
안녕하세요. 저는 이가원입니다.

저는 제가 향유 할 수 있는 다양한 것들에 많은 관심을 두고 있습니다.

그런 제게 있어 영상은, 애정하는 것들에 대한 열정을 마음껏 털어놓을 수 있는

가장 효과적인 소통 방식이었습니다.



Lee Kawon
이가원

010-2468-7473
kawonfilm@gmail.com
vimeo.com/kawon
@kawonfilm

2018-2021

계원예술대학교 영상디자인과

Kaywon University of Art & Design Moving Image Design

27회 계원 조형 예술제 우수작품 선정

27th Kaywon Degree Show Excellent work

Film · Photo · Design · 2D Animation · Interactive

After Effect

Illustrator

Directing

Premiere pro

Zbrush

D.O.P

Photoshop

Cinema 4D



01
MOTION

02
FILM

04
INTERACTIVE

03
PHOTO



우리는 왜 인터넷에서 친구를 찾아야만 했을까 Why did we have to find friends in the Internet?

2020 · 5min · color · documentary

기획 · 연출 · 제작



어린 시절, 인터넷을 통해 비밀스러운 취미를 가지며 성장한 남매

왜 우리는 인터넷에서 친구를 찾아야만 했을까?

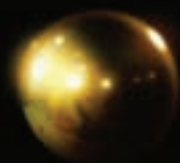
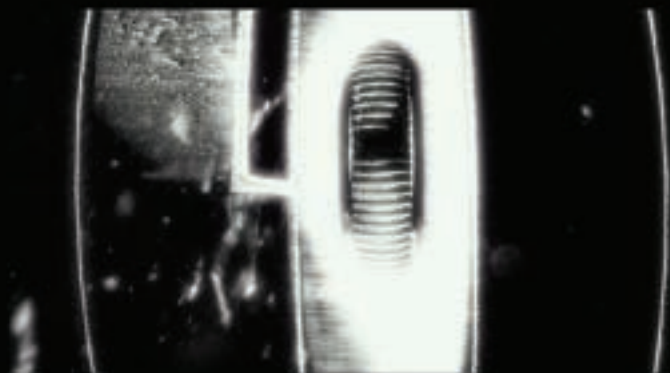
유경과 가원은 애정 어린 과거를 회상하기 시작하는데...



같은 학교, 같은 과에 재학 중인
누나(유경)과 동생(가원)이 졸업작품 팀이 되어 제작한 작품
<우리는 왜 인터넷에서 친구를 찾아야만 했을까>는
서로의 유년기를 회상하며 추억의 가장 많은 부분을 차지한
'인터넷 커뮤니티 활동'에 대해 회고하는 이야기이다.

인터넷 문화와 활동을 해보았던 사람들이라면
누구나 공감할 수 있는 보편적인 이야기이자
온라인 활동을 해보지 못한 관객들도 새롭고 신선한 이야기에서
즐거움을 찾을 수 있을 것이라 생각한다.







SOPHIA NIGHTMARE

2020 · 3min · color · Experimental Animation

기획 · 연출 · 제작



올레프 박사의 '와이엇 꿈 사무소'는 악몽을 의뢰받고 치료하는 사무실입니다.

원인을 알 수 없는 악몽에 시달려 잠을 설치는 소피아는

올레프 박사에게 치료를 의뢰하기로 합니다.

소피아는 눈을 떴지만 과연 이 악몽으로부터 벗어날 수 있을까요?



<코렐라인>, <웨이 형제>, <La casa Lobo> 등

크리피한 스톱모션 작품들을 오마주하여

새롭고 추상적인 방식으로 재해석 하였다.

악몽의 이미지를 효과적으로 표현하기 위해

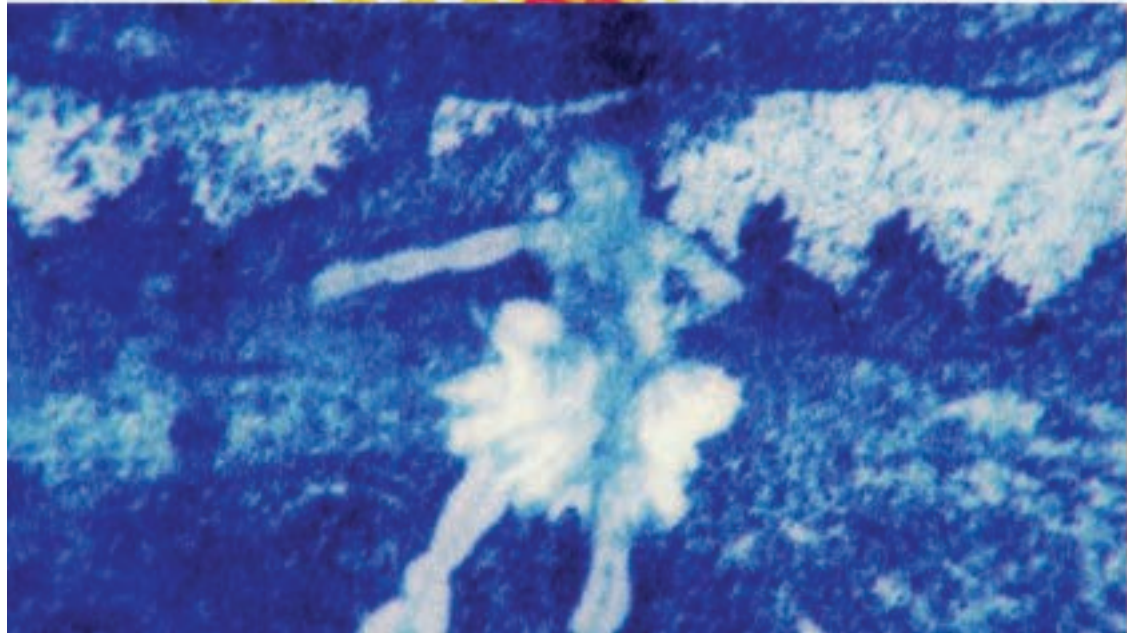
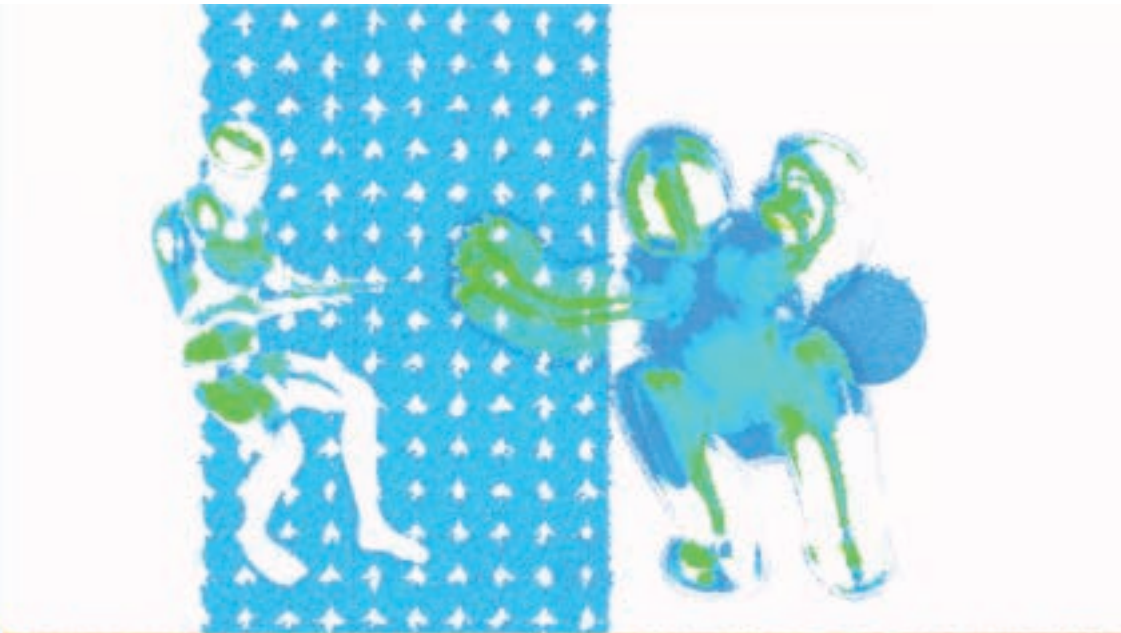
드로잉과 3D 애니메이션을 활용한

고딕적인 무드의 연출 기법을 적극 활용하였으며

감상자가 악몽을 체험하는 듯한 느낌을 주기 위하여

시각과 청각을 기이하게 자극할 수 있는

톤앤 매너와 장면들을 활용하여 연출한 것이 특징적이다.





Shallow Grave

2019 · 5min · color · motiongraphic
연출 · 제작



영화 <Shallow Grave>의
오프닝 시퀀스 음성을
기하학적인 모션그래픽으로 재해석하였다.



I'M NOT
AFRAID TO
DECLARE

© 2008 NABUCCAH N. CO.

THIS COULD
HAVE BEEN
ANY CITY

© 2008 NABUCCAH N. CO.

If you have a heart, your heart is



© 2008 NABUCCAH N. CO.

They're all the same.



© 2008 NABUCCAH N. CO.

© 2008 NABUCCAH N. CO.



The Imitation Of Nature

2020 · 5min · color · short film
기획 · 연출 · 제작 · 촬영 · 미술 · 편집



지난 여름을 추억하는 승현은 거울을 통해
과거 아이들과 함께했던 계절의 풍경과 소리, 대지를 본떠 과거로의 여행을 시작한다.





ANTI SWAN LAKE

We live in various stereotypes that individuals have built up in their life.
It creates a safe zone that is familiar, however,
can also be prison bars that make you not look beyond.
Thinking outside the box,
we expressed our own lake of swans.

Anti Swan Lake

2019 · 2min · B&W · short film

기획 · 연출 · 촬영 · 편집



고전 발레작품 '백조의 호수'의 고착화된 프레임을

전복시켜 제작한 단편 필름



Sarvia Regina

2019 · color · digital

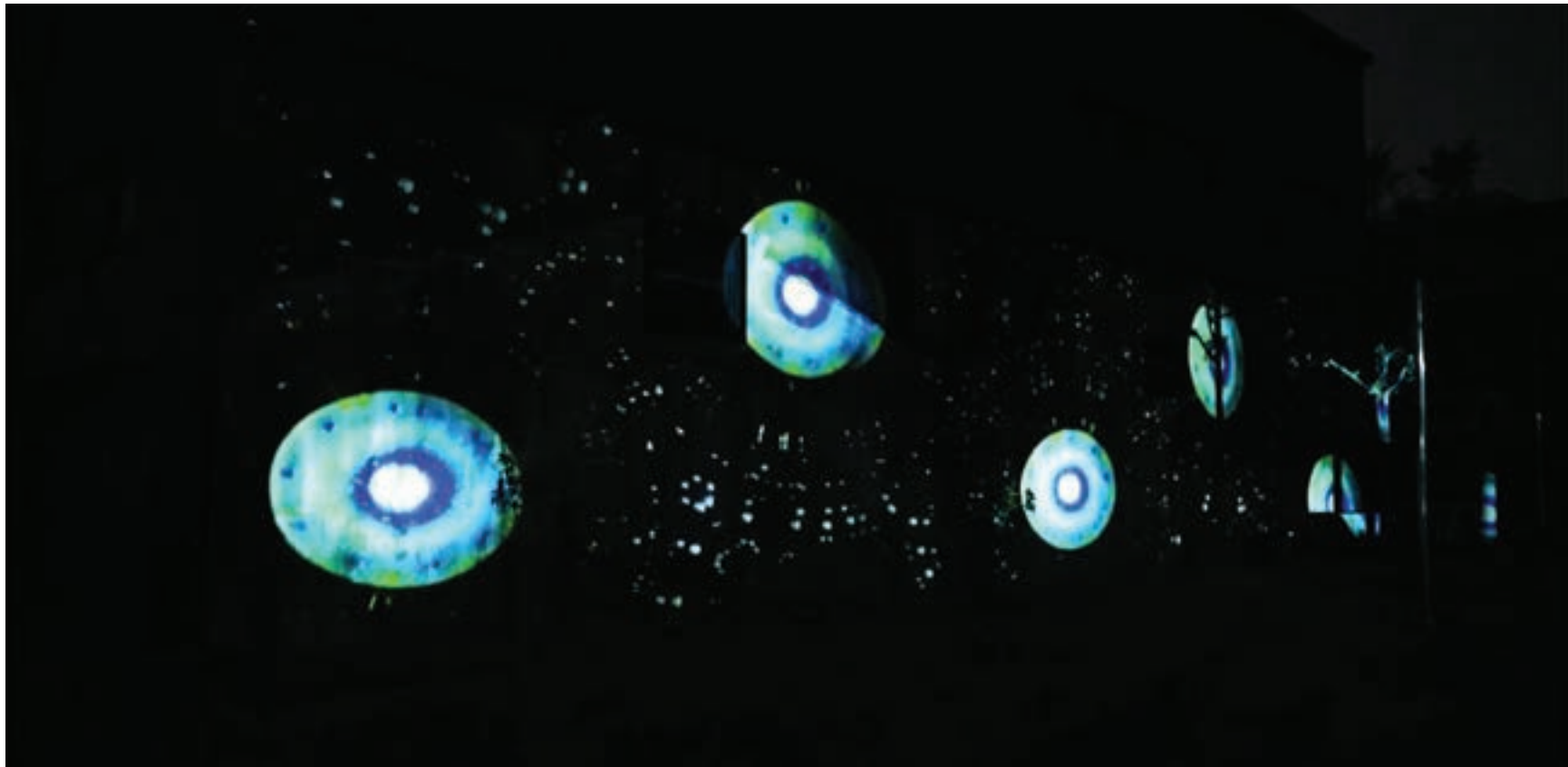
기획 · 연출 · 촬영 · 미술

세상의 끝과 죽음을 마주한 자매
그녀들을 품어준 숲에
마지막 작별을 고하기 시작한다.









COSMO 40 - Split

2020 · 5min · color · projection mapping
연출 · 제작

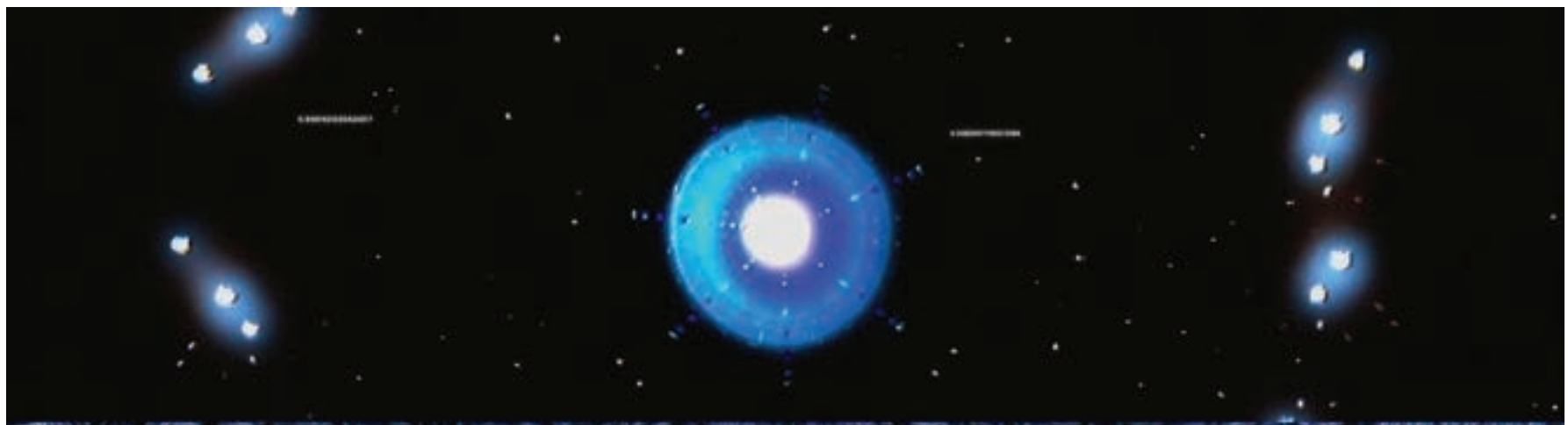


코스모 40 공장단지의 벽면에

프로젝션 맵핑 전시를 위해 '세포'를 주제로 영상 디자인을 진행하였다.

미디어 아티스트 '한요한' 교수님의 주도로 진행된 프로젝션 맵핑 전시이다.

우주를 의미하는 코스모의 메타포와, 이전의 거리감 있는 공간에서 특별한 공간으로 새롭게 재생시키고자 하는 코스모 40의 지향점을 본받아 세포들이 분열하고 결합하며 새로운 우주를 만들어내는 이미지를 형상화하여 제작하였다.





Over The Garden Wall

2020 · 1min · color · game trailer

개발 · 캐릭터 모델링 · 라이팅 · 레벨 디자인 · 편집



애니메이션 'Over The Garden Wall'를 게임으로 개발하고,
그에 대한 트레일러를 제작하였다.

Unreal Engine 4를 활용하여, 애니메이션 <Over The Garden Wall>

에피소드의 한 장면을 게임으로 구성하여 제작한 사용자 체험형 작품이다.

모델링 / 라이팅 / 레벨디자인 / 개발 등 전부 1인 제작으로 진행한 것이 특징이며

완성된 레벨에 대한 트레일러를 함께 제작하여 SNS 및 유튜브에 홍보를 게재하였다.



