

동아리 활동보고서

활동명	영화 제작에 관한 교육 및 스터디		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.09.04~2025.10.09	비고	
활동목적	<p>1. 제 2조(목적) 본 회의 목적은 영화 창작을 통하여 영화라는 예술에 대한 이해를 도모하며 친목을 돈독히 함은 물론 회원 간의 친목을 토대로, 활기찬 학교생활을 하기 위함을 그 목적으로 한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 2조에 의거하여 학기 초 부원들의 기초적인 장비, 촬영 과정 경험 및 조별 스터디를 통한 기존 부원들과 신입 부원들의 친목을 도모하기 위해 연출, 제작, 촬영, 미술, 조명 5파트로 나눠 교육과 스터디를 진행하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 예술디자인대학</p> <p>활동내용 : 영화 제작 전반에 대한 이해를 높이기 위해 동아리에서 4주간 기초 스터디를 진행했습니다. 연출, 제작, 촬영, 조명, 미술의 5개 파트로 나누어 각 파트의 역할과 기본적인 개념을 차근차근 다루는 커리큘럼을 구성해 매주 이론 설명과 함께 실제 영화 사례를 분석하며 현장에서 어떻게 적용되는지를 함께 살펴보았습니다.</p> <p>또한 팀원들 간의 토론과 피드백을 통해 각 파트가 어떻게 유기적으로 연결되어 하나의 영화가 완성되는지 이해할 수 있었고 이러한 과정을 통해 영화 제작의 기초 역량을 다지고, 이후 실습 중심의 제작 활동으로 나아갈 수 있는 기반을 마련했습니다.</p> <p>소감 : 동아리를 운영하는 입장에서 스터디를 준비하며 고민했던 내용들이 동아리원들에게 실제로 도움이 되는 모습을 보며 큰 보람을 느꼈습니다. 처음에는 낯설어하던 개념들을 점차 이해하고, 각 파트에 대해 스스로 질문하고 의견을 나누는 모습에서 성장을 실감할 수 있었고, 특히 파트별 교육이 동아리원들의 시야를 넓히고 협업에 대한 이해를 높이는 데 긍정적인 역할을 했다고 느꼈습니다. 이번 스터디는 동아리 운영자로서의 책임감과 함께, 교육의</p>		

중요성을 다시 한 번 깨닫는 계기가 되었습니다.

활동사진
(3매 이상)

// 라이팅의 정의

라이팅이란 무엇일까요?

작품의 전체적인 분위기를 잡는 빛

Blue tone lighting

블루톤의 라이팅은 주로 우울, 슬픔, 고독의 분위기를 만들어 냅니다.

차분함

무역감

쓸쓸함



Red tone lighting

레드톤의 라이팅은 별강이 가지는 강렬한 색상을 바탕으로 분노, 흥분, 긴장감을 형성합니다.

강력함

무서움

위협감



Green tone lighting

초록 계열의 라이팅은 자연을 상징하는 색으로 편안함, 안정감, 차분함을 형성할 때 주로 쓰이는 색입니다. 그러나 때에 따라 블루톤 라이팅과 같은 효과를 줄 수 있습니다.

차분함

안정감

편안함



Mood 요?

영화 장르별 미술 특징

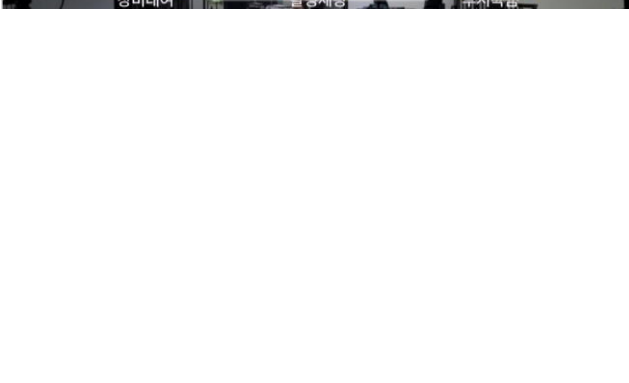
ex. 공포, 시대극, 로맨스



색에도 감정과 이야기가 있습니다.

“영화에서 미술이 없다면?”

- 캐릭터는 어디에 살까요?
- 사건은 어떤 공간에서 벌어질까요?
- 색과 분위기가 없다면 감정은 어떻게 표현될까요?



미술킨력
미술킨력
미술킨력
미술킨력
미술킨력

프리 프로덕션
프리 프로덕션
프리 프로덕션

촬영
촬영
촬영
촬영
촬영

조명
조명
조명
조명
조명

프리 프로덕션
프리 프로덕션
프리 프로덕션

동시
동시
동시
동시
동시

프리 프로덕션
프리 프로덕션
프리 프로덕션

1주차 - 영화 미술 이해 & 팀 역할
 • 영화 미술의 영역(세트, 소품, 의상, 분장, 색채, 아트디렉션 등) 소개
 • 시네 영상 감성 미술팀의 기여 포인트 찾기

2주차 - 콘셉트와 시각적 언어
 • 영화에서 색채·소품·공간이 주는 심리적 효과
 • 워드보드 / 레퍼런스 이미지 수집법
 • 장편물 미술 스타일 비교 (예: 공포 vs 멜로 vs SF)

3주차 - 소품 & 대대일형
 • 소품의 상징성과 영화적 활용 사례 분석
 • 시대적/장르적 소품 차이, 리서치 방법

4주차 - 촬영 현장 적용 이론
 • 촬영 중 미술팀의 역할 (세트, 연속성, 배문 대응)
 • "미술팀 체크리스트" 작성 훈련 (장편물, 필요한 소품·세트 정리)

<리서치 방법>

1) 스토리 리서치
 • 시대/장소 조사
 • 배경이 되는 시대적 특징(매년, 건축, 가구, 소품 등) 조사
 • 촬영할 장소의 지역적 특징(도시, 농촌, 특정 문화권)
 • 캐릭터 조사
 • 캐릭터의 직업, 외모, 취향, 라이프스타일 관련 자료 수집
 • 예: '대학생' vs '회사원' vs '백수의 자취방' - 전부 다르게 표현됨
 • 주제/장르 조사
 • 장르별 컬러세 정리 (예: 공포= 어두운 톤, 낡은 소품 / 멜로= 따뜻한 조명, 아기자기한 공간)

2) 비주얼 리서치
 • 참고할 수 있는 곳
 • 영화/드라마 캡처 (넷플릭스, 왓츠, 유튜브 등에서 스크린 샷)
 • 사진 사이트 (Pinterest, Behance, Unsplash, Artstation, 네이버 블로그 등)
 • 시대 자료 (국립중앙도서관 사진 아카이브, 구글 이미지, 잡지 스캔본)
 • 실제 현장 조사
 • 촬영 예정 장소 직접 가보기 사진 촬영 & 대대일 기록
 • 쿠랑, 비록시당, 중고거래 앱(번개장다, 당근마켓)에서 소품 리서치

<이미지 수집법>

이미지 수집은 단순히 모으는 것이 아니라, 정리·분류·활용 가능성 체크가 핵심

(1) 도구 활용
 • Pinterest 보드: 테마별 폴더 생성 (예: 소품 / 세트 / 의상 / 색감)
 • Google Drive or Notion: 공유 가능한 폴더로 정리 > 팀 전체가 접근 가능

(2) 정리 기준
 • 장르/장르 (예: 따뜻한 멜로 무드/차가운 스릴러 무드)
 • 요소별 (소품 / 공간 / 의상 / 색감 / 촬영)
 • 캐릭터별 (주인공 A / 조연 B) / 지역 (소품 등)

(3) 활용 팀
 • 워드보드 제작
 • 대표 이미지를 골라서 1~2장으로 요약
 • 감동/활용과 공유="이런 점을 활용한다" 혹은 "이런 분위기를 활용한다" 등의 시각적으로 설명이 가능해야함

촬영1 교육

1회차: 촬영 기초와 장비 이해

- 영화 촬영 기본 개념
 - 프레임, 앵글, 샷 크기(롱샷, 미디엄샷, 클로즈업 등)
 - 카메라 세팅(ISO, 셔터 스피드, 조리개)
- 카메라 무빙
 - 팬, 틸트, 트래킹, 핸드헬드 활용
 - 안정적인 화면과 다이내믹한 화면 비교
- 구도와 미장센
 - 삼분할 구도, 대칭, 리딩라인
 - 인물과 배경 관계 설정

2회차: 촬영 장비

- 촬영 장비 소개
 - 카메라(DSLR, 미러리스, 캠코더 차이)
 - 삼각대, 짐벌, 기본 액세서리
- 렌즈의 차이
 - 광각 vs 망원 → 공간감과 물입감의 차이
- 화면 비율(Aspect Ratio)
 - 4:3, 16:9, 2.35:1 → 화면이 주는 정서적 효과

3회차: 영화 현장의 이해

- 촬영 현장 기본 구조
 - 감독, 촬영, 조명, 음향, 스크립터 등 역할 간단히 설명
- 촬영 프로세스
 - 프리프로덕션(준비) → 프로덕션(촬영) → 포스트프로덕션(편집)

촬영1 교육

현장 매너 & 용어

- "Sound, rolling!" → 소리 녹음 시작
- "Camera, rolling!" → 카메라 녹화 시작
- "Action!" → 배우 연기 시작
- "Cut!" → 촬영 종료
- 팀워크가 잘 맞아야 하루 촬영이 원활하게 진행됨
- 늦거나 잡담이 많으면 모두의 시간이 지연된다는 점 강조

4회차: 구도와 미장센

- 구도의 기본 원칙
 - 삼분할 구도 → 안정감
 - 대칭 구도 → 긴장-질서
 - 리딩라인 → 시선 유도
 - 여백의 활용 → 고독-상황 강조

1주차 - 조명의 종류와 영화에서의 역할

-영화 클립 분석: 분위기 조성에 조명이 미친 영향 관찰
-> 빛의 위치 방향이 장면 느낌을 어떻게 바꾸는지 재감
ex) 3점 조명

2주차 - 조명 장비 이해 및 조작 실습

- LED 라이트, 스탠드, 반사판 등 조명 장비 조합 분해-> 조명 보관 방법 실습-> 빛 방향, 강도 조절 체험
-> 장비 종류, 안전 사용법 숙지 / 실무 감각 익히기, 촬영시 유의사항 등



3주차 - 빛 방향과 그림자, 색온도 활용 실습

-속면/정면/배광 조명 적용, 그림자 길이 방향 관찰
->Hard Light vs Soft Light 차이, 입체감 경험

-따뜻한 빛(3000K) 자연광(4000K) 차가운 빛(5500K) 소품/인물 촬영
->시간대 장광 표현: 아침/낮/밤, 번안함/간광함



4주차 - 조명과 영화 속 심리 스토리 읽기

-조명을 통해 장면이 주는 심리적 메시지와 분위기 이해
영화 속 조명 활용을 분석하고 스스로 이야기 구성 가능
이론 + 분석 + 창작으로 감각을 확장

->영화 클립 분석
미리 준비한 1~2분 영화 클립 관찰, 각 클립에서 조명이 주는 분위기, 감정, 시간의 의미 분석하는 활동 진행

연출

감독

조감독/인물조감독

스크립터

연출부

제작팀과 더불어 작품제작에 있어 중요한 역할

기획, 준비, 배우 캐스팅을 작품의 제작과 관련한 일을 하며 프리프로덕션 포스트프로덕션 과정에 참여함

[작품의 전과정을 함께하고 싶은 분, 창의력과 표현력이 좋은 분, 아이디어 발크이신 분]

자율적인 업무, 배려 내린다.



배우

주, 조연

배조연

영화에 출연하여 연기를 함, 영화의 얼굴이 되는 중요한 역할

연출자와 주, 조연 역할을 함 배우들을 통해 캐스팅하여 여러 팀의 작품에 참여하는 것도 가능함

[연기를 해보고 싶은 분, 영화 속 주인공이 되고 싶은 분, 발전과 표현력이 좋은 분]

--	--

동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

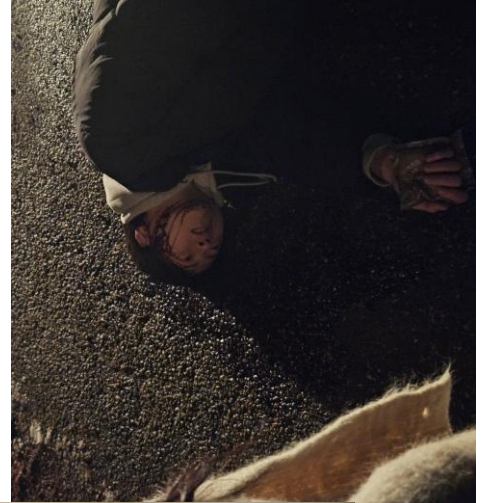
대표학생 : 김태령

김태령)

동아리 활동보고서

활동명	2025 2학기 정기 영화 제작 <섬광>		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.10.16~2025.12.22	비고	
활동목적	<p>1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다. 2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제를 말한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 ‘영화 창작 중앙동아리’ 빛사냥의 중요 행사인 학기 영화 제작을 진행하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 예술디자인대학/ 경기 안양시 만안구 박달로 539번길 32-11 (스튜디오 104호)</p> <p>요약 : 교통사고의 죄책감에 갇힌 남자 앞에 나타난 ‘천사’는 위로의 존재인 동시에, 과거의 진실을 향한 섬광 같은 심판이다.</p> <p>줄거리 교통사고 이후 깊은 죄책감과 악몽에 시달리며 무너진 삶을 살아가던 성호의 앞에 어느 날 정체를 알 수 없는 천사가 나타난다. 천사는 성호의 곁에 머물며 그의 불안과 고통을 잠재우고, 성호는 점점 일상을 되찾으며 천사에게 의지하고 호감을 느끼게 된다. 성호는 사고의 트라우마를 극복했다고 믿고 새로운 삶을 결심하지만, 천사는 계속해서 “기억하지 못하느냐”고 묻는다. 산책로에서 고백을 나눈 순간, 천사는 성호에게 냉혹한 선택을 강요하고 성호는 다시 교통사고를 맞이한다. 이후 천사의 정체와 과거 성호의 차에 치여 죽은 피해자였음이 드러나며, 이야기는 죄책감과 회피, 그리고 되돌릴 수 없는 선택의 대가를 섬광처럼 드러내며 끝난다.</p> <p>소감 : 이번 시나리오를 기반으로 한 영화 촬영은 글로만 존재하던 이야기가 실제 장면과</p>		

감정으로 구현되는 과정을 직접 경험할 수 있었던 뜻깊은 시간이었습니다.
인물의 심리 변화와 서사의 반전을 화면 안에서 어떻게 표현할지 고민하며 촬영의 중요성을 다시 한 번 느꼈습니다.
특히 빛과 어둠, 공간의 분위기를 통해 인물의 내면을 드러내는 과정이 인상 깊었고, 시나리오의 메시지가 더욱 선명해졌습니다.
촬영을 진행하며 영화는 개인의 작업이 아닌 각 파트의 협업으로 완성된다는 점을 체감했고, 창작자로서 한 단계 성장하는 계기가 되었습니다.



활동사진
(3매 이상)



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김태령

김태령)

동아리 활동보고서

활동명	2025 2학기 정기 영화 제작 <From. 승연>		
동아리 분과	전시창작	분과	전시창작
활동시간	2025.10.16~2025.12.22	비고	
활동목적	<p>1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다. 2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제를 말한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 ‘영화 창작 중앙동아리’ 빛사냥의 중요 행사인 학기 영화 제작을 진행하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 경희대학교 서울 캠퍼스</p> <p>요약 : 이 이야기는 사랑의 성취나 실패를 말하기보다는, “이 감정이 사랑이었는지, 우정이었는지 아직 이름 붙이지 못한 상태” 그 자체를 끝에 남긴다.</p> <p>줄거리: 같은 일상을 공유하며 자연스럽게 가까워진 두 청년. 한 사람은 이미 자신의 감정이 사랑이라는 것을 어렴풋이 알고 있지만, 다른 한 사람은 그 감정의 이름을 모른 채 함께 있는 시간이 주는 편안함에 머문다.</p> <p>사소한 시선과 침묵, 엇갈린 타이밍 속에서 두 사람의 관계는 사랑과 우정의 경계를 천천히 흔들고, 이 영화는 고백 이전의 시간, 말해지지 않은 감정이 관계를 바꾸는 순간을 섬세하게 그려낸다.</p> <p>소감 : 영화 제작에 구성원으로 참여하며, 큰 사건 없이도 인물 간의 감정과 관계가 충분히 전달될 수 있음을 느꼈습니다. 말보다 시선과 침묵이 중요한 순간들을 어떻게 화면으로 구현할 수 있는지 현장에서 직접</p>		

경험할 수 있었습니다.

사랑과 우정의 경계에 놓인 모호한 감정을 표현하기 위해 팀원들과 끊임없이 고민하고 소통했습니다.

촬영과 편집 과정을 함께 지켜보며, 영화는 개인의 결과물이 아니라 협업을 통해 완성된다는 사실을 실감했습니다.

이번 작업이 영화 제작 전반에 대한 이해를 넓히는 소중한 경험이 되었습니다.



활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김태령

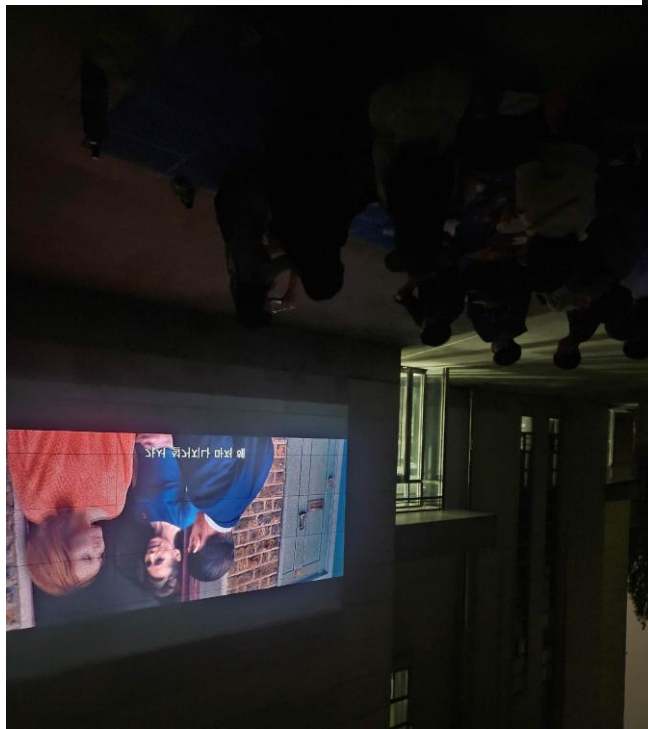
김태령)

동아리 활동보고서

활동명	제 1회 빛사냥 무비나잇		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.10.02 20:00~22:00	비고	
활동목적	<p>1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다. 2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제 를 말한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 부원들과 일반 행사인 (단합모임) 단체상영을 개최하여 함께 영화를 보고 부원 단합을 위한 이벤트를 진행하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 예술디자인대학 1층</p> <p>활동내용 : 동아리원들의 친목 도모와 영화 관람에 대한 갈증을 해소하기 위해 무비나잇 영화 상영 행사를 진행했습니다. 학교 벽 한쪽에 빔프로젝터를 설치해 야외 상영 형식으로 공간을 구성했습니다. 상영 작품으로는 영화 <i>레전드</i>를 선정해 함께 감상하는 시간을 가졌고, 편안한 분위기 속에서 영화를 관람하며 일상적인 소통과 자연스러운 교류가 이루어졌습니다.</p> <p>이를 통해 동아리원 간 유대감을 강화하고, 영화라는 공통 관심사를 공유하는 의미 있는 시간을 만들었습니다.</p> <p>소감 : 무비나잇을 통해 동아리원들이 영화라는 공통의 경험으로 자연스럽게 어울리는 모습을 보며 의미 있는 시간이라고 느꼈습니다. 중요성을 다시 한 번 깨닫는 계기가 되었습니다.</p> <p>익숙한 학교 공간이 영화 상영 공간으로 바뀌며 특별한 경험을 제공할 수 있었고 편안한 분위기 속에서 영화를 함께 관람하며 동아리원들 간의 거리도 자연스럽게 가까워졌습니다.</p>		

이러한 반응을 통해 야외상영이 친목 도모와 동아리 활동의 만족도를 높이는 데 효과적인 프로그램임을 느낄 수 있었습니다.

활동사진
(3매 이상)



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김태령

김태령)

동아리 활동보고서

활동명	빛사냥 할로윈 파티		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.10.30 19:00~	비고	
활동목적	<p>1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다. 1) 중요행사로써는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다.</p> <p>2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제 를 말한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 부원들과 일반 행사인 (단합모임) 빛사냥 할로윈 파티를 개최하여 함께 영화 관련 퀴즈를 풀고 담력체험을 하며 부원 단합을 위한 이벤트를 진행하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 예술디자인대학</p> <p>활동내용 : 동아리원 간의 친목을 도모하기 위해 할로윈 파티를 기획하고 진행했습니다. 할로윈 분위기에 어울리는 영화를 함께 관람하며 자연스럽게 행사의 분위기를 열었고 영화 관람 후에는 작품과 관련된 퀴즈를 진행해 모두가 참여하며 즐길 수 있는 시간을 만들었습니다. 이후 담력체험 프로그램을 준비해 색다른 긴장감과 재미를 더했고, 웃음 속에서 부원들 간의 거리도 한층 가까워졌습니다.</p> <p>소감 : 할로윈 파티를 통해 동아리원들이 부담 없이 즐기며 어울리는 모습을 볼 수 있어 뿌듯했습니다.</p> <p>영화 관람과 퀴즈, 담력체험까지 이어지는 프로그램 덕분에 모두가 적극적으로 참여하는 분위기가 형성되었고 평소보다 웃음과 대화가 많아지며 동아리 분위기가 한층 더 밝아졌습니다. 행사를 준비한 입장에서 부원들이 즐거워하는 모습을 보며 보람을 크게 느꼈습니다. 이번 파티는 동아리 활동 속에서 추억을 쌓고 관계를 더욱 단단하게 만드는 계기가 되었습니다.</p>		



활동사진
(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

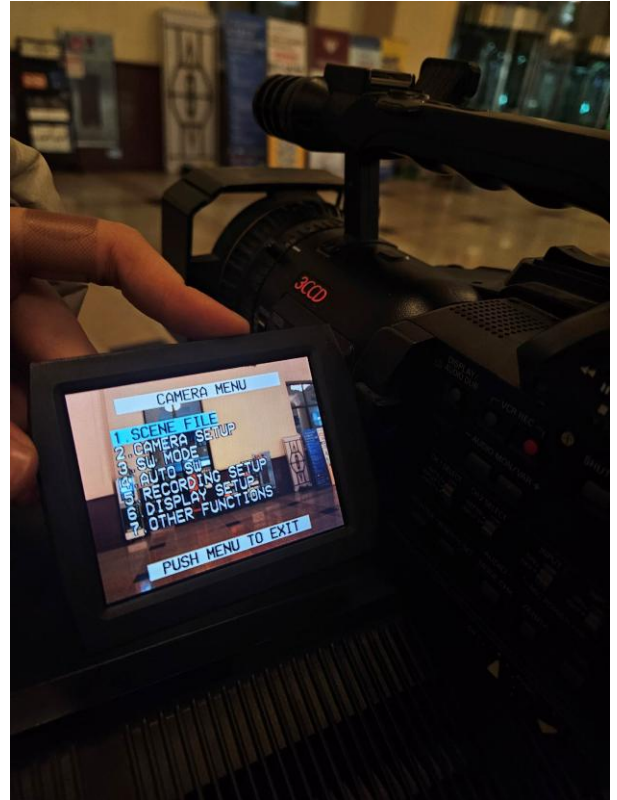
대표학생 : 김태령

김태령)

동아리 활동보고서

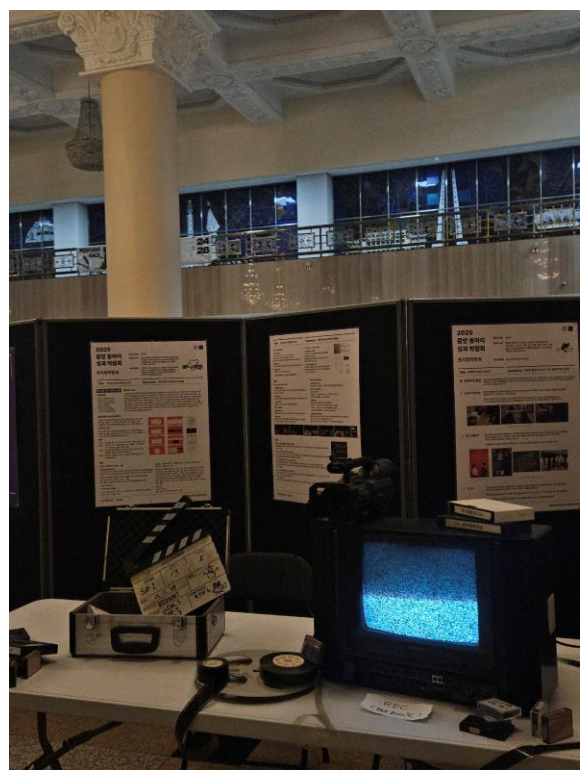
활동명	중앙 동아리 성과박람회 참여		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.11.24~2025.11.28	비고	
활동목적	<p>1. 제 2조(목적) 본 회의 목적은 영화 창작을 통하여 영화라는 예술에 대한 이해를 도모하며 친목을 돈독히 함은 물론 회원 간의 친목을 토대로, 활기찬 학교생활을 하기 위함을 그 목적으로 한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 2조에 의거하여 학기 초 부원들의 장비, 촬영 과정 경험 및 부원 간 친목을 도모하기 위해 성과 박람회에 참여하여 동아리에 대한 이해를 높이고 친목을 다졌습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 중앙 도서관 로비 1층</p> <p>활동내용 : 중앙동아리에서 개최한 동아리 성과 박람회에 참가하여 빛사냥의 활동을 소개하는 시간을 가졌습니다. 박람회 준비 과정에서 이번 학기 활동뿐만 아니라 이전에 진행했던 동아리 활동 전반을 돌아보며 동아리에 대한 이해도를 높였습니다. 그동안의 작업과 기록을 정리하며 동아리의 방향성과 정체성을 다시 한 번 점검할 수 있었습니다. 특히 영화 제작이란 무엇인지에 대해 구성원들과 함께 정의를 정리하며 기본 개념을 되짚는 계기가 되었습니다.</p> <p>소감 : 성과 박람회에 참여하며 동아리 활동을 외부에 소개하는 경험이 새롭고 의미 있게 다가왔습니다. 그동안 당연하게 해오던 활동들을 정리하며 빛사냥이 어떤 동아리인지 스스로에게도 다시 설명해보는 시간이 되었습니다. 이전 활동들을 되돌아보며 동아리가 꾸준히 성장해왔다는 점을 실감할 수 있었습니다. 특히 영화 제작의 본질에 대해 다시 생각해보며 동아리 활동에 대한 책임감도 함께 느끼게 되었습니다. 이를 통해 동아리 활동의 의미를 재확인하고, 향후 영화 제작 활동의 방향성을 고민해볼 수</p>		

있었습니다.



활동사진

(3매 이상)



동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김태령

김태령)

동아리 활동보고서

활동명	25-2 학기 영화제' 개최		
동아리 분과	전시창작	동아리명	빛사냥
활동시간	2025.12.22 19:00~	비고	
활동목적	<p>1. 제 3 조 (사업) 본회는 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 중요행사와 일반 행사로 구분하여 수행한다.</p> <p>1) 중요행사로는 매 학기 및 방학을 통해 영화를 창작하고, 매 학기 상영회를 진행한다.</p> <p>2) 일반 행사로는 단합모임(총회, 소풍, MT) 및 신년, 송년회, 창립제 를 말한다.</p> <p>2. 빛사냥 회칙 제 3조에 의거하여 정기 영화 제작 후 완성된 영화를 부원들과 함께 감상하는 학기 마지막 행사인 '25-2 학기 영화제'를 개최하였습니다.</p>		
활동내용 및 소감	<p>장소 : 학생회관 소극장</p> <p>활동내용 : 총 2 편의 완성된 영화를 상영하고, 부원들과 함께 감상하는 영화제를 개최하였습니다. 상영된 영화는 이유경 감독의 '섬광', 이연우 감독의 'From. 승연' 입니다. 더하여 한 한기를 마무리 하면서 소소한 선물을 나눠 가지는 시간을 가졌습니다. 2025.12.22 19 시에 학생회관 소극장에서 진행되었고, 아래는 진행 순서입니다.</p> <p>19:20 24-2 학기 영화제 시작</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 빛사냥 소개 2. 임원진 소개 3. 빛사냥의 25-2학기 활동들 4. 학기 영화제 소개 및 상영작 소개 5. '섬광' 상영 		

6. 'from. 승연' 상영

7. 선물 교환식

21:00 25-2 학기 영화제 종료 및 뒷정리

21:30 뒤풀이 장소 이동 (정건 코주부)

총 23명의 부원이 자리해 주셨고, 상영회 종료 후 15명의 부원이 뒤풀이에 참석해 주셨습니다.

소감 : 빛사냥의 한 학기를 마무리하는 자리에서 그동안의 즐거웠던 순간과 쉽지 않았던 순간들이 자연스럽게 떠올랐습니다.

종강 이후에 마련된 자리였음에도 불구하고 많은 부원들이 참석해 주어 동아리에 대한 애정과 열정을 다시 한 번 느낄 수 있어 큰 감동을 받았습니다.

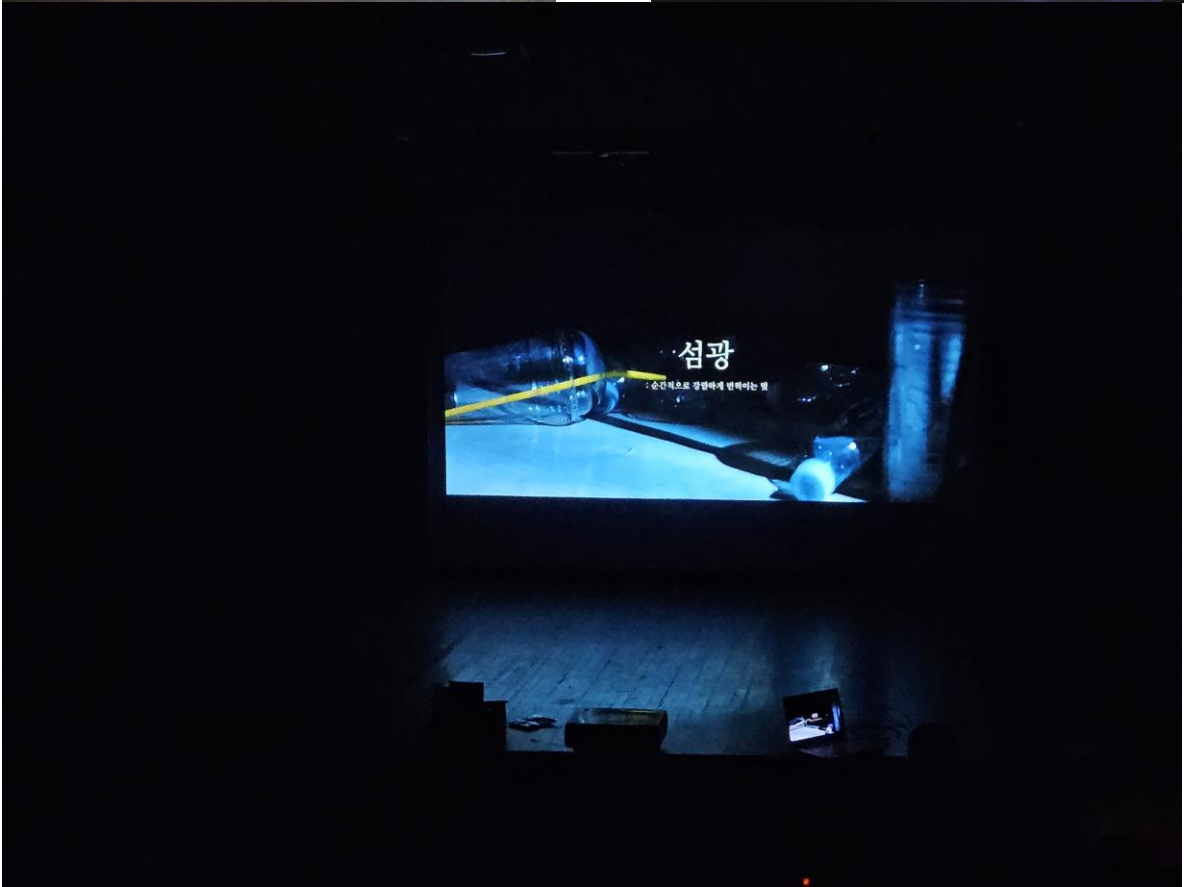
상영회가 시작된 후에는 한 학기 동안 완성한 마지막 작품을 모두가 진지하게 관람하며 각자의 감상과 생각을 나누는 시간을 가졌습니다.

영화를 매개로 깊이 있는 대화를 나누며 서로의 시선과 고민을 공유할 수 있었던 점이 특히 인상 깊었습니다. 이번 마무리 자리는 빛사냥이 단순한 동아리를 넘어 함께 성장하고 연결되는 공동체임을 실감하게 해준 소중한 시간이었습니다.



활동사진

(3매 이상)





동아리활동과 관련하여 상기 결과보고서를 확인합니다.

※본 활동보고서가 '활동우수지원금' 지급에 평가 기준으로 활용됨에 동의합니다.

대표학생 : 김태령

김태령)