 미디어 리터러시(Media Literacy) 교육이 꾸준히 다루어지고 있다. 초기의 미디어 리터러시 교육은 콘텐츠 수용자의 입장에서 광고, 영화 그리고 텔레비전을 시청하고 그 영향력과 유해성에 대해 초점을

맞추어 해석하는 내용이 주를 이루었다. 해로운 미디어로부터 콘텐츠 수용자를 보호하고 예방하는 차원에서의 보호주의적 관점을 가졌었다[2]. 그러나 최근의 미디어 리터러시 교육은 미디어 환경의 급변함에 따라 디지털 기기를 활용한 콘텐츠 생산자 측면으로 확장되고 있다. 이전에는 프로덕션이나 방송국 등 영상 제작에 특화된 전문가 집단이 콘텐츠를 제작하여 대중에 보급했다면, 이제는 디지털 기술과 스마트폰을 통해 누구나 손쉽게 이미지, 사운드, 영상 클립을 변형하고 조합하여 새로운 콘텐츠를 생산하고 공유하고 또 그것을 소비하고 있다. 안인기는 미술교육에서 미디어 리터러시의 확장된 개념으로서 뉴미디어의 특성을 활용하여 창작하고 고안할 수 있는 역량을 강조하였다[3]. 즉 미술교육의 범주에서 미디어 콘텐츠 제작 시 선, 형, 색, 구도와 같은 조형적이며 미적인 요소들을 다루주어야 한다. 더 나아가 미술 교육에서의 영상 수업은 전통적인 매체와는 다른 새로운 방식의 표현을 경험케 한다. 미술교육측면에서 영상교육을 하기 위해서는 먼저 기초적인 영상을 읽고 다루는 문법 교육이 요구된다. 영상 문법이란 마치 언어 영역의 문법과 같이 언어의 여러 요소가 논리적으로 배열되고 사용되는 것과 같이 영상을 구성하는 요소들을 필요한 상황에 맞게 적용하고 운용하는 규칙을 의미한다. 주제에 따른 스토리텔링을 구성하고 그에 따른 효과적인 영상을 제작하기 위해서는 기본적인 영상 문법의 이해와 습득이 필요하다. 즉 촬영하거나 영상 클립을 편집하는 활용적인 측면에서 일련의 구조적 문해력이 필요하다. 학생들은 제작자의 입장에서 미디어 작품을 직접 제작해보는 경험을 통해 기술의 힘을 활용하여 창조적인 표현 방식으로 자신을 표현하고 비판적인 질문들을 던질 수 있게 된다[4].

2.2 기초 영상 문법의 구성 요소와 이해

영상 촬영에 있어서 가장 기초가 되는 문법의 기술적 구성 요소로는 카메라 앵글(Camera Angle), 구도(Composition), 그리고 샷 크기(Shot Size)가 있다.

첫째, 카메라 앵글은 피사체를 기준으로 카메라가 높이에 의해 하이 앵글(High Angle), 아이 레벨 앵글(Eye Level Angle), 로우 앵글(Low Angle) 3가지로 나누어진다. 하이 앵글은 피사체 보다 높게 카메라가 위치하고 아이 레벨 앵글은 피사체와 같은 높이에 그리고 로우 앵글은 피사체 보다 아래쪽에 카메라가 위치한다. 가장 많이 사용되는 표준 앵글은 아이 레벨 앵글로 피사체의 시선 높이에 카메라를 맞추어 자연스러운 분위기를 만들어

준다. 인터뷰 촬영 상황에서는 일반적으로 하이 앵글이나 로우 앵글보다는 아이 레벨 앵글을 사용한다.

둘째, 영상 촬영에 있어서 가장 기초가 되는 문법의 기술적 구성요소 중 하나인 샷(Shot)은 촬영의 목적과 의도를 먼저 설정해야 한다. 인터뷰, 영화, 드라마 또는 다큐멘터리 등 특정 목적에 따라 영상을 촬영할 때 특정한 소재, 인물이나 배경과 같은 촬영 대상에 어떠한 의도를 가지고 어떤 주제를 담고자 하는지 먼저 설정하는 것이다. 촬영 시 분명한 샷의 의도와 목적을 가지고 되면 화면의 구도와 샷의 크기 설정을 판단할 수 있다.

촬영 시 단순하게 카메라를 들고 피사체를 향하는 것이 아니라 계획적인 샷의 구현을 위해서는 화면을 구성할 때 샷의 크기와 여백을 고려한 구도 등을 염두해 두고 촬영해야 한다. 카메라를 사용할 때 다양한 샷의 용어는 국가별로 차이가 조금씩 존재하지만 프레임 내의 배경과 인물의 크기의 설정을 Table. 1과 같이 익스트림 롱 샷부터 빅 클로즈업까지 구분하고 있다[5]

Table 1. Shot size classification [5]

Shot size classification	Extreme Long Shot	Objective expression of the background
	Very Long Shot	
	Long Shot	
	Medium Long Shot	
	Mid Shot	Objective expression based on people
	Medium Close Up	
	Close Up	Subjective expression based on people
	Big Close Up	
Extreme Close Up		

Table. 1과 같이 미디엄 롱 샷을 기준으로 익스트림 롱 샷으로 올라갈수록 인물보다는 배경 중심의 객관적 표현에 맞다. 미디엄 클로즈업과 미드 샷은 객관적인 인물 중심적 표현에 적절하며 클로즈업을 중심으로 익스트림 클로즈업으로 내려갈수록 주관적인 인물 중심의 표현에 적합하여 인물의 감정과 내면 표현을 위해 사용된다[6]. 인터뷰의 경우는 객관적인 표현이 추가 되기에 앵글로는 아이레벨 앵글이 적합하고 샷은 Fig. 1의 미드 샷부터 빅 클로즈 샷까지 적합하다.

셋째, 영상 촬영에 있어서 가장 기초가 되는 문법의 기술적 구성요소 중 하나는 여백에 근거한 구도(Composition)에 대한 설정이다. 일반적으로 인물을 중심으로 구도 설정 시 헤드 룸(Head Room), 리드 룸(Lead Room), 그리고 룩킹 룸(Looking Room)이라는 세 가지의 여백이 존재한다.



Fig. 1. Examples of Mid Shot and Medium Close Up [7]

헤드 룸(Head Room)은 Fig. 1과 같이 상단에서부터 인물의 머리 위에 생성되는 여백으로 샷의 사이즈에 맞게 설정되어야 한다. 클로즈 업 사이즈 보다는 롱 사이즈으로 인물이 멀어질수록 헤드 룸 공간이 더 넓어진다. 클로즈 업 사이즈에서는 오히려 머리 윗부분을 살짝 잘라 주는 것이 적합하다.

리드 룸(Lead Room)은 Fig. 2와 같이 인물이 이동을 할 경우 움직이는 방향으로 여백을 두는 것을 의미하며 그 여백이 인물의 시선과 이동을 자연스럽게 이끌어 준다[8]. 리드 룸을 왼쪽 이미지와 같이 진행 방향 쪽을 좁게 설정할 경우 답답한 느낌을 준다. 대체로 화면의 약 2/3정도 내외로 여백을 주는 것이 자연스럽다.



Fig. 2. Examples of Lead Room [9]

룩킹 룸(Looking Room)은 피사체가 고정되어 있는 미디엄 클로즈 샷 이상에서 인물이 바라보는 시선에 여백을 주는 것을 의미한다. Fig. 2와 같이 프레임 안에서 인물이 정면이 아닌 측면을 바라보게 되면 화면 안에 방향성이 생성된다. 이러한 경우 인물이 바라보는 방향 쪽으로 여백을 설정하는 것이 안정감을 준다. 인터뷰 촬영의 경우에는 피사체가 고정되어 있어서 리드 룸의 설정보다는 룩킹 룸의 설정을 고려해야 한다.



Fig. 3. Examples of Looking Room

3. 인터뷰의 개념과 소통 능력

인간은 사회적 구성원으로 그 관계를 맺기 위해 소통을 필요로 하며 그 중에 대화를 기반으로 하는 대면 소통 활동이 있다. 일상에서 주로 이루어지는 대면 소통 방법으로는 두 세 사람 이상의 구성원이 질문과 대답을 하면서 각각의 의사를 주고받으며 소통하는 대화의 형식이 있다. 이렇게 대화를 기반으로 하여 대면 소통의 형태를 취하고 있는 것이 인터뷰이다. 인터뷰는 특정한 목적성을 가지고 인터뷰 대상에게 질문하고 그에 대한 대답을 통해 결과를 얻음으로써 일련의 사실이나 정보를 성취하게 되는 행위 전부를 의미한다[10]. 즉 특정한 목적성을 띠고 인터뷰를 계획하는 주체가 인터뷰 대상을 만나 정보를 수집하며 이야기를 나누는 일이나 그 결과물을 뜻한다. 처칠(Churchill)은 인터뷰를 일련의 평가적 수단이나 아닌 사회적인 과정으로 보았으며, 인터뷰의 목적은 타당하고 신뢰적인 정보를 수집하는 것이라 정의하였다[11].

인터뷰는 질문자인 인터뷰어와 응답자인 인터뷰이의 당사자들 간의 상호 소통하는 총체적인 활동이다. 인터뷰는 교육적으로 볼 때 두 가지 이상의 활동 즉 말하기와 듣기, 요점 정리와 글쓰기가 함께 연계적으로 이루어짐으로써, 다양한 의사소통의 기초적 능력을 배양할 수 있다. 인터뷰의 발문 행위는 말하기의 요령과 밀접한 관계가 있다. 발문은 인터뷰 대상의 배경과 사전 정보를 바탕으로 시작하는 소통 활동의 기본이 된다. 인터뷰어는 다양한 질문 방식과 대화의 기술로 상대방에게서 단답형이 아닌 풍부한 답변을 이끌어 내는 능력을 키울 수 있다.

인터뷰는 주제와 소재의 기획, 인터뷰 대상에 대한 연구, 사전 준비, 질문하기, 기록하기, 편집하기 등 다양한 활동이 연계되어 구성되며 많은 연구자들이 인터뷰 활동이 가진 유용성에 주목하여 다양한 수업모형과 활동을 제시했다[12]. 본 연구의 수업에서는 주제 기획하기, 상대에 대한 능동적 탐구, 발문과 경청의 반복적 반응, 기록, 기획 의도에 따른 내용의 재구성과 같은 행위들이 이루어진다. 일련의 과정에서 인터뷰 진행의 주체는 학생이 되며 인터뷰어는 질문을 통해 얻어진 답변을 부단히 인터뷰이의 관점과 자신의 생각을 견주어보며 피드백을 반복하면서 이를 자신의 목적에 맞게 재구성하는 과정에서 새로운 의미를 창출해내고 의사소통 능력을 습득하게 된다.

현대 사회는 한 개인이 지니고 있는 지식의 양 보다는 그 지식을 목적에 맞게 효과적으로 표현하고 전달하고 설득하는 능력이 중요하며 결과적으로 인터뷰를 활용한 수업은 의사소통능력 역량과 그에 따른 사회성, 지식과 정보의 논리적 재구성에 유용하다고 본다.

4. 인터뷰 영상 제작 수업의 설계와 실제

본 수업은 인터뷰와 영상 기초 문법을 융합한 인터뷰 영상 제작을 통해 소통 능력의 배양 그리고 인터뷰에 맞는 기초 영상 문법을 활용한 창의적 영상 표현을 목표로 한다.

인터뷰 활동 중 중요한 특성인 정보를 수집하고 전달한다는 측면은 영상 제작과 밀접한 관계가 있다. 영상으로 제작된 인터뷰는 뛰어난 전달력으로 현장감을 그대로 담아 낼 수 있다. 인터뷰 영상 촬영 시 상호 대면 인터뷰의 특성에 따라 응답자의 발화 상황, 인터뷰 내용과 진행에 맞는 영상 문법을 사용하여야 한다. 특히 인터뷰이의 얼굴을 중심으로 인물의 상반신이 정확하게 촬영되어야 하기 때문에 샷의 선택이 중요하다. 인터뷰에서는 미디엄 클로즈 업 샷이 기준이 되며 도입부와 마무리에는 미드 샷 크기를 사용하기도 한다. 또한 인터뷰이를 중심으로 구도 면에서는 헤드 룸, 리드 룸, 룩킹 룸을 사용하여 여백을 고려하여야 한다. 전체적인 과정을 수업 내에서 학생들이 계획하고 직접 진행함으로써 영상 제작 시 인터뷰 활동에 적용되는 기초 영상 문법의 여러 구성요소들을 유기적으로 적용할 수 있다.

수업은 경기도 수원시 중학교 학생 30명을 대상으로 Table. 2와 같이 3차시로 진행하고자 한다. 영상 제작은 영상 촬영과 편집에 사용되는 스마트폰 앱을 활용하여 인터뷰어, 인터뷰이, 촬영자 3명이 한 조가 되어 모듈별로 진행된다.

Table 2. Lecture schedule of class

Time	Subject	Activities
1	Basic video grammar & Planning of interviews	-Pre-survey questionnaire -Survey class subject
		Basic video grammar - Understand the types and use of shots - Understanding composition settings
		- Selection of interviewees - Interview planning - Set topic
2	Interview & Take a video	- Interview based on questionnaire - Taking video by applying grammar
		- Editing with mobile apps
3	Appreciation and evaluation & After-Survey	- Satisfaction of interview content - Satisfaction with taking video and editing

5. 결과 분석

결과 분석은 사전과 사후 설문지 분석과 작품 분석으로 이루어지며 인터뷰 영상 제작 수업으로 기초 영상 문법을 습득의 여부와 발문과 경청 능력, 그리고 이해와 정리 능력에서 어떠한 변화가 일어났는지 기술하고자 한다.

5.1 사전 설문지 분석

사전 설문지는 1차시 수업에서 이루어졌으며 총 질문의 문항 수는 15문항으로 평소 영상과 미디어의 촬영 빈도수와 전반적인 관심도, 영상과 미디어 교육의 필요성, 그리고 소통 능력에 대한 자기 인식 및 진단에 관한 질문들로 구성되었다.

5.1.1 영상 콘텐츠에 대한 관심도와 인식

최근 급격하게 증가하고 있는 영상 콘텐츠에 대한 학생들의 인식과 관심도에 대한 내용과 스마트폰을 활용하여 영상이나 사진을 촬영하는 종류와 빈도에 대한 사전 조사를 시행하였다. 학생들이 하루에 보는 영상 콘텐츠의 양에 대한 질문에 '그렇다'(59.9%)와 '매우 그렇다'(20%)가 약 80%를 차지한다. 또한 학생들의 사진이나 영상을 촬영 빈도수에 대한 질문에 '그렇다'(50%), '보통인 편이다'(33.3%), '매우 그렇다'(10%)의 순서로 학생들의 60%가 스마트폰의 카메라를 자주 사용하고 있다는 결과로 영상 콘텐츠에 대한 인식과 관심도를 알 수 있었다.

5.1.2 기초 영상 문법의 교육에 대한 관심도와 인식

학교의 수업 현장 내에서 학생들이 사진이나 영상과 같은 미디어 관련 수업을 어느 정도로 하고 있는지, 그리고 기본적인 사진과 영상 촬영을 다루는 수업에 대한 필요성을 느끼고 있는지 알기 위해 관련 문항을 통해 사전 설문을 시행하였다. 학교 수업에서 사진이나 영상과 같은 미디어 관련 수업의 경험을 묻는 질문에 43.3%는 '그렇지 않다'로, 16.7%는 '그렇지 않은 편이다'로 대답하였다. 전체 30명 학생 중 절반 이하 비율의 학생들이 사진이나 영상과 같은 미디어 수업에 대한 경험이 있었다.

학교 수업에서 사진이나 영상과 같은 미디어 관련 수업에 대한 필요성을 묻는 질문에 40%의 학생들이 '매우 그렇다', 33.3%의 학생들이 '그렇다'의 순으로 설문에 응하였다. 전체 30명 학생들 중 73% 이상이 사진이나 영상과 같은 미디어 관련 수업에 대해 긍정적으로 응답했다.

5.1.3 소통 능력에 대한 자기 진단

학생들의 평소 생활에서의 소통적 측면에 대한 사전 설문을 시행하였다. 소통 능력의 요소 중 발문에 관한 내용으로 대화 시 평소 설득력 있고 논리적인 표현 여부 대한 질문에, '보통인 편이다'로 응답한 학생들이 43.3%로 가장 많았으며 '그렇다'와 '매우 그렇다'로 답변한 학생들은 각각 23.3%와 3.3%로 26.6%의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 그리고 소통 능력의 요소 중 경청에 관한 질문에서는 '보통인 편이다'가 46.6%로 가장 많았으며 '그렇다'와 '매우 그렇다'로 답변한 학생들은 각각 26.6%와 10%로 긍정적인 답변을 한 학생들은 36.6%로 발문에 대한 답보다 경청에 대한 질문에 조금 더 많은 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 또한 소통 능력의 요소 중 정리에 대한 내용으로 주변 사람의 말의 핵심 내용을 빠르게 파악하는지에 대한 질문에는 '보통인 편이다' 56.6%로 가장 많았으며 '그렇다'와 '매우 그렇다'라고 답변한 학생들은 각각 26.6%와 6.6%로 33.2%의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다.

5.2 사후 설문지 분석

3차시 수업이 종료된 후 사후 설문은 수업에 참여한 30명의 학생들을 대상으로 이루어졌다. 총 15문항이며 기초 영상 문법의 습득에 대한 사후 분석 질문 5문항과 인터뷰 소통 능력 향상의 요소별 사후 분석과 관련된 질문 7문항, 그리고 인터뷰 내용에 따른 기초 영상 문법 적용에 대한 사후 분석에 대한 질문 3문항으로 이루어졌다.

5.2.1 기초 영상 문법의 습득에 대한 사후 분석

1차시에서 학생들은 기초 영상 문법에 대한 이론 수업을 듣고 2차시에서는 인터뷰 영상 촬영을 통해 이론을 적용하였다. 기초 영상 문법의 요소들을 염두하고 촬영을 한 후 샷 사이즈의 종류와 그 쓰임새의 이해에 대한 사후 설문지에서 Table 3.과 같이 과반 수 이상이 긍정적인 대답을 하였다.

Table 3. Questionnaire on understanding the type of shots and their use

Question	Answer	Frequency	Percentage
I learned a lot about the kind of shot size.	It really is	6	20%
	Yes	16	53.3%
	It is commonplace	5	16.7%
	It is not so	3	10%
	Not like that	0	0%
I learned a lot about the use of each shot type.	It really is	6	20%
	Yes	14	46.6%
	It is commonplace	7	23.3%
	It is not so	2	6.7%
	Not like that	1	3.3%

5.2.2 소통 능력 향상의 요소별 사후 분석

Table. 4는 소통 능력 향상에 대한 사후 설문 결과이다. 학생들이 인터뷰를 통해 소통할 때 발문과 경청, 그리고 정보를 이해하고 정리하는 상황에 대한 질문들로 구성되었다. 사후 설문지에서 인터뷰 질문지 활동이 설득력 있고 논리적인 발문을 이끌어 내는데 도움이 되었다는 질문에, 긍정적인 답변을 한 학생들의 비율이 86.6%가 된다. 또한 인터뷰이의 응답 내용에 따라 해당 발문 항목들을 계속 수정을 하면서 다양한 대답을 얻기 위해 좋은 발문을 찾아가는 행위를 반복한 학생들의 비율이 60%가 된다. 그리고 학생들은 인터뷰를 진행하면서 인터뷰이에게서 풍부한 답변을 얻기 위해 지속적으로 노력하였다. 상대의 대답 내용을 경청하기 위해서 인터뷰이의 눈을 맞추고 인터뷰를 시도한 비율이 66.9%가 된다.

Table 4. Questionnaire on improving communication ability

Question	Answer	Frequency	Percentage
I think that the interview questionnaire writing activity was helpful in the logical and persuasive writing.	It really is	12	40%
	Yes	14	46.6%
	It is commonplace	4	13.3%
	It is not so	1	3.3%
	Not like that	1	3.3%
I watched each other's eyes and listened to them as much as possible.	It really is	5	16.7%
	Yes	13	43.3%
	It is commonplace	10	33.3%
	It is not so	2	6.6%
	Not like that	0	0%
I modified the content so that I could get a rich answer to my opponent.	It really is	4	13.3%
	Yes	16	53.3%
	It is commonplace	7	23.3%
	It is not so	3	10%
	Not like that	0	0%

5.2.3 인터뷰 내용에 따른 기초 영상 문법 적용에 대한 사후 분석

Table. 5는 인터뷰어와 인터뷰이 상호 간 위치 상황과 대화 흐름에 맞추어 기초 영상 문법을 적용했는지에 대한 사후 설문 결과이다. 인터뷰 흐름과 대화 내용에 따라 샷 사이즈를 다르게 적용했는지에 대한 질문에 과반수가 약간 넘는 학생들이 인터뷰 내용에 따라서 샷 사이즈를 달리 적용하였다고 대답하였다. 인터뷰어와 인터뷰이의 위치에 따른 구도 설정에 대한 질문에는 긍정적인 응답의 비율이 83.3% 나타났다. 촬영 시 배경의 구성 및 정리에 대한 질문에 절반 정도의 비율로 긍정적인 응답을 했다. 인터뷰 촬영 진행 시 학생들은 적당한 배경이

있는 곳을 찾았으나, 교실이라는 좁은 공간 내에서 좋은 배경 공간을 얻기는 어려운 점이 있었다.

Table 5. Questionnaire on application of basic video grammar according to interview

Question	Answer	Frequency	Percentage
I applied the shot size differently according to the progress and contents.	It really is	5	16.7%
	Yes	13	43.3%
	It is commonplace	11	36.6%
	It is not so	1	3.3%
	Not like that	0	0%
Depending on the location of the interviewer and the interviewee, the composition setting was applied.	It really is	9	30%
	Yes	16	53.3%
	It is commonplace	5	16.7%
	It is not so	0	0%
	Not like that	0	0%
Depending on the interviewer and interviewee's location, the composition of the background was applied.	It really is	4	13.3%
	Yes	11	36.6%
	It is commonplace	10	33.3%
	It is not so	3	10%
	Not like that	2	6.6%

5.3 인터뷰 촬영 영상 결과물 분석

수업 2차시에서 인터뷰를 사전 기획하고 3차시에서는 인터뷰 촬영을 시행했다. 본 촬영을 하기 전, 학생들은 질문지를 바탕으로 리허설을 반복적으로 시행하였다. 인터뷰 촬영은 2차에 걸쳐 이루어졌다. 1차 인터뷰 촬영이 끝난 후 각 모뎀은 모니터링을 실시하여 기초 영상 문법에 따라 수정할 사항을 의논 후 2차 인터뷰 촬영에 적용하였다. 인터뷰 촬영 영상 결과물에 대한 분석을 통해 경청 능력과 기초 영상 문법 적용 여부를 살펴보고자 한다.

Fig. 4는 한 모뎀에서 진행한 1차 인터뷰 영상의 몇몇 주요 장면 일부를 캡처한 것이다. 학생들은 1차 결과물을 모니터링하며 인터뷰의 문제점과 촬영의 문제점을 확인하였다. Fig. 4에서 나타나듯 질문자와 응답자가 상호 소통 과정에서 대부분 서로를 응시하지 않았음이 관찰되었다. 왼쪽에 앉은 질문자가 발문할 때 응답자는 피드백 없이 시선을 땅에 두고 대답을 하였고, 모두 질문지만을 바라보고 있는 상태가 지속되었다. 상호 소통적 태도를 수정하고 2차 인터뷰에는 인터뷰어와 인터뷰이가 대화하며 최대한 눈을 서로 맞추어 가며 진행하였다.



Fig. 4. D team's first interview video footage

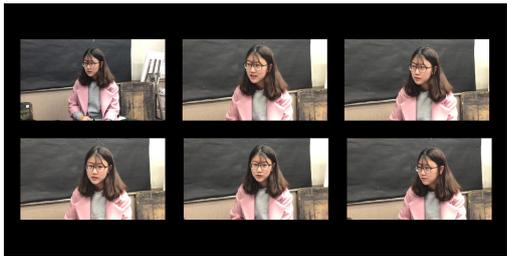


Fig. 5. D team's second interview video footage

또한 촬영 시의 구도적인 문제점이 사전 리허설 단계에서 발견되었다. Fig. 4에서 질문자의 모습이 응답자보다 더 크게 담겨 있고 발화가 없는 상황에도 질문자의 모습이 불필요하게 구도 안에 들어와 있었다.

Fig. 5의 2차 인터뷰에서는 구도를 수정하고 안정감 있는 구도로 응답자의 모습이 미디어움 클로즈 샷으로 잘 구현되었다. 또한 응답자가 대답하고 있는 동안 질문자의 모습은 생략되고 별도의 앵글에 담아내었다. 화면 중앙에 응답자를 위치시키고 바라보는 쪽의 공간을 확보하는 롱킹 룰을 적절하게 사용하였다.

Fig. 6의 모습도 Fig. 4의 모습과 마찬가지로 1차 인터뷰에서 질문자와 응답자들 간의 소통이 매끄럽지 않았다. Fig. 6의 상단 이미지에서 시선 처리가 안 되어 인터뷰 질문지를 계속 보거나 시선을 다른 곳으로 돌리는 모습이 관찰되었다.



Fig. 6. E team's first interview video footage

구도 면에서는 전체적으로 좌우로 쏠리고 등장인물이 잘리거나 배경이 미흡하게 처리되었다. 게다가 촬영자 인물들의 구도를 잘 설정하지 못해서 화면이 불안정한 상태로 촬영되었다. 1차 인터뷰 이후 영상을 모니터링 한 학생들은 2차 인터뷰 촬영을 진행하면서 문제점을 개선하였다.



Fig. 7. E team's second interview video footage

Fig. 7의 2차 인터뷰에서는 소통 과정에서 발화 및 경청이 원활하게 진행되었고 적절한 시선처리와 함께 보다 적극적 소통의 모습을 발견되었다. 촬영 구도 면에서도 배경을 단순하게 정리하고 질문자가 애매하게 화면에 걸쳐있던 부분을 과감히 생략하고 2명의 응답자를 적절한 구도에 담아내었다. 화면 내 응답자들의 시선 쪽에 여백을 넉넉히 두어 바라보는 쪽의 공간을 확보하였다. 수업의 전 단계를 통하여 세 가지 변화의 특성을 볼 수 있다. 첫째는 기초 영상 문법과 관련하여서는 1차 촬영을 진행하고 모니터링과 수정 내용을 점검한 이후 2차 촬영에서 적절한 샷 사이즈와 안정된 구도를 사용했으며, 샷의 순서를 내용의 흐름에 따라 끊이지 않게 배치하였다.

둘째, 학생들의 발문, 경청, 이해 그리고 정리 능력이 향상되었다. 인터뷰를 위한 질문지를 처음으로 경험한 학생들은 최초 질문지 작성 시 단답형의 대답이 유추되는 질문들을 구성하였다. 1차 인터뷰 리허설을 진행 이후 2차에 걸쳐 질문지를 작성하면서 심도 있는 대답을 위한 발문을 이끌어 내기 위해 지속적으로 수정해 나갔다. 끊임없이 응답자 역할을 맡은 학생과 의견을 주고받으며 풍부한 내용의 결과를 위해 발문 내용을 수정해 나갔다. 그 과정에서 발문과 경청 그리고 이해와 정리의 능력이 향상되었다.

셋째, 인터뷰를 반복적으로 진행하면서 질문자와 응답자 상호간의 경청 태도에 변화가 나타났다. 각 모듬은 리허설과 본 촬영을 포함해 평균 3~4차에 걸쳐 인터뷰를 반복 진행하면서 촬영된 영상을 확인하며 자신들의 모습

을 모니터링 했다. 학생들은 타인과의 소통 상황에서 자신의 경청 태도에 대해 객관적으로 관찰하게 되었다. 대화 중 상대방의 눈을 응시하지 않는 태도, 대화에 주의 깊게 신경 쓰지 않는 태도 등을 발견하게 되었다. 이후 원활하고 매끄러운 소통을 위해 학생들은 수정해야 할 부분들을 생각하며 촬영에 임하므로 경청 태도에 변화가 나타났으며 그 모습이 인터뷰 진행 영상에 샷 크기와 구도와 함께 잘 담겨 안정적으로 표현되었다. 결과적으로 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 학생들은 인터뷰에 적합한 기초 영상 문법을 적용하여 인터뷰 영상을 효과적으로 제작하였다.

6. 결론

영상은 현시대의 커뮤니케이션 중 하나의 중심적 매체일 뿐 아니라 사회의 삶에 큰 비중을 차지하고 있다 [13]. 시각문화 미술교육에서는 시각적 문해력을 강조하고 있는데 그것은 학습자의 작품 활동을 배제하는 것이 아니라 오히려 작품 활동이 시각적 문해력의 과정이며 결과로 나타날 수 있어야 한다[14]. 즉 오늘날의 미술교육은 확장된 장에서 매체를 통한 이미지의 제작이나 매체 자체에 대해 교육해야 한다[15]. 본 연구는 이러한 시대적 상황에 발 맞추어 중학생 1~2학년을 위한 기초 영상 문법의 습득과 소통 능력의 향상을 위한 인터뷰 영상 제작 활동지도 방안을 마련하고 실행하였다.

그 배경으로는 미디어의 일방적으로 수용만이 아닌 미디어를 제작하고 공유하는 확장된 미디어 리터러시의 개념을 바탕으로, 기초 영상 문법 교육의 의미를 알아보았다. 이와 함께 학생들의 소통 능력 향상을 위한 인터뷰 기획과 실행 활동을 제시하였다. 이 두 가지의 활동을 하나의 수업으로 통합하여 기초 영상문법 습득과 소통 능력의 향상을 위한 인터뷰 영상 제작 수업 안을 제시하였다. 결과적으로 학생들은 수업을 통해 인터뷰 발문 능력의 변화를 보여주었으며, 인터뷰이의 눈빛을 보고 대화하며 적절하게 피드백을 하는 경청 태도와 인터뷰 내용을 맥락에 맞게 이해하고 정리하는 능력이 향상되었다. 또한 인터뷰영상을 촬영 시 적절한 샷의 사이즈와 구도를 적용하여 자연스러운 촬영 결과물로 기초 영상 문법을 적용한 인터뷰 영상을 효과적으로 제작하였다.

따라서 본 연구를 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 학생들은 촬영의

샷 사이즈와 안정된 구도를 사용했으며, 결과적으로 기초 영상 문법 습득에 본 수업이 효과적이었다.

둘째, 학생들은 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 발문, 경청, 이해 그리고 정리 능력이 향상되었다.

셋째, 인터뷰 영상 제작 수업을 통해 학생들은 인터뷰에 적합한 기초 영상 문법을 적용하여 인터뷰 영상을 효과적으로 제작하였다.

본 연구의 제한점은 수원시에 위치한 중학교 1학년생과 2학년생으로 이루어진 총 30명을 대상으로 진행하였기에 중학생 전체에게 결과 내용을 일반화하여 적용하기에는 무리가 있다는 것이다. 또한 스마트폰 내에서 오디오 채널의 개별적 편집이 불가하여, 영상 제작 측면에서 오디오를 분리하여 편집하는 교육이 진행되지 못한 제한점이 있다. 그러나 본 연구는 확장된 미디어 리터러시를 요구하는 현대의 미술 교육에서 기초적인 미디어 활용과 소통 능력 향상을 결합한 수업 지도안을 제시하였기에 의의를 지닌다. 디지털 미디어를 활용하여 의미를 전달하는 이미지 텍스트를 창조하고, 여기에 조형적이고 미적인 결과물이 나올 수 있도록 노력한 수업 활동은 기존 미술 수업 보다 능동적으로 미적 체험을 가능케 했다는 점에서 가치를 지닌다.

REFERENCES

- [1] H. J. Kim & Y. J. Huh. (2015). Gamification of a Digilog Program through Chochungdo, *Journal of Korean Society for Computer Game*, 28(1), 157-164.
- [2] J. I. Ann & K. L. Chun. (1999). *Understanding Media Education*. Hannarae.
- [3] I. K. Ann. (2011). Reconsidering media literacy through bricolage of visual culture. *Korea Art Education Association*, 25(1), 145-172.
- [4] J. H. Kim. (2015). *A Study on Teaching Method of UCC Creativity Activities in Youth: Focused on Participation in Competition*. M. A. thesis. Chungang University, Seoul.
- [5] S. W. Choi. (2013). The Methodology or Practical Education about Editing for Moving Image. *Digital Design Studies*, 13(1), 639-649.
- [6] H. S. Joo & Y. C. Eum. (2014). Image Photographing Techniques Using Smartphones and Their Educational Uses. *Journal of Korean Society for Computer Game*, 27(2), 77-85.
- [7] Basic visual grammar. (2018). *Shot size, Mid Shot and Medium Close Up*. <http://www.learnaboutfilm.com>
- [8] I. H. Lee. (2011). Quantitative Analysis about Visual

Image Expression of Documentary Interview. *Journal of the Korea Contents Association*, 11(1), 113-122.

- [9] Basic visual grammar. (2018). *Room*, Lead Room. <https://lts.lehigh.edu>
- [10] M. H. Lee. (2007). *Everything in the interview*, Random House.
- [11] M. R. Park.(2003). *A Comparative Study of Interview and Daily Dialogue*. M. A. thesis. Sookmyung Women's University, Seoul.
- [12] J. J. Kim. (2002). *A Study on Teaching - Learning Method of Speaking and Listening Korean through Interview*. M. A. thesis. Silla University, Seoul.
- [13] Y. J. Hwang. (2012). Analysis of Field Survey of Visual Education in Elementary Art Education. *Journal of Art Education*, 33, 69-92.
- [14] G. K. Park & W. S. Kim. (2016). An Examination on the Concept of Visual Literacy as a Basis for Convergence Education Programme. *Journal of Digital Convergence*, 14(12), 397-403
- [15] I. K. Ann. (2011). A Study on the Definition of Visual Culture Education and Discrimination. *Korea Art Education Association*, 22(1), 1-26.

김 레 오(Leo Kim)

[학사학위]



- 2010년 2월 경기대학교 서양화과/영상 (복수전공)
- 2018년 08월 : 국민대학교 교육대학원 미술교육 전공
- 2019년 3월 ~ 이포중학교 미술교사
- 관심분야 : 미술교육
- E-Mail : redzone037@naver.com

허 윤 정(Yoon-Jung Huh)

[장학학위]



- 1991년 2월 : 서울대학교 서양화과
- 1994년 2월 : 서울대학교 서양화과 석사
- 2000년 2월 : 홍익대학교 국제디자인 전문대학원 산업디자인 석사
- 2014년 2월 : KAIST 문화기술대학원 박사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 국민대학교 미술학부 부교수
- 관심분야 : 미디어아트, 매체미학, 미술교육, 게임
- E-Mail : huh0900@kookmin.ac.kr