

영화
다큐멘터리
애니메이션

2023년 교재 가이드



반값교재 양심교재 판매

정가의 절반입니다. 내용은 책과 똑같습니다. 표지 대신 투명 비닐 커버고 DIY 스프링 제본입니다. 학생들이 직접 스프링을 끼웁니다. **컴복스 교재 공동구매 전용물(<http://commbooks.cafe24.com>)**에서만 판매합니다.



강의를 풍부하게 만드는 강의용 **PPT** 무료 제공

교재를 검토하고 채택하는 강자에게 제일 먼저 제공합니다.

PPT 목록 확인 **PPT 신청**



검토 교재 신청

한 과목당 한 권의 검토 교재를 증명합니다.

검토 교재 신청하기

<http://commbooks.com/굿클래스> 에서

위 서비스를 한 번에 이용하세요.

문의 **02-3700-1207,**

text@commbooks.com

차례

신간 교재 5

베스트 교재 43

과목별 교재 52

영화론, 영화이론 53

영화사 59

영화 연출 61

디지털 영화 제작 66

다큐멘터리 72

애니메이션 76

스토리텔링, 시나리오 78

연예인, 연기 82

총서 교재 84

신간 교재



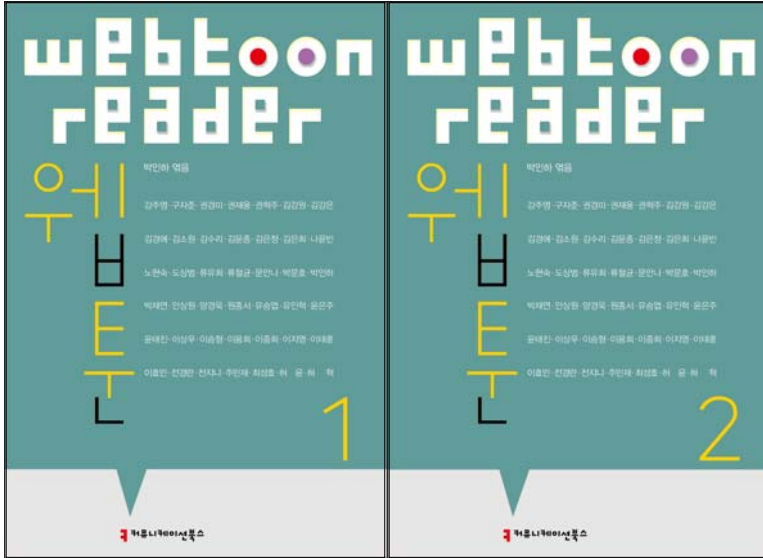
명장면으로 한국영화 읽기(2022년 개정판)

한국영화사 초창기에서 2019년까지 개봉한 한국 장편 극영화 102편을 분석했다. 각 시기를 대표하는 영화를 통해 그 영화가 한국영화사적인 맥락에서 어떠한 가치와 의미가 있는지 설명했다. 영화에 담긴 삶의 은유와 시대의 상징을 읽을 수 있다. 또 영화 속 명장면들의 비평적 분석을 통해 다양한 영화 기법들이 어떻게 활용되는지를 검토했다.

- 초판에 40편을 더한 2022년 개정판, 신국판에서 다양한 이미지 사용
- 각 시기를 대표하는 102편의 한국영화를 한국영화사적인 맥락에서 가치와 의미 설명
- 영화 연구 방법론 가운데 신형식주의·역사적 시학 적용
- 촬영, 편집, 음향, 미장센(조명, 세팅, 의상과 분장, 인물의 표정과 움직임) 등으로 영화의

형식적 요소 분석

신강호, 신국판, 706쪽, 32,000원, 2022-05



웹툰 1, 2

웹툰 생태계의 특징과 현황을 한눈에 볼 수 있는 세계 최초의 책이다. 독자, 작가, 연구자, 사업자, 콘텐츠 기획자들이 웹툰 지형을 유기적으로 파악할 수 있는 입문서다.

- 역사, 시장, 참여 주체, 미학적 특징, 기술 발전 등 핵심 주제 망라
- 개념, 현상, 사례로 연결되는 지식을 유기적으로 묶어 웹툰 전체 생태계를 가장 빠르고 정확하게 조망할 수 있는 교재
- 42명의 연구자가 발표한 34편의 아티클로 구성

• 이 책이 다루는 내용

웹툰의 태생과 미디어적 특성

일상툰, 로맨스, 판타지 등 장르별 서사의 특징

장르별 스토리텔링 방법

성공적인 트랜스 미디어를 위한 기획과 전략

새롭게 도입되는 디지털 기술

장르별 수용자들의 반응과 참여 형태

산업과 비즈니스에서 알아야 할 각종 이슈

웹툰의 사회, 문화, 정치적 파워

박인하 외 지음, 1권 828쪽 2권 778쪽, 128*188mm, 각각 35,000원 32,000원, 2021년 10월



영화는 배급이다: 흥행을 완성하는 전략과 실무

시각배급 사업을 중심으로 한 영화 산업에 대한 개론서

영화 배급 현장 실무자는 물론 영화 산업에 종사하고자 하는 예비 영화인들에게 충실한 가이드북

- 영화관 배급과 후속 원도 유통의 실무적 절차 소개
- 외화가 수익 구조나 유통 실무에서 한국 영화와의 차이점 설명
- 영화 산업이 맞닥뜨린 쟁점과 이슈 소개

이화배, 사륙판, 400쪽, 25000원, 2020-07



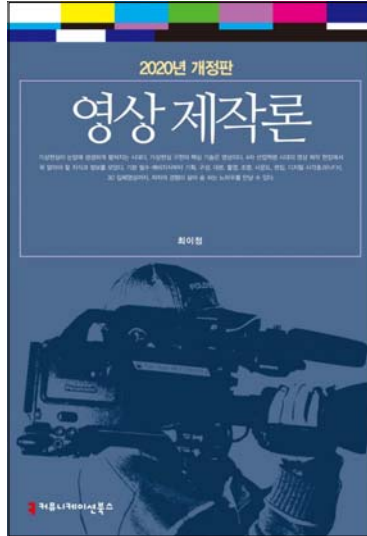
안승범 영화평론집 : 환멸의 밤과 인간의 새벽

개별 영화의 고유한 미세 결정과 구조를 읽어 내는 고품격 영화평론서, 교양 교재

- 삶에 파고들어 심금을 울린 영화와 새로운 시각과 해석으로 새 삶을 만든 영화들에 대한 이야기

- 저자는 EBS <시네마천국>을 진행한 평론가

안승범, 사륙판, 544쪽, 23800원, 2019-11



영상제작론(2020년 개정판)

- 실무에 활용되는 이론과 현장 노하우를 체계적으로 정리한 개론서
- 4차 산업혁명에 따른 영상 제작 환경 반영한 2020년 개정판
- 디지털 시각효과(VFX)와 3D 입체영상 제작법까지 최신 제작 기법 수록
- 강의에 쓸 수 있는 기획안, 구성안, 큐시트 예시
- 간단명료하게 개념을 정리하는 270여 개의 표와 사진
- <동백꽃 필 무렵> 대본 등 최신 사례 수록

최이정, 신국판, 528쪽, 35800원, 2020-02



비디오 코덱과 동영상 포맷 (2017 개정판)

영상 제작에서 비디오 코덱은 왜 중요한가? 기술적 오류를 줄여 고품질 영상을 제작할 수 있다. 동영상 포맷을 왜 알아야 하나? 영상 제작 초기 단계에서 목적에 맞는 포맷을 선택해 시간과 예산을 절약할 수 있다.

- 10년 이상 현장에서 활약한 저자의 실무 경험
- 국내 방송에서 지난 20여 년간 사용하였고 현재 사용하는 동영상 포맷과 저장 방법 비교 분석한다.

김도훈, 신국환, 378쪽, 25000원, 2017-01

만화·웹툰 이론총서



한국 근대 만화사 가이드

오랜 시간 한국 근대 만화사 연구는 미답의 분야였다. 설익은 주장과 논거들이 뒤섞여 검증되지 않은 채 각종 논문, 세미나 등에 인용되고 있어 학술적 검증과 토론이 필요하다. 110년에 빛나는 한국만화의 유산을 정리하고 근대 만화의 의미를 찾는 일은 그래서 더더욱 중요하다. 이 책은 한국 근대 만화사 열 가지 주요 논점을 묶었다. 무엇이 현재 가장 쟁점인지, 근대 만화사에서 무엇을 앞으로 연구, 토론해야 하는지 일목요연하게 정리했다. 그 외에 새롭게 필자가 발굴한 사실(史實)을 더해 내용을 보완했다. 그리고 열 번째 주제는 근대 만화사 최초의 사건들을 정리하고 해설을 달아 연구 자료로서의 자료 역할을 하고자 했다. 근대 만화사 연구의 마중물이 되기를 희망한다.

윤기현, 사륙판, 124쪽, 9800원, 2019-10



4차 산업혁명 시대, 만화와 기술의 융합

4차 산업혁명 시대가 도래하고 기술이 혁신을 주도하고 있다. 신기술은 다양한 영역과 융합해 새로운 가치를 만들어 내고 있다. 만화 역시 지속적으로 혁신 기술과 결합을 시도해 새로운 방식의 콘텐츠와 서비스를 창출하며 진화 중이다. 만화와 4차 산업 혁신 기술의 융합 가능성을 예측하고 ‘어떤 기술’들이 만화 산업에 ‘얼마나 영향을 미칠 수 있을지’에 대한 물음에 답을 제시한다. 향후 만화를 둘러싼 미래 변화에 발 빠르게 대응하고 새로운 가치를 창출하는 도전적 시도의 초석이 되기를 기대한다.

양지훈, 사륙판, 108쪽, 9800원, 2019-10



웹툰의 서사 공간

웹툰은 디지털을 기반으로 한 대중 서사체로 드라마, 영화, 연극 등 다양한 형태로 매체 전환되고 있다. 이는 웹툰 서사의 소구력이 웹툰의 독자에 한정되지 않으며, 매체의 경계를 뛰어넘어 동시대의 한국 대중에게 보편적으로 향유되고 있음을 의미한다. 이 책에서는 한국 웹툰이 서사를 구현하는 방식을 공간성 개념과 가능세계 이론을 통해 분석하고, 이를 바탕으로 웹툰 서사의 변별성을 확인하고자 한다. 이로써 한국 웹툰이 대중서사로서 지니는 의미와 대안 담론으로서의 독자적 가능성을 가늠할 수 있으리라 기대한다.

양혜림, 사륙판, 114쪽, 9800원, 2019-10



4.0시대 애니메이션 브랜드 전략

5G, 빅데이터, 인공지능 등을 언급하는 것조차 새삼스러워진 시대다. 이를 하여 초연결 시대, 4.0시대다. 모든 것이 변했다. 시장도 변하고, 매체도 변하고, 소비자도 변했다. 당연한 이야기지만 콘텐츠도 변해야 한다. 특히 유아동이 주 타깃층인 애니메이션은 콘텐츠뿐만 아니라 브랜드 전략도 상황에 맞게 발 빠르게 변해야 살아남는다. 주 타깃층인 유아동은 환경 변화에 가장 민감하고, 변화된 환경 하에 성장할 세대이기 때문이다. 뽀로로, 핑크퐁 등 성공한 사례와 함께 4.0시대에 걸맞는 경쟁력을 갖출 수 있는 애니메이션 브랜드 전략을 모색한다.

박란, 사륙판, 130쪽, 9800원, 2019-09



의인화 캐릭터

의인화는 인간이 아닌 대상에 인간의 성격을 부여하는 것이다. 만화와 애니메이션은 컴퓨터그래픽스가 발달하기 전까지 의인화된 캐릭터를 형상화하는 데 사실상 독보적인 장르였다. 이 책은 의인화 캐릭터가 스토리의 세계 안에서 발휘하는 서사적 의미효과를 열 가지로 유형화했다. 의인화된 캐릭터는 서사의 전개와 맞물려 인간적 속성과 비인간적 속성 사이에서 줄타기를 하며 주제 구현에 기여한다. 의인화가 인간을 규정하는 경계를 허물고 인간이 동물, 식물, 무생물, 기계, 상상적 존재와 영향을 주고받으며 공존하는 구성 원리로 새롭게 자리매김되어야 할 시점이다.

신홍주, 사륙판, 108쪽, 9800원, 2019-09



만화, 애니메이션, 게임의 OSMU 전략

만화 <리니지>와 온라인 게임 <리니지>, 만화 <원피스>와 애니메이션 <원피스>, 만화 <슈퍼맨>과 영화 <슈퍼맨>. 익히 들어온 작품들이다. 하나의 원천 소스를 기반으로 다양한 플랫폼에 탑재되는 콘텐츠가 만들어진다. OSMU 전략이다. 예에서도 보이듯 OSMU의 원천 소스로 가장 사랑을 받는 콘텐츠가 만화와 게임이다. 일본과 미국, 한국 등에서 제작된 다양한 만화들이 게임과 맺고 있는 관계성을 분석하고, 이를 바탕으로 해 다양한 활용 예를 살펴본다. 차세대 만화 산업과 게임 산업의 미래를 재조명한다.

김용관·이광현, 사륙판, 132쪽, 9800원, 2019-09



캐릭터 라이선싱

모든 콘텐츠 산업에서 캐릭터를 중심으로 다양한 사업을 전개하며 매출을 증대시키고 캐릭터의 파워를 강화하는 비즈니스 모델이 활성화되고 있다. 이는 다시 캐릭터의 영향력을 배가시키며 전체 콘텐츠 산업의 성장을 이끌고 있다. 스마트 미디어가 만들어 낸 연결과 융합의 시대, 장르와 장르, 캐릭터는 산업과 산업을 연결하는 중심 연결 고리 역할을 수행하는 중요한 지식재산이다. 캐릭터 라이선싱에 주목해야 하는 이유다. 캐릭터 라이선싱의 기본 이해를 바탕으로 4차 산업혁명에 따른 캐릭터 라이선싱의 변화를 예측하고 대응방안을 모색한다.

김영재·김종세, 사륙판, 127쪽, 9800원, 2019-09



넥스트 콘텐츠, VR 웹툰의 프레즌스

만화가 디지털 기술을 만나 새롭게 변신했다. 소극적 경험에서 벗어나 능동적·적극적 경험을 원하는 사용자가 증가하면서 참여와 체험이 가능한 콘텐츠에 관심이 커졌다. 모바일이 콘텐츠 산업을 주도하면서 웹툰 장르가 등장했고 가상현실 기술 기반의 VR 웹툰이 뒤를 이으면서 공간적 경험을 중요시하는 소비 패턴이 확대되고 있다. 이에 따라 한 차원 진보한 서사 방식과 실재감을 갖춘 VR 웹툰이 부상하고 있다. VR 웹툰이 표현하는 스토리텔링과 사용자 몰입도를 높이는 요인을 살펴본다. 사용자와 콘텐츠 사이에서 발생하는 인터랙션과 그로 인한 프레즌스를 통해 VR 웹툰이 지닌 넥스트 콘텐츠로서의 가능성을 살펴본다.

정성식, 사륙판, 130쪽, 9800원, 2019-09



문화원형으로 본 애니메이션

한국 애니메이션이 정체성을 확보하기 위해서는 먼저 문화원형의 특성을 살리고, 그다음 문화원형 소재와 결합해 생산되는 코드에 주목하는 것이 필요하다. 이 코드가 한국 애니메이션 정체성의 실마리가 될 것이다. 이러한 실마리를 찾기 위해서는 기존의 한국 애니메이션 작품을 살펴보는 것이 중요하다. 그러나 완성된 애니메이션은 원전 또는 그 안에 녹아 있는 매체가 이미 애니메이션으로 매체 변환된 결과물이기 때문에 원 매체의 속성과 역할을 분석하는 것이 까다롭다. 그렇기 때문에 한국 문화의 정체성을 확인하는 동시에 한국 애니메이션의 정체성을 살피기 위해서는 변환 이전의 매체 간 결합 관계를 분석해 보아야 한다. 이 책은 문화원형이 한국 애니메이션에 수용되고 적용되는 유형을 분류하고, 각각의 특징을 잘 드러내는 작품을 살핌으로써 한국 애니메이션의 정체성을 탐구한다.

임용섭, 사륙판, 158쪽, 9800원, 2018-12



비디오게임의 역사

우리나라에 게임이라는 개념이 도입되고, 게임 산업이 태동한 지도 오랜 시간이 흘렀다. 과거에는 게임에 대한 인식이 좋지 않았으나 지금은 게임을 집에서 즐기는 사람들, 피시방에서 친구들과 함께 즐기는 사람들, 스마트폰을 이용해 게임을 즐기는 사람들을 쉽게 볼 수 있다. 남녀노소를 불문하고 많은 사람들이 게임을 즐기는 것이다. 게임은 이제 단순한 재미를 넘어 영화와 티브이 프로그램과 같이 하나의 엔터테인먼트 장르로 인식되기도 한다. 이 책에서는 비디오 게임의 역사에 대해 상세히 다루고, 비디오 게임의 하드웨어와 소프트웨어, 비디오 게임의 장르에 대해 이야기하고자 한다. 게임을 즐기지만 관련 지식은 생소하거나, 비디오 게임의 어제와 오늘을 알고 싶다면 이 책이 큰 도움이 될 것이다.

김용관·이광현, 사륙판, 148쪽, 9800원, 2018-12



에세이 만화

에세이만화는 작가가 자신의 삶을 소재로 스스로 작품의 화자가 되어 동시대의 현실을 독자와 공유하는 스타일의 만화를 통칭하는 것이다. 작가의 자전적 서사와 개인적 담화의 유행은 21세기 들어 만화뿐 아니라 문화계 전반에 나타난 현상으로, 이는 국내외 정치사회적 변화는 물론 디지털 패러다임 도래와 맞닿아 있다. 에세이만화는 소재의 범위와 서사 구조를 확장해 장르의 다양성을 확장한다. 또 고백이나 고발로 객관적인 자기 성찰의 기능을 해 치유의 효과를 낳기도 한다. 지금, 전 세계적인 에세이만화 현상의 의미를 읽는 일은 향후 만화의 장르가 진화해 갈 방향과 소비 영역을 넘어 사회·문화적으로 확대되는 만화의 기능적 측면까지 가늠케 할 것이다.

조윤숙, 사륙판, 110쪽, 9800원, 2018-07



가상 콘텐츠와 에듀테인먼트 반값

4차 산업혁명은 사회 전반의 변화를 예고한다. 근미래에는 기계가 모든 것을 대체할 것이라는 전망까지 나온다. 정보와 지식의 홍수 속에서 인간은 근본적인 욕구가 무엇인지를 찾는 데, 그리고 원론적인 학습 동기와 창의성을 배양하는 데 무게를 두게 된다. 이렇게 인간이 세상의 중심이 되어야 한다는 본질을 이해하고 효율적으로 기술과 소통할 수 있는 교육 방법은 무엇일까. 이 책은 가상 콘텐츠를 이용해 인간이 추구하고 누릴 수 있는 것과 유희적 요소를 살펴보고, 이 최신 트렌드를 차세대 교육 분야에서 어떻게 효과적으로 활용할 수 있을지 소개한다.

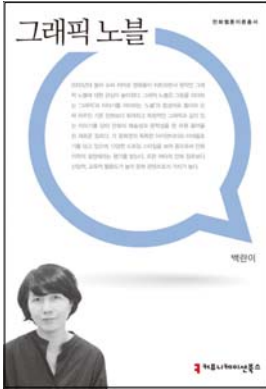
유혜영, 사륙판, 120쪽, 9800원, 2018-01



공공 캐릭터 반값

콘텐츠 향유 연령대가 다양해지고, 콘텐츠의 필요성이 높아지면서 캐릭터 산업의 경쟁력도 커지고 있다. 다양한 분야에서 캐릭터의 필요성이 강조되고 있으며, 그중 눈에 띄는 것이 바로 공공 분야 캐릭터다. 사회 모두를 위해 만들어진 공공 캐릭터의 종류와 활용을 살펴본다. 먼저 정의와 현황을 개괄하고, 어떻게 만들어졌는지, 사회에 어떻게 작용하는지 분석한다. 또한 기존 사례로 공공 캐릭터의 가치를 분석하고, 가치 확장을 위해 필요한 것이 무엇인지 모색한다. 공공 캐릭터의 필요성과 캐릭터 발전 전략을 확인할 수 있을 것이다.

류유희, 사륙판, 116쪽, 9800원, 2018-01



그래픽 노블 반값

2000년대 들어 슈퍼 히어로 영화들이 히트하면서 원작인 그래픽 노블에 대한 관심이 높아졌다. 그래픽 노블은 그림을 의미하는 ‘그래픽’과 이야기를 의미하는 ‘노블’의 합성어로 흥미와 오락 위주인 기존 만화보다 화려하고 독창적인 그래픽과 깊이 있는 이야기를 담아 만화의 예술성과 문학성을 한 차원 끌어올린 새로운 장르다. 각 문화권의 독특한 아이덴티티와 이데올로기를 담고 있으며, 다양한 드로잉 스타일을 보여 줌으로써 만화 미학의 결정체라는 평가를 받는다. 또한 여타의 만화 장르보다 산업적, 교육적 활용도가 높아 문화 콘텐츠로서 가치가 높다.

백란이, 사륙판, 134쪽, 9800원, 2018-01



슈퍼 빌런 반값

슈퍼 빌런은 슈퍼 히어로와 대치되는 캐릭터로 슈퍼 히어로를 방해하거나 위협하면서 슈퍼 히어로가 존재하는 이유의 타당성을 제시한다. 또한 사건의 전개에 영향을 미치며, 서사의 확장을 꾀할 수 있는 존재로 단순히 악당이라고만 치부할 수 없다. 슈퍼 히어로와 마찬가지로 사회의 보편적이고 일반적인 가치관을 전제로 하지만 행동은 일반적이지 않다. 따라서 슈퍼 빌런의 존재는 이데올로기에 의문을 던져 주며 악에 대한 논쟁점을 만든다. 슈퍼 히어로에 비해 외적, 내적 다양성을 가진 캐릭터로 자유롭게 형성되며 그들의 등장 사유도 다양하다. 이선영, 사륙판, 104쪽, 9800원, 2018-01



스핀오프 반값

과거에는 원작의 성공에 힘입은 스핀오프 작품들이 주로 영화로 제작되었다면 최근에는 방송, 드라마, 애니메이션, 만화, 게임까지 장르가 확대되고 있다. 스핀오프는 원작에서 파생된 작품이다. 원작과 동일한 설정, 세계관을 공유하고 있으며 원작에서 조연이었던 캐릭터가 스핀오프에서는 주인공이 되어 이야기가 진행된다. 이미 인기를 얻은 원작 콘텐츠를 기반으로 매력적인 등장인물이나 상황을 재조명해 기존 관객뿐 아니라 새로운 관객까지 끌어들이 수 있다. 새로운 스토리를 창작해야 한다는 부담에서 벗어날 수 있으며 원작을 변주한 풍부한 스토리텔링이 전개된다.

강은원, 사륙판, 118쪽, 9800원, 2018-01



애니메이션 기술론 반값

애니메이션은 단순히 그림을 그리는 것으로 끝나지 않는다. 한 장 한 장의 그림이 이어져야 한다. 그림을 잇는 작업은 과학과 기술의 영역이다. 그래서 애니메이션은 예술과 기술이 결합된 융합 장르다. 오늘날 애니메이션이 중흥할 수 있었던 것도 기술적 뒷받침이 있었기 때문이다. 역사적으로 애니메이션과 직간접적으로 연계된 기술들을 함축적으로 살펴보고, 이를 통해 애니메이션 기술에 대한 폭넓은 담론을 담고자 했다.

김효용, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2018-01



애니메이션 미학과 연출론 반값

연출 면에서 애니메이션의 매력을 표출하는 근간은 무엇인가. 또 그런 요소들은 제작에서 어떤 역할을 하는가. 여기에서는 먼저 애니메이션이 지니는 예술적 가치와 미학적 논의를 통해 미장센 요소들을 분석한다. 특히 애니메이션 이미지와 디자인, 캐릭터와 배경, 색채와 선, 이미지와 사운드, 타이밍, 특수 효과 등 애니메이션의 미학적 요소들을 주목해 다루면서 애니메이션의 운동 이미지와 움직임은 어떤 방식으로 창조되는지를 살펴본다. 애니메이션은 시간과 공간이 적절하고 긴밀하게 통합된 관계 속에서만 완전한 상태로 존재할 수 있다는 것을 확인할 수 있다.

이상원, 사륙판, 104쪽, 9800원, 2018-01



애니메이션 스튜디오의 영웅 메커니즘 반값

상업 애니메이션 스튜디오들에게 관객의 공감을 유도하는 이야기 구조는 무엇보다 중요한 요소다. 원질 신화는 오랜 시간에 걸쳐 대중의 욕구를 반영시킨 결과물이라는 점에서 문화 상품의 좋은 소스로 활용되어 왔다. 애니메이션 스튜디오들은 이 원형의 구조를 활용해 각자의 타깃과 제작 목적에 맞는 영웅을 완성한다. 소명과 유도피어는 제작자의 메시지에 따라 변형되며, 이에 만족한 관객들은 팬덤을 이룬다.

이해원, 사륙판, 122쪽, 9800원, 2018-01



애니메이션 영상 미학 반값

애니메이션의 원리는 무엇이고 그 미학은 어떠한가. 문화 변동과 애니메이션 제작 양식의 변화는 어떤 상관관계가 있는가. 아날로그에서 디지털 애니메이션으로의 변화 과정에서 어떤 미학적 이슈들이 제기되었는가. 이 글은 이러한 질문들의 답을 찾기 위한 과정이다. 애니메이션의 미학적 이슈들과 관련한 열 개의 개념을 추출하여 그 의미를 이해하고, 이를 토대로 그들이 효과적으로 재현되고 있는 대표 작품을 분석해 애니메이션 영상 미학의 주요 이슈들을 정리해 본다.

류재형, 사륙판, 124쪽, 9800원, 2018-01



웹툰 열 가지로 보기 반값

세계 만화 시장은 스마트폰의 대중화와 빠른 속도의 인터넷 통신 기술을 기반으로 디지털 만화인 웹툰으로 빠르게 전환되고 있다. 이런 환경 변화에 따라 웹툰을 포함한 스낵컬처의 수요도 급증하는 추세다. 국내 시장은 출판 만화와 웹툰으로 양질의 작품을 전 연령대가 공유할 수 있게 되었으며 글로벌 시장에서는 한국 웹툰이 중심을 이루고 있다. 웹툰 시장의 중요성이 가시화되고 있는 현시점에서 웹툰의 질적 향상과 가치 상승을 위한 심층 연구는 꼭 필요하다. 웹툰 역시 만화이기에 글과 그림의 표상으로 이해되고 있다. 그러나 만화가 아니라 웹툰이기에 가지는 여러 가지 특징들이 있다. 이를 차별적이고 심층적으로 분석하고 연구해 보여 주는 것이 이 책의 목적이자 힘이다.

이승진, 사북출판, 108쪽, 9800원, 2018-01



웹툰 콘텐츠 플랫폼 반값

웹툰은 한국에서 태어난 디지털 만화의 한 형식이다. 만화의 산업화와 디지털화가 충돌하던 21세기 초 만화계 외곽에서 등장했지만 지금은 한국 만화의 대표 형식으로 성장했다. 초기 웹툰은 다양한 지점에서 사용자 제작 콘텐츠의 한 유형으로 창작되고 소비됐다. 포털 사이트가 이들을 한 자리에 모으면서 웹툰 미디어가 만들어졌고 광고주 등 이해 당사자들에게 개방함으로써 독자적 생태계를 지닌 웹툰 플랫폼이 구축됐다. 여기서는 웹툰과 웹툰 플랫폼 비즈니스에 초점을 맞춰서 웹툰 산업 생태계의 역동성을 확인하고 강화, 발전시킬 방향을 모색하게 했다.

박석환, 사륙판, 128쪽, 9800원, 2018-01



웹툰 퍼포먼스와 독자의 즐거움 반값

웹툰은 독자의 읽는 재미를 강화시켰다. 만화 수용 과정이 출판에서 상호작용이 가능한 웹으로 전환되면서 기존의 ‘본다’라는 의미에서 텍스트의 변용, 해석에 적극 ‘참여한다’라는 의미로 확장된 것이다. 이는 타 매체와 구별되는 웹툰 콘텐츠 고유의 재미를 근원적으로 설명한다. 이 책에서는 웹툰을 이해하는 여러 가지 방식 중에서 매체적 특성이 콘텐츠 수용 방식에 어떤 영향을 미치며 이로써 어떤 방식의 작품이 만들어지는지에 대한 현재성을 탐구할 수 있다. 또한 웹툰의 비평적 관점을 확장하는 도구로서 웹툰 퍼포먼스를 활용할 수 있을 것이다.

홍난지, 사륙판, 110쪽, 9800원, 2018-01



웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성 반값

웹툰의 가장 큰 경쟁력은 역동적인 개방성이다. 트랜스미디어 스토리텔링은 향유를 활성화해 트랜스미디어 스토리 월드를 구축해 가는 개방적인 스토리텔링 전략이다. 웹툰과 트랜스미디어 스토리텔링의 역동적인 개방성과 향유라는 공통분모를 고려할 때, 트랜스미디어 스토리텔링은 웹툰의 또 다른 경쟁력이 될 수 있다. 이 책에서는 트랜스미디어 스토리텔링과 트랜스미디어 스토리 월드의 정체와 구현 방안을 고민하고, 핵심 동력인 향유의 양상과 상관해 그 구체를 탐구해 볼 것이다. 웹툰의 미덕을 살리며 미래의 경쟁력을 확보하는 최적의 방안이 될 것이다.

박기수, 사륙판, 118쪽, 9800원, 2018-01



웹툰의 매체 전환 반값

만화와 디지털 테크놀로지가 합해 탄생한 웹툰은 만화를 미학적, 산업적, 사회문화적으로 확장시켰다. 웹툰은 만화를 종이, 책이라는 한정된 플랫폼에서 자유롭게 했고 새로운 미학적 스타일을 창조했다. 또한 다양한 이야기 매체로 매체 전환됨으로써 대중문화 전반에 큰 영향력을 행사하고 있다. 이 책은 웹툰이 원작 콘텐츠로 활발하게 활용되는 웹툰의 매체 전환 현상에 관해 논의한다. 웹툰의 매체 전환 과정에서 발생한 원작의 변화의 의미를 이해하고 이를 통해 원작 매체와 전환 매체의 특성을 고려한 매체 전환 전략이 필요함을 확인할 수 있을 것이다.

채희상, 사륙판, 108쪽, 9800원, 2018-01



인 게임 애니메이션의 기능과 콘텐츠 확장



인 게임 애니메이션의 일차적 기능은 게임의 메커니즘을 가시화하는 것이다. 초기 게임은 매우 단순한 형태의 도형을 구현해 게임의 목적을 전달하는 정도의 이미지를 선보였다. 그 후 게임의 장르가 다양해지면서 스토리, 캐릭터 요소들이 추가되고, 기존에 구현되었던 사운드, 애니메이션, 이펙트 등의 요소 가공에도 섬세함이 더해졌다. 이를 통해 인 게임 애니메이션은 감각의 확장을 이끌어 내기 위한 상호작용적 도구로 진화했다. 이는 결국 미학과 예술의 추구로 나타났고, 기능 강화와 자기 조직화를 통해 콘텐츠 확장에 이르렀다.

이선영, 사륙판, 112쪽, 9800원, 2018-01



중국 만화의 역사



현재 'Manhua'라는 이름으로 세계 무대에서 활약하고 있는 중국 만화의 역사는 춘추전국시대로 거슬러 올라간다. 고대의 청동기 도안들로부터 근대의 풍자만화와 연환화, 개혁개방 이후 해외 만화의 영향을 받은 '신만화', 인터넷 환경에서 탄생한 웹 컬러의 '중국식 만화', 모바일의 다양한 디지털 만화 등을 망라한 중국 만화의 변천사를 살펴본다. 거대한 내수시장을 배후로 성장하고 있는 중국 만화 저력의 근원을 찾아볼 수 있다.

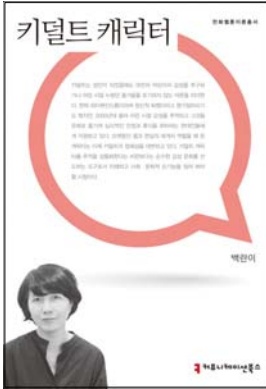
석향란, 사륙판, 138쪽, 9800원, 2018-01



클라우드소싱 웹툰 스토리텔링 만화

웹툰 생산자 관점에서 기존 매체와 다르게 쓰인 웹툰만의 스토리텔링에 주목해 보자. 출판 만화부터 이어져 내려온 전통적 서사 스토리텔링이 여전히 존재하지만, 웹툰은 웹이라는 특성을 잘 흡수해 새로운 생산 방법을 만들어 냈다. 그중 하나가 바로 클라우드소싱을 활용한 웹툰 스토리텔링이다. 이 책은 생산자인 웹툰 작가와 소비자인 독자가 웹이라는 환경에서 어떻게 서로의 위치를 확장하고 있는지, 그 결과로 집단 창작이라는 새로운 형식의 웹툰 스토리텔링이 어떻게 만들어졌는지를 밝힌다. 웹이 가져온 변화가 웹툰 스토리텔링에 어떤 영향을 미쳤는지 이해할 수 있다.

황선태, 사륙판, 108쪽, 9800원, 2018-01



키덜트 캐릭터 반값

키덜트는 성인이 되었음에도 여전히 어린이의 감성을 추구하거나 어린 시절 누렸던 즐거움을 포기하지 않는 어른을 의미한다. 한때 피터팬신드롬이라며 정신적 퇴행이라고 평가절하되기도 했지만, 2000년대 들어 어린 시절 감성을 추억하고 그것을 유희로 즐기며 심리적인 안정과 휴식을 취하려는 현대인들에게 각광받고 있다. 오랫동안 꿈과 현실의 매개자 역할을 해온 캐릭터는 이제 키덜트의 정체성을 대변하고 있다. 키덜트 캐릭터를 추억을 상품화한다는 비판보다는 순수한 감성 문화를 선도하는 도구로서 이해하고 사회·문화적 순기능을 짚어 봐야 할 시점이다.

백란이, 사륙판, 136쪽, 9800원, 2018-01



한국 TV 애니메이션의 역사 반값

1987년 국산 만화영화가 처음 전파를 탔다. KBS의 <떠돌이 까치>와 MBC의 <달려라 호돌이>다. 시청자의 반응은 뜨거웠다. 그때까지 외국 애니메이션의 하청 제작만을 해 왔던 한국 애니메이션 산업계에 자체 제작 바람이 불었다. 한국의 TV 애니메이션은 전성기를 맞는 듯했다. 그러나 그 바람은 곧 수그러들었다. 이유가 뭘까. 한국 TV 애니메이션의 역사를 살펴봄으로써 한국 애니메이션 침체의 원인과 타개책을 모색해 본다.

황선길, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2018-01



VR 영상 콘텐츠 반값

VR는 의료, 교육, 게임, 영화 등 활용 분야도 다양하게 지속적으로 확대되고 있다. 아직 초기지만 VR 영상 산업도 사용자에게 좀더 친숙하게 점차 성장해 갈 것이다. 그러나 아쉽게도 한 분야를 집중적으로 다루는 책은 찾아보기 힘들다. 이 책은 VR의 여러 분야 중 영화, 방송, 애니메이션과 같은 엔터테인먼트 영상에 집중한다. 개념, 산업 현황부터 실제 제작자들에게 도움이 될 제작 기법까지 VR 영상에 대해 폭넓게 다루고 있다. 향후 VR 영상 분야의 등대 역할을 해 줄 것이다.

김상일·유미·김광집, 사륙판, 104쪽, 9800원, 2018-01



할리우드 장편 애니메이션의 내러티브 구조

1937년 <백설공주와 일곱 난쟁이>를 시작으로 1995년 <토이 스토리>를 지나 현재까지, 전 세계 장편 애니메이션 시장의 흥행은 할리우드 스튜디오 작품들이 주도하고 있다. 그 힘은 스토리 기획 단계에서 '3막 구조 공식'을 창조적으로 활용하는 데서 출발한다. 관객 친화적 3막 구조를 공식화하고 특별한 캐릭터와 특별한 사건을 친숙한 3막 구조 내러티브에 적절히 배치해 탄탄한 스토리 라인을 구성한다. 이 책은 할리우드 장편 애니메이션 10편의 내러티브 구조 해체라는 역공학적 시도를 통해 그들의 스토리 기획 노하우를 분석해 본다.

박재우, 사륙판, 126쪽, 9800원, 2018-01



판타지 복합장르 애니메이션의 구조

기술이 발달하고 시대가 변해도 집단을 만족시키는 이야기의 원형이 존재한다. 이런 이야기를 소비자의 취향과 기대치를 기준으로 분류한 구조가 바로 장르다. 애니메이션은 환상의 방법론으로 장르의 효과를 극대화한다. 장르별 애니메이션이 보여 주는 여정의 단계와 환상 접목 방법을 통해 성공적인 이야기 구성 전략을 살펴본다.

이혜원, 사륙판, 136쪽, 9800원, 2018-07



SNS 영상 편집의 기술

SNS에서 가장 주목을 끌 수 있는 콘텐츠는 영상이다. 영상 콘텐츠 소비 매체의 주류가 스마트폰으로 이동하고 있기 때문에 재생 환경 특성을 감안한 SNS 영상 콘텐츠 제작이 필요하다. SNS 영상 콘텐츠는 반복 시청률이 높지 않은 특성을 가진다. 따라서 SNS 바이럴 마케팅을 위해서는 편집 구성으로 영상 콘텐츠를 매력적으로 만들어야 한다. 이 책은 SNS 인기 영상들을 분석해 기존 편집 기술 중 무엇이 선호되는지 또 바이럴을 위해 어떠한 새로운 시도가 이뤄지고 있는지 살펴본다. 독자가 편집 기술뿐 아니라 편집 구성까지 이해하게 돕는다.

김주용, 사륙판, 128쪽, 9800원, 2019-02



360도 영상과 VR 콘텐츠의 설계

360도 카메라는 프레임 밖의 세상을 전방위로 담을 수 있는 새로운 영상 기록 장치다. 이제 가상현실은 게임의 영역을 벗어나 다양한 콘텐츠와 접목해 확장하고 있다. 각 영역별로 VR 콘텐츠의 경향과 발전 가능성, 해결 과제에 대한 정보는 콘텐츠 기획과 제작에 중요한 가이드라인이 될 것이다. 또한 콘텐츠 제작 프로세스에 없던 과정이 추가되면서 고려할 부분도 많아졌다. 촬영, 편집, 녹음 과정에서 발생하는 문제의 해결 방법은 무엇인지, VR 콘텐츠는 지속적으로 시청자의 주목을 받을 만한 생명력이 있는지 등을 논의한다. 새로운 영상 제작 기술이 콘텐츠 설계에 어떤 영감을 주는지 살펴보고 다양한 영역에서 그 가능성을 전망한다.

김주용, 사륙판, 112쪽, 9800원, 2017-06

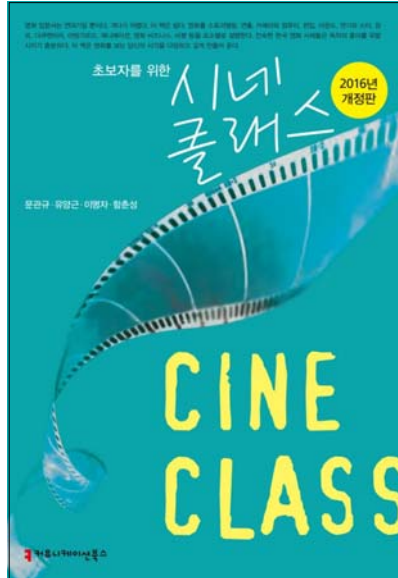


영화 분석의 기초 개념

영화 분석은 영화의 구조적 특징을 언어로 표현하는 것을 목표로 삼는다. 영화에 대한 주관적 평가의 기준과 근거를 보편적 방법론을 토대로 설명하려는 것이다. 체계적 분석을 위해서는 반복 감상과 꼼꼼한 기록이 필요하다. 이는 영화의 미학적 특징을 규명하는 데 기본 자료가 된다. 개별 작품의 시각, 청각, 서사를 기반으로 한 내적 분석은 맥락을 고려함으로써 더욱 풍성해진다. 분석문을 작성하면서 자신의 생각을 설득력 있게 펼쳐 나가는 것으로 영화 분석은 마무리된다. 이 책은 영화 감상부터 분석문 작성까지 과정을 개괄해 영화 분석의 방법을 알기 쉽게 전달한다. 각 장마다 영화 분석을 위한 질문을 제시해 분석자에게 실질적 도움을 준다.

윤종욱, 사륙판, 124쪽, 9800원, 2017-06

베스트 교재



시네 클래스(2016년 개정판)

- 강단에 선 영화학자들이 쓴 영화 입문서
- 영화 언어·장르·비평·산업을 포괄 정리
- 한 학기 수업 분량에 맞춘 목차와 내용 구성
- 우리에게 친숙한 한국 영화 사례로 설명
- '생각해 볼 문제'는 토론 주제나 과제로 활용 가능

문관규·유양근·이명자·함춘성, 신국판, 384쪽, 25,000원, 2016-03

“ 2012년 2학기에 1학년 과목 <영상연출론>에 강의 교재로 사용했다. 영화의 기본 내용을 잘 다루고 있어서 입문서로 적합하다. 주변에서도 여러 교수님들이 교재로 쓰셨는데 내용이 충실해서 활용하기에 좋다고 한다. 누구든지 가볍게 접근할 수 있는 교재다.

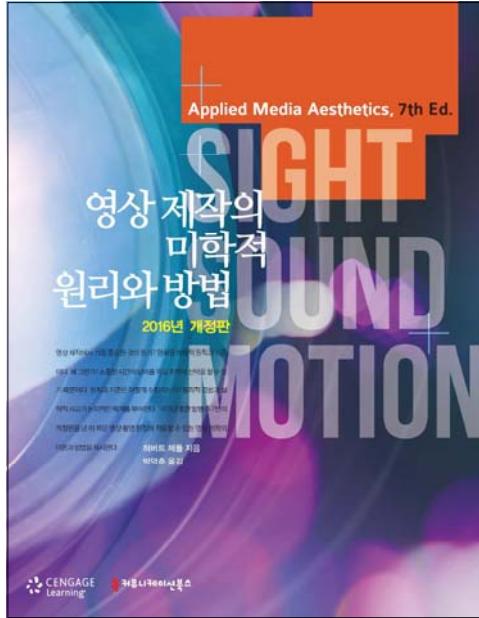
백석예술대학교 디자인학부 영상디자인전공 이해련 강사

“ 300명이 수강하는 교양 과목 교재로 《시네클래스》를 사용했다. 전공 1학년에게는 개론서로 무난했고, 비전공자 교양서적으로는 조금 어려웠다. 동시대를 다루고 있는 영화의 예들과 전반적으로 한국 영화를 다루고 있는 점이 좋았고 재미있었다. 전공 서적도 아니고 교양 서적도 아닌 중간 느낌이랄까?

가톨릭대학교 이승민 강사

교재 채택 학교

가톨릭대학교, 경기대학교, 백석예술대학교, 부산대학교, 서울예술종합학교, 수원대학교, 순천향대학교, 안양대학교, 한국예술원, 한세대학교, 호서대학교 등



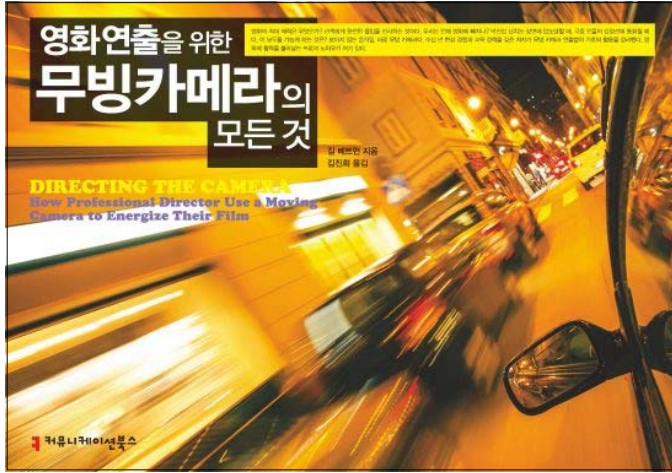
영상 제작의 미학적 원리와 방법 (2016년 개정판)

개정판 특성

- 새로운 영상 매체에 새로운 미학적 기준 적용
- 디지털 TV와 디지털 영화에서 특별히 중요한 영역 강조
- 화면의 크기: 대형 디지털 영화 화면에서 작은 모바일 미디어 화면까지, 각각 적합한 구도에 대한 지식 제공

- 모바일 미디어 화면과 전통적 4:3 화면 비교, 효과적인 종횡비 구성법 설명
- 3D 입체 영상 제작 기법 집중 설명
- 영상 내러티브 구조의 이해와 편집 지식 추가

Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics, 7th Ed. 허버트 제틀, 박덕춘,
494쪽, 215*275mm, 39,000원, 2016-03



영화 연출을 위한 무빙 카메라의 모든 것

- 현대 영화 연출에 꼭 필요한 무빙 카메라 연출의 이론과 실제
- 관객들이 원하는 영화를 만드는 데 필요한 핵심 사항 소개
- 숏 분석을 넘어, 숏을 만들기 위한 시각 디자인 개념 도입

Directing the Camera: How professional director use a moving camera to energize their film, 길 베트먼, 김진희, 316쪽, 272*190, 28,000원, 2016-06

“

가

가

로버트 저메키스(Robert Zemeckis)

“

가

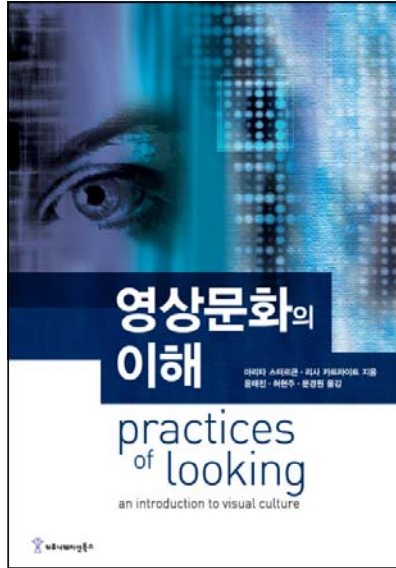
조안느 셀라, 〈매그놀리아〉, 〈데어 윌 비 블러드〉, 〈마스터〉 제작

“

윌리엄 테이틀러, 〈폴라 익스프레스〉, 〈홀랜드 오피스〉 제작

“

데이비드 워드, 〈스팅〉, 〈시애틀의 잠 못 이루는 밤〉 각본



영상문화의 이해

- 권력, 이데올로기, 지식, 담론, 해독, 테크놀로지, 공론장, 소비문화, 광고, 포스트모더니즘, 과학과 이미지 연관성을 추적
- 영상문화 영역의 모든 쟁점을 다루는 책
- 이론 논쟁에 대한 명쾌한 정황 설명
- 미디어와 영화연구, 예술사, 사진학, 커뮤니케이션학 등 다양한 강의 교재로 활용 가능
- 한국의 영상 사례를 추가로 소개한 강의용 PPT 파일 제공

마리타 스트러컨·리사 카트라이트, 윤태진·허현주·문경원, 사육관 변형, 440쪽, 21,000원,
2006-03

“ 나는 이 책을 교재로 3년 동안 사용한다. 영상, 비주얼 분야가 트렌드지만 심층 이론서가 없다. 이 책은 인쇄, 신문, 방송, 광고 미디어 전체를 커버한다. 서구 사례이긴 하지만 이론과 사례를 유기적으로 설명한다. 학부 교재로는 조금 어렵다. 그러나 챕터별로 사례가 많아서 프로젝트 형식으로 수업을 운영하면 학생들이 적응력을 키우기에 아주 좋은 교재다. 나는 수업 시간에 팀을 짜서 이 책의 내용에 한국 사례를 적용하여 발표시킨다. 성과가 좋다.
숭실대학교 언론홍보학과 박창희 교수

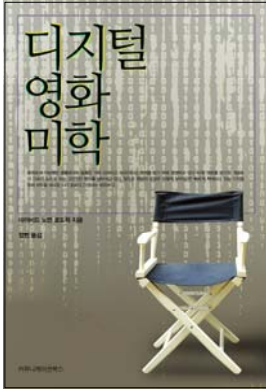
“ 학부생 대상 <영상의 이해> 수업에서 교재로 썼다. 동료 강사가 "영상 문화를 다룬 책 중 가장 잘 정리가 된 책"이라고 소개했다. 역사와 맥락 지식이 필요했다. 르네상스와 원근법을 알아야 이해할 수 있는 내용이 있는데 우리나라 학부생에게는 다소 버겁다. 흥미로운 것은 실제 수업에서 학생 질문이 많이 나왔다는 점이다. 그때마다 내가 설명했다. 결과적으로 수업 밀도가 높아졌고 학생 만족도도 좋았다. 책은 쉽지만 강의 교재로는 강점이 있다.
인제대학교 신문방송학과 신동민 강사

교재 채택 학교

경북전문대학교, 대구대학교, 동신대학교, 성균관대학교, 성신여자대학교, 연세대학교, 조선대학교, 청운대학교, 한국영상대학교, 한동대학교, 한림성심대학교, 한성대학교, 한신대학교, 한양대학교 등

과목별 교재

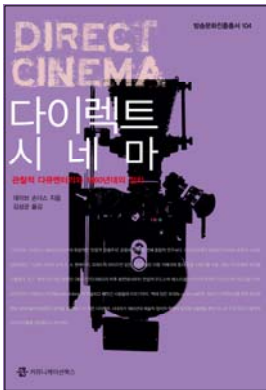
영화론, 영화이론



디지털 영화 미학

필름 미학의 소멸이 영화예술에 미친 영향은 무엇일까? 세계적인 영화 이론가 데이비드 노먼 로도윅이 아날로그 영화의 존재론과 디지털 영화 미학을 새롭게 고찰한다. 여러 영화 이론가들의 논의를 참조하며 필름과 디지털의 연속성과 불연속성, 다른 시각 매체들과의 관계, 영화 이론의 전망 등을 인문학적으로 탐구한다.

데이비드 노먼 로도윅, 정현, 신국관, 300쪽, 28,000원,
2012-09



다이렉트 시네마

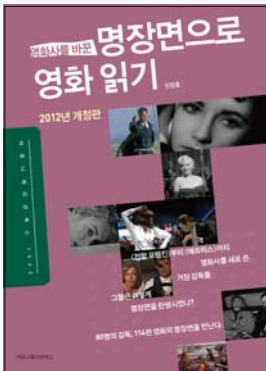
다이렉트 시네마는 격동하는 1960년대 미국을 기록한 다큐멘터리 영화로 카메라가 마치 '벽에 얹은 파리'처럼 관찰적으로 촬영한다. 다이렉트 시네마 제작자들은 갈등이 폭발하던 1960년대 미국 사회의 과제를 구체화하고 논평하면서 가장 적합한 표현양식을 완성했다. 이 책은 다이렉트 시네마의 영화제작자들과 그들의 영화를 사회, 문화, 정치적인 맥락에서 자세히 설명한다.

데이브 손더스, 김상균, 신국관, 432쪽, 25,000원, 2010-08



멜로드라마: 장르, 스타일, 감수성

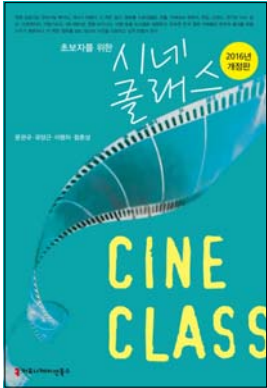
3개의 전혀 다르지만 연관된 개념으로 멜로드라마에 접근한다. 초기 유럽 극장에서 발생한 하나의 장르로, 더글러스 시르크에 의해서 전형화된 영화 스타일로, 그리고 관객의 욕망과 불안을 반영하는 감수성으로 멜로드라마를 이해하는 것이다. <천국이 허락한 모든 것>, <세이프>, <불안은 영혼을 잠식한다>, <이유 없는 반항> 등 주요 영화를 분석한다. 존 머서, 변재란, 신국관 변형, 260쪽, 15,000원, 2011-12



명장면으로 영화 읽기(개정판)

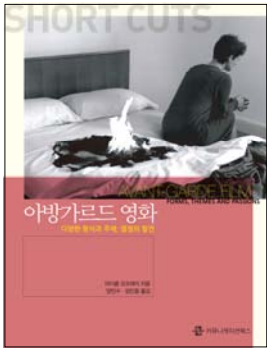


세계 영화사에서 시대를 초월한 걸작 영화들의 명장면을 집중 분석한 책이다. 1997년부터 1998년까지 영화 전문 주간지 《씨네21》에 ‘영화사를 바꾼 명장면’이란 이름으로 연재되었던 내용을 수정 보완했다. 이번 개정판은 90년대 이후 영화를 추가해 총 80여명의 감독, 114편의 영화사 명장면을 다룬다. 신강호, 사륙배판, 549쪽, 28,000원, 2012-08



시네 클래스 (2016년 개정판)

영화를 스토리텔링, 연출, 카메라와 컴퓨터, 편집, 사운드, 연기와 스타, 장르, 다큐멘터리, 아방가르드, 애니메이션, 영화 비즈니스, 비평 등 요소별로 쉽게 설명한다. 친숙한 한국 영화 사례들은 독자의 흥미를 유발시키기 충분하다. 각 장에 실린 ‘생각해 볼 문제’는 생각 없이는 이 책을 읽을 수 없게 만든다. 문관규·유양근·이명자·함춘성, 신국판, 384쪽, 25,000원, 2016-03



아방가르드 영화: 다양한 형식과 주제, 열정의 발견

1920년대 유럽의 아방가르드 영화부터 1990년대 영국청년 예술가의 영상설치까지 실험적인 영화 제작의 발전 과정을 담았다. 철저한 사례 연구로 아방가르드 영화의 역사를 간결하게 담아냈다. 관습과 합의에 얽매이기를 거부했던 아방가르드의 진정한 정신과 열정을 발견할 수 있다.

마이클 오프레이, 양민수·장민용, 신국판 변형, 244쪽, 15,000원, 2010-11



여성영화: 경계를 가로지르는 스크린

여성영화의 이론과 담론, 감독과 작품을 소개한다. 저자는 여성영화가 어떤 단일한 정의나 목적 없이 다양한 양태로 존재하면서도 하나로 통합될 수 있다고 주장한다. 할리우드 영화나 실험영화에서 여성영화 감독이 직면한 한계와 도전은 무엇인지, 전 지구화 시대에 여성영화의 위치는 어디인지 논의한다. 앨리슨 버틀러, 김선아·조혜영, 신국판 변형, 236쪽, 15,000원, 2011-08



영화 비즈니스 입문

영화란 무엇인가? 문화이자 상품이다. 영화의 상품성은 무엇에 달려 있나? 체계적 프로듀싱이다. 프로듀서가 알아야 하는 것은? 기획개발, 자금조달, 예산편성, 마케팅, 배급 노하우다. 현장과 강의 경험을 두루 갖춘 저자가 영화 비즈니스 실무를 일목요연하게 정리했다. 영화 프로듀싱의 맞춤 입문서다. 김은영, 신국판, 368쪽, 23,000원, 2014-09



영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가?



영화와 이론이 분리된 영역이 아니라 밀접한 연관을 맺고 있음을 보여 준다. 기존의 연구처럼 연대기나 학파로 접근하지 않았다. 영화, 지각, 인간의 육체는 서로 어떤 관계가 있는가? 고전부터 현대까지 주요 이론의 역사를 재편했다. 시각에서 벗어나 청각, 촉각, 더 나아가 정신과의 연관성을 강조하는 최근 학계 경향도 잘 반영되어있다.

토마스 엘새서, 윤종욱, 신국환, 382쪽, 28000원, 2012-06



영화읽기(학생용)

영화 문화에 대한 올바른 이해와 비판적 수용이라는 문화 소양 교육을 위하여 집필된 영화 교재. 역사, 예술성, 언어성, 문화성, 산업성 측면에서 영화라는 매체를 이해하도록 기초 이론 부분을 서술하고, 숙고해 볼 만한 영화를 선정하여 분석 모델을 제시한다. <집으로>, <타이타닉>, <매트릭스> 등의 영화를 자유롭게 비평하고 해설한다.

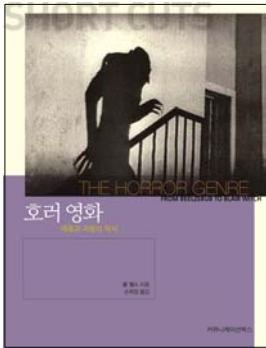
영화진흥위원회 교재편찬위원회, 사륙배판, 128쪽, 12,000원, 2004-02



한국 단편영화의 이해

한국 단편영화의 특징과 쟁점을 논의한 안내서. 독립영화, 예술영화, 다양성영화 등 단편영화의 이름을 통해 그 개념과 의미를 짚어 본다. 태동기부터 현재까지 한국 단편영화의 역사를 살피면서 경향과 쟁점을 논의했다. 또한 주요 작품 분석을 통해 한국 단편영화의 서사와 미학, 장르적인 특성을 고찰했다. 부록에는 꼭 관람해야 할 단편영화 50편을 소개했다.

문학산, 신국판, 268쪽, 18,000원, 2007-09



호러 영화: 매혹과 저항의 역사

단순한 오락영화로 머물거나 한없이 난해해질 수 있는 공포영화의 세계로 들어가는 첫 관문을 열어 준다. 1919년부터 2000년까지 사회적·역사적 변화에 따라 공포영화가 어떻게 발전했는지 살펴본다. <사이코>, <피펑툼>, <살아 있는 시체들의 밤>, <나이트메어> 등 다양한 사례를 통해 호러 장르의 역사와 주제, 이론을 탐구한다. 공포영화를 둘러싼 주요한 논의들이 간결하고 명료하게 정리되어 있다.

폴 웰스, 손희정, 신국판 변형, 236쪽, 15,000원, 2011-04

영화사



북한영화사

북한영화에 대한 연구도 정치 쪽으로 지나치게 편향돼있어 사회문화나 영화와 같은 수업에 쓸 만한 책은 선택 범위가 협소하다. 북한영화사와 사회를 이해하려는 학생과 일반인들이 쉽게 접근할 수 있도록 각 시기별 주요 사건과 영화적으로 기억될 만한 작품 중심으로 책에 담았다.

이명자, 신국판, 270쪽, 18,000원, 2007-03



한국영화 기술의 역사

1980년부터 2008년까지 촬영, 조명, 현상, 사운드, 편집, 미술, 소품, 의상, 분장, 특수효과, 컴퓨터그래픽, 영사 분야의 변화를 빠짐없이 기록했다. 당시에 필요했던 기자재의 도입과 다양한 기술의 시도를 '사실' 중심으로 서술했다. 이런 변화로 야기된 제작 시스템과 스태프 인력 구조의 변화도 함께 읽을 수 있다.

송낙원·박철·권상준·문관규·김종국·장영욱, 신국판, 418쪽, 29,000원, 2008-08

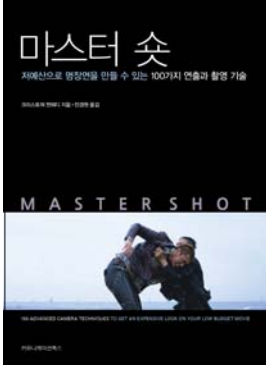


한국영화사: 開化期에서 開花期까지

한국 최고의 영화 전문가, 비평가, 학자 30명이 모여 1년여의 시간 동안 연구하고 토론한 결과를 엮은 최초의 한국영화 전사다. 한국에서 영화가 첫 상영된 시점부터 새로운 르네상스를 맞이하고 있는 현재에 이르기까지를 조망하고 있다.

영화진흥위원회 책임 편집, 크라운판, 480쪽, 25,000원,
2006-06

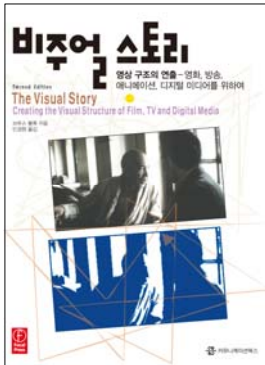
영화 연출



마스터 샷: 저예산으로 명장면을 만들 수 있는 100가지 연출과 촬영 기술

저예산으로 원하는 샷을 만들 수 있는 모든 가능성을 공한다. 100가지 명장면을 통해 100가지 연출과 촬영기술을 소개한다. 거장들의 비법을 마스터한다면, 빠른 판단으로 가장 멋진 샷을 창조할 수 있다. 이 책의 다양한 샷을 응용해 당신만의 스타일을 구축하라.

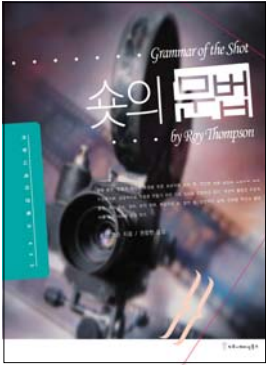
크리스토퍼 쾨워드, 민경원, 사륙배판, 256쪽, 25,000원,
2011-04



비주얼 스토리: 영상 구조의 연출

브루스 블록의 비주얼 스토리텔링 세미나를 한 권으로 경험한다. 스토리, 시나리오 구조, 영화, 애니메이션, 방송, 게임의 영상 구조를 설명한다. 작가가 이야기를, 작곡가가 음악을 만드는 것처럼 영상을 어떻게 만드는가에 대하여 자세하게 알려 준다. 생생한 컬러로 제시된 예제들은 주요 시각 원리와 이론을 명쾌하게 풀어 준다.

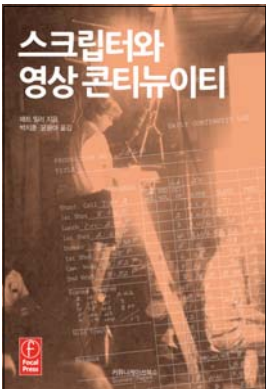
브루스 블록, 민경원, 사륙배판 변형, 323쪽, 30,000원,
2010-06



숏의 문법

영화 촬영, 연출의 원리에 초점을 맞춘 초보자를 위한 책. 간단한 내용 설명과 그림으로 쉽게 구성했으며, 성공적으로 작품을 만들기 위한 기초 지식을 전달하고 있다. 객관적 촬영과 주관적 촬영, 숏의 요소, 장비, 숏의 형태, 복잡구성 숏, 발전 숏, 일반적인 실제, 오버랩 액션과 촬영비율 등의 내용을 담고 있다.

로이 톰슨, 권창현, 사륙배판, 190쪽, 15,000원, 2004-06



스크립터와 영상 콘티뉴이티

스크립터의 역할을 완벽히 다룬 최초의 책이다. 할리우드에서 30년 넘게 스크립터로 일한 저자의 노하우가 담겨 있다. 연출, 촬영, 조명, 편집, 녹음, 시나리오 읽기, 콘티뉴이티 기록까지 자세하게 다룬다. 디지털 기술로 변화한 영화와 TV 제작 현장에 유용한 정보도 실려 있다.

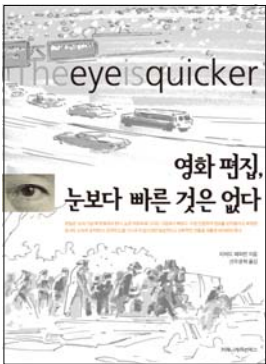
패트 밀러, 박지훈·윤용아, 신국판, 330쪽, 25,000원, 2011-04



신 스테디: 위대한 영화는 어떻게 만드는가?

명작이라 일컬어지는 영화 35편을 4개의 감정(위험·환희·착취·매혹)에 따라 분류하고 여러 가지 신의 구성을 분석한다. 지금까지의 영화 분석 책이 숫 분석에 중점을 둔 것과 차별화했다. 이 책을 통해 효과적인 시나리오 작법과 극적인 긴장감, 리듬과 페이스 조절, 블로킹, 연기 지도와 연출을 배울 수 있다.

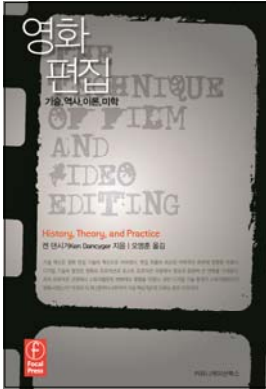
리처드 D. 페퍼먼, 이찬복, 국배관 변형, 268쪽, 23,000원,
2008-11



영화 편집, 눈보다 빠른 것은 없다

영화 스태프들이 기본적으로 알아야 할 영상 편집의 원리와 시각적 구조를 명쾌한 예시와 그림으로 설명한다. 편집이 촬영, 연출과 유기적으로 이루어져야 하는 이유와 실천 방법을 제시한다. 이 책을 읽고 나면 편집을 예상한 촬영이 가능하다. 수십년간 현장과 학교를 오간 저자의 노하우가 생생하게 담긴 영상 분야 실무 필독서다.

리처드 페퍼먼, 선우윤학, 사륙배관, 238쪽, 28,500원,
2012-06



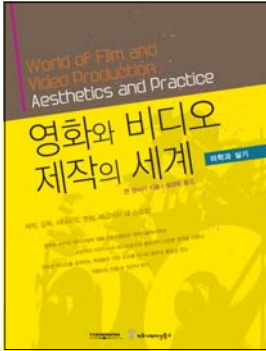
영화 편집: 기술, 역사, 이론, 미학

‘영화 편집의 역사’로 인정받아 온 편집 교재다. 무성영화 시대부터 디지털 영화 시대까지 풍부한 사례를 통해, 장면 하나하나를 분석, 편집의 의미를 구체적으로 밝혀낸다. 영화만 다룬 것이 아니다. TV, 연극, 뮤직비디오가 영화 편집에 어떤 영향을 끼쳤는지 살펴봄으로써 편집에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 켄 댄시저, 오명훈, 신국관, 716쪽, 25,000원, 2011-01



영화 연출부 매뉴얼

영화 연출부가 꼭 알아야 할 영화 제작의 지식과 경험을 실전 중심의 요약적인 서술로 정리했다. 영화 제작파트의 역할과 임무, 제작 단계별 필수적인 문서작업, 영화 제작의 기본 이론과 현장 노하우 등 현장에서 모르거나 궁금한 사항이 있을 때 언제 어디서나 즉시 확인해 볼 수 있도록 구성했고, 다양한 사진과 삽화, 표를 곁들여 모든 항목을 쉽게 이해할 수 있게 했다. 송낙원·양경미·함충범·엄화영, 신국관, 380쪽, 18,000원, 2007-02

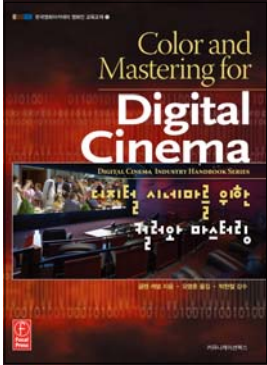


영화와 비디오 제작의 세계

영화와 비디오 제작 과정에 대해 스토리텔링과 제작 기술에서부터 프로덕션 비즈니스와 테크놀로지의 활용까지를 다룬 학습실용서다. 한 권으로 영화제작의 복잡한 프로세스를 파악할 수 있도록 한 권에 모든 영역을 담고 있다.

켄 댄시저, 정경욱, 크라운판, 423쪽, 27,500원, 2005-12

디지털 영화 제작



디지털 시네마를 위한 컬러와 마스터링

디지털 시네마 컬러 테크놀로지의 세계적 리더, 글렌 케넬이 제공하는 최초의 산업 정보, 영화 후반작업의 방향과 이를 뒷받침하는 장비와 소프트웨어에 요구되는 변화를 분석한다. XYZ와 다양한 컬러 인코딩 매개변수를 선택하는 이론적 근거에 대해 언급하고 텍사스 인스트루먼트의 DLP 시네마 프로젝터의 발전에 대한 풍부한 사례 연구를 다룬다.

글렌 케넬, 오명훈·박현철(감수), 사륙배판, 232쪽, 38,000원, 2010-12



디지털 영화

디지털 영화를 가장 쉽고 재미있게 알려 주는 책. <아는 여자>, <연리지> 등 한국영화 10편의 사례를 들어 구체적으로 설명하여 개봉 영화를 위한 실제 노하우까지 생생하게 전수한다. 디지털 영화가 바꾼 제작 현장과 관객의 경험도 한국 영화의 시각으로 정리했다. 영화 스태프와 전공 학생이라면 반드시 읽어야 할 한국 디지털 영화의 핵심 정리서.

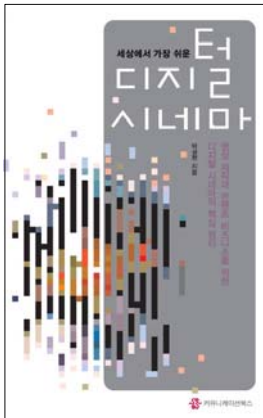
김은경·유민호·조명배, 크라운판 변형, 120쪽, 13,500원, 2008-03



디지털 영화 제작 3.0

전문 영화인으로서 꼭 알아야 할 디지털 영화 제작에 관한 모든 것. 단순히 디지털 촬영 기법이나 편집 장비를 소개하는 것이 아니다. 할리우드에서 감독으로 활동 중인 저자의 경험을 바탕으로 현실적인 제작 노하우를 제공한다. 질 낮은 디지털 영화에서 벗어나 디지털 미학을 실현할 수 있는 방법을 알려 준다.

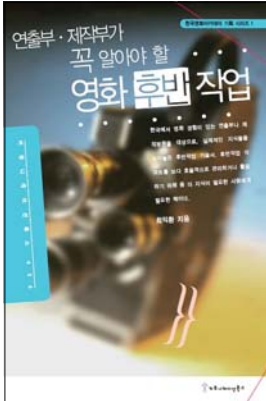
스콧 빌립스, 손보옥, 신국판, 334쪽, 28,000원, 2009-02



세상에서 가장 쉬운 디지털 시네마

디지털 시네마의 핵심 원리를 통하여 동영상의 기술과 원리를 알기 쉽게 설명한 책. 영상 콘텐츠의 종류와 디지털 시네마 시스템, 향후 한국 영화산업의 미래까지 특별한 기술 지식이 없어도 쉽게 이해할 수 있도록 기본개념을 사진과 함께 압축적으로 제시했다.

박성현, 신국판 변형, 88쪽, 10,000원, 2007-05



연출부·제작부를 위한 영화후반작업

한국에서 영화 경험이 있는 연출부나 제작부원을 대상으로 실 제적인 지식들을 모아놓은 후반 작업 기술서다. 후반작업 각 파트를 보다 효율적으로 관리하거나 활용하기 위한 지식이 필 요한 사람들에게 효과적인 책이다.

최익환, 사륙판, 270쪽, 18,000원, 2004-06



영화 연출부를 위한 필수 문서양식 65

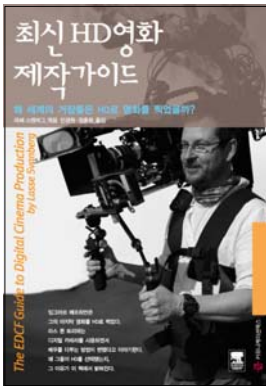
프리 프로덕션에서 굉장히 많은 표 작업을 하는 연출부를 위해 현재 한국 영화 산업에서 쓰이고 있는 거의 대부분의 표를 가 장 표준적인 양식으로 정리했다. 실제 작성된 표를 통해 영화 제작 과정과 문서 작성 방법을 알 수 있도록 구성했고 필요한 표는 복사하거나 컴퓨터 파일로 뽑아 쓸 수 있도록 모든 표를 CD에 담았다.

송낙원, 신국판, 164쪽, 18,000원, 2007-02



찍기 전에 꼭 봐야 할 저예산 영화·비디오 제작 가이드

찍기 전에 이 책을 꼭 봐야 하는 까닭은? 아이디어 발상에서 배급까지 영화제작 전 과정에서 맞닥뜨리는 문제를 해결한다. 누가 봐야 하나? 저예산 독립영화나 단편영상 제작자를 위한 완벽 가이드북이다. 무엇을 새겨봐야 하나? 영화 성공 열쇠인 프리프로덕션 부분이다. 저자는 저예산 영화 제작자가 해결해야 할 영화 현장 문제에 간명하고 현실적인 해결책을 제시한다. 이근우·길현정, 신국판, 362쪽, 28000원, 2014-12



최신 HD영화 제작 가이드

HD영화에 관해 현장에서 가장 궁금해 하는 45가지 질문과 대답. 그리고 그보다 더 많은 정보와 노하우. 장비의 선택, 노출, 렌즈, 조명, 후반작업 그리고 이런 선택이 영화에 어떤 영향을 미치는지, 그 밖에 고려해야 할 사항이 무엇인지 등 피부에 와 닿는 노하우가 담겨 있다. 라ッセ 스벤버스, 민경원·정홍용, 크라운판, 230쪽, 22,000원, 2006-09



커팅 리듬, 영화 편집의 비밀

영화 편집에서 리듬이란 무엇인가? 긴장과 이완의 변화를 만들어 낼 목적으로 타이밍, 속도감, 경로 구성을 통해 다듬어진 시간·움직임·에너지다. 적절한 리듬 구축은 왜 필요한가? 이야기와 감정을 효과적으로 전달하고 관객의 몰입을 유도할 수 있기 때문이다. 리듬에 대한 직관과 창의력을 향상하는 방법은? 일상의 흐름, 영화 속 에너지를 적극적으로 인식해 자기만의 리듬으로 체득하고 이를 편집에 반영한다. 영화 리듬 연구의 선구자인 저자가 그 이론과 사례를 정리했다. 막연하던 영화 속 리듬 편집이 명료해진다.

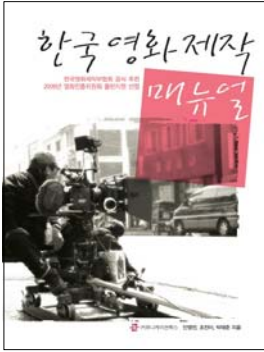
캐런 펄먼, 김진희, 사륙배판, 316쪽, 28000원, 2014-07



프로덕션디자인

〈바람과 함께 사라지다〉의 윌리엄 캐머런 멘지스부터 〈닥터 스트레인지러브〉의 켄 애덤까지 프로덕션디자이너의 예술을 흥미롭게 보여 준다. 프로덕션디자이너뿐 아니라 감독과 시나리오작가, 촬영감독 등 필름메이커에게 효과적인 영상 표현 방법과 기술을 알려 준다. 시나리오를 이해하는 것부터 포스트프로덕션까지 제작과정에서 부딪힐 수 있는 문제도 자세히 설명한다.

빈센트 로브루토, 최병근, 신국판, 296쪽, 26,000원, 2008-09



한국 영화 제작 매뉴얼(개정판)

한국영화제작부협회 공식추천 도서. 기본적인 작업 공정부터 계약이나 예산과 같은 전문적인 지식을 요하는 부분까지 총망라하여 구성했다. 부록에서는 촬영을 준비하면서 참고할 만한 각종 서식과 계약서, 업체 리스트, 기타 자료 등을 소개했다. 이번 개정판에는 ‘한국 영화의 자금조달과 수익구조’와 ‘노동환경 및 계약방식의 변화’ 부분을 추가해 최신 경향을 반영했다.

안영진·조진아·박태준, 사륙배 변형판, 473쪽, 29,000원,
2010-06

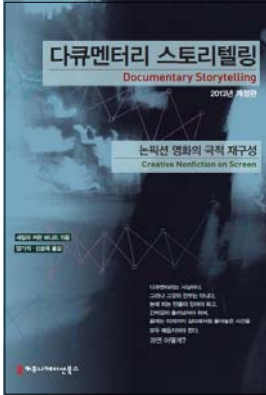


한국영화는 이렇게 만든다 1, 2(문화체육관광부 우수학술도서)

충무로에서 확고한 위치에 오른 전문가 17명의 인터뷰를 통해 각 분야의 역할과 실전 노하우를 담았다. 또한 영화 상식의 폭을 넓히고자 각각의 영역과 관련된 이론과 기술을 담았다.

박지훈, 신국판, 283쪽, 15,000원, 2006-12

다큐멘터리



다큐멘터리 스토리텔링(2013년 개정판)

다큐멘터리의 작품 구상과 개발, 사전제작, 촬영과 편집단계에서 설득력 있는 이야기 구조를 엮어 넣는 방법을 자세히 설명한다. 인기 작품 분석과 다큐멘터리 제작자와의 특별한 인터뷰도 놓치지 말자.

셰일라 커런 버나드, 양기석·신순옥, 신국판, 562쪽, 35,000원, 2013-02



다큐멘터리 제작론

아이디어 기획, 예산 따기, 촬영 시 주의점 등 제작 현실에서 부딪히는 모든 문제점을 정리한 제작 핸드북이다. 50여 편의 다큐멘터리를 제작한 저자의 풍부한 경험, 유명감독들의 인터뷰 등 제작 현장의 노하우에 대한 내용이 수록되어 있다.

알랜 로젠탈, 안정임, 신국판, 465쪽, 19,800원, 2002-05



다큐멘터리, 또 하나의 영화

다큐멘터리를 하나의 독립적인 장르로 규정짓고, 그 정의와 발생, 발전 과정 등을 주요 논쟁의 흐름에 따라 살펴봄으로써 다큐멘터리의 오늘과 내일의 방향을 모색하고 있다. 특히 미국적 시각에 치우쳤던 기존의 책들과는 달리, 영국과 프랑스 등의 연구 결과를 그 근거로 삼고 있어, 유럽의 시각으로 다큐멘터리에 접근해 볼 수 있는 기회를 제공한다.

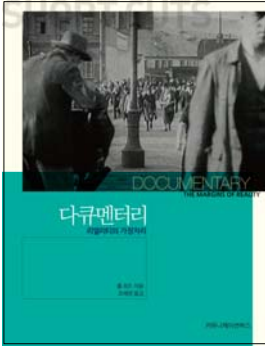
기이 고티에, 김원중·이호은, 신국판 변형, 465쪽, 22,000원, 2006-08



다큐멘터리, 현장을 말한다

다큐멘터리를 만드는 것은 어떤 작업인가? 우리가 원하는 세상에 대해 논의하고 고민하는 일이다. 성공한 다큐멘터리는 무엇인가? 관객이 새로운 시각으로 세상을 인식하게 만드는 다큐멘터리다. 다큐멘터리 제작에서 가장 중요한 것은 무엇인가? 만드는 사람의 시선과 태도에서 시작되는 정서적 교감이다. 이 책은 다큐멘터리 전문가 27명의 인터뷰를 담았다. 다큐멘터리에 대한 그들의 철학과 견해를 통해 다큐멘터리 제작 현장을 생생하게 들여다본다.

형대조, 신국판, 474쪽, 28,000원, 2015-03



다큐멘터리: 리얼리티의 가장자리

다큐멘터리와 드라마 간의 관계, 특히 재구성과 재연에 대한 통념 그리고 이 형식들의 정의와 이해를 탐구한다. 애니메이션 다큐멘터리, 코미디와 다큐멘터리의 만남, 역사적 사건을 재현하는 다큐멘터리도 검토한다.

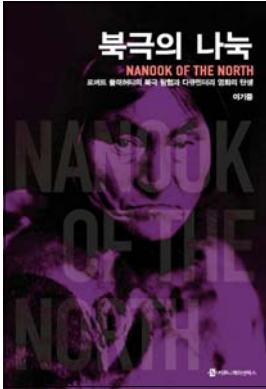
폴 워드, 조혜영, 신국판 변형, 218쪽, 15,000원, 2011-12



모크 다큐멘터리

다큐멘터리의 형식을 빌린 허구 텍스트가 바로 '모크 다큐멘터리'다. <젤리그>, <러틀스> 등 주요 작품을 분석하고 이 장르를 패러디, 비판과 흑스, 해체의 세 범주로 체계화했다. 모크 다큐멘터리를 다룬 최초의 이론서로 다큐멘터리를 연구하는 이에게 유용한 책이다.

제인 로스코크 크레이그 하이트, 맹수진·목혜정, 신국판, 318쪽, 22,000원, 2010-06



북극의 나눅

최초의 다큐멘터리 영화 <북극의 나눅>의 제작·수용과정과 사회문화적 의미를 집중 조명한 책. 로버트 플래허티의 북극탐험과 문화탐구 방식을 고찰하고, <북극의 나눅>의 서사구조와 장면을 분석했다. 여기에 풍부한 사진자료와 우리말 자막을 덧붙여 읽는 재미를 더했다. 영화학과 인류학을 접목시킨 새로운 연구로서, 다큐멘터리 영화사, 영상문화, 문화인류학 교재로 활용할 수 있다.

이기중, 신국판, 108쪽, 15,000원, 2008-05.

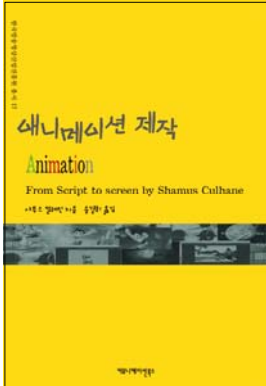


포스트 텔레비전 시대의 다큐멘터리 트렌드

다큐멘터리는 텔레비전 시대에 어떻게 적응하나? 대중적 서사 전략을 도입하여 다큐의 대중화를 꾀한다. 어떤 다큐멘터리가 작가주의 전통을 이어가고 있나? 필름 다큐, 하이엔드 다큐와 같은 고급 다큐다. 인터넷 시대 다큐멘터리는 무엇을 추구하는가? 참여성과 상호교류성의 미학이다. 다큐멘터리의 개념적 변천과 장르 발전, 현재 제작 경향을 정리했다. 다큐멘터리의 과거와 현재, 미래를 확인할 수 있다.

이종수, 신국판, 300쪽, 21000원, 2015-05

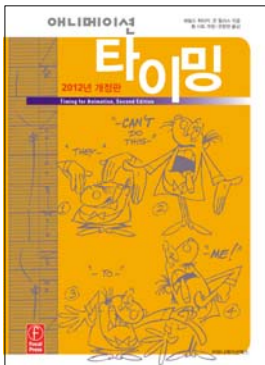
애니메이션



애니메이션 제작

애니메이터가 쓴 애니메이션 제작에 관한 실무서. 셀 애니메이션 스튜디오에서 있을 수 있는 모든 분야의 작업을 다루고 있다. 셀 애니메이션 제작과정에 대한 개괄적 소개로부터, 대본·캐릭터 디자인·레이아웃·배경·촬영·녹음과 편집 그리고 애니메이션 대학의 소개에 이르기까지 총 25장으로 구성되어 있다.

샤무스 컬헤인, 송경희, 신국환, 528쪽, 23,000원, 2002-05



애니메이션 타이밍(2012년 개정판)

타이밍 감각은 애니메이션이 현실감을 갖는데 핵심 요소다. 이 책은 극장용 장편이든 텔레비전 시리즈든, 2D든 3D든, 모든 애니메이션에 필수적인 타이밍의 원리와 방법을 알려 준다. 픽사의 존 라세터가 극찬한 최고의 책.

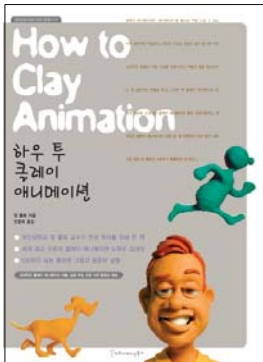
해럴드 휘터커-존 할라스, 권창현, 사륙배판, 172쪽, 23,000원, 2011-12



컴퓨터그래픽과 애니메이션: 역사, 직업으로서의 선택, 전문가의 조언

컴퓨터그래픽스의 역사를 간단하게 기술하고 초보자들이 자주 묻는 질문에 답해 준다. 컴퓨터그래픽 아티스트가 되는 좋은 방법이 한 가지만 있는 것은 아니지만 이 책은 애니메이션, 멀티미디어 및 비주얼이펙트(visual effects) 10 등에서 관련 직업을 갖는 것을 도와 줄 것이다.

가트 가드너, 이인재, 사륙배판, 236쪽, 18,000원, 2007-02

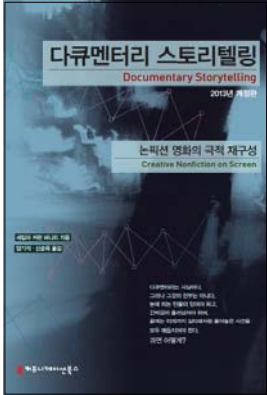


하우 투 클레이 애니메이션

클레이 애니메이션은 '애니메이션'을 몸으로 직접 느낄 수 있는 아주 매력적인 작업이다. 하지만 시간과 정성이 많이 들기에, 작은 노하우와 경험이 작업 시간을 단축시키고 작품의 질을 향상시키는 데 결정적인 역할을 한다. 『하우 투 클레이 애니메이션』은 한국 최초로 소개되는 클레이 애니메이션 제작 가이드북이다. 세계적인 클레이 애니메이션 스튜디오 월 빈튼에서 10년 동안 감독으로 일한 장 폴로의 노하우가 뽁뽁하게 담겨 있다.

장 폴로, 안중혁, 사륙배판, 264쪽, 28,000원, 2004-05

스토리텔링, 시나리오



다큐멘터리 스토리텔링(2013년 개정판)

다큐멘터리의 작품 구상과 개발, 사전제작, 촬영과 편집단계에서 설득력 있는 이야기 구조를 엮어 넣는 방법을 자세히 설명한다. 인기 작품 분석과 다큐멘터리 제작자와의 특별한 인터뷰도 놓치지 말자.

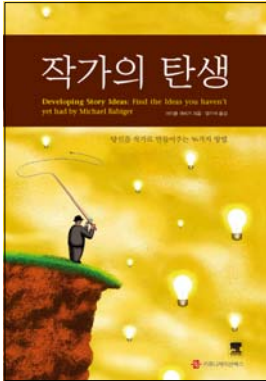
세일라 커런 버나드, 양기석·신순옥, 신국판, 562쪽, 35,000원, 2013-02



얼터너티브 시나리오 한글

전통적인 3장 구조를 뛰어 넘어 보다 독창적인 접근방법을 탐구하고 있다. 독자들은 이 책을 통해 전통적인 장르와 톤, 인물과 내러티브 구조에 대해 창의적인 모험을 할 수 있다. 주류부터 독립 영화, 실험 영화의 내러티브 형식들에 대해서도 깊은 탐구 결과를 제공하고 있다.

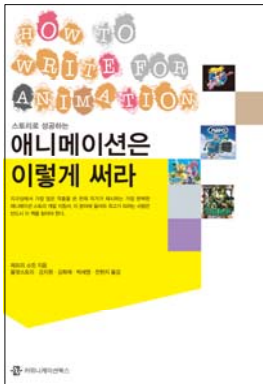
켄 댄시거·제프 러시, 안병규, 신국판, 622쪽, 27,000원, 2006-08



작가의 탄생: 당신을 작가로 만들어주는 52가지 방법

작품 구상(ideation) 과정을 훈련하는 지침서다. 56가지에 달하는 다양한 연습문제를 통하면 창작 소재를 발견하고 발전시키는 훈련을 할 수 있다. 이렇게 창작 능력을 개발하고 개인적 “목소리”를 가지려면, 자기 자신의 내면세계에 접근하고, 그 세계를 소중히 생각하고, 그것을 토대로 이야기를 지어내려고 노력해야 한다.

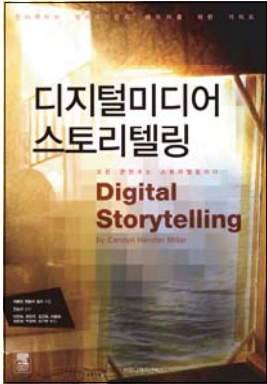
마이클 래비거, 양기석, 크라운판, 295쪽, 18,000원, 2006-09



(스토리로 성공하는) 애니메이션은 이렇게 써라

<스파이더맨>, <닌자 거북이>, <곰돌이 푸>를 비롯한 600여 편의 작품을 집필하고 에미상을 3회 수상한 작가 제프리 스콧이 전하는 애니메이션 쓰기의 모든 것.

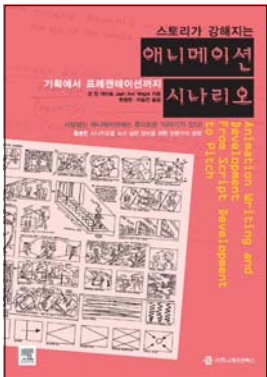
제프리 스콧, 올댓스토리·강지원·김희재·박세영·전현지, 신국판, 342쪽, 25,000원, 2010-08



디지털 미디어 스토리텔링

최신 디지털 스토리텔링의 모든 노하우를 담은 책. 기존 미디어와 디지털 미디어의 차이점을 ‘인터랙티비티(interactivity)’로 규정하고, 제작자와 작가의 입장에서 실전에 응용할 수 있는 내용들을 정리했다. 어떤 미디어가 있는지, 어떤 기능이 가능한지, 각 미디어의 특성과 구체적인 제작 노하우를 엔터테인먼트의 최강국 미국을 비롯한 전 세계의 풍부한 사례로 설명한다.

캐롤린 핸들러 밀러, 전승규·이연숙·변민주·김명신·이봉희·김윤경·박정희·김기현, 크라운판, 640쪽, 35,000원, 2006-03



애니메이션 시나리오: 기획에서 프레젠테이션까지

한 권으로 시나리오 작법 강좌 전체를 듣는다. 발상부터 제작, 완성 후 활동까지 안내한다. 스토리보드와 대본, 단계별 체크리스트와 연습문제도 실었다.

진 앤 라이트, 한창완·이승진, 크라운판, 467쪽, 29,000원, 2009-02



인터랙티브 스토리텔링 만화

스토리텔링과 게임, 두 분야를 개별적으로 상세히 설명해 주고, 둘을 비교하여 문제점을 분석하고, 결합할 수 있는 방법을 제시해 주는 것이 단계적으로 구성되어 있어서 게임 개발에 종사하는 사람뿐만 아니라 관심을 갖고 있는 일반인들도 쉽게 볼 수 있다.

앤드류 글래스너, 김치훈, 크라운판 변형, 553쪽, 32,000원,
2006-12



좋은 시나리오, 나쁜 시나리오

25편의 할리우드 성공작과 실패작을 역동적으로 비교분석하고, 유머 넘치게 비평하면서 시나리오 작법의 모든 것을 알려 주는 혁신적이고도 실용적인 책이다. 중견 시나리오 작가 토머스 포프는 시나리오 작업의 짜릿함과 괴로움을 솔직담백하게 펼쳐내며 과연 이 요상한 직업 '시나리오 작가'란 무엇인가를 파헤친다.

토머스 포프, 박지훈·윤용아, 신국판, 300쪽, 15,000원,
2008-12

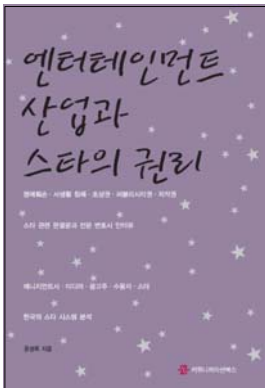
연예인, 연기



대한민국에서 뮤지컬 만들기

연극과 오페라로부터 시작된 뮤지컬 이론, 히트 뮤지컬을 철저히 분석해 제시한 시나리오 작법, 제작자, 연출가, 작가, 작곡가, 안무가, 홍보담당자 등을 심층 취재한 제작론까지 연구와 취재를 통해 쓰였다는 점에서 어느 뮤지컬 책보다 실제적이며, 실용적이다.

강석균, 크라운판, 272쪽, 25,000원, 2006-09



엔터테인먼트 산업과 스타의 권리

스타의 권리와 침해 현상을 연구하기 위해 스타 관련 문헌 탐구뿐만 아니라 1990년부터 2005년까지 국내에서 발생한 스타 관련 법적 소송 112건을 수집·분석했으며 명예훼손, 프라이버시, 초상권, 퍼블리시티권 등 스타 관련 판결문과 엔터테인먼트 전문 변호사 심층 인터뷰 자료 등을 활용했다. 이러한 다양한 이론적, 경험적 자료를 통해 스타의 권리와 침해 문제에 다각적으로 접근하고자 노력했다.

윤성욱, 신국판, 231쪽, 21,000원, 2006-09



연예인 전속계약서 잘 쓰는 법

전속계약을 둘러싼 갖가지 분쟁 사례와 실제 계약서를 소개한다. 엔터테인먼트 전문 변호사인 저자는 전속계약서 조항 하나하나를 꼼꼼히 분석해 회사와 연예인이 반드시 알아야 할 사항을 명쾌하게 짚어 준다. 일러스트와 사례를 활용했기 때문에 누구나 쉽게 읽을 수 있다.

박영목, 신국판, 170쪽, 13,000원, 2009-12



오디션 연기와 모놀로그: 한국영화 남녀 독백 120편

무미건조한 장면을 연기하는 것만큼 승산 없는 행동이 있을까? 이왕이면 감정 표현을 극대화할 수 있는 클라이맥스나 배우의 매력을 보여 줄 수 있는 유머러스한 장면을 선택하는 것이 좋다. 자신이 가장 잘할 수 있는 캐릭터를 찾아, 오디션 성격에 맞게 준비하는 것이 현명하다. 이 책에는 남녀 배우를 위한 모놀로그 120편이 실려 있다. 현재 영화 오디션 현장이나 연극영화과 입시에서 가장 많이 쓰이는 것이다.

송낙원·박서연, 신국판, 308쪽, 12,800원, 2014-10

총서교재

총서 교재는
강의에 필요한 핵심 내용을
10가지로 콤팩트하게 정리했습니다.
미디어, 커뮤니케이션, 문화, 저널리즘의
개념, 이론, 역사를 망라합니다.
주교재, 부교재, 읽기 자료로
다양하게 활용해
강의를 알차게 만들 수 있습니다.



영화 각색, 10가지 스타일

각색은 원작을 각색자의 눈으로 재해석하고, 이를 영화적으로 재구성하는 것이다. 소재 고갈에 시달리는 영화계에 소설은 그 대안으로 여시되고 있다. 이 책에 수록된 10편의 원작은 모두 각색영화로, 물론 원작의 성공이 영화의 성공을 보장하지는 않는다. 원작을 어떻게 영화로 재탄생시키는가, 즉, 각색이 중요하다. 이 책은 아카데미와 미국 작가조합에서 동시에 각색상을 받은 작품 중 열 편을 골라 각각의 각색 스타일을 찾아보고, 그 적용법을 제시한다. 앞으로 다양하고 우수한 각색 작품들이 탄생하는 데 보탬이 되길 바란다.

안상욱, 사륙판, 104쪽, 12000원, 2020-10



다큐멘터리

‘다큐멘터리’의 발전사를 토대로, 영화사적으로 중요한 가치를 지니는 ‘다큐멘터리’의 주요 개념과 경향은 물론, ‘애니메이티드 다큐멘터리’와 ‘웹 다큐멘터리’에 이르기까지 ‘다큐멘터리’를 둘러싼 최신 동향을 정리했다. ‘다큐멘터리’에 관한 핵심 개념과 현상에 대한 기본적인 이해를 갖게 되고, 관습화하고 정형화한 영화적 ‘장르’가 아니라 ‘열린 개념’으로 진화를 거듭하고 있는 영화적 ‘양식’으로서 ‘다큐멘터리’에 대한 인식의 지평을 넓힌다. 차민철, 사륙판, 126쪽, 9800원, 2014-04



다큐멘터리 피칭

콘텐츠 글로벌 프로듀싱의 첫걸음은 피칭이다. 피칭은 단순히 돈만 구하려는 것이 아니라 함께 일할 파트너를 찾는 것이다. 자신의 아이디어를 가지고 해외 시장을 겨냥한 다큐멘터리를 제작하고자 한다면, 피칭에 나서는 것이야말로 첫 단추를 제대로 끼우는 것이다. 성공적인 피칭을 위해 무엇보다 중요한 것은 아이디어와 열정이다. 그렇지만 그것을 잘 표현하려면 전략과 노하우가 필요하다. 피칭은 별도의 학습과 훈련이 필요한 체계적이고 전문적인 과정이다. 이 책은 바로 피칭의 기본 개념부터 시작하여, 현장에서 제대로 피칭을 할 수 있게 노하우를 알려 주는 길라잡이다. 피칭 관련 실용 정보와 우리 다큐멘터리의 세계 시장 진출에 대한 비전과 실천 전략을 담았다. 배기형, 사륙판, 130쪽, 9800원, 2015-05



단편 영화 연출

극장에서 관객들과 만나는 단편영화는 소수에 불과하고 대다수의 작품들은 상영과 배급의 기회도 갖지 못한다. 물론 단편영화제 프로그래머의 선택이 좋은 영화를 판단하는 기준이 되는 것은 결코 아니다. 하지만 작품의 스토리, 촬영, 조명, 편집, 배우의 연기 그리고 예술성이 얼마나 뒷받침되고 있는지 객관적 평가를 받는 것이므로 매우 중요하다. 이 책은 시나리오를 쓰는 방법, 시각적인 언어로 영화에 접근하는 방법, 현장에서 연기연출, 연출과 편집이론들을 핵심적으로 간추렸다. 단편영화 감독이 기본적으로 알아야 할 것과 하지 말아야 할 것에 대해 조언하며, 또한 어떻게 시작해야 하는가를 알려준다. 김아론, 사륙판, 160쪽, 9800원, 2015-11



단편영화 제작 입문

카메라는 귀했고 촬영은 전문가만이 하는 특별한 '작업'인 시절이 있었다. 그러나 바야흐로 영상 시대다. 단편영화나 동영상 제작은 자동차 운전이나 인터넷같이 현대인이라면 당연히 갖춰야 할 기본 능력처럼 여겨지고 있다. 이야기와 메시지, '말이 되는' 단편영화를 만들고 싶다면 많이 만들어 본 사람에게 배우거나 체계적으로 설명한 교재를 봐야 한다. 이 책을 읽으면서 단편영화 만들기를 실습해 보면 혼자 익혀 만든 동영상에 나타나는 엉성함을 피할 수 있고 초보자가 저지르는 실수를 줄일 수 있다. 단편영화를 처음 만들어 보거나 망쳐 본 경험자들에게 창의적인 영상을 경제적으로 제작해 내는 데 도움을 줄 것이다. 이찬복, 사륙판, 144쪽, 9800원, 2015-05



디지털 액터

컴퓨터라는 기기가 발명된 후 다양한 분야에서 발전이 이루어지고 있다. 영상 콘텐츠 산업의 성장과 함께 관심이 높아지고 있는 디지털 액터는 다양한 소재를 통해 다양한 모습을 연출할 수 있다. 한편에서는 인간처럼 행동하는 로봇이나 기계장치의 모습에 거부감을 느끼는 인간의 사고방식이 문제로 등장하기도 한다. 그러나 컴퓨터 기능의 발달은 더욱 자연스러운 복제를 가능하게 했으며, 복제된 이미지의 리얼리티 표현은 더욱더 현실감이 넘치는 하이퍼리얼리티 모습을 보이게 된다. 표현할 수 없는 것을 표현하는 디지털 액터는 이제 차세대 배우로 거듭 성장해 나갈 것이다.

정태섭, 사륙판, 124쪽, 9800원, 2015-11



동시녹음

영화와 방송을 막론하고 다큐, CF 등 각종 영상을 제작할 때 연출, 촬영, 조명, 미술, 편집 등과 함께 빼놓을 수 없는 요소가 녹음이다. 흔히 소리가 절반이라고 한다. 특히 동시녹음은 사실적인 소리를 담아내는 것으로 분위기나 대사 등 영상물의 의사 전달에 중요한 역할을 한다. 하지만 책은 물론이고 인터넷 어디에서도 정보를 찾아보기 어렵다. 이 책은 우리나라 최초로 온전히 현장녹음, 동시녹음을 다룬 책이다. 장비와 액세서리 정보는 물론 20여 년 동안 25편이 넘는 상업영화와 수많은 독립영화, 단편영화 현장에서 쌓은 저자의 경험과 기술을 고스란히 담았다. 영화인, 영상인을 꿈꾸는 이들에게 유일한 소리가 되어 줄 것이다.

강주석, 사륙판, 100쪽, 9800원, 2017-04



명화를 만든 10가지 시각효과

영화의 특수효과란 무엇이고 시각효과는 무엇인가? 대표적인 시각효과에는 어떤 것이 있으며 각각의 시각효과가 영화에서 수행하는 역할은 무엇인가? 그것은 어떤 원리로 제작되고 그러한 시각효과가 예술성과 완성도에 기여한 영화들은 무엇인가? 이 질문에 답하고자 특수효과와 시각과 목적을 이해하는 것부터 시작해 시각효과의 정의와 종류를 살펴본 뒤 명화를 탄생시키는 데 기여한 대표적인 시각효과를 소개했다. 영화 시각효과의 역사에 한 획을 그은 것으로 평가되는 10개의 시각효과를 선별해 각각의 정의와 기원, 제작원리를 살펴봤으며, 영화 장면 분석을 통해 시각효과의 미학적 기능을 분석적으로 제시했다.

류재형, 사륙판, 122쪽, 9800원, 2015-05



미국 영화 산업

미국 영화 산업은 1930~1950년대에 스튜디오 시스템 제작 중심으로 성장했던 할리우드 고전영화 시기와 1960~1970년대에 극장을 포기하고 방송에 진출했던 배급 중심의 뉴할리우드 시기를 거쳐 완성됐다. 포스트할리우드로 분류되는 현대 미국 영화 산업은 1980~1990년대부터 블록버스터 영화, 멀티플렉스 극장, 홈 엔터테인먼트 부가 시장을 중심으로 발전했다. 2000~2010년대에는 텐트폴 영화나 프랜차이즈 영화같이 대규모 자본이 투자된 영화가 다수 제작되는 동시에 독립영화도 부흥기를 맞이했다. 디지털 테크놀로지와 해외 시장도 중요한 요소다. 독자는 이 책을 통해 미국 영화 산업의 시대별 구조와 운영 원리, 트렌드를 깊이 이해할 수 있다.

송낙원, 사륙판, 150쪽, 9800원, 2018-04



미장센 반값

미장센에 영화의 모든 시각적 요소가 통제되어 있다. 영화의 서시는 1차적으로 이 표면에 담겨 있다. 모든 예술의 형식은 그만의 내용을 품고 있으며, 내용은 바로 그 형식을 통해 전해지기 때문이다. 따라서 우리가 영화를 보고 이야기를 받아들일 때, 그 근저에는 미장센의 이해가 깔려 있다. 미장센의 이해가 곧 영화의 이해인 것이다. 하지만 미장센의 이해는 늘 부지불식간에 이루어진다. 즐거리 중심의 영화 보기에 치중하는 관객에게는 더욱 그러하다. 이 책은 은밀하게 진행되는 미장센의 이해에 구체적인 모습을 부여한다.

배상준, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2016-03



스마트폰과 디지털 영상 제작 만화

이제 모두들 손에 쥐고 있는 스마트폰으로 디지털 영상을 제작할 수 있게 되었다. 촬영도 스마트폰으로 하고 좀 더 전문적이려면 DSLR 카메라처럼 찍을 수 있는 촬영 앱도 나왔다. 그리고 아주 쉽게 편집과 녹음, 최종 영상을 만들어 주는 스마트폰 앱도 다양하게 사용할 수 있다. 예전 같으면 전문가나 사용했던 디지털 편집 프로그램도 조금만 배우면 누구나 다룰 수 있게 됐다. 영상을 완성한 뒤에는 가족이나 친구들에게 유튜브나 페이스북, 팟캐스트 같은 SNS를 통해 온라인으로 배급하고 상영할 수 있다. 이 책은 스마트폰을 활용한 디지털 영상 제작의 최신 정보와 지식을 집약해 입문자의 눈높이에 맞춰 쉽게 접근한다. 송낙원, 사륙판, 144쪽, 9800원, 2015-11



시나리오 쓰기

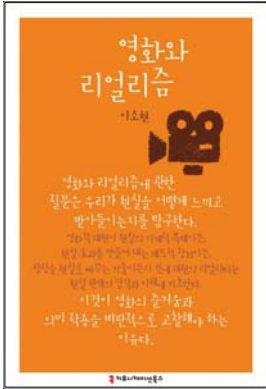
시나리오는 무엇이며 어떻게 구성되는지 구조, 플롯, 캐릭터, 스토리, 시각화 등 기본 요소를 설명한다. 기본 요소 분석으로 토대를 다지고 실제 시나리오를 쓰는 단계인 아이디어 발상에서 시놉시스와 트리트먼트를 거쳐 시나리오를 완성하기까지 필수 단계를 다룬다. 시나리오 분석과 작성 과정을 체계적으로 제시한 프레젠테이션 자료가 강의를 돕는다. 송낙원, 사륙판, 116쪽, 9800원, 2014-04



영상 몰입의 문법

영화가 시작되는 순간, 이차원 평면인 화면이 삼차원의 이야기 공간으로 바뀐다. 이 마법의 순간을 ‘무매개 환상’이라 한다. 또한 허구적 인물과 사건들을 허구가 아닌 현실로 받아들이는 것을 ‘불신의 유예’라 한다. 무매개 환상과 불신의 유예는 과몰입 또는 매체중독을 초래한다고 이해된다. 저자는 이러한 영상 몰입론에 반대한다. 관객들이 적극적으로 무매개와 허구세계의 현존감을 가정하는 것일 뿐이므로 영상에 몰입해 있더라도 매체 지각과 현실 지각은 유지한다고 말한다. 영상 몰입을 위한 감상법을 밝히고 있지만, 관객의 영상 몰입을 위한 제작 지침서로도 읽힐 수 있다. 학부모들이 자녀들의 영상 몰입을 이해하는 데도 도움을 준다.

김용호, 사륙판, 144쪽, 9800원, 2015-11



영화와 리얼리즘 반값

영화와 리얼리즘에 관한 질문은 우리가 현실을 어떻게 느끼고 받아들이는지를 탐구한다. 영화적 재현이 현실의 기계적 복제이든, 현실 효과를 만들어내는 제도적 장치이든, 혹은 상상을 현실로 바꾸는 기술이든 간에 재현의 리얼리티는 현실을 살아가는 관객의 감각과 이해에 기초한다. 이것이 영화의 즐거움과 의미 작용을 비판적으로 고찰해야 하는 이유다. 서사적 내러티브에 충실한 고전적 할리우드 영화부터 디지털 기술의 발달로 가능해진 하이퍼리얼리즘까지 영화사를 관통해 온 리얼리즘론을 살펴본다.

이소현, 사북판, 112쪽, 9800원, 2016-11



영화 연기

영화 연기는 영화라는 매체를 통해 구현되는 연기이며, 본질적으로 즉흥적이고, 카메라나 녹음기 같은 기계 장치의 재현에 의존한다. 영화 연기는 무성영화 시기부터 자신만의 방법론을 스스로 만들어 왔으며, 사운드의 도래로 대사가 중시되면서 스타니슬랍스키의 현대 리얼리즘 연기에서 메소드를 빌려 왔다. 이 책은 촬영과 녹음으로 재현되는 연기 이미지와 사운드의 특성에서 즉흥 연기와 캐릭터 연구, 발성과 화술 같은 기본 방법론까지 다양한 영역을 다루고 있다. 덧붙여 오디션, 캐스팅, 영화감독과의 관계 등 영화 연기의 실질적 작업과 함께 아메리칸 메소드 연기와 관련 배우들의 연기법도 다룬다. 박서연, 사륙판, 126쪽, 9800원, 2015-05



영화 연출

영화 연출을 할 때 필수적으로 알아야 할 실용 지식들을 10개의 아이টে็ม으로 체계화했다. 영화 연출은 영화를 만드는 미학과 기술, 산업 사이에서 다양한 범위의 전문 지식을 필요로 한다. 영화감독이 프리 프로덕션과 프로덕션을 거쳐 포스트 프로덕션에 이르는 작업 과정 속에서 필수적으로 부딪히는 질문들에 효과적으로 조언하고 있다. 송낙원, 사륙판, 168쪽, 9800원, 2013-02



영화 의상

영화에서 의상은 배우와 함께 캐릭터를 구성하는 중요한 요소다. 의상은 캐릭터를 표현하고 작품의 특색을 보여준다. 의상을 하나의 연구 대상으로 바라보며 다양한 측면에서 분석하고 있다. 영화 의상을 통해서 무엇을 볼 수 있고 그것이 의미하는 것이 무엇인지, 의상에 담긴 의미들을 영화 의상의 전문 지식과 함께 접할 수 있다.

김유선, 사륙판, 174쪽, 9800원, 2013-02



영화의 이해 별집

영화는 이제 한갓 취미에 지나지 않는 것이 아니라 생활의 일부가 되어 버렸다. 관객들은 각양각색의 이유로 다양한 영화를 관람한다. 영화는 인간에게 '희로애락(喜怒哀樂)'을 선물한다. 영화는 꿈과 희망, 기쁨과 슬픔, 낭만과 사랑, 시련과 아픔 혹은 악몽과 불안감 등을 반영하며 다양한 형태로 세상에 나와 인간과 조우한다. 영화를 이해한다는 것은 사람들의 삶을 이해하는 것이다. 사람들을 '즐겁게' 하는 것이 최상의 목표인 영화의 모든 것을 알아본다.

민경원, 사륙판, 134쪽, 9800원, 2014-02



영화 카피 반값

영화의 카피 라인은 스토리를 완성하는 몇 마디의 말, 감정을 상품화하는 한 줄의 문장이다. 영화의 콘셉트와 로그 라인을 잘 담거나 언어의 힘과 리듬감이 좋아 무릎을 탁 치게 하는 카피는 위력적이다. 포스터의 키아트와 함께 시선을 끄는 카피는 대중을 영화에 바짝 다가서게 한다. 마음까지 사로잡으면, 영화관으로 달려가게 만든다. 시적이고 아름다운 카피지만 영화 표를 못 팔면 좋은 카피는 아니다. 구체적인 혜택으로 소비하는 즐거움을 상상하게 해야 제 몫을 다한 카피다. 이 책은 1990년대 이후 한국 영화가 선보인 광고 카피를 소개한다. 영화라는 상품 세계에서 수많은 단어와 씨름하고 있는 프로듀서와 마케팅 담당자 특히 카피라이터에게 권한다.

김은영, 사륙판, 118쪽, 9800원, 2015-05



영화 편집

영화 편집은 그 영화에 가장 적합한 리듬을 찾아내고 이야기를 재구성하는 영화 예술 고유의 창작 과정이다. 영화 편집을 이해하기 위한 기본 용어와 주요 개념들을 살펴보고, 실제 편집 과정에서 필요한 지식과 기법들을 정리했다. 각각의 내용을 쉽게 이해할 수 있도록 기존 영화 장면의 사례 분석도 함께 담고 있다. 영화 편집이 어떻게 이루어지고 편집자는 영화의 제작 과정에서 어떠한 역할을 하는지 제대로 알 수 있다.

김진희, 사륙판, 150쪽, 9800원, 2014-04



영화적 순간 한반권

흔히 일컫는 ‘좋은 영화’에는 한번 이상 이런 순간이 존재한다. 바로 영화적 순간이다. 영화적 순간의 존재 유무는 소통성, 동시대성과 함께 ‘좋은 영화’를 객관적으로 설명하는 기준이 된다. 리듬, 컬러, 카메라워크, 내러티브 구조, 시간, 공간, 사이즈, 판타지, 사운드, 캐릭터 등 영화적 순간을 창조하는 10가지를 정리했다.

최인규, 사륙판, 136쪽, 9800원, 2014-04



유럽 영화 운동

영화는 처음 세상에 등장했을 때부터 집단지성의 소산이었다. 영화는 언제나 여러 사람들의 협업 결과로 탄생하며 영화관에 모여든 복수의 관객들과 만났다. 할리우드 스튜디오 분업 체계 속 영화감독뿐 아니라 유럽 예술영화 작가의 작업 역시 동시대의 작가들과 관객들에게 일정 부분 빛지고 있다. 유럽 예술영화의 역사를 영화 운동의 역사로 개괄하는 것은 영화의 역사를 특정한 예술적 목표나 태도를 공유하고 있었던 일군의 작가들의 움직임의 역사로 개괄하는 것을 뜻한다. 독자들은 각각의 영화 운동에서 역사적 배경의 이해와 함께 영화 운동에 참여한 작가들의 작품이 어떻게 동시대에 대한 작가의 경험과 태도를 드러내는지 이해할 수 있을 것이다.

이나라, 사륙판, 112쪽, 9800원, 2015-05



작가영화 반값

우리는 흔히 ‘○○○ 감독의 영화’라는 표현을 접하게 된다. 여기에 영화란 감독이 예술적 전권을 가진 창작물이라는 정의가 내포되어 있으며, 그 감독의 영화임을 증명하는 그 무언가에 대한 기대감도 반영되어 있다. 이 정의와 기대감을 동시에 아우르는 개념이 바로 작가영화다. 작가영화란 감독이 자신만의 필체로 독창적 주제의식을 표현한 영화를 말한다. 작가영화에서 기대할 수 있는 그 무언가는 감독 고유의 밀도 높은 영상 필체, 즉 형식으로 승화된 그만의 예술적 직관이다. 여기에 영화사에서 이정표와도 같은 작가들을 담았다.

배상준, 사륙판, 106쪽, 9800원, 2016-03



장르영화 반값

우리는 늘 장르영화를 본다. 그리고 즐긴다. 장르영화는 전문적인 지식 없이도 그 내용을 이해하는 데 전혀 무리가 없다. 철저하게 대중을 위한 영화이기 때문이다. 하지만 영화는 아는 만큼 보인다. 우리는 본 것만 이해한다. 따라서 영화 장르의 개념과 장르영화의 속성, 그리고 그 역사와 발전에 대한 이해가 선행된다면 더욱 많은 것을 보고 이해할 수 있을 것이다. 장르영화를 제대로 보기 위해 꼭 필요한 내용을 담았다. 또한 장르이론의 원론 부분을 놓치지 않으면서도, 일상적인 영화 보기에 도움이 될 실용적인 이야기에 집중했다. 따라서 개개의 장르 영화에 좀 더 깊숙이 접근할 수 있는 길을 찾을 것이다.

배상준, 사륙판, 114쪽, 9800원, 2015-05



중국 애니메이션의 이해

중국은 이웃나라다. 그러나 그 나라에서 애니메이션이 어떻게 발생해, 발전해 왔는지 한국에 잘 알려져 있지 않다. 과거 중국 애니메이션은 독특한 소재와 제작 방식으로 국제 사회에서 그 우수성을 인정받았다. 하지만 점차 쇠퇴해 국제 애니메이션 사회에서 잊혀졌다. 현재 중국 애니메이션은 오랜 침묵을 깨고 예전의 명성을 되찾기 위해 노력하고 있다. 애니메이션의 발달을 위해 중국 정부는 애니메이션 산업에 대한 대규모 투자는 물론 실질적인 지원 정책도 펴고 있다. 중국 애니메이션 산업은 앞으로 더 확대될 것이고, 작품성도 높아질 것이다. 중국 애니메이션의 이모저모를 소개함으로써 일반인의 이해를 돕고자 한다.

김진영, 사륙판, 138쪽, 9800원, 2015-11



퓨처시네마

현대 영화는 다양한 첨단 영상 기술이 도입되면서 내용과 형식에서 커다란 변화를 맞고 있다. 컴퓨터그래픽 이미지, 3D 입체 영상, UHD 초고화질 영상, 홀로그래픽 디스플레이 등 새로운 기술과 융합한 영화는 단지 스크린에 이미지를 투사하는 데 그치지 않고 관객을 공간 안에 데려다 놓음으로써 몰입을 극대화하고 있다. 묘사된 공간을 단지 목격하는 것이 아니라 그 공간 안에 들어가 동참을 유도하는 특성은 영화가 가지고 있는 전통적인 스토리텔링 도구의 개념을 확장하거나 변형하고 있다. 첨단 영상 기술로 진화하는 영화를 퓨처 시네마라는 개념을 통해 살펴보고 미래의 영화가 어떻게 진화하고 변화할 것인지 예측해 본다.

최양현·조성민, 사륙판, 104쪽, 9800원, 2015-05



한국 영화 역사 반값

한국 영화의 역사 쓰기는 세계화와 지역화가 동시 발생하는 시대에 한국 영화가 무엇인가에 대한 정의를 내리는 것부터 점점 더 어려워지고 있다. 활동사진으로 출발한 한국 영화는 이제 산업화에 따른 다양성 문제, 지속 성장을 위한 과제, 글로벌화에 대한 대응 등 안팎의 다양한 문제에 직면하고 있다. 한국 영화가 말해 왔고, 말하고 있는 시대의 기록과 함께 그 영화를 생산하고 소비한 사회구조와 대중심리를 성긴 프레임으로 엮었다.

김미현, 사륙판, 120쪽, 9800원, 2014-04



한국영화 정책과 산업

한국 영화사에서 정책과 산업은 중요한 키워드다. 우리의 현대사는 식민지 시기와 개발독재 시기의 굴곡에서 정부 정책이 영화 산업에 결정적인 영향을 미쳤던 과정을 겪어왔다. 영화 법과 제도는 산업구조뿐만 아니라 영화 장르와 작품 경향의 중요한 형성 요인으로도 작용했다. 이 책은 한국 영화 정책과 산업의 역사를 통해 시대의 흐름을 이해하고 변화 과정을 살펴보고자 한다.

김미현, 사륙판, 120쪽, 9800원, 2013-02



할리우드 영화

영화의 탄생에서부터 할리우드 블록버스터 영화가 자리잡기까지 미국 영화산업의 전반적인 흐름을 정리해 본다. 단편적이고 부분적인 할리우드 영화산업의 역사이기는 하지만, 영화가 어떻게 국제적인 예술과 산업으로 개발되었는가 하는 질문과 대답을 비교 접근법으로 사용하고자 했다.

신강호, 사륙판, 142쪽, 9800원, 2013-02

다른 과목이 궁금하다면?

[여기를 클릭](#)하세요.

광고

공간 커뮤니케이션

PR

마케팅 커뮤니케이션

미디어경제, 경영, 정책

미디어론

뉴미디어, 멀티미디어, 소셜미디어

커뮤니케이션학

방송, 영상

연구방법론

영화, 다큐멘터리, 애니메이션

문화콘텐츠

저널리즘

소통, 스피치, 글쓰기, 토론

미디어교육

한국어

대중문화

가이드를 다 보았는데도 마음에 드는 교재가 없다고요?

내 마음대로 만드는 '리딩패킷 교재'를 이용하세요,
꼭 필요한 부분만 골라 나만의 교재를 만들 수 있습니다.

[리딩패킷 만들기 튜토리얼 영상 보기](#)

궁금한 게 있으면 언제든지

교재 문의

02-3700-1207, text@commbooks.com

커뮤니케이션북스

서울시 성북구 성북로 5-11 (성북동1가 35-38)

T.02-7474-001 F.02-736-5047 commbooks.com