

논문접수일 : 2012.12.20

심사일 : 2013.01.06

게재확정일 : 2013.01.26

스토리텔링을 적용한 사진교육 프로그램 사례연구

A Case Study on the Photo Education Program Applying Storytelling

주저자 : 박은하

승실대학교 대학원 미디어학과

Park, Eunha

Department of Digital Media, Graduate School of Soongsil University

교신저자 : 윤준성

승실대학교 글로벌 미디어학부

Yoon, Joonsung

Global School of Media, Soongsil University

* 본 논문은 2012년도 승실대학교 교내연구비 지원과 교육과학기술부의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2011-327-G00008)

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. 문화예술교육으로서 사진교육
- 2.2. 스토리텔링의 이해

3. 사진교육에서 스토리텔링의 적용, 사례 및 분석

- 3.1. 사진교육에서 스토리텔링의 적용
- 3.2. 사진교육에서 스토리텔링의 사례 및 분석
 - 3.2.1. 사례1_사진 몽타주 제작하기
 - 3.2.2. 사례2_4컷 사진 만들기
 - 3.2.3. 사례3_한 장의 사진 앞 뒤 장면 만들기
 - 3.2.4. 사례4_움직이는 사진 제작하기

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구는 스토리텔링이 적용된 사진교육 프로그램을 사례별로 분류하여 나누어 분석함으로써, 사진교육에 있어 스토리텔링의 가능성과 유용성에 대해 논구한다. 사례 연구를 통하여, 본 연구는 프로그램의 참여자는 다양한 접근방식으로 새로운 형태의 콘텐츠 제작이 유도되었다는 것을 밝혔다.

문화예술교육은 전 세계적으로 문화와 예술에 대한 관심이 높아지면서 교육 방법론의 중심으로 부상하고 있다. 2010년부터 한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육으로서 사진교육을 시행하고 있다. 이러한 문화예술교육 정책이 자리를 잡아가고 있는 배경에는 이미지 리터러시에 대한 중요성이 증대되었기 때문이다.

사진교육에서 이미지 리터러시는 넓은 의미의 스토리텔링을 포함하는 것이 가능하다. 그리고 스토리텔링은 전자매체와의 결합을 통해 큰 힘을 발휘한다. 전자매체의 발달은 이미지를 쉽고 빠르게 저장 및 전송할 수 있게 되었고, 이러한 변화는 사진교육 프로그램에서 새로운 형태의 콘텐츠 제작이 용이해졌다는 의미이기도 하다. 이를 통해 스토리텔링 교육방법은 사진교육에 대한 새로운 가능성을 보여주고 있다.

주제어

스토리텔링, 사진교육, 문화예술교육

Abstract

This study is on the usability of Storytelling in the photo education. Photo education programs using storytelling are assorted into cases-by-cases, and we tried to indicate usability and possibility of photo education. The case study proves that participants can produce new forms of content in multilateral ways.

As the interest of arts and culture has increased globally, arts and culture are emerging as a useful method for education. Government has established Arts and Culture Education Policy reflecting these trends. Korea Arts and Culture Education Service has provided photo education since 2010.

It is possible that photo education includes the broad sense of storytelling, because storytelling carries considerable weight using electronic media. New forms of content in photo education are possible by using new education method of storytelling, and provide new possibilities in photo education.

Keyword

Storytelling, Photo Education, Arts and Culture Education

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

문화예술교육은 새로운 문화와 패러다임의 변화로 학교와 사회의 문화예술교육의 중요성이 증가되고 있는 상황이다. 이를 바탕으로 다양한 예술분야에서 문화예술교육이 진행되고 있으며 사람들에게 문화예술교육을 향유할 수 있는 기회가 확대되고 있다.

2010년 한국문화예술교육진흥원에서 예술교육을 활성화시키기 위해 사진 분야가 추가되어 진행되고 있다. 사진교육의 실행과 더불어 다양한 사진교육 프로그램들이 개발되고 있다. 사진교육은 이미지 리터러시의 중요성과 함께 시각매체 도구로서 중요한 위치에 있다. 사진교육에서 이미지 리터러시는 언어를 기반으로 한 전통적 개념인 문학의 한계를 넘어서 넓은 의미의 스토리텔링을 포함하는 것이 가능하다.

스토리텔링의 단어적 의미는 ‘이야기하기’란 뜻을 지니며 구어적으로는 ‘거짓말하기’이다. 이야기의 허구적인 특성은 매체와의 결합을 통해 큰 힘을 발휘한다. 스토리텔링이란 매체와 형식을 빌려 사진을 서술하고, 그것을 스토리로 만들어 무엇을 형성하고 체험하는 행위라고 할 수 있다. 전자매체의 발달로 디지털 카메라를 이용하여 이미지를 쉽고 빠르게 저장 및 전송할 수 있게 되었다. 이러한 변화는 사진교육 프로그램에서 이미지를 활용하여 새로운 형태의 콘텐츠로 생산 및 제작이 용이해졌다는 것이다. 이러한 디지털 환경에서 스토리텔링을 활용해 새로운 콘텐츠를 생산한다면 다양한 접근방식의 창조적 융합이 가능할 것이다.

본 논문은 사진교육에서 스토리텔링을 적용한 프로그램 사례를 통해, 참여자들은 이미지를 활용하여 다양한 접근 방법을 연구함으로써 새로운 형태의 콘텐츠 생산능력을 향상시키고 문화예술교육으로 사진교육의 가능성과 방향성을 모색하는 것을 목적으로 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 논문은 사진교육에서의 스토리텔링의 유용성을 연구하기 위한 방법으로 학교에서 시행하고 있는 문화예술교육으로의 사진교육 자료를 수집, 정리, 분석하였다. 1장에서는 연구의 배경 및 목적과 함께 연구의 전체적인 전개방식을 제시한다. 2장에서는 문화예술교육으로서 사진교육 및 스토리텔링의 이론적 배경을 이해하고, 3장에서는 스토리텔링이 적용된 사진

교육 프로그램 사례를 분석하고, 이를 근거로 사진교육에서 스토리텔링의 유용성을 제시한다. 4장에서는 전체적인 연구의 요약과 결론을 제시하고 연구의 한계점 및 차후 연구의 대한 가능성을 개진한다.

학년에 따라 1-2학년은 저학년, 3-4학년은 중학년, 5-6학년은 고학년으로 분류한다면 사진수업에서 디지털 카메라를 자유자재로 사용할 수 있는 연령을 고려해 중학년과 고학년을 수업대상에 참여시키는 편이다. 본 논문에서 사진 프로그램의 수업대상은 중학년과 고학년으로 한정시키고, 경기와 충북에 위치한 4개의 초등학교 3-6학년 118명으로 구성되어 있다. 수업형태는 계발활동이나 동아리 시간에 주 1회 80분의 수업으로 진행되었다. 수업기간은 4-10개월이며 수업차시는 수업당 15-30차시로 이루어져 있다.

사진수업 프로그램 중에서 스토리텔링이 적용된 프로그램을 선택해 사례로 제시하였다. 스토리텔링이 적용된 사진수업 프로그램에는 사진 몽타주 제작하기, 4컷 사진만화 만들기, 한 장의 사진으로 앞 뒤 장면 만들기, 움직이는 사진 제작하기를 제시했다. 스토리텔링이 적용된 사진수업 프로그램의 특징은 사진을 활용하여 이야기를 다양한 방향으로 전개해 나간다. 이러한 프로그램의 사례를 분석한 연구방법을 통해 사진교육에서 스토리텔링의 가능성과 유용성을 제시하고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 문화예술교육으로서 사진교육

21세기는 기존 지식교육에서 확장되어 문화와 예술에 대한 관심이 화두가 되면서 문화예술이 교육의 중심으로 떠오르고 있다. 정부는 이러한 전 세계적 움직임에 발맞추어 문화예술교육정책을 수립하게 된다. 문화예술교육 정책이 수립하게 된 배경에는 입시 위주의 교육에서 벗어나 상상력과 창의력, 전인적 성장을 꿈꾸는 학교 문화예술 교육의 필요성이 증대된 것이다.

문화예술교육은 2006년 6월 공포된 ‘문화예술교육 지원법’에서 문화예술교육을 “문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육”으로 정의하고 있다. 문화예술교육은 국민을 대상으로 문화적 삶의 질 향상과 국가 문화적 역량 강화를 목적으로 하고 있으며 사회문화예술교육과 학교문화예술교육의 부분으로 예술교육이 행해지고 있다. 특히, 학교교육 과정의 일환으로 행해지는 문화예술교육은 학생들의 문화예술 향유와 창의성 함양

을 위한 교육으로 정의된다. 현재 창의인재 양성, 예술적 감성교육은 예술교육의 영역에서 국가가 강조하고 있는 교육의 부분으로 예술교육이 중요한 역할을 하고 있다. 2010년 5월 서울에서 개최된 유네스코 세계문화예술교육대회에서 93개국 문화예술교육 관련 전문가들의 의견을 통해 문화예술교육의 종합적 비전을 통합교육, 평생교육, 사회교육으로 정의하고, 그에 따른 10가지 세부내용을 '서울선언'으로 제정하고 발표하였다. 21세기는 상상력과 창의성을 가진 인재를 양성하여 급변하는 세계에 예기치 않은 문제들을 창의적으로 해결해야 한다는 것이다. 2011년 8월 서울문화재단에서 주최한 서울국제창의예술교육 심포지엄에서는 창의예술교육의 철학적, 정책적 접근과 이해, 교육과 예술교육, 창의성과의 관계 및 방향성의 토대를 마련하였다. 데이비드 한센(David T. Hansen)¹⁾은 예술교육의 중요성을 새롭게 이해하는데 세계시민주의가 도움이 되며 이것은 규범이나 생활양식을 유지하는 동시에 새로운 사람들의 생각에 대한 열린 태도와 새로운 방식의 표현방법을 배울 수 있다고 역설하고 있다.

문화예술교육 측면에서 본 사진교육은 대중적인 사진교육으로 분류될 것이다. 현해연(2010)은 대중사진교육을 '예술로서 사진을 교육'하는 것과 '사진을 활용하는 교육'의 두 가지 차원으로 나눌 수 있다고 말한다. '예술로서 사진을 교육'한다는 것은 사진의 예술유형을 통해서 사고하며 표현하는 방법을 교육한다는 것이고, '사진을 활용하는 교육'은 다양한 교육과 학습에서 사진을 활용하여 여러 가지 교육적 효과를 거두는 것과 교수법에 사진을 활용하는 것이다.

기존의 예술교육이 미적체험과 표현, 기술습득, 예술작품 감상을 중심으로 행해져왔다면 문화예술교육 측면에서 본 사진교육은 사진을 매개로 한 자아표현, 창의성과 타인과의 소통, 사고능력 함양 등의 과정중심 교육이 필요하다. 또한 기술 중심에서 벗어나 시각정보매체의 활용 방법을 통해 넓은 시야에서 사물을 바라볼 줄 아는 능력을 기르고, 이를 통한 사고력

1) 데이비드 한센(David T.Hansen)은 세계시민주의는 몇 가지 핵심적인 가정에 기반하고 있다고 말한다. 첫째는 사회의 규범과 생활양식에 대해 성찰적 지지의 태도를 유지함과 동시에 새로운 사람들의 생각에 대해 열린 태도를 발달시킬 수 있다는 것이다. 둘째는 가치의 본질을 지키면서도 그 가치를 새로운 방식으로 표현하는 것을 배울 수 있다고 한다. 예술교육을 통해 교육자와 학생들은 다름을 용인하는 것을 배우는 것보다 서로 다름을 통해 배울 수 있게 된다고 말한다. 학생들은 예술교육을 통해 그들 스스로가 창조적 인간이 되는가가 얼마나 중요한가를 이해하게 된다고 말한다.

배양의 목적을 기를 수 있도록 한다.

국내의 사진교육은 이미지 리터러시(Image Literacy)²⁾의 중요성과 더불어 시각매체 도구로서 선두적 가치를 지닌다. 문화예술교육으로서 사진교육은 뛰어난 사진가를 양성해내는 것이 아닌 스스로 자신의 감성을 표현하고 타인과의 소통에 많은 비중이 실려있다. 이러한 과정은 내가 누구인지를 표현하고 창의적 사고를 할 수 있게 돕는다. 더불어 타인과의 관계형성을 통해 사회성 함양이 길러진다. 이러한 의미에서의 사진교육은 급속히 변해가는 현대사회를 살아가는 우리들에게 매우 중요한 역할을 할 것이다.

2.2. 스토리텔링의 이해

이야기는 인간의 기본 담화양식에서 가장 중요한 요소이다. 이야기를 듣는다는 것은 우리에게 흥미롭고 창의적인 경험일 것이다. 일반적으로 이야기라고 하면 설화나 소설과 같은 허구적인 이야기라고 생각한다. 그러나 이것은 문학 중심의 좁은 의미이다. 현대에는 IT 기술의 발달에 따른 전자매체의 등장으로 이야기의 개념이 확대되고 있다. 이야기는 언어를 기반으로 형성되지만 설화나 소설처럼 언어만을 매체로 형상화되지는 않는다. 현재에는 이야기의 개념이 디지털 기술의 발달에 따라 다양한 매체와 형식의 언어로 재창조 되어가고 있다.

이야기란 어떠한 사건이 일어난 순서를 차례대로 적거나 말하는 것이다. 여기서 '사건'이란 '상황 또는 상태의 변화'를 말한다. 하나의 이야기는 '상황이나 상태의 변화'들이 하위사건으로 모이고 통합되어 상위의 크고 중심적인 사건을 이룬다. 이 상위사건의 처음부터 끝까지의 모든 사실을 스토리라고 한다. 스토리는 감상자가 사건과 인물 사이에서 일어난 일들을 상상하고 종합하는 과정을 거치게 된다. 이를 통해 핵심적인 상황이나 의미가 요약된다. 이 과정을 거친 사건의 연결고리가 스토리이며, 스토리는 이야기의 중요한 구성요소이다.

스토리텔링이란 '이야기하기'란 뜻을 지니며 구어적으로는 '거짓말하기'이다. 즉, 세상의 모든 이야기는 거짓말이다. 원래 있었던 실제 사건을 이야기로 구성한다 하더라도 구전되어 온 과정에서 변형되거나 삭제되어질 가능성이 크기 때문이다. 이야기의 허

2) 리터러시(Literary)라는 말은 원래 문자를 사용하여 의미생산의 능력을 말한다. 비주얼 리터러시란 사진, 그림, 영화 등 시각매체를 이용해 시각을 읽고 쓰는 능력을 말한다. 비주얼 리터러시의 하위개념인 '이미지 리터러시'는 다양한 시각 매체 중에서 동영상인 아닌 정지영상인 이미지를 읽고 쓰는 능력을 말한다.

구적인 특성은 오히려 장점이 될 수 있다. 내용에 구애받지 않고 자유로운 상상이 가능하기 때문이다. 이러한 표현은 매체, 그리고 형식과의 결합을 통해 이야기에 힘이 더해진다. 어떠한 매체와 형식을 빌려 사건을 서술하고, 그것을 스토리로 만들어 무엇을 형성하고 체험하는 행위가 스토리텔링이다.

디지털 기술의 발달은 언어를 기반으로 한 전통적인 문예창작의 한계를 넘어서서 넓은 의미의 스토리텔링을 포함시킨다. 우리는 전자매체의 활용으로 갈래가 뒤섞이는 디지털 환경에 맞추어 창조적 융합을 할 수 있게 되었다.

창조적 융합을 가능하게 하는 것은 디지털 환경에서의 콘텐츠 접근방식이다. 이준희(2003)는 아날로그 환경과 디지털 환경의 차이점 중 하나는 콘텐츠의 접근방식이라고 주장한다. 아날로그 환경에서는 기승전결 형식의 이야기 구조나 도입, 전개, 절정, 결말로 나뉘는 시나리오 구조가 있다. 이 구조는 오랜시간 대중들이 경험해 온 방식이므로 익숙하다. 반면에 디지털 기술의 발달로 등장한 디지털 환경에서의 콘텐츠 접근 방식은 확장된 나무형식을 가진다. 나무뿌리에서 가지를 쳐 줄기를 뺏어나가는 나무의 모습을 뒤집어 놓은 모양을 한다. 디지털 미디어의 등장으로 다양한 방식의 콘텐츠 구현이 가능해지면서 새로운 콘텐츠가 등장하기 시작했다. 이 구조는 사용자가 정보를 선택하고 디자인할 수 있어서 새로운 스토리텔링의 방법으로 적합하다.

최시한(2009)은 스토리텔링 교육방법 모색을 위한 관점에서 이야기하고 있다. 스토리텔링 교육은 언어를 매체로 삼았던 문학이 가진 좁은 의미를 넘어서 다양한 범위의 가능성을 보여주고 있다고 주장한다. 첫째는 넓은 의미의 '짓기' 교육이다. 디지털 기술의 발달로 매체의 제한이 없어졌고, 허구적인 것과 비허구적인 것을 모두 대상으로 삼는다. 또한 이야기에 관한 지식함양보다는 그것을 짓는 능력을 기르거나 활용하는 능력 기르기에 목적을 둔다. 둘째는 스토리텔링을 자기목적적인 것(예술적인 것)과 현실적 효용 위주의 것(상업적인 것)의 둘로 나눈다면 두 가지가 모두 융합된 것이라고 말한다. 갈래에 따라 비중은 달라질 수 있겠지만 대체적으로 전자를 후자에 응용하는 성격을 띤다. 셋째는 기존의 학문체계를 넘어서 창조적 융합이 가능한 교육모형을 필요로 한다.

3. 사진교육에서 스토리텔링의 적용, 사례 및 분석

3) '짓기'는 '글 짓기'만 뜻하는 것이 아니라 부분들을 모아 하나의 전체를 이룩하는 행위 전반을 가리키는 말이다.

석

3.1. 사진교육에서 스토리텔링의 적용



[그림 1] 'Philistine's eye' 제리 율스만 작품 (1961)

자신의 작품에 스토리텔링의 요소를 넣어 이미지를 구성한 작가로 제리 율스만이 있다. 그는 초현실주의 작가로 불리며 이미지 재구성을 통해 가공의 진실을 창조했다고 평가받고 있다. 그의 사진은 눈으로 볼 수 있는 이미지를 넘어서 심상으로 떠오르는 영상을 이미지화시킨다. 그는 카메라로 촬영한 이미지와 마지막 인화되어 나오는 이미지가 전혀 다를 수 있다고 주장하면서 예술가가 이미지를 만드는 것은 찍기 전 뿐만 아니라 찍은 후에도 재창조할 수 있다는 것을 작품을 통해 보여주었다.

율스만의 작업방식을 살펴보면 전통적인 암실 수동기법으로 여러 대의 확대기와 수 십장의 필름을 손수 합성하는 순수한 아날로그적 포토몽타주 형식으로 이미지를 재구성하고 있다.

현실의 재현이라는 사진의 특성과 함께 상상하는 것을 사진으로 표현한다는 율스만의 작품의도는 사진교육이 지향하고자 하는 방향과 같다. 또한 율스만의 포토몽타주 형식은 사례 1에 '사진 몽타주 제작하기'의 표현방식과 매우 비슷하다. 그러나 두 작업의 차이점을 살펴보자면 표현방식에 있다. 율스만은 아날로그 방식에 의한 정교한 아날로그 합성이고, 사진 수업은 디지털 방식에 의한 손쉬운 아날로그 합성이라고 할 수 있다. 사진수업에서 포토 몽타주 형식은 이미지의 재배열을 통한 재창조된 결과물로서 시간과 공간의 개념을 확장하고 있다.

사진 이미지는 카메라 프레임을 통해 삶의 한 단면을 잘라 보여주는 것이었다. 사진은 기계적인 눈으

로 만들어지는 한 장의 이미지 그 자체로 회화와 구별된다. 전통적인 사진이 지닌 특성을 이용한 사진가들과 달리 자신의 작품에 연속성을 부여한 작가로 듀안 마이클이 있다. 그는 시간의 흐름에 따라 이야기를 진행시켜 연속사진의 개념을 정립했다. 연속사진(Sequence Photo)이란 공간상으로는 카메라의 거리나 방향, 각도 등은 그대로 유지시킨 상태에서 카메라를 정지시켜 놓고 잠시 시간의 흐름대로 연속적으로 찍는 사진을 말한다. 이러한 연속사진은 하나의 짧은 이야기로 표현된다. 초기 연속사진은 5~6장으로 구성되는 짧은 내용을 담았으며 후기에는 26장짜리 연속사진을 촬영하였다. 현재는 광고나 영상을 통해 이러한 형식을 흔히 볼 수 있지만 그 당시에는 새로운 이미지 표현방식이었다.



[그림 2] '우연한 만남' 듀안 마이클 작품 (1970)

듀안 마이클의 연속사진은 사진교육 프로그램에서 실제로 적용되어 실행되고 있다. 사례 2에서 '4컷 사진 만들기'가 그 예시 중 하나이며 미리 상상한 생각을 스토리보드에 그린 다음 상황을 연출해 사진으로 이야기를 전개시켜 진행한다. 사진수업에서의 연속사진은 자신의 생각을 서사적인 이야기의 흐름에 맞게 구성할 수 있어 창의적 표현범위가 확장될 수 있다는 장점이 있다.

카메라에서 저장역할을 했던 필름이 CCD로 교체되면서 디지털 카메라를 탄생시켰다. 디지털 카메라의 등장은 수많은 이미지의 생산과 다양한 콘텐츠 구현을 가능하게 해 촬영자의 생각을 마음대로 표현할 수 있게 되었다.

사진교육에서 기존의 촬영, 현상, 인화의 과정이 디지털화 되면서 이미지를 다루기 쉬운 형태가 되었다. 즉, 카메라로 촬영함과 동시에 결과물 감상이 가

능해진 것이다. 이러한 형태는 수많은 이미지를 촬영 및 저장하고, 참여자가 콘텐츠를 원하는 형태로 생산이 가능하도록 했다.

사진교육은 촬영과 감상이 주를 이루었던 기존의 한계를 넘어서 사진을 활용한 교육으로 스펙트럼이 확장되어 진행되고 있다. 사진을 활용한 교육의 출발점은 카메라를 기록 및 재현의 장치보다 생각의 표현도구로 인식한다는 점이다. 표현도구로서 카메라의 활용은 디지털 기술의 발달에 힘입어 새로운 형식의 콘텐츠를 빠르게 생산해내고 있는 중이다.

사진교육은 스토리텔링과의 만남에 주목하고 있다. 사진교육에서 스토리텔링의 적용은 참여자의 생각과 감정에 대한 표현을 이야기 형식을 통해 자연스럽게 전달할 수 있다. 또한 참여자는 기존의 전달방식을 확장시킨 범위에서 정보의 가치를 선택하여 개인의 감동과 재미를 더할 수 있다.

3.2. 사진교육에서 스토리텔링의 사례 및 분석

사례	학년	수업시간	학생수	수업형태	모둠형태
사례 1	6학년	80분	35명	계발활동	5명/ 7모둠
	5,6학년	80분	10명	동아리	3-4명/ 3모둠
사례 2	6학년	80분	20명	계발활동	4명/ 5모둠
사례 3	3학년	80분	28명	계발활동	4명/ 7모둠
사례 4	6학년	80분	25명	계발활동	4-5명/ 6모둠

[표 1] 학교 수업 현황

본 프로그램은 초등학교에서 진행되고 있는 사진교육을 바탕으로 사례를 분석하였다. 수업은 스토리텔링을 적용한 4개의 프로그램이 제시되어 있다. 초등학교 수업은 1차시당 40분으로 구성되어 있다.

3.2.1. 사례 1_ 사진몽타주 제작하기

사례 1은 모둠별 구성원 간에 신체의 일부를 촬영하여 하나의 이미지로 재구성해 보는 작업이다. 체계적인 이미지 완성을 위해 미리 스토리보드를 작성한다. 구성원들이 최대한 참여할 수 있도록 스토리보드를 계획한다. 이 과정은 구성원들 간의 아이디어와 생각들을 나누고, 공유된 이야기를 바탕으로 하나의 이미지를 창조시킨다. 촬영자는 어떻게 촬영하느냐에 따라 다양한 이미지를 얻을 수 있다. 새로운 구성을 통해 우리가 가지고 있는 신체적 장점을 살릴 수 있으며, 반대로 우리가 가지고 있는 신체적 약점을 보

완할 수도 있다. 또한 신체의 과장을 위해 카메라의 위치를 다르게 하여 로우앵글과 하이앵글로 촬영할 수 있다. 신체와 카메라간의 거리를 조절하여 원근감을 이용해 촬영할 수도 있다. 완성된 작업은 사진몽타주4) 형식과 비슷하며, 내가 원하는 대로 이미지를 조작하고 변형할 수 있는 특징을 지닌다. 이 작업을 통해 상대방과의 친밀감을 형성시키고, 새로운 시각적 접근을 바탕으로 지각능력 및 인지력을 향상시킬 수 있다.

수업내용은 1차시에는 스토리보드 작성하고, 그것을 바탕으로 신체에 관한 사진을 촬영해본다. 2차시에는 프린터기로 촬영한 사진을 인화하고, 그것으로 이미지를 재구성해본다. 재구성한 이미지를 통해 모듈별 순서대로 발표를 해본다. 그리고 모듈 별로 인화 가능한 사진의 장수를 미리 정해서 수업이 원활하게 진행될 수 있도록 한다.



[그림 3] 얼굴을 중심으로 한 ‘사진 몽타주 제작하기’ 결과물

이 수업의 교육과정은 계발활동으로 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도에 위치한 양지초등학교 6학년 학생 35명이며 5명씩 7모둠으로 진행하였다. 구성원들은 얼굴을 중심으로 촬영하였으며 촬영대상과의 거리가 유지되어 있다. 또한 신체의 일부를 확대하거나 다른 각도로 촬영하여 이미지의 과장을 통해 재구성 한 이미지이다.



4) 사진을 서로 결합하여 조립하는 일을 ‘사진몽타주’라 부른다.

[그림 4] 신체를 중심으로 한 ‘사진 몽타주 제작하기’ 결과물

이 수업의 교육과정은 동아리로 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도에 위치한 장자초등학교 5, 6학년 학생 10명이며 3~4명씩 3모둠으로 진행하였다. 구성원들은 자신의 신체 중 가장 자신 있는 부분을 확대 및 축소하거나 다양한 각도로 찍어 재조합하여 이미지를 완성하였다. 촬영자가 촬영대상과의 거리를 다양한 시각으로 접근함으로써 재미있는 이미지가 구성되었다.

3.2.2. 사례 2_4컷 사진 만들기

사례 2는 4컷의 사진 안에 기발하고 재미난 이야기를 구성해보는 수업이다. 학생들은 4컷의 사진 안에 하나의 주제로 이야기를 만든다. 이야기를 중심으로 스토리보드 작성하며, 이것을 바탕으로 촬영을 진행한다. 드라마나 TV와 같은 긴 호흡의 시나리오를 통해 시청자는 즐거움을 얻는다. 그 시나리오는 발단, 전개, 절정, 결말의 이야기 구조로 구성되어 있다. 4컷 사진에도 이러한 즐거움의 요소와 서사적이며 반전의 순간이 필요하다. 이러한 구성을 만들기 위해 장면과 장면 간에 빠른 전개로 이야기가 진행된다. 반면에 영상은 1초에 24프레임으로 구성되어 있다. 영상의 장면과 장면을 순서대로 배열하면 같은 느낌의 순차적인 이미지 구성이 된다. 그러므로 사진의 장면간의 빠른 전개는 영상과 구별된다. 감상자는 사진의 장면사이에서 느껴지는 시·공간의 간격을 통해 상상력과 호기심을 제공한다. 이러한 상상력과 호기심이 사진에 재미를 더해준다.



[그림 5] ‘4컷 사진 만들기’ 결과물

이 수업의 교육과정은 계발활동으로 2차시(80분)

로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도에 위치한 진가 초등학교 6학년 학생 20명이며 4명씩 5모둠으로 진행하였다. 작품내용은 학교에 나타난 기괴한 외계인에 맞서 싸우다 오히려 공격을 당한다는 내용이다. 장면과 장면에 대한 전환이 자연스럽게 카메라 각도가 안정적이다. 또한 구성원들의 적극 참여로 인해 작품에 대한 수준이 높아졌다.

수업순서는 1차시에는 스토리보드 작성하고, 그것을 바탕으로 장면을 연출해 4컷의 사진을 촬영해본다. 2차시에는 촬영한 사진을 인화하거나 또는 카메라 파일을 컴퓨터에 옮겨 모둠별 순서대로 발표를 한다.

위 수업을 대상의 연령이나 특성을 고려하여 4~15 컷으로 늘려서 수업을 진행할 수도 있다. 예를 들면 중·고등학생은 초등학생보다 카메라에 대한 기술이나 장면 연출에 대한 수준이 높다. 그러므로 사진의 컷 수를 늘려서 진행하는 것이 수업난이도 면에 있어서 적당한 것으로 보인다.

3.2.3. 사례 3_한 장의 사진으로 앞 뒤 장면 만들기

사례 3은 한 장의 사진을 기준으로 앞과 뒤 장면 이야기를 구성해보는 수업이다. 강사는 일정한 규칙 없이 선택한 사진 한 장을 구성원들에게 나눠준다. 강사는 참여자의 연령을 고려하여 사진의 수준을 결정하는 것이 좋다. 사진의 주제는 정해져 있지 않으나 추상적인 것과 은유적인 사진보다는 어떠한 상황을 구체적으로 알 수 있는 사진으로 미리 선택한다. 인물이 특정한 상황에 놓인 사진은 읽기 쉽기 때문에 난이도가 낮은 편에 속한다. 반대로 은유적이거나 추상적인 사진, 접사로 촬영한 사진은 사진을 유추하기 어렵기 때문에 난이가 높은 편에 속한다. 또한 환경에 따라 유동적으로 수업을 진행할 수도 있다. 참여자 특성을 고려하여 한 장의 사진으로 앞 뒤 이야기를 글로 써 볼 수도 있다. 그리고 한 장을 늘려 두 장의 사진 사이에 들어갈 상황을 상상하여 사진으로 찍어볼 수 있다. 촬영자는 프레임이라는 틀을 통해 삶의 한 단면을 보여준다. 이 수업은 이러한 한계를 넘어서 프레임 밖의 영역에서 일어날 법한 일을 상상하고, 그것을 사진으로 표현할 수 있다. 이 수업에서는 참여자는 이야기라는 연결고리를 통해 연관성이 있는 사진으로 구성한다. 이를 통해 창의적 표현 능력을 향상시킬 수 있다.



[그림 6] ‘한 장의 사진으로 앞 뒤 장면 만들기’ 결과물

이 수업의 교육과정은 계발활동으로 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도에 위치한 진가 초등학교 3학년 학생 28명이며 4명씩 7모둠으로 진행하였다. 수업순서는 1차시에 모둠별로 한 장씩 연관성이 없는 사진을 나눠주고, 앞 뒤 장면을 상상해 보도록 한다. 그리고 나서 상상한 이야기를 스토리보드에 구체화시키고, 그것을 바탕으로 앞 뒤 장면을 촬영해본다. 2차시에는 모둠별 촬영한 사진 파일을 컴퓨터로 옮겨 순서대로 발표를 한다.

작품내용을 살펴보면 먹이를 구하러 간 엄마는 오랫동안 돌아오지 않아서 너무 배가 고팠지만 결국 엄마를 만나서 즐겁게 뛰어놀았다는 내용이다.

위 수업은 사진 배치에 따라 이야기 흐름을 고려하여 다양한 내용설계가 가능할 것으로 보인다. 예를 들면 위 수업은 한 장의 사진만 제시했지만 두 장 이상의 사진으로 이야기를 구성해보는 방식도 가능할 것이다. 또한 수업을 설계할 때 나누어 줄 사진을 미리 정해놓지 말고 구성원들이 이전에 찍은 사진을 활용할 수도 있다.

기존방식이 일방향적인 이야기 구조라면 위의 수업 방식은 디지털 환경에 적합한 양방향적인 이야기 구조라고 할 수 있다. 이 방법은 사용자에게 구성방식에 대한 선택을 주어 각기 다른 경험을 할 수 있도록 돕는다.

3.2.4. 사례 4_움직이는 사진 제작하기

사례 4는 어떠한 사건을 중심으로 서사적으로 이야기를 전개시켜 사진으로 제작해보는 것이다. 구성원 간에 공동으로 만들어진 이야기를 바탕으로 스토리보드를 제작한다. 스토리보드를 그리게 되면 구체

적인 상상이 가능함으로 사진으로 구체적으로 표현하기에 좋은 방법이다. 이를 바탕으로 사진을 시간의 흐름에 맞게 서사적으로 표현해볼 수 있다. 이러한 형식은 기승전결의 구조에 맞게 이야기가 구성되어 있어 재미를 제공한다. 그리고 연속된 이야기의 장면을 띄엄띄엄 찍으면 동작이 간헐적으로 기록되므로 움직임이 부자연스럽게 보이는 효과를 얻을 수 있다. 마치 옛날 무성영화와 같은 똑똑 끊기는 느낌을 얻을 수 있다. 애니메이션에서는 이러한 기법을 픽셀레이션⁵⁾이라고 한다. 픽셀레이션의 효과를 이용하면 다양한 결과를 얻을 수 있다. 실제로는 불가능한 일을 가능하게 하고, 장면과 장면 사이에 일어나는 일을 상상하게 해 재미를 준다. 이러한 효과를 장면 중간마다 적용시킨다면 흥미를 유발시킬 수 있다.



[그림 7] '움직이는 사진 제작하기' 결과물



[그림 8] '움직이는 사진 제작하기' 결과물

이 수업의 교육과정은 계발활동으로 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 충북에 위치한 초평초등학교 6학년 학생 25명이며 4~5명씩 6모둠으로 진행하였다. 수업순서를 살펴보면 1차시에는 이야기 구상을 위해 스토리보드를 그려본다. 그리고 스토리보드 순서대로 각 장면을 연속적인 흐름에 맞게 촬영한다. 2차시에는 모둠별 촬영한 사진 파일을 컴퓨터에 옮긴다. 강사는 사진을 빠른 속도로 보여주거나 학생들의 작품을 무비메이커로 간단히 편집을 해 움직이는 사진으로 제작하도록 한다. 그리고 나서 제작

5) 피사체로 사람을 이용하는 애니메이션 기법으로 다른 애니메이션보다 더 유머스러운 것이 특징이다. 예를 들면 사람이 땅에서 솟거나 끼이는 것처럼 만들거나 사람이 벽을 통과하는 장면 등을 만들 수 있다. 픽셀레이션의 대표작품으로는 노먼 맥라렌(Norman McLaren)의 <이웃들, 1952>이 있다.

한 결과물을 함께 감상한 후에 자신의 생각이나 느낌을 나누는 시간을 갖는다.

그림 7의 작품내용은 게임에서 일어날 법한 일을 현실에서 재현했다. 게임의 효과를 더하기 위해 칠판에 직접 게임에 나오는 텍스트나 이미지를 그려 넣어서 대상의 움직임과 함께 이야기를 재미있게 표현했다.

그림 8의 작품내용은 픽셀레이션의 기법을 활용해 바닥을 인간 청소기처럼 끌고 다니거나 공중 부양하듯이 하늘을 날아다니는 장면을 촬영했다. 픽셀레이션 기법을 최대한 극대화하기 위해 카메라를 고정시킨 상태로 촬영대상의 움직임을 부각시켜 영상으로 표현했다.

스토리텔링을 적용한 사진교육 프로그램 사례를 종합해보면 디지털 기술의 발달은 많은 변화를 가져왔다. 이러한 변화에 따른 전자매체의 등장은 과거 아날로그 시대에 비해 사용자가 수많은 콘텐츠를 처리할 수 있으며 쉽고 빠른 콘텐츠의 조합이 가능해졌다. 또한 사용자는 기존에 한 방향으로 이루어지던 콘텐츠 구조에서 진행방향이나 방법 등을 직접 선택할 수 있게 되었다.

이러한 측면에서 볼 때 사진교육 프로그램에서의 스토리텔링 적용은 참여자들이 수업의 진행방향이나 방법 등을 직접 선택하게 해 수업에 대한 참여도나 이야기의 몰입도를 높일 수 있다는 장점이 있다.

또한 사진교육에서 디지털 콘텐츠의 활용은 '상호작용성'이라는 개념으로 접근할 수 있다. 이것은 인터랙션이라는 새로운 유형을 스토리텔링을 활용하여 제시함으로써 사진교육의 새로운 가능성과 방향성을 제안할 수 있다.

4. 결론

문화예술교육은 전 세계적으로 문화와 예술에 대한 관심이 급증하면서 교육의 중심으로 떠오르고 있다. 정부는 이러한 변화를 반영하여 문화예술교육정책을 수립하게 된다. 한국문화예술교육진흥원에서는 2010년부터 문화예술교육으로서 사진교육을 초등학교에서 중, 고등학교로 점차 범위를 넓혀 시행하고 있다. 그리고 2013년부터 노인을 대상으로 한 복지관에 사진교육을 추가하여 시행할 예정이다. 이러한 문화예술교육 정책이 자리를 잡아가고 있는 배경에는 상상력과 창의성에 대한 관심과 함께 이미지 리터러시의 중요성이 증대되었기 때문이다.

사진교육에서의 이미지 리터러시는 문학이 가진

한계를 넘어서 디지털 이미지를 기반으로 한 넓은 의미의 스토리텔링을 포함하는 것이 가능하다. 스토리텔링은 전자매체와의 결합을 통해 큰 힘을 발휘하고 있다. 이는 전자매체의 발달로 이미지를 쉽고 빠르게 저장 및 전송할 수 있는 환경이 되었다는 것이다. 이러한 변화는 사진교육 프로그램에서 새로운 형태의 콘텐츠로 제작이 용이해졌다는 의미이기도 하다. 이러한 디지털 환경에서의 다양한 콘텐츠 접근 방식은 창조적 융합을 가능하게 만들었다. 그러나 스토리텔링 교육방법은 사진교육에 대한 새로운 가능성을 보여주고 있지만 아직까지는 이에 대한 연구가 미비한 실정이다.

본 연구는 사진교육에서 스토리텔링의 유용성을 제시하고자 하였다. 스토리텔링이 적용된 사진교육 프로그램 사례를 분류하여 나누고, 사례분석을 통해 사진교육으로의 가능성과 유용성에 대해 밝히고자 하였다.

그 결과 스토리텔링을 적용한 사진교육은 참여자 측면에서 볼 때 다양한 접근방식을 통해 새로운 형태의 콘텐츠 제작이 가능해졌다는 점에 의의가 있다.

마지막으로 사진교육에서 인터렉션이라는 새로운 유형 제시는 사진교육의 영역 확장을 위해 필요하다. 스토리텔링을 적용한 사진교육 프로그램에서 디지털 이미지의 활용은 '상호 작용성'이라는 개념을 정립하는데 중요한 요소이다. 스토리텔링을 적용한 사진교육은 이러한 측면에서 의미를 가질 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김민숙 (1985). 현대사진순례 5: 제리 울스만 Jerry N. Uelsesmann. 『미술세계』 .
- 김양욱, 김종훈, 박준 (2009). 흥미도를 반영한 인터랙티브 디지털 스토리텔링. 『HCI 2009 학술대회』 , 508-511.
- 서울문화재단 (2011). 서울국제창의예술교육 심포지엄: 예술교육으로 창의교육의 변화를 이끈다. 『대중서사연구』 , 24, 420-427.
- 석문주, 권덕원, 오지향 (2010). 국내 문화예술교육 프로그램의 현황 및 분석. 『음악과 민족』 , 40, 206-207.
- 스콧 맥클루드, 김낙호 역 (2002). 『만화의 이해』 . 지성사.
- 유네스코 문화예술대회 (2010). 「문화예술교육 세계대회」 자료집.
- 이경률, 공주희 (2010). 사진 이미지 리터러시 교육의 필요성과 가능성. 『한국사진학회』 , 23호, 8-9..
- 임남숙 (2011). 「스토리텔링을 활용한 디자인교육. 『예술교육연구』 , 9(1), 145-160.
- 최봉림 (2003). 세계 사진사 32장면 (1826~1955). 『디자인하우스』 .
- 최시한 (2009). 스토리텔링 교육의 방법 모색. 『대중서사연구』 , 24, 423.
- 현혜연 (2010). 사진교육의 새로운 대응: 대중교육, 문화교육으로서의 가능성. 『한국사진교육 100주년 기념 학술심포지엄 자료집』 .
- <http://ko.wikipedia.org/>
- <http://terms.naver.com/>
- <http://www.uelsmann.net/>