### **FUTURESCAPE** 미래풍경

2024 **ARTS KOREA LAB FESTIVAL** 아트코리아랩 페스티벌 2024.11.19~11.23

아트코리아랩

(03142) 서울시 종로구 율곡로 6 트윈트리타워 A동 B1, 6, 7, 16, 17F

ARTS KOREA LAB

B1, 6, 7, 16, 17F, TWIN TREE TOWER A, 6, YULGOK-RO, JONGNO-GU, SEOUL

도화서길 디파이브

(03143) 서울시 종로구 율곡로 24 4, 5, 6F DOHWA ART D5

4, 5, 6F, 24, YULGOK-RO, JONGNO-GU, SEOUL









ARTS KORE FESTIVAL



# ARTS KOREA LAB FESTIVAL : FUTURESCAPE

# 목차 CONTENTS

지도 FESTIVAL MAP

환영사 WELCOMING REMARKS	04
머리말 FOREWORD	06
프로그램 PROGRAM	08
일정표 TIMETABLE	10
컨퍼런스 CONFERENCE	12
쇼케이스 SHOWCASE	32
해외 초청 작품 International Invitations 랩들이 LAB Coming Day 사운드 쇼케이스 Sound Showcase 인터렉티브 전시 Interactive Exhibition 예술기업 전시 Art Company Exhibition	
오픈 스튜디오 OPEN STUDIO	58
피칭 PITCHING	60
토크쇼 TALK SHOW	64
워크숍 WORKSHOP	74
HE 9171 METWARKING	90

82

### 환영사

2024 아트코리아랩 페스티벌을 찾아주신 여러분 환영합니다.

예술경영지원센터는 2006년 설립 이래 예술 유통의 활성화와 단체의 경쟁력 강화를 위해 예술현장을 지원해 왔습니다. 그리고 지난 10월, 새로운 예술실험과 예술산업의 성장을 지원하기 위해 아트코리아랩을 개관하였습니다.

빠르게 변화하는 기술의 변화는 사회는 물론 예술현장에도 큰 변화를 가져왔습니다. 예술가들은 새로운 방식으로 작품 활동을 하고 예술기업은 예술과 함께 새로운 사업모델을 만들어 나가고 있습니다.

아트코리아랩은 지난 한 해 동안 예술가들의 크고 작은 예술실험을 돕고 예술기업들과 기업으로서의 성장을 위한 발판을 함께 다졌습니다.

올해 아트코리아랩 페스티벌에서는 이처럼 예술과 기술의 융합, 실험, 협업, 확장 등 시시각각 새로운 형태로 변모하는 예술 생태계의 풍경을 〈미래풍경〉이라는 이름으로 담아보고자 했습니다.

새로운 시도는 설렘을 주기도 하지만 실패에 대한 두려움도 안겨줍니다. 아트코리아랩은 앞으로도 실패를 두려워하지 않고 도전과 실험을 이어나고자 하는 예술가와 예술기업의 새로운 시도를 함께 하겠습니다.

한 해를 온전히 이겨내고 열매가 맺어지는 11월, 2024 아트코리아랩 페스티벌과 함께 무한한 미래풍경의 한 장면을 상상해 보시기 바랍니다.

예술경영지원센터 대표 김장호



#### **WELCOMING REMARKS**

Welcome to the 2024 Arts Korea Lab Festival.

The Korea Arts Management Service (KAMS), founded in 2006, has been supporting the arts sector to revitalize distribution and strengthen competitiveness. Last October, KAMS newly established the Arts Korea Lab to provide a platform for experimenting with new art forms and developing the art industry.

Rapid improvements in technology bring enormous changes to society and the arts. Artists embrace new ways of creating, and art companies build new business models within the arts.

Over the past year, the Arts Korea Lab has supported a wide range of artistic experiments and helped establish business models for art companies.

This year, the Arts Korea Lab Festival, under the theme FUTURESCAPE, captures the dynamic landscape of the art ecosystem, where art and technology drive change, experimentation, collaboration, and expansion from moment to moment.

New ventures bring the thrill of innovation, but they also demand the courage to face the possibility of failure. Arts Korea Lab stands with artists and art companies who take bold steps forward, continuing to challenge and experiment despite the fear of failure.

In November, when you completely overcome the year and bear fruits, I invite you to the 2024 Arts Korea Lab Festival to imagine the touch of infinite FUTURESCAPE.

Thank you for being part of this exciting journey.

Korea Arts Management Service President Jangho Kim

## 2024 아트코리아랩 페스티벌에 초대합니다

아서 C. 클라크가 제시한 '과학 3법칙'의 세 번째, '고도로 발달한 기술은 마법과 구별할 수 없다'는 말은 과학기술의 극단적 발전에 따른 미래의 일상 모습을 표현합니다. 최근 인공지능(AI)의 급격한 발전은 이 법칙을 실감하게 하며, 우리의 삶과 환경의 변화를 주도하고 있습니다.

2024 아트코리아랩 페스티벌은 〈미래풍경(FUTURESCAPE)〉을 주제로 예술과 기술의 융합이 빚어낸 미래의 모습을 탐구해보려 합니다. 지난해 10월 개관 후, 아트코리아랩은 창·제작과 산업 영역의 확장을 위해 다양한 지원을 이어왔습니다. 이번 페스티벌에서는 지원사업을 통해 발굴된 다채로운 예술실험과 미래 예술산업을 견인할 사업 모델까지 새로운 모습으로 발현된 미래적 상상을 공유합니다.

2024 아트코리아랩 페스티벌을 통해 만질 수는 없지만 뚜렷이 느껴지는 '미래풍경'을 여러분의 손에 담아볼 수 있기를 바랍니다.

#### Welcome to the 2024 Arts Korea Lab Festival

Arthur C. Clarke's Third Law, "Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic," captures the vision of a future shaped by the extreme advancement of science and technology. The recent rapid developments in artificial intelligence (AI) make this law resonate with us, as it drives changes in our lives and environments.

The 2024 Arts Korea Lab Festival, themed FUTURESCAPE, aims to explore future landscapes shaped by the fusion of art and technology. Since its opening last October, Arts Korea Lab has continued to support various initiatives to expand the realms of creation, production, and industry. This festival will showcase a wide range of experimental artworks unearthed through these support programs, along with business models poised to lead the future of the art industry.

Through the 2024 Arts Korea Lab Festival, grasp a 'futurescape' that may be intangible but can be vividly felt.



# 프로그램 PROGRAM



아트코리아랩 홈페이지 Arts Korea Lab Website

No	프로그램	주요내용
1	컨퍼런스	· 예술산업, 인공지능 등 '24년 융합예술 분야를 관통하는 주제에 대한 담론 공유
2	쇼케이스	· 아트코리아랩 지원사업 결과물(랩들이) 및 해외 초청 작품 전시·공연
3	오픈스튜디오	ㆍ예술기업 및 사업화 프로젝트 부스 홍보
4	피칭	· 예비 창업팀의 피칭 어워즈 · 예술가, 예술기업의 릴레이 피칭
5	토크쇼	ㆍ융합예술 작품 구현 중 실패를 포함한 과정 및 다학제간 협업 경험 공유
6	워크숍	· 키네틱, 인공지능, 기후위기 등 융합예술의 다양한 주제 및 접근 방식을 경험할수 있는 참여형 워크숍
7	네트워킹	· 참가자 교류를 위한 네트워킹 파티
No	Program	Description
No 1	<b>Program</b> Conference	Description  • Discussions on key themes in the field of art & technology for 2024, including the art industry and artificial intelligence
		Discussions on key themes in the field of art & technology for 2024,
1	Conference	Discussions on key themes in the field of art & technology for 2024, including the art industry and artificial intelligence     Exhibitions and performances of results from Arts Korea Lab support
1 2	Conference Showcase Open	Discussions on key themes in the field of art & technology for 2024, including the art industry and artificial intelligence     Exhibitions and performances of results from Arts Korea Lab support programs and international guest works
1 2 3	Conference Showcase Open Studio	<ul> <li>Discussions on key themes in the field of art &amp; technology for 2024, including the art industry and artificial intelligence</li> <li>Exhibitions and performances of results from Arts Korea Lab support programs and international guest works</li> <li>Booth promotions for art companies and art business projects</li> <li>Pitching Awards for prospective startups and Relay Pitching by artists</li> </ul>
1 2 3 4	Conference Showcase Open Studio Pitching	<ul> <li>Discussions on key themes in the field of art &amp; technology for 2024, including the art industry and artificial intelligence</li> <li>Exhibitions and performances of results from Arts Korea Lab support programs and international guest works</li> <li>Booth promotions for art companies and art business projects</li> <li>Pitching Awards for prospective startups and Relay Pitching by artists and art companies</li> <li>Sharing of experiences in creating art&amp;tech projects, including</li> </ul>

# 일정표 TIMETABLE

일시/Date	e 11.19(화/Tue)		11.20(수/Wed) 1		11.21(	11.21(목/Thu) 11.22(금/Fri)			11.23(토/Sat)		
전일/All day	쇼케이스 전일 운영(13:00-18:00)  6F 쇼룸, 라운지 B1F 로비, 시연장 A-D 도화서길 디파이브  6F 소룸, 라운지 B1F 로비, 시연장 A-D 도화서길 디파이브  6F Showroom, Lounge B1F Lobby, Studio				rts Korea Lab Festival. A-D Dohwa Art D5						
13:00-13:30											
13:30-14:00				Pitching I	피칭 III		AKI Agora			토크쇼 III Talk Show III	피칭 V Pitching V
14:00-14:30			6F AKL 아고라 AKL Agora	6F 강의실 A Lecture Room A		워크숍 II		워크숍 III Workshop III			6F 강의실 A Lecture Room A
14:30-15:00					Pitching III 13:00-17:30	Workshop II 6F 강의실 A		6F 강의실 A Lecture Room A			
15:00-15:30			피칭 II Pitching II 6F		AKL 아고라 AKL Agora	Lecture Room A	피칭 IV Pitching IV		오픈 스튜디오 Open Studio	피칭 VI Pitching VI	
15:30-16:00	개회/컨퍼런스 l		AKL 아고라 AKL Agora		쇼케이스 Showcase 16:00-16:30 BIF 시연장 B, C Studio B, C		6F AKL 아고라 AKL Agora	16-17F 입주기업 오피스 Offices	6F AKL 아고라 AKL Agora		
16:00-16:30	Opening /Conference I 6F AKL 아고라					Open Studio Ta	토크쇼 II Talk Show II				
16:30-17:00	AKL Agora	워크숍 I Workshop I	토크쇼   Talk Show I						워크숍 IV Workshop IV		
17:00-17:30	6F 강의실 A Lecture Room A	6F AKL 아고라 AKL Agora			입주기업 오피스 Offices	6F AKL 아고라 AKL Agora			6F AKL 아고라 AKL Agora		
17:30-18:00											
18:00-18:30											
18:30-19:00					네트워킹 Networking						
19:00-19:30	0-19:30					16F 일주공간 라운지 ounge					
19:30-20:00							네트워킹 Networking			쇼케이스 Showcase	
20:00-20:30							6F AKL 아고라 AKL Agora Studio D		시연장 D		
20:30-21:00											

# 컨퍼런스 CONFERENCE

'컨퍼런스'에서는 기술의 발전과 함께 시시각각 변화하는 예술 현장의 동향을 분석하고 미래를 모색하고자 다양한 주제의 담론을 공유한다. 예술산업, 인공지능(AI), 사운드 등 아트코리아랩이 주요하게 다루고 있는 주제를 바탕으로 지속 가능한 예술을 위한 새로운 방향을 탐구하고자 한다.

The Conference aims to analyze the ever-evolving trends in the art scene alongside technological advancements and to explore the future through a wide range of discussions. With topics such as the art industry, artificial intelligence (AI), and sound—key areas of focus for Arts Korea Lab—the conference seeks to explore new directions for sustainable art.



<b>일시</b>	<b>주제</b>	장소
Date	Title	Venue
<b>11.19</b> 화/Tue 15:00-17:30	<b>포스트 AI 시대 예술산업</b> Art Industry in the Post-AI Era	6F AKL 아고라 / AKL Agora

모더레이터/Moderator

민세희/Sey Min 미디어 아티스트 (한국)

발제자/Presenter

캐서린 터프/Catherine Turp 모멘트 팩토리 총괄 디렉터 (캐나다)

**셉 찬/Seb Chan** 호주영상센터(ACMI) 관장 (호주)

안드레아 파로파/Andrea Faroppa 소나르+D 총괄 (스페인)

채수응/Soo-eung Chae 아리아스튜디오 대표 (한국)

<b>일시</b>	<b>주제</b>	장소
Date	Title	Venue
<b>11.20</b> 수/Wed 13:00-15:00	<b>AI 시대, 과거와 현재를 잇는 사운드</b> Sound Bridging Past and Present in the AI Era	6F AKL 아고라 / AKL Agora

모더레이터/Moderator

권혜원/Hyewon Kwon 미디어 아티스트 (한국)

발제자/Presenter

김영선/Youngsun Kim 서울대학교 음악학과 교수 (한국)

무라드 베나세르/Mourad Bennacer SAT 프로젝트 매니저 (캐나다)

나오 토쿠이/Nao Tokui 코스모, 뉴톤 CEO (일본)

<b>일시</b>	<b>주제</b>	장소
Date	Title	Venue
<b>11.22</b> 금/Fri 13:00-15:00	<b>AI 휴머니티</b> AI Humanity	6F AKL 아고라 / AKL Agora

모더레이터/Moderator

노소영/Soh Yeong Roh 아트센터 나비 관장 (한국)

발제자/Presenter

페르디 알리치/Ferdi Alici 아우치(Ouchhh) 디렉터 (튀르키예)

다니엘라 네도베스쿠/Daniela Nedovescu, 옥타비안 모트/Octavian Mot 모츠(mots) (독일)

박승순/Seungsoon Park 뉴튠 공동설립자, 작가 (한국)

이수진/Sujin Lee 세종대학교 인공지능 데이터사이언스학과 교수 (한국)

# 컨퍼런스 | CONFERENCE |

#### 포스트 AI 시대 예술산업

인공지능(AI)의 발전은 전통적인 예술의 경계를 확장하고, 새로운 창작 방식과 산업 구조를 제시한다. 인공지능은 예술작품의 창작과 유통의 자동화를 넘어, 새로운 비즈니스모델 창출하고 예술산업의 강력한 도구로서 기능한다. 예술과 기술이 융합하여 창출되는 비즈니스 기회와 산업적 변화를 다각도로 조망하고, 예술산업의 지속 가능한 발전 전략을 모색해보고자 한다.

#### **Art Industry in the Post-AI Era**

The advancement of artificial intelligence (AI) is expanding the boundaries of traditional art, introducing new methods of creation and industrial structures. AI goes beyond automating the creation and distribution of artworks; it also functions as a powerful tool for generating new business models within the art industry. This session will provide a comprehensive view of the business opportunities and industrial changes arising from the fusion of art and technology while exploring strategies for the sustainable development of the art industry.

일시/Date

11.19. (화/Tue) 15:00-17:30

장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 모더레이터 Moderator

#### **민세희 / Sey Min (한국/ Korea)** 미디어 아티스트 / Media Artist



미디어 작가 민세희는 데이터 시각화를 시작으로 인공지능 시각화, 그리고 생성형 AI를 활용한데이터 시각화 등 디지털 데이터를 통해 우리 자신과 사회를 객관적 시각으로 이해하는 디지털 환경에서의 리얼리즘과 인공지능의 초현실주의를 실험하고 있다. MIT 센서블 시티 랩 도시정보디자인 연구원을 거쳐 테드 펠로우(2011년), 2012년/2013년 시니어 펠로우로 선정 되었고국립현대미술관, 미디어시티비엔날레, 구글 아트&컬처(google Art & Culture) 등에소개되었으며, 2019년 서울라이트 행사의 총감독을 맡아 인공지능으로 생성된 시각콘텐츠를미디어 파사드로 선보였다. 이후 Praxis.ai(www.prxs.ai)라는 인공지능기반 창작 툴을 개발하였고 2023년까지 제10대 경기콘텐츠진흥원장을 역임했다.

Sey Min is a visual media artist who creates digital art using data and AI, exploring new forms of realism through data visualization and AI-generated imagery. She has collaborated with SKT, Intel USA, VICE, and Google, and has been featured on TED (2011, 2012), CNN Asia, and the MOMA blog. She was a researcher at MIT Senseable City Lab. She has exhibited at the National Museum of Modern and Contemporary Art, Media City Seoul, NeurIPS, ZKM, and Google Art & Culture. Sey also served as a professor at Sogang University, directed Seoul Light DDP 2019, developed Praxis.ai, and was the 10th president of Gyeonggi Content Agency.

#### 발제자 Presenter

**캐서린 터프 / Catherine Turp (캐나다 / Canada)** 모멘트 팩토리 총괄 디렉터 / Creative Director, Moment Factory



캐서린 터프(Catherine Turp)는 예술 공연을 몰입형 경험으로 전환하는 멀티미디어 설치를 구상하며 뉴미디어와 엔터테인먼트 업계에서 20년 넘게 활동해왔다. 모멘트 팩토리(Moment Factory)에서 창작 및 혁신 총괄 디렉터로 재직 중인 캐서린은 모멘트 팩토리의 가장 혁신적인 프로젝트들을 이끌며, 회사의 명성을 쌓아왔다. 2010년 모멘트 팩토리에 합류한 후, 그녀는 뉴미디어 아트, 디자인, 매니지먼트 분야의 전문성을 바탕으로 창작 팀을 구축하고 스튜디오의 독창적인 비전과 통합적인 접근 방식을 발전시키는 데 중요한 역할을 해왔다. 캐서린은 시각적 스토리텔러로서, 몰입형 디자인, 오디오 비주얼 퍼포먼스와 큐레이션, 페스티벌, 이벤트, TV 제작 등에서 쌓아온 폭넓은 경험을 바탕으로 새로운 창작 과제를 360도 접근 방식으로 풀어나간다.

Conceiving multimedia installations that transform artistic performances into engaging experiences, Catherine Turp has been working in the new media and entertainment industry for over 20 years. As Executive Director, Creation and Innovation at Moment Factory, Catherine has been at the helm of some of Moment Factory's most transformative projects, inspiring teams to excel in their craft and deliver productions that build reputations. Initially joining Moment Factory in 2010, her expertise in new media art, design and management allowed her to play a key role in building the creative team and in developing the studio's singular vision and integral approach. As a visual storyteller, she employs a 360-degree approach to each new creative challenge, using her range of experience in immersive design, audio visual performance & curation, festival, event and television production.

#### **셉찬 / Seb Chan (호주 / Australia)** 호주영상센터(ACMI) 관장 / Director & CEO, ACMI



셉 찬(Seb Chan)은 호주 멜버른의 스크린 문화와 미디어 기술을 다루는 뮤지엄 호주영상센터 (ACMI)의 CEO 겸 디렉터로, 미디어, 기술, 세계 구축, 스토리텔링이 융합된 스크린 문화의 중심에서 ACMI를 이끌고 있다. 이전에 그는 ACMI와 뮤지엄 분야 최초의 최고 경험 책임자(Chief Experience Officer)로 2015년부터 2022년까지 재직하며, ACMI가 다수의 상을 수상한 멀티플랫폼 뮤지엄으로 확장하는 데 핵심적인 역할을 했다. ACMI 합류 전에는 뉴욕 쿠퍼 휴잇 스미스소니언 디자인 뮤지엄에서 디지털 혁신을 주도했으며, 상을 수상한 인터랙티브 펜(Pen) 프로젝트부터 스미스소니언 컬렉션에 소프트웨어 기반 작품을 추가하는 프로젝트까지 다양한디지털 변화를 이끌었다. 현재 셉 찬은 로열 멜버른 공과대학교(RMIT) 디자인 및 사회 맥락 학부미디어 및 커뮤니케이션 학과의 겸임 교수로 재직 중이며, 기후 변화 커뮤니케이션, 디지털 보존,인터랙티브 디자인, 관객 연구 등에서 새로운 뮤지엄 실천을 발전시키기 위한 호주 연구 위원회(Linkage 프로젝트)의 파트너 연구자로 참여하고 있다.

Seb Chan is the Director & CEO of ACMI, guiding a museum focused on screen culture and the intersection of media, technology, worldbuilding and storytelling. Prior to his appointment to this role, Seb was ACMI's and the museum field's first Chief Experience Officer (2015-22), and was a key part of the team behind ACMI's expansion into a multi-award winning, multiplatform museum. Prior his time with ACMI, Seb led the digital transformation of the Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum in New York from its awardwinning interactive Pen to the acquisition of software-based works for the Smithsonian's collection (2011–15). Seb is Adjunct Professor, School of Media and Communications, in the College of Design and Social Context at RMIT. He has been Partner Investigator on Australian Research Council Linkage projects that have contributed to new museum practices in communicating climate change, digital preservation, interactive design, and audience research, and has extended his contribution to these themes through papers, book chapters and presentations to over 100 museum, media and design conferences and symposia across the globe.

#### **안드레아 파로파 / Andrea Faroppa** (스페인 / Spain)

소나르+D 총괄 / Head, Sónar+D - Sónar Festival



창의산업 분야에서의 10년 이상의 경험을 보유한 안드레아는 전략적 파트너십과 혁신적인 프로젝트를 통해 예술과 기술을 연결하는 데 탁월한 성과를 입증해 왔다. 바르셀로나에 거주하며, 소나르(Sónar) 페스티벌의 혁신 프로그램인 소나르+D(Sónar+D)의 글로벌 확장을 이끌며 최첨단 기술을 문화적 이니셔티브와 통합하는 데 중요한 역할을 해왔다. 그녀의 리더십은 유럽연합 집행위원회 및 구글과 같은 정부기관과 글로벌 브랜드와의 의미 있는 협업을 가능하게 했으며, 〈AI와 뮤직 페스티벌〉,〈TIMES〉와 같은 프로젝트를 주도하여 창의성, 기술, 사회의 융합을 선보였다.

With over a decade of experience in the creative industries, Andrea has a proven track record of bridging technology and the arts through strategic partnerships and innovative projects. Based in Barcelona, she has played a pivotal role in expanding the international reach of Sónar+D, the innovation program of Sónar Festival, by integrating cutting-edge technology with cultural initiatives. Her leadership has driven impactful collaborations with global brands and institutions, including the European Commission and Google, and spearheaded projects like the AI and Music Festival and TIMES, showcasing the convergence of creativity, technology, and society.

#### **채수응 / Soo-eung Chae (한국 / Korea)** 아리아스튜디오 대표 / Director, Aria Studios Inc.



채수응은 전통적인 미디어와 첨단 기술을 결합한 다양한 장르와 미디어 융합을 추구한다. 특히, 영화적 실험을 통해 트랜스 휴머니즘을 탐구하며, 인공지능과 머신러닝 기술을 중심으로 영화와 VR의 영역을 계속 확장해가는데 많은 관심이 있다. 최근에는 연극, 영화, 게임, 전시 등 전통적인 장르의 문법을 확장하고, AI를 중심으로 관객의 참여에 따른 인터랙티브 콘텐츠이자 새로운 미디어 장르의 개발을 위해 다양한 시도를 해오고 있다. 현재는 아리아 스튜디오의 대표로서 LG의 가상인간 '김래아'의 제작 등 캐릭터 중심의 AI 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠와 솔루션을 개발하고 있다. 그의 작품〈아파트: 리플리의 세계〉는 올해 베니스국제영화제의 경쟁부문에 초청되기도 했다.

Soo-eung Chae pursues the convergence of various genres and media, combining traditional media with cutting-edge technology. In particular, he is interested in exploring transhumanism through cinematic experiments and continuing to expand the scope of cinema and VR centered on AI and machine learning technologies. In recent years, Chae has been expanding the grammar of traditional genres such as theater, film, games, and exhibitions, and to develop interactive content and new media genres based on audience participation using AI. Currently, as the head of Aria Studios Inc, he is developing character-centered AI interactive entertainment content and solutions. His film "Apartment: In the Realm of Ripley" was selected in competition at this year's Venice International Film Festival.

## 컨퍼런스 || CONFERENCE ||

#### AI 시대, 과거와 현재를 잇는 사운드

인공지능(AI)이 뉴노멀이 되어가는 예술 생태계에서 사운드는 과거 유산을 전달하고 보존하기 위한 강력한 매체로서 AI 등과 결합, 새로운 가능성을 열어가고 있다. 디지털 기술이 사운드 분야에 가져온 혁신적 변화를 탐구하고, 과거의 유산이 사운드를 통해 어떻게 현대와 연결되고 있는지 살펴보고자 한다.

#### Sound Bridging Past and Present in the AI Era

In an art ecosystem where artificial intelligence (AI) is becoming the new normal, sound serves as a powerful medium to convey and preserve past heritage. Combined with AI, it opens new possibilities. This session will explore the innovative changes that digital technology has brought to the field of sound and examine how past heritage is being connected to the present through sound.

일시/Date

11.20. (수/Wed) 13:00-15:00

장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 모더레이터 Moderator

#### **권혜원 / Hyewon Kwon (한국 / Korea)** 미디어 아티스트 / Media Artist



관점과 인식을 만들어내는 다양한 장치들을 탐구하며 그 안에 담겨 있는 사회적, 심리적 맥락을 드러내고 그 한계를 탐색하는 영상 설치 작품들을 만들고 있다. 최근 작업은 자연을 관찰하고 이해하는 데 쓰이는 현대적 도구 및 시스템의 대안적 가능성을 보여 주는 전시 환경을 만드는데 중점을 두고 있다. 한국예술종합학교 영상원을 졸업한 뒤 영국 런던대 슬레이드 예술대학과 레딩대학교에서 미디어 아트 전공으로 석·박사학위를 받았다. 개인전〈행성 극장〉(송은, 서울, 2023)과〈우연작동〉(타이페이 현대미술관, 타이페이, 2023)을 개최했으며, 국립현대미술관고양 레지던시(2017), 서울시립미술관 신진미술인(2018), 영국 블룸버그 뉴컨템포러리작가(2011)로 선정되었고, 2020년 송은미술대상을 수상했다.〈제15회 광주비엔날레〉(광주비엔날레 전시관, 광주,2024)를 비롯한 다수의 기획전에 참여했고, 국립현대미술관,서울시립미술관,경기도미술관 등에 작품이 소장되어 있다.

Hyewon Kwon's video installations explore the various devices that inform our perspectives and perceptions as informed by communication vehicles such as modern tourist postcards, sensors, and satellites. Kwon explores the social and psychological contexts for these tools and identifies their limitations. Her recent work focuses on creating exhibition environments that delineate the alternative possibilities of various contemporary tools and systems for observing and understanding nature. After earning her undergraduate degree from the Korea National University of Arts in Seoul. she pursued an MFA and PhD in Media Arts at the Slade School of Fine Art, UCL and the University of Reading in the UK. She has held solo exhibitions. including Planet Theatre at SONGEUN, Seoul (2023) and Chance Operation at the MOCA Taipei, Taipei (2023). She was selected for the Bloomberg New Contemporaries (UK) in 2011 and an Emerging Artist at the Seoul Museum of Art in 2018. She won the grand prize at the 19th SONGEUN Art Award(2020). She participated in numerous exhibitions, including The 15th Gwangju Biennale (Gwangju Biennale Exhibition Hall, Gwangju, 2024). Her works are held in the collections of the National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul Museum of Art, and Gyeonggi Museum of Modern Art.

#### 발제자 Presenter

#### 김영선 / Youngsun Kim (한국 / Korea)

서울대학교 음악학과 교수 / Professor, Musicology at Seoul National University



김영선은 호른 연주자로 음악 여정을 시작한 후 음악 프로듀싱, 엔지니어링, 건축음향을 전공하며 음악과 소리의 관계를 탐구해 왔다. 음반 제작자로 커리어를 시작한 그는 이후 어쿠스틱 컨설턴트로 활동하며 다양한 공연장을 설계했다. 2014년 CAT@아르스 일렉트로니카(Ars Electronica) 레지던시 아티스트로 선정되어 W.F.S. 기반의 작품〈플랜티드(Planted)〉로 음향경 아티스트로서 활동을 시작했다. 최근 연구는 국악 공연장의 음향에 중점을 두고 있으며, 그의 작품은 여러 현대 음악 및 사운드 아트 공간에서 경험할 수 있다.

Youngsun Kim began his musical journey as a horn player and went on to study music production, engineering, and architectural acoustics, exploring the relationship between music and sound. He started his career as a record producer and later worked as an acoustic consultant, designing various performance venues. In 2014, he was selected as a CAT@Ars Electronica residency artist, marking the start of his work as a soundscape artist with the W.F.S.-based piece *Planted*. His recent research focuses on the acoustics of Korean traditional music venues, and his work can be experienced in various contemporary music and sound art spaces.

#### **무라드 베나세르 / Mourad Bennacer (캐나다 / Canada)** 예술기술협회(SAT) 프로젝트 매니저 / Project Manager, SAT



2016년, 무라드 베나세르는 캐나다의 이머시브 창작 전문 기관인 예술기술협회(SAT)에 프로젝트 매니저이자 교육 강사, 그리고 오디오 공간 전문가로 합류했다. 그는 SAT의 일원으로 지난 7년간 약 90개의 프로젝트 구현에 기여했다. 멀티미디어 아티스트로서 무라드 베나세르의 작업은 시네마틱한 구성과 몰입형 사운드 창작을 매끄럽게 결합한다. 실험적인 전자음악을 기반으로 그의 작업은 합성과 기록 아티팩트를 통합하여 텍스쳐와 디테일에 주목한 음향 풍경을 창조한다. 그가 샇아온 음악적 접근법은 시각적으로 풍부하고 매력적이며, 북아프리카 문화유산, SF적 요소, 그리고 구형 기술의 시청각적 유물 사이에 강한 연결성을 확립해왔다.

In 2016, Mourad Bennacer joined the Society for Arts and Technology (SAT), an organization dedicated to immersive creation, as a project manager, trainer and all around "audio spatialist". As part of SAT's research & creation team, he contributed to the realization of close to 90 projects over the past 7 years. As a multimedia artist, Mourad Bennarcer's work seamlessly blends cinematic composition with immersive sound creation. Rooted in experimental electronic music, his work incorporates both synthetic and recorded artifacts to create heightened auditory landscapes with a keen attention to texture and detail. Over the years, he has cultivated a rich and visually compelling approach to music, establishing connections between his North African cultural heritage, science fiction tropes, and audiovisual artifacts from obsolete technologies.

#### **나오 토쿠이 / Nao Tokui (일본/Japan)** 코스모/뉴톤 CEO / CEO, Qosmo/Neutone



나오 토쿠이는 도쿄를 기반으로 활동하는 아티스트, DJ, 연구자이다. 도쿄대학교에서 박사 과정을 밟는 동안 AI를 활용해 음악을 제작했으며, 그의 데뷔 앨범과 일본의 전설적인 힙합 프로듀서 고(故) 누자베스와의 협업을 포함한 작품들이 일본과 유럽의 여러 레이블에서 발매되었다. 박사 연구를 마친 후, 2009년에 AI 창의성과 음악을 연구하는 랩 코스모(Qosmo)를 설립했다. 이후 그는 AI 기술과 예술의 교차점에서 활발히 활동해왔다. 나오와 그의 팀의 작품은 뉴욕 현대미술관(MoMA)와 런던 바비칸 센터와 같은 저명한 전시 공간에서 전시되었으며, 뮤텍(MUTEK)과 소나르 (Sónar)를 포함한 다양한 음악 페스티벌에서도 공연을 선보였다. 또한 그는 새로 설립한 회사 뉴톤(Neutone)에서 AI 기반 음악 도구 개발을 주도하고 있다. 2021년에는 예술, 창의성, AI에 관한 일본어 저서로 오카와 출판상을 수상했으며, 이 책은 2023년에 영어로 번역되어 〈Surfing Human Creativity with AI — A User's Guide〉라는 제목으로 출간 되었다.

Nao Tokui is an artist/DJ and researcher based in Tokyo. While pursuing his Ph.D. at The University of Tokyo, he produced music using AI, including his debut album and a collaboration with Nujabes, the late legendary Japanese hip-hop producer. His work was released by various labels in Japan and Europe. After completing his Ph.D. research, he founded Qosmo, AI Creativity and Music Lab, in 2009. Since then, he has been actively working at the intersection of AI technology and art. Nao and his team's works have been exhibited at renowned venues such as the New York MoMA and the Barbican Centre in London. Their performances have also been showcased at various music festivals, including MUTEK and Sónar. Additionally, he is leading the development of AI-based music instruments at his newly founded company, Neutone. In 2021, Nao received the Okawa Publishing Award for his Japanese book on art, creativity, and AI. The book was translated and published in English as "Surfing human creativity with AI — A user's guide" in 2023.

## 컨퍼런스 III CONFERENCE III

#### AI 휴머니티

인공지능(AI) 기술의 효율성과 혁신은 인간의 사회적, 문화적, 윤리적 가치에 대한 새로운 질문을 던지고 있다. 기술과 창의성의 경계가 허물어지며 창작의 주체와 감상자의 역할도 변화하고 있는 시대적 흐름 속에서 AI와 인간의 상호 작용을 위해 예술은 어떠한 역할을 할 수 있는지 논의해 보고자 한다.

#### **AI Humanity**

The efficiency and innovation brought by artificial intelligence (AI) technology are raising new questions about human social, cultural, and ethical values. As the boundaries between technology and creativity blur, and the roles of creator and viewer evolve, this session will explore the role that art can play in fostering interactions between AI and humans within this transformative context.

일시/Date

11.22. (금/Fri) 13:00-15:00

장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 모더레이터 Moderator

#### **노소영 / Soh Yeong Roh (한국 / Korea)** 아트센터 나비 관장 / Director, Art Center Nabi



아트센터 나비를 설립해 국내 뉴미디어 아트를 개척한 선구자로, 1993년 대전 엑스포 미래 예술제 기획팀장으로 재직하며 미디어 아트 현장에 포문을 열었다. 우리의 삶을 근본적으로 변화시키는 디지털 기술의 가능성을 보고, 기술과 인간이 조화롭게 공존하는 미래를 지속적으로 모색해왔고, 그 일환으로 수많은 전시, 창작, 교육 및 학술 프로그램, 창업 지원 등을 진행하고 있다. 2004년부터 2007년까지 중국 칭화대학교 커뮤니케이션학부 아트앤테크놀로지미디어랩 초빙교수를, 2010년부터 2012년까지 서울대학교 융합기술대학원 디지털정보융합학과 겸임교수를 지냈으며, 서강대학교 지식융합학부 아트앤테크놀로지전공 초빙교수와 서울대학교 공학전문대학원 객원교수를 역임했다.

Roh is a pioneer in South Korea's new media art, having founded Art Center Nabi. In 1993, as a lead organizer for the Future Art Festival at the Daejeon Expo, she helped introduce media art in Korea. Recognizing the transformative potential of digital technology on our lives, she has consistently explored ways for technology and humanity to harmoniously coexist. This vision has materialized in numerous exhibitions, creative works, educational and academic programs, and startup support initiatives. Roh served as a visiting professor at Tsinghua University's Art & Technology Media Lab from 2004 to 2007, an adjunct professor at Seoul National University's Graduate School of Convergence Science and Technology from 2010 to 2012, and held professorships at Sogang University and Seoul National University's Graduate School of Engineering Practice. She was the director of ISEA Gwangju in 2019 and is now the director of ISEA Seoul for 2025.

#### 발제자 Presenter

#### **페르디 알리치 / Ferdi Alici (튀르키예 / Türkiye)** 아우치 디렉터 / Director, Ouchhh



페르디 알리치는 예술, 과학, 인공지능의 혁신적 융합을 통해 글로벌 예술계의 변화를 주도하며, 다양한 수상 경력을 자랑하는 뉴미디어 아트 스튜디오 아우치(Ouchhh)의 크리에이티브 디렉터이다. 그의 비전과 리더십을 바탕으로, 아우치는 과학적 데이터와 몰입형 미디어를 활용해 영향력 있는 공공 예술 작품을 창조하는 독창적인 접근 방식을 만들어가고 있다.

알리치의 "물감으로서의 데이터"라는 개념은 스튜디오 작업의 핵심으로, 신경과학과 천문학과 같은 분야에서 가져온 방대한 데이터셋을 매혹적인 시각적 경험으로 변형시킨다. 이러한 혁신적인 방법은 최초로 우주에 전시된 AI 작품인〈휴먼 셀 아틀라스(Human Cell Atlas)〉와 같은 주목할 만한 프로젝트를 탄생시켰다. NASA와 유럽입자물리연구소(CERN)와 같은 저명한 기관과의 협업은 과학적 탐구를 예술에 통합하려는 알리치의 헌신을 잘 보여준다.

Ferdi Alici is the creative director of Ouchhh, an award-winning new media art collective that has transformed the global art scene through the innovative fusion of art, science, and artificial intelligence. Under his visionary leadership, Ouchhh has established a unique approach that utilizes scientific data and immersive media to create impactful public artworks.

Alici's concept of "data as paint" is central to the studio's work, allowing them to transform vast datasets from fields such as neuroscience and astronomy into captivating visual experiences. This innovative methodology has led to remarkable projects, including the *Human Cell Atlas*, which became the first AI artwork exhibited in space. Collaborations with prestigious institutions like NASA and CERN further highlight Alici's commitment to integrating scientific inquiry into art.

#### 다니엘라 네도베스쿠, 옥타비안 모트 / Daniela Nedovescu, Octavian Mot (독일/Germany) 모츠/mots



다니엘라 네도베스쿠와 옥타비안 모트는 모츠(mots)라는 이름으로 함께 활동하는 루마니아 출신 영화 제작자이자 초학제적 예술가들로, 10년 넘게 협력해왔으며 현재 독일에 거주하고 있다. 이들은 멀티미디어 설치 작품에서 웹 시리즈, 인간 행동의 아이러니를 탐구하는 영화에 이르기까지 다양한 창작 프로젝트를 기획하고 제작하고 있다. 최근에는 인공지능을 작업 도구로 활용하는 아이디어에 관심을 가지고 있다. 이들은 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐구하는데 그치지 않고, 이 새로운 형태의 낯선 지능이 우리 인간에 대해 더 많은 것을 드러낼 수 있는 새로운 방식을 발견해가고 있다.

Daniela Nedovescu and Octavian Mot, collectively known as mots, are two Romanian filmmakers and transdisciplinary artists working together for over a decade and currently residing in Germany. They write and produce a variety of creative projects, ranging from multimedia installations to web series and films exploring the irony of human behavior. Recently, they've been drawn to the idea of using artificial intelligence as a tool in their work. Their interest lies not just in exploring its impact on society, but also in discovering new ways in which this novel and unfamiliar form of intelligence can reveal more about us as humans.

#### **박승순 / Seungsoon Park** (한국 / Korea)

뉴튠 공동설립자 / CCO, Neutune



박승순은 전자음악가 '라디오포닉스'이자 뉴미디어 아티스트로, 우주와 자연, 기계 간의 상호작용을 탐구하며 다양한 오디오-비주얼 스토리텔링 작업을 이어가고 있다. 현재 AI 음악기술 기업 뉴튠(Neutune)에서 사내이사로 재직 중이며, 한국예술종합학교 무용원에서 예술경영 겸임교수로 재직 중이다. 2024년 파라다이스 아트랩 선정 작가이자, 제로원(ZER01NE) 크리에이이터, ACC 사운드랩 연구작가 등으로 활동 중이며, 사우스바이사우스웨스트(SWSW), 아르스 일렉트로니카 FIS(Ars Electronica FIS), 소나르+D(Sónar+D), 자이텍스(GITEX) 등을 통해 글로벌 활동을 넓혀가고 있다.

Seungsoon Park, known as the electronic musician Radiophonics and a new media artist, explores interactions between the cosmos, nature, and machines through various audio-visual storytelling projects. He currently serves as an in-house director at the AI music technology company Neutune and holds a position as an adjunct professor in arts management at the Korea National University of Arts. In 2024, he was selected as a featured artist for Paradise Art Lab and is currently active as a ZER01NE creator and a research artist at the ACC Sound Lab. He is expanding his global presence through participation in events such as SXSW, Ars Electronica FIS, Sónar+D, and GITEX.

#### **이수진 / Sujin Lee (한국 / Korea)** 세종대학교 인공지능 데이터사이언스학과 교수 / Professor, Department of Artificial Intelligence and Data Science at Sejong University



세종대학교 인공지능 데이터사이언스학과 교수로 고려대학교 응용동물과학과를 졸업하고, 이화여자대학교 디자인학과에서 석사 과정을, 서강대학교 미디어공학과에서 석사 및 박사 과정을 마쳤다. 전통적인 비전 기술 기반의 새로운 이미지 생성 알고리즘 개발 및 연구로 학위 논문을 썼다. 이미지 표상의 오랜 주제를 기반으로 메타버스와 현실 세계의 새로운 이미지 처리와 생성 알고리즘을 연구하며 다양한 국책 과제를 진행하고 있다. 기술과 콘텐츠 그리고 융합 교육 관련 논문을 다수 출판했다. 저서로는 〈뉴미디어 아티스트, 기술을 활용한 예술가들〉(2016)과 〈예술가의 메타버스 사용법〉(2023) 등이 있다.

Sujin Lee is a professor in the Department of Artificial Intelligence and Data Science at Sejong University. She graduated from the Department of Applied Animal Science at Korea University, completed her master's degree at Ewha Womans University, and her master's and doctoral degrees at the Department of Media Technology at Sogang University. Her dissertation focused on the development and research of new image generation algorithms based on traditional image processing technology.

Based on the long-standing theme of image representation, she is currently working on various national projects to research new image processing and generation algorithms for the metaverse and real world. She has published widely on technology, content and convergence education. Her books include New Media Artists, Artists Utilizing Technology (2016) and Artists' Usage of Metaverses (2023). also in discovering new ways in which this novel and unfamiliar form of intelligence can reveal more about us as humans.

# ARTS KOREA LAE FESTIVAL :FUTURESCAPE



# 쇼케이스 SHOWCASE

'쇼케이스'에서는 국내외 융합예술 분야의 실험적이고 창의적인 작품을 선보인다. 국내에 처음 소개되는 해외 초청 작품과 올해 아트코리아랩 지원사업 결과물을 전시, 공연, 시연 등 다양한 방식으로 만나볼 수 있다.

\* 쇼케이스는 아트코리아랩 페스티벌 기간 전일 운영됩니다.

The Showcase features experimental and creative works in the field of art & technology from both domestic and international artists. The audience can experience various programs, including exhibitions, performances, and demonstrations of international works introduced in Korea for the first time, as well as the results of this year's Arts Korea Lab support programs.

\* The Showcase is open throughout the entire Arts Korea Lab Festival.

해외 초청 작품 International Invitations 랩들이 LAB Coming Day 사운드 쇼케이스 Sound Showcase 인터렉티브 전시 Interactive Exhibition 예술 기업 전시 Art Company Exhibition

프로그램 Program	<b>작가/작품명</b> Artist/Title	장소 Venue	
	마르탕 메시에르〈사이클〉 Martin Messier, <i>Cycles</i>	B1F 시연장 A / Studio A	
해외 초청 작품 International Invitations	아우치 〈휴먼 셀 아틀라스: 우주로 발사된 최초의 AI 예술〉 Ouchhh, <i>Human Cell Atlas: First AI Art Launched into Space</i>	B <b>1F</b> 시연장 D / Studio D 11.18.(화/Tue)-22.(금/Fri)	
	모츠 〈AI & ME〉 mots, AI & ME	6F 쇼룸 / Showroom	
	수퍼 테스트베드 탐험백서 Super Testbed Exploration Report	6F 강의실 A, 톡톡룸 / Lecture Room A Talk Talk Room	
랩들이	무브먼트 챌린지 Movement Challenge	B1F 시연장 B, C 키네틱 스튜디오 / Studio B, C Kinetic Studio	
LAB Coming Day	수퍼 감각 실험일지 Super Sensory Experiment Journal	6F ·외부공간 도화서길 디파이브 / Dohwa Art D5	
	확장된 우리의 세계 Our Expanded World	5F ·외부공간 도화서길 디파이브 / Dohwa Art D5	
	인터랙티브 팩토리 Interactive Factory	4F ·외부공간 도화서길 디파이브 / Dohwa Art D5	
	다니엘하스(STURMHERTA) 〈VRA〉 Daniel Hass(STURMHERTA), <i>VRA</i>		
사운드 쇼케이스	조현준〈촉감〉 Cho Hyun Joon, <i>Texture</i>	B1F 시연장 D / Studio D 11.23.(토/Sat) 19:00	
Sound Showcase	장준호〈왜곡된 거울들(변화를 위한 욕망)/제발 말해!〉 Junho Jang, Distorted Mirrors (Desire for Change)/ Speak Out!		
	김은준〈레귤레이션/엑시옴〉 Eunjun Kim, <i>REGULATION/Axiom</i>		
<b>인터렉티브 전시</b> Interactive Exhibition	구래연, 김명규, 손선경, 오은수, 홍관우 〈Millle-feuillle: 다충화된 경계의 불분명성〉 Koo Rae yun, Myeong-Kyu Kim, Son Seonkyung, Oh Eunsoo, Gwanwoo Hong, Millle-feuillle: Ambiguity of Layered Boundaries	B1F 시연장 A 로비 Studio A Lobby	
<b>예술기업 전시</b> Art Company Exhibition	주식회사 팀 펄〈Separium: 12th Elevator〉 Team Pearl Corp., <i>Separium: 12th Elevator</i>	6F AKL 아고라 / AKL Agora	

## 해외 초청 작품 International Invitations

#### 마르팅 메시에르 〈사이클〉 Martin Messier, *Cycles*

〈사이클〉은 순환적이고 예측 불가능한 현상들 사이의 관계를 인식하게 하는 설치 작품이다. 여덟 개의 빛 줄기가 춤을 추듯 펼쳐지며, 조화와 혼돈이 서로 공명한다. 강렬한 추진력에도 불구하고 이 선들은 마치 떠 있는 듯한 인상을 남긴다. 공중에 떠있는 듯한 움직임의 순수함과 가히 폭력적인 메커니즘 사이 미묘한 뉘앙스를 표현한 이 작품은 무한함과 반복되는 순환이 공존하는 경험을 제안한다. 이러한 방식은 청각적인 경험으로도 확장된다. 조율된 엔진은 포착하기 어려운 음색으로 퍼지는 음악을 감싸며, 힘과 취약성이 공존하는 조화로운 풍경을 만들어낸다.

Cycles is an installation where everyone is invited to become aware of the relationships linking cyclical and unpredictable phenomena. Harmony and chaos call out to each other in this space where the eight strings of light dance and unfold. Despite the vivacity of its propulsion, the wire leaves an impression of floating. By marking the nuance between the purity of this suspended movement and the violence of the mechanism that fecundates it, the work proposes an experience where infinity cohabits with the restarts that are part of it. These dialogues are also found in the sound space: the tuned engines envelop the music diffused with their elusive timbres and draw this landscape in which the harmony is built as much by its power as by its vulnerability.

#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-23.(토/Sat) 13:00-18:00

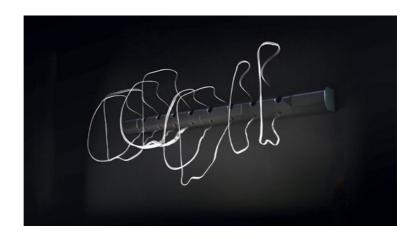
#### 장소/Venue

(B1F) 시연장 A / Studio A

#### 아티스트 소개 Artist

마르탕 메시에르는 15년 넘게 사운드 아트와 및, 로보틱스, 비디오의 경계를 넘나드는 작품을 만들어왔다. 그의 작품은 퍼포먼스와 설치 형식으로 구현되며, 신체를 중심에 두고 관객과의 긴밀한 상호작용을 이끌어낸다. 몬트리올 대학교에서 작곡을 전공한 뒤, 메시에르는 비디오 이미지를 결합한 실험적 사운드 작업을 시작했다. 그는 곧 일상의 사물과 무대 위 다양한 재료가 지닌 소리의 잠재력에 기반한 퍼포먼스형 오디오비주얼 장치를 개발했다. 및 또한 메시에르 작품의 중요한 요소로, 스크린의 경계를 넘어 관객석으로 확장되며, 보이지 않거나 감지할 수 없는 것들을 시각화한다. 그의 작품들은 전 세계 약 50개국에서 소개되었고, 다수의 상을 수상하거나 후보로 지명되며 그 독창성을 인정받았다. 2010년, 메시에르는 퍼포먼스와 설치 작품 제작을 전문으로 하는 14 lieux를 설립했으며, 지금까지 총괄 및 예술감독으로 활동하며 예술과 기술의 경계를 탐구하고 있다.

For more than 15 years, the artist Martin Messier has created artworks in which sound art meets light, robotic and video. In the form of performances and installations, these works place the body front and center. After studying composition at l'Université de Montréal, Martin began an experimental sound practice that integrated video images. He quickly developed performative audiovisual apparatuses that brought everyday objects and the sound potential of their various materials to the stage. Light is also a powerful element in Martin Messier's works. Crossing through the space of the screen and that of the seating area, light acts as a visual support that reveals the invisible and the imperceptible. Presented in some 50 countries, Martin Messier's productions have received several prizes and nominations. In 2010, he established 14 lieux, a company dedicated to producing performative and installative artworks, and has been its general and artistic director since then.



#### 아우치 〈휴먼 셀 아틀라스: 우주로 발사된 최초의 AI 예술〉 Ouchhh, Human Cell Atlas \_ First AI Art in Space

〈휴먼 셀 아틀라스: 우주로 발사된 최초의 AI 예술〉은 인류의 37.2조 개의 세포를 시각적으로 해석하고 이를 예술적 표현으로 승화시킨 작품이다. 아우치는 첨단 AI 알고리즘과 과학적 데이터 분석 기술을 활용해 단일 세포 유전체학, 뉴런 네트워크 구조와 유전자 발현 패턴 등을 시각화하여 '서정적인 인간의 자화상'을 창조했다. 이 작품은 인간의 복잡한 신체 구조를 과학적 데이터를 통해 탐구하며, 몰입형 미디어 설치와 데이터 시각화를 결합해 새로운 형태의 예술적 몰입을 제공한다.

Human Cell Atlas: First AI Art in Space reimagines the human body's 37.2 trillion cells, translating this biological complexity into a visual masterpiece. Utilizing advanced AI algorithms and state-of-the-art data analysis techniques, OUCHHH visualizes single-cell genomics, neuronal network structures, and gene expression patterns to create a poetic self-portrait of humanity. Combining immersive media installations with sophisticated data visualization, this work dives deep into the intricate architecture of the human body, offering an immersive artistic exploration that bridges the gap between science and art.

#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-22.(금/Fri) 13:00-18:00

#### 장소/Venue

(B1F) 시연장 D / Studio D



#### 아티스트 소개 Artist

디지털 아트와 인공지능을 접목한 예술의 최전선에서 활동하는 아우치(Ouchhh)는 기술과 예술의 경계를 허무는 혁신적인 작업을 선보이는 튀르키예 기반의 뉴미디어 아트 그룹이다. 아우치는 과학적인 데이터와 예술표현의 교차점을 탐구하여 뉴미디어 아트 가능성을 재정의한다. 그들의 작업은 3D 데이터 시각화와 뉴런 네트워크 알고리즘 등의 고도화된 기술에 접목하여 시각적으로 몰입할 수 있는 경험을 제공한다. 작가의 가장 잘 알려진 작업인 〈휴먼 셀 아틀라스: 우주로 발사된 최초의 AI 예술, 아우치 제작〉은 데이터 중심의 작업으로 인류 세포 데이터를 예술적으로 재해석하여 독창적인 인류의 자화상을 선보인다. 이 야심찬 프로젝트를 만들어내기 위하여 AI 기술과 방대한 데이터셋을 활용하였다. 이번에는 스페이스X(SpaceX)와 협력하여, 팔콘9 로켓을 통해 인류 역사상 최초로 AI 기반 데이터 페인팅을 우주에 전시하는 역사적인 성과를 이루었다. 이러한 프로젝트를 통해 아우치는 전 세계 관객에게 서정적인 융합예술 작품을 경험케하여 예술의 새로운 영역을 탐구하고 창작의 저변을 확장시키고자 한다.

At the forefront of digital art and artificial intelligence, Ouchhh is a groundbreaking new media art collective based in Türkiye, dedicated to breaking down the boundaries between technology and art. Ouchhh explores the intersection of scientific data and artistic expression, redefining what is possible in the realm of new media art. Their work incorporates advanced techniques like 3D data visualization and neural network algorithms to create visually immersive experiences. Among their notable projects is the Human Cell Atlas: First AI Art in Space by Ouchhh, a datadriven artistic reinterpretation of human cellular data that forms an artistic self-portrait of humanity. This ambitious endeavor leverages vast datasets and AI technologies to create mesmerizing visual installations. Recently, in collaboration with SpaceX, Ouchhh achieved a historic milestone by exhibiting the first-ever AI-based data painting in space, carried aboard a SpaceX Falcon 9 rocket. Through their work, Ouchhh invites global audiences to experience the poetic convergence of science and art, pushing creative boundaries and exploring new realms of artistic expression.

#### 모츠 〈AI & ME〉 mots. AI & ME

《AI & ME》는 인공지능과 인간 간의 상호작용을 탐구하는 다중 설치 작품이다. 이 작품에서 관객은 AI의 정제되지 않은 분석을 토대로 독특한 묘사와 상상으로 표현된 나와 마주한다. 이 작품은 인간과 AI의 관계에 대한 성찰을 마주하게하며, 특히 판단, 인식, 그리고 인간이 기계에 의해 분석되기를 얼마나 원하는지에 집중한다. 이 경험의 중심에는 작품〈더 컨페셔널 (The Confessional)》이 있다. 관객은 인공지능의 정제되지않은 분석의 대상이 되며 기계의 관점에서 바라본 자신에 대한 독특한 묘사와 상상 그리고 조언을 받게된다. 〈더 컨페셔널 (The Confessional)》과 짝을 이루는 작품〈AI 에고(Ego)》는 인간의 정체성과 존재를 AI 재너러티브로 재해석한 다양한 이미지를 통해 AI가 분석한 내러티브를 확장한다. 〈AI & Me〉는 기술적 판단에 대한 우리의 불편함에 도전할 뿐만 아니라, AI가 우리 삶에 미치는 영향에 대해 폭넓게 생각해보게 한다.

AI & Me is a multi-piece installation that explores the interaction between artificial intelligence and human participants. It encourages contemplation about the relationship between humans and AI, particularly focusing on the themes of judgment, perception, and the human willingness to be analyzed by machines. Central to this experience is *The Confessional*, a piece where participants are subject to AI's unfiltered analysis, receiving a unique blend of description, imagination, and advice from the machine's perspective. Accompanying pieces like AI Ego further expand this narrative, offering diverse, AI-generated interpretations of human identity and existence. The installation not only challenges our comfort with technological judgment but also provokes thought on the broader implications of having AI in our lives.

#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-23.(토/Sat) 13:00-18:00

#### 장소/Venue

(6F) 쇼룩 / Showroom

#### 아티스트 소개 Artist

다니엘라 네도베스쿠와 옥타비안 모트는 함께 모츠(mots)로 활동하는 루마니아 출신의 영화감독이자 다학제 예술가 듀오로, 현재 독일에 거주하며 10년 이상 함께 작업해 왔다. 이들은 멀티미디어 설치, 웹 시리즈, 인간 행동의 아이러니를 탐구하는 영화에 이르기까지 다양한 창작 프로젝트를 기획, 제작하고 있다. 최근에는 인공지능을 도구로 활용하는 작업에 관심을 가지게 되었으며, AI가 사회에 미치는 영향뿐만 아니라 이러한 새로운 지능 형태가 인간에 대해 더 많은 것을 드러낼 수 있는 방식에 대해 탐구하고 있다.

Daniela Nedovescu and Octavian Mot, collectively known as mots, are two Romanian filmmakers and transdisciplinary artists working together for over a decade and currently residing in Germany. They write and produce a variety of creative projects, ranging from multimedia installations to web series and films exploring the irony of human behavior. Recently, they've been drawn to the idea of using artificial intelligence as a tool in their work. Their interest lies not just in exploring its impact on society, but also in discovering new ways in which this novel and unfamiliar form of intelligence can reveal more about us as humans.



## 랩들이 LAB Coming Day

2024 수퍼 테스트베드 선정 예술가 '수퍼루키' 79명(팀)과 후속지원 2명(팀)의 창의적이고 실험적인 시도를 전시, 공연 등 다양한 형태로 공유한다. 〈랩들이〉는 아트코리아랩 공간을 시작으로 도화서길 디파이브로 이어지며 총 61건의 쇼케이스를 선보인다.

\* 랩들이: 아트코리아랩 〈수퍼 테스트베드〉 지원사업 과정 공유회

The "2024 Super Testbed" features the creative and experimental work of 79 artists (teams) selected as "Super Rookies," along with 2 artists (teams) receiving continued support, showcased in various formats such as installations and performances. LAB Coming Day will present a total of 61 showcases, beginning at the Arts Korea Lab space and extending to Dohwa Art D5.

\* LAB Coming Day: Arts Korea Lab "Testbed Support Program" Process Sharing

#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-23.(토/Sat) 13:00-18:00

#### 장소/Venue

아트코리아랩(Arts Korea Lab), 도화서길 디파이브(Dohwa Art D5)







# 아트코리아랩 /Arts Korea Lab

장소 Venue	구역명 Zone Name	구성 Program
6F 강의실 A, 톡톡룸 / Lecture Room A Talk Talk Room	수퍼 테스트베드 탐험백서 Super Testbed Exploration Report (AI커뮤니케이션, 액티브 키네틱, XR메타버스, 심화과정 공동프로젝트) (AI Communication, Active Kinetics, XR Metaverse, Advanced Course Team projects)	전시, 시연 등 6건 •워크숍, 릴레이피칭 진행 6 pieces including exhibitions, demonstrations
BIF 시연장 B, C 키네틱 스튜디오 / Studio B, C Kinetic Studio	무브먼트 챌린지 Movement Challenge (XR메타버스, 크리에이티브 컴퓨팅, '23 후속- 완작지원) (XR Metaverse, Creative Computing, '23 Follow-up Completion Support)	전시, 퍼포먼스, 시연 등 16건 16 pieces including exhibitions, performances, demonstrations

# 도화서길 디파이브/Dowha Art D5 \* 외부공간

<b>장소</b> Venue	구역명 Zone Name	구성 Program
6F	<b>수퍼 감각 실험일지</b> Super Sensory Experiment Journal (사운드디자인, 인터랙티브 맵핑) (Sound Design, Interactive Mapping)	전시, 작가노트, 메모리박스 등 16건 16 pieces including exhibitions, artist notes, memory boxes
5F	확장된 우리의 세계 Our Expanded World (XR메타버스, 인터랙티브 모션) (XR Metaverse, Interactive Motion)	전시, 메모리박스 등 11건 11 pieces including exhibitions, memory boxes
4F	<b>인터랙티브 팩토리</b> Interactive Factory (AI커뮤니케이션, 이머시브 사운드, 액티브 키네틱) (AI Communication, Immersive Sound, Active Kinetics)	전시, 메모리박스, 작가노트 등 <b>12건</b> 12 pieces including exhibitions, memory boxes, artist notes

# 수퍼 테스트베드 탐험백서 Super Testbed Exploration Report

〈수퍼 테스트베드〉의 정체성을 보여주는 공간 A space that represents the identity of Super Testbed.

# 참여작가 Participating Artists

식스도파민, 강수빈, 그레이스 김, 최은광 6DoFAMINE, Su Bin Gang, Grace Kim, Eun Kwang Choi

### 무브먼트 챌린지 Movement Challenge

VR, 게임, 퍼포먼스, 키네틱 아트 등 다양한 행위를 유도하는 인터랙티브 미디어아트를 위하여 다양한 시도를 쌓아 올린 공간

A space built on various attempts to create interactive media art that encourages diverse activities, including VR, gaming, performance, and kinetic art.

### 참여작가 Participating Artists

김휘아, 아크공간연구소, 콜렉티브 엑스테라토리얼, 파프리 스튜디오, 이뿌리, 김상현, 이지민, 조아현, 박정은, 이민정, 하지수, 차재이, 신지우, 장서희, 박단비, 신예인 Hwia Kim, ARC spatial laboratory, Collective Exterritorial, Parpri Studio, Root Lee, Sang Hyun Kim, Ji Min Lee, Ah Hyun Cho, Jung Eun Park, Min Jung Lee, Ji Su Ha, Jae Yi Cha, Ji Woo Shin, Seo Hee Jang, Dan Bi Park, Ye In Shin

# 수퍼 감각 실험일지 Super Sensory Experiment Journal

사운드 디자인 LAB과 인터랙티브 맵핑 LAB의 수퍼루키들이 청각과 시각을 중심으로 다양한 매체와 주제들을 감각하고자 시도하는 과정을 공유하는 공간

A space where Super Rookies from the Sound Design LAB and Interactive Mapping LAB share their exploratory process, focusing on sensory experiences in auditory and visual media across various themes.

### 참여작가 Participating Artists

장윤영, 조윤영, 유은, 김장호, 양선용, 박세연, 김은솔, 김정은, 피진영역, 박선미, 박세연, 허현, 윤세영, 헤이만두컴퍼니 주식회사, 탄뎀프로젝트, 안종훈

Yun Young Jang, Jomal, U Eun, Gong Haim, Sun Yong Yang, Sey Parc, Eun Sol Kim, Jung Eun Kim, Pidgin Area, Sun Mi Park, Se Yeon Park, Hyun Hur, Se Yeong Yoon, Heymandoo Company, Tandem Project, Jong Hoon Ahn

### 확장된 우리의 세계 Our Expanded World

XR 메타버스 LAB과 인터랙티브 모션 LAB의 수퍼루키들이 현실과 가상, 공간과 감각을 중심으로 다차원적 경험을 구현하고자 시도한 과정을 공유하는 공간

A space where Super Rookies from the XR Metaverse LAB and Interactive Motion LAB share their process of creating multi-dimensional experiences focused on reality and virtuality, space and perception.

### 참여작가 Participating Artists

이도현, 조영주, 박소라, PET와 MASS, 유지미, 최민경, 김원종, 방하윤, 도재인, 박수영, 프로젝트 Lowkey

Do Hyeon Lee, Young Ju Jo, So Ra Park, PET and MASS, Ji Mmy Yu, Min Kyung Choi, WASIDO, Ha Yoon Bang, Jane Tao, Soo Young Park, Project Lowkey

# 인터랙티브 팩토리 Interactive Factory

AI커뮤니케이션 LAB과 이머시브 사운드 LAB 그리고 액티브 키네틱 LAB이 만나는 창작과 실험의 공간

A creative and experimental space where the AI Communication LAB, Immersive Sound LAB, and Active Kinetics LAB come together

### 참여작가 Participating Artists

김수진, 북쏘 주식회사, 손요한나, 원정백화점, 조소연, 채수정, 한예슬, 김민진, 황상아, 신승재, 정의석, 양정은

Su Jin Kim, Booksso corporation, Yohana Son, WONJEONG DEPARTMENT STORE, So Youn Jo, Soo Jung Chae, Ye Seul Han, Min Jin Kim, Sang Ah Hwang, Seung Jae Shin, Ui Suk Jeong, Jung Eun Yang

# 사운드 쇼케이스 Sound Showcase

오디오 비주얼 아티스트 4인의 공연으로 다양한 감각을 활용한 신선하고 독창적인 퍼포먼스를 선보인다.

Four audio-visual artists showcasing innovative and unique performances that engage multiple senses.

#### 일시/Date

11.23.(토/Sat) 19:00-21:00

#### 장소/Venue

(B1F) 시연장 D / Studio D

- \* 참가규모: 20명 내외 (사전등록 후 참여 가능합니다.)
- \* 아트코리아랩 〈예술기술 신규분야 개척지원〉 주식회사 위사, 한국전자음악협회 협력
- \* With space for a maximum 20 audiences, pre-registration is required.
- \* In collaboration with WeSA Co., Ltd. and the Korean Electro-Acoustic Music Association (recipient of the Pioneering New Fields of Art and Technology Support, 2024)

# 다니엘하스(STURMHERTA) (VRA), 40분

Daniel Hass(STURMHERTA), VRA, 40 Min.

〈VRA〉는 이미지를 소리로 변환하는 오디오 비주얼 공연이다. 프로젝션은 실시간으로 생성된 텍스처를 보여주며, 이는 실시간 오디오 버퍼로 작동한다. 선택된 픽셀 행의 밝기 값이 왼쪽에서 오른쪽으로 파형을 설명한다. 텍스처의 움직임은 리듬의 출현과 소리의 색상 변화를 가져온다.

VRA is an audio-visual performance that transforms images into sound. The projection displays textures generated in real-time, functioning as a live audio buffer. The brightness values of selected pixel rows illustrate waveforms from left to right. The movement of the textures introduces rhythm and brings about changes in the tonal color of the sound.

#### 아티스트 소개 Artist

다니엘하스(STURMHERTA)는 하이브리드 모듈러 라이브셋, 강렬한 스트로보스코픽 오디오비주얼 퍼포먼스, 몰입형 사운드 설치 작업을 탐구하고 있다. 다니엘은 오스트리아 린츠예술대학교에서 '시간 기반 및 인터랙티브 미디어 예술'을 전공했다. 여러 디지털 EP와 테이프를 발표했지만, 그의 주요 관심사는 여전히 라이브 퍼포먼스에 있다. 그의 작업은 종종 소리와 빛 사이의 강한 연결을 보여주며, 하나를 다른 하나로 직접 변환하는 경우가 많다.

Daniel Hass(STURMHERTA) is an artist who explores hybrid modular live sets, intense stroboscopic audio-visual performances, and immersive sound installation works. He studied "Time-based and Interactive Media Art" at the University of Arts in Linz, Austria. Although he has released various digital EPs and tapes, his primary focus remains on live performances. His work frequently showcases a strong connection between sound and light, often converting one directly into the other.

- \* 위사(WeSA) 아티스트
- \* WeSA (We are Sound Artist) artist

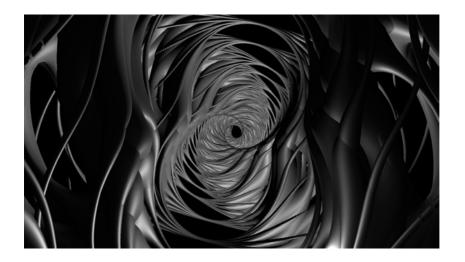


#### 조현준 (촉감), 30분

Cho Hyun Joon, Texture, 30 Min.

〈촉감〉은 공간이 인간에게 제공하는 환경적 요소와 정서적 분위기 사이의 교감을 시청각적 매체로 표현한 작품이다. 공간이 만들어내는 물리적 감각뿐만 아니라, 그에 따른 심리적 반응을 시각과 청각을 통해 전달하며, 관람자가 공간과 신체 간의 미묘한 상호작용을 심도 있게 경험하도록 유도한다.

Texture is a work that expresses the interaction between environmental factors provided by space and the emotional atmosphere it creates for humans through audiovisual media. It conveys not only the physical sensations evoked by space but also the accompanying psychological responses through visual and auditory elements, inviting the audience to deeply experience the subtle interaction between space and the human body.



#### 아티스트 소개 Artist

조현준은 서울을 기반으로 활동하는 오디오 비주얼 아티스트로, 인간의 가장 본능적인 감각인후 각을 시각화하는 작업에 집중하고 있다. 그는 후각적 경험을 가상 공간에서 구현하고자 하는비전을 담아 노즈스튜디오(@nosestudiokr)를 운영하고 있다. 조현준은 향기와 연관된 기억과감정을 사운드, 3D 애니메이션, 리얼타임 렌더링 기술을 활용해 전시 및 라이브 퍼포먼스로선보이며, 미디어의 경계를 넘나드는 공감각적 작업에 깊이 매료되어 활동을 이어가고 있다.

Cho Hyun Joon is an audio-visual artist based in Seoul, focusing on visualizing the most instinctual human sense: smell. He operates Nose Studio (@ nosestudiokr) with the vision of recreating olfactory experiences in virtual spaces. Cho explores memories and emotions associated with scent through sound, 3D animation, and real-time rendering technology, presenting his work in exhibitions and live performances. His practice is deeply rooted in a synesthetic approach that transcends media boundaries, engaging audiences through multisensory experiences.

- \* 위사(WeSA) 아티스트
- \* WeSA (We are Sound Artist) artist

### 장준호 〈왜곡된 거울들(변화를 위한 욕망)〉 / 〈제발 말해!〉, 16분

Junho Jang, Distorted Mirrors (Desire for Change) / Speak Out!, 16 Min.

〈왜곡된 거울들(변화를 위한 욕망)〉/ Distorted Mirrors (Desire for Change)

오직 사람만이 변화를 추구하고, 그 변화를 위해 나아가고 다른 이와 협력할 수 있다. 이 작품은 소리와 이미지를 통해 변화를 추구하는 과정을 직접적으로 표현한 오디오 비주얼 작품이다. '변화'의 개념은 긴 시간적 과정을 암시하는 단어이다. 순간적으로 발생하는 변화는 변화라기 보다 단순한 '사건'일 수 있기 때문이다. 짧고 단순한 소리들은 개인들 간의 피드백을 통해 비선형성을 만들어내며, 다양한 소리로 전환된다. 영상은 이러한 상황을 직접적으로 묘사한다. 이 작품에서는 왼쪽부터 과거, 현재, 미래를 각각 나타내는 표면이 서로 다른 각도를 가지고 있다. 이는 관객을 한순간에 작품을 포착하지 않고, 과거에서 미래로의 변화를 점진적으로 인식시키게 하기 위함이다.

Only humans can pursue change, to move forward for that change, and to cooperate with others. This audio-visual work directly expresses the process of striving for change through sound and image. The concept of "change" suggests a long temporal process, as change occurring in an instant might merely be a simple "event" rather than true transformation. Short and simple sounds evolve into a variety of sounds through nonlinear feedback among individuals. The visuals directly portray this process. In this work, surfaces representing the past, present, and future are angled differently from left to right, encouraging viewers to perceive change gradually from past to future, rather than capturing the piece all at once.sensations evoked by space but also the accompanying psychological responses through visual and auditory elements, inviting the audience to deeply experience the subtle interaction between space and the human body.



# <제발 말해!⟩/ Speak Out!

말하고 싶지만 전혀 말할 수 없는 억압적인 상황을 떠올리며 작품을 만들었다. 이 작품의 소리는 아날로그 신디사이저로 구성되어 있으며, 여러 모티브를 제시하며 점차 8비트 사운드로 변형된다. 이 음악은 긴 휴지부가 없으며, 작품의 후반부로 갈수록 매우 빠르게 전개된다. 이는 청자들의 호흡을 점점 가빠지게 유도하기 위함이며, 매우 반복적인 교차를 일으키는 영상은 이를 더욱고조시킨다.

This work was created with the idea of an oppressive situation where one wants to speak but is unable to. The sound is composed using an analogue synthesizer and presents various motifs that gradually transform into an 8-bit sound. The music progresses without long pauses, accelerating rapidly towards the end of the piece. This pacing aims to make listeners' breathing quicken, while the highly repetitive intersecting visuals further intensify this effect.

#### 아티스트 소개 Artist

작곡가 장준호는 새로운 소리를 탐구하고 이를 적극적으로 작품에 활용하며, 장르와 매체를 가리지 않고 표현한다. 그가 소리를 구성하는 방식은 그와 세상 사이의 관계에 대한 관조로 시작하고, 거기로부터 음악적 가능성들을 발견한다.

Composer Junho Jang is an artist who explores new sounds and actively incorporates them into his works, expressing himself across genres and media. His approach to sound composition begins with a contemplation of the relationship between himself and the world, through which he discovers new musical possibilities.

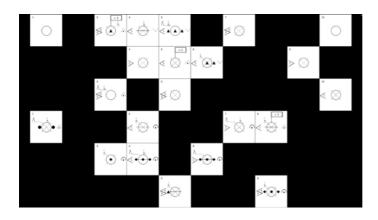
#### 김은준 (레귤레이션 / 엑시옴), 24분

Eunjun Kim, REGULATION / Axiom, 24 Min.

#### 〈레귤레이션〉 / REGULATION

이 작품은 Stockhausen – 〈Plus Minus〉에 기반을 두고 확장된 개념으로 작곡되어 원곡의 규칙과 악보에서 벗어나 MaxMsp를 통해 새로운 규칙을 정의했다. 기호가 등장함에 따라 소리가 진행되고 다음 소리는 전에 발생한 기호에 따라 확률적으로 나온다. 확률은 연주자가 제어 가능한 범위 내에서 움직인다. 또한 진행될수록 규칙에 따라 음악이 고조되거나 소강된다. 연주자는 흐름을 만들어내고 진행함으로써 시스템과 흐름을 제어하는 사람이다.

This piece is an expanded concept composition based on Stockhausen's *Plus Minus*, deviating from the original score and rules to establish new rules through MaxMSP. As symbols appear, sounds progress, and subsequent sounds are probabilistically generated according to previously appearing symbols. The probabilities operate within a controllable range defined by the performer. As the performance progresses, the music either intensifies or subsides according to established rules. The performer acts as the one who both creates and controls the flow of the system and the music.



#### 〈엑시옴〉/ Axiom

L-system 알고리즘은 자연물의 구조를 기술하거나 표현할 수 있는 도구로 재귀를 거듭할수록 점점 더 성장하고 복잡해진다. 그러나 이는 단순하게 정의된 공식의 반복된 결과물일 뿐이다. 그리고 성장하기 위해선 소멸되어야 한다. 이 곡은 형식 문법의 일종인 L-system을 활용하여 제작되었다. 이 알고리즘은 식물의 성장 과정을 기반으로 하지만, 곡에서는 그 성장의 각도를 인위적으로 변형하여 생명체와는 거리가 먼, 인위적인 구조물 같은 결정체를 만든다. 이러한 결정체는 재귀를 반복할수록 더 거대해지고 복잡해지며, 그에 따라 모든 요소들이 함께 변해간다. 소리는 재귀를 거듭하며 복잡해지는 시각적 구조와 함께 발전하고, 배음과 파셜들이 추가된다. 그리기와 지우기가 반복되지만, 지워진 것들은 완전히 사라지지 않고 그 안에 흔적으로 남아 있다. 이 알고리즘을 통해 생물학적 공식이 전자음악에 적용되는 가능성과 한 가지 변수로 인해 비주얼의 변환을 야기하는 것을 탐구한다.

The L-system algorithm serves as a tool to describe or represent natural structures, becoming increasingly complex and expansive with each recursive iteration. However, this growth is merely the result of repeated application of a simple formula. Growth here also necessitates decay. This piece was created using the L-system, a type of formal grammar based on the growth patterns of plants. However, the angles of growth are artificially manipulated, creating crystalline structures that feel artificial and distant from living organisms. These crystal-like structures grow larger and more complex with each recursion, evolving in parallel with all elements. The sound develops along with the increasingly intricate visual structures, with additional harmonics and partials. The process of drawing and erasing repeats, yet erased elements leave traces behind. This algorithm explores the possibility of applying biological formulas to electronic music and the transformation of visuals triggered by a single variable.

### 아티스트 소개 Artist

작곡가 김은준은 전자음악부터 인공지능까지 다양한 미디어를 활용하여 소리의 새로운 가능성을 탐구하는 예술가이다. 그는 알고리즘과 규칙 기반의 소리 합성 기법을 작품에 접목하는 실험적 작업을 이어가고 있으며, 다양한 분야의 예술가, 기술자들과의 협업을 통해 VR 공연, 전시, 영화 등 폭넓은 예술 영역에서 활발히 활동하고 있다.

Eunjun Kim is a composer and artist who explores new possibilities in sound using diverse media ranging from electronic music to artificial intelligence. He integrates algorithmic and rule-based sound synthesis techniques into his works, pushing experimental boundaries. Kim actively collaborates with artists and technologists from various fields, engaging in VR performances, exhibitions, film projects, and other broad artistic domains.

# 인터렉티브 전시 Interactive Exhibition

# 구래연, 김명규, 손선경, 오은수, 홍관우 〈Milli|le-feui|1lle: 다층화된 경계의 불분명성〉

Koo Rae yun, Myeong-Kyu Kim, Son Seonkyung, Oh Eunsoo, Gwanwoo Hong Mil 1lle-feuil 1lle: Ambiguity of Layered Boundaries

'2024 아트코리아랩×SAT 마스터클래스' 참여작가들이 수업에서 배운 소프트웨어 (오시아스코어, 터치디자이너 등)를 활용하여 제작한 작품이다. 이 작품은 가시적인 영역에서 시작하여 점차 무한에 가까워지면서 더 이상 인지할 수 없게 되는 모호한 영역과 복잡한 구조를 다층으로 구성된 디저트인 '밀푀유'에 비유하여 얽혀 있는 것들의 상호작용을 감각적인 인터렉티브 전시로 풀어낸다. 인간은 여러 층으로 이루어진 존재로 동시에 많은 층들의 집합체라고 할 수 있다. 건물의 각 층, 지구, 은하와 같은 거대한 레이어부터 우리 몸이나 정신 속의 미세한 레이어들까지 서로 상호작용하며 복잡한 구조로 연결되어 있다. 바코드처럼 개별적인 레이어로 구분되면서도 동시에 모호한 경계를 가지고 있어 명확히 구별할 수 없는 복잡함을 보여준다. 관객들은 자신과 세상, 그리고 보이지 않는 레이어 사이의 복잡한 관계를 새롭게 인식하게 될 것이다.

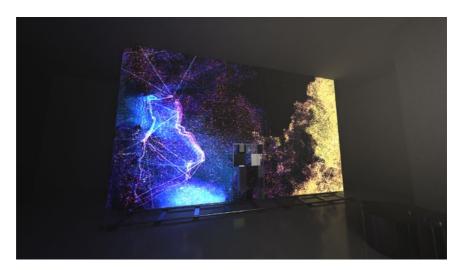
This work was created by the artists participating in the "2024 Arts Korea Lab X SAT Masterclass" using software learned during the course, such as Osiascore and TouchDesigner. The piece takes inspiration from the layered dessert "mille-feuille" to represent the interaction of intertwined elements. Beginning from the visible realm and expanding toward a nearinfinite space, the work explores ambiguous zones and complex structures that eventually evade perception. Humans, as layered beings, are in fact composites of numerous layers. From the vast scales of building floors, the Earth, and galaxies to the minuscule layers within our bodies and minds, everything interacts in an intricately interconnected structure. Like barcodes, these layers are distinct, yet they possess ambiguous boundaries, revealing a complexity that defies clear definition. The audience will encounter a new understanding of the intricate relationships between themselves, the world, and unseen layers.

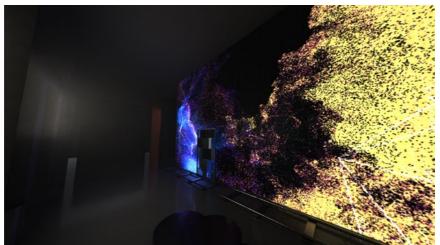
#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-23.(토/Sat) 13:00-18:00

#### 장소/Venue

(B1F) 시연장 A 로비 / Studio A Lobby





# 아티스트 소개 Artist

### 구래연 / Koo Rae yun



구래연은 주로 공간과 장소를 주제로 이에 대한 인간의 자연에 대한 태도, 인간과 비인간생명체 그리고 테크놀로지와의 다층적인 관계를 탐구한다. 설치, 사운드, 영상, 워크숍 등 다양한 방식으로 작업하고 있다.

Koo Rae yun explores themes of space and place, examining humanity's attitudes toward nature and our multilayered relationships with non-human life and technology. Her practice spans installation, sound, video, and workshops.

# 김명규 / Myeong-Kyu Kim



김명규는 경계의 불확실성과 그 안에서의 인간의 존재를 작품으로 표현하고 있다. 키네틱아트, 사운드메이킹, 미디어아트 작업을 하고 있다.

Myeong-Kyu Kim focuses on the uncertainty of boundaries and the human presence within them. His work includes kinetic art, sound making, and media art.

# 손선경 / Son Seonkyung



손선경은 그래픽 애니메이션과 설치미술을 결합한 작업을 통해 종종 현실과 가상을 넘나들며 새로운 시각적 경험에 대해 연구한다.

Son Seonkyung investigates new visual experiences that often cross between reality and virtuality through work that combines graphic animation and installation art.

# 오은수, 홍관우 (달리와보기) / Oh Eunsoo, Gwanwoo Hong (daliwabogi)





오은수/Oh Eunsoo

홍관우/Gwangwoo Hong

기술의 활용에서 파생되는 관계성과 상황을 탐구하는 작업을 하는 '달리와보기'는 우리를 둘러싼 다양한 요소의 관계성을 포착하고, 이를 관찰하거나 해석하는 것을 넘어, 관객이 직접적으로 관계 맺음의 과정에 참여하게 하고자 한다.

"daliwabogi" explores the relationships and scenarios that arise from the use of technology. Their work captures the relational dynamics among diverse elements surrounding us and goes beyond mere observation or interpretation, actively engaging the audience in the process of interaction and relationship-building.

# 예술기업 전시 Art Company Exhibition

주식회사 팀 펄 (Separium: 12th Elevator) Team Pearl Corp, Separium: 12th Elevator

〈Separium: 12th Elevator〉는 팀 펄의 세계관 세파퓨처리즘(Sepafuturism) 속 가상의 공간 세파리움(Separium)을 배경으로 한다. 세파리움은 자연과 분리된 인간만의 공간으로, 팀 펄은 이러한 극단적인 분리와 경계에서 혼재된 존재를 통해 인식의 분절성을 탐구한다.

2023년 전시에서는 관객을 '입주민'으로 초대하고 공간 경험을 설계했다면, 이번〈Separium: 12th Elevator〉에서는 관객이 '관리자'로서 AI 퍼리(Purry)의 미션을 통과해야 한다. SF적인 엘리베이터 공간은 팀 펄의 과거 전시에 대한 회고인 동시에 미래 전시 방향을 암시한다. 퍼리의 마지막 질문과 그에 따른 엔딩 분기는 이전 Separium 전시에서 축적된 관객 데이터를 학습한 AI 에 의해 결정된다.

이는 지난 2023년 생성형 AI 혁명 이후 융합 예술 분야에서의 팀 펄의 미래적 상상(Future Thinking) 이며, 2024년 아트코리아랩과 함께 한 바르셀로나 소나르+D(Sónar+D)와 두바이자이텍스 글로벌-익스팬드 노드 스타(Gitex Global - Expand North Star)에서 만난 예술과 기술 융합에 관한 새로운 가능성의 실험이다.

Separium: 12th Elevator is set in the sci-fi world of "Separium," within the unique worldview of "Sepafuturism" created by Team Pearl. Separium is a space radically separated from nature, exclusively for humans. In this imagined setting, Team Pearl explores the fragmentation of perception through the existence of hybrid beings at the extreme boundaries of separation and division.

In the 2023 exhibition, the audience was invited as "residents," and the space experience was designed accordingly. However, in this exhibition, *Separium: 12th Elevator*, the audience takes on the role of "managers" who must complete missions given by the AI character, Purry. The sci-fi-inspired elevator space serves as both a reflection on Team Pearl's past exhibitions and a hint at the direction of future projects. Purry's final question and the branching endings are determined by an AI that has learned from audience data accumulated in previous Separium exhibitions.

This work represents Team Pearl's future thinking in the field of convergent arts following the generative AI revolution of 2023. It is also serves as an experiment in new possibilities for the fusion of art and technology, as discovered at Sónar+D in Barcelona and Gitex Global - Expand North Star in Dubai, in collaboration with Arts Korea Lab in 2024.

#### 일시/Date

11.19.(화/Tue)-23.(토/Sat) 13:00-18:00

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 기업 소개 Company

(주)팀 펄(Team Pearl Corp.)은 아트코리아랩 입주기업으로 XR, AI등 기술을 활용하여 온·오프라인을 연계하는 브랜딩 솔루션을 제공한다. 또한 '세파퓨처리즘(Sepafuturism)' 세계관을 설계하고 가상 생명체 '피어리(Peary)'와 함께 시각 예술과 이종 산업을 결합한 융합 예술 프로젝트를 선보인다.

Team Pearl Corp. is a resident company at Arts Korea Lab, provides branding solutions that connect online and offline by utilizing XR, AI and other technologies. Additionally, the company designs the worldview of 'Sepafuturism' and presents convergent art projects that combine visual arts with cross-industrial elements in collaboration with the virtual creature, 'Peary'.



# 오픈 스튜디오 OPEN STUDIO

'오픈스튜디오'에서는 아트코리아랩이 예술의 산업화를 위해 지원해 온 1년 여정의 결과물을 공유한다. 페스티벌 기간에만 공개되는 입주공간에서 아트코리아랩의 인프라와 보육 프로그램을 통해 성장한 입주기업의 오피스 공간을 둘러볼 수 있으며, 예술산업의 다양한 분야에서 왕성하게 활동하고 있는 아트코리아랩 멤버십기업도 만날 수 있다. 이외에도 모두의 연구소와 협력한 예술 ×기술 융합 연구를 통해 예술산업에 진입하고자 하는 다학제 연구 소모임 프로젝트와 대학과 연계하여 육성한 예비 예술창업인들의 아트&테크 창업 프로젝트, 파트너사와의 협업을 통해 발굴된 기술 융합 오픈이노베이션 프로젝트들이 다채롭게 전시된다. 스탬프 투어 등 참가자들이 즐길 수 있는 이벤트도 준비되어 있으니, '오픈스튜디오'에서 예술과 기술의 융합의 현장을 경험해보기 바란다.

Open Studio presents the outcomes of Arts Korea Lab's year-long support for the industrialization of art. During the festival, visitors can access resident spaces usually closed to the public. Explore the offices of resident companies that have developed through Arts Korea Lab's infrastructure and programs and meet membership companies active in various areas of the art industry. The showcase includes interdisciplinary research projects on art and technology convergence, in collaboration with Modulabs, art & tech startup projects developed with universities, and technology-driven open innovation projects with partner companies. Enjoy activities like a stamp tour and experience the cutting edge of art and technology fusion at Open Studio.

#### 참여기업 Exhibitor

아트코리아랩 입주·멤버십 기업, 다학제 연구 소모임, 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 예비창업팀, 오픈이노베이션 참여기업

Arts Korea Lab resident & membership companies, Multidisciplinary Research Groups, University-related Supporting Program for Establishing Art & Tech Startups, Open Innovation participant companies.

#### 일시/Date

11.21.(목/Thu) 16:00-18:00, 11.22.(금/Fri) 13:00-18:00

\* 집중 응대시간 16:00-18:00 (actively interactive hours: 16:00-18:00)

#### 장소/Venue

(16-17F) 입주기업 오피스 / Offices



# 피칭 PITCHING

'피칭 프로그램'에서는 예술과 기술의 융합을 바탕으로 지속 가능한 사업모델을 발굴하는 지원사업의 결과물 공유를 위한 '피칭 어워즈'와 예술기업 및 예술가가 각자의 비전을 소개하는 '릴레이 피칭'을 통해 다양한 협업 파트너를 만날 수 있는 기회를 제공한다.

The Pitching Program offers an opportunity to discover diverse collaboration partners through the Pitching Awards, which shares the outcomes of support programs aimed at discovering sustainable business models based on the convergence of art and technology, and the Relay Pitching, where art companies and artists present their unique visions.

# 피칭 어워즈 Pitching Awards

'피칭 어워즈'에서는 올 한 해 진행한 '아트코리아랩 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 사업'과 '다학제 연구 소모임'에서 발굴된 프로젝트를 공유한다. 참여자들은 새로운 관점에서 예술 산업에 진입하는 독창적인 예술 비즈니스 프로젝트를 피칭하게 되며, 예술 및 다양한 분야의 전문가들에게 피드백을 받을 수 있다. 또한, 우수 프로젝트로 선정된 팀에게는 아트코리아랩 공유오피스 단기입주 기회와 함께 맞춤형 예술 비즈니스 성장 프로그램에 참여할 수 있는 혜택이 제공된다.

The Pitching Awards showcase projects discovered through the 'University-related Supporting Program for Establishing Art & Tech Startups' and the 'Multidisciplinary Research Group' initiative run by Arts Korea Lab this year. Participants will pitch unique art-business projects designed to enter the arts industry from new perspectives and receive feedback from experts in arts and various other fields. Additionally, teams selected as outstanding projects will be offered a short-term residency at Arts Korea Lab's shared office space and the opportunity to participate in a customized growth program tailored for art-business development.

### 참여자 Participants

# 대학연계 아트&테크 창업 활성화 지원 참여기관 / University-related Supporting Program for Establishing Art & Tech Startups Participating Institutions

건국대학교글로컬캠퍼스, 계명대학교, 동국대학교, 서강대학교, 성결대학교, 한성대학교 Konkuk University Glocal Campus, Keimyung University, Dongguk University, Sogang University, Sungkyul University, Hansung University

# 다학제 연구 소모임 / Multidisciplinary Research Groups

Creative Coding 랩, DCV & ART랩, Visual Generative AI & Art Impact 랩, XRC 랩, XR Sound 랩

Creative Coding Lab, DCV &ART Lab, Visual Generative AI & Art Impact Lab, XRC Lab, XR Sound Lab

#### 일시/Date

11.21.(목/Thu) 13:00-17:30

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

# 릴레이 피칭 Relay Pitching

'릴레이 피칭'은 아트코리아랩 입주기업과 멤버십기업이 참여하는 예술기업 피칭과 수퍼 테스트베드 참여 작가 '수퍼루키'가 참여하는 예술가 피칭으로 구성된다. 예술기업들은 비즈니스모델 피칭을 통해 페스티벌에 참가하는 예술가(기업), 투자자, 업계 전문가 등 잠재적 파트너와의 협업 기회 및 네트워킹 확장을 도모한다. 예술가들은 다양한 랩에 참여하고 있는 수퍼루키들의 프로토타입 제작 비하인드 스토리와 본인들의 영역 확장을 위해 새롭게 구축한 세계관을 소개한다.

The Relay Pitching consists of business model pitches by Arts Korea Lab's resident companies and membership companies, along with artist pitches by "Super Rookies" participating in the Super Testbed program. Through these business model pitches, art companies aim to connect with potential partners, including artists, investors, and industry experts attending the festival, thus expanding their collaboration opportunities and networks. Artists, represented by Super Rookies from various labs, will share behind-the-scenes stories of their prototype development and introduce the unique worlds they've created to expand their artistic domains.

<b>장소/시간</b> Venue/Time	<b>구성</b> Program	참여 예술가(기업) Participating Artists (Companies)
6F AKL 아고라/ AKL Agora 15:00-16:00	릴레이 피칭 (예술기업) Relay Pitching (Art Companies)	11.20.(수/Wed) 아트앤메타, 재미난복수, 문화공작소 상상마루, 팀펄 ART and Meta, Funny Revenge, SangSangMaru, Team Pearl 11.22.(금/Fri) 보비스투스튜디오, 노프, 사운드울프, 인스피어 WOBISTDU Studio, NOFF, SOUNDWOLF, Insphere 11.23.(토/Sat) 에버트레져, 넷스트림, 아키버스, 보쎄스콰이어 Ever Treasure, Netstream, ARCHIVERSE, VOCESCHOIR
6F 강의실 A/ Lecture Room A 13:00-15:00	릴레이 피칭 (예술가) Relay Pitching (Artists)	11.20.(수/Wed) 프로토타입의 비하인드: 처음 부딪히는 시행착오 속 성장의 이야기 Behind the Prototype: Stories of Growth through Initial Trials and Errors 참여작가: 이도현, 전도사들, 배준형, 김지수, 무아 엔터테인먼트, 이샘 Artists: Do Hyeon Lee , JUNDOSADLE, Jun Hyung Bae, Ji Su Kim, Mooah Entertainment, Saem Lee 11.23.(토/Sat) 다시 마주한 우리의 세계: 수퍼 테스트베드에서 재구성된 세계관의 이야기 Re-Encountering Our World: Stories of Worldview Reconstruction from the Super Testbed 참여작가: 한재석, 전도희, 고태현, 조한울, 프로젝트 Lowkey Artists: Jae Seok Han, Do Hee Jeon, Tae Hyun Koh, Han Wool Cho, Project Lowkey

# 토크쇼 TALK SHOW

'토크쇼'에서는 융합예술 작품 창·제작 사례와 다학제적 협업을 통한 커뮤니티 조성 등 융합예술 현장이 겪고 있는 경험담을 공유한다. 수퍼 테스트베드에 선정된 수퍼루키(Super Rookie) 의 도전과 시행착오 속에서 얻은 인사이트를 나누며 예술과 기술의 접점에서 함께 고민하고 탐구해야 할 주제를 발견해 본다. 또한, 커뮤니티를 통해 연구자, 개발자, 예술가 등 다양한 분야의 전문가들이 모여 새로운 예술의 가능성을 함께 만들어가는 과정을 소개하며 융합예술의 새로운 지형도를 그려본다.

The Talk Show presents experiences from the field of art & technology, covering case studies of art creation and production, as well as community building through multidisciplinary collaboration. It offers insights gained from the challenges and trials of Super Rookies selected for the Super Testbed, discovering topics by exploring and considering the interface between art and technology. Additionally, it introduces how researchers, developers, and artists from various fields come together through the community to create new possibilities for art, envisioning a new landscape for art and technology fields.

<b>일시</b> Date	주제 Topic	장소 Venue
Dute	Topic	venue
<b>11.20</b> 수/Wed 16:00-18:00	예술×기술에서 연대: 실험과 성장 사이에서 Solidarity in Art & Technology: Between Experimentation and Growth 모더레이터/Moderator 최해인(Haein Choi) 패널/Panel 김휘아(Hwia Kim), 정아사란(A Saran Jung), 다프니 첸(Dapheny Chen), 어니스트 우(Ernest Wu), 알리나 링(Alina Ling) · 싱가포르예술위원회 협력 · In collaboration with National Arts Council Singapore	6F AKL 아고라 / AKL Agora
<b>11.22</b> 금/Fri 16:00-18:00	용복합 리믹스, 예술의 파트너, 2024 신기술에 대하여 Fusion Remix, Art Partners, and New Technologies of 2024 모더레이터/Moderator 임휘재(Hwi Jae Lim) 패널/Panel 도예린(Ye Rin Do), 최은광(Eun Kwang Choi)	<mark>6F</mark> AKL 아고라 / AKL Agora
<b>11.23</b> 토/Sat 13:00-15:00	다학제 협업을 통한 융합예술의 새로운 지형도 그리기 Mapping a New Landscape of Art & Technology through Multidisciplinary Collaboration 모더레이터/Moderator 설동준(Dongjun Seol) 패낼/Panel 고아침(Koh Achim), 남기륭(아르동)(Kiryung Nam, arrddon), 소준섭(Junseop So)	<b>6F</b> AKL 아고라 / AKL Agora

# 토크쇼 | TALK SHOW |

예술×기술에서 연대: 실험과 성장 사이에서

Solidarity in Art & Technology: Between Experimentation and Growth

아트코리아랩의 〈수퍼 테스트베드〉와 국립싱가포르예술위원회의 〈퍼포밍 아츠×테크랩〉 지원사업에 참여한 예술가들의 토크쇼. 융복합 실험을 지원하는 두 기관의 지원사업을 중심으로 효과적인 융합예술 창·제작 지원 방식에 대해 논의한다.

A talk show featuring artists from "Super Testbed" (Arts Korea Lab) and "Performing Arts × Tech Lab" (National Arts Council Singapore). Focusing on the support programs of two different institutions, this session will discuss effective way of supporting artists to create and produce works in art and technology fields.

#### 일시/Date

11.20. (수/Wed) 16:00-18:00

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 모더레이터 Moderator

# 최해인 / Haein Choi

아트코리아랩 예술기술지원TF 팀장 / Team Lead, Arts Korea Lab Art & Tech Innovation TF



#### 패널 Panelists

# **김휘아 / Hwia Kim** 정**아사란 / A Saran Jung** 수퍼 테스트베드 참가자 /

수퍼 테스트베드 참가자 / Super Testbed Participants







정아사란/A Saran Jung

# 다프니 첸 / Dapheny Chen 어니스트 우 / Ernest Wu 알리나 링 / Alina Ling 퍼포밍 아츠×테크랩 참가자 /

퍼포밍 아츠imes테크랩 참가자 / Performing Arts imes Tech Lab Participants

- \* 국립싱가포르예술위원회 협력
- \* In collaboration with National Arts Council Singapore





다프니 첸/Dapheny Chen



어니스트 우/Ernest Wu



알리나 링/Alina Ling

# 토크쇼 II TALK SHOW II

# 융복합 리믹스, 예술의 파트너, 2024 신기술에 대하여 Fusion Remix, Art Partners, and New Technologies of 2024

예술과 기술의 융합은 흥미로운 의제를 여럿 생성한다. 예컨대 최첨단일 것 같은 인공지능(AI)이 사실은 노동집약의 산물일 수 있고, 인공지능의 결정은 어쩌면 가장 인간적일 수 있다. 그리고전시를 감상하는데 기술이 효과적인 몰입의 장치로 기능할 수도 있다. 2024 「수퍼 테스트베드」에 선정된 수퍼루키 3인의 작업기를 들어보며 예술과 기술이 결합할 때 발생하는 윤리와 노동, 그리고몰입의 문제에 대해 이야기한다.

The fusion of art and technology generates a variety of intriguing issues. For example, advanced artificial intelligence (AI) could actually be a product of labor-intensive processes, and AI-driven decisions might turn out to be the most human. Additionally, technology can serve as an effective tool for creating immersive experiences in exhibitions. In this session, three Super Rookies selected for the "2024 Super Testbed" will share insights from their projects, sparking discussions around the ethics, labor, and immersion challenges that arise when art and technology intersect.

#### 일시/Date

11.22. (금/Fri) 16:00-18:00

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

# 모더레이터 Moderator

**임휘재 / Hwi Jae Lim** 큐레이터, 수퍼 테스트베드 참가자 / Curator, Super Testbed Participant



# 패널 Panelists

도예린 / Ye Rin Do 최은광 / Eun Kwang Choi 수퍼 테스트베드 참가자 / Super Testbed Participants





도예린/Ye Rin Do

최은광/Eun Kwang Choi

# 토크쇼III TALK SHOW III

# 다학제 협업을 통한 융합예술의 새로운 지형도 그리기 Mapping a New Landscape of Art & Technology through Multidisciplinary Collaboration

다양한 기술이 예술의 새로운 표현 언어로 자리 잡은 이 시대에 예술 창작을 위해 연구자, 개발자, 예술가 등 서로 다른 분야의 전문가들은 어떻게 협력하는가. 특히, 예술분야의 뜨거운 감자로 떠오른 인공지능(AI)을 각 분야에 접목한 전문가들이 모여 협업에 대한 본인만의 경험담을 들려준다. 더 나아가 이러한 다학제적 협업 과정을 통해 형성된 커뮤니티는 지속적인 협력 관계로 이어질 수 있는지 논의해본다.

In an era where diverse technologies have become new languages of artistic expression, how do experts from various fields—researchers, developers, and artists—collaborate for creative art production? This session brings together professionals who integrate AI, a hot topic in the art world, into their respective fields to share their experiences of collaboration. Furthermore, it will explore whether the communities formed through such multidisciplinary collaboration processes can evolve into sustained partnerships.

#### 일시/Date

11.23. (토/Sat) 13:00-15:00

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

#### 모더레이터 Moderator

### 설동준 / Dongjun Seol (한국 / Korea)

㈜프로젝트 퍼플비 공동대표 / Co-CEO, Purple Bee



설동준은 문화예술 분야 교육 기획, 정책 연구, 지능정보사회에서의 문화와 예술에 대한 주제에 관심을 두고 동료 기획자들과 콜렉티브로 활동하는 (주)프로젝트 퍼플비의 공동대표이다. 인공지능(AI)을 생산성 혁신 맥락이 아닌 교육학적 문제의식에서 탐색한 〈인공지능 시대의 지식과 학습〉을 출간했고, 인공지능과 학습의 관계, 융합의 개념 등에 대한 연구를 하고 논문을 쓰고 있다.

Dongjun Seol is the Co-CEO of Project Purple Bee, a collective of peer planners interested in educational planning, policy research, and the topics of culture and arts in the intelligent information society. He co-authored Knowledge and Learning in the Age of AI, exploring AI not from a productivity innovation perspective but from an educational concern. He conducts research and writes papers on the relationship between AI and learning, as well as concepts of convergence.

### 패널 Panelists

# 고아침 / Koh Achim (한국 / Korea)

AI 윤리 레터 필진 / Co-founder, AI Ethics Newsletter Korea



고아침은 인공지능, 인터넷, 지식생산 인프라의 윤리와 기술정치에 관해 작업한다. 디지털 기술에 대한 양가적 심정을 조율하며 잘 살기 위해 고민한다. 인공지능 윤리와 비판적 기술 담론을 다루는 'AI 윤리 레터'를 운영한다.

Koh Achim works on the ethics and technological politics surrounding artificial intelligence, the internet, and knowledge production infrastructure. Balancing an ambivalent attitude towards digital technology, Koh considers how to live well with it. Koh runs the "AI Ethics Newsletter Korea" which addresses AI ethics and critical technology discourse.

# 패널 Panel

# **남기륭(아르동) / Kiryung Nam(arrddon) (한국 / Korea)** 리지드바디 대표 / 아트임팩트랩장 / CEO, Rigidbody / Leader, Art Impact Lab



남기륭(아르동)은 미디어 아티스트이자 창의적 배움 연구자로 예술 창작에서부터 문화예술교육, 창조 산업에 걸친 다양한 분야에서 작업을 지속하고 있다. 인터랙티브 미디어를 활용해 예상치 못한 상호작용과 피드백, 유쾌한 경험을 끌어내는 사회 참여적 활동을 이어가고 있으며, 한국예술종합학교 멀티미디어영상과와 무대미술과에서 학생들을 교육하고 있다.

Kiryung Nam(arrddon) is a media artist and researcher in creative learning who works across various fields, from artistic creation to cultural arts education and creative industries. Using interactive media, Nam engages in socially participative activities that evoke unexpected interactions, feedback, and delightful experiences. Nam also teaches students in Multimedia Video and Stage Design at the Korea National University of Arts.

# 소준섭 / Junseop So (한국 / Korea)

블루펭귄 대표, 루바토랩 연구원 / CEO, BLUE PENGUIN, Researcher, Rubato Lab



소준섭은 인공지능 음악 생성을 연구하며, 직접 음악을 만들고 디제잉 한다. 기업에서 딥러닝과 생성모델에 대한 강의를 진행하고 있으며, 서울 구의동에서 DJ을 위한 공간인 블루펭귄을 운영하고 있다.

Junseop So researches AI music generation, creates music, and performs as a DJ. He also conducts lectures on deep learning and generative models for companies and operates "Blue Penguin," a DJ space located in Guhui-dong, Seoul.

# 워크숍 WORKSHOP

키네틱, 인공지능, 기후위기 등 융합예술의 다양한 주제와 접근 방식을 경험할 수 있는 참여형 워크숍으로 다양한 체험을 통해 예술과 기술의 융합이 만들어내는 새로운 가능성을 탐구해본다.

This interactive workshop offers participants the opportunity to experience a variety of themes and approaches in multidisciplinary topics, including kinetics, artificial intelligence, and the climate crisis. Through diverse hands-on activities, we explore the new possibilities created by the convergence of art and technology.

<b>일시</b> Date	프로그램 Program	장소 Venue
<b>11.19</b> 화/Tue 16:30-17:30	인공지능을 활용한 미래화석 (손희민) Future Fossils with AI (Hee Min Son)	6F 강의실 A / Lecture Room A
<b>11.21</b> 목/Thu 14:00-15:30	무생물 테크노파티 (서유리) Inanimate Techno Party (Yu Ri Seo)	6F 강의실 A / Lecture Room A
<b>11.22</b> 금/Fri 14:00-15:00	<b>두근두근 플러팅 머신 만들기</b> (송효근/양정은) Heart-Fluttering Flirting Machine Creation (Hyo Geun Song / Jung Eun Yang)	6F 강의실 A / Lecture Room A
<b>11.23</b> 토/Sat 16:00-18:00	공연예술분야 기후위기대응 워크숍 (UNIST) Workshop on Climate Crisis Response in the Performing Arts (UNIST)	6F AKL 아고라 / AKL Agora

# 워크숍! WORKSHOP!

### 인공지능을 활용한 미래화석 Future Fossils with AI

인공지능(AI)을 활용해 만든 신작〈미래화석〉시리즈를 제작하며 느낀 인사이트를 공유하고, 참여자들과 함께 생성형 AI를 활용해 미래화석을 상상하는 워크샵 진행한다. 시각차원에 의존하는 인공지능의 매체적 특성에 대해 논의하고, 창작 도구로서의 인공지능을 사용하며 느낀 인사이트를 공유한다.

진행: 손희민 작가 (수퍼 테스트베드 참가자) 신청인원: 10명 내외 \* 워크인 관람 가능

This workshop explores insights gained from creating the new Future Fossils series using artificial intelligence (AI). Participants will engage in a collaborative workshop, using generative AI to imagine future fossils. The session will include a discussion on the media-specific characteristics of AI, which relies heavily on visual perception, as well as insights on using AI as a creative tool.

Facilitator: Hee Min Son (Super Testbed Participant) Participants: Up to 10 (Walk-in viewing available)

#### 일시/Date

11.19. (화/Tue) 16:30-17:30

#### 장소/Venue

(6F) 강의실 A / Lecture Room A

# 워크숍 || WORKSHOP ||

# 무생물 테크노파티 Inanimate Techno Party

'익숙한 물체가 마음을 갖고 움직인다면' 이라는 문장을 시작으로 다양한 움직임 방법론을 공부하고 실험한 과정 공유회이자 워크숍이다. 드로잉, 작업노트, 사진, 영상 프로토타입 등을 기반으로 실험의 트러블 슈팅 과정을 공유하며, 그 중 '춤추는 풀'의 기초 매커니즘을 함께 만들고, 각자의 풀을 만들어본다.

진행: 서유리 작가 (수퍼 테스트베드 참가자) 신청인원: 6명 내외 \* 워크인 관람 가능

This is a workshop and sharing session inspired by the idea, "What if familiar objects had minds and could move?". Participants will explore various movement methodologies, sharing the experimental process through drawings, work notes, photos, and video prototypes. As part of the session, they will troubleshoot the process and collaboratively build the basic mechanisms for a 'dancing grass' prototype before creating their own individual pieces.

Facilitator: Yu RI Seo (Super Testbed Participant)
Participants: Up to 6 (Walk-in viewing available)

#### 일시/Date

11.21. (목/Thu) 14:00-15:30

#### 장소/Venue

(6F) 강의실 A / Lecture Room A

# 워크숍 III WORKSHOP III

# 두근두근 플러팅 머신 만들기 Heart-Fluttering Flirting Machine Creation

마음에 드는 상대에게 대신 호감을 표현해주는 기계가 있다면 어떨까?! 캠과 크랭크 구조를 활용해 모터가 작동하면 하트가 빛을 내며 튀어 오르는 웨어러블 플러팅 장치를 만들어보고, 플러팅 장치를 활용할 수 있는 상황을 상상해본다.

진행: 송효근, 양정은 작가 (수퍼 테스트베드 참가자) 신청인원: 6명 내외 \* 워크인 관람 가능

Imagine a machine that could express your interest to someone on your behalf! In this workshop, participants will create a wearable "fluttering" device that, when powered by a motor using cam and crank structures, makes a heart light up and bounce. Participants will also imagine various scenarios in which this device could be used.

Facilitators: Hyo Geun Song / Jung Eun Yang (Super Testbed Participant) Participants: Up to 6 (Walk-in viewing available)

#### 일시/Date

11.22. (금/Fri) 14:00-15:00

#### 장소/Venue

(6F) 강의실 A / Lecture Room A

# 워크숍IV WORKSHOP IV

# 공연예술분야 기후위기대응 워크숍 Workshop on Climate Crisis Response in the Performing Arts

아트코리아랩과 울산과학기술원(유니스트)와 함께 진행한 '공연예술분야 기후위기 대응 연구'의 성과를 공유하고, 연구에서 제안한 7개 정책패키지 중 하나인 '대화-실천 툴킷'을 직접 사용해보는 워크숍을 진행한다. 참여자는 툴킷 도구를 따라가며 기후위기 상황에 몰입하고 대응방안에 대해 자유롭게 논의해본다.

진행: 울산과학기술원(UNIST) 디자인학과 이경호 교수, 이승호 교수, 곽병국 연구원 신청인원: 30명 내외

This workshop shares the outcomes of the "Climate Crisis Response Research in the Performing Arts Sector" conducted in collaboration with Arts Korea Lab and the Ulsan National Institute of Science and Technology(UNIST). Participants will have the opportunity to use the "Dialogue-Action Toolkit," one of the seven policy packages proposed by the research. Guided by the toolkit, participants will immerse themselves in climate crisis scenarios and engage in open discussions about potential responses.

Facilitators: Professor Kyungho Lee, Professor Seungho Lee, Researcher Byeonguk Kwak (Design Department of UNIST)

Participants: Up to 30

#### 일시/Date

11.23. (토/Sat) 16:00-18:00

#### 장소/Venue

(6F) AKL 아고라 / AKL Agora

# 네트워킹 NETWORKING

융합예술 및 예술산업 분야에서 활동하는 사람들이 모여 서로의 경험과 이해를 나누는 네트워킹 자리로 21일(목), 22일(금) 양일 동안 진행한다.

Networking events where individuals active in the fields of art & technology and the art industry come together to share their experiences and insights. It will be held over two days on Thursday, the 21st, and Friday, the 22nd.

- \* 1회차(Networking 1): 11.21.(목/Thu) 18:00-20:00 / (16F) 입주공간 라운지 Lounge
- \* 2회차(Networking 2): 11.22.(금/Fri) 19:00-21:00 / (6F) AKL 아고라 AKL Agora

<b>일시</b> Date	프로그램 Program	<b>장소</b> Venue
<b>11.21</b> (목/Thu) 18:00-20:00	피칭 어워즈 및 오픈스튜디오와 연계되는 네트워킹으로, 입주기업부터 멤버십 기업, 그 외 예술기업, 투자자, VC, AC 등 예술산업 종사자 및 관계자들이 함께하는 네트워킹 An event, related to the Open Studio and Pitching Awards, brings resident companies, membership companies, art organizations, investors, VCs, ACs, and other stakeholders in the art industry together.	<b>16F</b> 입주공간 라운지 / Lounge
<b>11.22</b> (금/Fri) 19:00-21:00	페스티벌에 참여한 국내외 패널을 포함하여 예술인 및 예술기업 등이 모두 함께 어우러지는 네트워킹 이벤트 A networking session gathers all participants from Korea and overseas including festival panelists, artists, art companies.	6F AKL 아고라 / AKL Agora

# 지도 FESTIVAL MAP



# 지도 FESTIVAL MAP





# FUTURESCAPE 미래풍경

2024 ARTS KOREA LAB FESTIVAL 아트코리아랩 페스티벌 2024.11.19~11.23

아트코리아랩

(03142) 서울시 종로구 율곡로 6 트윈트리타워 A동

B1, 6, 7, 16, 17F ARTS KOREA LAB

B1, 6, 7, 16, 17F, TWIN TREE TOWER A,

6, YULGOK-RO, JONGNO-GU, SEOUL

도화서길 디파이브

(03143) 서울시 종로구 율곡로 24 4, 5, 6F

DOHWA ART D5

4, 5, 6F, 24, YULGOK-RO, JONGNO-GU, SEOUL





