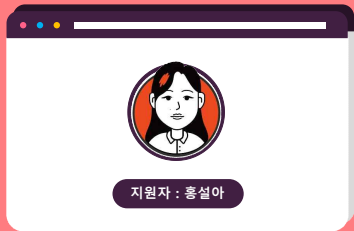


내일을 향한 콘텐츠, 삶을 잇는 콘텐츠 마케터



[목차]

- 1) 기본 이력**
- 2) 교육 내역**
- 3) 대/내외 활동**
- 4) 콘텐츠 분석 & 기획 작업물**
- 5) 시각 디자인 & 영상 작업물**



1) 기본 이력

인적 사항



이름 : 홍설아 (여)

생년월일 : 1994.08.08 / 27세

연락처 : 010-8933-0198 / sooj2642@naver.com

학력 : 안양대학교 디지털미디어디자인학과 수료 / 인천대학교 국어국문학과(편입) 졸업

자격증 : 2종보통운전면허 / 컴퓨터활용능력 3급 / 워드프로세서 1급
ICDL Module 3(Word Processing) / ICDL Module 4(Spreadsheets)

어학 : TOEIC 775점

프로그램 : 한글, 워드, 파워포인트 (상) / 프리미어, 인디자인, 포토샵, 일러스트, 엑셀 (중)

수상 내역

2018-1학기 교내 강의를 수강한 뒤, 개인적으로 좋았던 강의를 추천하는 에세이를 작성하여 우수상을 받았습니다.

- 좋은 강의 추천 에세이 (우수상) / 인천대학교 교육혁신원 교수학습지원팀
- 과목명: 동아시아 고전 텍스트읽기 (전공 선택)
- 제목: 고전 텍스트 읽기 《나의 내면과 삶, 그리고 내가 살아가는 세상을 마주하는 법》

내용 요약: 해당 강의는 동아시아 고전 텍스트를 읽되, 그것을 단순히 고전문학으로 해석하고 이해하는 방향으로 진행되지 않습니다. 오히려 그 **텍스트가 말하고자 하는 바를 현시대를 살아가는 '나'의 감상과 가치관 혹은 현대 사회와의 연관성 등으로 접근하고 비평**해보는 것을 중점으로 진행됩니다.

즉, 이 강의는 동아시아 고전 텍스트를 읽고 난 후, 내가 접근하고자 하는 관점을 정한 뒤 **'그 안에서 그동안 내가 알지 못했던 '무엇'을 발견했고, 무엇이 나의 마음에 불꽃을 일으켰으며, 그로 인해 나는 어떻게 변화했는가?'**에 대해 끝없이 고민하며 자신을 들여다보는 과정을 배우는 수업입니다.

저는 이러한 교수님의 교육 철학에 대한 저의 생각과 평가, 그리고 이와 더불어 강의를 통해 기존과는 180도 달라진 '나'로서 고전 텍스트를 마주하고, 더 나아가 자신의 삶과 내가 살아가는 세상까지 새롭게 바라보게 된 저의 솔직한 경험담을 중점으로 서술하였습니다.

1. (주)삼성생명보험

경력 사항

고객에게 보험, 금융상품 정보 제공 및 종합보장설계를 담당하는 (주)삼생생명보험 AM사업부에서 개정세법 관련한 아웃바운드 텔레마케터로 재직(아르바이트)하였음

- 중소기업을 대상으로 아웃바운드 TM 진행
- 개정세법에 관련된 세미나에 참석할 수 있도록 각 기업의 대표 초청
- 세미나 주최 일정 정보 제공 및 안내 보조

2. (주)ADAPT

다양한 브랜드와 상품을 인큐베이팅하는 (주)ADAPT의 상품기획팀에서 인턴으로 재직하였음

- 상품 및 브랜드 기획 보조 ex) 95PROBLEM, CLEAN&BLOC, ALVDANS, Epais, Skin Builders, Foodology, Feelin
- 제품 상세페이지 논리 구성 ex) Skin Builders - '셀리페어 앰플' / Foodology - '닥터웅켄', '허니부쉬올로지' 등
- 홍보 문구 카피 라이팅 보조
- 전 상품 재고 관리
- 홈쇼핑 사이트에 상품 정보 전산 등록
- 홈쇼핑 방송문구 심의 과정 보조 ex) Foodology - '콜레올로지'

2. (주)ADAPT

상품 상세페이지 기획 및 자료조사



1 번

2번

피부 속까지 강력하게 스며드는 8가지 세포원자 성분이
하루하루 지친 피부에 생기를 더하는 데 도움을 줍니다.

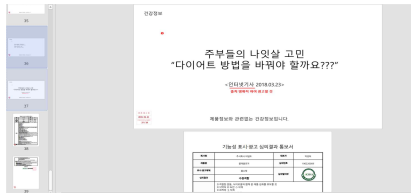
* 2가지 버전 다 만들어주시면 감사하겠습니다



해당 상품 링크 : http://skin-builders.com/goods/goods_view.php?goodsNo=1000004023

2. (주)ADAPT

홈쇼핑 론칭 기획 보조



FOODOLOGY 브랜드 상품인 '콜레올로지(COLEOLOGY)'를 롯데 홈쇼핑에 론칭하는 과정에서 패널에 쓰일 자료를 조사하였음. 또한, 한국건강기능식품협회 기능성표시 광고심의 위원회에서 홈쇼핑 방송을 위해 방송 문구를 심의받는 과정에서 보조하는 역할을 맡았고, 심의 후 실제로 해당 상품은 홈쇼핑에서 판매되었음.

3. (주)코리아리즘

KT 웹 소설 플랫폼 '블라이스(Blice)'의 운영사인 (주)코리아리즘 전략사업본부에서 웹 소설 마케터로 재직하였음

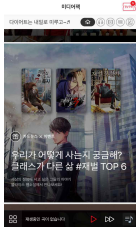
- KT 애플리케이션 '미디어팩', '패밀리박스' 업로드용 추천 콘텐츠 기획 및 홍보 ex) 블라이스 TOP 6 시리즈
- 블라이스 메인 추천 콘텐츠 기획 ex) 유/무료, 비주류 장르 추천 작품
- SNS(트위터, 페이스북, 네이버 블로그) 포스팅 ex) 이벤트/추천 작품/주요 공지사항(공모전, 창작지원금 등) 홍보
- 커뮤니티 사이트 '타입문넷'에 웹 소설 리뷰글 작성(바이럴 마케팅 홍보)
- 블라이스 이벤트 기획 보조 ex) CP사 기획전, 크리스마스 이벤트 등

그 외에도 블라이스 B.O 관리(운영 업무), 웹 소설 관련 시장 분석, CP 사에 요청할 수급 작품을 담당하였음

- 블라이스 초이스 APP 정식 런칭을 위한 사전 기능 검증 및 데이터셋 등록 작업
- 협력 CP 사로부터 요청할 작품 수급 리스트 작성(타 플랫폼 랭킹 참조)
- 블라이스 입점 제안을 요청할 CP사 리스트 작성
- 블라이스 B.O 관리 ex) 배너 & 작품 리스트 등록 및 변경 등
- 웹소설 관련 뉴스클리핑

3. (주)코리아리즘

미디어팩&패밀리박스 TOP6 시리즈



3. (주)코리아리즘

이벤트&웹 소설 SNS 업로드(트위터, 페이스북, 네이버 블로그)

Blice 블라이스 웹소설 @blicenovel · 3월 2일
★신규작가 지원 이벤트★

여백의 시간 동안 블라이스의 작품을 연재하신
신규 작가님께 지원금을 드립니다(2기~3기)

1. 로맨스 판타지 구분 없이 10작품
2. 각 작품당 200,000원

블라이스 신규 작가님이라면 지금 바로 도전해보세요

▶바로보기: bit.ly/3c0aH7



♡ 9 ♡ 12

Blice 블라이스 웹소설 @blicenovel · 3월 2일
지금은 웹소설 봄 시즌
불수룩 해택이 넘치는 3월 <블라이스 해택>도입!

- #해택1: 유료화 첫 구매회 시 이용권 10개
- #해택2: 만만 아메리카노 / BAC 루라이드+ 망넬치킨 세트 1명

요-은 독자님들께 드리는 해택
지금 바로 블라이스에서 확인해보세요

▶바로보기: bit.ly/2wm7gjd



♡ 13 ♡ 3

Blice 블라이스 웹소설 @blicenovel · 2월 7일
<그놈이 돌아왔다> 제2작 대여권 100% 중점!

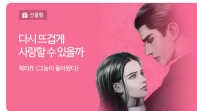
매정하게 마넬 컷사할이 4년 만에 다시 돌아왔다.

소중한 남자의 요란하기 막아 주는 유혹,
그리고 그의 철사적인 고백

"난 뭐든 쉽게 안 버려. 물건이든 사람이든."

가면 우린 서로에게 속삭여줄 수 있을까.

▶바로보기: bit.ly/373OK88



♡ 13 ♡ 1

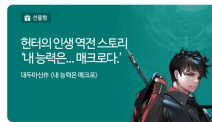
Blice 블라이스 웹소설 @blicenovel · 2월 5일
<내 능력은 메크로> 대두마신작 대여권 100% 중점!

가끔씩 기회는 말도 안 되는 상황에서 찾아온다.
28살 중립한 직장인 강대우의 인생 역전 프로젝트.

"그래서 네 스킬이 뭐데?"

내 능력은... 메크로드!

▶바로보기: bit.ly/2Qsp2H



♡ 13 ♡ 1

추천 로맨스 :

<https://blog.naver.com/blicenovel/221741538311>
<https://blog.naver.com/blicenovel/221720059545>

추천 판타지 :

<https://blog.naver.com/blicenovel/221711414411>
<https://blog.naver.com/blicenovel/221761702633>

3. (주)코리아리즘

웹 소설 테마 기획 및 카피 라이팅

우리가 어떻게 사는지 궁금해? #재벌 >



재벌수지 재벌만생
황정호
♡ 27 ⭐ 4.6



최고부자
박광호
♡ 19 ⭐ 4.8



마래를 보어드입니다
WJH
♡ 29 ⭐ 4.7



역대급 IT 재벌
박무진
♡ 22 ⭐ 5.0



재벌집 딸나니 기대독자
연지
♡ 35 ⭐ 5.0

네가 허락할 때까지 두드릴게 #절벽남녀 >



너를 위한 단 하나의 디저트
단서현
♡ 82 ⭐ 5.0



거짓 결혼
하서아름
♡ 43 ⭐ 4.8



연진한 비서
서예진
♡ 94 ⭐ 4.9



악녀의 카운슬링
손지혜
♡ 78 ⭐ 4.6



늑대가 돌아왔다
김희호
♡ 31 ⭐ 5.0

너와 내가 지닌 격의 차이를 보여주마 #먼치킨 >



나는 O1프로다
소재현
♡ 31 ⭐ 5.0



나 혼자 만렙 귀환자
[미지]
♡ 91 ⭐ 5.0



돌아오니 SSS급 본스타
[미지]
♡ 28 ⭐ 5.0



노랜! 최강 천터
아이리온
♡ 18 ⭐ 4.7



결말의 오버로드
[미지]
♡ 21 ⭐ 5.0

아름하게 얽힌 관계가 심장을 뜨겁게 해 #금기 >



첫사랑이 아니야
남소이
♡ 33 ⭐ 4.8



한밤중 남편의 옷장에서
안나리
♡ 64 ⭐ 5.0



직접하고 스캔들
진희재
♡ 39 ⭐ 4.8



불맛이 숲속에 있다고 자...
문도희, 이이연
♡ 32 ⭐ 5.0



천왕에 지는 법
장대웅
♡ 35 ⭐ 5.0

출처 : <https://www.blice.co.kr/web/homescreen/main.kt>



2) 교육 내역

1. 교열의 실제와 문장 다루기 48기 (한겨레 교육)

교육 내역

[수업 커리큘럼]

제1강: 교열자는 유능한 협상가다

- 교열의 가치와 중요성, 교열의 미래 비전
- 교열자가 가져야 할 품성

제2강: 말법을 알아야 말글이 보인다

- 한글맞춤법과 표준어 규정
- 말법을 익히되 말법의 노예가 되지는 말라

제3~4강: 열에 아홉은 틀리는 우리말

- 일반인들이 흔히 틀리는 말 모음
- 글쓰기 전문가들도 자주 틀리는 말 모음

제5~6강: 헛갈리는 말 가려 써야 의미가 통한다

- 어 다르고 아 다른 우리말 모음
- 의미를 몰라 잘못 쓰는 말 모음10

제7강: 알면 정말 쉬운 외래어 표기법

- 외래어 표기법 제정 원리와 이해
- 영어에서 틀리기 쉬운 말
- 일본어에서 틀리기 쉬운 말

제8강: 버려야 할 일본말 찌꺼기, 품어야 할 일본 한자말

- 역사를 왜곡한 일본 한자말
- 기라성-18번곡 등은 버리고, 입장-야채 등은 써라

제9강: 번역투의 거짓과 진실

- 번역투 누명을 쓴 표현들 모음
- 번역투, 그 대체 표현은?

제10강: 띄어쓰기의 모든 것

- 규정보다 가독성이 우선이다
- 교열자도 틀리기 쉬운 띄어쓰기

제11~12강: 비문-악문의 진단과 치료

- 주요 일간지 교열 진단
- 최신 베스트셀러 교열 진단

2. 윤해서 작가와 아무거나 쓰다가, 마침내 '소설' (한겨레 교육)

[수업 커리큘럼]

제1강: 누구에 대해

- 자기를 소개하는 대신 누군가에 대해 쓰고 이야기 나누기

제2강: 누가 되어

- 1주에 만난 바로 그 누군가가 되어 보는 시간

제3강: 그와 그의 대화

- 2주차의 '누구'가 되어서 나와 그, 그와 그의 대화를 써보기

제4강: 풍경화 - 여기부터 그곳까지

- 내가 생각한 바로 그곳. 거기서 '나'를 데려가기

제5강: 정물화 - 무엇이든, 어디 있든

- 바로 '거기'에 간 주인공은 지금 무엇을 보고 생각하고 있는가?

제6강: 감정에 대해 - 음악처럼

- 어딘가에 있는 주인공. 그의 감정을 들여다보기

제7강: 질문 쓰기, 대답 찾기

- 떠오르는 질문을 통해 앞으로 쓸, 무엇을 슬쩍 엿보기

제8강: 언어의 문장, 침묵의 문장

- 일곱 장의 카드를 한 장의 카드로 만들어서, 문을 열고 소설을 시작하기

3. 인디자인 베이직 (한겨레 교육)

[수업 커리큘럼]

제1강: 편집디자인 레이아웃 구현하기1

- 인디자인의 기본 개념 잡기
- 어도비의 인터페이스 잡기

제2강: 편집디자인 레이아웃 구현하기2

- 파일메뉴의 재구성, 콘텐츠의 임포트와 익스포트
- 플로잉/피팅/래핑의 삼각관계

제3강: 편집디자인 레이아웃 구현하기3

- 인디자인의 네 가지 요소 이해하기
- 마스터페이지와 그리드
- 포맷 잡기와 페이지 레이아웃

제4강: 타이포그래피 적용하기

- 아이콘으로 파이포 이해하기
- 타이포그래피를 위한 단축키
- 스토리와 스타일

제5강: 그래픽자료 적용하기

- 텍스트 플로우와 스타일 적용
- 목차와 북마크의 자동화

제6강: 색상 선택하기

- 콘텐츠에 따른 색상 구현, 배색, 보정하기
- 오브젝트 스타일과 프레임
- PDF 제작과 패키지 만들기

4. 추계재담 웹툰 PD 아카데미 단기과정

[수업 커리큘럼]

- 콘텐츠 기획 실무 / 정영훈 서울문화사(서울미디어코믹스) 부국장

제1강: 만화 웹툰 및 창작 콘텐츠 기획의 이해

제2강: 콘텐츠 기획 이해 및 PD 자격 요건 / 자기소개서 발표

제3강: 창의적인 웹툰 기획 방법 / 웹툰 기획안 작성

제4강: 성공적인 웹툰 기획 방법 / 창의적인 웹툰 기획안 발표

제5강: 출판과 웹툰 저작권의 이해 1 / 성공적인 기획안 발표

제6강: 출판과 웹툰 저작권의 이해 2 / 포트폴리오 작성

제7강: 포트폴리오 작성과 프레젠테이션 발표 1 / 포트폴리오 발표

제8강: 포트폴리오 작성과 프레젠테이션 발표 2 / 포트폴리오 발표

4. 추계재담 웹툰 PD 아카데미 단기과정

[수업 커리큘럼]

- 웹툰 비즈니스 전략 / 서현철 레진코믹스 웹툰 PD

제1강 : 수업 개요와 웹툰 시장의 소개

제2강 : 웹툰 플랫폼, 에이전시의 이해

제3강 : 웹툰 기업의 비즈니스 전략

제4강 : 웹툰의 생애 주기별 운영 전략

제5강 : 정부 정책 및 지원 사업 활용

제6강 : 웹툰 관련 지원 사업 기획서 작성 1

제7강 : 웹툰 관련 지원 사업 기획서 작성 2

제8강 : 해외 웹툰 시장의 소개와 전망

[개인 실습 과정]

- 웹툰 PD 자기소개서

- 웹툰 PD 최종 포트폴리오

- 웹툰 역기획서 ex) 취공미 <취준진담>

- 웹툰 관련 지원 사업 기획서 ex) 연재만화 제작 지원 사업 제안서

- 신간 기획서 제작 ex) 홍설마 <있는 존재>

5. 한겨레 출판편집학교

[수업 커리큘럼]

- 편집자로서의 기본적인 개념과 업무 태도
- 교정/교열 실무
- 보도자료 작성법
- 번역가 및 북디자이너와의 소통 방법
- 출판공정과 유통에 대한 이해 & 인쇄소 견학
- 저작권법과 계약서 작성법
- 원가산정과 손익분기 계산

[신간기획서 제작]

- 각 웹툰 작품과 연관 있는 정보 제공 + 평론

[개인 실습 과정]

1단계 : 개인별로 원고 리스트 검토

2단계 : 책임 원고 선정 후 편집 계획서 작성

3단계 : 책임 원고 본문 조판(편집, 교정, 교열)

4단계 : 인디자인 프로그램을 이용한 표지 디자인 작업

5단계 : 책임 원고를 실제 도서로 발행(1부)



6. SBI 편집자 입문과정

[수업 커리큘럼]

- 출판 편집과 편집자의 개념
- 교정/교열 이론
- 출판사 내부 네트워크와 외부환경의 이해
- 서점의 현황과 전망
- 북 디자인 표지와 내지의 이해
- 용지와 인쇄 및 제본

[조별 실습 과정]

1단계 : 지금까지 배운 내용을 바탕으로 책임 원고 분석

2단계 : 조별 토론 및 기획안 작성

3단계 : 최종 기획안 발표 및 피드백

수집가의 활학

휴대전화 연락처가 세제 용일의 존박물관을 만들거야지

저자인 이영철 2019년 8월 2일 초판 1쇄 발행

기획·편집 신한규·인혜연·홍모창
디자인 조재이
펴낸이 신한규
펴낸곳 청년의상상
등록 2012년 2월 14일 제2012-000291호
주소 01901 서울직 마포구 동교로45길 26 101호
전화 02) 739-9377
팩스 02) 739-9379
이메일 imagine1000@naver.com
웹로그 blog.naver.com/imagine1000

© 이영철, 2019 ISBN 979-11-05811-1--

출판권 책은 구입지에서 바꾸어드립니다.

이 도서의 국립중앙도서관 출판예정도서목록(CIP)은 서지정보유통지원시스템 홈페이지(<http://seoji.nl.go.kr>)와 국가자료종합목록국속시스템 <http://kolida-net.nl.go.kr>에서 이용하실 수 있습니다.
(CIP제어번호 : CIP2019022970)

이 책에 실린 자료 중 '존박물관 전자물' (2)로 표기된 용도와 사원 저작권은 해당 출판사에게 있습니다.

이 책의 원고를 먼저 읽고, 편집부에 다양한 의견을 제시해주시길 바랍니다.

장인재 지은 김도주 김동성 김중현 김지연 김현지 김효준
박소연 박은지 박우준 박재민 박용희
윤서형 옥재민 윤영은 윤정민 윤혜연 A 윤혜연 B 이원영 이영은
이시라 이소윤 이주현 이혜민 임민서
전희원 정소원 조성진 권옥현 권도홍
김정훈 김재영 이정호 이진지 최지영 최지은
박영준 송지은 이다솔 전상미 조원성 최은애



3) 대/내외 활동

1. 창업동아리 활동

창업 기획서 (일부 발췌)

인천대학교 창업지원단에서 운영하는 창업 지원 프로그램 공모전에 합격함

- 공모전 형식으로 진행되는 프로그램
- 창업지원단으로부터 창업 자금 및 조언을 지원받는 구조



[오 공 사]

창업 아이템 '오공사(오우 공부 좀 하는 농인가?)'의 특징

- 대학생들을 위한 지식공유 소셜 러닝 플랫폼 (애플리케이션)
- 일반적인 수익모델보다 보다 마케팅에 신경 써야 함 (C2C 방식 플랫폼)
- 질문자와 답변자 간 학업 지식 공유를 통해 궁금증 해소
- 시간적 비효율성과 물리적 거리 문제 해결 가능
- 지식의 콘텐츠화 과정을 통한 자신의 가치 발견 및 성장 가능성

1. 창업동아리 활동

팀원 소개



임동현
기획

사업총괄

- 교내 학술 발표회 금상
- 대한 토목학회 구조물 경진 대회에서 동상
- 건설 시설물 대회에서 대상



임유하
디자인

일러스트 담당

- 모델링 단기인턴
- 디자인 소모임 '109' 1년
- 디자인 소모임 'idwork'
- 동아리 '경디공' 2기



홍설아
기획

기획총괄

- 단편영화 제작 모임 기획담당
- 광고 및 콘텐츠 제작 모임 기획담당
- 웹 드라마 제작 팀에서 기획 및 시나리오 작가 담당



박채범
개발

백 앤드 담당

- 영상보안/스토리지 관련 전문기업 개발팀에서 인턴
- 웹 개발 프로젝트 경험
- 교내 학부수업 담당 조교



심재철
개발

프론트 앤드 담당

- 공대 연합동아리 앱 개발 및 서버 개발 담당
- 웹 서버 개발 프로젝트 경험
- VR 어지럴 관련 스타트업 인턴



조연아
디자인

UX 및 UI 담당

- 롯데 아이디어 공모전 은상
- 대한항공 공모전 입상
- 인천 연합동아리 '경디공' 1기 창업지원단 소속 '메이크' 활동

1. 창업동아리 활동

[서비스 구조]

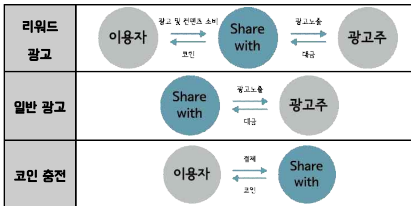


기획의도 : [오공사]는 기본적으로는 대학생들이 학업 지식을 서로 공유함으로써, 학업에 관련된 자신의 궁금증을 해소할 수 있는 대학생 교육 분야 플랫폼으로 기획되었다.

하지만 궁극적으로는 대학생들끼리 서로 자유로운 소통을 통해 보다 더 나은 대학생활을 누릴 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 또한, 지식을 콘텐츠로 가공하여 제공하는 과정을 통해 자신의 숨겨진 가능성과 가치를 발견하고 성장해 나갈 수 있도록 발판을 마련하기 위해 제작되었다.

1. 창업동아리 활동

[비즈니스 모델 구조]



차별점	내용
압리적인 보상	기존의 지식 거래 플랫폼과는 다르게, 기존 업체 대비 20~30% 감소된 수수료로 답변 공급자에게 더 많은 보상을 제공할 계획
랭킹 시스템	'랭킹 시스템'을 도입하여 답변 공급자들에게 획득 코인에 따라 등급을 매김으로써 유저들 사이의 건강한 경쟁을 유도할 예정 각 등급별로 수수료를 차등적으로 낮춰 주는 서비스 또한 제공할 예정
편리한 검색 기능	과목검색, 검색어 상위노출, 해시태그 기능 등 검색하기에 최적인 인터페이스를 제공할 예정

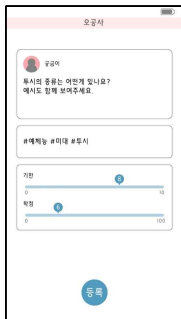
1. 창업동아리 활동



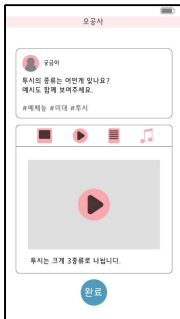
〈홈 화면〉



〈게시판 화면〉



〈질문등록 화면〉



〈답변 등록 화면〉



〈채택 받은 후 화면〉

2. 단편영화 제작 동아리 활동

단편영화를 기획하고 직접 촬영, 편집까지 하는 동아리에서 활동함

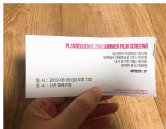
- 투표로 선정된 시나리오를 중심으로 팀 구성
- 주로 5~25분 내외의 단편영화 제작
- 현재 시나리오 작가, 연출, 소품팀 소속

단편영화 외에도 유튜브 콘텐츠/웹 드라마/공모전 등을 제작함

- 웹 드라마 초기 기획 단계와 컬투쇼 공모전에 참여
- 유튜브 콘텐츠 제작 및 단편 영화를 홍보하는 SNS 팀에서 영상 콘텐츠 기획

본인이 기획한 <내가 포기한 것들>이라는 시놉시스가 선정되어 영화로 제작됨

- 시나리오 작가, 연출, 스크립터, 소품팀으로 활동
- 동아리에서 주최한 단편영화 상영회에서 해당 작품을 상영함



〈내가 포기한 것들〉

단편 영화 시놉시스/시나리오 (일부 발췌)

기획의도 : 자신이 살면서 포기해 온 모든 것들을 그저 한때의 추억으로, 혹은 어쩔 수 없는 선택이었다며 스스로를 속일 수밖에 없었던 사람들의 이야기.

이 영화의 제목은 그녀가 립스틱으로 벽에 쓴 문구와 동일하다. 그것은 바로 〈내가 포기한 것들〉. **벽에 붙은 사진과 소품들은 얼핏 봐선 그저 그녀의 삶을 기록해 둔 아름다운 추억으로 보이겠지만, 사실은 그녀가 지금까지 살면서 포기해 온 모든 것들의 기록이다.** 그녀는 유년시절의 해맑은 미소를 포기했다. 또한 박스에 가득 담긴 미술도구와 부모님의 초상화, 잔뜩 구겨진 대학 합격 증서로 미루어 볼 수 있듯, 자신의 꿈인 미술을 포기했다. 그로 인해 꽃같이 아름다운 화사함을 포기했으며 자신이 누릴 수 있는 행복을 포기했다. 그리고 자신의 또 다른 가족인 반려견과 미래를 약속한 동반자인 연인을 포기할 수밖에 없었다. 그런 그녀에게 남은 선택은 오직 하나였고, 마침내 가장 아름답지만 거짓된 미소를 머금고 자신 스스로마저 포기해 버린다.

〈내가 포기한 것들〉

나는 자신이 살면서 포기해 온 모든 것들을 그저 한때의 추억으로 혹은 어쩔 수 없는 선택이었다며 스스로를 속일 수밖에 없었던 사람들의 이야기를 담고 싶었다. 또한, 나는 두 번 다시 되찾을 수 없는 그 당시의 순간이, 마치 시간을 영원히 박제한 사진과 구겨지고 말라 생명력을 잃어버린 물체와 같다고 생각했다. 그래서 주인공이 죽음에 이르게 되는 이유와 과정을 앞서 제시한 형태로 담아내고 싶었다.

그리고 마지막으로 나는 우리로 하여금 그녀의 메시지에 의문을 갖게 하고 싶었다. 왜냐하면 그녀는 마지막에 자신이 죽는 이유를 솔직히 드러냈지만, 사실 그 진심은 온전한 진심이 아니기 때문이다. 자신의 모든 것을 포기할 수밖에 없었지만 마치 스스로의 의지로 포기했다는 것처럼 그녀는 말한다. 과연 그녀는 어쩌서 그렇게 이야기한 것일까? 나는 이러한 의문을 통해 **주인공의 죽음이 그저 누군가의 단순한 죽음이 아닌, 자기 자신을 돌이켜 볼 수 있는 계기**로서 작용하기를 바란다.

〈내가 포기한 것들〉

S#1 회사 옥상 or 회사 앞 공원 / 점심시간

검은 화면

“전원이 꺼져 있어 삐 소리 후 소리샘으로 연결되었으며,

통화료가 부과됩니다.”

삐-소리와 함께 페이드인

직장인으로 보이는 여자가 핸드폰을 귀에 대고 있다.

왼손은 주머니에 넣은 상태로 누군가에게 음성메시지를 남긴다.

직장동료: (느린 호흡으로 걱정하는 듯이)무슨 일 있어?

대체 며칠을 안 나오는 거야. 메시지 보면 연락 좀 줘.

직장 동료는 핸드폰의 종료버튼을 누른다.

S#2 그녀의 집 / 저녁노을이 지고 있는 어느 날 오후

원테이크.

선반 위에는 전자시계가 보인다.

방안의 창문에서 빛이 새어 나오고 영화 사운드가 들린다.

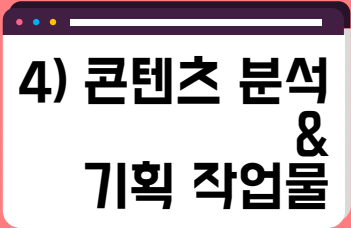
창가 옆 소파에 앉아 여유롭게 커피를 마시고 있는 그녀.

커피를 마시며 노트북으로 영화 ‘죽은 시인의 사회’를 보고 있다.

노트북 화면에는 ‘닉’이 자살하기 전 장면이 나온다.

카메라는 그대로 뒤로 빠지면서 거실 상황을 보여주고,

영화 사운드 대신 다른 사운드로 전환된다.



4) 콘텐츠 분석 & 기획 작업물

1. 영화 <벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다>

- 가장 인상적인 장면을 선정하고 그 내용을 해석/분석하기

분석 리포트 (일부 발췌)

“잘 키워 줄 진짜 아바를 찾아. 같이 늙어갈 아바.

필요한 건 아버지 소꿉친구가 아냐. 당신 혼자 아기 둘을 키울 순 없어.”

자식을 낳은 이후에 벤자민이 데이지에게 이별을 고하며 했던 대사. 나는 바로 이 장면이 가장 인상적이었다고 말하고 싶다.

영화의 주제가 판타지적인 요소로 진행되는 만큼, 우리는 그의 삶 속에서 벌어질 수 있는 갖가지 근본적인 한계와 문제점들을 망각해버리기 쉽다. 그래서 사랑하는 연인이기에 모든 것을 감당하고 극복해낼 수 있다고 믿는 그녀는, 사실 우리의 생각을 대변하는 것이었다.

1. 영화 <벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다>

- 가장 인상적인 장면을 선정하고 그 내용을 해석/분석하기

하지만 벤자민은 그런 그녀와 우리에게 그 누구보다 날카로운 현실로 일침을 가했다. 그녀와 아이가 늙어갈수록 자신은 점점 어려질 텐데, **아이는 사회적, 심리적으로 자신을 안정적으로 뒷받침해 줄 수 있는 어른인 부모가 필요하지 결코 자신과 신체와 지능이 비슷하고 머지않아 뒤처지고 말 부모가 아니라고 말이다.** 그렇기에 더 나아가 나이 든 자식이 어리고 쓸모없는 그를 경멸하고 수치스러워할지도 모른다는 것은 지극히 당연하고 현실적인 미래라는 것을 말이다.

그리고 그녀가 혼자 아기 둘을 키울 수 없을 것이라고 그가 말했던 것 또한 너무나 당연했다. 나이 든 여자 혼자서는 당연히 응급 상황이 생겨도 신속하게 대처하기 어렵고, 양육 때문에 일을 하러 나가기도 너무나 곤란해질 것이 뻔하기 때문이었다.

당장 눈앞에 있는 잠밋빛 현실은 달콤하지만, 그것은 영원할 수 없다. 그렇기에 벤자민은 한순간뿐인 행복이 아닌 이별을 통한 영원한 사람을 택했다. 나는 이런 그의 선택이 그 어떤 장면보다 이 영화를 의미 없는 한 편의 판타지가 아닌, 진짜 '한 사람의 삶'으로 완성시킬 수 있었던 것이 아닐까 생각한다.

2. <운명전>의 등장인물들이 지니고 있는 방어 기제와, '유영'의 내면 상태 욕망과의 연결고리

- 영화 <아이덴티티>와 드라마 <괜찮아, 사랑이야>와의 비교 분석,
안나 프로이트의 '방어기제' 이론과의 접목을 통한 분석

<운명전>의 주인공인 유영은 그저 작중 내에선 운명과 김 진사를 만나게 될 뿐인 비중 없는 인물이지만, 사실 나는 그가 **이 소설의 진짜 주인공**이 아닐까 싶다. 그리고 **운명과 김 진사의 사랑은 안평대군의 시절을 암시하는 것이라는 추측이 많지만, 나는 그를 계속해서 바라보고 관찰하면서 오히려 그의 내면에서 일어난 수많은 심리적 기제를 의미하는 것은 아닐까** 생각한다. 서사에서는 그가 겪는 사건이 꿈과 현실 중 실제로 어디서 일어난 것인지에 대한 아이러니부터, 현실에서는 선비임에도 사회의 소외 계층이며 현재를 살아감에도 과거를 소망하는 아이러니까지, 그는 **철저하게 아이러니의 세계에서 살고 있기 때문**이다.

그러므로 서두에서도 언급했듯, **처음에는 등장인물들이 보이는 병적 증세에 대한 인식에서 비롯하였지만, 더 나아가서는 '이러한 모순 속에서 살아가는 낙오자인 유영이 과연 온전한 자아를 지니는 것이 가능했을까?'라는 의문**을 통해 다음과 같은 글을 쓰게 되었던 것이다. 그리고 나서는 영화 <아이덴티티>와 드라마 <괜찮아, 사랑이야>와의 구조적 유사성에 착안을 얻어 그가 '타자'를 만들어내는 정신적 문제를 앓고 있는 것이 아닌가 하는 가설을 세우고, <운명전>의 인물들이 지닌 방어 기제에 대한 분석을 토대로 그에 대한 근거들을 제시해보았다.

2. <운명전>의 등장인물들이 지니고 있는 방어 기제와, '유영'의 내면 상태 욕망과의 연결고리

- 영화 <아이덴티티>와 드라마 <괜찮아, 사랑이야>와의 비교 분석,
안나 프로이트의 '방어기제' 이론과의 접목을 통한 분석

그 결과, 이러한 과정을 통해 내가 내린 결론은 **유영은 작중에서 묘사된 것보다 실질적으로 더 큰 내면의 문제가 있는 인물이었다**는 것과, **이 소설에서 드러나는 '사랑'이 기존의 해석과는 또 다른 '자신의 내면'과 연관되었다**는 새로운 해석으로 귀결될 수 있다는 점이었다. 그러므로 지금까지의 분석에 대한 결론은 여기서 마무리된다고 볼 수 있는데, 하지만 사실 나는 이 작품의 결론이 다음과 같이 끝난다는 점을 상당히 눈여겨보게 되었다.

'유영은 서글프고 하릴없어 책을 소매에 넣고 집으로 돌아왔다. 상자 속에 간직해 두고 때때로 열어 보며 망연자실하더니 침식을 모두 폐하기에 이르렀다. 그 후 명산을 두루 유람하였는데, 그 뒤로 어찌 되었는지는 알 수 없다.' - 109p

나는 이 부분을 계속해서 곱씹어 보는 동안 **그가 과연 미성숙한 자아로서 현실을 도피한 채 어느 날 죽음으로써 끝났을지, 아니면 그러한 부정적인 내면을 억제해서 언젠간 성숙한 자아로의 승화에 성공했을지** 궁금해졌다. 이는 유영 자체에 대한 호기심이기도 하지만, '유영'이라는 존재는 실제로도 현재를 살아가는 '우리'를 대변한다고 볼 수도 있기 때문이다.

3. 두려움을 딛고 신의 권능에 도전했던 한 인간의 이야기

- <장자뭇 전설>에 대한 분석과 <성경>, <아라크네 이야기>와의 비교를 통해

쇠뿔을 시주한 시아버지 대신 선행을 베푼 덕에 목숨을 구원받지만, 뒤돌아보지 말라는 금기를 어겨 결국 돌이 되어 버린 한 며느리의 이야기. <장자뭇 전설>은 선행을 베풀어도 결국 죽음을 맞이한다는 비극적 결말로 끝나는 서사이다. 얼핏 보면 이 이야기는 인간으로 하여금 신의 권위에 도전하지 말라는 것으로 보인다. 또한 인간은 불완전한 존재로서 스스로의 한계에 의해 결국 구원을 받을 수 없는 비극적인 존재라고도 보인다.

하지만 과연 이 이야기는 단순히 그런 내용의 이야기일까? 나는 <장자뭇 전설>을 읽을 때마다 다른 관점에서 드는 생각들이 있었다. 그것은 바로 첫째, '며느리가 얻은 구원은 애초부터 진정한 구원이 맞는가?' 둘째, '며느리가 죽지 않았다면 결과적으로 정말 행복했을까?' 셋째, 인간이 금기를 어기고 마는 한계성을 지닌 존재라면 '과연 인간의 한계는 무익하다고 봐야 하는가?'였다. 왜냐하면 나는 <장자뭇 전설>의 며느리가 인간으로서 합리적 의심을 통해 신의 권능에 도전하며 삶에 대한 욕망, 즉 자유의지를 지닌 존재라고 보였기 때문이다.

물론 며느리는 인간이기에 유한한 존재다. 신의 말씀을 의심하고 거역한 존재이기에 구원을 받지 못하고 돌이 되어 죽음을 맞이했다. 그러나 여기서 한 번 짚어보고 갈 부분이 존재한다. 과연 며느리가 얻은 구원은 진정한 의미의 구원이 맞는가이다. 만약 신이 정말 며느리를 구원하고 싶었다면, 뒤를 돌아보지 말라는 금기를 주는 것이 아니라 그 자리에서 당장 며느리를 구해주었을 것이다.

3. 두려움을 딛고 신의 권능에 도전했던 한 인간의 이야기

- <잠자못 전설>에 대한 분석과 <성경>, <아라크네 이야기>와의 비교를 통해

하지만 신은 마치 악마의 유혹처럼 그녀에게 금기를 제시함으로써 위험한 함정을 떠안겨 주었다. 때문에 이러한 선택은 신의 구원이 그녀에게 정말 의미 있는 것이었는가, 즉 선악의 여부를 명백히 알 수 없는 초자연적 질서에 반한 것이 정말 악하고 나악하다고 보아야 하는가라는 의심을 들게 만든다.

또한 현실적인 조건을 보았을 때도, 살아남는 것이 과연 그녀에게 진정으로 도움이 되었을까 하는 생각이 든다. 혈혈단신으로 돈도 갈 곳도 없는 그녀가 그저 살아남는다고 해서 행복했을까? 오히려 집안을 망하게 만든 배신자라고 낙인찍힐 수도 있지 않을까? 그런 상황에서 그녀는 한 걸음 한 걸음 걸어가면서 **어쩌면 자신의 뒤에서 벌어질 세상에 대해 순수하게 알고 싶은 욕망과 더불어 자신에게 주어진 구원의 기회에 대해 합리적으로 의심해본 결과로서 결국 뒤돌아본 것은 아니었을까** 싶은 것이다.

물론 이에 대해 가족에 대한 죄책감 때문에 뒤돌아본 것이라는 의견이 존재할 수 있다. 하지만 나는 단순히 이러한 감정만으로 인간이라는 복잡한 존재를 결정짓는 것은 어렵다고 생각한다. 인간은 감정과 더불어 논리적 판단을 지니고 있는 존재이기 때문이다.

3. 두려움을 딛고 신의 권능에 도전했던 한 인간의 이야기

- <잠자못 전설>에 대한 분석과 <성경>, <아라크네 이야기>와의 비교를 통해

다시 말해, 감정적 차원에 대한 부분을 완전히 부정할 수는 없다. 하지만 그것 자체가 근본적 이유라기보다는 나는 며느리가 스스로 '내가 처한 이 상황이 정말 합리적이고, 선택하는 이 길이 정말 나 자신을 위한 것인가'에 대한 의문이 더욱 컸기 때문에 내린 행동이라고 생각한다. 또한 이를 바꾸어 말하면, 신의 입장에서 며느리는 자신의 말을 오롯이 따르는 '완벽한' 존재가 아니기 때문에 일어난 일이다.

그렇기에, 나는 '며느리는 한계를 지녔으나 그로 인해 죽은 것이 과연 나쁘다고 볼 수 있는가?'라는 물음을 던지고 싶다. **오히려 인간은 한계를 지녔기에 자신과 자신의 주변을 끊임없이 주체적으로 의심하며 그 다음을 내다보려는 가능성을 품꿀 수 있는 것이 아닐까?**

나는 이 작품이 지금까지 전승될 수 있었던 진짜 이유도, 이 이야기를 공유하는 우리 역시 불완전한 인간이기에 비록 자신은 두려워서 하지 못했지만 한 치 앞을 알 수 없고 그것이 비록 비극으로 끝날 수 있다는 희생을 감수하고서라도, 진실을 알기 위해 자신의 의지대로 스스로 선택한 며느리의 용기를 높이 샀기 때문은 아니었을까 생각한다. (중략) 때문에 **그녀가 돌이 된 것이 그저 신에게 벌을 받은 쓸쓸한 패배자의 말로가 아니라, 두려움을 딛고 신의 영역을 기꺼이 넘어 그들의 질서로부터 자유로워지고자 용기를 냈던 한 인간의 위대한 동상과 같은 존재로 느껴진다.**

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

게임 기획서 (일부 발췌)

1) 기획 의도

: 현재 게임 시장에서 판타지 MMORPG 게임은 넘쳐난다. 그러나 그 안에서 '동아시아'를 기반으로 한 게임은 얼마나 존재하는가? 서양 판타지를 기반으로 한 것에 비해 그 숫자가 턱없이 적을 뿐만 아니라, 성공한 게임 자체도 몇 되지 않는다. '동아시아 고전에도 충분히 게임으로 만들 만한 흥미로운 요소가 많은데 왜 존재하지 않을까?' 나는 이러한 점에 의문을 갖고 게임을 기획하게 되었다.

게다가 현 시장에 존재하는 동아시아 게임은 **중국을 배경으로 하는 무협 위주의, 심지어 성적으로 어필하는 여성 캐릭터들이 주를 이루고 있다는 점**에서 많은 안타까움을 느꼈다. 그래서 전 연령층이 재미있게 즐길 수 있는 <메이플스토리> 같은 MMORPG 게임에 뒤지지 않는, 동아시아를 기반으로 한 게임 콘텐츠를 기획하고자 하는 욕심이 생겼다. 특히 이 게임은 **어느 정도 역사적 사실을 기반으로 한다는 점에서, 게임을 하는 데서 느끼는 재미뿐만 아니라 동아시아 고전에 대한 흥미와 역사적 지식에 대한 흥미 또한 느끼는 데 일조할 수 있을 것**이다.

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

2) 게임 특징

- I. 평행 우주 세계관이기 때문에 산해경부터 조선에 이르기까지 모든 국가가 하나의 가상공간 안에 존재할 수 있음.
- II. 수수께끼의 존재는 이 세계를 기반으로 모든 평행 우주 세계를 지배하려고 함. 그러므로 그에게 이겨 세계를 구함과 동시에 다시 현실로 돌아갈 수 있도록 자신의 영혼을 찾아내는 것이 유저의 목표.
- III. 또한 자신의 영혼을 붙잡아 간 수수께끼의 존재가 사실은 평행 우주에 살고 있는 여러 자신 중 하나 혹은 자신의 악한 내면이 뭉쳐 생겨난 존재라는 반전을 추가할 수도 있음.

* 불교 : 삼국유사를 기반으로 한 배경 - 신라 중심 + 고구려 부여 일부

* 유교 : 조선 및 중국 작품 기반으로 한 배경

* 도교 : 산해경을 기반으로 한 배경 - 중국의 산해경(가상세계) 중심

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

3) 캐릭터 설정

➤ 불교

(1) 도사(회복과 강화, 그리고 저주 등 아군 보조에 특화된 직업) = 힐러

: 신자(승려) - 천 - 명왕 - 보살 - 여래

(2) 법사 (주술의 힘을 빌려 화염, 뇌격, 바람 등의 직접적인 공격 주술로 광역 마법 공격을 사용하는 직업)

: 술사 - 현사 - 현민 - 현자 - 마신 - 마성

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

➤ 유교

(1) 문관 (경전의 힘을 빌려 유교 덕목을 조종, 방어, 공격 등 직접적인 주술로서 광역 공격을 사용하는 직업, 부수적으로 활쏘기 가능)

: 봉사 - 주부 - 별좌 - 승지 - 참판 - 의정

(2) 무관 = 전사 : 별장 - 종사관 - 판관 - 부장 - 관찰사 - 도제조

➤ 도교

(1) 천인(창조, 개조, 지배의 능력을 지닌 직업 + 자가버프를 통한 순간폭발력을 지닌 직업(하이리스크 하이리턴)) = 장인 + 광전사(?)

: 천량 - 천무 - 천군 - 천위 - 재천 - 천신

(2) 영술사(각종 요괴의 힘을 이용해 싸우는 직업) : 도깨비술사 - 장승술사 - 괴선술사 - 대장군술사 - 신령술사 - 수호신술사

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

4) 게임 진행 방식 : 미세계 입장 -> 직업군 선택 -> 퀘스트 수행 & 성장(승급)

1. 게임 초기화면 : 회사 로고

2. 게임 시작 화면 : 실제 게임 초기화면

3. 게임 메뉴 화면 : 1) 게임 제목 2) 게임 시작 3) 공지 사항 4) 게시판 5) 채팅

4. 게임 화면 구성 : 1) 세계관 2) 배경 설명 3) 캐릭터 소개 4) 게임 방법 5) 로드

5. 게임 시작 화면 구성 : 아이디 입력 -> 현재 사용하고 있는 아이디 or 사용 가능한 아이디 -> 게임 스타트

6. 게임 화면 참

4. 학생 자율형 연구 프로젝트 <동아시아 전기>

5) 게임 화면 창

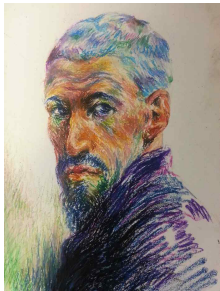
1. 레벨 및 경험치 or 6. 미니 맵 (1)								6. 미니 맵 (2)	
2. HP / MP									
3. 돈	4. 내구도	5. 기타 시스템							
7. 전투 주화면 창									
8. 대화 창								9. 스킬 창	
10. 옵션	11. 스킬	12. 카드	13. 아이템	14. 이쿱	15. 마이 뷰	16. 퀘스트	17. 파티	18. 길드	19. 마이 샵



5) 시각 디자인 & 영상물 작업물

1. 서양화 작업물

인간에 대한 호기심, 내면 탐구



2. 인포그래픽스 디자인

1) 홍설아 영역(AB형)의 유래(?)

→ 당시 국문학과에 너무나 가고 싶었던 터라, 반드시 국문학과에 가겠다는 열망을 과제에 투영함. 국어가 너무 좋고, 언어(국어) 영역을 지겹도록 풀어서 대학수학능력시험 형태를 통해 나 자신을 소개하고 싶었음.

2) 인포그래픽 내용

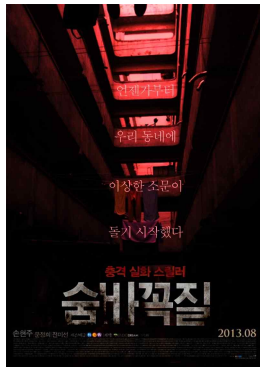
→ 나의 유년 시절부터 현재까지, 나에 대한 정보, 나의 꿈, 취미, 능력치 등을 문제로 만들.

3) 어려운 난이도

→ 기존의 수능 형식 인포그래픽, 광고 등은 난이도가 너무 쉬움. 이는 수험생들의 사고력과 수리력을 공명정대하게 측정하고자 하는 대학수학능력시험의 가치관을 해치는 것이라고 생각해서, 일부러 어렵게 만들.

4) 기획의 방향성

→ '자기소개' 인포'그래픽'이지만 나를 직접 그림으로 그리지 않은 패기(?). 얼굴 없는 자기소개 인포그래픽이란 바로 이런 것이다! 그런 만큼 표지부터 답안지까지, 수능 형식과 똑같이 만들기 위해 노력함. (p.s. 시험지에 있는 그림들은 실제로 평가원 문제지임)



3. 영화 <숨바꼭질> 포스터 리메이크

타이포그래피 디자인

1) 기존 포스터의 문제점

→ 영화의 주제보다는 유명 배우의 얼굴을 강조하므로 영화의 스토리와 매력을 잘 전달하지 못하고 있음.
그러므로 리메이크 버전에서는 <숨바꼭질>의 장르가 '공포'라는 것을 강조하기 위해
배경 이미지를 영화의 주된 배경이자 핵심이 되는 아파트로 결정.

2) <숨바꼭질> 제목 폰트

→ 보다 공포스러운 느낌을 강조하기 위해 폰트를 더욱 어둡고 거칠게 처리.

3) 포스터 문구

→ '낯선 사람'이라는 키워드는 영화에 대한 스포일러가 될 수 있기 때문에,
보다 호기심을 자극하기 위해 '이상한 소문'으로 변경.

4) 포스터 색감

→ 기존 포스터는 갈색&검은색으로 구성되어 있어서 공포 영화라는 인식이 잘 되지 않음.
그러므로 붉은 색&검은 색으로 바꾸어 보다 괴기스러운 느낌을 강조.

4. 리플릿 디자인

타이포그래피 디자인



4. 리플릿 디자인

1) 이러한 리플릿 디자인을 택한 이유?

→ 민희진 씨는 SM 엔터테인먼트에서 실력 있는 앨범 자켓 디자이너임. 그래서 앨범 자켓 뿐만 아니라 콘셉트 디자인까지 맡게 됨.
그래서 민희진 씨를 오히려 앨범으로 만드는 리플릿 디자인을 해 보면 어떨까 하는 아이디어에서 착안함.

2) CD 앨범 형태 구성

→ 양 면을 붙이면 다음과 같은 모양이 됨. CD에는 민희진 씨의 이름이 적혀 있음.

3) 리플릿 내용

→ 민희진 씨가 지금까지 작업한 SM 소속 연예인들의 앨범에 대한 내용을 담고 있음.

4) 유저 인터페이스 고려

→ CD 형태로 접혀 있다가 펼칠 때, 읽는 사람이 편리하도록, 또한 읽어야 할 순서대로 텍스트를 배치함.

5. 프로필 영상 기획 & 촬영

모션 그래픽스 영상

1) <순수의 죽음>의 주제

→ 표면적 주제 : 엄연히 세상에 존재하지만 사람들이 무심코 지나쳐버린 순수한 것들을
순수 그 자체로서 존재하는 한 소녀가 액자로 프레임(강조) 하여 '순수함'을 극대화하는 것

→ 이면적 주제 : 소녀가 프레임 한 것은 사실 긍정적으로 강조하기 보다 순수함이 죽었기 때문에 틀을 씌운 것.
그 죽음을 프레임 하여 그들의 순수한 가치가 사라졌음을 역설적으로 강조

2) 벽화 그림

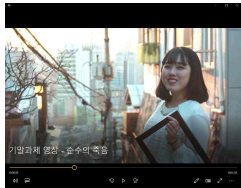
→ 살아있는 순수한 생명체보다, 순수하지만 생명이 없는 존재를 프레임 할 때,
순수의 죽음이라는 주제가 더 효과적으로 드러나기 때문

3) 영상 기법

→ 프레임 기법을 효과적으로 시각화할 수 있는 슬로 모션, 합성, 줌 인 등을 주로 사용

4) 영상 색감

→ 순수함과 어우러질 수 있는 푸르고 따듯한 빛의 색감을 이용





감사합니다

(주)세컨스드롬 / 마케팅팀 인턴 지원 / 홍설아