

디지털아트학부 <종합제작실습I,II> 최종보고서

“물고기의 꿈”

- 별이 되고 싶은 물고기 -



디지털아트학부

조 혜 인
박 지 수

“물고기의 꿈”

- 별이 되고 싶은 물고기 -

본 보고서를 디지털아트학부 <종합제작실습> 최종보고서로
제출함

직무 혹은 직책	성명	소속(학과, 학년)
프로그래밍	조혜인	디지털아트학부, 2학년
영상	박지수	디지털아트학부, 2학년

과제지도교수 공 수 경

2012. 12. 18.

디지털아트학부
서울예술대학

디지털아트학부 <종합제작실습I> 최종보고서

“물고기의 꿈”

- 별이 되고 싶은 물고기 -

서울예술대학

디지털아트학부

조 혜 인

박 지 수

<차 례>

I. 서 론

1. 작품 제작의 배경
2. 작품 제작의 목적
3. 작품의 구성
4. 작품 제작 결과

II. 작품에 대한 이론적 고찰

1. 물고기
2. 수족관
3. 바이오 아트

III. 작품 구성 및 내용

1. 작품구성
2. 작품내용

IV. 작품 제작 과정 및 방법

1. 제작 일정 추진 체계
2. 추진 일정
3. 기획과정
4. 제작과정

V. 향후 작품 제작 및 활동 계획

VI. 결론

- [참고문헌]
- [감사의 글]
- [제작자 소개]

<표 차례>

- [표 Ⅰ-1] 작품 형태
- [표 Ⅰ-2] 제작 기술
- [표 Ⅰ-3] 구성원 및 파트

- [표 Ⅳ-1] 추진 체계 일정
- [표 Ⅳ-2] 추진 일정

<그림 차례>

- [그림 Ⅰ-1] 작품 결과물

- [그림 Ⅲ-1] 구성 스케치 초안
- [그림 Ⅲ-2] 금붕어

- [그림 Ⅳ-1] 추진 체계
- [그림 Ⅳ-2] 아이디어 스케치
- [그림 Ⅳ-3] 영상 제작 과정
- [그림 Ⅳ-4] 아두이노와 센서 설치
- [그림 Ⅳ-5] 프로세싱(좌)과 아두이노(우) 연동 및 코딩
- [그림 Ⅳ-6] 조형 가상 모델링 및 수치
- [그림 Ⅳ-7] 작품 설치

I. 서론

1. 작품 제작의 배경

물고기에겐 특별한 여유가 있다.

물고기가 유유히 헤엄치는 모습을 본 적이 있다면, 그 순간의 모습을 관찰 하는 것이 얼마나 평온한지를 알 것이다. 그런 시간에는 작은 초침 소리 하나조차 물결의 살랑임과 함께 묘한 사색에 잠기게 된다. 마치 내가 어항에 갇힌 것 같기도 하고 유유자적인 모습이 부럽기도 하다. 물고기가 나에게 무언가 말하고 싶어 하는 것만 같다.

한때 일본에서는 어항 속의 금붕어가 헤엄치는 것을 바라보면 스트레스가 완화된다고 해서 물고기 기르는 것이 유행한 적이 있다고 한다. 그 후에는 해파리가 헤엄치는 것을 보는 것이 스트레스 완화에 좋다고 해서 크게 유행하기도 하였다. 이는 현대인이 얼마나 긴장 속에서 살아가고 있는가를 역설적으로 증명해 준 사례라고 할 수 있다. 물고기는 우리에게 여유를 제공하게해줄 그 무언가로 다가왔고 우리는 여기에 판타지를 녹여내고자 하였다.

우리 두 사람은 소소한 일상에 대해 많은 이야기를 나누며 평소에도 초현실에 대해 관심을 표했다. 어느 날 수면에 비친 숲의 사진을 보다가 거꾸로 된 세상을 생각하게 되었다. 물고기가 사는 바다가 하늘이 될 수 있고 하늘이 그 바다를 따라했다고 이야기했다. 이는 곧 자유롭게 물살을 가르며 물고기에 대한 환상으로 이루어졌고 모두가 잠든 밤 달빛에 비치는 물고기가 별이 될 수 있다는 스토리를 만들어내었다. 이러한 물고기를 현대인에게 빗대어 자신만의 세상에서 꿈을 이루는(별이 되는)의미도 함께 내포하여 표현하고자 한다.

일상의 무게에 짓눌려 되풀이되는 시간 속에서 현대인들은 하염없이 떠밀려간다. 반복되는 시간 속에서 현대인들은 이미 지쳤다. 쉴 틈 없이 바쁜 시간 안에서도 때론 하는 일 없는 시간 안에서도 현대인들의 머릿속엔 피곤함과 역설적인 나른함이 떠나질 않는다. 단 한 가지 희망이 있다면 미래의 언제모를 행복을 꿈꾸며 소망을 가슴에 품은 채 오늘도 묵묵히 자신의 길을 걸어가고 있다. 때로는 자신의 길에 대해 의문을 가지며 성찰하고 거기에 또 한번 넘어지며 상처를 입기도 하지만 스스로 상처를 치료하며 용감히 일어서는 것이 강한 현대인의 특징이기도 하다. 자신에게 기쁨을 주는 것을 찾아가며 행복하게 살아보자 으쌰으쌰 힘을 내고, 한번뿐인 인생 값지게 살아보고 싶어 하는 마음은 어찌 보면 인간의 모든 욕구라고 할 수 있다.

우리는 물고기에겐 이러한 상징적 의미와 동시에 판타지를 가미하여 시각 언어, 즉 영상으로 표현하려고 한다. 물고기가 헤엄치는 위치에 따라 센서값을 다르게 함으로써 감상자는

물고기가 전하는 메시지를 시각, 청각으로 느끼고 반응 할 수 있다.

일상에서 이루고 싶었던 일종의 마법들을 다른 것에 대입 시키는 생각은 어쩌면 우리가 어렸을 적부터 상상해온 판타지일지도 모른다. 즉 우리작품은 우리 곁에 항상 존재하고 있던 것들을 확대 해석하거나 엉뚱한 곳에 재배치하여 고정관념을 깨뜨림과 동시에 잠시 동안 미지의 세계로 떠나게 해주는 것이 목적이다. 또한 이것은 물고기를 통해 상상하기에 따라 평범한 사물을 예술적 가치가 있는 대상으로 볼 수 있다는 점을 상기시키는 것이다. 다시 말해 현실과 비현실의 경계에서 펼쳐질 우리 작품은 초 현실이고 비합리적인 자유로운 상상을 추구하며 말 그대로 현실을 뛰어넘는, 현실과는 다른 모습을 띤 환각적인 장면을 연출하고자 한다. 리얼리즘이 사실을 통해 감정을 전달한다면, 초현실주의는 상상을 통해 현실에 메시지를 던진다. 당연하게 받아들여지는 자연현상에 대한 색다른 시각이며 그로인해 보여질 물고기의 꿈. 이것이 우리의 메시지이다.

2. 작품 제작의 목적

우리 팀은 조금 특별하게도 인간이 아닌 실제 물고기를 대상으로 인터랙티브를 꾀하였다. 많은 고민 끝에 '인간이 유도하고, 제어하려고 하지 않고 물고기 그 자체로써 자연스러운 Interaction Design을 해보자.'라고 생각하였다. 그리하여 물고기가 전하는 메시지를 시각적인 모습으로 바꾸어 나타내어 보고자, 즉 영상으로 표현해 보고 싶어서 제작을 하게 되었다. 물고기가 움직이는 공간의 인식에 따라 영상의 이미지를 다르게 하여 사용자는 물고기와 인터랙티브되는 어항을 보게 되고 메시지를 시각적으로 느끼게 된다.

메시지 전달

사람들은 현실의 사물과 대상을 통해 다른 세계 꿈꾸곤 하는데 우리는 이를 직접적으로 표현해줌으로써 독창적인 창작물을 생산해 대중에게 즐거움을 안겨줄 것이다. 이에 현실과 비현실을 교묘하게 섞어놓고 평범한 것(물고기)에서의 새로운 느낌을 탁월하게 전달 하고자한다. 현실과 다른 현실에서 감상자들로 하여금 상상의 나래를 마음껏 펼쳐 그 순간만큼의 시공간에 재미와 놀라움을 느끼게 하는 것이다. 특히나 땅만 꺼져라 쳐다보는 현대인들에게 작품은 마치 "하늘이 파래! 위를 봐!"라고 외쳐서 눈부신 아름다움을 쳐다보게끔 유도 하는 것과 같다. 그래서 감상자들에게 숨을 돌리게 하고 거기에서 긴 잔상과 짙은 감동을 안기게 한다.

활용

현실과 가상을 조화롭게 만든 것처럼 실제로 작품을 선보였을 때도 주위 환경과의 어우러짐이 손색 없을 만큼 조화로운 '장식적 기능'을 목표로 한다. 이것은 한 번의 전시로 끝나는 작품이 아닌, 지속적인 진행성을 가진 인터랙션 작품이 되어 이 외에 독단적인 상품화가 된다면 어울리는 공간 어디에서든지 설치가 가능해져 활용성이 돋보이는 작품이 될 것이다.

개인능력향상

평소 표현해보고 싶었던 주제이기도 한만큼 작품에 대한 애착이 크다. 이를 완벽히 표현하기 위해 우리들은 학교 수업을 통해 여러 가지 전공 분야들의 전문 지식을 쌓아갈 것이고 실습 과정에서 언제든지 발생 할 수 있는 돌발 상황에 대해 전공 교수님들과의 충분한 상담을 가짐으로써 새로운 분야들의 지식까지 쌓을 것이다. 배운 것들, 느꼈던 것들을 바탕으로 좋은 작품을 만들어 개개인의 능력향상과 포트폴리오의 활용, 그에 따른 만족감을 목표로 삼고 있다.

3. 작품의 구성

가. 작품 구성

분류	내용
제작 형식	Interactive Art
제작 형태	조형물
설치 규모	가로77cm 세로160cm 폭35cm

[표 1-1] 작품 형태

제작 분류	사용 기술	
영상	2D	Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Particle Illusion 3.0
	3D	Autodesk Maya 2012, UDK
프로그래밍	Processing, Arduino	
조형	목공재, LED, 어항, 물, 물고기, 센서	

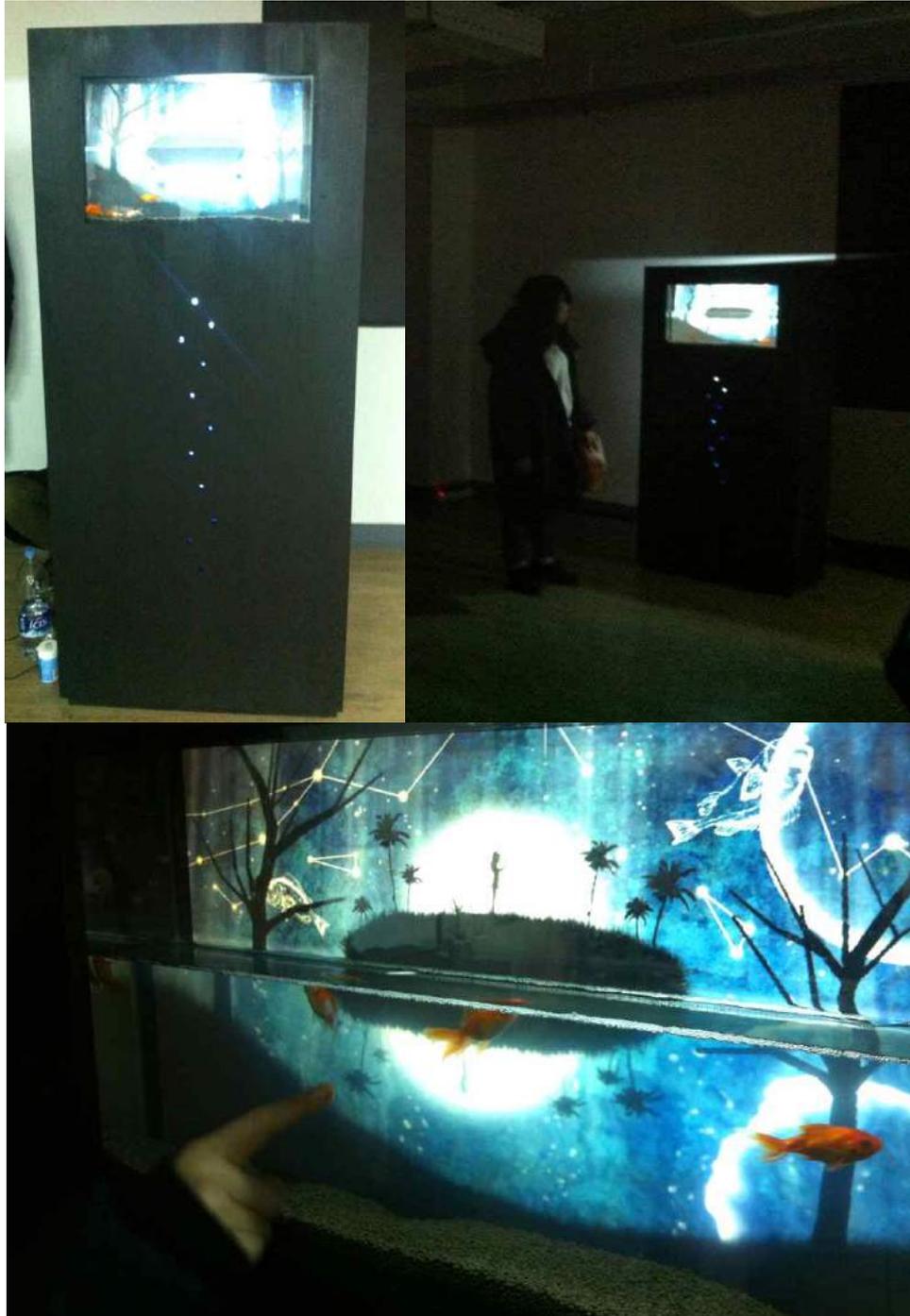
[표 1-2] 제작 기술

나. 조직 구성원

물고기의 꿈	
소속	관리교수
서울예술대학교 디지털아트학부	공수경 교수님
인 원	담 당
조혜인	기획, 조형, 프로그래밍
박지수	기획, 조형, 영상

[표 1-3] 구성원 및 파트

4. 작품 제작 결과



[그림 1-1] 작품 결과물

II. 작품에 대한 이론적 고찰

1. 물고기

물고기는 물에서 살며 지느러미가 있고, 아가미로 호흡하는 척추동물을 통칭한다. 물에서 살지만 폐로 호흡하는 고래, 자라면 발이 나오는 개구리, 척추가 없는 오징어, 조개류는 물고기에 속하지 않는다. 원구류, 연골어류, 경골어류 3족을 물고기라고 본다.

세계에는 2만 여종이 넘는 물고기들이 살고 있고, 물고기는 다양한 나라에서 그 의미가 깊다. 우리나라에서 물고기는 다산과 풍요를 상징하였고, 중동과 유럽지역에서는 어머니 여신, 달, 다산, 풍요, 번영, 치유 등의 의미를 갖고 있다. 또한 중국에서도 물고기는 물의 수호신과 수많은 행운의 상징이며, 다산과 연결된다. 이 밖의 아프리카, 아메리카 원주민에 이르기까지 물고기의 의미는 풍요롭고, 치유적인 긍정적인 의미를 내포한다. 이러한 긍정적인 의미는 초기 그리스도교와 불교 등 다양한 종교와 점성술과 같은 곳에서도 찾아볼 수 있다. 그렇기 때문에 물고기가 쓰이는 작품 전체에 긍정적인 효과를 바랄 수 있다.

2. 수족관

수족관은 수서생물을 사육하여, 그 상태를 일반대중이 관람할 수 있도록 만든 시설이다. 수족관은 항상 물고기를 담고 있기 때문에 물고기를 항상 관찰 할 수 있다. 수족관은 아쿠아리움이라고도 하며, 1853년에 영국의 런던동물원의 피시하우스가 최초의 수족관이다. 그 후 수족관의 규모는 점차 확대되어 1870년대에 이탈리아의 나폴리수족관과 영국의 블랙폴수족관 및 독일의 프랑크푸르트 수족관이 세워졌다. 1886년에 미국 워싱턴에도 수족관이 세워짐으로써, 일반인들도 관람할 수 있게 대중화 되었다. 1928년에는 세계적으로 45개의 공공용 또는 상업용 수족관이 생겨났다. 그러다가 1980년대에 들어서면서 대중들에게 큰 인기를 끌게 되었고, 그 결과 다양한 종류의 수조가 만들어졌다.

수족관을 전시하는 것은 생명체를 사육·연구·보호하는 목적이 있고, 자연과 인간을 연결하는 매개체의 역할을 하는 기능이 있다. 초기의 수족관은 단순하거나 종별로 분리된 형태로 전시되었다. 그러나 현재의 수족관은 바다의 생생한 모습을 전하고자, 다양한 수조와 생태환경이 함께 전시되고 있다. 그래서 현재 수족관들은 대형화되고 있는 추세로서 여러 종의 바다 생물이 함께 어우러진 형태다. 전시수조의 내부나 외부 환경에 쓰이는 재료들도 환경보호의 일환으로 인공으로 환경을 표현하고 있다. 새로운 소재와 재질로 인해 사실적인 생태환경을 연출하는 것이 가능해졌다.

수조를 설계할 때는 안전성·수밀성·방청·수온유지·수질보존·조명·수처리 방법 등에 주의해야 한다. 그밖에 수압·해수, 대형 어류가 부딪힐 때의 하중, 수조의 크기와 재질, 수압 등의 요소가 고려된 방수재와 마감재, 어류에게 치명적인 독성과 부식 방지를 위한 재료의 선택 등도 고려해야 할 요소다.

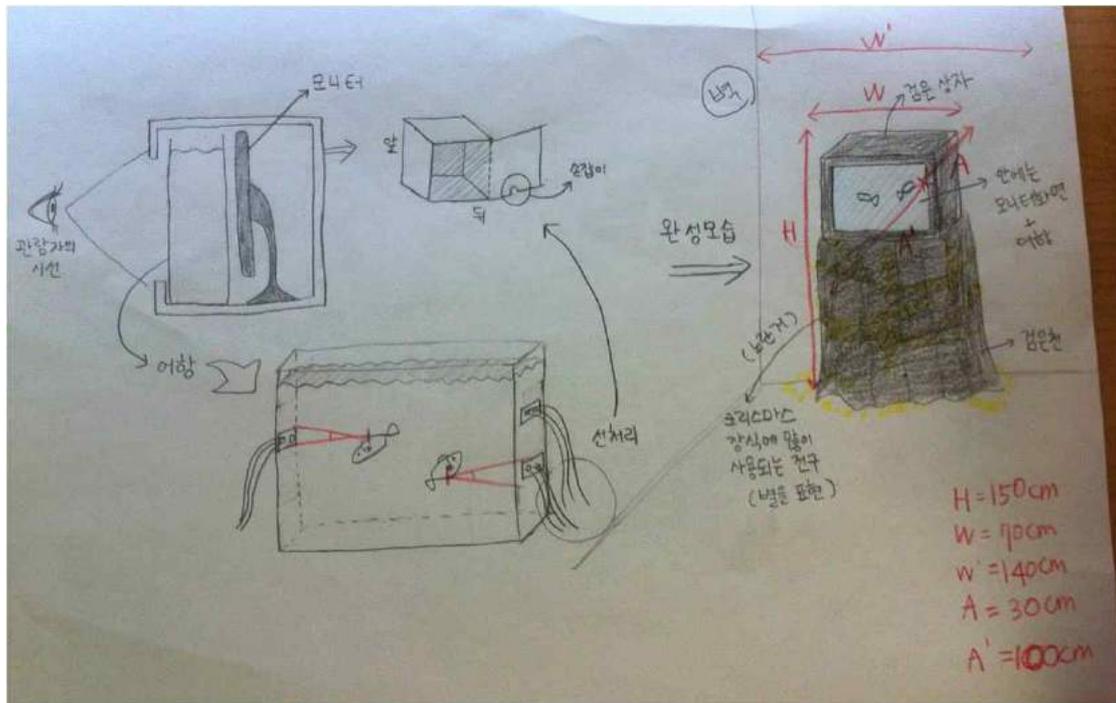
3. 바이오 아트

브라질 출신의 에두아르도 카츠는 형광 토끼 '알바'와 같은 바이오아트(bio art) 유명한 아티스트이다. 바이오 아트는 바이오모픽 아트(biomorphic art)라고도 하며, 추상미술의 한 양식으로 분류되며 초현실주의의 영향을 받아 인간이나 생명을 가진 유기체 등에서 모티브를 구하려는 시도로 정의되어 있다.

예술가들에게 영감의 원천이었던 과학기술은 자연에 대한 재발견으로 대치돼 바이오모픽 아트가 등장하였다. 에두아르도 카츠처럼 직접적으로 토끼에게 형광물질을 주입하는 방법 말고도 생명이 있는 유기체들로부터, 과학으로부터 영감을 받아 만든 작품도 크게 보면 바이오 아트로 간주된다. 하지만 에두아르도 카츠처럼 직접적으로 유기체에게 행하는 것은 윤리적인 이슈를 가지고 올 수 있으며, 그것이 바이오 아트의 치명적 단점이다. 예술의 영역을 끊임없이 확대하려는 에두아르도 카츠의 노력은 반드시 사회적인 이슈, 윤리적인 이슈와 부딪힐 운명에 처해 있다. 실제로 미국의 동물협회 관계자들은 그가 자신의 작품 안에서 동물이 처할 스트레스와 고통의 상황은 전혀 고려하지 않는다고 비판한다. 물고기의 이동을 통한 인터랙션이 바이오 아트인가에 대해서는 잘 모르지만 앞으로도 예술과 과학을 넘나드는 시도가 있겠고, 인간과의 상호작용을 넘어 살아있는 모든 것, 어쩌면 살아있지 않는 것까지도 상호작용하는 시대가 점점 열릴지 모른다.

Ⅲ. 작품 구성 및 내용

1. 작품구성



[그림 Ⅲ-1] 구성 스케치 초안

- 유리 직사각형 모니터크기의 맞춤형제작어항 (1개)(크기 : 57cm x 36cm x 10cm)
- 적외선 거리감지센서(GP2Y0A21YK / 10cm-80cm)를 어항 양끝으로 2개 부착한다.
- 어항 뒤에 모니터가 설치되어 있어서 화면을 통해 이야기를 볼 수 있다.
- 센서가 물고기를 감지하면 물고기에 대한 꿈을 영상으로 나타나게 된다.
- 아두이노와 프로세싱을 연동하며 영상은 센서 하나당 하나의 영상이 재생된다.
- 사운드는 주변에 설치된 스피커를 통해 나온다.
- 조형은 컴퓨터 외관을 가려주는 역할을 하며 깔끔한 관상을 만들고 빛을 발산한다.
- 물고기가 죽지 않도록 끊임없이 관찰 보호한다.

2. 작품내용

가. 스토리

- 물고기의 성격

나는 저 하늘의 별을 꿈꾼다
나와 함께 하는 사람들에게 나의 꿈을 들려주고 싶다
수면에 비친 바다가 저 하늘과 닮았듯 유유히 내 세상에서 별이 되고 싶다
그대로의 아름다움을 알려주고 싶다

- 유저 시나리오

모두가 잠은 시간 나는 사색에 잠겨 밤하늘을 쳐다본다
수면에 비치는 풍경이 너무도 아름답다
물고기가 수평선너머로 아른 거린다
달빛에 반짝이는 모습이 마치 물고기가 별이 된 것 같다
물고기를 가만히 보고 있자니 이윽고 조용하고 잔잔한 음악이 흐르면서
바다가 조용히 일렁인다.
물고기는 자신의 이야기를 들려주기 시작한다.
바다에 대한 동경, 꿈에 관해서 나는 마치 물고기로 인해 치유를 받는 듯하다.

- 디자인 컨셉 키워드

- 자연적인
- 동화적인
- 푸른 형광 톤
- 맑은
- 환상적인
- 몽환적인
- 갖고 싶은

나. 물고기



[그림 III-2] 금붕어

물고기는 손가락 길이 정도의 크기 금붕어 5마리를 사용하며 가벼운 활동성을 특징으로 하여 센서 인식에 수월하다. 금붕어는 잉어과에 속하는 민물고기로 관상어로도 유명하고 생존할 수 있는 수온의 범위는 0~35°C인데, 최적온도는 25°C 정도이다. 식성은 잡식성이지만 실지렁이·털진드기의 유충을 좋아한다. 사람을 잘 따르고 환경만 좋으면 몸길이 25cm까지도 자라며, 수명은 20년 이상이다. 물속의 산소량이 물 1 중에 1m 이하(보통은 6~7m)가 되면 수면으로 올라와 입을 뻐끔거리는데 이 상태가 오래 계속되면 죽는다. 따라서 산소결핍을 일으키지 않도록 주의해야 한다. 우리는 작품 전시기간 내에 금붕어에게 최적의 환경을 유지하도록 주의하였으며 작품전시 후 분양을 하였다.

IV. 작품 제작 과정 및 방법

1. 제작 일정 추진 체계

Pre_Production (1~2주차)	Production (3~15주차)	Post_Production (14~16주차)
컨셉 및 리서치	영상디자인	최종수정
스토리 및 아이디어 발상	사운드디자인	리허설
초현실에 대한 이해	조형디자인	설치 마감 및 보완
기획서 작성 및 검토	프로그래밍 센서 시연	작품전시
세부일정 검토	테스트	작품 보고서 작성

[표 IV-1] 추진 체계 일정



[그림 IV-1] 추진 체계

2. 추진 일정

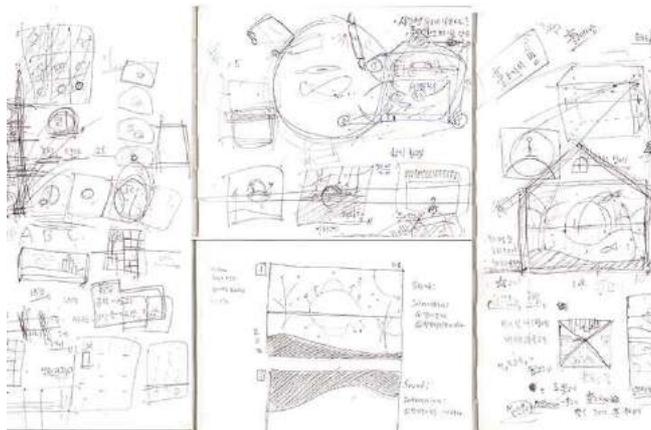
세부과제	일정	주간단위										비고	
		~ 1주차 (9/3)	2주차 (9/10)	3주차 (9/17)	4주차 (9/24)	5주차 (10/1)	6주차 (10/8)	7주차 (10/15)	8주차 (10/22)	9주차 (10/29)	10주차 (11/5)		11주차 (11/12) ~
기획 및 기획서 작성													
영상 및 조형 리서치													
영상 제작													
조형 제작 및 설치													
영상 연동하기													
설치 및 테스트													
전시회(D-day)											★		
최종보고서 작성 주요결과물													

[표 IV-2] 추진 일정

3. 기획과정

아이디어 스케치

우리 조는 기획의도를 어우를 수 있는 결과물을 만들어 내기 위해 끊임없이 대화하며 메모하고 스케치하였다.

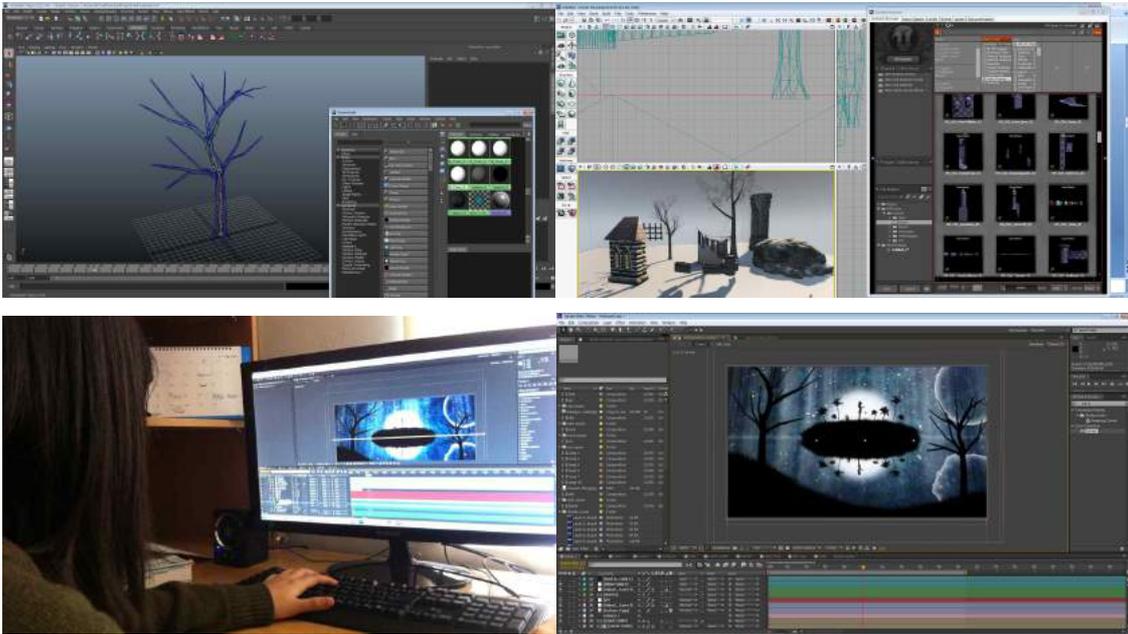


[그림 IV-2] 아이디어 스케치

4. 제작과정

가. 영상제작과정

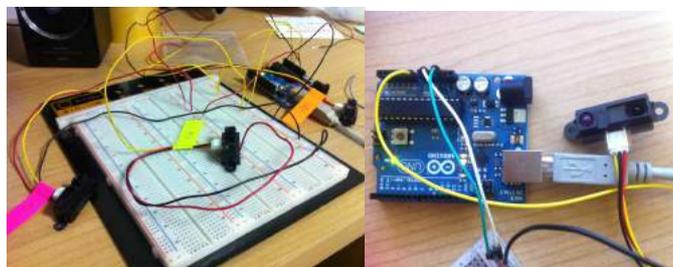
환상적인 컨셉을 잡고 여러 가지 소프트웨어를 이용하여 최종 영상을 만드는데 통일성을 주었다. 영상은 각각 센서 인식 전 1과 센서 인식 2로 구분하였다.



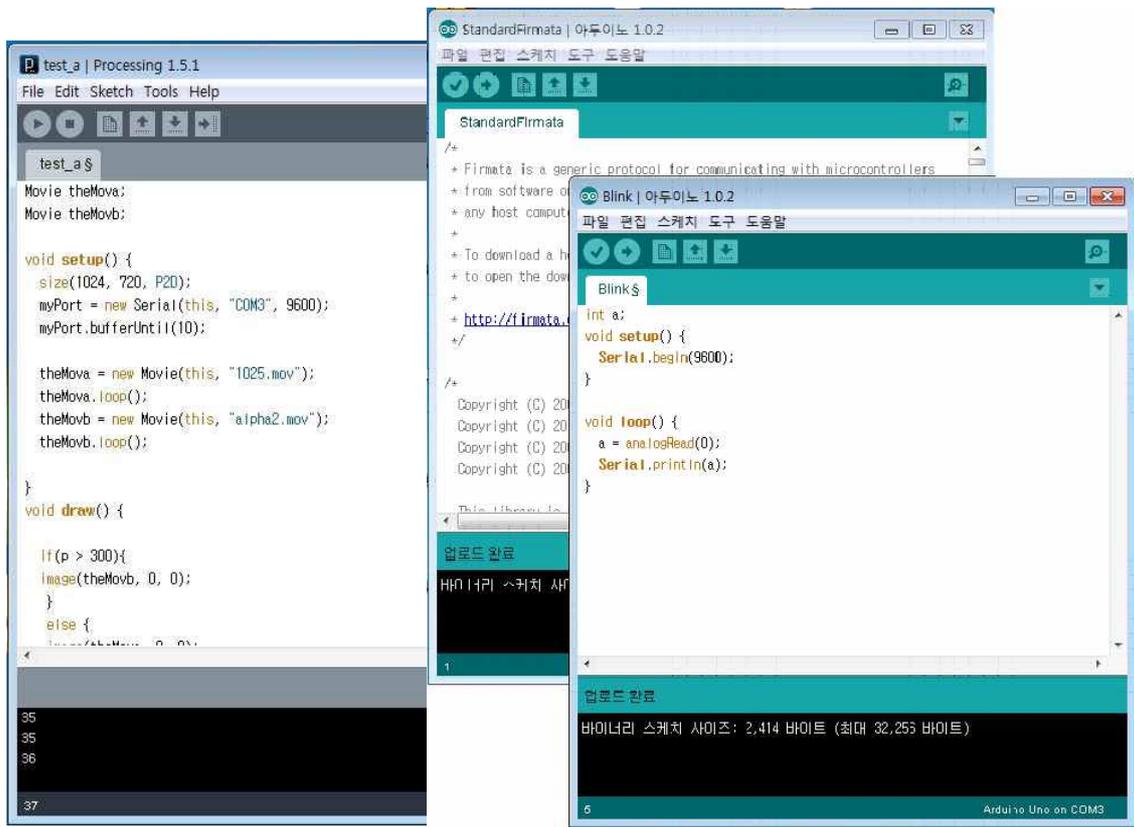
[그림 IV-3] 영상 제작 과정

나. 프로그래밍제작과정

거리 센서가 감지한 물고기의 위치값(어느정도 떨어져있느냐)을 아두이노에서 시리얼포트로 받아서 이를 연동시킨 프로세싱으로 가져왔다. 가져온 값을 가지고 프로세싱에서 영상을 제어하는 방식이다.



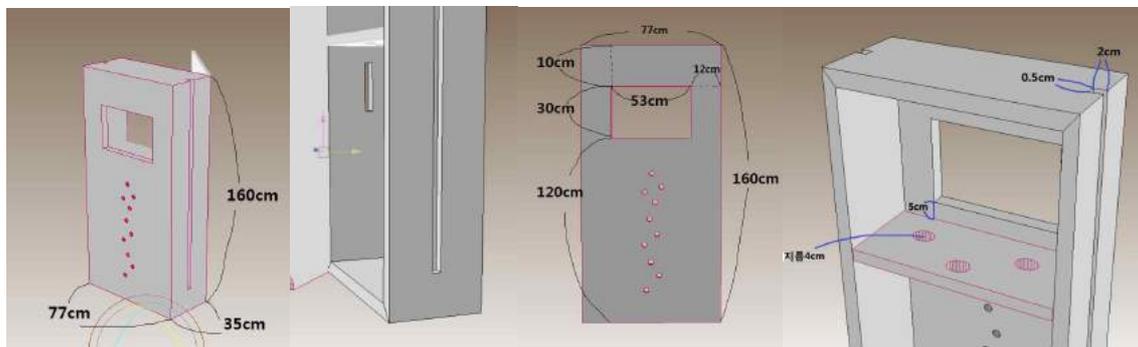
[그림 IV-4] 아두이노와 센서 설치



[그림 IV-5] 프로세싱(좌)과 아두이노(우) 연동 및 코딩

다. 조형제작과정

조형외관을 디자인하고 치수를 정해서 목공소에 맞춤제작 문의하였다. 페인트는 318 다리에서 직접 칠하였다.



[그림 IV-6] 조형 가상 모델링 및 수치

라. 설치과정

듀얼모니터를 설치하고 뚫린 화면으로 어항을 앞면에 모니터를 뒷면에 위치시켰다. 조형의 구멍이 뚫린 부분에는 LED조명을 설치하였고 은은함을 위해 한지를 덧대었다. 빛 반사로 인해 어항이 어두워 보일 수 있는 염려를 수중등으로 해결하였다. 각 전선은 깔끔하게 정리하여 조형 안에 장비가 모두 들어갈 수 있도록 하였다.



[그림 IV-7] 작품 설치

V. 향후 작품제작 및 방학중 활동계획

11 조혜인

학업에서 벗어나 여유로운 하루들을 보내며 다음 학기를 이어나갈 수 있게 재충전의 시간을 보낼 예정입니다. 또한 이번 학기에 모자랐던 부분을 보충하고 그 결과로 작은 결과물을 내어보고, 다양한 것을 보고 듣고 감상하며 다음 학기에 더욱 보탬이 되는 방학을 보낼 계획입니다.

11 박지수

학기가 끝나며 동시에 한해가 지고 있습니다. 저는 잠시 쉬다오겠습니다. 저 잠시만 잉여가 될꺼여요! 따뜻한 이불속에 들어가 굴도 까먹고, 미루어두었던 피아노악보집의 먼지도 쓸어줄 것이고, 오후에 한가로이 낮잠도 잘겁니다. 이른 새벽에 밖으로 나가 차가운 입김을 불며 설레이고, 조금은 막막하기도 한 느낌을 간직할 것입니다. 이렇게 하고 싶었던 것과 반드시 해야 될 것을 하나씩 해나가며 재충전 해오겠습니다. 앞으로도 나에게는 우주가 꽃피울꺼니까요!.

VI. 결론

모든 제작 팀들이 그러했겠지만, 제작을 하면서 우리가 이루고자 했던 두 가지가 있다. 하나는 전달성이고 또 하나는 완성도이다.

반복되는 일상 속에 지치고 무기력해진 현대인들에게 초현실적이고 환상적인 작품으로 다가가 그들에게 잠깐의 감성과 기운을 주고 싶었고, 그들이 그것을 느꼈으면 했다. 솔직히 반응은 나쁘지 않았다고 생각하지만 그들이 돌아가고 나서도 깊은 여운이 남았을지는 모르겠다. 우리가 생각하는 환상과 관객의 환상이 일치한다는 것은 매우 어렵고 우리의 환상에 대한 모습을 작품에 담아내는 것도 어려운 일이었다고 생각한다. 그렇기 때문에 전시 때 본작지만 관객들의 긍정적인 반응들에 대해 매우 감사하고 만족하고 있다. 하지만 반응을 떠나 작품에 우리의 모든 환상이 담겨있는가에 대해서는 조금 아쉬운 부분도 분명 있다. 부족한 실력 탓일 수도 있고, 기획의 문제일 수도 있고 다양한 원인이 있겠지만 그러한 부분을 인식하였다는 점에서 많은 도움이 되었다.

1년 반이라는 시간을 배운 개인들이 모여 기획을 하고 제작 하여 작품을 내었다. 작품의 완성도를 어느 정도 만족시켰지만 연동의 문제가 있고, 오류가 나는 등 크고 작은 부분에 있어서는 완성도가 낮다. 하지만 분명 그러한 상황에 부딪히고 해결해 보려던 노력들이 모여 큰 경험으로 남았다. 완성도가 더 높았으면 좋았겠지만 이번 제작의 경험을 쌓아가 앞으로 개인들의 실력을 완성해가고 팀의 완성도를 높여 다음 작품의 완성도를 기약한다.

제작을 처음 해보는 두 명이 팀을 이뤄 시작하는 것부터 끝까지 힘들고 버거운 점이 많았다. 하지만 그만큼 전반적인 제작 상황을 깊이 알 수 있었고, 팀 구성간의 능동적인 소통으로 모든 파트에 대한 진행 상황을 알고 프로세스를 배웠다. 내년을 위한 또 다른 제작에 도움이 되는 중요하고 풍부한 경험이 되었다고 의심치 않는다.

[참고문헌]

[참고링크]

- Petros Vrellis, Starry Night (interactive animation), <http://vimeo.com/36466564>
- Jason Silva, THE BEGINNING OF INFINITY, <http://vimeo.com/29938326>
- 크레이그 R. 백슬리, 마이클 W. 앳킨스, 로스트 룸, 2006.12 <http://dakmi.tistory.com/262>
- Jan Sprengard, Kinetic Art, <http://vimeo.com/37960851>
- STUDIO ZIMOUN, Zimoun :
Compilation Video V.2.9 | Sound Sculptures & Installations, Sound
Architectures, <http://vimeo.com/7235817>
- Alessandro Perini, vvv interactive animation test, <http://vimeo.com/3395689>
- Gadgets » Hamster, <http://abowman.com/google-modules/hamster/>
- Plenty, Jou Jou Monsters 1, <http://vimeo.com/38259138>
- Video Copilot : www.videocopilot.net

[참고서적]

- “신나는 프로토타이핑”, 고바야시 시게로 /인사이트
- “프로세싱, 날개를 달다”, 다니엘 슈프만 /Bj퍼블릭

[감사의 글]

11 조혜인

적은 경험과 실력이었지만 도와주신 교수님, 모든 디아과 분들! 감사합니다. 그리고 뒤에서 묵묵히 지원해준 가족들에게 많이 미안하고 고맙습니다. 끝으로 여러모로 같이 참고 고생해준 팀원, 지수에게 고마운 마음을 전합니다. (지수야! 고생했어!)

11 박지수

돌이켜보면 우여곡절도 많았지만 삶이 가르쳐준 교훈은 무엇보다 값졌습니다. 단순 과제가 아닌 이름을 거는 작품으로서 생각을 표현한다는 것, 사유와 감성을 모두 담는다는 것은 예술인으로서의 소양을 기르는데 크게 배운 것 같습니다. 부모님, 선배님, 동기분들 많은 관심과 격려해주시고 함께 도와주시며 가르침을 주신 교수님들께 정말 감사드립니다. 마지막으로 끝까지 함께해준 혜인언니! 내가 많이 사랑하는거알지예~ 하트..♥ 모두모두 고맙습니다 !! 아차차 우리 물고기식구들 베타, 장군이, 팔로우, 고생시켜서 미안해~ㅎㅎ

[제작자 소개]

성 명 조혜인
생년월일 1991년 07월 02일
전자메일 1113046@gmail.com
메 신 저 vanillapudding@nate.com/네이트온
휴대전화 010-3372-7490
학 력 2012년 서울예술대학교 디지털아트학부 재학
경 력 -
특 기 달리기
취 미 걷기
작 품 2012 서울예술대학교 디지털아트 페스티벌[물고기의꿈]
희망직업 (고민중)

성 명 박지수
생년월일 1992년 10월 01일
전자메일 rosettax@naver.com
메 신 저 rosettax@nate.com
휴대전화 010-9041-4357
학 력 2010년 연수여자고등학교 졸업
2012년 서울예술대학교 디지털아트학부 재학
경 력 (주)디지아트 '뽀로로의 슈퍼썰매 대모험' FX/Stereo 인턴
특 기 노래
취 미 피아노연주
작 품 2012 서울예술대학교 디지털아트 페스티벌[물고기의꿈]
희망직업 디지털음악인