

2024
Portfolio

황세미

2024
포트폴리오

4

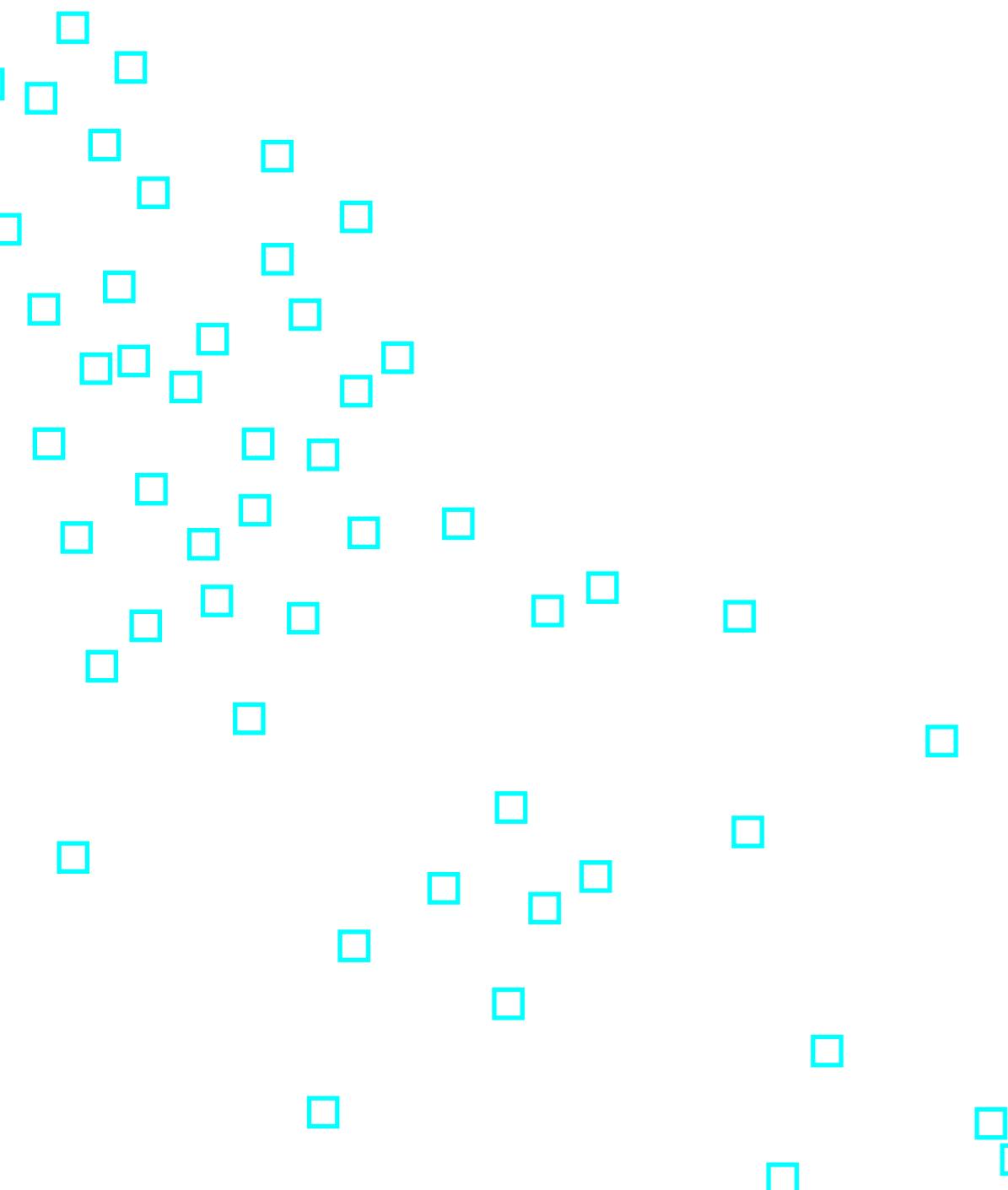
소개

그래픽 디자인을 기반으로 브랜딩의 전반적인 과정을 즐긴다.
사회의 다양한 변인이 브랜드와 사람들의 상호작용 방식, 트렌드에
미치는 영향에 주목하고 이를 시각화하는 방식에 흥미를 가진다.
맥락을 전달하는 과정에서 필요한 논리적 선택을 쌓아가는 과정을
선호하지만, 때로는 직관에서 오는 그래픽을 즐겨 사용한다. 최근에는
미디어와 웹 공간에서의 비주얼 중요성이 높아짐에 따라 3D, 코딩 등
다양하게 활용할 수 있는 방법에 대해 고민하고 있다.

<https://isseemii.github.io/seemi/>

목차

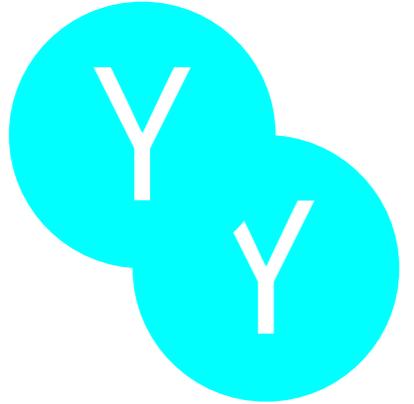
- 23' Studio yyyyynnn
- 22' Pickle!
- 21' Set-off
- 20' NoWHere Film Festival
- 21' 서울 순환
- 23' 이것은 원본입니까?
- 22' 리서치란 무엇인가 인터뷰
- 22' 회색지대
- 23' HIVCD 2023 졸업전시 웹사이트



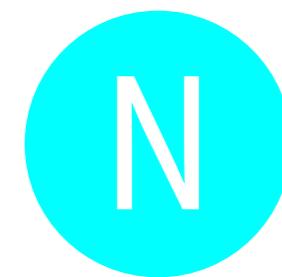
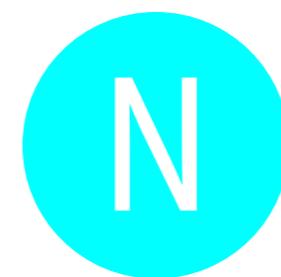
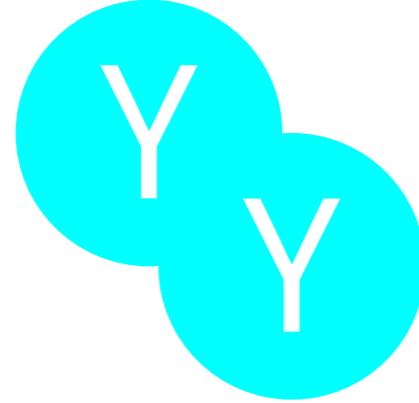
Studio yyyyynnn 브랜딩

브랜딩·그래픽 디자인, 2023

공간 디자인 스튜디오 yyyyynnn의 초기 리브랜딩을 담당했다. 기존 스튜디오·카페의 스타일을 유지하면서도 새로운 느낌을 표현하기 위해 로고 및 베리에이션을 디자인했다. 스튜디오 명함, 명패를 제작했으며 카페에서 사용하는 인쇄물 및 디지털 홍보물 디자인을 맡아 진행했다.



01



N

yyyyy nnn

yyyyy nnn

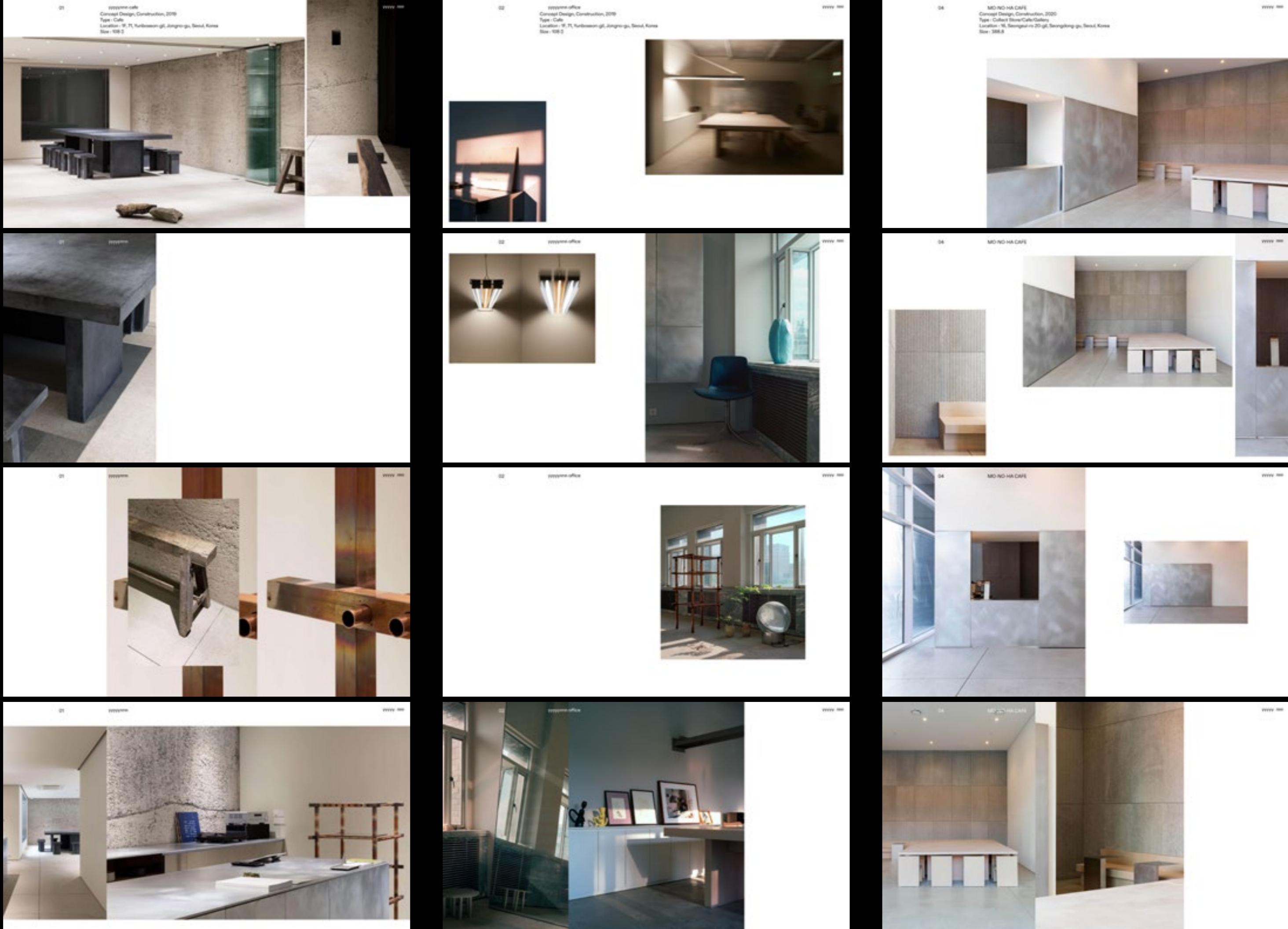
0.5A 8A A 8px] 60px

yyyyy nnn

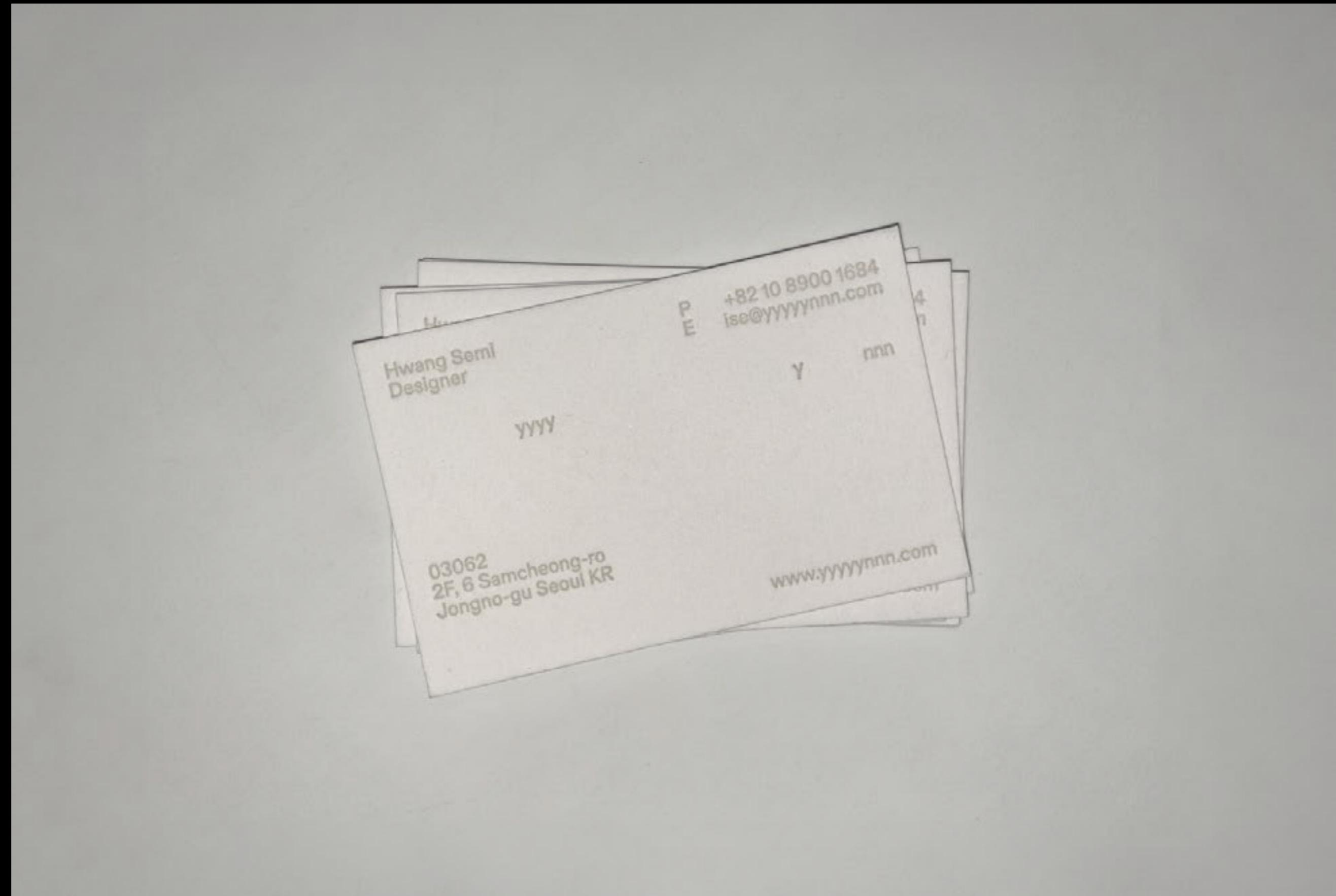
yn

y n

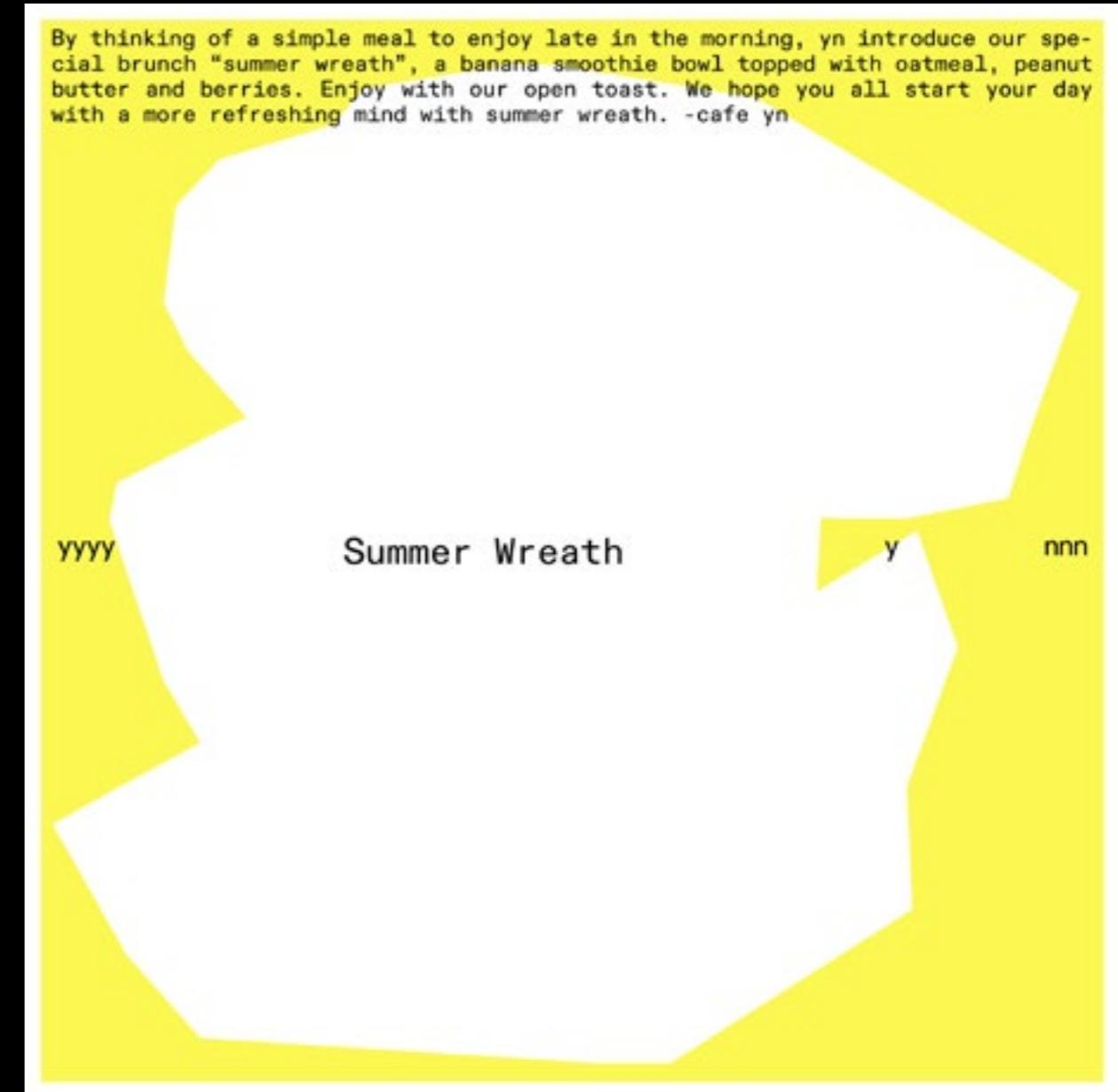
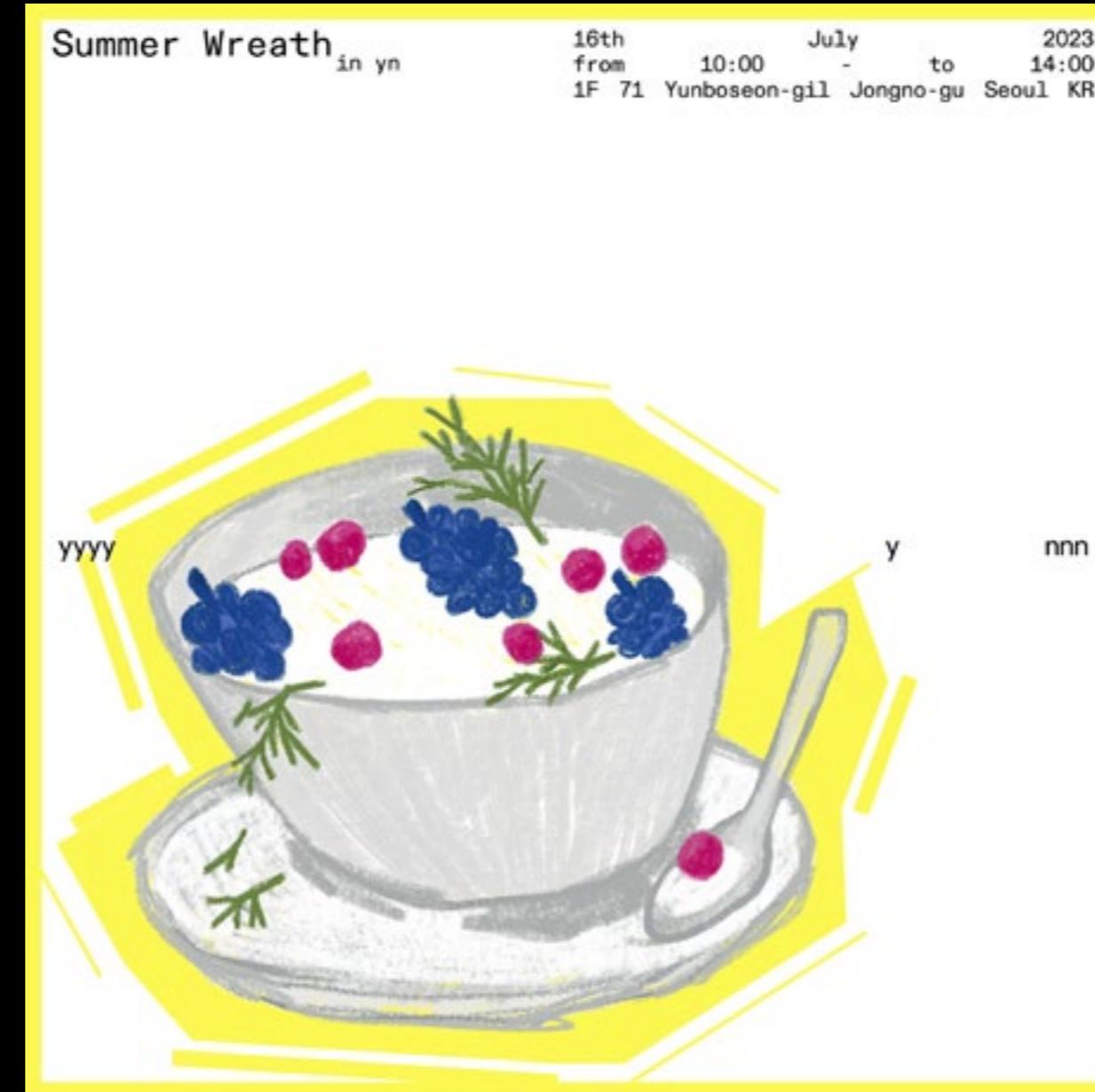
20A



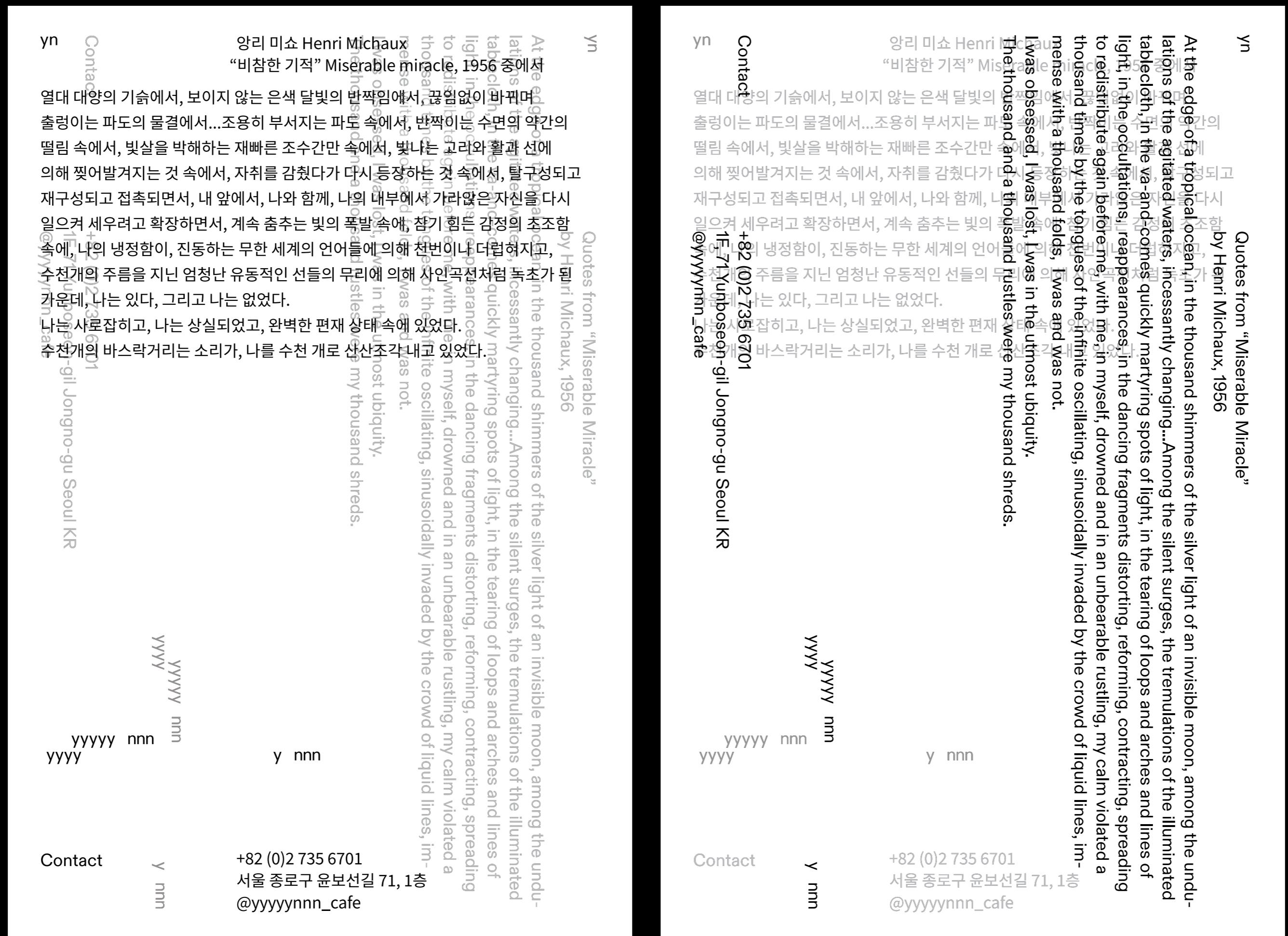
이미지 포트폴리오 for studio yn



명함, 85*55mm, 쿠션지 스노우화이트, 양면 레터프레스 for studio yn



인스타그램 홍보물 for cafe yn



엽서, 100*150mm, 컨셉트레이싱지, 먹1도 for cafe yn

Pickle!

UX 리서치 · 2D 그래픽, 2022

P

“우리의 일주일이 세상을 변화시킨다.” 블록체인 인증 제도를 도입한 아티클 큐레이션 서비스〈피클〉을 디자인했다. 개인의 성장이 모여 세상을 변화시킨다는 슬로건을 토대로 매주 새로운 주제로 아티클을 제시한다. 브랜드 로고, 디자인 시스템을 구축하는 브랜딩 포지션을 맡아 포스터, 배너를 비롯한 다양한 굿즈를 제작했다. 어플에 들어가는 브랜딩 요소와 타입을 전체적으로 정리해 브랜드의 통일성을 유지하고자 했다. 전시를 위한 어플 프로토타이핑을 맡아 진행했다.

C

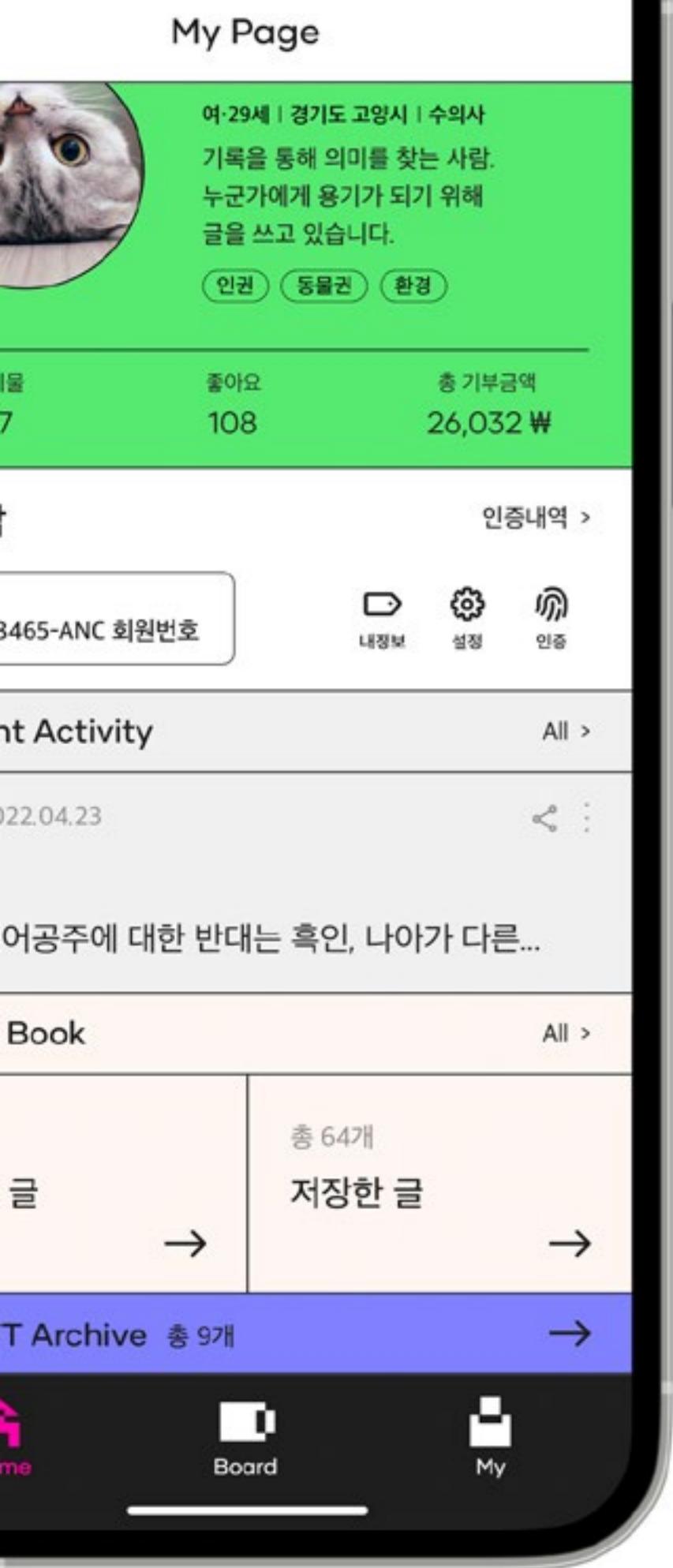
02

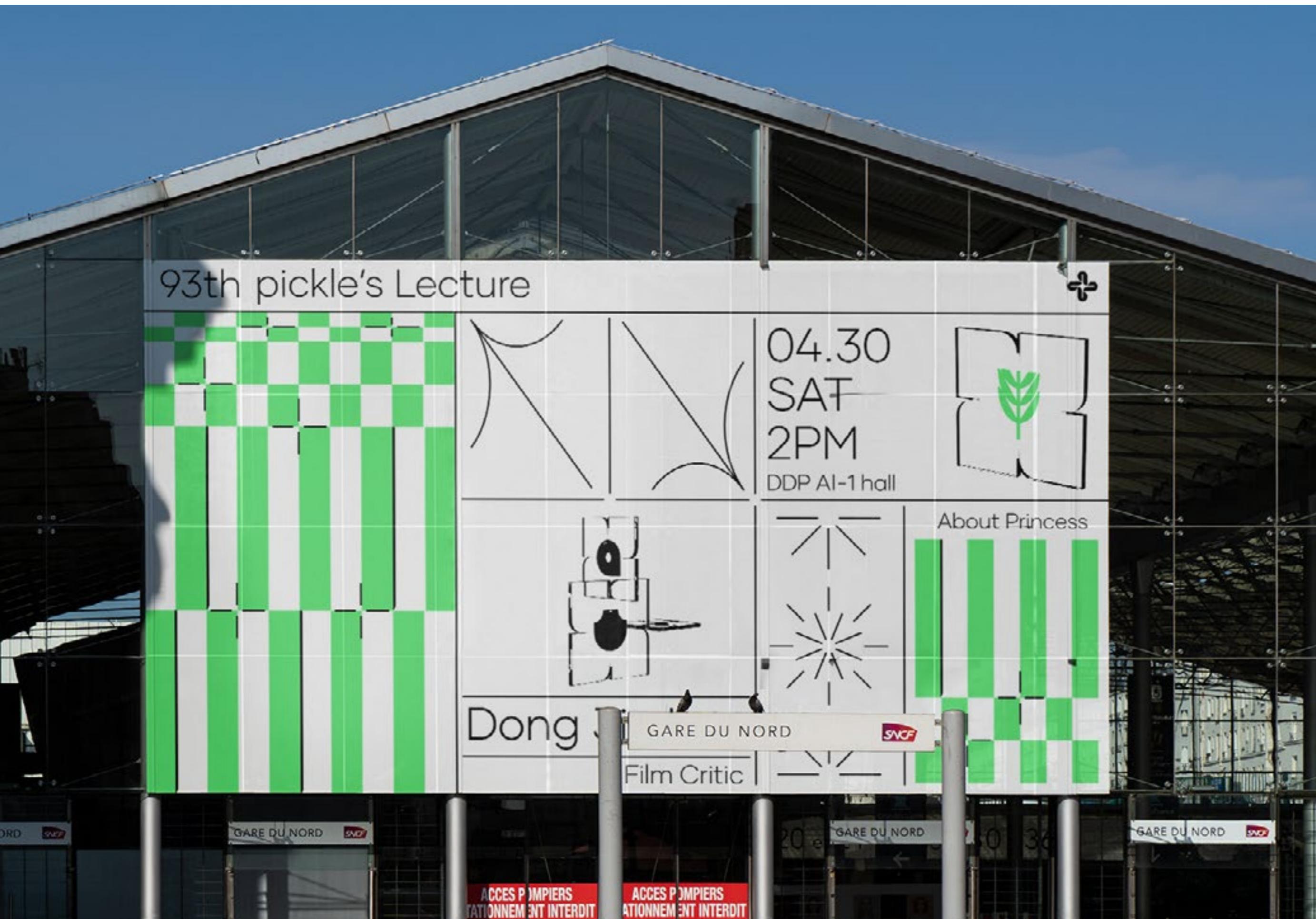
<https://vimeo.com/769573088>

I

E

!







play pickle!

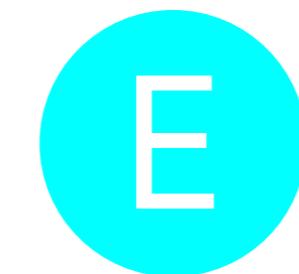
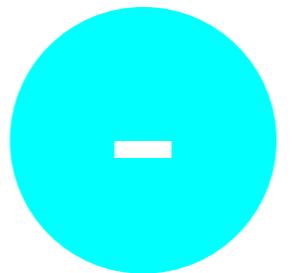
play
pickle!

Set-off

포스터/웹, 2021

나의 고등학교 친구들은 과거 고등학교 시절 추억을 가지고 웃고 떠든다. 특정 주제를 얘기하는 순간 터지는 웃음을 폭죽으로 치환해 메인 컨셉을 정하고, 각자 가지고 있는 스토리텔링의 주제를 형상화했다. 다섯 명이 모두 다른 색으로 각자 개인의 아이덴티티를 가짐을 보인다. 이를 토대로 다섯 명의 기억을 보여주는 포스터와 전체 포스터를 제작했고, 인터뷰와 오브제를 웹의 형태로 구성해 전시했다.

03



<https://vimeo.com/743301415>

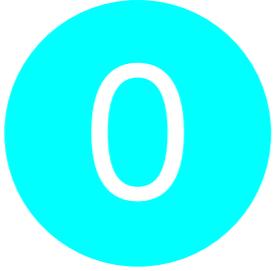




나우히어영화제 브랜딩

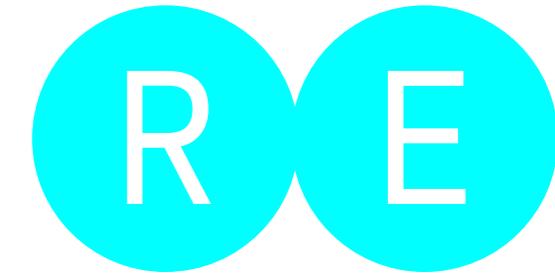
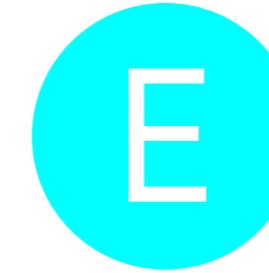
브랜딩·포스터 디자인, 2022

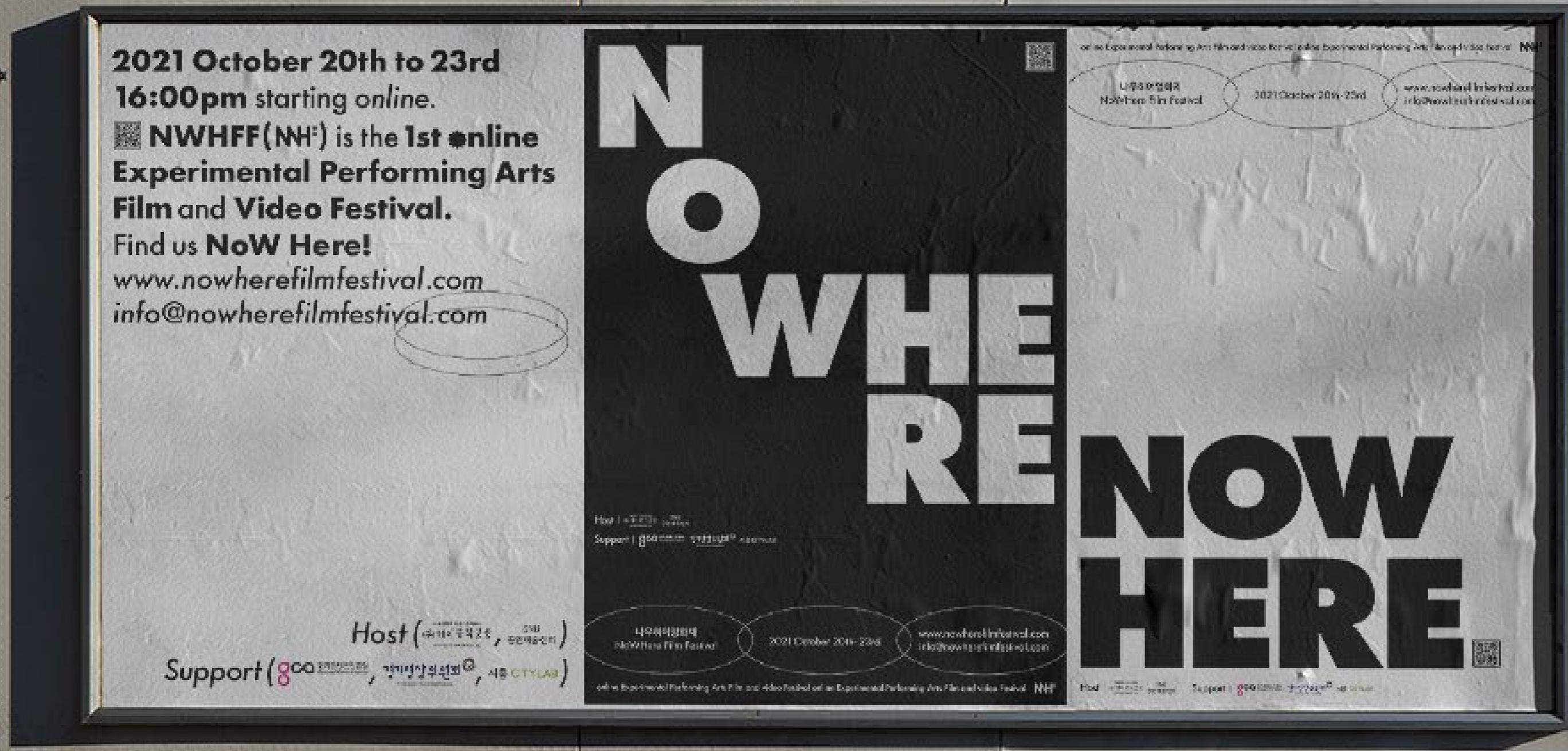
서울대학교 산하 나우히어영화제(NoWhere Film Festival)의 첫 번째 영화제 브랜딩을 기획하고 로고, 포스터, 웹 등을 제작했다. 브랜드 홍보를 위해 접근성과 정보 전달이 용이한 모노톤의 타입 포스터를 구상했다. Now&Here, No Where의 중의적 의미를 내포하는 실험 영화제를 표현했다.



04

<http://www.nowherefilmfestival.com>





2021 October 20th to 23rd

16:00pm starting online.

**■ NWHFF(NH²) is the 1st online
Experimental Performing Arts
Film and Video Festival.**

Find us Now Here!

www.nowherefilmfestival.com

info@nowherefilmfestival.com

Host (

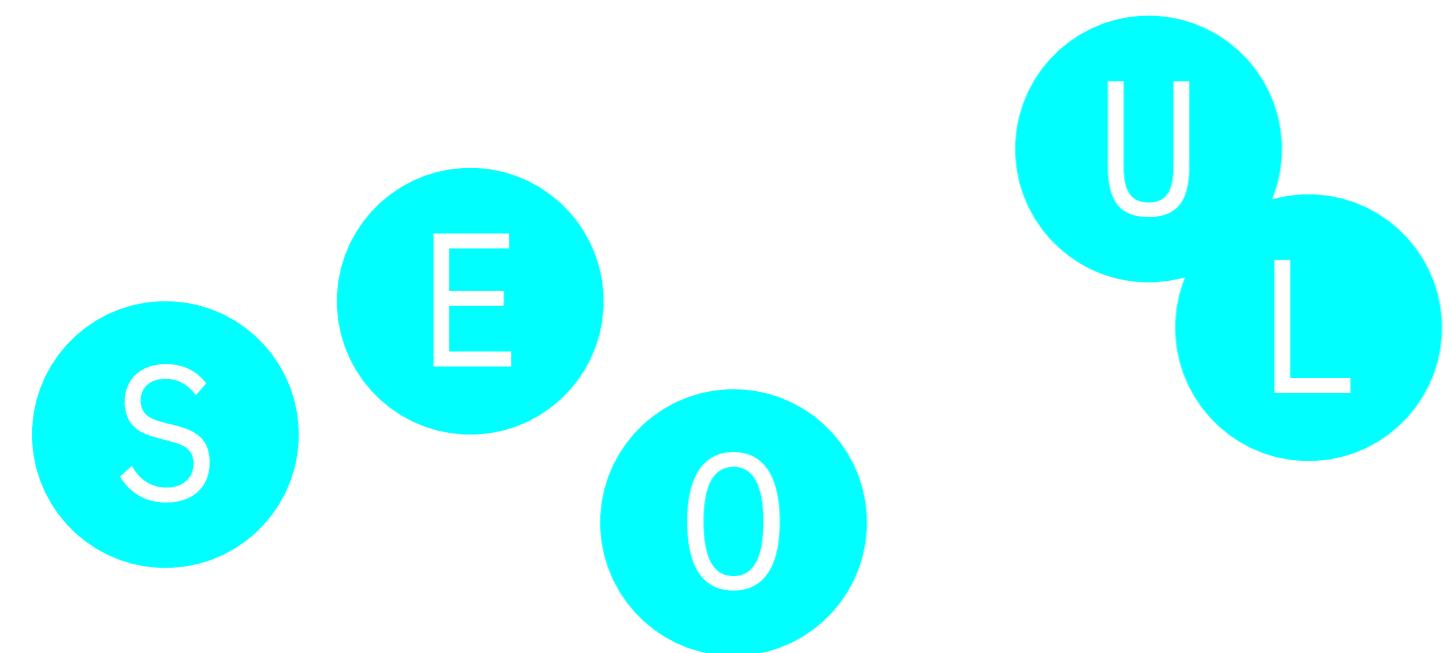
Support (

8go



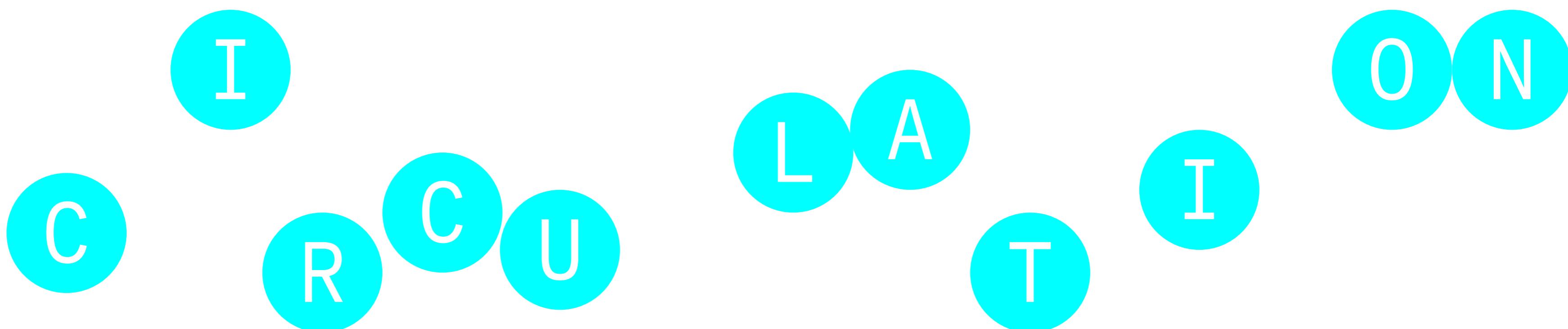
서울 순환

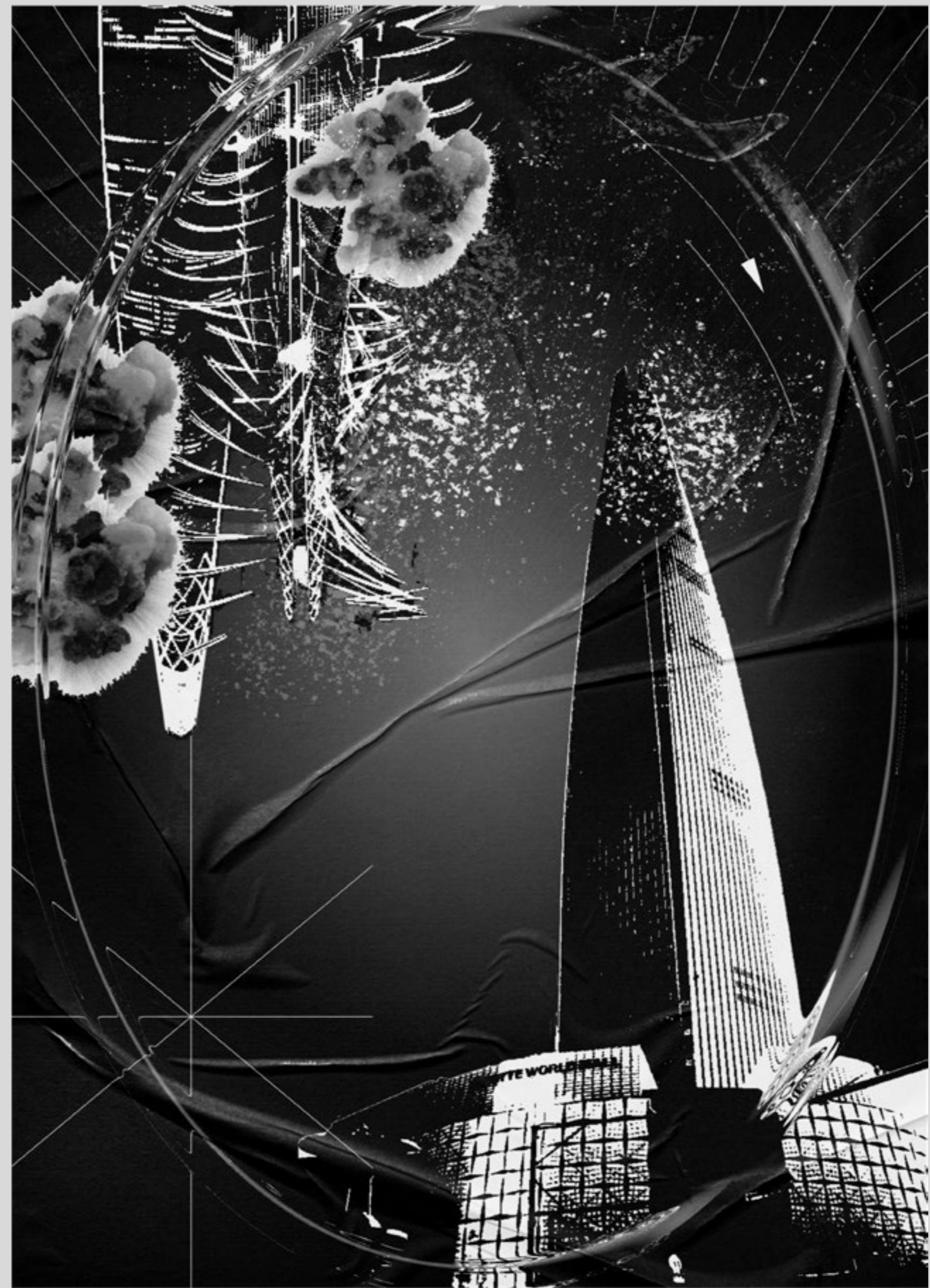
포스터 디자인, 2021

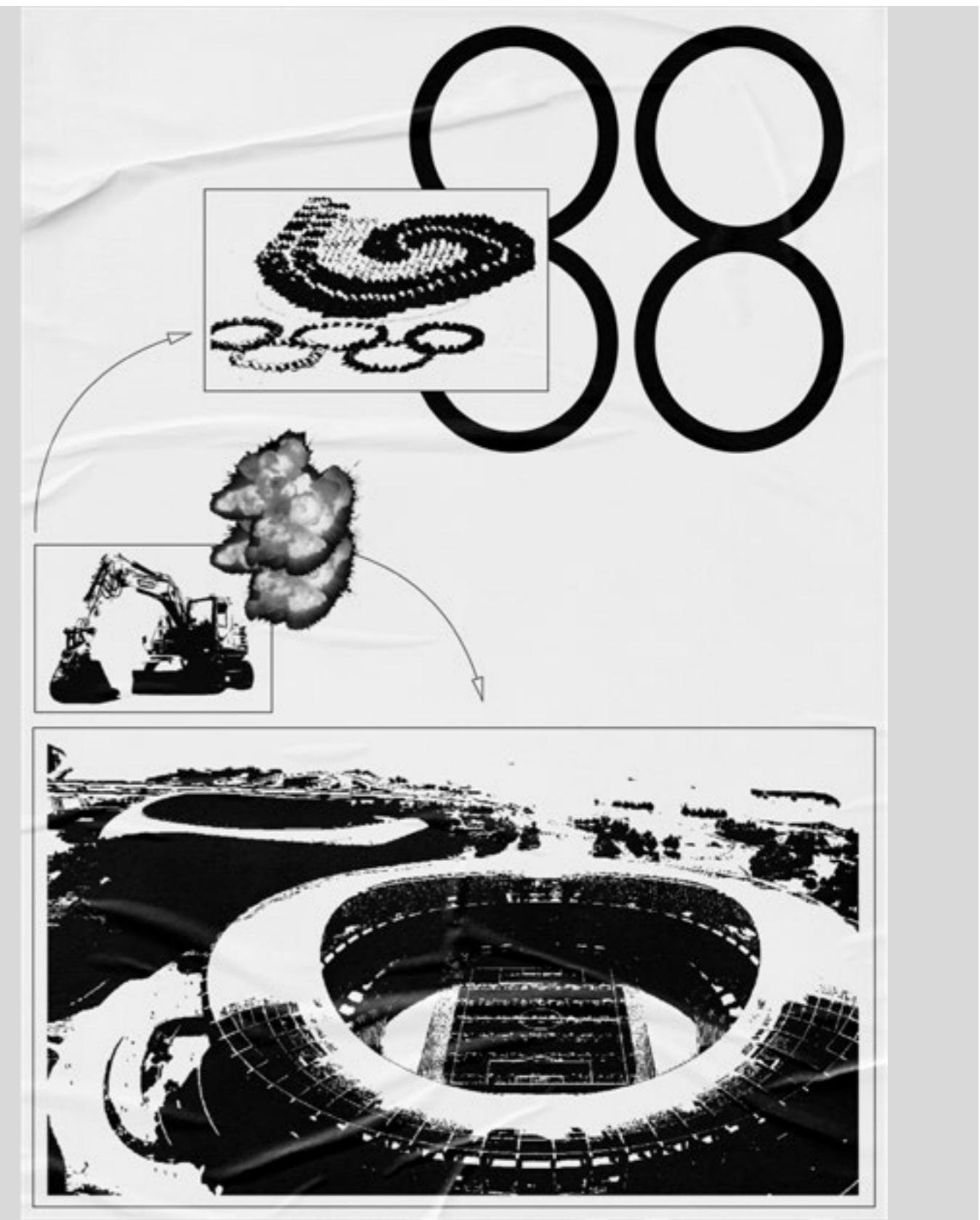
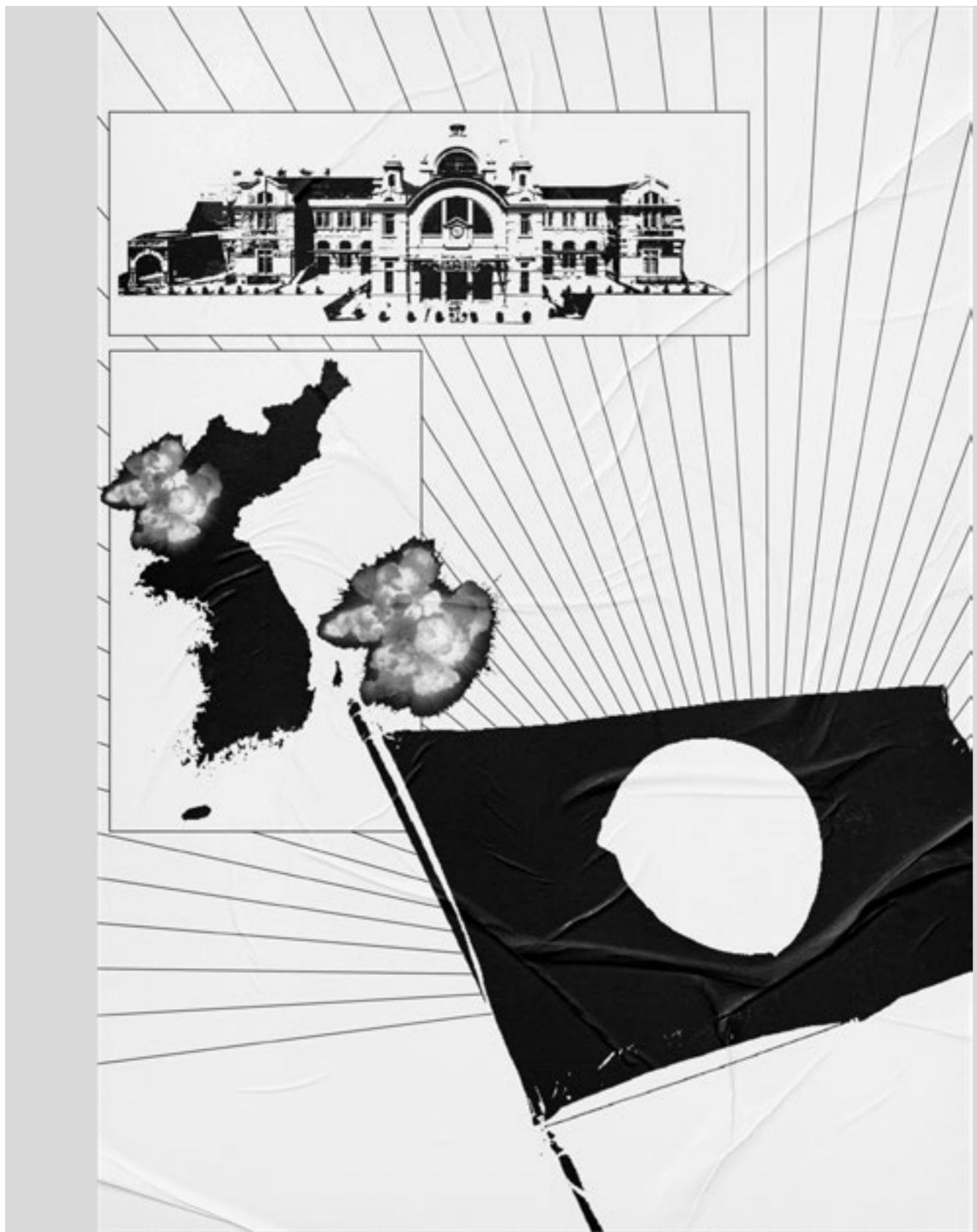


한국이 아시아의 네 마리 용으로 불리기까지 과거부터 지금까지 수없이 해온 재개발은 우리에게 눈부신 건축물을 선보인 반면 싱크홀, 건물 붕괴와 같은 부작용을 낳기도 했다. 〈서울 순환(Seoul Circulation)〉은 끊임없는 붕괴와 창조를 계속하는 서울의 모습을 깨지기 쉬운 유리구슬에 빗대어 형상화하고, 지금까지 한국 내 붕괴와 재건축을 대표적으로 보여주는 사례 세 가지 보여준다.

05







1 2 3 각각 일제강점기, 현대(아파트 층간소음), 88올림픽을 나타낸다.

이것은 원본입니까?

책/3채널 영상/AR, 2023

번역은 그저 원문을 옮겨놓은 과정에 불과하다는 통념이 있다. 그렇다면 번역본은 원본의 파생물일 뿐인가? 「이것은 원본입니까? (Is this Original?)」는 번역을 통해 드러나는 원본과 번역본의 간극에 주목함으로써, 번역 역시 일종의 창작이라는 것을 다소 과장하여 드러낸다. 객관적이고 즉물적이라 여겨지는 기계 번역을 매개로 글은 이미지로, 이미지는 다시 글로 치환되지만, 그 과정에서 원본이 가졌던 의미는 해체되고 재조합되어 새로운 맥락을 만들어 낸다. 객관을 담보하기 위해 사용한 기계 번역에서조차 원본의 존재는 사라지고 새로운 창작물이 탄생한다. 번역은 창작이다.

06

O

I

G

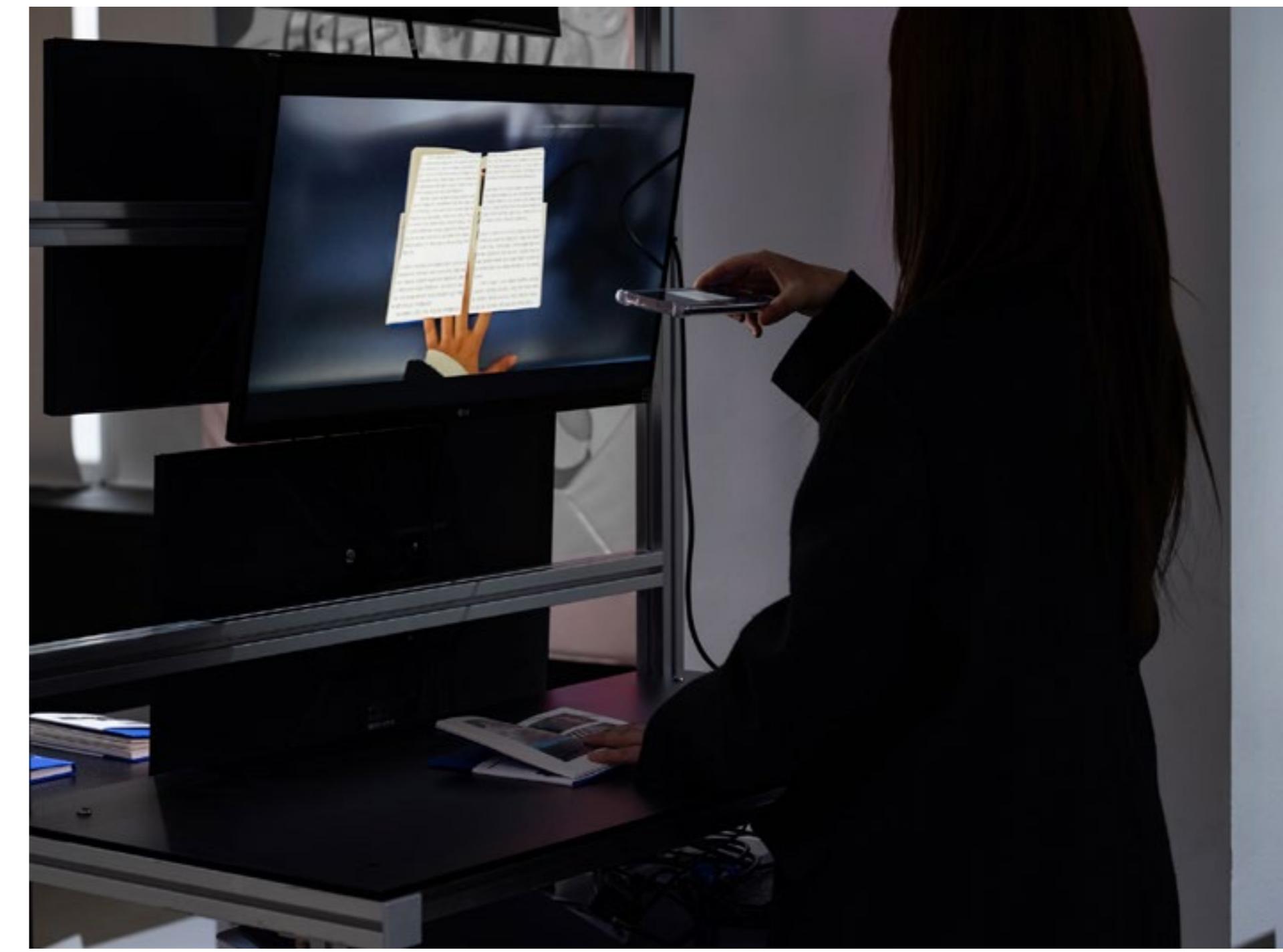
I

A

R

L





① 전시 전경

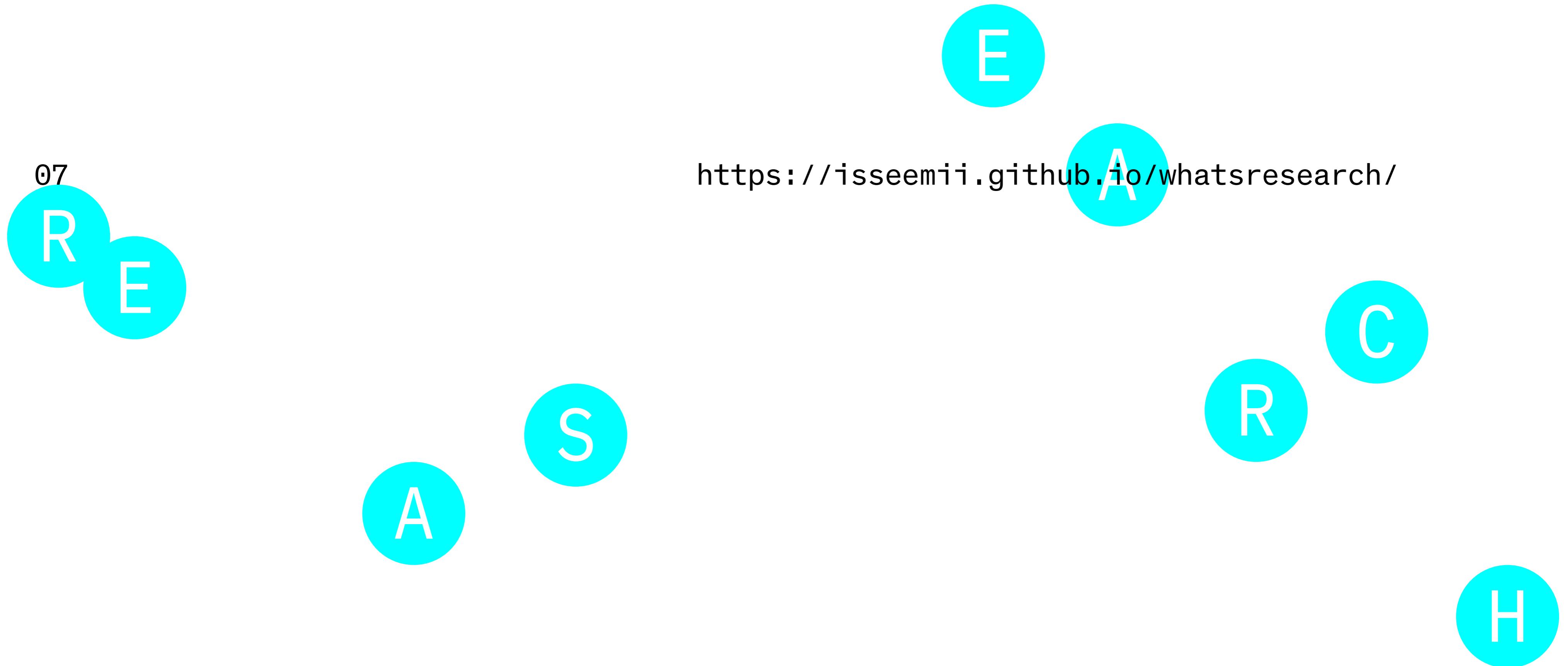
② AR을 이용해 이미지를 글로 번역하는 것처럼 구현했다.

리서치란 무엇인가

웹 디자인·개발, 2022

플레인앤버티클에서 출판한 ‘리서치란 무엇인가?(What is Research)’를 번역하고 옮긴 박유선 디자이너와 인터뷰 해 책과 유사한 대담을 이끌었다. 디자이너 혹은 창작자로서 지금껏 행한 리서치와 그와 관련한 인터뷰의 의견을 담아내고, 해당 인터뷰를 편집해 웹진과 같은 형태로 옮겼다. 각주, 사진 캡션을 강조하는 레이아웃을 구성했으며, 마우스패드를 활용해 스크롤과 질문이 효과적으로 맞물리도록 디자인했다.

07



박유선의 대화록

Q2. 플레인앤버티클에서 출판하신 '리서치란 무엇인가?'를 개인적으로 인상깊게 읽고 인터뷰를 제안하게 되었습니다. 책에 대해 소개해주세요.

이 책은 2019년 뉴욕의 바드 대학원센터(Bard Graduate Center, 이하 BGC)에서 열린 대담 『리서치란 무엇인가?』(What is Research?)를 BGC의 디렉터인 피터 밀러가 편집한 기록입니다. 리서치를 개념과 실천으로 이해하기 위해 BGC에 예술가, 과학자, 인문학자가 모여 토론을 진행했습니다. 이 대화는 세 번의 저녁 토론을 걸쳐 진행되었고 모두 맥아더 펠로인 앤디 도슨, 엘로디 게딘, 톰 조이스, 히데오 마부치, 캠벨 맥그래스, 피터 밀러, 안-미 레, 실라 니런버그, 테리 플랭크, 마리나 러스토우가 모였습니다.

리서치는 우리가 수행하는 것이고, 우리가 생각하는 것이고, 우리 자신을 평가하는 방식입니다. 그러나 아무도 리서치를 중요하게 생각하거나 공부할 대상으로 여기지 않습니다. 우리의 문화적 사각지대인거죠. 그리고 문화적 사각지대는 발견해낼 수만 있다면 연구할 가치가 다분한 대상입니다. 사각지대에 대한 관심의 부재, 어떤 것을 당연하게 여기는 사고 같은 주제를 연구하자면 우리 사회에 대해 많은 것을 말할 수 있습니다. — 『리서치란 무엇인가?』에서 발췌

이 책은 제가 BGC를 통해 저작권을 얻었으며, 이후 미술사를 공부하는 박지윤¹과 함께 번역 프로젝트를 마무리했습니다. 저희는 번역 과정에서 독자가 리서치를 에워싼 다양한 분야의 다층적인 텍스트를 읽어낼 수 있도록 고민했습니다. 그리고 이 책의 영어판을 디자인한 스튜디오 Europium²과 줄리아 노비치가 한국어판을 디자인했습니다. 기존 영어판에서 사용된 Common Serif³가 Favorit으로 바뀌며 글의 인상이 많이 바뀌었어요. 표지 사진은 Europium에서 촬영하였고 8가지 접지 변형으로 제작했습니다. 8가지 표지는 책에서 언급된 리서치에 대한 의견을 표현하고 있습니다.



“번동거리며 영혼을 초대하는 것”

리서치란 무엇인가?
WHAT IS RESEARCH?
피터 밀러 저술
2019년 개정판
제작 도수: 1,000부
제작자: Europium
책 제작자: Europium, 히데오 마부치, 실라 니런버그, 테리 플랭크, 마리나 러스토우의 대담
제작자: Europium, 히데오 마부치, 실라 니런버그, 테리 플랭크, 마리나 러스토우의 대담

© Europium, 2021. 플레인앤버티클 제공.

1 박지윤은 예일대학교에서 미술사 학사 학위를 받았고
서던캘리포니아대학교에서 박사 과정에 다니고 있습니다. 보스톤
순수미술 박물관(Museum of Fine Arts, Boston), 광주비엔날레,
아트선재센터 등에서 Mundus Imaginalis: 8th Climate, Yangjiri
1929 Documentary, 그리고 Black Night와 같은 논문, 다큐멘터리

우리의 문화적 사각지대인거죠. 그리고 문화적 대화~~지대~~^{지대}는 발견해낼 수만 있다면 연구할 가치가 다분한 대상입니다. 사각지대에 대한 관심의 부재, 어떤 것을 당연하게 여기는 사고 같은 주제를 연구하자면 우리 사회에 대해 많은 것을 말할 수 있습니다. —《리서치란 무엇인가》에서 발췌

이가 BGC를 통해 저작권을 얻었으며, 이후 공부하는 박지윤¹과 함께 번역 프로젝트를 합니다. 저희는 번역 과정에서 독자가 리서치를 양한 분야의 다종적인 텍스트를 읽어낼 수 있도록 합니다. 그리고 이 책의 영어판을 디자인한 스튜디오²과 줄리아 노비치가 한국어판을 합니다. 기존 영어판에서 사용된 Common Favorit으로 바뀌며 글의 인상이 많이 달라집니다. 표지 사진은 Europium에서 촬영하였고 8가지 표지로 제작했습니다. 8가지 표지는 책에서 언급된 대안 의견을 표현하고 있습니다.



공공에 기증된 작품들로 꾸려진 작가의 전시를 모아보았습니다. 1998년, 천경자 화백은 1940년대부터 1990년대 후반까지 제작한 작품 93점을 서울시립미술관에 기증했습니다. “천경자의 혼” 전시는 천경자 화백의 작품 기증을 기념하고 관객들에게 공개하기 위해 2002년부터 개최된 상설전입니다. 이로부터 12년 만에 천경자의 상설전시실은 “영원한 나르시시스트, 천경자”라는 이름으로 전면 교체되었고, 2016년에는 작고 1주기에 맞추어 작가의 작업을 기리고자 “바람은 불어도 좋다. 어차피 부는 바람이다”가 열렸습니다.
© 위: 서울시립미술관. 아래: 뿌리깊은나무 1976년 6월호. 본인 소장

생각합니다.

박유선의 대화록

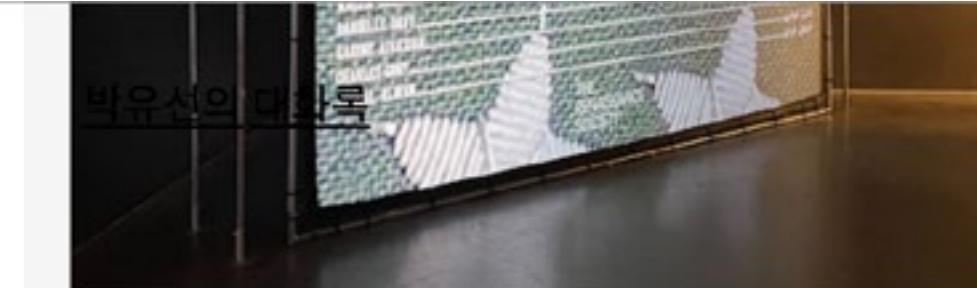
Q8. 다시 처음으로 돌아가서,
어디에서 리서치의 방법을
배웠나요? 리서치라고 부를 수
있는 것을 처음 했을 때를
기억하십니까? (75쪽)

어렸을 때 과학 시간에 소화 기관을 배우면 백과사전과 책을 모아서 공부하고 실제 스케일로 인체의 소화 기관을 종이에 그려서 모형을 만들었어요. 필드에서는 타입 디자인 회사, 대학원 연구실, 건축사무소, 디자인 스튜디오와 에이전시에서 여러 가지 태도를 경험할 수 있었어요. 각각의 영역에서 리서치가 탐구와 창작의 모든 활동을 가능하게 하는 “매트릭스⁴”로 작동하는 것을 목격했습니다.

4 《리서치란 무엇인가》에서 발췌

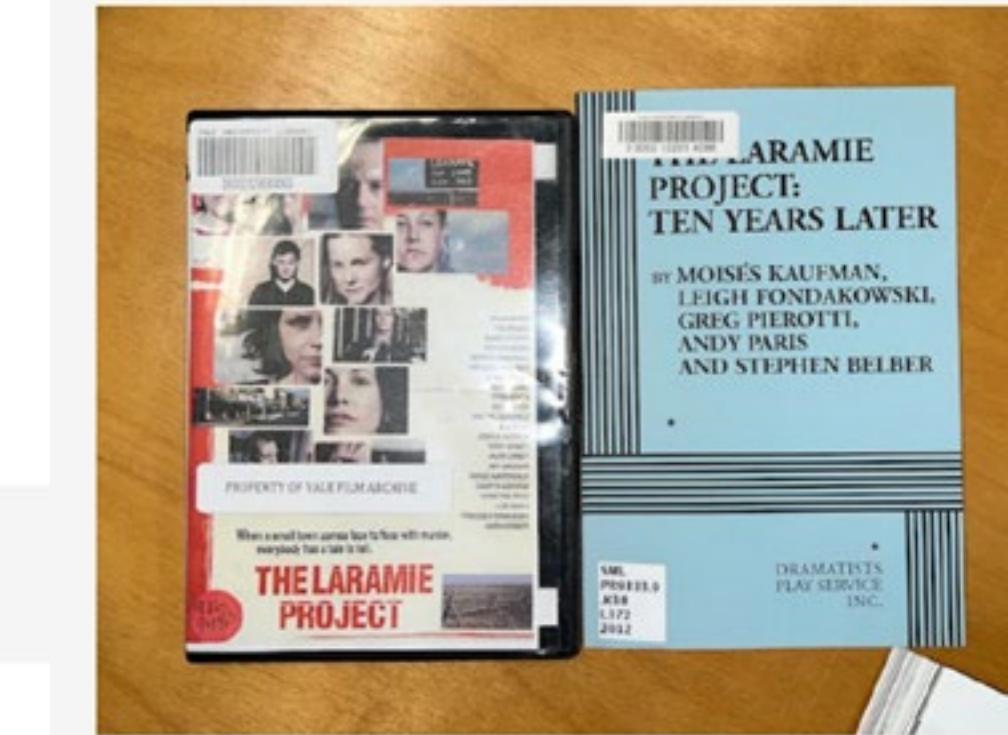
Q9. 유선님이 보신 작업 중 가장 인상깊은 리서치와 결과물을 소개해주실 수 있나요?

Roni Horn, Remembered Words



© Haig Aivazian, All of your Stars are but Dust of Shoes. 2021, New Museum에서 촬영

The Laramie Project and The Laramie Project: Ten Years Later



The Toaster Project <http://www.thetoasterproject.com>

Q10. 앞으로 어떻게 리서치하면 좋을까요? 마지막으로 이 인터뷰를 함께 보게 될 학생들에게 한 마디 해주세요!

관대하게, 용감하게!

중간지대

웹 디자인·개발, 2022

선명한 색, 선명한 색을 가진 사람, 선명한 무언가는 항상 뚜렷하게 자리하는 반면, 애매하고, 어중간한, 모호한 것들이 있다.

〈중간지대〉는 중간지대에 존재하는 것들의 선명함을 알리기 위한 프로젝트로 중간지대에게 주인공의 역할을 부여함으로써 관람자로 하여금 개개인의 존재를 인식하게 한다. 이름을 획득하는 순간 무명의 것은 인식의 대상으로서 다가간다. 중간지대 프로젝트의 첫 번째 대상인 ‘회색’은 더이상 ‘지대’안에 갇혀 그들의 정체성을 잊지 않는다. 그들은 ‘고요의 바다’, ‘또 다른 손’, 토템’…이다.

G

R

E Y

E

08

<https://isseemii.github.io/greyzone/>

Z

0

Clear grey-zone

100 grey

100 names

		slacks							
a-sexually							wall		
		almost grey							
				dark calender			reasonable		
		seoul light		another hand					
				eraser		decolorization once	stairs		
foil			night sky		reflect			mz darai	
				totem			pearl		
	somewhere		our eye				sky like		
								submarine	

Clear grey-zone

100 grey
100 names

i'm not black	newspaper	slacks	waterproof	background	sweatshirt	maniac	lazy	silver	mouse
a-sexually	neglected	back of magnet	cement	Lori's walking	elephant's	sleeping mode	wall	dirt	real asphalt
usual	cushion	almost grey	jean	I'm formal	moai	poodle	dust storm	hazy	backlight
start	don't know wtd	side phone	glasses	dark calender	case	nude	reasonable	darkmode	daylight
drink it	gainsboro	seoul light	onyx	another hand	adobe	astute	coin	jet	darkcircle
mouse	ghost	i'm not white	recycle	eraser	semi	decolorization once	stairs	undersea	dirty
schnauzer part	foil	goomy		OK mind	reflect	dim gray	somg	mz darai	turning point
REM	Davy's grey	gray	mold	totem	asphalt after	gray hair	pearl	faber castel	calm
my bag	somewhere	spacegray	our eye	side bar	cloudy	lightgray	sky like	calm sea	basalt
future being	tail	best bedding	behind you	coat	crater	new balance 992	curtain	gun	submarine

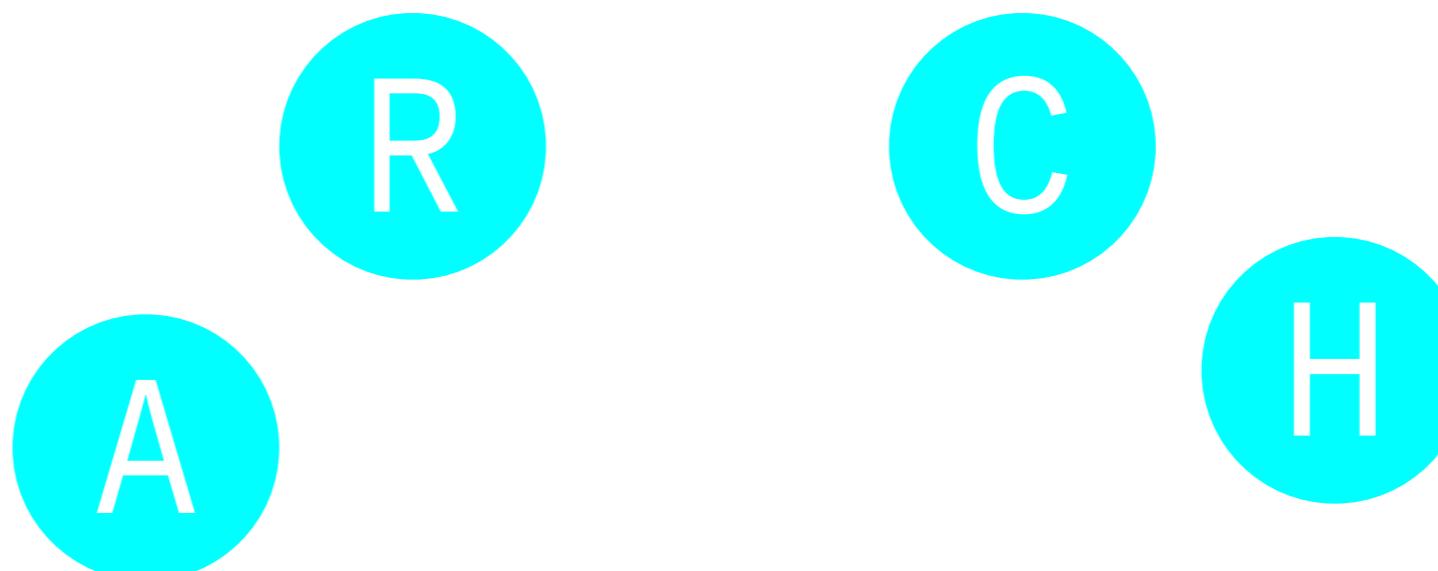
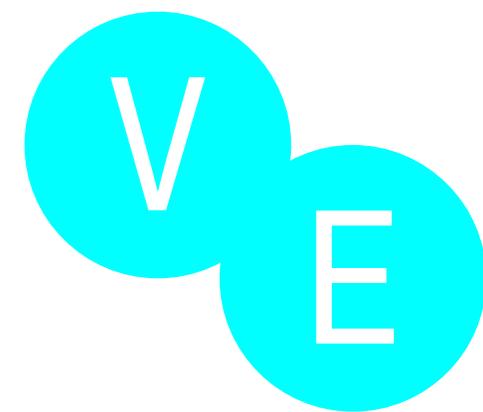
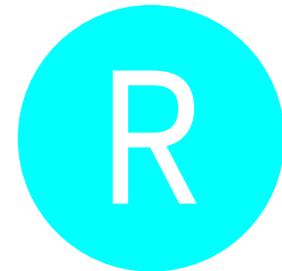
홍익시디 졸업전시 웹사이트

웹 디자인, 2023

홍익대학교 시각디자인과의 2023년 졸업전시 웹사이트를 디자인했다. ‘Raw Archive’라는 기조에 맞추어 졸업전시 참여자들의 전시 준비 과정을 오롯이 볼 수 있는 티저 사이트, 문서 형식을 차용한 디자인의 아카이브 사이트를 기획했다.

09

<https://hongiksidi.com/gs/2023/>





홍익대학교 시각디자인과 졸업전시

Raw Archive

12.04-12.09

Mon-Thu 10am-8pm 서울특별시 마포구 와우산로 94, 홍문관 1·7층
 Fri 10am-9pm Hongmun-guwon 1·7F, 94
 Sat 10am-7pm Wausan-ro, Mapo-gu, Seoul

www.hongiksidi.com/gs/2023/
 @hivcdgs



Works Index Program Archive

Raw Archive에서 우리의 졸업작품은 매끄러운 완결을 넘어, 또 다른 이야기를 암시한다. 우리가 생활해 온 학교는 이를 위한 전시장으로 잠시 탈바꿈한다. 이 사이 지워진 학교생활의 흔적은 사진에 담긴 채 전시장 곳곳에 설치되어 작품 번호의 과정과 일상을 내보인다. 우리는 감추지 않음으로써 그동안의 시행착오를 포용하고 우리의 현재를 솔직하게 보고한다. 목적을 모든 채 달려온 지난 몇 년이 졸업작품을 통해 하나의 이야기로 완결되듯 Raw Archive 또한 앞으로의 작업에 기반이 되어 새로운 이야기를 만들어 갈 것이다.

Our graduation projects in Raw Archive hint at another story that is yet to be told with a smooth finish. The school that we have spent time with turns into an exhibition space a moment for this. The blanked-out remnants of our school life will be displayed across the space as a photograph showcasing the daily life we had and the process of our projects. By revealing the remnants as it is we are embracing the trial

졸업프로젝트 Graduation Project

A	Piece Of Mine, Peace Of Mind	지도교수 이연준 Prof. Younjoon Lee
B	BIT BY BIT	지도교수 허민재 Prof. Hyeminjae
C	Gifted: A Showcase of Talents	지도교수 이재진 Prof. Jaejin Lee
D	New Projection	지도교수 박혜주 Prof. Hyegyu Park
E	모든 것의 예술 Expressing anything with art	지도교수 윤리버 그룹 Prof. Oliver Schaefer
F	Traces, Tracks, Trails and the Imprinted	지도교수 크리스 로 Prof. Christopher J. Ro
G	The Oath;	지도교수 민본 Prof. Bon Min
H	우리가 목격한 것 what we witnessed	지도교수 식재원 Prof. Seokjai Won
I	Communicator	지도교수 정예화 Prof. Young Euhwa
J	Be- The Eight-ball	지도교수 이현수 Prof. Hyunsoo Lee
K	13개월 비디오 13 Months Video	

홍익대학교 시각디자인과 졸업전시 Raw Archive

The Oath;
 지도교수 민본 Prof. Bon Min



G

Works Index Program Archive

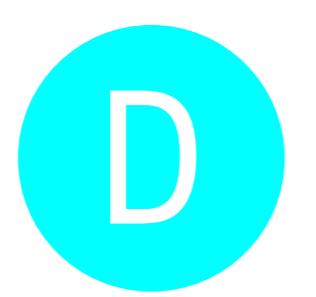
우리는 매일 '무엇인가'를 만드는 8명의 디자이너이다. 우리가 만드는 것들은 빠르게 산출되고 사라지기를 반복한다. 시시각각으로 바뀌는 디자인 속에 변하지 않는 것을 생각해본다. 우리가 만드는 '무엇'은 쉽게 변하지만 '어떻게'는 쉽게 변하지 않는다. 예로부터 돌에는 영원불멸하기를 바라는 내용이 새겨지듯 우리는 이러한 디자인적 태도, 가치관, 각자만의 규칙들을 재정비하고 맹세를 둘에 새김으로써 사람들 앞에서 공표한다.

We are 8 designers who make "something" every day. Anything made will repeat itself to be exposed and to be deleted. We think about the things that stay the same in the fast-changing scene of design. "What" we make changes easily but the "how" hardly does. In ancient times, words that were wished to be immortal were carved on stone. Therefore we announce our design attitude, values, and oaths on stone; for it shall stay immortal.

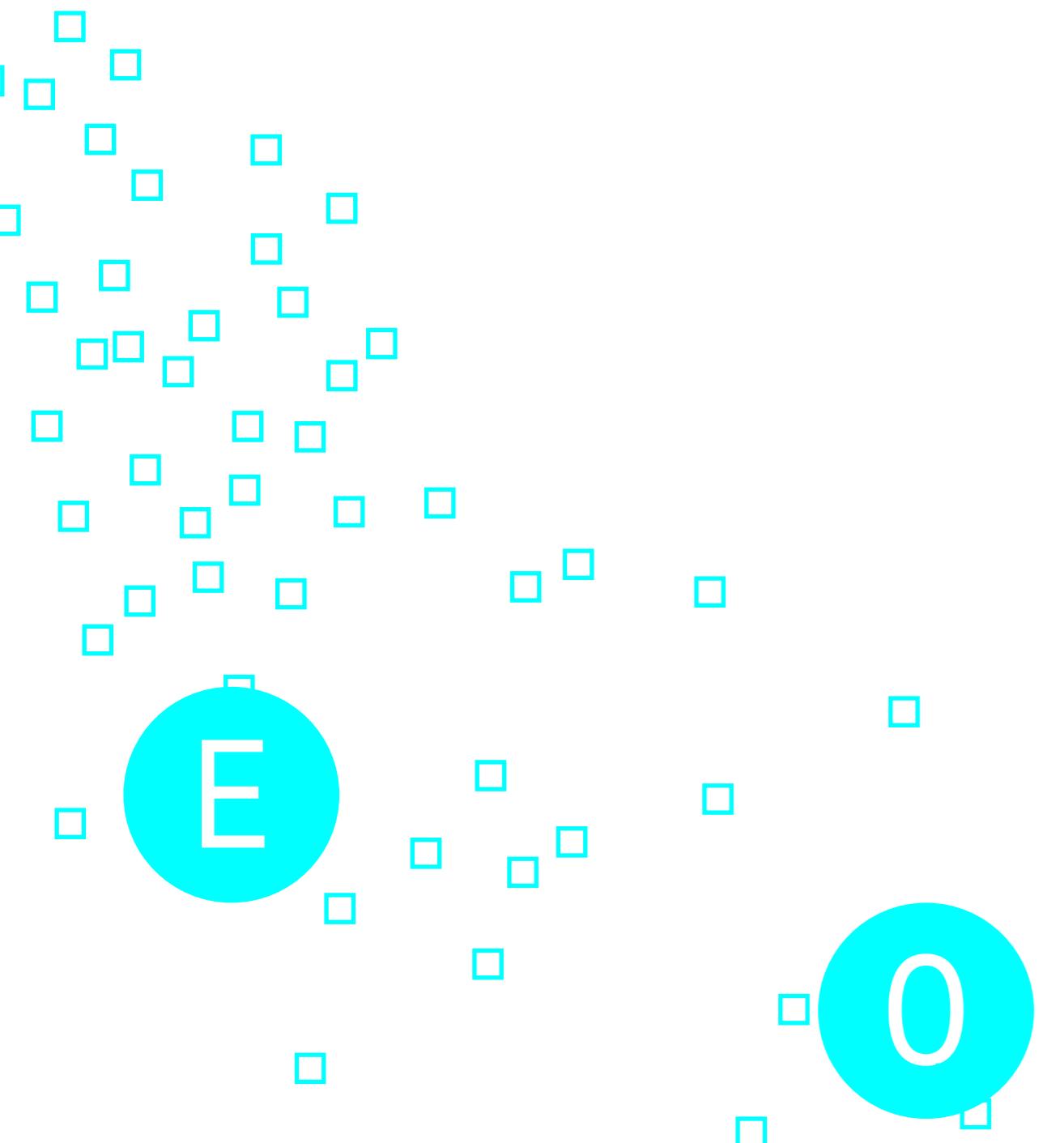
홍익대학교 시각디자인과 졸업전시 Raw Archive

인덱스 Index

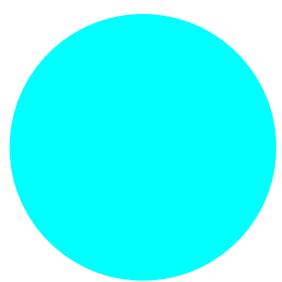
[A] 강가은	라운드 업
[I] 강지은	서바이벌 서클
[D] 강지현	다이나믹 멀티태스킹
[G] 강한나	대지례
[C] 고다혜	바실리크
[A] 고은서	라운드 업
[E] 고이영	육
[I] 공세린	Home
[H] 공유경	무의식에서 의식으로
[E] 각한양	냄새
[F] 권나현	두려움의 초상
[L] 기도연	친구의 남자친구
[F] 기원	캔두봉
[B] 기밀냉	허치마켓
[J] 길순	고양이 니코 트럼프
[D] 김가영	트리비
[L] 김경연	욕조친구들
[M] 김대섭	비자 더 월드 : 가치의 방향성
[L] 김도희	몽몽!



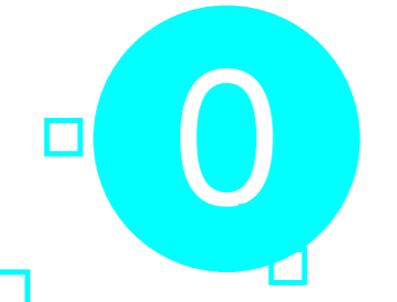
D



EOD.



A large cyan circle.



O