

조형과 표현기법 14주차 과제

201821046 박수아

더욱 구체적인 타겟 - '고어 전문방' 참가자 중 학대를 **게임처럼** 즐기는 사람들

표현 컨셉

- 학대 행위를 마치 게임 속 캐릭터의 행위로 비유하는 타겟에 맞춰 게임과 관련된 디자인을 사용
- 게임에서 잘못된 행동을 하면 뜨는 경고 팝업창을 이용하여 학대 행위는 범죄 행위임을 알림
- 동물보호법(살해) 처벌 내용을 안내

간단한 시안 설명

- GAME OVER에 어울리도록 어두운 배경을 선택함
- 게임 속 요소와 현실의 요소를 섞어 사용함
- 실제 모 게임에서 사용되고 있는 폰트를 이용함
- 강조를 위해 검은색(배경)과 대비되도록 타이핑을 노란색으로 설정

← 흰색 글씨는 넣을지 말지 고민 중



더욱 구체적인 타겟 - ‘고어 전문방’ 참가자 중 영상만 본 사람들 (직접 살해X)



표현 컨셉

- 반대로 동물들이 범죄를 저지른다면 어떤 기분이 들지 생각해 보게 함 (역지사지)
- ‘고어전문방’ 사람들이 했던 행동 그대로를 동물과 사람의 위치만 바꿔서 표현

간단한 시안 설명

- 역지사지를 위해 동물은 크게 사람은 작게 표현함
- 동물들이 사람을 학대하는 영상을 찍으며 재밌어 하는 것을 표현
- 공익광고인 만큼 ‘고어전문방’의 수위보다는 조금 낮게 표현
- 다른 광고들과 같이 설득, 권고의 성격을 가진 시안을 제작해봄

시안_3

더욱 구체적인 타겟 - 동물판 n번방 사건을 보고 그들의 행동을 동경하는 어린 아이들

그들이 멋있어 보이시나요?

동물 학대는 스트레스를 해소하는 행위가 아니라 범죄 행위입니다



표현 컨셉

- 핸드폰 속 그들의 모습은 숨겨진 점이 있음을 표현
- 동물 학대는 범죄 행위임을 알림
- 동물 학대 영상을 아이들이 핸드폰으로 볼 수 있으므로 범죄 행위임을 정확히 알릴 필요가 있음

간단한 시안 설명

- 아이들이 보았을 때 한 번에 이해할 수 있도록 그림을 넣음
- 강조할 부분의 색을 다르게 표현함
- 기존의 시안들과는 다르게 오로지 글과 그림만을 이용해봄