

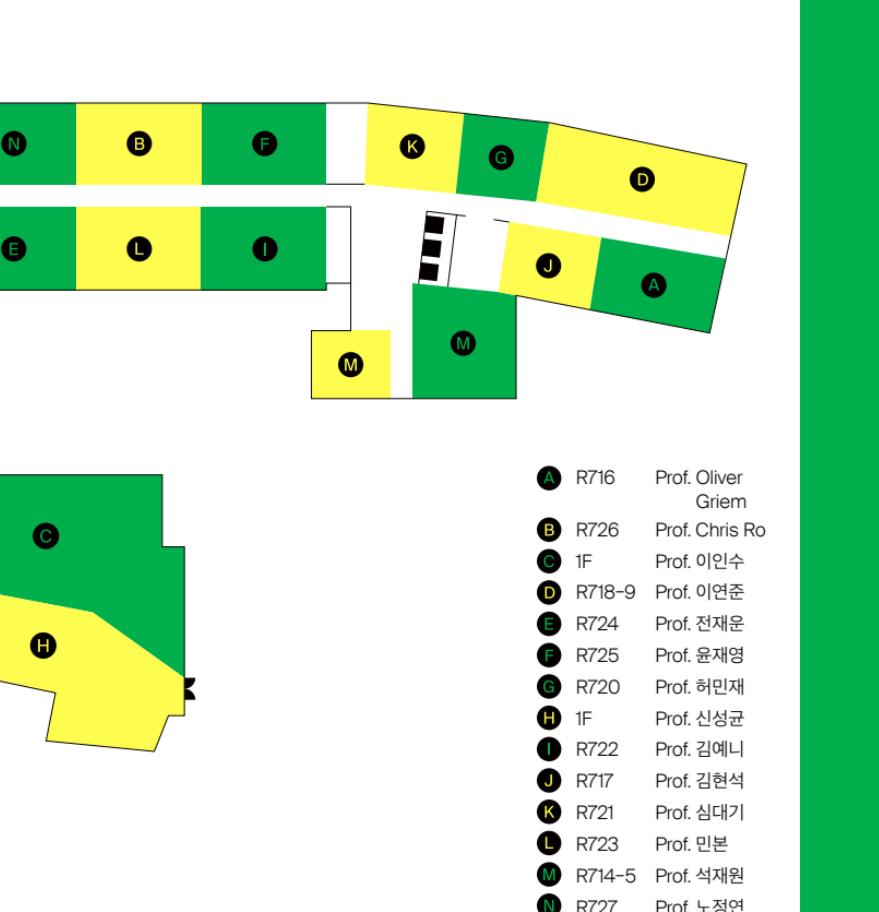
HONGIK  
UNIVERSITY

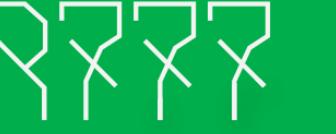
R  
R  
R

VISUAL  
COMMUNICATION  
DESIGN  
GRADUATION  
WEEK

12  
18-11

12  
18-11





홍익대학교 시각디자인과 졸업주간 2021  
홍익대학교 홍문관 7층, 1층  
www.hivcdgw2021.com

12.06 (월) – 11 (토)  
평일 11:00 – 20:00  
주말 09:00 – 15:00

서울시 마포구 홍익대학교 R동 7층, R710호에서  
R727호. 홍익대학교 시각디자인과의 소재지이다.

7층에 자리 잡게된 것은 순전히 우연이지만 7이라는 숫자에는 왠지 행운이 깃들어 있을 것만 같다. 우리는 이제 졸업과 함께 행운의 R동 7층을 떠나야 하지만, 학교 밖 세상은 코로나19라는 예측이 불가능한 변수로 가득 차 버렸다. 마치 주사위에 모든 결말을 맡긴 듯 불투명한 이 상황에서 우리는 자신의 행운을 스스로 힘껏 빌어보기로 했다.

모든 면에 7이 새겨진 행운의 7면체, 어떻게 던져도 럭키 세븐이 나오는 100% 확률의 주사위를 움켜쥐고, 270명의 졸업생은 각자의 길을 개척해 나가려고 한다. 결국, 모든 것은 우리가 원하는 대로 될 것이며 행운이 따르다면 우리의 의지와 노력이 만들어 낸 필연일 것이다. 777.

### R716 Class. A

Prof.  
Screen  
Oliver Griem

Screen은 작품과 사람을 연결해주는 매개체이자 통로이다. 그 작고 네모난 통로는 바라보는 것 만으로 그 너머 어디든지 갈 수 있게 한다. 영상 시작 아이콘을 누름으로서 시작되는 새로운 세계는 다양한 장르와 차원을 넘나드는데, 우리는 때로 그 속에서 능동적인 참여자가 되어 물 속의 물고기처럼 스크린 속 세계를 자유롭게 누빈다.

### 1F Class. C

Prof.  
Tabula Rāsa  
이인수

타블라 라사(Tabula rāsa)는 라틴어로 '깨끗한 석판'을 의미한다. 인간의 마음은 태어날 때 아무것도 써어 있지 않은 '백지'와 같은 상태여서, 감각과 경험에 의해 후천적으로 형성되어야 한다는 생각이 담겨 있는 말이다.

그렇다면 우리의 석판은 각자의 마음을 새겨넣은 이래로 어떤 모습이 되었을까? 우리가 그동안 감각하고 배운 것을 찍어낸 다양한 일러스트레이션이 관람객 여러분을 기다리고 있다.

### R724 Class. E

Prof.  
∞ Ball Club  
전재운

당구 게임에서 8번공은 게임시 가장 중요한 공을 상징하며, 마지막으로 8번공을 구멍에 넣는 사람은 승리를 거머쥐게 됩니다. 이처럼 E반에게 졸업전시는 학생에서 사회인으로 넘어가는 과정 중 중요한 역할을 하고 있으며, 이 졸업전시를 끝마친 학생들은 무한한 가능성(∞)을 가지고 승리를 거머쥐게 될 것을 상징합니다.

### R720 Class. G

Prof.  
Luck–key  
허민재

G반은 14개 반에서 7번째 위치한다. 777이라는 행운을 바라는 전시에서 또 다시 7이라는 숫자를 가진 건 남다른 행운일 것이다. 우리는 스스로에게 행운을 바라는 동시에, 관람자에게 최고의 행운을 다룬다는 공통점 아래, 픽셀이라는 출발점에 서서 된다. 현재, 빈 좌표 속에서 미래를 고대하는 우리의 시작점을 (7, 7)이라고 설정하였다. 우리는 (7, 7)이라는 행운의 좌표에서 각자만의 완전한 좌표를 생각을 1px 단위로 파헤쳐보자.

### R722 Class. I

Prof.  
Start!  
김예니

디지털 화상을 구성하는 기본적인 단위 픽셀. 작은 점들이 모이면 어떤 이미지도 될 수 있다! 다양한 시각언어를 가진 우리들 23명은 디지털 이미지를 기점으로 우리는 사회로 나아가, 새로운 출발을 하게 된다. 현재, 빈 좌표 속에서 미래를 고대하는 우리의 시작점을 (7, 7)이라고 설정하였다. 우리는 (7, 7)이라는 행운의 좌표에서 각자만의 완전한 좌표를 찾으나간다. 모두의 좌표를 응원합니다!

### R721 Class. K

Prof.  
Start!

행운을 상징하는 7은 가장 '완전한 숫자'로, '창조'의 의미를 가진다. 대학의 마지막 지표인 졸업전시를 기점으로 우리는 사회로 나아가, 새로운 출발을 하게 된다. 현재, 빈 좌표 속에서 미래를 고대하는 우리의 시작점을 (7, 7)이라고 설정하였다. 우리는 (7, 7)이라는 행운의 좌표에서 각자만의 완전한 좌표를 찾으나간다. 그러나 누구도 앞서 있거나 뒤쳐져 있지 않다. 우리는 그저 각자의 시계 위에서 자신의 인생에 맞는 시간대를 지나고 있을 뿐이다. 여기, 제각기 다른 시각을 가리키는 24명의 시계는 오늘도 열심히 돌아가고 있다.

### R714-715 Class. M

Prof.  
24×24

"You are very much on time."

### Prof. 석재원

24시간, 모두에게 똑같은 길이의 하루가 주어지지만 저마다 다른 순간을 살아간다. 누군가는 출발을 앞두고 있고, 누군가는 한창 달리고 있으며, 누군가는 숨고르기에 들어가기도 한다. 그러나 누구도 앞서 있거나 뒤쳐져 있지 않다. 우리는 그저 각자의 시계 위에서 자신의 인생에 맞는 시간대를 지나고 있을 뿐이다. 여기, 제각기 다른 시각을 가리키는 24명의 시계는 오늘도 열심히 돌아가고 있다.

### R726 Class. B

Prof.  
Checkmate  
Chris Ro

체크메이트는 체스에서 킹이 체크를 벗어날 수 없는, 완벽한 승리를 뜻한다. 각기 다른 말들이 모여 하나의 체스 피스를 이루듯, 저마다 다양한 작업을 하고 있는 우리가 이루고자 하는 목표는 단 하나, 졸업이다. 이번 전시에서는 졸업이라는 킹을 잡기 위해 치열하게 짜여진 승리의 현장을 구현한다.

우리의 마지막을, checkmate!

### R718-9 Class. D

Prof.  
Blue Marble  
이연준

'블루 마블' 속 독점, 우위를 점하기 위해 자신의 관점으로 게임을 운영하는 플레이어의 모습은 브랜드의 관점으로 서비스를 해석하는 디자이너의 모습과 닮아 있습니다. D반 졸업전시의 배경이자 사용자가 경험할 새로운 세상, Blue Marble에서 각 서비스의 브랜드 가치를 사용자에게 전달하기 위한 시각적 전략을 관람할 수 있습니다.

### R725 Class. F

Prof.  
inter { }  
윤재영

inter-는 '-사이의'라는 뜻의 접두어로, 뒷 단어와의 연결을 통해 새로운 상호작용을 형성한다. 이는 사람과 디자인 사이를 연결해 주는 디자이너의 역할과 흡사하다. 20명의 예비 디자이너들은 사람과 디자인 사이의 적절한 상호작용에 대해 지속적으로 고민하며, 사람들이 겪고 있는 문제를 발견하고, 이해하고, 해석하고, 해결하는 노력을 해왔다. 우리는 사용자와 디자인의 이상적인 상호작용을 돋는 Inter 디자이너이다.

### 1F Class. H

Prof.  
Inter–language  
신성균

'중간언어'는 언어 학습 과정 중 필연적으로 형성되는 연결을 통해 새로운 언어 세계를 뜻합니다. H반은 이 '중간 언어'의 개념을 가져와 다채로운 작업 세계를 선보입니다. 사진과 설치 등 다양한 시각 매체로 디자인 사이의 적절한 상호작용에 대해 지속적으로 고민하며, 사람들이 겪고 있는 문제를 발견하고, 이해하고, 해석하고, 해결하는 노력을 해왔다. 우리는 사용자와 디자인의 상호작용을 은유적으로 나타냅니다.

### R717 Class. J

Prof.  
link( )  
김현석

모든 생활과 생각은 서로 어떠한 방식으로든 유기적으로 얹혀있다. 세상으로부터 받는 감각과 정보가 분해됨으로써 우리의 공간을 채우며 자아를 선보입니다. 사진과 설치 등 다양한 시각 매체로 디자인 사이의 적절한 상호작용에 대해 지속적으로 고민하며, 사람들이 겪고 있는 문제를 발견하고, 이해하고, 해석하고, 해결하는 노력을 해왔다. 학생들은 사용자와 디자인의 이상적인 상호작용을 돋는 Inter 디자이너이다.

### R723 Class. L

Prof.  
from Field to Table  
민본

"행운의 밭에서 재배해 신선한 글자들과, 글자로 만든 맛있는 그래픽을 제공합니다!"

### R727 Class. N

Prof.  
dimANTions  
노정연

개미는 3차원의 세계를 2차원으로 인식한다. 인간은 4차원을 경험해도 3차원의 제한적인 부분만을 인식한다. 우리의 세상은 3차원이지만, 졸업이라는 이벤트는 과거의 배움이 미래에 영향을 끼치는 순간, 곧 4차원의 순간과 같다. 그 순간에 놓인 우리의 모습을 졸전의 메인 기조인 육연체와 연관시켜 4차원 입방체, 그리고 개미로 표현하였다.

4년간의 땀흘린 재배 끝에 열심히 기른 농작물과 테이블 위 맛있는 요리를 마음껏 즐기길 바란다.  
Bon appétit!