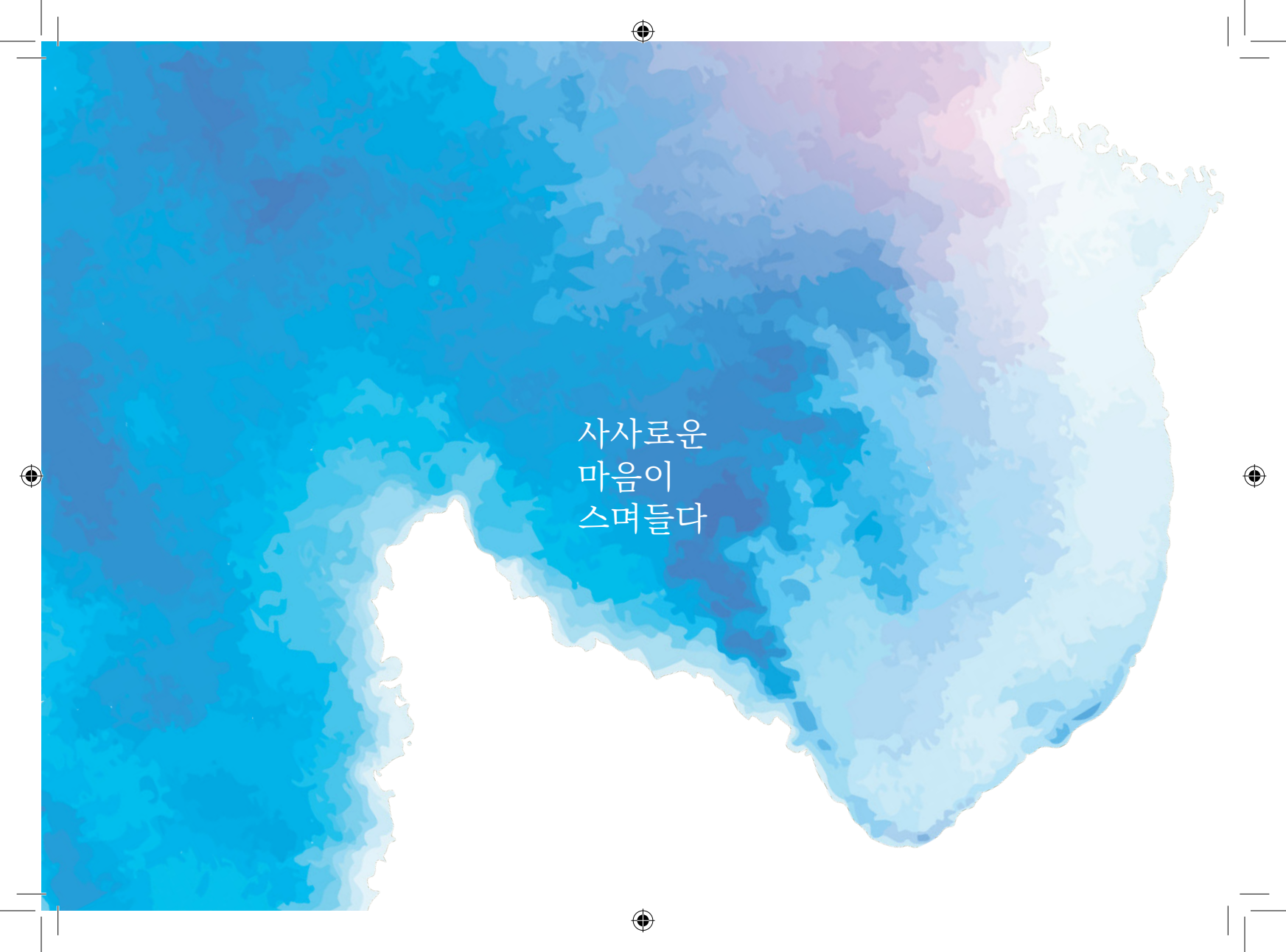


사심



사사로운  
마음이  
스며들다



2016 일곱번째 부산대학교 디자인학과 영상정보전공 졸업작품집  
본 작품집은 2016 졸업논문을 대신합니다.

# 목차 | Content

## 전시기획 | Exhibition plan

06 전시기획

## 웹과 모바일 | Web and mobile

08 웹 모바일

## 개별 작품 | Individual work

컨셉포스터 · 인터랙티브 아트

14 강예진

18 김태완

22 박소진

26 박소호

30 박예린

34 이다견

38 이다원

42 이보은

46 최민영



## 팀 작품 | Team work

영상

52 이다원 이보은

54 박소진 박소호

56 강예진 이다견

58 김태완 박예린 최민영

인터랙티브 아트

60 김태완 박소호 이다견 이다원 최민영

62 강예진 박소진 박예린 이보은

## 전공 소개 | Introduction of major

66 전공소개

68 지도교수

## 프로필 | Profile

70 프로필

## 전시기획

마음은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 바로 정신으로서의 마음(mind)과 감정으로서의 마음(heart)이다. 우리는 마음을 mind-and-heart, 하나의 마음으로 생각하였다. 개개인이 담고 있는 마음의 다양함을 이야기 하기 위해 본 전시는 ‘사심(私心 : 사사로운 마음)’이라는 주제로 기획하였다.

사심의 사전적 의미는 ‘공적이 아닌 개인적인 범위나 관계의 성질 또는 스쳐 지나칠 수도 있는 사사로운 마음’이다. 따라서 우리는 각자가 가지고 있는 사사로운 마음을 다양한 방법으로 표현하며 관객과 소통하는 전시가 되도록 하였다.

본 전시는 개인 프로젝트로 진행된 컨셉포스터(Concept Poster)와 인터랙티브 아트(Interactive Art), 팀 프로젝트로 진행된 영상(Film)과 인터랙티브 아트(Interactive Art), 웹 디자인(Web Design)으로 구성되어 있다. 9명의 학생들은 이번 전시를 통해 사심에 대한 다채로운 해석을 재미난 표현 방법으로 풀어내갈 것이다. 전시를 보러 오시는 모든 분들 마음에 우리의 사심이 스며들길 바란다.

‘사사로운 마음이 스며들다’



사심,

사사로운 마음과 네 가지 마음이라는 중의적인 의미를 내포하고 있는 단어이다.  
네 개의 선과 마음 심(心)자를 통해 사심 글자를 쉽게 읽고 이해할 수 있도록 표현 하였다.  
하지만 사사로운 마음이라는 뜻이 흐려지지 않도록 '부제 : 사사로운 마음이 스며들다'가 로고와 함께한다.

웹 모바일



Web  
Mobile

## 웹 & 모바일



<http://goo.gl/Uqoe4v>

HTML과 CSS 로 구현된 반응형 웹이다. 디바이스의 사이즈에 맞추어 레이아웃이 설정된다. 전공 소개, 전시 개요, 작품 소개 및 졸업생들의 프로필이 실려있다.







Introduction Exhibition Art Works+ Postscript

# 사사로운 마음이 스며들다



**사심**  
사사로운 마음이 스며들다

2016 일급반매 부산대학교 디자인학과 영상정보전공 졸업전시회

CONCEPT POSTER x INTERACTIVE ART x TEAM FILM x TEAM INTERACTIVE ART

마음은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 바로 정신으로서의 마음(mind)과 감정으로서의 마음(heart)이다. 우리는 마음을 mind+heart, 마음의 마음으로 생각하였다. 개념안이 담고 있는 마음의 다양성을 이야기하기 위해 본 전시는 '사심(私心 : 사사로운 마음)'이라는 주제로 기획하였다.



Introduction Exhibition Art Works+ Postscript

## 개별작품 Individual Work

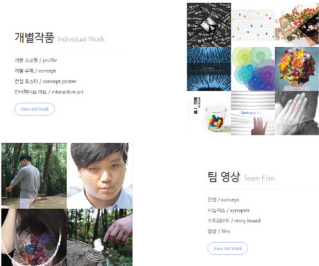
작가 소개 / profile  
개념 포스터 / concept poster  
전시 포스터 / exhibition poster  
인터랙티브 아트 / interactive art

[View all work](#)

## 팀 영상 Team Film

감독 / filmmaker  
시나리오 / scriptwriter  
촬영 / film

[View all work](#)



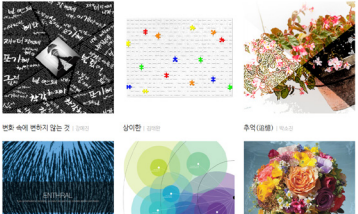
Introduction Exhibition Art Works+ Postscript


## 개별작품 Individual Works

반복 속에 변화지 않는 것 / 2016

상인만 / 2016

추억 (記憶) / 2016



# 개별작품

컨셉포스터  
인터랙티브 아트

Concept Poster  
Interactive Art



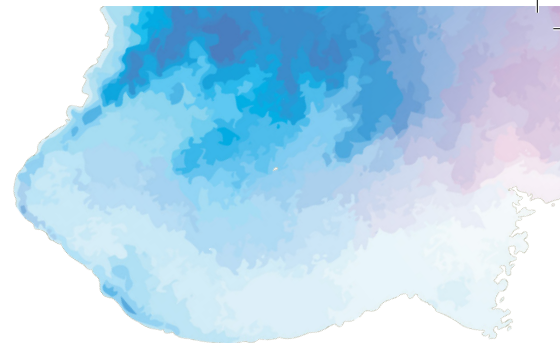
강 예 진  
Kang Yae Jin

concept poster  
나의 버팀목

interactive art  
본질

team film  
56 마음그릇

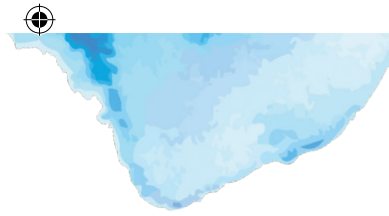
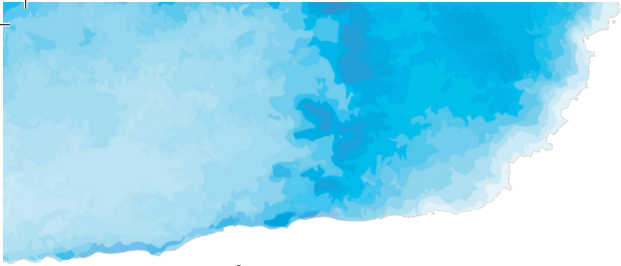
team interactive art  
62 마음이 모여



## 변화 속에 변하지 않는 것

나의 마음은 멈춰있지 않았다. 끊임없는 변화 속에서 성장하고 발전했다. 한 때는 작은 변화에도 움츠러들었고, 또 한 때는 큰 변화에 굳건하게 마주섰다. 그렇다면 마음은 변화하기만 하는가? 나는 그 속에 불변하는 무엇이 존재한다고 생각한다. 일렁이는 마음 속에 바뀌지 않는 마음, 본질, 불변으로 지속되는 나 자신, 나만의 유일한 것, 나의 근본인 본질에 대해 이야기 하고자 한다.





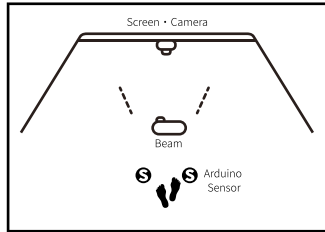
## 본질

마음은 시시때때로 영향을 받는다. 몇 년전의 학교에서, 여행을 떠난 바다앞에서, 집에서, 병원에서 사람마다 마음이 동요하는 때는 다르지만 우리의 마음은 계속 변화해왔다. 환경의 변화에 따라 발전하며 겹겹이 쌓인 우리 마음의 한가운데에는 무엇이 있을까. 휘몰아치는 변화 속에서 지속 되던 마음, 그것은 본질이라고 생각한다. 사용자의 마음에 따라 자신이 계속해서 겹쳐지지만 그 속에서 변하지 않는 사용자 자신이 있다는 것을 보여 주고 싶다.

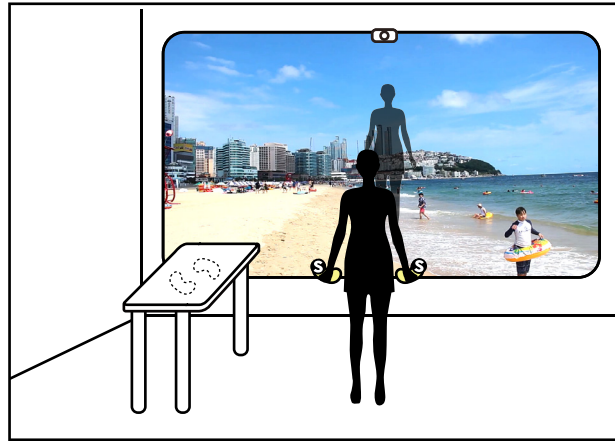




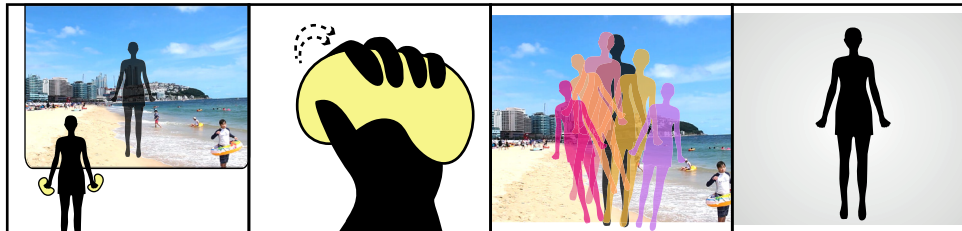
### 조감도



- 사용 도구 : 카메라, 빔 프로젝터, 아두이노  
 진행 방식 : 배경영상속에 사용자의 실루엣이 들어감  
 → 마음의 변화를 느낄 때 손을 짚  
 → 짚는 힘과 빈도에 따라 실루엣 생성  
 → 배경영상 종료 후 본래의 실루엣으로 돌아옴



### 예상 출력화면



- 배경영상 속에 담긴 사용자의 실루엣

- 힘센서가 부착된 손잡이를 움겨짐

- 추가된 실루엣이 사용자를 덮음

- 배경영상이 종료된 후 본래의 모습으로 돌아옴



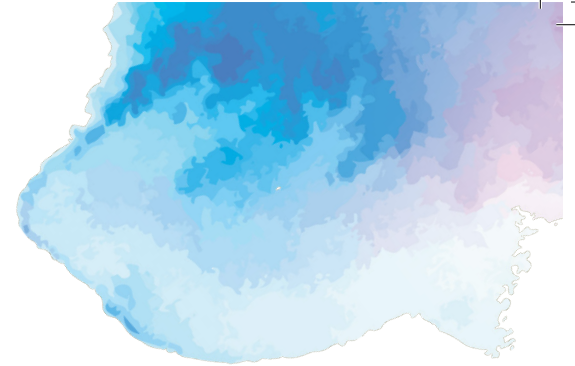
김 태 완  
Kim Tae Wan

concept poster  
취향존중

interactive art  
취향에 따라 선택하라

team film  
58 행복은 나비다

team interactive art  
60 사십의 뿌리로부터



## 상이한

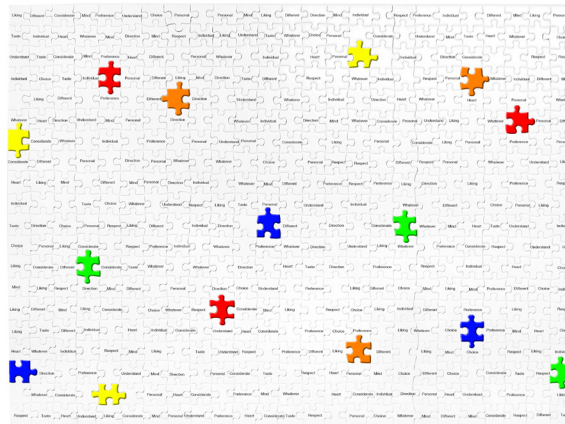
사람은 어떤 기준에서 선택을 할까? 보통 사람들은 마음이 가는 것을 선택하고 마음이 가는 방향대로 움직인다. 그렇다면 마음의 방향이란 무엇일까? 그 사람의 행동의 결정자, 즉 마음의 방향은 취향으로 설명할 수 있다. 취향이란 마음이 쏠리는 방향이고 인간의 내재적 성향의 체제를 드러내는 중요한 개념이다.

프랑스 사회학자이자 <구별짓기>의 저자 브루디외는 아비투스라는 개념으로 "취향은 사회적 환경에 따라 모두 상이해질 수 있다"라고 취향의 본질을 설명하였다.

나는 이 취향의 본질에 입각하여 각자 상이한 취향을 존중해주어야 한다고 생각하였고 이를 작품으로 표현해 볼 것이다.

## 취향존중

퍼즐조각은 다양한 색상을 가질 수 있다. 서로 다른 색상을 가지는 퍼즐조각은 취향의 본질과 매우 유사하다. 흰 퍼즐 위에 어떤 색의 퍼즐조각이 있어도 그 사람의 취향을 존중해준다는 것을 표현해 보았다.



Illustrator, Photoshop | 841\*594(mm)



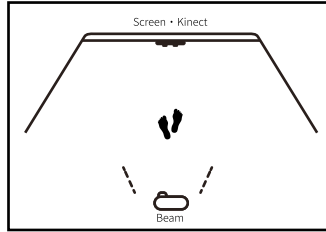
## 취향에 따라 선택하라

취향은 인간 행동의 결정자라고 하였다. 그러므로 인간은 자신의 취향에 맞는 것을 선택하고 그에 따라 행동하게 된다. 다양한 시각적 요소 중에 가장 눈에 띄는 컬러를 취향의 기준으로 정하고 선택한 컬러들의 조합을 객관적인 형용사로 나타냈다. 자신의 취향에 맞는 컬러들의 조합으로 자신의 취향을 테스트해보자.

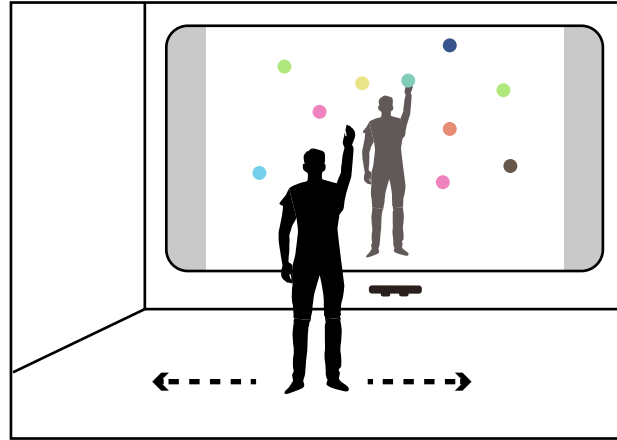


당신의 취향은 우아함 입니다

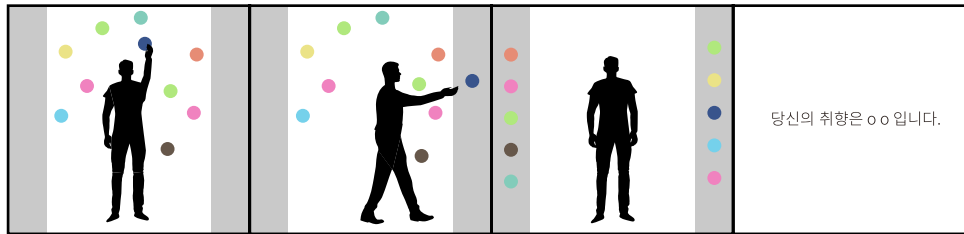
### 조감도



- 사용 도구 : 키넥트, 빔 프로젝터  
 진행 방식 : 사용자가 나타남  
 → 사용자가 물체를 이동시킴  
 → 결과 화면 출력



### 예상 출력화면



- 사용자를 인식 후 콘텐츠 10개를 화면상에 랜덤하게 뿌림
- 사용자의 취향에 맞는 콘텐츠는 좌측, 그렇지 않은 콘텐츠는 우측으로 배치.
- 모든 콘텐츠를 배치하고 나면 인터랙션이 종료됨
- 인터랙션이 끝나면 선택한 콘텐츠에 따라 결과영상을 출력



박 소 진  
Park So Jin

**concept poster**

같은 대상, 다른 생각

**interactive art**

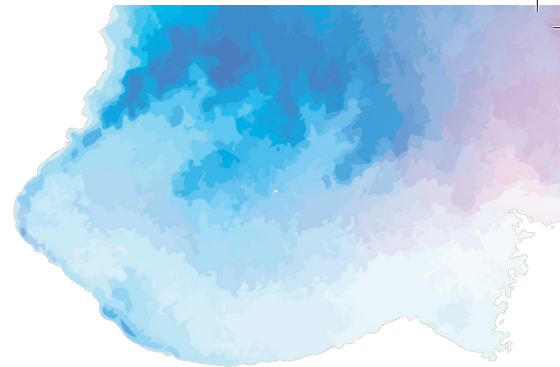
감춰진 기억

**team film**

54 걱정말아요 그대

**team interactive art**

62 마음이 모여



## 추억(追憶)

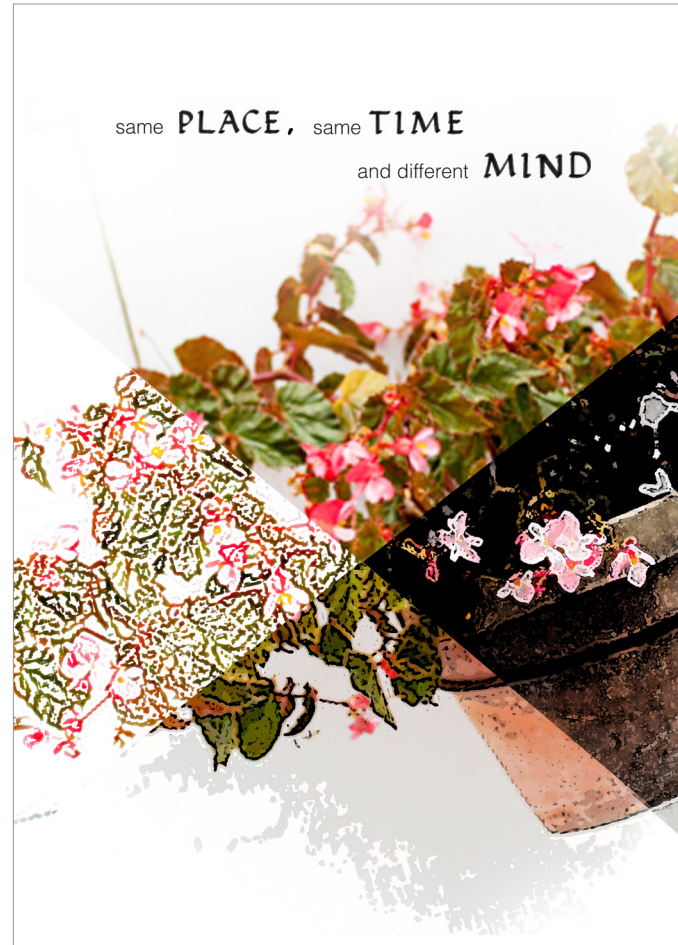
때로는 아름답게 포장되고, 때로는 비명과도 같은  
누구나 마음 한 구석에 지니고 있는 것, 추억.

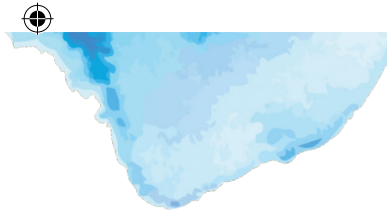
'추억'은 마음의 정의에서부터 시작되는데 마음이라는 것은 생각, 인지, 기억, 감정, 의지 등이 다양하게 섞여서 발생하는 것이다. 만약에 마음이 '기억'이라면 어떨까? 많은 종류의 기억 중, 감정과 관련된 '감정 기억'이라는 것이 있는데, 이는 뇌 깊숙이 저장되어 사라지지 않는, 추억과 관련 있는 기억이다.



## 같은 대상, 다른 생각

개개인이 경험하는 것과 주변 환경의 차이로 인하여 같은 것을 보아도, 같은 음악을 들어도, 같은 음식을 먹어도 사람마다 가지는 추억(기억과 감정)은 다르다.  
서로 느끼는 바는 다르지만, 모두가 하나의 대상을 가리킨다는 추억의 특징을 이용하여 포스터로 나타내어 보았다.



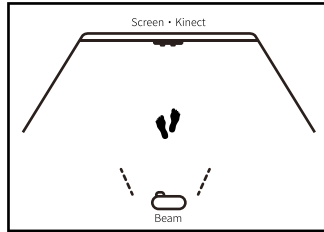


## 감춰진 기억

앞서 보았듯이, 추억은 기억의 일종이다. 평소엔 가물가물하고 희미하게 자리하고 있으나, 어떠한 자극을 받거나 매개체를 접하게 되면 "그땐 그랬지"하며 가라앉아 있던 기억이 선명하게 떠오르게 된다. 이러한 성질을 이용하여, 사람 동작이 매개체가 되어 실루엣만 있던 캐릭터가 실체화 되도록 하였다. 캐릭터의 동작을 따라함으로써 다양한 캐릭터들의 모습을 확인해보자.



조감도



- 사용 도구 : 키넥트, 빔 프로젝터  
 진행 방식 : 사용자의 접근  
 → 키넥트가 사람 인식  
 → 화면의 동작을 따라하면, 일치 여부를  
 키넥트가 판단  
 → 일치 시, 해당 영상 재생



예상 출력화면



- 사용자의 접근

- 화면에 떠 있는, 아직 실체화 되지 않은  
캐릭터의 동작을 사용자가 따라함

- 캐릭터가 실체화되며 이에 해당하는 영상이  
재생됨



박 소 호  
Park So Ho

**concept poster**

보이지 않지만 존재하는 끌어당김

**interactive art**

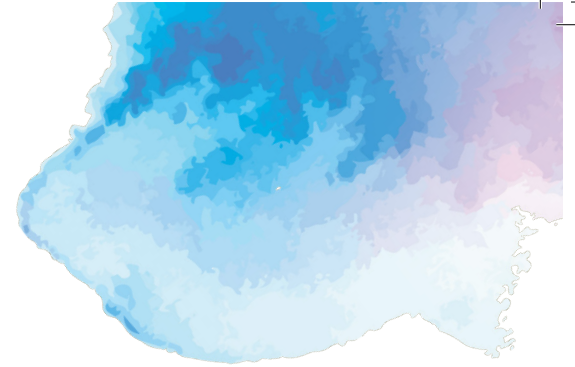
사심 읽기 : 모방행동

**team film**

54 걱정말아요 그대

**team interactive art**

60 사심의 뿌리로부터



## 사심읽기

사회적 관계에서 사심은 상대방의 '드러나지 않은 마음', '숨겨진 의도'이다.

이러한 각자의 사심을 우리는 어떻게 확인할 수 있을까?

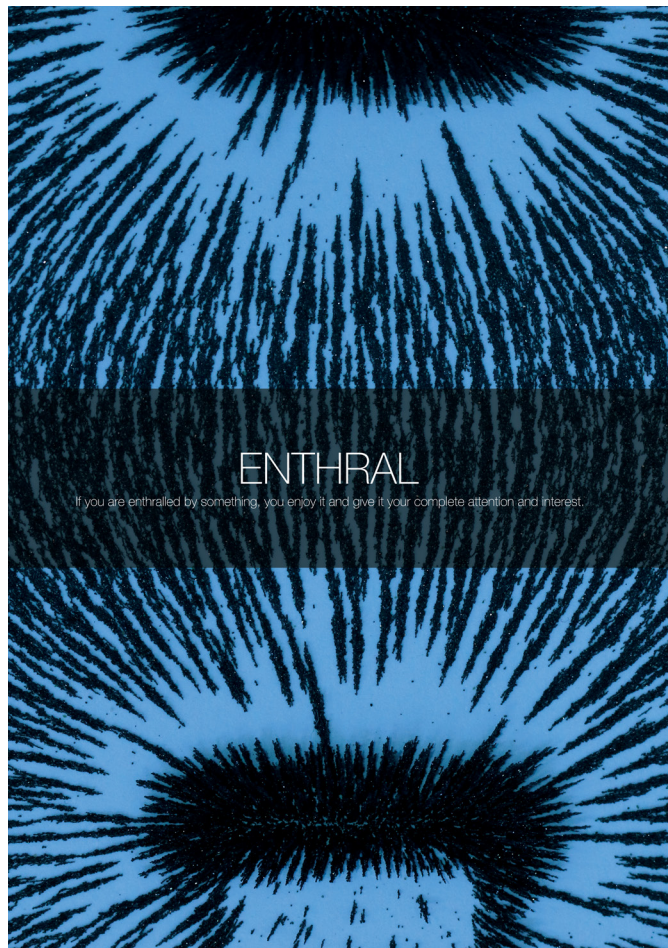
마음 이론에 따르면 각자의 사심은 모방행동을 통해 타인과 자신의 유사점을 찾아가는 과정에서 발달한다. 마음은 행동의 원인으로 기능하기 때문에 행동을 예측하는데 사용될 수 있고, 반대로 행동을 통해서 그 마음을 예측할 수도 있다.

'사심읽기'란 모방행동을 통해 상대방의 사심을 읽고 이해하기 위한 일련의 과정이다.

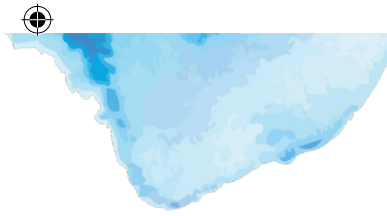


## 보이지 않지만 존재하는 끌어당김

모방행동은 겉으로 나타나는 상대의 움직임에 따라 하는 것에서 출발하여 타인이 어떤 마음을 갖고 행동하는지 '의도'를 이해하여 모방하는 것까지 포함된다. 우리가 모방행동이 가능한 이유는 사람과 사람사이의 '친화력'이 존재하기 때문이다. 이러한 '친화력'을 자석과 자석사이의 자기력을 이용해 시각적으로 표현해 보았다.

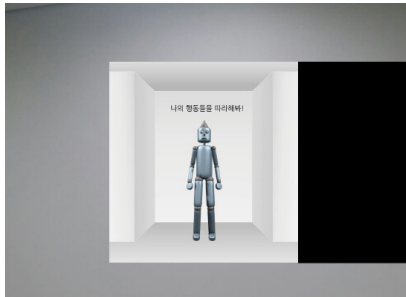






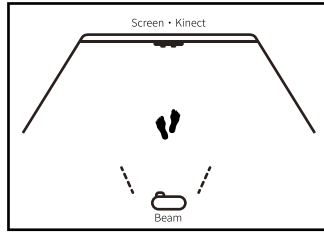
## 사심읽기 : 모방행동

우리는 상대방을 신뢰하거나 상대방과 정서적 결합이 높을 때 상대방의 행동을 더 잘 모방한다. 모방행동의 일치 정도를 수치로 계산하여 상대방의 숨겨진 사심이 무엇인지 알아본다. 캐릭터는 자신의 사심을 다양한 동작을 통해 전달할 것이다. 유저의 동작 일치정도가 높을수록 캐릭터의 사심을 깊이 이해한 것이기 때문에 결과영상의 내용이 더 구체적으로 표현된다.

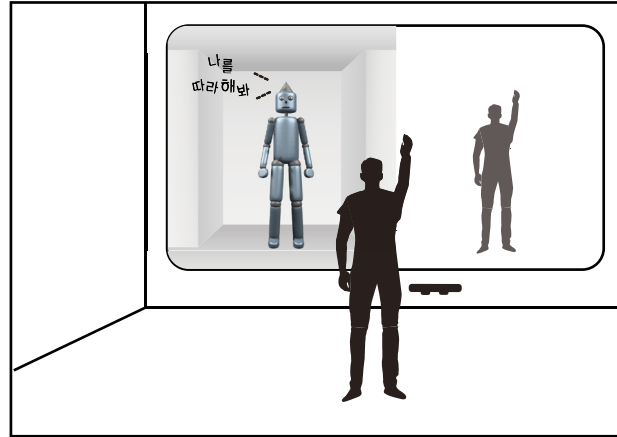




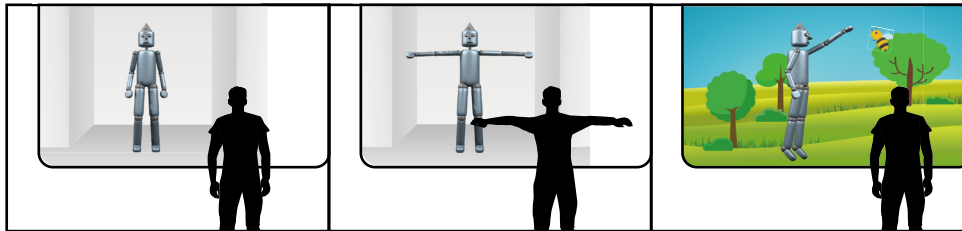
### 조감도



- 사용 도구 : 키넥트, 빔 프로젝터  
 진행 방식 : 사용자가 캐릭터의 동작을 따라함  
 → 사용자의 동작 인식, 일치값 계산  
 → 일치 정도에 따른 결과 영상 구현



### 예상 출력화면



- 사용자가 스크린 앞에 서면 캐릭터가 등장.

- 캐릭터는 일련의 동작을 취하고 사용자는 동작을 따라함.

- 사용자의 동작 일치 정도에 따른 결과영상이 재생 됨.



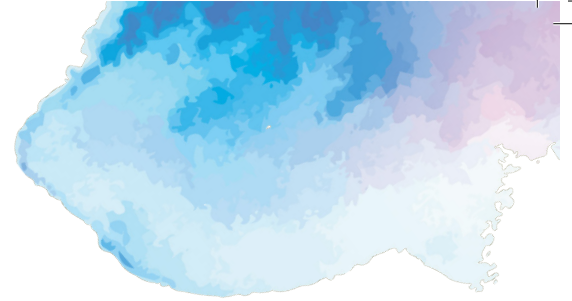
박 예 린  
Park Ye Lin

concept poster  
너와 나 사이의 거리

interactive art  
조금씩, 천천히

team film  
58 행복은 나비다

team interactive art  
62 마음이 모여



## 마음의 성장

마음은 주관적 경험의 작용으로, 경험은 개인이 행동하는 데 있어 결정적으로 영향을 미치며 자아는 경험 속에서 역동적으로 변화한다. 즉, 경험을 통해 우리의 마음은 성장하고 있다.

당신의 마음이 성장하게 되었던 경험은 무엇인가요?

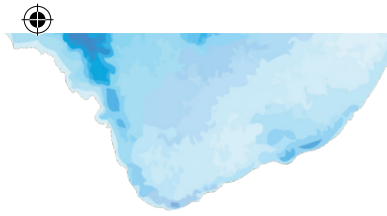


Illustrator | 721\*721(mm)

## 너와 나 사이의 거리

우리는 수많은 관계가 복잡하게 얽혀있는 사회 속에서 살아가고, 그 속에서 부딪히며 끊임없이 성장한다. 나의 마음이 가장 크게 성장했던 계기 또한 사람과 사람사이의 관계였다.

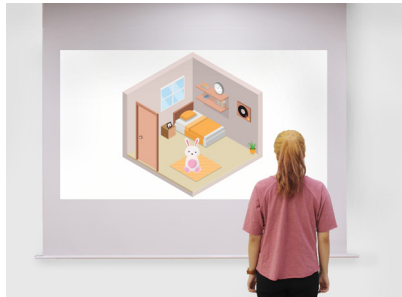
우리는 자신 주변의 일정한 공간을 나의 것이라고 생각하며 무의식적인 경계선을 가지고 있다. 사람과 사람 사이의 눈에 보이지 않는 이 공간을 심리학에서는 퍼스널 스페이스(personal space)라고 부른다. 내 주변의 두 그룹이 각자 가지고 있는 퍼스널 스페이스를 시각화했다.



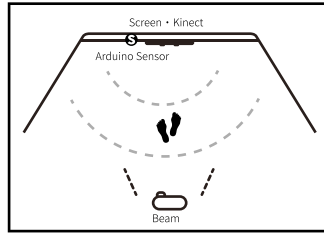
## 조금씩, 천천히

퍼스널 스페이스는 누군가와 익숙해지기까지 걸리는 시간과 심적 거리가 물리적인 거리로 나타난 것으로, 마음 사이에도 거리가 있어 인간관계에서 상대방의 거리를 존중해주어야 한다.

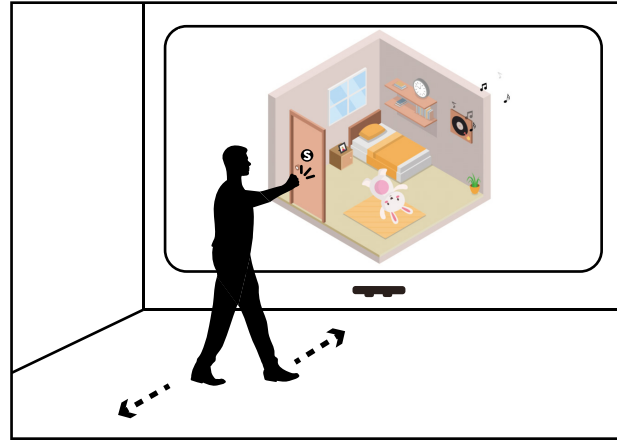
하지만, 퍼스널 스페이스는 '마음의 벽' 과 같은 관계의 장애물도 아니고, 관계에서 무조건 거리를 좁히는 것만이 최선도 아니다. 누구나 자신만의 생각과 속도가 있기 때문에 상대와 좀 더 친밀해지기 위해서는 서두르거나 초조해하지 말고 한걸음 한걸음 조금씩 다가가는 것이 중요하다.



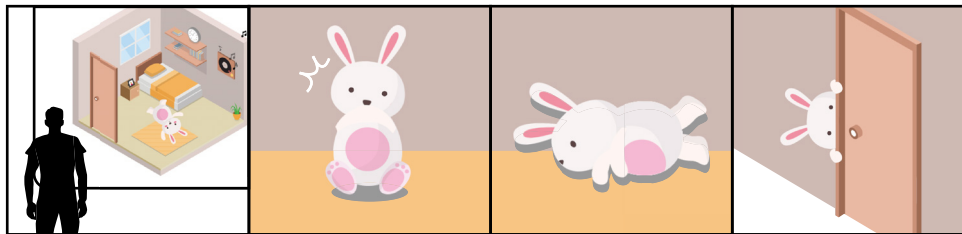
### 조감도



- 사용 도구 : 키넥트, 빔 프로젝터, 아두이노  
 진행 방식 : 캐릭터에 호감을 느낀 사용자가  
 스크린에 다가오면 거리를 측정  
 → 3m 이내 : 캐릭터가 겁을 먹음  
 → 1m 이내 : 캐릭터 숨음  
 → 사용자가 노크를 하면 다시 모습을 드러냄



### 예상 출력화면



- 사용자가 다가옴

- 사용자가 일정거리(3m) 이내로 다가오면 캐릭터는 놀라며 두려움을 가짐

- 사용자가 다가오는 속도에 따라 다른 반응을 보이며 숨음

- 사용자가 노크를 하면 노크의 강도에 따라 다른 반응을 보여줌



이 다 권 |  
Lee Da Kyun |

**concept poster**

무의식 속에서 마주하는 나의 아름다움

**interactive art**

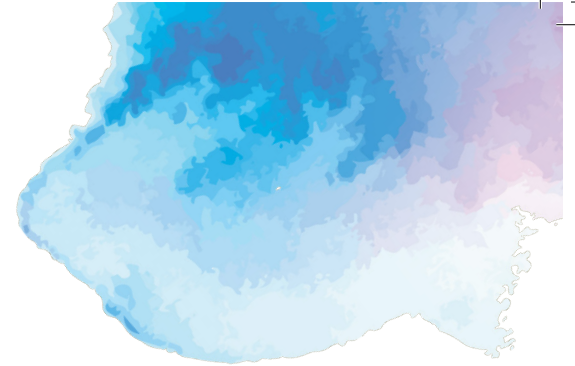
진정한 나를 마주하다

**team film**

56 마음그릇

**team interactive art**

60 사십의 뿌리로부터



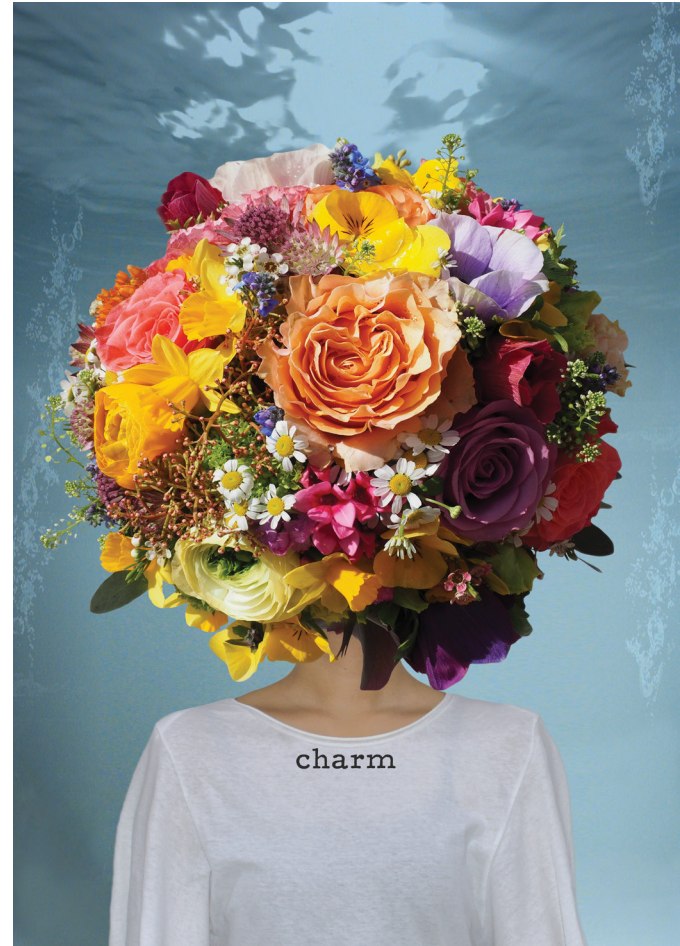
## 나를 마주하다

사람의 마음은 의식적인 상태와 무의식적인 상태로 나뉜다. 의식적인 상태는 과거의 경험에서 영향을 받는데 이 또한 무의식이 영향을 끼친다고 한다. 무의식을 인지하고 무의식 속에 있는 나를 마주해보자.

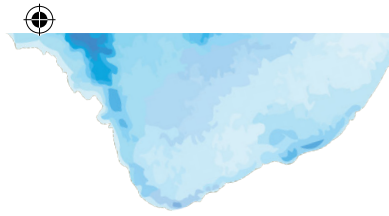
## 무의식 속에서 마주하는 나의 아름다움

무의식은 우리의 깊은 내면을 말한다. 그 내면은 물 속에서만 느낄 수 있는 정적과 같아 사색과 성찰을 통해 정적인 내면 속의 진정한 나를 마주할 수 있다.

무의식 속에서 나는 어떤 모습을 가지고 있을 지를 아름다움을 대표하는 꽃으로 빚대어 표현하고자 하였다.



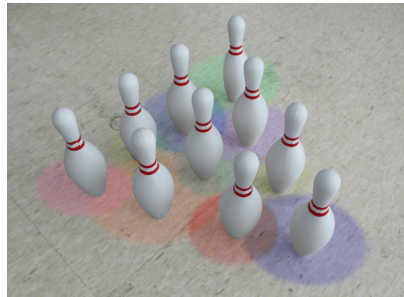




## 진정한 나를 마주하다

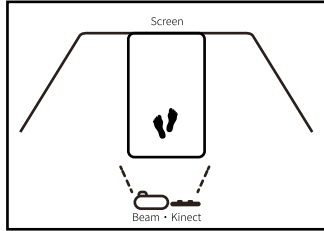
마주하는 행위를 통해 관람객에게 ‘진정한 자아란 무엇인가’를 묻는다. 우리는 ‘진정한 자아’에 대해서 생각해 본 적이 없을 것이다. ‘진정한 자아’에 대한 물음. 그것은 우리를 한층 더 성장시켜줄 것이다.

볼링 핀을 쓰러뜨리는 것은 무의식 속에 앵커있는 진정한 나를 찾아가기 위한 수단이다.

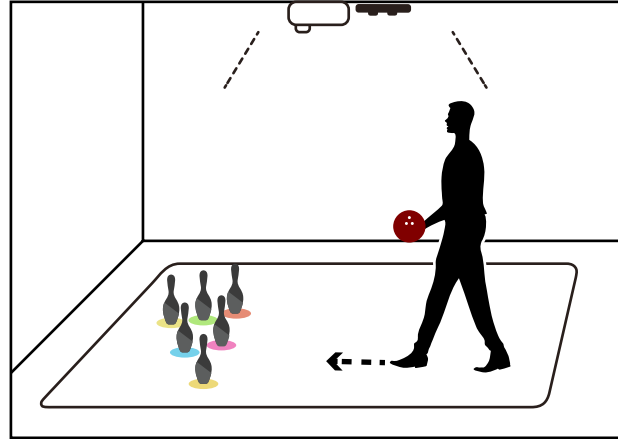




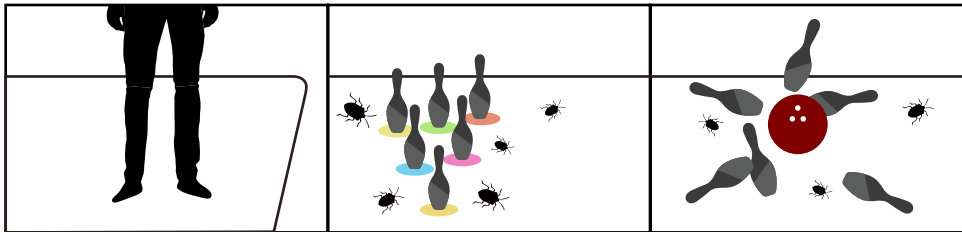
조감도



- 사용 도구 : 키넥트, 빔 프로젝터, 볼링  
 진행 방식 : 사용자 진입을 감지  
 → 아무 행동 안 할 시 벌레 생성  
 → 볼링핀을 쓰러트릴 시 벌레 사라짐



예상 출력화면



- 키넥트의 깊이 센서가 사용자 진입을 탐지함

- 볼링 주위에 색과 불안요소인 벌레가 나타남

- 불안을 깨고 무의식 속에 있는 나를 마주함



이 다 원  
Lee Da Won

**concept poster**

동심 한 잔

**interactive art**

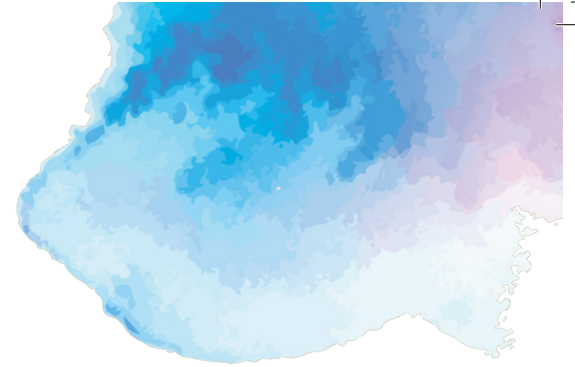
내 안의 어린왕자를 찾아서

**team film**

54 Facing Confuse

**team interactive art**

60 사심의 뿌리로부터



## 동심(童心)

아이들은 무언가에 대해 있는 그대로 받아들인다. 그것의 사회적 위치, 중요성, 맥락과 이유를 따지지 않는다. 판단하지 않고 그 자체로 즐긴다는 것은 참 멋진 것이다. \_BAEK

마음의 고향인 동심, 그 감성에 젖어보자.

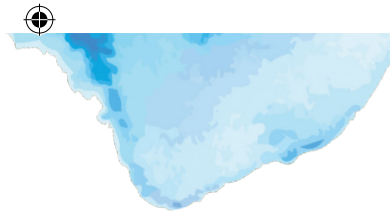
## 동심 한 잔

사람들은 누구나 한 번쯤 동심으로 돌아가기를 열망한다. 많은 것을 경험하면서 동심을 완전히 잃었다고 생각할지 모르지만, 동심은 상대적인 것이다. 현실의 벽에 가려져 있을 뿐, 과거와 현재, 미래에 모두 존재한다. 그러므로 지금 우리가 바라보는 과거의 동심과 미래에서 바라보는 현재의 동심에서 느껴지는 감정은 크게 다르지 않을 것이다. 소주잔을 현재의 나, 동심을 블록으로 빚대어 '우리가 찾고 싶어 하는 동심이 어찌면 지금의 모습일지도 모른다.'는 메시지를 표현하고자 하였다.

## 童 心 一 杯



Photoshop | 721\*721(mm)

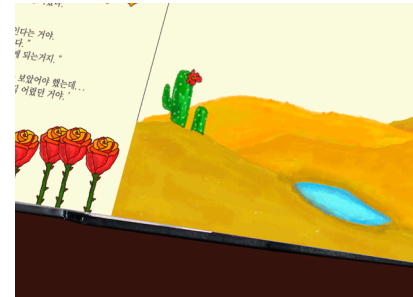
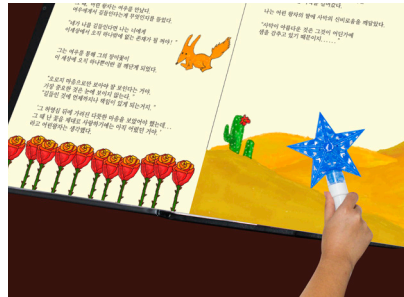


## 내 안의 어린왕자를 찾아서

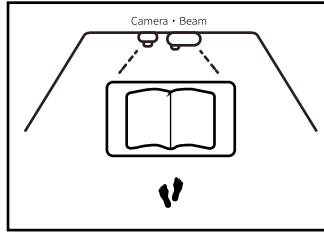
동심을 상징하는 생텍쥐페리의 소설 '어린왕자'를 재구성하였다. '어린왕자'는 주인공이 자신의 별을 떠나 지구에 오는 여정을 다룬 이야기로 본질적인 것인 동심의 중요성에 대한 깊은 생각을 하게한다.

동화책의 페이지를 인식하여 콘텐츠를 제공하고, 어린왕자와 사용자를 이어주는 매개체인 '별 봉'을 이용하여 콘텐츠 속 다양한 행위에 따른 반응을 보여준다.

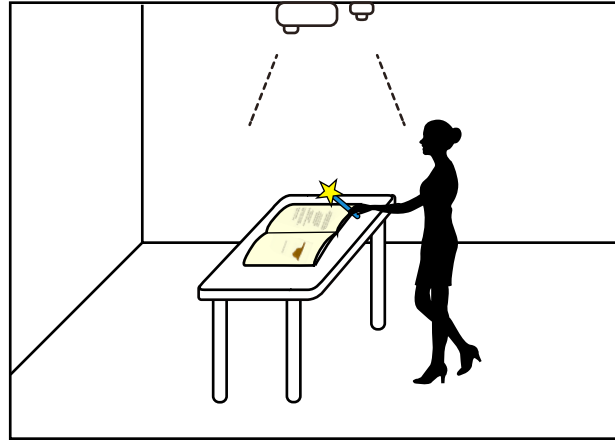
'어린왕자'를 통해 잊었던 동심을 다시 일깨워보자.



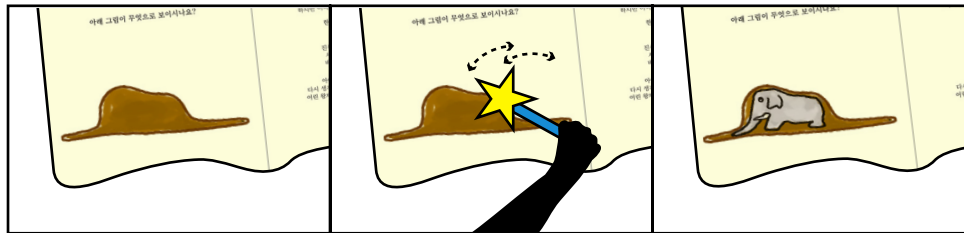
### 조감도



- 사용 도구 : 카메라, 빔 프로젝터  
 진행 방식 : 책의 각 페이지에 따른 콘텐츠 제공  
 → 사용자가 별봉으로 콘텐츠 인식  
 → 그에 상응한 반응 제공



### 예상 출력화면



- 카메라로 페이지를 감지

- 별봉의 칼라를 인식해 위치정보 부여

- 그에 상응한 반응 제공



이 보 은  
Lee Bo Eun

**concept poster**

마음의 문의 손잡이는 안쪽에만 있다

**interactive art**

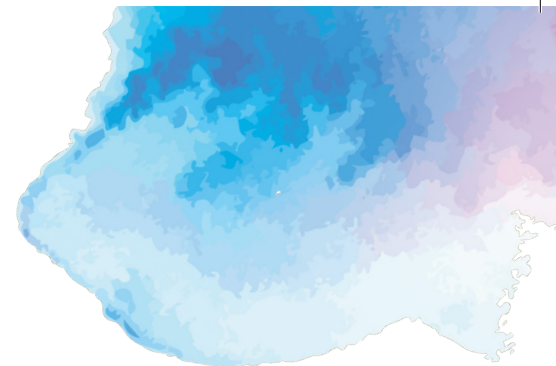
문을 열고 나아가라

**team film**

54 Facing Confuse

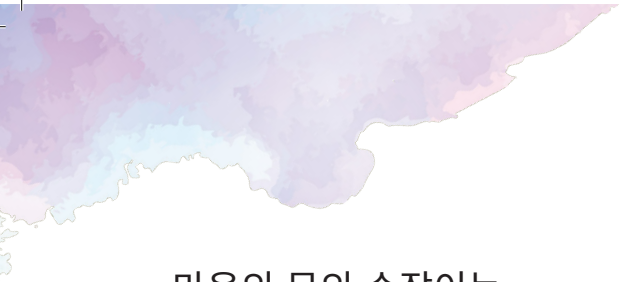
**team interactive art**

60 마음이 모여



## 마음의 문을 열다

사심을 영어로 표현하면 *Uterior Motive*, 숨은 동기라는 뜻이된다. 숨어있는 것은 드러나야 하며, 마음을 드러낸다는 것은 그 마음을 표현한다는 것이다. 닫혀있는 마음의 문을 여는 것으로 사심을 표현하고 드러내고자 하였다

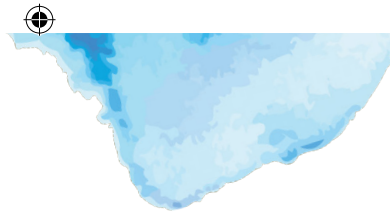


## 마음의 문의 손잡이는 안쪽에만 있다

보통 문은 안쪽과 바깥쪽에 손잡이가 있다. 하지만 마음의 문은  
역지로 열 수 없는 문이다. 아무리 두드려도 안쪽에서 열지 않  
으면 열 수 없다. 닫힌 마음을 열 수 있는 사람은 바로 나 자신인 것  
이다.

창문의 손잡이는 안쪽에만 있다. 블라인드를 통해 안과 밖을 구  
분하고 메시지를 전달한다.





## 문을 열고 나아가라

마음의 문을 열고 난 뒤, 나오는 것은 공허한 폐허가 아니다. 닫힌 문이 열렸을 때, 페스티벌처럼 신나고 기쁜일들이 기다리고 있을 것이다.

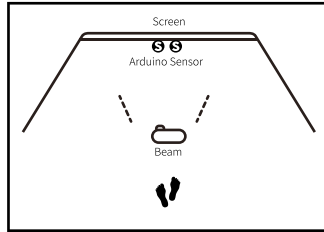
문 밖을 기대하며 천천히 앞으로 나아가보자.

사용자와 스크린의 거리에 따라 밝기가 변화하고, 사용자가 내는 소리에 따라 영상이 변화한다. 문 안과 문 밖을 동시에 경험해보며, 앞으로 나아갈 수 있도록 하였다.

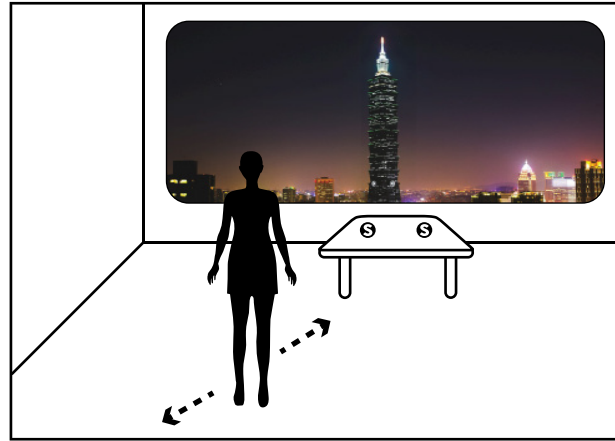




### 조감도



사용 도구 : 아두이노, 빔 프로젝터  
 진행 방식 : 사용자가 캐릭터의 동작을 따라함  
 → 사용자의 동작 인식, 일치값 계산  
 → 일치 정도에 따른 결과 영상 구현



### 예상 출력화면



- 사용자가 스크린앞에 서면 화면이 나타남

- 사용자의 거리에따라 점점 밝아짐

- 행동에 따른 불꽃놀이가 실행됨



최민영  
Choi Min Young

**concept poster**

아무도 듣지 않을 작은 목소리

**interactive art**

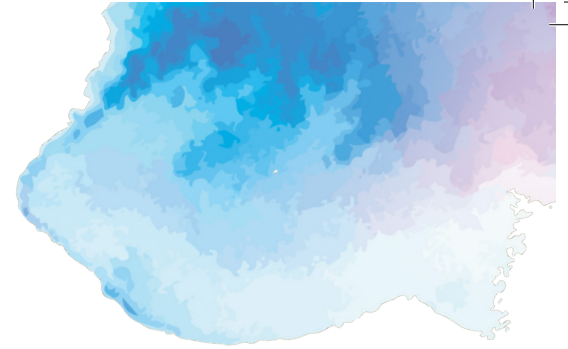
마음의 소리에 귀 기울이라

**team film**

54 행복은 나비다

**team interactive art**

60 사심의 뿌리로부터



## 마음의 소리를 듣고 행동하라

마음은 삶의 본바탕이다.

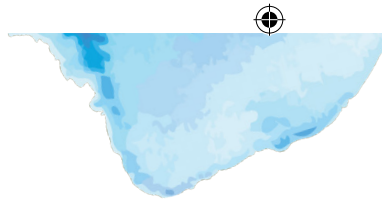
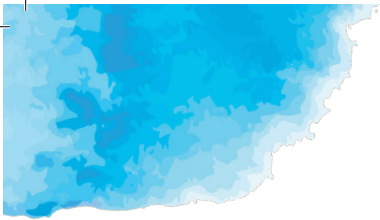
풀 발레리의 "생각대로 살지 않으면, 사는대로 생각한다."라는 말처럼 사람이 사람답게 살기 위해서는 "양심"이 이야기하는 마음의 소리에 귀를 기울이고 그 음성에 따라 행동하며 살아야한다.

## 아무도 듣지 않을 작은 목소리

애니메이션 '피노키오'에서는 양심을 마음 속의 또 다른 인물처럼 말을 걸어오는 모습으로 표현하였고, "아무도 듣지 않을 작은 목소리"라고 말했다. 사람은 편한대로, 쉬운대로 행동하고 싶어 양심이 이야기하는 말을 듣지 않으려는 경향이 있다.

하지만 양심은 마음속의 별이다. 우리는 사자성어 無愧我心(무괴아심)의 "다만 내 마음에 한점 부끄러움이 없기를 구할 뿐이다" 뜻처럼 선한 목소리인 양심이 말하는 것을 마땅히 듣고 하늘을 우러러 부끄러움이 없는 삶을 살아야 한다.





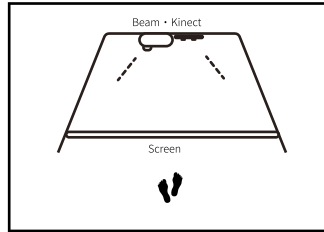
## 마음의 소리에 귀 기울이라

마음의 소리를 듣기 위해서는 귀를 기울이는 노력을 해야한다. 양심은 작은 목소리로 '들린다'. 하지만 그 목소리가 실천으로 이어지기 위해서는 '들리는'것으로 그치는 것이 아니라, 자신이 의지를 가지고 '귀 기울이고 들어야'야 한다.

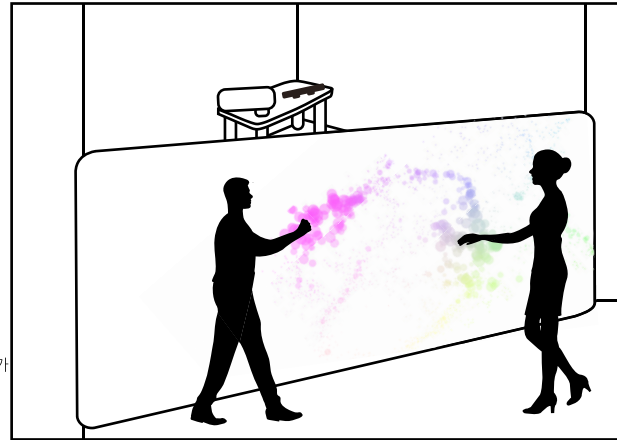
천 안을 마음 속, 천 안에서 들리는 소리는 마음의 소리로 가정하였다. 마음의 소리를 듣기 위해 어떻게 천을 누르는 행동(노력)을 하느냐에 따라 마음의 소리 크기도 커지고, 마음의 소리를 파티클로 형상화한 모습도 변화한다.



## 조감도



- 사용 도구 : 천, 키넥트, 빔 프로젝터, 스피커
- 진행 방식 : 사용자가 천을 눌림
- 사용자가 누른 위치와 깊이값 계산
  - 누른 위치와 깊이에 따라 파티클이 구현되고 배경음악의 소리가



## 예상 출력화면



- 사용자가 접근

- 사용자가 천을 누르면 파티클이 생성된다.  
이때 누른 정도와 위치에 따라 파티클 색상과 크기가 달라지고, 음악의 소리가 커짐

- 천에서 손을 뗄 때 파티클은 사라지고  
음악 소리 또한 줄어들음



팀 작품  
영상  
인터랙티브 아트



Film  
Interactive Art

# Facing Confuse



이 다 원    이 보 은  
Lee Da Won    Lee Bo Eun



## Concept

혼란은 불안이라는 단어로 대변되어, 흔히 안정의 반대말로 생각된다. 하지만 혼란은 안정을 방해하는 것이 아닌 진정한 안정을 위한 필연인 것이다. 그저 떨쳐버리려고만 하지 말고, 바라보자.

## Synopsis

평화로우 보이는 어느 날, 주인공은 그와 반대로 불안정한 상태의 모습이 다. 주인공이 느끼는 혼란은 마음속에만 존재하는 것이 아닌, 시간과 공간적인 혼란으로 눈에 보이기까지 한다. 이러한 혼란 속에서 쓰러지지 않기 위해 주인공은 혼란에 직접적으로 맞서며 이겨내려한다.





# 걱정말아요 그대



박 소 진  
Park So Jin

박 소 호  
Park So Ho



## Concept

우리는 마음을 Mind-and-Heart라고 정의 하였다. 여기서 Heart는 감정으로서의 마음이며 감정은 정서와 정취로 나뉜다. 정취는 정서에 비해서는 약하지만 표현이 억제되어 비교적 오래 지속되는 감정으로 걱정, 불안 등이 포함된다. 우리는 이 걱정과 불안을 주제로 삼아 우리의 일상 속 '쓸데없는 걱정'을 영상으로 표현해 보았다.

## Synopsis

주인공이 맞닥뜨리는 일상 상황 속에서 실제상황과 주인공이 Distortion-Sound로 인해 오해하게 되는 상황을 비교하여 주인공의 걱정과 불안이 실제로는 쓸데없는 걱정과 불안이었다는 것을 보여준다.





## 마음그릇



강 예 진    이 다 권  
Kang Yae Jin    Lee Da Kyun



### Concept

‘아프고 슬프고 낯은 감정을 버리고 기쁨과 희망을 채워보자’  
사람의 마음은 수시로 기쁨과 슬픔, 분노와 용서, 고집과 관용의 마음들이 채워지기도 하고 비워지기도 한다. 일반적으로 사람들은 좋았던 감정보다는 상처받거나 슬픈 감정들을 마음에 더 오래 담아두고 있다

### Synopsis

내 마음그릇 맨 밑에 어둡고 단단하게 붙어있는 기억이 있었다. 애써 떨쳐 버리려고도, 우겨 넣으려고 했지만 그것은 오히려 밝은 마음들 까지 어둡게 만들었다. 언제까지나 이 마음들을 외면할 수 있을까? 나는 좀 더 적극적으로 나서기로 했다.

환한 잔디밭으로 나아갔을 때, 누군가 따뜻한 손을 내밀었다. 낯설었지만 사람을 만나서 웃고, 대화하며 조금씩 얽힌 마음들이 풀어지고 비워지기 시작했다. 그리고 그 자리엔 기쁨과 희망의 마음이 차오르고 있었다.





Share Your Mind

# 행복은 나비다

김 태 완   박 예 린   최 민 영  
Kim Tae Wan   Park Ye Lin   Choi Min Young

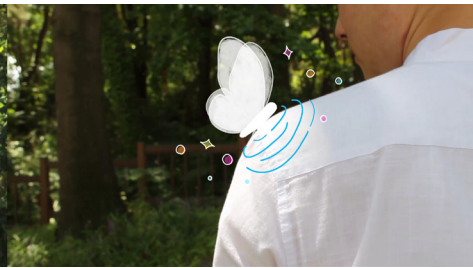
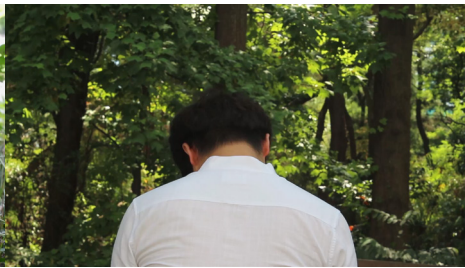
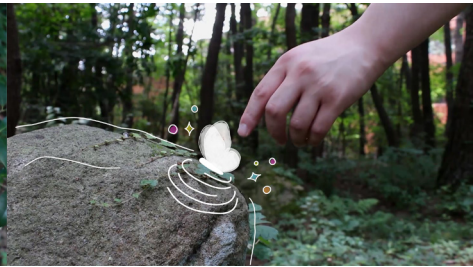


## Concept

행복은 목적지가 아니고 지금 이 순간 존재하는 것이다.  
행복을 달성하려 노력하기보다 지금 이 순간에 행복하기로 선택한다면  
당신은 얼마든지 행복할 수 있다. 잡으려 하면 멀어지지만 조용히 앉아 있  
으면 내 어깨에 내려앉는 나비처럼 이 순간의 행복을 선택하라.

## Synopsis

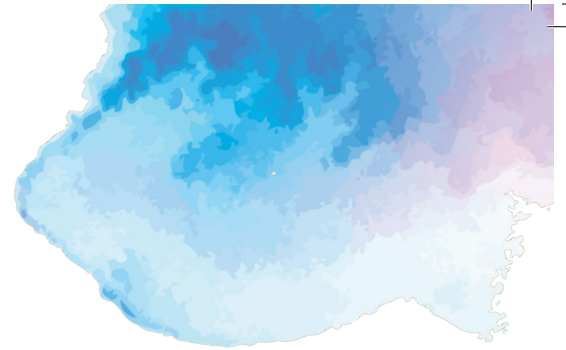
무언가를 잡으려 하는 사람들. 그들을 보게 된 주인공은 호기심을 가지게 된다. 그 순간 주인공 주변에 나비 한 마리가 날아오는데, 사람들이 찾고 있는 것이 나비임을 알게 된 주인공은 그 나비 뒤를 쫓아 간다. 하지만 잡으려 할수록 멀어지지만 하는 나비, 모든 것을 포기한 그 때 주인공의 어깨에 나비가 내려 앉는다.





## 사심의 뿌리로 부터

김태완 박소호 이다견 이다원 최민영

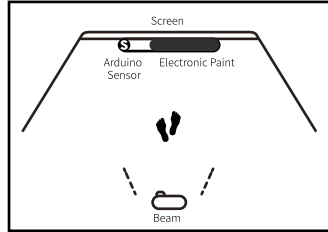


‘뿌리’란 비유적으로 사물이나 현상을 이루는 근본을 말한다. 그래서 우리는 사심을 한 그루 나무의 뿌리로 표현하였다. 아두이노와 전도성 페인트를 이용하여 뿌리로부터 값을 입력받아 마음이 스며들 듯 4가지 색의 나뭇잎이 점차 스며들게 표현하였다.





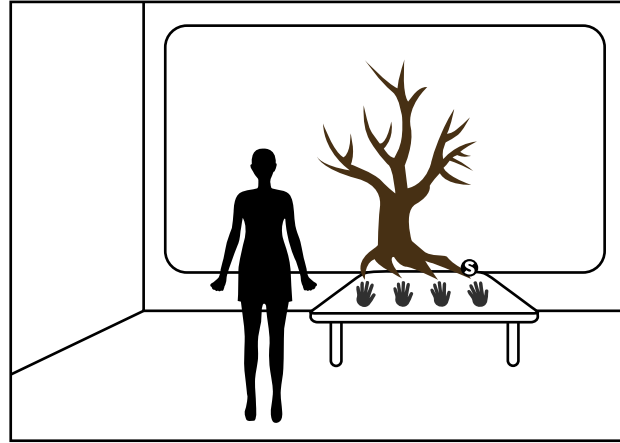
## 조감도



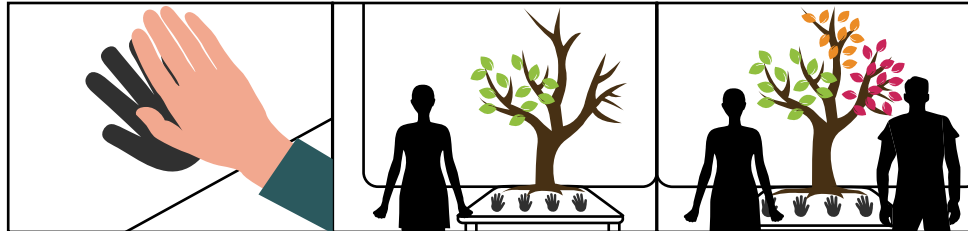
사용 도구 : 빔 프로젝터, 아두이노,  
전도성 페인트

진행 방식 : 책상 위 전도성 페인트에 사용자가  
손을 얹

- Paint 버튼이 On 될 때마다 벽에  
그려진 나무그림에 잎이 채워짐
- 4개의 버튼이 모두 On 되면  
나무가 완성됨



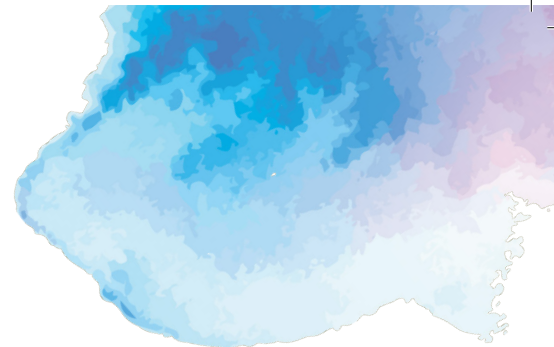
## 예상 출력화면



-사용자가 뿌리에 손바닥을 갖다댐

-나무에 나뭇잎이 그려짐

- 4개의 손바닥을 모두 대면 나무가 완성됨



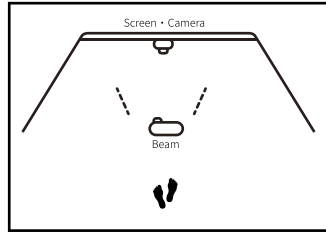
## 마음이 모여

강예진 박소진 박예린 이보은

방문자가 보여주는 다양한 마음을 각각의 마음별로 빛대어 방명록 형식으로 표현하였다. 더 나아가 마음별들이 모여 수많은 별자리로 이루어진 하나의 거대한 우주를 표현하였다. 우주 배경의 그래픽 이미지 위에 웹캠으로 방문자의 얼굴을 인식한 뒤 별로 표현하여 어우러지게 하였다. 관객들의 사십과 함께 완성되는 작품을 만들고자 하였다.



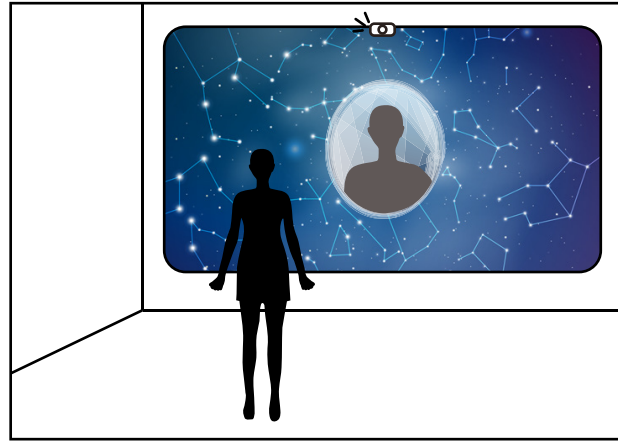
## 조감도



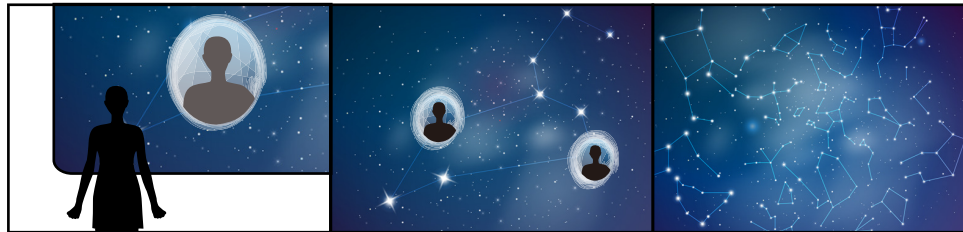
사용 도구 : 카메라, 빔 프로젝터

진행 방식 : 사용자가 카메라에 접근

- 얼굴이 인식되면 사진 촬영
- 사용자의 얼굴은 하나의 별이 되어 별자리를 구성
- 별자리가 완성되면 또 다른 별자리를 채워감



## 예상 출력화면



- 사용자가 카메라에 인식되면 촬영화면이 뜬

- 카메라에 찍힌 사용자의 모습은 별자리를 구성하는 하나의 별이 됨

- 다수의 사용자가 별이 되고, 별자리가 되어 함께 우주를 완성함



소개  
전공 소개  
지도교수  
프로필

Introduce

# 전공소개

## 디자인학과 소개

발전하는 테크놀로지로 인한 시간과 공간의 축소에 의하여 세계는 점점 하나의 생활권으로 변하고 있다. 본 학과는 과학과 예술의 다양한 가치를 유기적으로 결합한 디자인방법론을 연구한다. 또한 점차 중요성이 높아지는 공학적 접근을 통하여 새로운 테크놀로지의 메커니즘을 이해하고, 그 결과로 인간환경과 디자인 결과물을 생산하는 책임있는 디자이너를 양성함을 그 목적으로 한다.

## 영상정보전공 소개

첨단 전자 및 컴퓨터 공학을 포함한 기술적인 요소와 예술적 감성의 조화를 필요로 하는 영상물의 분석, 기획, 제작, 편집 기법 및 첨단 컴퓨터 기술의 실용적인 교육을 통해 영화 및 비디오 영상, 디지털 시네마, 디지털 방송 등에 활용되는 콘텐츠 제작 기술 능력을 배양하고, 우수한 콘텐츠를 개발하여 산업화할 수 있는 영상공학 전문 인력을 양성하여 지역사회와 국가의 영상 산업 발전 및 경쟁력 제고에 이바지함을 목표로 한다.

## 비전 및 졸업 후 진로

국내 외 우수한 대기업과 광고 홍보 회사, 언론사, 웹 디자인 관련 회사, 게임 및 영상 관련 회사, 애니메이션 관련 회사 등에서 많은 졸업생들이 디자이너로서의 신선한 감각과 탁월한 디자인 능력을 인정받으며 일하고 있다. 이 중에는 이런 사회적 경험을 기반으로 디자인 회사에 경영하기도 하며, 보다 넓고 깊은 학문에의 정진을 위해 석·박사과정에 진학하기도 한다.

# 커리큘럼

## 1학년

세계미술사  
그래픽디자인  
프로그래밍기초(1,2)  
그래픽기초실습  
디지털기술과예술  
디지털이미지디자인  
색채연구

## 2학년

발상과표현  
웹UI디자인  
2D영상스튜디오  
자바  
3D영상스튜디오(1,2)  
자료구조  
컴퓨터그래픽스  
모바일UI디자인  
기초영상디자인  
인터랙티브모션그래픽

## 3학년

피지컬컴퓨팅  
디지털콘텐츠시나리오설계  
모바일프로그래밍  
키네틱타이포그래피  
모션그래픽스튜디오  
뉴미디어와 엔터테인먼트  
컴퓨터비전  
미디어테크놀러지(1)  
디지털특수효과  
영상디자인워크샵  
영상콘텐츠기획

## 4학년

디지털콘텐츠프로젝트(1,2)  
포스트프로덕션디자인  
미디어테크놀러지(2)  
광고영상스튜디오  
미디어콘텐츠론  
영상매체세미나  
포트폴리오&프레젠테이션

## 지도교수



김철기  
ckkim@pusan.ac.kr



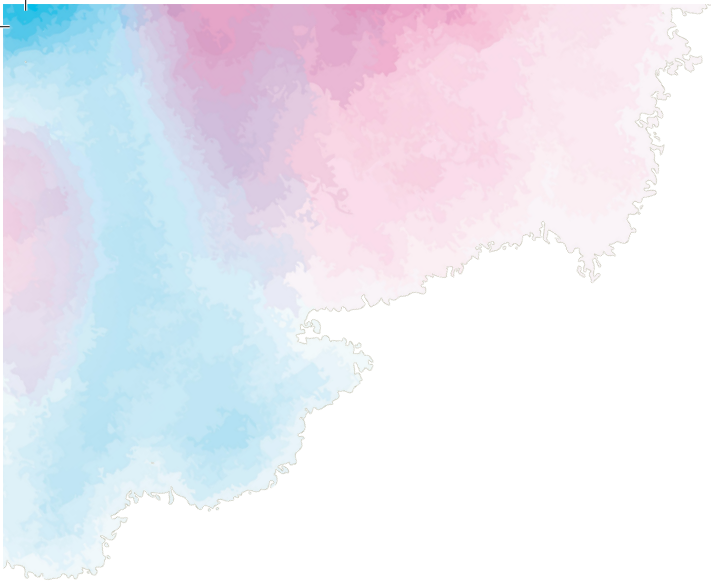
이화세  
hwalee@pusan.ac.kr



김태완  
ktw623@pusan.ac.kr

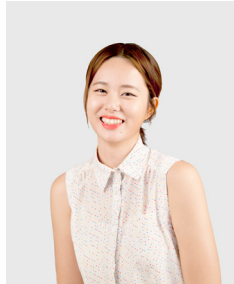






권호정  
김건아  
박동주  
박현준  
신승윤  
이상걸  
이상호  
이은주  
이지연  
차경환

## 프로필



강예진  
Kang Yae Jin  
1366222@naver.com



김태완  
Kim Tae Wan  
leexodhks12@naver.com



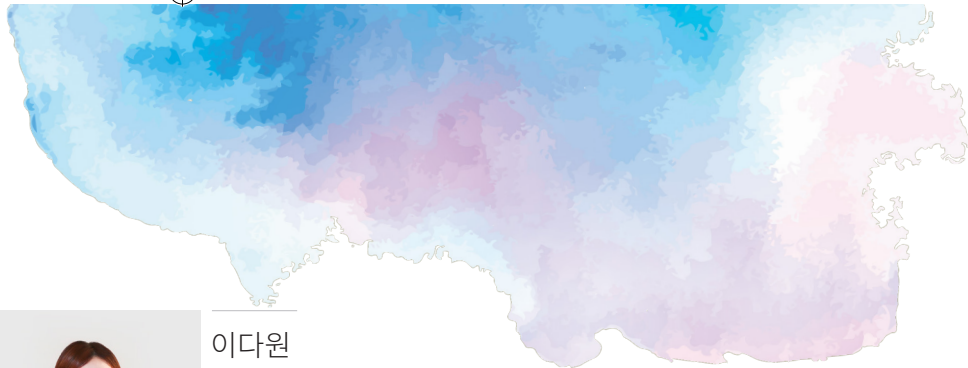
박소진  
Park So Jin  
milksojin@hanmil.net



박소호  
Park So Ho  
overlord2004@naver.com



박예린  
Park Ye Lin  
nini3214@naver.com



이다견

Lee Da Kyun  
dakyun1993@naver.com



이다원

Lee Da Won  
lpon1393@naver.com



이보은

Lee Bo Eun  
boeun022@naver.com



최민영

Choi Min Young  
alsdud6060@naver.com

## 에필로그

짧고도 긴 시간동안 대학생활을 하며 어느덧 졸업전시회를 열게 되었습니다. 그동안 부족한 저희를 이끌어주신 교수님들과, 항상 곁에서 응원해주신 부모님, 그리고 저희들이 준비한 전시회를 보러 와주신 모든 분들께 이 지면을 빌려 감사의 마음을 전합니다.

아홉명 모두 각자 맡은 역할에 충실하며 각자의 역량을 최대한 발휘하여 이 전시회를 준비하였습니다. 무더운 여름날에도 항상 늦은 밤까지 작업하며 함께 고민하던 시간들은 결코 잊혀지지 않을 것입니다. 전시 끝난 뒤에도 각자가 그려낼 아름다운 모습을 상상해 봅니다.

- 2016 디자인학과 영상정보전공 졸업생 일동





위 원 장  
부 위 원 장  
총 무  
서 기

박소호  
김태완  
박소진  
박예린

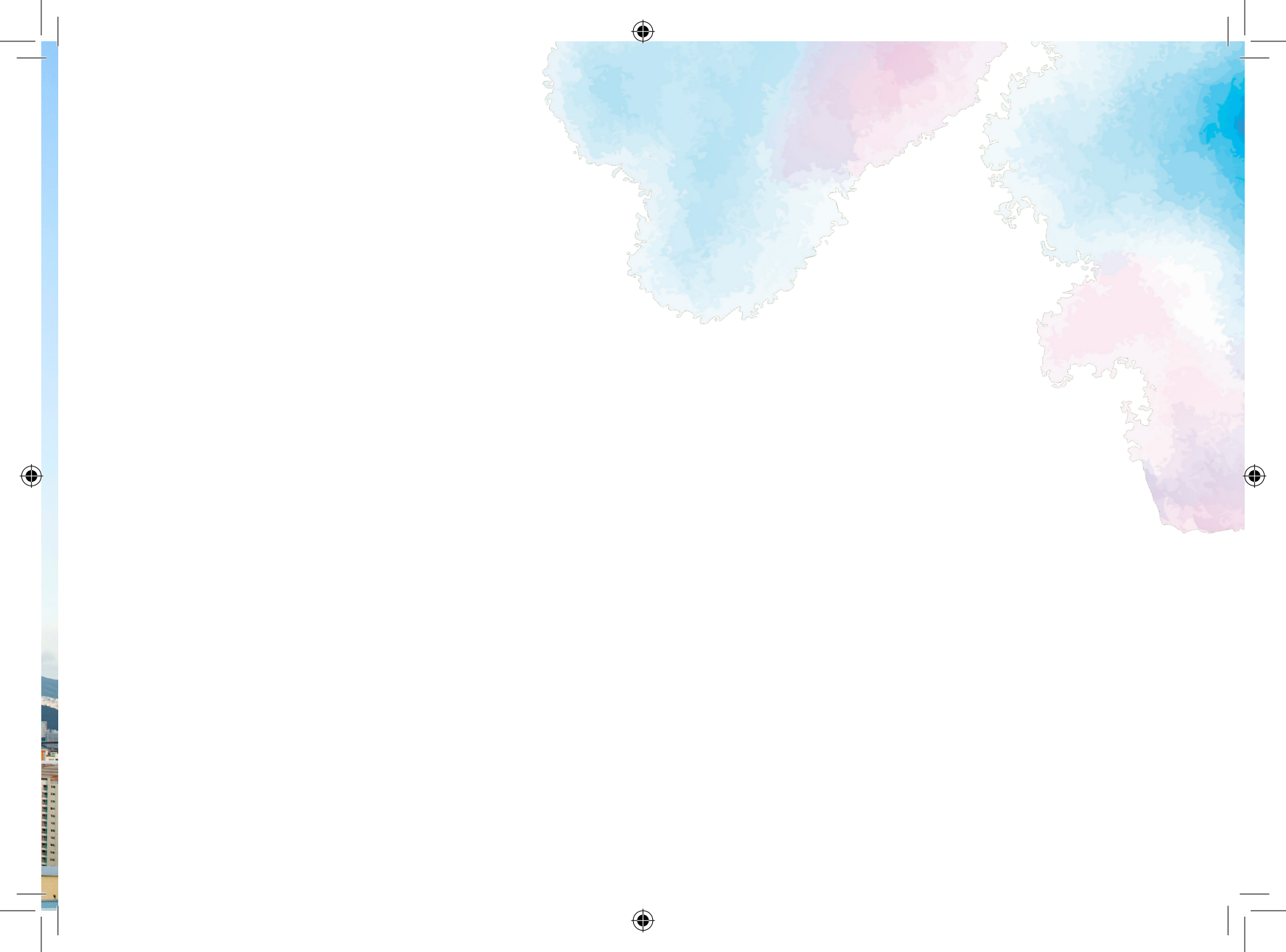
도 록 / 웹 (팀장) 최민영  
강예진  
박예린  
이다견  
이다원  
이보은



디 스플 레 이 (팀장) 김태완  
박소호  
박소진











## 2016학년도 부산대학교 디자인학과 영상정보전공 제7회 졸업작품

발행처 부산광역시 금정구 부산대학교 63번길 2 (장전동) 부산대학교 예술대학 디자인학과

<http://design.pusan.ac.kr>

<http://dt.pusan.ac.kr>

Tel : 051)510-1736

Fax : 051)512-1741

발행일 2016년 9월

편집 졸업준비위원회 도록팀

인쇄 디노마드