

A R T S

K O R E A

L A B

OCT
25^{Wed.}-27^{Fri.}
2023

광화문 트윈트리타워 A
Gwanghwamun Twin Tree Tower A

아트코리아랩
개관 페스티벌



2023년 10월, 예술가와 예술기업의 종합지원 플랫폼인 아트코리아랩이 문을 엽니다.

아트코리아랩은 새로운 예술을 실험하고 확산의 장을 만들어가는 예술특화 거점 공간으로 예술가와 예술기업의 창조적 실험을 돕고, 네트워킹 및 유통을 지원하여 지속가능한 성장을 견인합니다.

예술가에게는 예술활동에 접목 가능한 신기술 등 다양한 분야의 교육과 워크숍이 지원되며, 아트코리아랩의 공간과 인프라를 활용, 아이디어를 구현할 수 있는 프로토타입 제작뿐 아니라 국내외 페스티벌, 포럼 등 아트코리아랩 협력 네트워크를 통해 유통까지 지원합니다.

예술기업은 입주시설을 통해 아이디어의 즉각적인 실험이 가능하도록 기술-공간-사무를 동시에 지원받을 수 있습니다. 또한 창제작 기반 기업이 갖는 특성에 주목, 1:1 맞춤 보육을 제공하여 기업의 성장을 돕습니다. 공간에 입주하지 않은 예술기업에게도 법률, 세무/회계, 마케팅, 기술, IR 등 기업 경영과 관련된 컨설팅 서비스를 연중 상시로 제공합니다.

아트코리아랩은 예술가와 예술기업이 자유롭게 만나고, 실험하고, 서로를 확장시키는 공간입니다. 예술 현장의 수요를 반영한 공간과 장비는 새로운 담론을 실험하는 장이 되어 또 다른 기회를 만들어낼 것입니다.

아트코리아랩은 장르를 넘어 예술의 새로운 영역을 탐색하고 발굴하고자 합니다. 미래의 예술현장과 관련된 주제를 설정하고, 연구조사부터 사업화까지 일련의 과정을 지원합니다. 기술과의 융합을 중심으로 '사운드 특화', '디지털 관객개발', '예술+AI', '뉴미디어 특화', '기후위기 대응' 등 중장기 중점 특화 과제를 선정하여 예술 현장과의 적극적인 소통을 통해 새로운 시장을 개척하고자 합니다.

아트코리아랩은 개관을 맞아 '실험을 통한 예술의 확장'이라는 주제 아래 컨퍼런스, 쇼케이스, 워크숍, 그리고 공간투어 등 다양한 프로그램을 10월 25일부터 10월 27일까지 3일 동안 제공합니다. 예술과 기술, 예술산업 등을 주제로 국내외 주요 관계자와 함께 현장의 주요 담론에 대해 논의하고, 예술가들은 창작한 작품을 선보이며 아트코리아랩의 방향에 대한 공유가 이뤄집니다. 참석하신 분들은 워크숍 및 공간 투어를 통해 직접 공간 및 장비를 체험할 수 있습니다.

아트코리아랩은 지속가능한 예술을 위한 융합의 장으로서 새로운 도전과 실험을 주도하여 예술생태계가 자생력을 가질 수 있도록 앞장설 것입니다. 아트코리아랩의 시작을 알리는 개관 페스티벌에 여러분을 초대합니다.

In October 2023, Arts Korea Lab will unveil its doors as a comprehensive support platform serving both artists and art based companies.

Conceived as a central hub for the discovery and spread of experimental arts, Arts Korea Lab nurtures the creative ambitions of artists and art companies. Prioritizing robust networking, it refines distribution methodologies and lays the foundation for sustained growth.

For artists, the Lab offers educational resources and workshops, interweaving advanced technologies with artistic expression. The Lab's sophisticated infrastructure aids artists not only in materializing their visionary prototypes but also in extending their reach through domestic and international platforms, forums, and collaborations.

Art companies benefit from comprehensive residency facilities that catalyze swift idea execution, supported by cutting-edge technology, spatial innovations, and administrative expertise. Understanding the singular challenges of creative-based enterprises, Arts Korea Lab provides tailored development programs to foster their advancement. Additionally, those not physically residing within the Lab can access continuous consultancy services covering legal, financial, marketing, tech, and investor engagement.

Arts Korea Lab stands as a lively nexus where artists and art companies intersect, experiment, and magnify their potential. The Lab's top-tier amenities, reflecting modern art trends, are set to become a fertile ground for groundbreaking discussions and the birth of fresh opportunities. With an aim to venture beyond traditional art

confines, Arts Korea Lab embraces a proactive approach. Concentrating on forward-looking art themes, the Lab supports processes from comprehensive research to real-world implementation. Highlighting technology's role, it focuses on pivotal areas like "Sound Specialization," "Digital Audience Outreach," "Art+AI," "New Media Initiatives," and "Climate Crisis," aiming to unlock potential markets through profound understanding of the art ecology.

To mark its inauguration, Arts Korea Lab presents a dynamic range of programs under the theme "Expansion of Art through Experiment" from October 25th to 27th. This includes conferences, showcases, workshops, and facility tour. Engaging with art experts from across the globe, discussions will spotlight the merge of art and tech, industry insights, and transformative narratives. Attendees will gain a deep dive into the Lab's future direction while exploring its state-of-the-art facilities.

Positioning itself as a melting pot for artistic integration, Arts Korea Lab champions fresh trials and innovative strategies to fortify a sustainable art landscape. We cordially invite you to join us for the inaugural festival, heralding the inception of Arts Korea Lab.

목차

Contents

담론 Discourse 09

- 기조발제 Keynote presentation 10
- 컨퍼런스 Conference 14

쇼케이스 Showcase 25

- 시연 Demonstration 26
- 주제전시 Exhibition 55
- 토크쇼 Talk Show 65

네트워킹 Networking 68

- 오픈 스튜디오 Open Studio 69
- 아트랩 클럽 Arts Lab Club 73
- 캐주얼 네트워킹 Casual Networking 74

워크숍 Workshop 75

공간투어 Space Tour 81



프로그램

Program

구분		세부내용	Category		Details
담론	기조발제	실험을 통한 예술의 확장	Discourse	Keynote Presentation	Expansion of Art through Experimentation
	컨퍼런스	예술, 과학 기술 그리고 포스트휴머니즘 *SPAF 협력		Conference	Art, Technoscience and Posthumanism * Collaboration with SPAF
		사운드×테크놀로지 : 사운드의 확장과 경계넘기 *SPAF 협력			Sound × Technology: Expansion and Crossing Boundaries * Collaboration with SPAF
		예술산업, 콜라보레이션 4.0 장르를 넘어서			Arts Industry, Collaboration 4.0: Going Beyond Genres
쇼케이스	시연	사운드 테크놀로지 쇼케이스	Showcase	Demonstration	Sound Technology Showcase
		리-제너레이티브::모프() * C-LAB 협력		Re-Generative::morph() * Collaboration with C-LAB	
		[예술×기술] XR 이머시브 콘텐츠 *부천국제판타스틱영화제 협력		XR Immersive Content * Collaboration with BIFAN	
	주제전시	솔라비전	Exhibition	Solar Vision	
	토크쇼	<수퍼 테스트베드> 멘토&멘티 토크쇼	Talk Show	<Super Testbed> Mentor & Mentee Talk Show	
네트워킹	오픈 스튜디오	입주기업 소개 및 예술기업 네트워킹	Networking	Open Studio	Introduction of resident companies and art business networking
	아트랩 클럽	주제별 소규모 라운드테이블		Arts Lab Club	Topic-specific roundtable discussions
	캐주얼 네트워킹	예술가, 예술기업 네트워킹을 위한 디제잉 파티		Casual Networking	DJ party for networking among artists and art companies representatives
워크숍	렉처 워크숍	IRCAM의 이머시브 아트를 위한 사운드 테크놀로지 강연	Workshop	Lecture Workshop	IRCAM's lecture on sound technology for immersive art
	핸즈온 워크숍	아트랩 실험 공간을 실제로 체험할 수 있는 참여형 워크숍		Hands-on Workshop	Participatory workshop where attendees can experience the experimental space of Arts Korea Lab
	아티스트 워크숍	<리-제너레이티브::모프()>, <솔라비전> 참여 아티스트와의 대담		Artist Workshop	Dialogue with the artists of <Re-Generative::morph()> and <Solar Vision>
공간투어	아트코리아랩 공간 및 장비 소개 *연말까지 지속 운영	Space Tour		Introduction of Arts Korea Lab's space and equipment *Continuous operation until the end of the year	

담론

Discourse

기조발제

Keynote Presentation

컨퍼런스

Conference

기조발제 Keynote Presentation

실험을 통한 예술의 확장

일시 10.25.(수) 14:00-15:30
장소 AKL 아고라 (6층)

Expansion of Art through Experimentation

Date 10.25.(Wed) 14:00-15:30
Venue AKL Agora (6F)

‘실험을 통한 예술의 확장’은 새로운 예술 및 산업의 지평을 개척하고자 하는 아트코리아랩의 핵심 가치에 맞닿아 있습니다. 예술은 항상 변화하고 진화하며, 그 과정에서 실험은 새로운 가능성을 탐구하고 경계를 넓히는 열쇠가 되어줍니다. 우리는 실험을 통해 미지의 영역을 탐험하고 새로운 아이디어를 촉진하며, 이를 통해 예술의 진정한 힘과 잠재력을 발견합니다. 예술에서의 다양한 실험은 예술의 새로운 형태를 창출하는 것은 물론, 예술의 역할과 가치 역시 재발견하게 할 것입니다. 이 주제를 통해 창의성과 혁신의 가치 아래 새로운 기회를 맞이한 미래 예술의 모습을 함께 그려 나가고자 합니다.

“The Expansion of Art through Experimentation” aligns closely with the fundamental principles of Arts Korea Lab, which seeks to pioneer new frontiers in both art and industry. As art is constantly evolving, experimentation becomes the essential tool for exploring uncharted territories, pushing boundaries, and uncovering the true power and potential of art. These artistic experiments not only give birth to new art forms, but also allow us to rediscover the role and value of art itself. Through this overarching theme, our aim is to envision the future of art by embracing creativity, innovation, and the opportunities they bring. Together, let us shape the future of art based on the principles of creativity and innovation.

모더레이터

Moderator

이름 이수령
국가 한국
소속 (재)예술경영지원센터
아트코리아랩 본부장

Name Sue R. Lee
Country Korea
Affiliation Director, Arts Korea Lab Division of
Korea Arts Management Service



2010년부터 문화예술 진흥을 위한 공공기관에서 다양한 예술분야 지원 사업을 수행해 왔다. 현재는 문화체육관광부 산하의 (재) 예술경영지원센터에서 아트코리아랩(Arts Korea Lab) 본부를 총괄하고 있으며 백남준아트센터 운영자문위원으로도 활동하고 있다.

Sue R. Lee is the director of Arts Korea Lab of Korea Arts Management Service (KAMS) which is a non-profit arts and cultural foundation affiliated with the Ministry of Culture, Sports, and Tourism of Korea. Prior to joining Arts Korea Lab, she has carried out numerous projects of KAMS to support and advance Korean contemporary art since 2010. Additionally she sits on the advisory board to Nam June Paik Art Center.

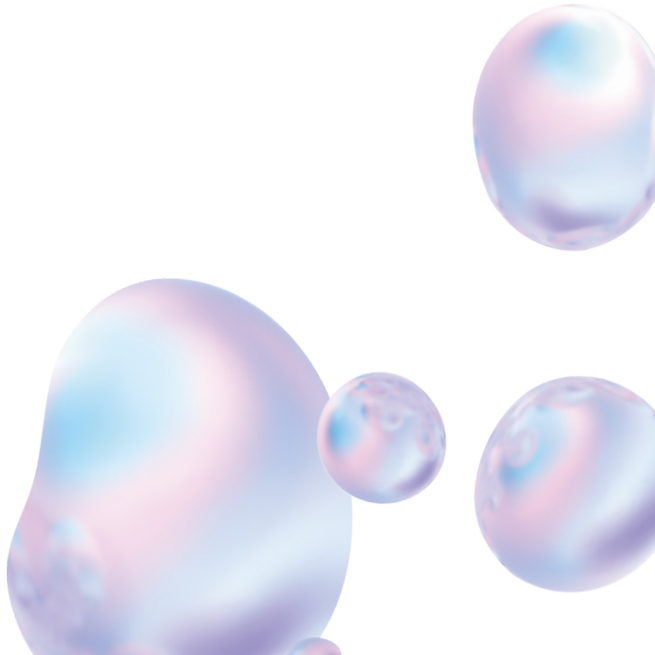
이름 알랭 티보
국가 캐나다
소속 일렉트라 몬트리올 예술감독

Name Alain Thibault
Country Canada
Affiliation Artistic Director, ELEKTRA Montréal



디지털 현대미술, 일렉트로닉 음악, 사운드 아트 분야의 큐레이터이자 예술감독이다. 알랭 티보는 몬트리올에서 두 개의 주요 행사인 1999년부터 디지털 아트 공연을 선보이는 연례 페스티벌인 일렉트라(ELEKTRA)와 2012년부터 전시, 설치 작품 및 공공 예술에 초점을 맞춘 국제 디지털 아트 비엔날레(BIAN)를 설립하였다. EVM 프로젝트인 'Elektra Virtual Museum'의 창시자이자 첫 번째 전시의 공동 큐레이터로 활동한 바 있다. 일렉트로닉 음악 작곡가로서 그의 작품은 현지 및 국제 무대에서 다양한 맥락에서 선보여져 왔으며 특히 북미와 남미, 유럽, 동아시아의 현대 음악과 디지털 아트 페스티벌에서 소개되었다. 2022년에는 프랑스 문화 예술 및 문학 훈장을 수훈하였다.

Curator and Artistic Director in the fields of digital contemporary art, electronic music and sound art, Alain Thibault is also the founder of two major events in Montreal, ELEKTRA – an annual festival showcasing performances in digital art since 1999, and the BIAN, International Digital Art Biennale, oriented towards exhibitions, installations and public art since 2012. He is also the initiator of the EVM project - Elektra Virtual Museum - and co-curator of its first exhibition. As an electronic music composer, his works have been presented throughout the local and international scene in several contexts, namely contemporary music and digital art festivals in North and South America, Europe and East Asia. In 2022 he was named Chevalier de l' Ordre des arts et des lettres de la République Française.



이름 이광석
국가 한국
소속 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원
 디지털문화정책전공 교수

Name Kwang-suk Lee
Country Korea
Affiliation Ph.D., Professor Digital & Cultural
 Policy Department Graduate
 School of Public Policy & Info Tech Seoul National
 University of Science & Technology



이광석은 테크놀로지, 문화, 생태가 상호 교차하는 접점에 비판적 관심을 갖고 연구, 비평 및 저술 활동을 해오고 있다. 미국 텍사스-오스틴 대학 라디오, 텔레비전 & 영화 전공으로 박사학위를 받았으며, 현재 서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수이자 비판적 문화이론 저널 《문화/과학》의 공동 편집인으로 활동하고 있다. 주요 연구 분야는 기술문화연구, 커먼즈, 플랫폼 연구, 기술 생태정치학, 인공지능 자동화, 인터넷 사회문화사 등에 걸쳐 있다. 지은 책으로는 《디지털 폭식 사회》, 《피지털 커먼즈》, 《포스트디지털》, 《디지털의 배신》, 《데이터 사회 미학》, 《데이터 사회 비판》, 《뉴아트행동주의》, 《사이방가르드》, 《디지털 야만》, 《옥상의 미학노트》, IT development in Korea: A Broadband Nirvana? 등이 있다. 그 외 기술과 사회, 문화와 관련된 다수의 칼럼과 에세이 등에 기고하며 국내외 유관 분야에 영향을 미치고 있다.

Lee, Kwang-suk is a professor in the Graduate School of Public Policy and Information Technology at Seoul National University of Science and Technology, Seoul. Lee earned his Ph.D. in Radio-TV-Film at the University of Texas at Austin. His research areas include critical theories of technology, platform studies, the commons, techno-ecology, and the socio-cultural history of the Internet. He is the author of several books, Digital-binge Society (2022, Seoul), Phygital Commons (Seoul, 2021), PostDigital (Seoul, 2021), Against Techno-Fetishism (Seoul, 2020), Data Aesthetics in Society (Seoul, 2017), Rethinking the Datafied Society (Seoul, 2017), Aesthetic Notes from the Edge: Art Activism Responding to a Social Crisis (Seoul, 2016), New Art Activism: The Cultural Politics in the Era of Post-media (Seoul, 2015), Digital Barbarism: Techno-glut, Big Data and Information Disaster (Seoul, 2014) IT development in Korea: A Broadband Nirvana? (London: Routledge, 2012), The Art & Cultural Politics of Cyber Avant-gardes (Seoul, 2010), and Digital Paradoxes: The Political Economy of Cyberspace (Seoul, 2000). Lee has contributed numerous columns and essays related to technology and 'the social' to newspapers, magazines, and other publications.

이름 안토니아 폴게라
국가 스페인
소속 소나르 페스티벌 +D 큐레이터

Name Antònia Folguera
Country Spain
Affiliation Curator, Sónar +D Festival



안토니아 폴게라는 디지털 아트와 문화, 커뮤니케이션 및 일렉트로닉 음악 등 다양한 영역에서 활동하며 페스티벌, 컨퍼런스, 팟캐스트 및 라디오 쇼 등의 큐레이션을 담당하고 있다. 소나르 페스티벌의 창조 기술 컨퍼런스인 Sónar+D, 유포닉 페스티벌(Eufònic festival)과 STRP 페스티벌에서 큐레이션 활동을 하고 있다. 커뮤니티 기반의 윤리적이고 기술 정치적인 팟캐스트 및 스트리밍 플랫폼인 XRCB (바르셀로나 커뮤니티 라디오 네트워크)의 공동 창립자로 미래의 라디오를 프로토타입 및 연구 진행중이다. 바르셀로나에서 팟캐스트와 라이브 라디오를 제작하고 있으며 문화 및 기술적인 이벤트의 연사, 모더레이터, 호스트 등으로도 활동 중이다.

Antònia Folguera curates festivals, conferences and podcasts and radio shows. Her work moves across the terrains of digital art and culture, communication and electronic music. She curates Sónar+D, Sónar Festival's Creative Technologies Conference, and she is part of the curatorial teams of Eufònic Festival and STRP. She is also co-founder of XRCB (Barcelona Community Radio Network) a community based, ethical and techno political podcasting and streaming platform, in which (among other things) they prototype and research the radio of the future. She makes podcasts and live radio in Barcelona. As a side hustle, she speaks, moderates, and hosts all types of cultural and technological events.

이름 이승정
국가 한국
소속 아토드, 3ARTH 소속 작가

Name Seungjung Lee
Country South Korea
Affiliation Artist, ATOD/3ARTH



한양대학교 인텔리전스컴퓨팅학과 아트테크놀로지 석사를 수여하고, 미디어아트랩 ATOD와 3ARTH의 소속 작가로서 다수의 브랜드들과 협업하여 인터랙티브 콘텐츠를 기획, 제작하고 있다. 개인 작업으로는 공학과 HCI를 기반으로 감정과 감각 사이의 상관관계를 연구하고, 동시대의 개인의 상태, 감정에 집중할 수 있는 시간을 예술로 표현하고 있다. 한국문화예술위원회 2021년 <예술과 기술 융합주간> PM과 한국문화예술회관연합회 2021년 <기술 입은 문화예술교육> 사업 기술 PM 등 아트 앤 테크 관련 용역을 수행하며 예술가와 기술자 사이의 커뮤니케이션을 위해 활발하게 활동하고 있다.

Lee received a master's degree in Art Technology from the Department of Intelligence Computing at Hanyang University. As affiliated artists of the media art lab ATOD and 3ARTH, they collaborate with numerous brands to plan and produce interactive content. In his personal projects, he researches the relationship between emotions and senses based on engineering and HCI and artistically expresses the time in which individuals can concentrate on contemporary subjective states and emotions. Additionally, Lee actively engages in a range of activities, including serving as the Art and Technology PM for the Korea Culture and Arts Committee's 2021 Art and Technology Convergence Week and as the Technology PM for the Korea Culture and Arts Education Association's 2021 Technology-Infused Culture and Arts Education Project, to facilitate communication between artists and technologists.

컨퍼런스 Conference

오늘날 예술은 변화와 도전에 직면하고 있습니다. 기술의 발전으로 인해 예술은 새로운 매체와 플랫폼에서 경험되고 소비되고 있으며, 예술가들은 이러한 변화에 적응하고자 다양한 실험을 시도하고 있습니다. ‘컨퍼런스’에서는 이러한 예술 현장의 동향을 분석하고 미래를 모색하고자 여러 분야의 전문가와 예술가가 함께 비전과 전략을 논의합니다. 아트코리아랩의 중장기 특화과제를 중심으로 예술과 기술, 사운드 아트, 예술의 산업적 가치 등을 다루며, 창의적인 방안과 지속 가능한 예술을 위한 새로운 방향을 탐구하고자 합니다.

Art today is confronted with constant change and challenges. The advancement of technology has led to art being experienced and consumed through new mediums and platforms. In response, artists are actively engaging in diverse experiments to adapt to these evolving dynamics. The “Conference” segment aims to analyze the trends within the art scene, while also exploring future prospects. This will be achieved through collaborative discussions between experts and artists from various fields, as we delve into topics such as the convergence of art and technology, the realm of sound art, and the industrial value of art. Our objective is to explore creative strategies and discover new directions that foster sustainable art practices within the framework of Arts Korea Lab’s specialized tasks.

일시 Date	주제 Theme	장소 Venue
10.26.(목/Thu) 10:00-11:30	예술, 과학 기술 그리고 포스트휴머니즘 Art, Technoscience and Posthumanism	AKL 아고라 (6F) AKL Agora (6F)
10.26.(목/Thu) 12:30-16:00	사운드X테크놀로지 : 사운드의 확장과 경계넘기 Sound X Technology: Expansion and crossing boundaries	AKL 아고라 (6F) AKL Agora (6F)
10.27.(금/Fri) 10:00-12:00	예술산업, 콜라보레이션 4.0 장르를 넘어서 Arts Industry, Collaboration 4.0: Going Beyond Genres	AKL 아고라 (6F) AKL Agora (6F)

[컨퍼런스 I]

*SPAF 협력

[Conference I]

*Collaboration with SPAF

예술, 과학 기술 그리고 포스트휴머니즘

일시 10.26.(목) 10:00-11:30

장소 AKL 아고라 (6F)

Art, Technoscience and Posthumanism

Date 10.26.(Thu) 10:00-11:30

Venue AKL Agora (6F)

과학의 발전으로 예술가의 작업에도 새로운 도전과 확장의 시대가 열렸다. 예술과 기술, 과학은 어떻게 공생하고 갈등하며 상호작용을 해왔는지 관계성을 살펴보고, 포스트휴머니즘 시대의 예술과 기술은 또 어떤 관계성을 만들어가고 있는가에 대해 이야기 한다.

* 컨퍼런스 I 에는 권병준 작가 <스탠드 업> 작품에 대한 간단한 시연이 포함되어 있습니다.

Advances in science have opened an era of new challenges and an opportunity for the expansion of artists' work. This session examines the relationship between art, technology, and science to find out how they have coexisted, conflicted, and interacted with one another. Furthermore, it will consider what type of relationship is being created between art and technology in the post-humanism era.

주제발제자

Keynote Presenter

포스트휴머니즘 감수성과 기술 vs 예술

Posthumanism Sensibility and Technology vs Art

이름 홍성욱
국가 한국
소속 서울대학교 생명과학부 교수

Name Sung-wook Hong
Country Korea
Affiliation Professor, Philosophy of Science at Seoul National University



과학기술학자. 서울대학교 물리학과를 졸업하고 과학사 및 과학철학 협동과정에서 석사·박사학위를 받았다. 캐나다 토론토대학교 교수를 거쳐 2003년부터 서울대학교 과학사 및 과학철학 협동과정과 생명과학부 교수로 재직하고 있다.

Scientist and technology scholar. Graduated from Seoul National University's Department of Physics and received master's and doctoral degrees in the history of science and philosophy of science. He was a professor at the University of Toronto, Canada, and has been a professor in the Department of Biological Sciences and the Collaborative Course in the History and Philosophy of Science at Seoul National University since 2003.

무대 위 퍼포머 로봇

A Robot as a Performer

이름 권병준
국가 한국
소속 아티스트

Name Byung-joon Kwon
Country Korea
Affiliation Artist



예술가. 싱어송라이터로 음악경력을 시작하였고, 2005년부터 네덜란드에 거주하면서 실험적인 전자악기 연구기관 STEIM에서 하드웨어 엔지니어로 일하다가 2011년 귀국하여 현재까지 소리와 관련된 하드웨어 연구자로 활발하게 활동함과 동시에 뉴미디어 퍼포먼스를 기획 연출하며 다양한 작업을 선보이고 있다.

Began his music career as a singer-songwriter, and has lived in the Netherlands since 2005, working as a hardware engineer at STEIM, an experimental electronic instrument research institute. He returned to Korea in 2011 and has been actively working as a sound and related hardware researcher, developing new media performances. He is presenting a variety of works while planning and directing.

이름 함성호
국가 한국
소속 EON 대표

Name Sung-ho Ham
Country Korea
Affiliation CEO, EON



시인, 건축가. 1990년 『문학과 사회』 여름호에 「비와 바람 속에서」 외 3편을 발표함과 동시에 시인이 되었고, 1991년 건축 전문지 『공간』에서 건축 평론 신인상을 받고 건축평론가로 활동했다. 현재 건축 실험 집단 ‘EON’의 대표로 지내며 집을 짓기 전에는 땅의 마음을, 시를 쓰기 전에는 문장의 파동을 염려한다.

Poet, architect. In 1990, he published 「In the Rain and Wind」 and three other works in the summer issue of 『Literature and Society』 and became a poet. In 1991, he received the New Architectural Criticism Award from the architecture magazine 『Space』 and worked as an architecture critic. Currently, he is the head of the architectural experiment group ‘EON’. Before building a house, he is concerned about the heart of the land, and before writing poetry, he is concerned about the waves of sentences.

[컨퍼런스 II]

*SPAF 협력

[Conference II]

*Collaboration with SPAF

사운드x테크놀로지 : 사운드의 확장과 경계넘기

일시 10.26.(목) 12:30-16:00

장소 AKL 아고라 (6F)

Sound × Technology: Expansion and crossing boundaries

Date 10.26.(Thu) 12:30-16:00

Place AKL Agora (6F)

테크놀로지의 발전과 함께 사운드 아트만의 새로운 확장이 주목되고 있다. 사운드가 공연예술의 전면에 등장하면서, 공연예술계의 확장과 함께 새롭고 경계없는 질문과 실험이 이뤄지고 있다. 사운드아트 영역에서 다양한 프로젝트를 진행하고 있는 해외 주요 기관 담당자와 사운드 아티스트를 통해 사운드 아트의 현재와 미래 가능성에 대해 이야기한다.

With technological advancement, we are witnessing noticeable new expansions in sound art. As sound appears at the forefront of the performing arts, new, borderless questions and experiments are being happening, along with the expansion of the performing arts sector. Delegations from major international organizations, and sound artists who are carrying out various projects in the sound art field, will gather and talk about the possibilities of sound art now and in the future.

모더레이터

Moderator

이름 최석규
국가 한국
소속 서울국제공연예술제 예술감독

Name Kyu Choi
Country Korea
Affiliation Artistic Director,
Seoul Performing Arts Festival



1994년 춘천마임축제를 시작으로, 안산국제거리극축제, 한영상호교류의해 2017-18 등의 공연예술축제에서 예술감독으로 프로그램 기획과 축제 제작 일을 했다. 2005년 창립한 아시아나우(AsiaNow)을 통해, 지난 10년간 한국연극의 국제교류, 다양한 국제공동창작, 국제레지던시 프로젝트를 개발하고 프로듀서와 드라마투르기로 활발한 활동을 하였다. 민간영역의 독립성과 연대를 지향하며 2014년부터 시작한 아시아 프로듀서들의 다양한 프로젝트 개발을 위한 협력 네트워크인 아시아 프로듀서 플랫폼(Asian Producer's Platform)과 APP Camp의 운영위원으로 현재까지 활동하고 있다. 2022-2026 서울국제공연예술제 예술감독.

Starting with the Chuncheon Mime Festival in 1994, he has been working as a festival programming director and producing performing arts festivals including the Ansan Street Arts Festival and '17-' 18 UK/Korea Season. He founded AsiaNow in 2005, where he has been developing international exchange programs for Korean theaters and various international co-creations and residency projects. He has also been active as a producer and dramaturge. Kyu's been working as a Steering Committee member for APP (Asia Producers' Platform) and APP Camp.

이름 세실 황
국가 대만
소속 대만당대문화실험장(C-LAB)
 사운드 랩 총괄

Name Cécile Huang
Country Taiwan
Affiliation Head of Taiwan Sound Lab,
 C-LAB



음향 기술, 예술 및 문화의 통합과 과학적 접근을 통한 대만의 음향 예술 발전에 전념하는 대만 사운드 랩(Taiwan Sound LAB)에서 대만 최초의 몰입형 사운드 시어터 공간인 스페이셜 오디오 필드(Spatial Audio Field)를 운영하고, 실험적인 사운드 아트 제작 및 연극을 지원한다.

As a head of Taiwan Sound Lab which is dedicated to the development of sound arts in Taiwan through scientific approaches and the integrations of sound technology, operating Taiwan’s first immersive sound theater space Spatial Audio Field, supporting experimental sound arts and theater.

이름 니콜라스 미한
국가 독일
소속 사운드 뮤직연구소(ISM)
 예술감독

Name Nicholas Meehan
Country Germany
Affiliation Artistic Director, ISM
 (Institute for Sound and Music)



베를린을 기반으로 활동하는 예술가, 기술자, 사운드 디자이너이며, 베를린 사운드 뮤직연구소(Institute for Sound and Music)의 창립 회장 겸 예술감독이다. 2015년 베를린의 크리에이티브 팀과 함께 사운드 뮤직연구소(ISM)의 컨셉을 개발하였으며 현재 베를린에서 사운드, 몰입형 예술을 위한 전시를 포함한 다양한 프로젝트를 진행하고 있다.

Berlin-based American artist, technologist, sound designer, founding chairman and Artistic Director of Berlin ISM(Institute for Sound and Music). He has developed the ISM concept of ISM in 2015 with the Berlin creative team, and is currently working on various projects regarding exhibitions in the field of sound, immersive arts.

이름 보보 리
국가 홍콩, 중국
소속 홍콩 서구룡 문화지구 관리국
 공연예술극장 프로듀서

Name Bobo Lee
Country Hong Kong, China
Affiliation Producer, West Kowloon Cultural District Authority



전략 기획, 프로그램 개발 및 관객 개발 프로젝트 분야에서 25년의 경력을 보유하고 있다. 현재 서구룡 문화지구 관리국 공연예술극장의 프로듀서로서 연극 예술을 위한 예술적 방향 및 전략 수립을 기획하며, 커미셔닝 작품 큐레이션 및 제작, 국내외 공연예술 단체와의 협업 및 작품 개발, 텍스트 기반, 참여형/몰입형 공연 작품들을 선보이고 있다.

Bobo Lee is an arts administrator with 25 years of experience in strategic planning, developing arts programmes and audience-building projects. Her current position is the Producer, Performing Arts (Theatre) of the West Kowloon Cultural District Authority (West Kowloon). She is responsible for the development of the district's artistic direction and strategies for Theatre Arts.

이름 이진원
국가 한국
소속 WeSA 대표

Name Jinwon Lee
Country Korea
Affiliation CEO, WeSA



1996년 뉴욕 오디오 리서치 교육기관(Institute of Audio Research)를 졸업한 후 2000년대 초반 '가재발'이라는 이름으로 세장의 테크노 음반을 발표하였다. 2008년 한국예술종합학교 음악테크놀로지과 장재호 교수와 미디어아트 그룹 태싯그룹을 결성하고 현재까지 50여회의 국내외 공연 및 작품을 발표하였다. 2014년 위사(We are Sound Artists)를 설립하고 다양한 아티스트 지원사업을 진행하고 있다.

After graduating from the Institute of Audio Research in 1996, he released three techno albums under the name 'Gajaebal' in the early 2000s. In 2008, he formed the media art group Tacit Group with former Professor Jaeho Chang of the Department of Music Technology at Korea National University of Arts, and has presented over 50 domestic and international performances. In 2014, he founded WeSa(We are Sound Artists) and has done various artists' supporting projects.

이름 린 텡춘
국가 대만
소속 국가양청원(국립극장&콘서트홀)
 프로그래밍 및 국제 협력 부서 디렉터

Name Lin Ting-Chun
Country Taiwan
Affiliation Director, Programing & International Development, National Theatre and Concert Hall Taiwan



대만 국가양청원(National Theatre and Concert Hall) 전략 책임자로서 공연예술 프로그램 및 프로젝트를 관리하며 전략 기획에 많은 경험을 가지고 있다.

Strategic manager at the National Theatre and Concert Hall in Taiwan with extensive experience in overseeing performing arts programs, projects, and strategic planning.

이름 타마라 솔윅
국가 호주
소속 챔버 메이드 예술감독

Name Tamara Saulwick
Country Australia
Affiliation Artistic Director, Chamber Made



챔버 메이드는 라이브 공연의 관습을 깨고 그 전통을 다시 만들기 위한 모험적인 다중 예술형식의 실천을 추구한다.

Artistic Director of the company Chamber Made, which cultivates adventurous multi-artform practice to disrupt and rewrite conventions of live performance.

이름 메들레인 플린&팀 험프리
국가 호주
소속 아티스트

Name Madelein Flynn & Tim Humphrey
Country Australia
Affiliation Artist



호주의 사운드 콘셉트 아티스트를 선도하는 그룹으로, 소리를 통해 경험하고 감지할 수 있는 다양한 접근법을 활용하여 세심하고 혁신적으로 듣는 실천을 추구한다.

Leading Australian audio conceptual artists who create unexpected situations for listening. They seek to push for a sensitive, critical, and learning practice of listening with care and innovation.

이름 조은희
국가 한국
소속 아티스트

Name Eunhee Cho
Country Korea
Affiliation Artist



클래식을 기반으로 전자음악, 사운드시케이프, 한국 전통음악 등과 결합한 독창적인 음악 세계를 만들어 왔다. 조은희는 동시대 다양한 영역에서 활동 중인 아티스트와 지속적으로 협업하며 연극, 움직임/무용, 영상, 영화, 미술 등의 매체 언어를 다루었다. 이러한 경험을 바탕으로 2019년부터 텍스트와 사운드가 중심을 이루는 다원예술 “포스트음악극”을 만들어오고 있다.

Based on classical music, Eunhee Cho has created unique musical world where electronic music, soundscapes and Korean traditional music are combined. Eunhee continues collaborating with artists actively playing in various contemporary realms, and deals with media languages of theater, movement/dance, video/film. With this experience, since 2019, she has been creating ‘post music tehater’, an interdisciplinary art centered on text and sound.

이름 안상욱
국가 한국
소속 아티스트

Name Sangwook An
Country Korea
Affiliation Artist



창작국악그룹 고래야의 리더이자 공연기획사 플랑크톤뮤직의 대표로서 14년간 공연예술 분야에서 활동해왔다. 고래야에서는 전통과 대중음악의 관계에 대한 고민을 하며 작업을 했고 공연기획을 하면서는 전통예술과 재즈, 현대음악 등 다양한 장르의 예술가들과 교류하며 작품 기획과 연출에 관여해왔다.

Sangwook An has been actively working in performing arts field as a leader of Coreyah and the representative of Plankton Music, a performing art agency. In the music group Coreyah, Ahn has been considering the relationship between traditional and popular music, while in the performing agency, he has been interacted with the various artists of traditional, jazz and contemporary music fields, being involved in planning and directing performances..

이름 박다희
국가 한국
소속 아티스트

Name Dahee Park
Country Korea
Affiliation Artist



전자음악가인 박다희는 미디어아트, 전자음악 라이브 퍼포먼스, 사운드 관련 교육 분야에서 활동하고 있다. 전자음악의 ‘생동감(Liveness)’을 방식과 플레이어(연주자)인 자신의 모습을 관객에게 적극 노출하는 데 초점을 두고 퍼포먼스를 진행하고 있다.

An electronic musician. Dahee Park is active in the fields of media art, electronic live music performance and sound related education. She focuses her performances on expressing the ‘liveness’ of electronic music, and actively exposes herself as a player(performer) to the audience.

예술산업,
콜라보레이션 4.0 장르를 넘어서

Arts Industry,
Collaboration 4.4: Going Beyond Genres

일시 10. 27.(금) 10:00-12:00

장소 AKL 아고라 (6층)

Date 10.27(Fri) 10:00-12:00

Venue AKL Agora (6F)

4차 산업혁명 시대, AI, VR, NFT, 블록체인 등 기술의 발전으로 예술 장르를 넘나드는 융복합 예술이 부상하고 있다. 혁신적인 예술은 새로운 관심과 수요를 유발하여 창의적인 수익 모델로 확장되고, 예술 생태계에서의 경쟁력을 강화하여 예술산업 전반의 성장을 촉진한다. '컨퍼런스 III'에서는 예술의 산업 가치, 사업화의 과정 등 국내외 다양한 사례와 함께 논의하고자 한다.

In the era of the Fourth Industrial Revolution, the advancement of technologies such as AI, VR, NFT, and blockchain has given rise to interdisciplinary arts that transcend traditional genres. Innovative art expands into new areas of interest and demand, leading to creative revenue models and enhancing competitiveness within the art ecosystem, thus promoting overall growth in the art industry. The 'Conference III' aims to discuss the industrial value of art, the process of industrialization, and various domestic and international cases.

모더레이터 / 발제자

Moderator / Presenter

이름 이해원
국가 한국
소속 기어이 주식회사 대표

Name Rene Hyewon Lee
Country Korea
Affiliation CEO, Giiioi



XR/이머시브 프로듀서이자 기어이 스튜디오 대표로 현재 한국예술종합학교 강사를 겸하고 있다. 예술경영을 전공하고 아트앤테크랩, 미디어아트, CJ CGV 및 미국 VR 스타트업에서 경험을 쌓았다. '기어이' 창립 후 스토리텔링 기반 오리지널 VR 영화, XR 이머시브 씨어터, 기술융합 문화예술교육, 융복합 공연, 메타버스 뮤지컬, 가상과 현실을 연결하는 전시, XR 글로벌 공동프로덕션 등을 수행하였고, 모션캡처, AI, 리얼타임 엔진, 3D 등 이머징 기술을 응용하여 비즈니스를 확장하고 있다. 프로듀서 참여작은 SXSW, Cannes XR, IDFA, Tribeca, BIFAN, SPAF 등 글로벌에 공식 초청된 바 있으며, 예술과 기술을 매개하고 스토리를 연결하는 프로듀서로 활동하고 있다.

Rene Hyewon Lee is a multidisciplinary producer and CEO of Giiioi immersive storytelling studio in South Korea. She has been working over a decade of experience in various new media projects combining art and technology and was also one of the founding members of ScreenX, the world's first multi-projection theatre and award-winning immersive cinema platform. Currently, she is working on producing XR-driven immersive content and Metaverse experience by blending storytelling with art, technology, and different cultures exploring a wide range of art forms. Her producing pieces have been introduced to the world, including SXSW, Cannes XR, IDFA, Tribeca Immersive and SPAF.

이름 조엘 게틴 루이스
국가 영국
소속 유니버설 에브리띵
 인터랙티브 크리에이티브 디렉터

Name Joel Gethin Lewis
Country UK
Affiliation Interactive Creative Director,
 Universal Everything



조엘 게틴 루이스는 2019년부터 유니버설 에브리띵의 인터랙티브 크리에이티브 디렉터로 활동하고 있다. 런던 예술 대학교의 시니어 강사이자 과정 리더로 최근에는 영국의 어드밴스드 하이어 에듀케이션 펠로우(Fellow of Advance Higher Education)로 선정되었다. 조엘은 임페리얼 칼리지 런던에서 수학과 컴퓨터 과학 전공 후 영국왕립예술대학에서 상호작용 디자인 석사 학위를 취득했다. 뉴욕 현대미술관과 파리 폰피두 센터를 비롯해 글로벌 무대에서 작품을 전시한 바 있다. 조엘은 2006년부터 런던에서 열린 D&AD 프레지던스 강연, 케이프타운에서 열린 디자인 인다바(Design Indaba), 바르셀로나에서 열리는 소나르 페스티벌 등 국제적인 컨퍼런스에서 참여하고 있다.

Joel Gethin Lewis has been the Interactive Creative Director of Universal Everything since 2019. In addition, he is a senior lecturer and course leader at the University of the Arts, London. He was recently made a Fellow of Advance Higher Education in the UK. Joel studied Mathematics and Computer Science at Imperial College London, before going on to complete an MA in Interaction Design at the Royal College of Art. He has had his work exhibited internationally, including at the Museum of Modern Art in New York and the Centre Pompidou in Paris. Joel been presenting at conferences internationally since 2006, including a D&AD President's Lecture in London, Design Indaba in Cape Town and Sónar in Barcelona.

이름 안토니아 폴게라
국가 스페인
소속 소나르 페스티벌 +D 큐레이터

Name Antònia Folguera
Country Spain
Affiliation Curator, Sónar Festival +D



안토니아 폴게라는 디지털 아트와 문화, 커뮤니케이션 및 일렉트로닉 음악 등 다양한 영역에서 활동하며 페스티벌, 컨퍼런스, 팟캐스트 및 라디오 쇼 등의 큐레이션을 담당하고 있다. 소나르 페스티벌의 창조 기술 컨퍼런스인 Sónar+D, 유포닉 페스티벌(Eufònic festival)과 STRP 페스티벌에서 큐레이션 활동을 하고 있다. 커뮤니티 기반의 윤리적이고 기술 정치적인 팟캐스트 및 스트리밍 플랫폼인 XRCB (바르셀로나 커뮤니티 라디오 네트워크)의 공동 창립자로 미래의 라디오를 프로토타입 및 연구 진행중이다. 바르셀로나에서 팟캐스트와 라이브 라디오를 제작하고 있으며 문화 및 기술적인 이벤트의 연사, 모더레이터, 호스트 등으로도 활동 중이다.

Antònia Folguera curates festivals, conferences and podcasts and radio shows. Her work moves across the terrains of digital art and culture, communication and electronic music. She curates Sónar+D, Sónar Festival's Creative Technologies Conference, and she is part of the curatorial teams of Eufònic Festival and STRP. She is also co-founder of XRCB (Barcelona Community Radio Network) a community based, ethical and techno political podcasting and streaming platform, in which (among other things) they prototype and research the radio of the future. She makes podcasts and live radio in Barcelona. As a side hustle, she speaks, moderates, and hosts all types of cultural and technological events.

이름 헤라클레스 파파테오도로우
국가 그리스
소속 오나시스 스테기
 디지털 및 혁신 코디네이터

Name Heracles Papatheodorou
Country Greece
Affiliation Digital & Innovation Coordinator,
 Onassis Stegi



헤라클레스 파파테오도로우는 아테네의 오나시스 스테기(Onassis Stegi)에서 You & AI와 플라스마타(Plasmata) 전시회를 포함하여 디지털 예술과 혁신에 관한 공공 프로그램을 주도하고 있다. 디지털 & 이노베이션 코디네이터로서 여러 디지털 트랜스포메이션 프로젝트를 관리하고 있다. 허가 받은 건축 엔지니어(NTUA)이며, 아테네 예술 대학에서 디지털 아트를 전공한 디자인 전략가이자 디지털 메이커로 이전에는 디자인, 건축 및 웹 개발, 게임 커뮤니티 분야의 스타트업에 근무한 경험이 풍부하다.

Heracles Papatheodorou (GR) leads public programs on digital arts and innovation at Onassis Stegi in Athens, including the You & AI and Plásmata exhibitions. As the Digital & Innovation Coordinator, he is also responsible for managing several digital transformation projects. He is a licensed architect engineer (NTUA), and has studied Digital Arts in the Athens School of Fine Arts. A design strategist and digital maker, he has previously worked for several years both as a freelancer and within startups in the fields of design, architecture and web development and gaming communities.

이름 양정하
국가 한국
소속 이지위드 대표이사

Name Jeongha Yang
Country Korea
Affiliation CEO, Easywith



서울대에서 공학을 전공하고 통신장비업체에서 수년간 개발자로 근무한 양정하는 2006년 이지위드를 창업하여 ‘테크놀로지 X 크리에이티브’ 라는 모토로 다양한 기술을 콘텐츠에 접목하는 일을 해왔다. 기술이 디지털 콘텐츠 연출에 활용되어 창의적이고 새로운 형식의 콘텐츠로 재탄생하는데 관심을 갖고 있고, 센서를 활용한 인터랙티브 콘텐츠, 모터를 활용한 키네틱 미디어, 현재는 생성형 AI의 활용에 집중하고 있다.

Jeongha Yang graduated with a major in engineering from Seoul National University and gained experience as a developer in a telecommunications equipment company prior to founding Easywith in 2006. The establishment of Easywith aimed to combine technology and creativity under the motto “Technology X Creative.” Yang Jeong-ha’s passion lies in utilizing technology to rejuvenate digital content production, resulting in the creation of imaginative and innovative content. Currently, his primary focus is on harnessing the power of generative AI in content creation.

쇼케이스

Showcase

시연

Demonstration

주제전시 <솔라비전>

Exhibition <Solar Vision>

<수퍼 테스트베드> 토크쇼

<Super Testbed> Talk Show

시연 Demonstration

‘예술X기술’, ‘사운드’ 를 주제로 국내외 실험적이고 창의적인 창작 현장을 선보입니다. 국내에서 활발하게 활동 중인 아티스트들의 사운드 쇼케이스가 3일 내내 다채롭게 펼쳐지며, 대만 현대 문화를 선도하는 C-LAB의 <리-제너레이티브(Re-Generativ)>를 직접 경험할 수 있습니다. 또한, 국내 XR 이머시브의 새 지평을 열고 있는 부천판타스틱영화제와의 협력으로 3편의 XR 작품을 체험할 수 있는 기회도 제공됩니다. 아트코리아랩은 ‘쇼케이스’ 프로그램을 통해 예술의 새로운 창작 가능성을 제안하고자 합니다.

We present experimental and creative sites at home and abroad under the theme of ‘art x technology’ and ‘sound.’ A variety of sound showcases by artists actively working in Korea will be held throughout the three days, and you can directly experience the work of C-LAB, a leading institution of Taiwan’s contemporary culture. Additionally, in collaboration with the Bucheon International Fantastic Film Festival, which is opening a new horizon for domestic XR immersives, you will also have the opportunity to experience three XR works. We suggest new creative possibilities in art through the ‘Showcase’ program.

일시 Date	내용 Content	장소 Venue
10.25.(수/Wed)- 27.(금/Fri)	사운드 테크놀로지 쇼케이스 Sound Technology Showcase	시연장 B+C (B1) Studio B+C (B1)
10.25.(수/Wed)- 11.11.(토/Sat) 10:00-18:00	리-제너레이티브::모프() * C-LAB 협력 Re-Generative::morph() * Collaboration with C-LAB	시연장D (B1) Studio D (B1)
10.25.(수/Wed)- 11.11.(토/Sat) 10:00-18:00	XR 이머시브 콘텐츠 * BIFAN 협력 XR Immersive Content * Collaboration with BIFAN	강의실A (6F) Lecture Room A (6F)

* 사운드 테크놀로지 쇼케이스는 매일 다른 아티스트의 공연으로 이루어집니다.

* The Sound Technology Showcase will feature performances by different artists each day.

[사운드 테크놀로지 쇼케이스]

[Sound Technology Showcase]

한국에서 활동 중인 12명의 오디오(비주얼) 아티스트들의 독특하고 감각적인 사운드 쇼케이스!
매일 90분 동안 눈과 귀가 지루할 틈 없는 생생한 경험을 선사합니다.

A distinctive and immersive sound showcase featuring 12 audio-visual artists currently making waves in Korea! Dive into 90 minutes of continuous stimulation daily, guaranteeing that both your eyes and ears will be constantly engaged.

10.25.(수)	10.26.(목)	10.27.(금)
16:00-17:30	19:00-20:30	19:00-20:30
김민아 고휘 윤제호	브뤼더샤프트 디지털 세로토닌 클로드 / 신혜진	이원우 전현석 유태선 오예민 이병무 임승혁 *한국전자음악협회 큐레이션

* 일정별 아티스트 공연 순

10.25.(WED)	10.26.(THU)	10.27.(FRI)
16:00-17:30	19:00-20:30	19:00-20:30
Mina Kim Kohui Jeho Yun	BRUEDERSCHAFT Digital Serotonin CLAUDE / Shin Hyejin	WONWOORI Hyun-suk Jun Tae-sun Yoo Ye-min Oh Byung-moo Lee Seung-hyuk Lim *Curated by Korea Electro-Acoustic Music Society

* In order of performance

소닉 저널 시리즈 - #dispersive

Sonic Journal Series - #dispersive

일시 10.25.(수) 16:00-17:30
장소 시연장 B+C
아티스트 김민아
러닝타임 30분

Date 10.25.(Wed) 16:00-17:30
Venue Studio B+C
Artist Mina Kim
Running Time 30min

[작품소개]

오늘날 우리는 너무 많은 소리들을 듣고 또 지나치며 살아오지만, 정작 귀 기울여야 하는 세상의 다급한 외침들에는 잘 주목하지도 청취하지도 않고 있다. 예를 들면 기후위기와 사라져가는 혹은 악화 되어가는 우리 주위 환경의 소리들 말이다. 이러한 소리들은 뜨겁게 외쳐지지만 또 순식간에 분산되어 버린다. #dispersive은 소셜 미디어와 인터넷을 통해 전파되고(dispersive), 흩어져버리는(dispersive) 소리들을 기록하고 수집하는 행위(performance)이다. 이는 소닉 저널 시리즈(Sonic Journal Series)의 일환으로서 추후 하이브리드-라디오(hybrid-radio) 작업으로 다시 세상에 전파될 예정이다.

In today's relentless world, we are incessantly surrounded by myriad sounds. However, we frequently neglect or fail to genuinely attend to the pressing calls that require our focus, such as the haunting sounds of the climate crisis and our rapidly deteriorating environment. These urgent noises, in spite of their significance, often vanish almost immediately after they emerge. #dispersive is a performance dedicated to capturing and archiving sounds that spread and dissipate across social media and the internet. As a component of the 'Sonic Journal Series', this collection is slated to be rebroadcast as a hybrid-radio piece in the near future.

[아티스트 소개]

김민아는 디지털 기술 발전의 뒤에 남겨지는 것들에 관심을 갖고, 디지털의 잔해와 인간 삶이 공존할 수 있는 방법을 예술의 장을 통해 연구하고 있다. 설치물, 사운드, 퍼포먼스, 워크숍 등 다양한 방식으로 작업을 선보인다. 비타미나(Vitamina)라는 이름으로 사운드 작업을 하며, 다양한 소리들을 실험하며 함께 놀고 배우는 데 관심 있는 여성과 퀴어를 위한 커뮤니티 '레지스터 코리아(Re#sister Korea)' 활동을 이끌고 있다.

Mina Kim has a profound interest in the residual traces left behind by digital technological progress. Through her art, she investigates the harmonious coexistence of human existence and the digital detritus. Her work manifests in diverse forms, encompassing installations, sound compositions, performances, and interactive workshops. Under the alias Vitamina, she crafts unique sound projects. Additionally, she leads 'Re#sister Korea,' a vibrant community dedicated to women and queer individuals keen on exploring a myriad of sounds and building a synergistic learning space.

[주요연혁]

- 2023. 뉴 뮤직 인 제주 #7, 제주 돌문화공원 오백장군갤러리, 제주도
- 2022. 재:료 기:법, 세마코랄, 서울시립미술관, 서울
- 2022. DIY 전자 폐기물 신스 만들기 워크숍, 소닉 액츠, 암스테르담
- 2021. 언폴드엑스 2021 - 디지털스토리텔러스, 동대문디자인플라자(DDP), 서울

- 2023. New Music in Jeju #7, The Obaek Jang-oon Gallery, Jeju-do
- 2022. Jae:Lyo-Gi:Beob, Semacoral, Seoul Museum of Art, Seoul
- 2022. DIY E-Waste Synthesizer, Sonic Acts, Amsterdam
- 2021. Unfold X 2021 - Digital Storytellers, DDP(Dongdaemun Design Plaza), Seoul



소리 오브젝트를 위한 구성 제 10번

Composition for Objective Sound No.10

일시 10.25.(수) 16:00-17:30
장소 시연장 B+C
아티스트 고힌
러닝타임 20분

Date 10.25.(Wed) 16:00-17:30
Venue Studio B+C
Artist Kohui
Running Time 20min

[작품소개]

주체적으로 공간을 유영하는 소리 오브젝트는 일정한 주기로 진행되는 영역에 의해 읽혀지기를 시도하거나 읽혀지기를 기다린다. 소리 오브젝트는 영역에 의해 읽혀지는 순간 자신이 지닌 소리를 연주해낸다. 소리 오브젝트는 각각 다른 소리와 형태를 지니고 있으며 규칙을 지닌다. 그것은 소리의 정보-음고, 음색, 음량-가 소리 오브젝트의 형태에서 드러나야 한다는 것과 소리의 발생은 예측 가능한 선에서 존재해야 함이다.

소리 오브젝트가 연주되는 순간의 연속은 기존의 오선지 악보가 갖고 있던 고정적인 진행을 벗어나 주체적인 움직임이 만들어내는 예측 가능과 불가능 사이를 오가며 시간 축을 비튼다. 이로써 소리 오브젝트가 유영하는 공간은 악보가 되고 생명력을 가진 소리의 생태계를 이룬다.

In <Composition for Objective Sound No.10>, objective sounds strive to be interpreted within regions operating on a consistent cycle. Simultaneously, they take a subjective journey through these regions, drifting freely across the space. Objective sounds possess distinctive tones and structures, each governed by its own set of rules. These rules dictate: 'Sound information - such as pitch, tone, and velocity - must manifest as objective sound,' and 'The emergence of sound should follow a predictable trajectory.' As the objective sound unfolds, it warps the temporal axis, oscillating between predictability and the uncertainties introduced by subjective motions. This deviation from the conventional linear progression of staff notation ensures that the space through which the objective sound navigates becomes a musical script in itself, giving birth to a vibrant sound ecosystem.

[아티스트 소개]



고휘는 소리를 감각하는 행위에 집중하여 소리와 연결되는, 혹은 연결될 수 있는 다양한 관계들을 탐구하는 오디오비주얼 아티스트이다. 주로 자연 현상, 형태, 방식에서 영감을 받아 알고리즘을 제작하여 예측 가능성과 예측 불가능함 사이를 설계한다. 이를 소리와 연결해내어 소리를 감각하는 방법을 탐구하고 오디오비주얼, 제너레이티브 아트, 사운드를 제작한다.

Kohui is an audio-visual artist who delves into the intricate ties linked to sound, centering on the sensory experience of it. Drawing inspiration primarily from natural phenomena, patterns, and processes, he crafts algorithms that straddle the line between the predictable and the unpredictable. Merging these practices with sound, Kohui investigates novel methods of perceiving it, resulting in a range of works from audiovisual pieces to generative art and soundscapes.

[주요연혁]

2023. INSCAPE X MUTEK, 몬트리올

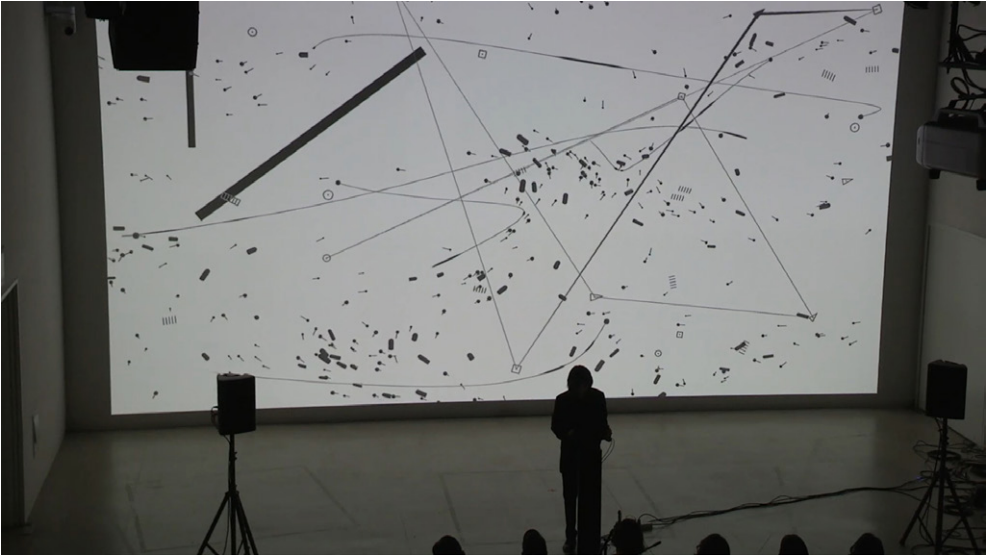
2023. Public Visuals Tokyo x TDSW, 도쿄

2022. SmallBig_SØ/PROTOROOM x Kohui Live, 2022 ZER01NE Day, 서울

2023. INSCAPE X MUTEK, Montreal

2023. Public Visuals Tokyo x TDSW, Tokyo

2022. SmallBig_SØ/PROTOROOM x Kohui Live, 2022 ZER01NE Day, Seoul



파문#02

PAMOON#02

일시 10.25.(수) 16:00-17:30
장소 시연장 B+C
아티스트 윤제호
러닝타임 20분

Date 10.25.(Wed) 16:00-17:30
Venue Studio B+C
Artist JEHO YUN
Running Time 20min

[작품소개]

<파문>은 작은 충격이 물결을 일으켜 전체적인 변화를 가져오는 모습을 나타내고 동시에 개관 페스티벌의 ‘문(door)’을 여는 ‘파동’을 의미한다. 다양한 음향 합성을 실험하고 이를 영상과 레이저로 동기화하고 다채로운 문양들로 치환하여 공간에 흩뿌린다. 관람객들에게 시청각을 넘어 촉각적 지각이 가능한 공간을 구축하여 소리 세계에 대한 작은 의문이나 호기심의 파문을 던지고자 한다.

The title of the work, PAMOON, symbolizes the ripple effect of a small shockwave that causes a total change, and is inspired by the pronunciation of the word “moon”, which means “door” in Korean, embodying the meaning of the ‘wave’ that opens “the door” to the opening festival. The artist experiments with various sound synthesis, synchronizes them with visuals and lasers, transforms them into colorful patterns, and scatters them around the venue space. By building a space that allows tactile perception beyond audio-visual, the artist hopes to raise small questions and curiosity about the world of sound.

[아티스트 소개]

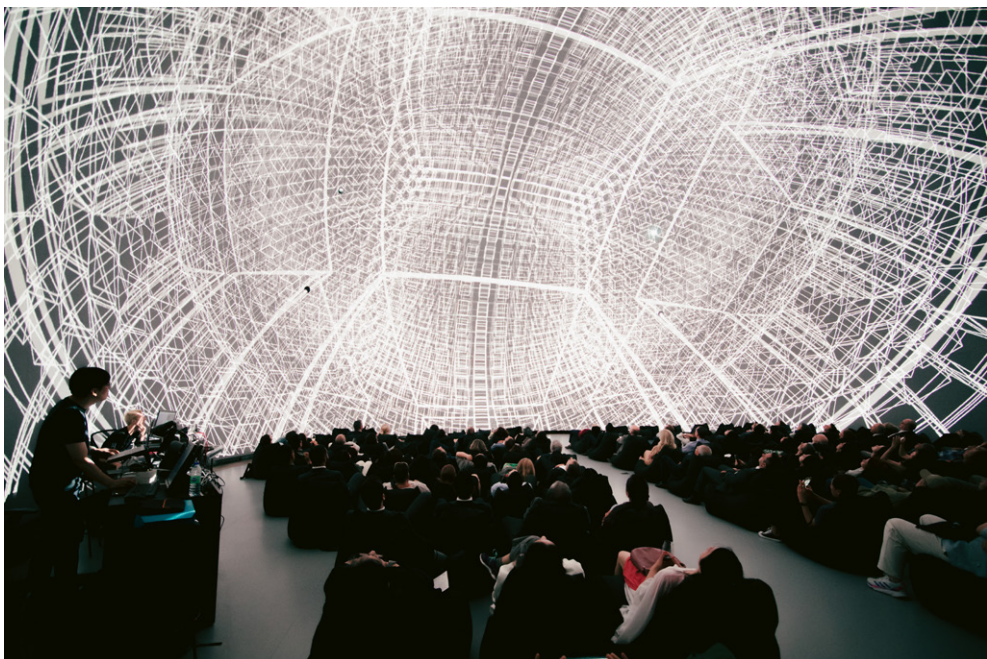


윤제호는 소리, 빛과 공간을 언어로 이야기를 만들고 고민을 나누고자 한다. 자신이 상상하는 가상의 디지털 공간들을 현실 공간에 만들고 그 안을 컴퓨터로 디자인된 소리와 빛으로 채운다. 관람객들은 시각, 청각 그리고 촉각적 지각이 가능한 공간을 거닐며 의문을 가지면서 각자의 이야기를 만든다. 이는 현대 사회에 데이터화가 되어 가는 디지털 유목민으로서 ‘부유하고 있는 현대인 = 관람객’들에게 각자의 정체성에 대한 질문을 던짐과 동시에 경계에 대하여 사유하며 “나는 어디에 속해 있는가?” 라는 질문의 답을 찾기 위한 ‘부유하는 작가’ 자신의 이야기이기도 하다.

JEHO YUN wants to create stories and share his worries by taking sound, light, and space as his language. By creating in real space the virtual digital spaces from his imagination, the artist fills them with computer-designed sound and light. Viewers who walk in the space which accommodates visual, auditory, and tactile sense develop questions and create their own stories. Questioning the identity of ‘the floating modern-day people = audience’ as digital nomads who become data in the contemporary world, this applies to the floating artist who is committed to finding the answer to the question, “Where do I belong?”

[주요연혁]

- 2023. 파라다이스 아트랩 페스티벌, 파라다이스 시티, 인천
- 2023. <Future Voyage:The Time of Adaptation> 오프닝 퍼포먼스, SAT, 몬트리올
- 2023. <우주공명>, 청주시립미술관, 청주
- 2022. 더현대서울 1주년기념 <ART OF THE FUTURE>, Sounds Forest, 더현대서울, 서울
- 2022. <2022 광주미디어아트 페스티벌>, ACC 복합전시 5관, 광주
- 2023. Paradise Art Lab Festival, Paradise City, Incheon
- 2023. <Future Voyage:The Time of Adaptation> opening performance, SAT, Montreal
- 2023. <Cosmic Resonance>, CHEONGJU MUSEUM OF ART, Cheongju
- 2022. <ART OF THE FUTURE>, Sounds Forest, The Hyundai Seoul, Seoul
- 2022. <2022 Gwangju Mediaart Festival>, ACC, Gwangju



데이터 프로토콜

Datenprotokoll(FEAT.BRUEDERSCHAFT)

일시	10.26.(목) 19:00-20:30	Date	10.26.(Thu) 19:00-20:30
장소	시연장 B+C	Venue	Studio B+C
공연/사운드	브뤼더샤프트	Performance / Sound	BRUEDERSCHAFT, Seung-jin Baek
퍼포먼스	백승진	System Planning / Production	Studio JINSEUNGJANG
시스템 기획/제작	Studio JINSEUNGJANG	System Development	Jin Seung Jang, Eun Jun Kim, Woori Won
시스템 개발	장진승, 김은준, 원우리	Running Time	30min
러닝타임	30분		

[작품소개]

<데이터 프로토콜>을 통해 브뤼더샤프트는 서로 다른 데이터, 그리고 기계와 인간의 신체 간 데이터 교환 방식과 그것을 정의하는 규칙을 탐구한다. 작업은 인간과 기계 장치를 연계하는 상호작용 과정에서 창출 가능한 시청각적 퍼포먼스를 현시한다.

Through <DATENPROTOKOLL (FEAT. BRUEDERSCHAFT)> Bruderschaft explores different data, as well as the ways in which the data is exchanged between machines and human bodies and the rules/patterns that define it. The task presents any audiovisual performance that can be created in the process of interaction linking humans and mechanical devices.

[아티스트 소개]

©김혜수



브뤼더샤프트(BRUEDERSCHAFT)는 컴퓨터 기반의 일렉트로닉 사운드 및 음악과 다매체 뉴 미디어 작업을 하는 프로듀싱 듀오로, 다양한 미적 장르와 매체 그리고 당대의 기술을 가로지르는 다채로운 실험적 창작과 한정 없는 총체 예술 형식을 지향한다. 2014년 패션 브랜드 로우클래식(Low Classic)과의 협업 EP <Bruederschaft X Low Classic Seoul>을 시작으로, 2015년 <Drowsy Daytime>, 2016년 <EXTEMPO> 등의 앨범을 발표했다.

BRUEDERSCHAFT is a computer-based production duo that works on electronic sound, music and multi new media that aims for a variety of experimental creations and unlimited forms of total art across various aesthetic genres, media and technologies of the time. Starting with the collaboration EP <Bruederschaft X Low Classic Seoul> with fashion brand Low Classic in 2014, albums such as <Drowsy Daytime> in 2015 and <EXTEMPO> in 2016 were released.

[주요연혁]

2021. <Touch>, WeSA 2021, 서울

2020. WeSA 2020:19 Hybrid Streaming, 서울

2016. <EXTEMPO>

2015. <Drowsy Daytime>

2014. Bruederschaft X Low Classic Seoul

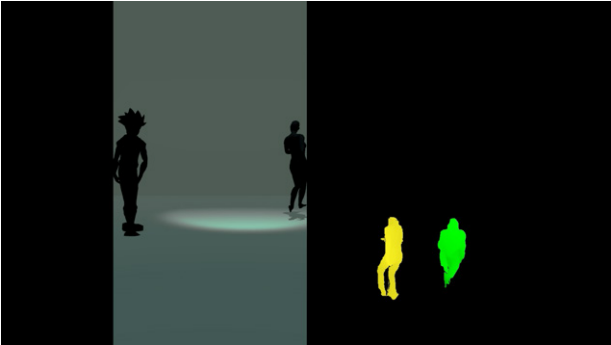
2021. <Touch>, WeSA 2021, Seoul

2020. WeSA 2020:19 Hybrid Streaming, Seoul

2016. <EXTEMPO>

2015. <Drowsy Daytime>

2014. Bruederschaft X Low Classic Seoul



드림스케이프

Dreamscapes

일시 10.26.(목) 19:00-20:30
장소 시연장 B+C
아티스트 디지털 세로토닌
러닝타임 20분

Date 10.26.(Thu) 19:00-20:30
Venue Studio B+C
Artist Digital Serotonin
Running Time 20min

[작품소개]

<드림스케이프(Dreamscapes)>는 거대한 가상환경속을 배경으로, 꿈과 무의식 세계를 그리는 오디오-비주얼 공연이다. 시각적요소는 초현실적이고 추상적인 이미지로 꿈 같은 풍경, 조각난 기억, 상징적인 표현 등으로 자연스럽게 전환된다. 음악은 안정적인 멜로디와 불협화음적인 텍스처를 조합하여 비현실적인 분위기를 조성하여 관객을 꿈같은 상태로 이끌어간다.

<Dreamscapes> is an audio-visual performance that delves into the realm of dreams and the subconscious in a vast virtual environment. The visuals depict surreal and abstract imagery, seamlessly transitioning between dreamlike landscapes, fragmented memories, and symbolic representations. The music combine soothing melodies with dissonant textures to creating an otherworldly atmosphere that transports the audience into a dream-like state.

[아티스트 소개]



디지털 세로토닌(Digital Serotonin)은 미디어 기술의 발전과 그에 따른 현재 대중의 미디어 ‘경험 환경’ 사이의 ‘관계변화’에 대해 탐구하는 팀이다. 아직 그 누구도 미래의 미디어 환경에 관한 확증적 담론이 없는 시대의 아티스트 팀으로서, 이미지와 사운드 기반의 설치, 퍼포먼스 등 기존의 미디어를 통한 인류의 감정에 대한 새로운 관점을 제시하며, 다가 오는 시대에 인간이 맞이하게 될 새로운 미디어 환경과 실제 삶의 관계에 대한 고찰을 제시한다.

Digital Serotonin is a team that explores the development of media technology and the resulting ‘change in relationships’ between the current media ‘experience environment.’ As a team of artists in an era where no one has a corroborative discourse on the future media environment, they present a new perspective on human emotions through existing media such as image, sound-based installation, and performance, and consider the relationship between the new media environment and real life in the coming era.

[주요연혁]

- 2022. 반디산책:지구와 화해하는 발걸음, 국립아시아문화전당(ACC), 광주
- 2020. <Knospe III> ZER01NE Open Studio ‘P:Layers’, 제로원(현대 모터 그룹), 서울
- 2019. <Knospe I> “Impact X Showcase”, 한국콘텐츠진흥원, 서울
- 2022. BANDI WALK:One Step Closer to our Earth, Asia Culture Center(ACC), Gwangju
- 2020. <Knospe III>, ZER01NE Open Studio ‘P:Layers’, ZER01NE(Hyundai Motor Group), Seoul
- 2019. <Knospe I>, Impact X Showcase, Korea Creative Content Agency, Seoul



트라이얼 Trial

일시 10.26.(목) 19:00-20:30
장소 시연장 B+C
아티스트 클로드 / 신혜진
러닝타임 25분

Date 10.26.(Thu) 19:00-20:30
Venue Studio B+C
Artist CLAUDE / SHIN HYEJIN
Running Time 25min

[작품소개]

인간이 우주의 무한함을 상상할 때 문득 느껴지는 공포는 스스로의 존재에 대한 유한함과 나약함을 정면으로 마주보는 감정에서 비롯된다. <Trial>은 개인이 가진 철저한 신념과 역사가 세워 온 법과 도덕이 무력해지는 순간, 우리가 가질 수 있는 것과 취할 수 있는 태도를 생각해보도록 유도한 작품이다. 이 프로젝트는 이머시브 영상, 사운드 시스템을 이용한 실시간 라이브 오디오 비주얼 작품이다. 시간을 따라 끊임없이 생성되고 소멸되는 빛과 소리가 다른 차원의 공간을 창조하고 새로운 환경을 마주하게 된다.

The sudden fear that arises when imagining the infinite nature of the universe comes from realizing the finiteness and weakness of human existence. Trial is intricately designed for us to think about what we can have and what attitudes we can bolster as soon as the morality that we have built and the laws that history has established become totally powerless. Light and sound, which are constantly generated and dissipated over time, create a different dimension in space, opening up new environments.

[아티스트 소개]

CLAUDE



디지털 아티스트 클로드(CLAUDE)는 인터랙티브 미디어 아트 전시, 오디오 비주얼 퍼포먼스 등 몰입도 있는 방식으로 작품을 선보인다. 자연의 움직임이나 기후 및 환경 변화의 실시간 데이터와 같은 요소들을 디지털 알고리즘과 결합해 아름답고 추상적인 모션으로 구현한다. 클로드(CLAUDE)의 작품은 컴퓨터 안에서 새로운 시스템을 구축하고, 그 안에서 자연의 흔적과 기계의 우연적 요소를 결합하는 과정을 거치며 시스템의 잠재력을 탐구하고 형태의 균형을 찾아가간다.

Digital Artist CLAUDE present his work in immersive ways such as interactive media art exhibitions and audio visual performances. CLAUDE's work involves implementing elements like real-time data from natural movements, climate, and environment changes into beautiful and abstract motions through the use of digital algorithms. Furthermore, CLAUDE delves into constructing novel systems within computer environments. Within these systems, he explores the potential of harmonizing natural imprints with serendipitous mechanical elements, all in pursuit of achieving a balanced form.

신혜진 SHIN HYEJIN



신혜진은 서울을 기반으로 활동하는 작가로, 기술과 예술의 교차점에서 섬세한 디자인을 그려낸다. 사운드 · AI · 디지털 기반의 작품 활동을 온라인에서 풀어내는 동시에 오디오·비주얼 퍼포먼스 및 전시 등 다양한 형태로 실재화한다. 세계적인 디지털 아트 페스티벌 뮤텍 몬트리올(Mutek Montreal), 멜버른국제영화제(MIFF), 광주미디어아트페스티벌, 서울미술관을 통해 퍼포먼스 활동을 진행해왔으며, 이외 콜라보레이션 및 커미션으로도 작품을 선보이고 있다.

Shin Hyejin is a Seoul-based artist who intricately weaves together technology and art to create exquisite designs. Her work spans the realms of sound, AI, and digital mediums, and she showcases her creations online as well as through various forms such as audio-visual performances and exhibitions. She has engaged in performance activities at renowned international digital art festivals MUTEK Montreal, Melbourne International Film Festival (MIFF), Gwangju Media Art Festival, and the Seoul Museum of Art.

[주요연혁]

CLAUDE

2023. KRX 한국거래소 시그니처 콘텐츠, 멜버른국제영화제, 멜버른

2022. SAT Montreal X Mutek Montreal, 몬트리올

2022. <지구의 시간>, 국립아시아문화전당(ACC), 광주

2020. <The Origin> 개인전, 아트센터 나비, 서울

2023. KRX Korea Exchange Signature Content, Melbourne International Film Festival, Melbourne

2022. SAT Montreal X Mutek Montreal, Montreal

2022. <The Great Chronicle with Earth>, Asia Culture Center, Gwangju

2020. <The Origin> Solo Exhibition, Art Center Nabi, Seoul

신혜진 SHIN HYEJIN

2023. <Trial>, 멜버른국제영화제, 멜버른

2022. <Trial>, SAT Montreal (Society for Arts and Technology), 몬트리올

2022. <Trial>, 광주미디어아트페스티벌, 광주

2023. <Trial>, Melbourne International Film Festival, Melbourne

2022. <Trial>, SAT Montreal (Society for Arts and Technology), Montreal

2022. <Trial>, Gwangju Media Art Festival, Gwangju



©SAT Montreal

한국전자음악협회

KEAMS(Korea Electro-Acoustic Music Society)

일시 10.27.(금) 19:00-20:30

장소 시연장 B+C

큐레이션 한국전자음악협회

Date 10.27.(Fri) 19:00-20:30

Venue Studio B+C

Curation KEAMS(Korea Electro-Acoustic Music Society)

한국전자음악협회는 1993년 9월 1일 뉴미디어를 사용한 음악 및 멀티미디어 장르의 보급과 활성화, 국제교류에 뜻을 두고 창립되었다. 대학강사, 교수로 재직 중인 음악인들과 엔지니어, 그래픽아티스트 등 이 분야에 관심을 가진 전문가들로 구성되었으며, 1994년부터 매년 서울국제컴퓨터음악제를 개최하여 국내외 다양한 작품을 연주할 기회와 해외 연주 단체를 초청하여 활발한 국제교류를 마련하고 있으며 한국컴퓨터음악대회를 개최하여 신진 음악인을 발굴 및 양성하고 있다. 또한, 전자음악 캠프와 연 3회 이상의 세미나를 통하여 새로운 테크놀로지를 빠르게 접할 수 있는 계기를 마련하고, 전문 학술지인 에밀레를 발간하고 있으며, 2011년부터는 서울국제컴퓨터음악제 기간 동안 국제학술대회도 함께 유치하고 있다.

Founded on September 1, 1993, KEAMS (Korea Electro-Acoustic Music Society) is dedicated to promoting not just electro-acoustic music, but also contemporary music that incorporates new media and multimedia. KEAMS aims to foster international collaboration with renowned performance groups and global electro-acoustic music centers. Its diverse membership includes professional composers, performers, engineers, graphic artists, and others passionate about the field.

Since 1994, KEAMS has organized the Seoul International Computer Music Festival (SICMF), initially known as the Computer Music Festival in Seoul (CMFS) until 2000. In its commitment to furthering knowledge, KEAMS conducts electro-acoustic music camps, seminars for both professionals and the public, and releases an annual journal, Emille. Additionally, since 2011, the KEAMSAC (Korean Electro-Acoustic Music Society's Annual Conference) has become a highlight of the SICMF period.

와우-로그 : 인공와우 사용자를 위한 전자음악 프로젝트

WOW-LOG : Electronic Music Project for Cochlear Implant Users

아티스트 이원우, 홍지윤

Artist WONWOORI, Ji-yoon Hong

러닝타임 10분

Running Time 10min

[작품소개]

인공와우 사용자들은 인공와우 장치의 기술적 한계로 인해 건청인과는 다르게 소리와 음악을 인지한다. 간단한 대화를 알아들을 수 있는 정도의 소리는 지각할 수 있는 반면, 음역대가 다양한 음악은 지각하기 어렵다. 이러한 이유로 대부분의 인공와우 사용자들은 음악을 감상하며 즐거움을 찾기 힘들다. 본 작품은 지난 1년여간의 소리 및 음악 인지 연구 과정을 공연의 형태로 재구성한 것으로, 인공와우 사용자는 청각 개발 정도에 따라 현재 잘 들리는 것과 미래에 듣게 될 것을 탐색, 비교하는 내면화 과정을 가진다. 크게 4부로 구성되었으며, 청각장애인의 가청음역 개발, 구분 가능한 음정을 통한 선율 생성, 인지하기 쉬운 음색 설정, 그리고 선행 과정에서 도출한 음악 요소들을 토대로 인공와우 사용자가 직접 연주하는 음악을 감상할 수 있다.

Due to the inherent constraints of cochlear implants, their users experience sound and music distinctively compared to those without hearing issues. While simple conversations are generally comprehensible, appreciating the nuances of diverse musical ranges is challenging for them, often diminishing their enjoyment of music. This research project, spanning roughly a year, delved into this sound and music perception, eventually transforming into a performance. It traces cochlear implant users' introspective journey, wherein they contrast their current auditory capabilities with potential future improvements as their hearing sense evolves. This introspection unfolds in four phases: crafting auditory frequency ranges tailored for the hearing-impaired, constructing melodies via distinguishable intervals, selecting easily discernible tones, and culminating in a musical rendition performed by cochlear implant users, grounded in the insights drawn from the earlier stages.



©윤관희

쇼케이스 Showcase

41

[아티스트 소개]



작곡가 이원우 WONWOORI는 인공와우 사용자의 기계적 청감을 연구하며, 생리적-기계적 청감의 교류 속에서 음악의 본질은 무엇인지 탐구한다.

Composer WONWOORI delves into the mechanical auditory experiences of cochlear implant recipients, probing the essence of music amidst the interplay of physiological and mechanical hearing.

[주요연혁]

2023. 파라다이스 아트랩 페스티벌, 인천

2022. 국제컴퓨터음악 컨퍼런스 ICMC 2022, 아일랜드, 리머릭

2022, 2021. 현대자동차 오픈이노베이션 플랫폼 제로원 데이, 서울

2020. WeSA Festival 2020:19, 서울

2023. Paradise Art Lab Festival, Incheon, Korea

2022. International Computer Music Conference 2022 (ICMC 2022) Limerick, Ireland

2022, 2021 Open Innovation Platform by Hyundai Motor Group ZER01NE DAY, Seoul, Korea.

2020. WeSA Festival 2020:19, Seoul, Korea.

아나토미 I

ANATOMY I

아티스트 전현석
러닝타임 10분

Artist Hyun-suk Jun
Running Time 10min

[작품소개]

단일한 악기로 녹음한 재료를 사용한 테이프 음악의 시리즈 중 첫번째 작품이다. 본 작업에서는 녹음된 피아노 소리가 이용되었다. 음향 간의 운동성과 연결에 초점이 맞춰져 있으며, 특히 동작에 따른 행위에서 악기에서 나는 최종적인 소리까지 연결되는 과정을 음악 진행의 주요한 소재로 이용하였다. 작품에서는 건반과 손가락 사이에서 발생하는 여러 동작에서 생겨난 소음, 건반과 해머 사이의 다양한 소음들, 페달링을 통한 부수적인 음향의 도출 등, 각 기관의 연결과 분해, 합성을 통해 피아노를 유기체 관점으로 바라보며 음악을 진행한다.

This piece marks the inaugural work in a tape music series, utilizing sounds recorded from a single instrument. In this instance, the piano's sound takes center stage. The emphasis is on the fluidity and interconnection of sounds, with particular attention to the transition from the tactile action to the resultant sound from the instrument. The work dives into an organic portrayal of music, unfolding sounds stemming from various interactions within the piano, including the nuanced noises between fingers and keys, keys and hammers, and the accompanying sounds generated by pedaling.

[아티스트 소개]



전현석은 추계예술대학교, 한국예술종합학교, 오스트리아 그라츠국립음대를 졸업하였다. 국제현대 음악협회(ISCM), 한국전자음악협회(SICMF), 임펄스 페스티벌(Impuls-Festival), 탁투스 젊은 작곡가 포럼(TACTUS YOUNG COMPOSER'S FORUM), 사운드 스페이스 페스티벌(L' Espace du Son Festival), 마테라 인터미디어 페스티벌(MAtera Intermedia festival), 뮤지카 비바 페스티벌(Festival Música Viva) 2022 에서 입선, 발표하였으며, 이탈리아 통일 150주년 국제 콩쿨에서 1위 및 청중상 수상, 프랑코에반젤리 스티 국제전자음악콩쿨 1위, 폴란드 시마노프스키 국제콩쿨 2위 입상하였다. 현재 추계예대, 이화여대, 전북대, 한국예술종합학교에 출강 중이다.

Hyun-suk Jun completed his education at Chugye University for the Arts, Korea National University of Arts, and the University of Music and Performing Arts Graz, Austria. His compositions have been showcased at esteemed platforms like ISCM, SICMF, Impuls-Festival, and others. Jun's accolades include top honors at the International Competition for the 150th Anniversary of Italian Unification and the Franco Evangelisti International Electronic Music Competition, along with a second-place finish at the Karol Szymanowski International Music Competition in Poland. Presently, he imparts his expertise at several institutions, including Chugye University for the Arts and Korea National University of Arts.

<점과 선에 대한 인식 > for Dance and electronics <Recognition : dot & line> for solo gesture performer

아티스트 유태선, 김승혜(안무)
러닝타임 10분

Artist Tae-sun Yoo, Seung-hae Kim
Running Time 10min

[작품소개]

이 작품은 사람 몸의 움직임과 전자음악이라는 작곡가의 오랜 관심에 대한 산물이다. 몸의 움직임은 점들을 만들고 선들을 따라가며 공기를 파동시키고 표현을 만들어 내지만 우리는 얼마나 그것을 인식하고 있을까? 그러한 인식(Recognition)을 전자음악과 퍼포먼스로 표현해본다.

This piece emerges from the composer's enduring fascination with the interplay of human motion and electronic music. While bodily movements create points, trace paths, stir the air, and convey emotions, to what extent do we truly acknowledge them? This acknowledgment is articulated via electronic music and performance.

[아티스트 소개]



작곡가 유태선은 추계예술대학교에서 작곡(전자음악)을, 한국예술종합학교에서 음악테크놀로지 컴퓨터 음악 작곡(MA)으로 졸업하고 한양대학교 대학원 전자음악전공 박사과정을 수료했다.

Composer Tae-sun Yoo earned his B.A. in Composition from Chugye University of the Arts and his M.A. in Music Technology and Computer Music Composition from Korea National University of Arts. He later pursued a Ph.D. in Electronic Music at Hanyang University.

김승혜는 한국종합학교 무용원 창작과를 졸업하여 안은미 컴퍼니와 이혜경&이즈음 무용단의 무용수로 활동했으며, 2012년 전국신인무용경연대회에서 동매달을 수상한 경력이 있다.

Choreographer Seung-hae Kim completed her B.A. at Korea National University of Arts (KU) and is currently pursuing graduate studies at the same institution. She has been affiliated with Ahn Eunmi Company and Lee Hye Kyung & ISUM Dance Company. Additionally, she secured a bronze medal at the 2012 National Newcomer Dance Competition.

손안에 공간

Space in Hands

아티스트 오예민
러닝타임 10분

Artist Ye-min Oh
Running Time 10min

[작품소개]

어떤 사람들은 우주가 신에 의해서 움직인다고 생각하는 반면, 어떤 사람들은 무작위(임의)에 의해서 움직인다고 생각한다. 자연은 무작위로 규칙이 없어 보일 수 있지만, 실제로 자연적 법칙 혹은 물리적인 법칙에 존재하고 움직인다. 심리학적 현상으로 인해 인류는 이런 법칙을 인격화하여 “신”이라는 존재를 만든 것 일 지도 모르고, 어쩌면 실제 “신”이라는 존재에 의해 우주가 움직이는 것일 지도 모른다. 이 작품은 가상의 존재 혹은 법칙을 연주자의 “손”에 의해서 형상화시키고, 연주자 손의 움직임에 의해서 소리가 공간화 되는 작품이다. 돔 형태의 100개 가량의 채널과 스피커를 가진 음향 시스템인 Meyer Constellation System을 위해서 작곡되었으며, Cinema for Ears 2014 in LSU, NIME2015, ICMC2016, SICMF2017에서 연주되었다. 오늘 연주에서는 4개의 채널에서 시도해보고자 한다.

This piece delves into the philosophical debate on the guiding force behind the universe: is it propelled by a divine entity or does it function through randomness? While nature might seem chaotic and arbitrary at first glance, it adheres to established natural and physical laws. This adherence could be human psychological constructs personifying these laws into the concept of “God” or perhaps a genuine divine presence that orchestrates the cosmos. This composition brings this virtual entity or law to life through the “hands” of the performer, converting sound into spatial dimensions in tandem with the performer’s hand movements. Crafted for the Meyer Constellation System - a dome-shaped audio setup boasting approximately 100 channels and speakers - this work has been showcased at events like Cinema for Ears 2014, NIME2015, ICMC2016, and SICMF2017. Today’s rendition will be executed with a four-channel configuration.

[아티스트 소개]



오예민은 새로운 예술적 표현을 위하여 전자기기를 이용한 다양한 접근법을 연구를 하는 작곡가, 교육자, 연구자이다. 현재 한국전자음악협회 부회장이고, 상명대학교 뮤직테크놀로지 학과 교수로 재직중이다.

Ye-min Oh, a composer, educator, and researcher, delves deep into pioneering artistic expressions harnessing electronic tools. He currently holds the position of vice president at the Korean Society for Electronic Music and is a distinguished faculty member in the Music Technology Department at Sangmyung University.

4채널 테이프를 위한 “마이크로그리드” (2022) “Microgrid” for 4-ch. Tape (2022)

아티스트 이병무
러닝타임 10분

Artist Byung-moo Lee
Running Time 10min

[작품소개]

시간을 일정 간격으로 나누어 그 사이에 소리를 배치하는 것은 음악에서 오래된 관습이다. 그러한 일정 간격이 가청주파수 영역까지 줄어들면 음높이가 된다. 음높이 영역과 그보다 조금 넓은 간격의 미세 영역은 많은 흥미로운 현상들을 만들어낸다. 특히 미세 영역을 거시 영역인 것처럼 다루게 되면 흔히 듣는 소리와는 다른 결과들을 얻어낼 수 있다. 예를 들어, 악보의 마디마다 음악적 내용이 다르듯이, 미세한 격자마다 다른 소리들을 넣는 것이다. 이 곡에서는 매우 작은 길이의 격자로 시간을 나누어 그 격자마다 서로 다른 구조의 파형을 배치하는 것을 소리 합성의 주요한 방법으로 사용하였다. 너무 작은 격자로 인해 미세한 음색 변화는 일일이 감지될 수 없어 거시적인 단일 인상으로 표출되지만, 그 미세 영역의 변수들에 의해서 거시적인 결과물의 질감이 섬세하게 변화된다.

Music traditionally divides time into consistent intervals, placing sounds within them. When such an interval narrows to the audible frequency range, it manifests as a pitch. The realm of pitch and the slightly broader micro-interval region yield many captivating phenomena. Notably, approaching the micro-region as if it were a macro-region can yield unexpected auditory results. Just as different musical content fills each bar in a score, diverse sounds could inhabit each minute grid.

In this piece, the principal sound synthesis technique involves fragmenting time into minuscule grids, assigning waveforms of varied structures to each. Due to the grid's diminutiveness, nuanced timbral shifts aren't discerned individually but emerge as a singular overarching impression. However, the broad texture undergoes subtle changes influenced by the variables within the micro-region.

[아티스트 소개]



이병무는 서울대학교 음악대학 작곡과를 졸업한 후 독일 에센에 위치한 폴크방 국립 예술대학 작곡과에서 학업을 이어갔다. 국내외 다양한 작품 활동을 펼치고 있으며, 현재 한국예술종합학교 음악원 작곡과 부교수와 한국전자음악협회 회장을 겸하고 있다.

Byung-moo Lee pursued his studies in composition at Seoul National University's Music College and later at Folkwang University in Essen, Germany. He has graced various concerts and festivals worldwide. Currently, he serves as an associate professor at the Korea National University of Arts and is the chair of the Korea Electro-Acoustic Music Society.

‘짧아짐 V’ for Violin and Live audio-visual media

‘Shortening V’ for Violin and Live audio-visual media

아티스트 임승혁
러닝타임 10분

Artist Seung-hyuk Lim
Running Time 10min

[작품소개]

‘Delay가 짧아짐’이라는 아이디어로 작곡된 다섯 번째 작품이다. 전자음악에서 지연(delay)은 소리나 영상이 녹음, 녹화되고 다시 재생되는 과정을 뜻하며, 재생되는 속도, 음량, 횟수 등을 제어할 수 있다. 이 곡에서는 큰 단위의 지연을 시작으로 점차 짧아지며 반복해서 재생되는데, 그 지연되는 단위가 곡 전체의 형식을 결정짓는다. 소리와 영상은 모두 실시간으로 제어된다.

The fifth composition revolves around the concept of “reducing delay.” In electronic music, “delay” denotes the interval between recording or playback of audio or video. This composition allows real-time manipulation of speed, audio intensity, and playback iterations. It begins with extended delays, progressively transitioning to shorter intervals as the piece unfolds.

[아티스트 소개]



임승혁은 추계예술대학교와 독일 자브뤼켄 음악대학에서 작곡을, 독일 쾰른 음악대학에서 전자음악 작곡을 수학하였으며, 박인호, 테오 브란트뮐러, 미하엘 바일을 사사하였다. 현재 ISCM, ACL-Korea, 창악회, 한국전자음악협회 회원으로 활동 중이다.

Seung-hyuk Lim, a native of Korea, acquired his Bachelor’s degree in music composition from Chu-Gye University of the Arts in Seoul. He furthered his education with a Konzertexamen in instrumental composition from the University for Music Saarbrücken and a Master’s in electronic music composition from the University for Music in Köln. Guided by the tutelage of Prof. In-ho Park, Theo Brandmüller, and Michael Beil, he now imparts his knowledge as a lecturer in music composition at various Korean universities.



리-제너레이티브:: 모프()

일시 10.25.(수)-11.11.(토) 10:00-18:00
장소 시연장 D
아티스트 워릭 차이, 블레어 코(사운드 디자이너)
협력 대만당대문화실험장(C-LAB)

Re-Generative:: morph()

Date 10.25.(Wed)-11.11.(Sat) 10:00-18:00
Venue Studio D
Artists Warrick TSAI, Blair Ko (Sound Designer)
Collaboration C-LAB(Taiwan Contemporary Culture Lab)

[작품소개]

<리-제너레이티브(Re-Generative)>는 제너레이티브 아트(generative art)를 통해 반응 확산과 만화경과 같은 고해상도 알고리즘을 활용하여 대만당대문화실험장(C-LAB)의 테크놀로지 미디어 플랫폼의 정수를 담은 작품이다. C-LAB의 기술감독 워릭 차이(TSAI Chi-Hung)와 사운드 아티스트 블레어 코(Blair KO)의 협업으로 3년간 업데이트(Update), 무빙(Moving), 라이브(Live)라는 각기 다른 이름으로 기술적 개성을 가진 작품 형태로 발전해왔다.

<리-제너러티브:: 모프(>)는 반응 확산을 핵심으로 구체가 아닌 아트코리야랩 공간을 위하여 새롭게 제작하였다. 상호작용과 이머시브 경험을 제공하기 위하여, 작가는 사운드와 이미지를 재창조한다. 핸드폰을 활용하여, 관람객은 전시장 입구에서 소리와 이미지의 관계를 관측할 수 있으며, 이 경험은 전시장 내부까지 이어진다.

Drawing inspiration from the realm of Generative Art, “Re-Generative” leverages advanced algorithms, specifically Reaction Diffusion and Kaleidoscope. This art direction embodies the core philosophy of the C-LAB Technology Media Platform. A collaborative brainchild of artist Warrick TSAI, the head of C-LAB R&D planning team, and sound artist Blair Ko, the project has undergone a metamorphic journey over three years. It has taken on various identities and technical adaptations, including “Update,” “Moving,” and “Live.”

Re-Generative:: morph() is rebuilt in a non-spherical space, Arts Korea Lab, with reaction diffusion as the core. In order to provide an interactive and immersive experience, the artist recreates the sound and the image. Via mobile phones, the audiences observe the relationship between sound and images at the exhibition entrance, and they continue the immersive experience in the exhibition space.

[아티스트 소개]

워릭 차이(Warrick TSAI)



엔지니어에서 뉴미디어 아티스트로 변모한 작가로 대만 국립예술대학에서 뉴미디어아트 석사를 취득했다. 윈노워크(WINDOWORK)의 공동 창업자이자 대만 C-LAB 퓨처비전랩의 기술감독으로 활동하고 있다. 워릭 차이는 아날로그와 디지털 신호의 다양한 결합에 집중하여 시스템 통합, 시스템 디자인, 제너레이티브 아트, 오디오/비주얼 설치 등에 특화되어 있다. 또한, 그는 다양한 기술 포맷을 활용해 미디어 사이의 가능성을 탐구한다.

Warrick TSAI

With a background in information engineering, Warrick TSAI earned an MA in New Media Art from Taipei National University of Arts. As a co-founder of WINDOWORK, he serves as the technical director at FUTURE VISION LAB, a division of C-LAB Technology Media Platform. Passionate about merging the realms of analog and digital signals, TSAI’s expertise lies in system integration, design, generative art, and audio/visual installations. He is continuously exploring the possibilities that different media can offer through diverse technical formats.

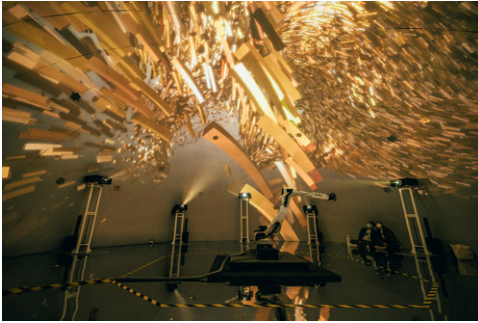
[단체 소개]

C-LAB

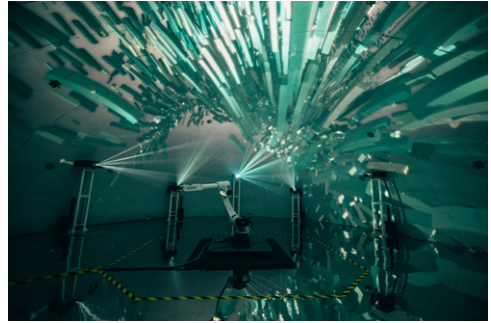
2018년에 설립된 대만 현대 문화 연구소(C-LAB)는 다양한 예술 실험을 촉진하는 문화 허브이다. 대만 리빙 아트스 재단(Taiwan Living Arts Foundation)이 관리하고 문화부와 제휴를 맺은 C-LAB은 대중, 문화 전문가, 기술 혁신가 및 애니메이션 제작자를 연결하고 있다. 이를 위해 협업을 원하는 창작자와 기업에 캠퍼스를 개방해 역동적인 예술협업을 이끌어 내고 있다. 또한 다양한 전시회, 공연, 공개 행사를 기획하고 있으며, 문화적 실천과 혁신에 대한 미래 지향적인 전략을 개발하고 있다.

C-LAB

Founded in 2018, the Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) serves as a progressive hub for cultural exploration. Managed by the Taiwan Living Arts Foundation and partnered with the Ministry of Culture, C-LAB actively bridges the gap between the public, cultural professionals, tech innovators, and animation creators. By opening its campus for collaborative ventures, C-LAB aims to harness and elevate the dynamism of the arts. Through its curated exhibitions, performances, and public events, it continues to foster and embody a forward-thinking approach to cultural practice and innovation.



Re-Generative_moving() © LIN Hsuan-Lang



Re-Generative_moving() © LIN Hsuan-Lang



Re-Generative_update() © CHEN Yu-Lo

회화의 역사: 아르테미시아 젠틸레스키

감독 쿠엔틴 다라스, 가엘 무흐
국가 영국

러닝타임 15분
제작 팻 레드 버드, 몽키 프레임 프러덕션
아르테미시아 젠틸레스키
프로듀서 샬롯 미켈보그, 가엘 무흐
내레이션 세리스 매튜스
시나리오 가엘 무흐
애니메이션 쿠엔틴 다라스

(Hi)story of a Painting: The Light in the Shadow

Director Quentin Darras, Gaëlle Murre
Country UK

Running time 15min
Production A Fat Red Bird and Monkey Frame Production
Artemisia Gentileschi
Producer Charlotte Mikkelsen, Gaëlle Murre
Narration Cerys Matthews
Writer Gaëlle Murre
Animator Quentin Darras

[작품소개]

세리스 매튜스(Cerys Matthew)가 내레이션을 맡은 VR 시리즈 <회화의 역사 : 아르테미시아 젠틸레스키>는 오늘날 가장 유명한 바로크 예술가 중 한 명인 아르테미시아 젠틸레스키의 특별한 이야기를 탐구한다. 우리는 작품을 통해 여성이 사실상 아무런 권리도 누리지 못하는 당대 유럽에서 아르테미시아가 가장 유명하고 수요가 많은 화가들 중 한 명이 되는 여정을 따라간다. 아르테미시아는 일생 동안 자신을 후손들을 위한 이미지로 그려냈으며, 이 이야기는 그녀가 어떻게 역경을 맞서 일어섰고 오늘날 우리의 상상력을 계속해서 사로잡는가에 관한 것이다.

A latest episode of VR Series (Hi)Story of a Painting: the Light in the Shadow, narrated by Cerys Matthews, explores the extraordinary story of one of today's most celebrated Baroque artists: Artemisia Gentileschi. We follow her journey as she navigates a world where women have virtually no rights, and becomes one of Europe's most celebrated and in-demand painters of her time. Artemisia painted herself into posterity within her own lifetime – this story is about how she rose up against the odds and continued to capture our imaginations today.

[감독소개]

가엘 무흐 Gaëlle Murre



런던에서 활동하고 있는 가엘은 선댄스 영화제, SXSW 등 여러 국제 영화제에 초청되었으며, 이머시브 부문과 영화 부문에서 작가로서 수상한 이력이 있다. 2021년 유로페스트XR에서 가장 촉망받는 크리에이터로 선정되었으며, 창작과 교육 분야에서 활발한 활동을 이어가고 있다.

Gaëlle Murre is a filmmaker based in London. She has been invited to several prestigious international film festivals, including Sundance, SXSW, Venice Production Bridge, Series Mania, and LSFF alum. She has garnered accolades in both the immersive and traditional film categories. In 2021, EuropefestXR recognized her as the most promising creator. Gaëlle remains prolific in her creative pursuits and is also deeply involved in educational endeavors.

쿠엔틴 다라스 Quentin Darras



아역배우로 활동하다 애니메이션 업계로 뛰어들어 10년 넘게 2D와 3D 애니메이터로서의 경력을 성공적으로 쌓아가고 있다. 닌텐도와 혼다의 작품을 만들었으며, 그의 VR 애니메이션 작품인 <회화의 역사: 아르테미스 젠틀레스키>는 SXSW에서 심사위원 특별상을 수상하였다.

A former child actor, decided to move beyond the camera to become an Animator and Director. He has been working in the 2D and 3D animation industry for over 10 years on movies, commercials and games and has worked as lead animator on international commercial campaigns for clients such as Nintendo and Creative Directing Blast's 2018 ad campaign. Quentin has worked on immersive commercial projects for Honda and Octonauts, and in 2020, he co-created the VR animated series (Hi)Story of a Painting. The first episode premiered at SXSW 2021 and the second episode is also in official selection at SXSW 2022.

[주요연혁]

- 2022. SXSW 심사위원 특별상 수상
- 2022. 부천국제판타스틱영화제 비온드 리얼리티 초청
- 2022. 베니스 영화제 이머시브 부문 초청
- 2022. SXSW Premiered, Special Jury Recognition Award
- 2022. BIFAN Beyond Reality
- 2022. Venice Immersive



감옥의 새

감독	토마 빌푸
국가	프랑스, 벨기에
러닝타임	31분
제작	디지털 라이즈
프로듀서	프랑소와 클레인, 그리젤다 곤잘레스 젠틀
각본	토마 빌푸
편집	풀피오 왈로니아
음악	시릴 마르체쇼
프로덕션 디자인	프레드 레무자
배급	아스트리아

Jailbird

Director	Thomas Villepoux
Country	France, Belgium
Running Time	31min
Production	Digital Rise
Producer	Francois Klein, Griselda Gonzalez Gentile
Screenwriter	Thomas Villepoux
Editor	Poolpio Wallonia
Music	Cyrille Marchesseau
Production Design	Fred Remuzat
Distribution	ASTREA

[작품소개]

브와-카이만 감옥은 현대의 지옥과도 같다. 하지만 그곳에 수감된 펠릭스는 언제나 행복해 보인다. 비록 종신형을 선고 받았지만 회개한 후로 펠릭스는 내면의 평온을 찾은 것 같다. 하지만 수감 감독들에게는 수감자들은 자신들의 행위에 대한 벌을 받으며 속죄하고 고통을 극복하기 위해 힘들게 시간을 보내야 한다고 생각하는 것 같다. 그제 감옥의 규칙이기 때문이다. 물론 펠릭스도 그 예외는 아니다. 그렇지만 펠릭스는 매일밤에 자신의 눈이 몸 밖으로 나와 꿀벌처럼 날개를 펴고 어디든지 자유롭게 세계를 여행한다고 한다. 감방 안에서 펠릭스는 자유인인 셈이다.

Felix, the prisoner, is always happy. He was sentenced to life in prison, but after repenting, Felix seems to have reached a state of peace. However, for the warden, the prisoners are there to serve their sentence. In order to overcome the pain, to atone, Felix must also endure his time like everyone else. That's the rule. In the meantime, every night Felix's eyes crawl out of his body and spread their wings like bees, and he travels the world freely wherever he wants. In his cell, Felix is a free man.

[감독소개]

토마 빌푸 Thomas Villepoux



파리의 유명한 루이스 루미에르 영화학교 출신인 토마는 창의적인 프로듀서, 시나리오 작가 및 감독으로서 새로운 이머시브 콘텐츠 제작 전문가다. 그는 먼저 영화사로 시작하여 곧 이머시브 테크놀로지에 집중하게 되었으며, BINOCLE 및 ANGENIEUX와 같은 회사들을 위해 스테레오그래퍼 및 3D 컨설턴트로 일해왔다. 2012년에 프랑스에서 가장 큰 VR 스튜디오로 성장한 DV 그룹의 가상현실 부서에 합류했고, 2016년에는 새롭게 설립된 오리지널 콘텐츠 제작 부서의 멀티미디어 콘텐츠의 책임자가 되었다. 그는 새로운 재능을 위한 뉴미디어 개발 실험실인 DIGITAL RISE의 창작 감독 및 공동 창립자이면서 많은 영화제에서 수상을 하였다. 그는 입체 영상과 VR에 관한 교사 및 강연자로도 활동하고 있다.

Graduate of the famous Louis Lumiere cinematography school in Paris, Thomas is a creative producer, scriptwriter, and director specialized in new immersive technologies. He first starts as a cinematographer, and soon focuses on immersive technologies. He became a stereographer and a 3D consultant for companies like BINOCLE and ANGENIEUX. In 2012 he joined the Virtual Reality department at DV group, which will soon grow to be the biggest VR studio in France, and then became Head of Immersive content in the newly created original content production department in 2016. He is creative director and co-founder of DIGITAL RISE, a new media development lab for new talents. His awards include stereography excellence (The Builder's Challenge, Gabin), best VR experiences (GMF, La tentation de Saint Antoine, The Real thing, Jailbirds), best VR stereography (Mechanical Souls) and best Immersive (Mandala : A Brief Moment in Time).

[주요연혁]

2023. 부천국제판타스틱영화제 비욘드 리얼리티 초청(전체 에피소드)

2023. SXSW 초청(전체 스토리)

2021. 트라이베카 영화제 초청(1번째에피소드)

2021. 뉴이미지 영화제 초청 (1번째에피소드)

2018. 양시 국제애니메이션 영화제 시나리오상 수상 (1번째에피소드)

2023. BIFAN Beyond Reality(Full Story)

2023. SXSW(Full Story)

2021. Tribeca Festival(1st Ep)

2021. New Images Festival(1st Ep)

2018. Annecy Festival Best Screenwrite Award (1st Ep)



감독의 새

패치 월드

감독 개드 힌키스
국가 스위스

러닝타임 이용자에 따라 다름
프로듀서 에도 푸이유
아트 디렉터 멜로디 무세
테크 디렉터 알렉세이 사라풀로프

Patch World

Director Gad Hinkis
Country Switzerland

Running Time Varies depending on the user
Producer Edo Fouilloux
Art Director Mélodie Mousset
Technical Director Aleksey Sarapulov

[작품소개]

버추얼 월드에서 음악 제작 및 퍼블리싱, 라이브 공연, 악기 및 다양한 라이브 인터랙티브 XR 콘텐츠를 제작할 수 있는 XR 크리에이티브 툴로 로블록스, 마인크래프트, 렉룸과 같은 게임화된 월드 제작 플랫폼처럼 패치 월드는 음악을 위한 게임, 제작도구, 플랫폼을 지향하고 있다.

An XR gamified creative tool designed for crafting and publishing music, hosting live shows, constructing virtual worlds, instruments, and a range of live interactive XR content. Drawing inspiration from gamified world-creation platforms like Roblox, Minecraft, and RecRoom (the first VR unicorn) — some of the world’s most popular games — we aim to offer a similar experience specifically tailored for music, merging a game, a creation tool, and a platform into one.

[감독소개]

개드 힌키스 **Gad Hinkis**



스위스를 대표하는 메타버스 콘텐츠 기업인 패치 XR의 공동 창업자로 국제 영화제와 각종 이벤트에서 패치 월드의 라이브 퍼포먼스 및 케이스 스터디 강연 활동을 활발하게 진행하고 있다.

Co-founder of Patch XR, Switzerland’s leading metaverse content company. He actively presents live performances and case study talks on Patch World at international film festivals and events.

[주요연혁]

2023. Fast Company - VR/AR 업계의 혁신 기업 Top 10 선정

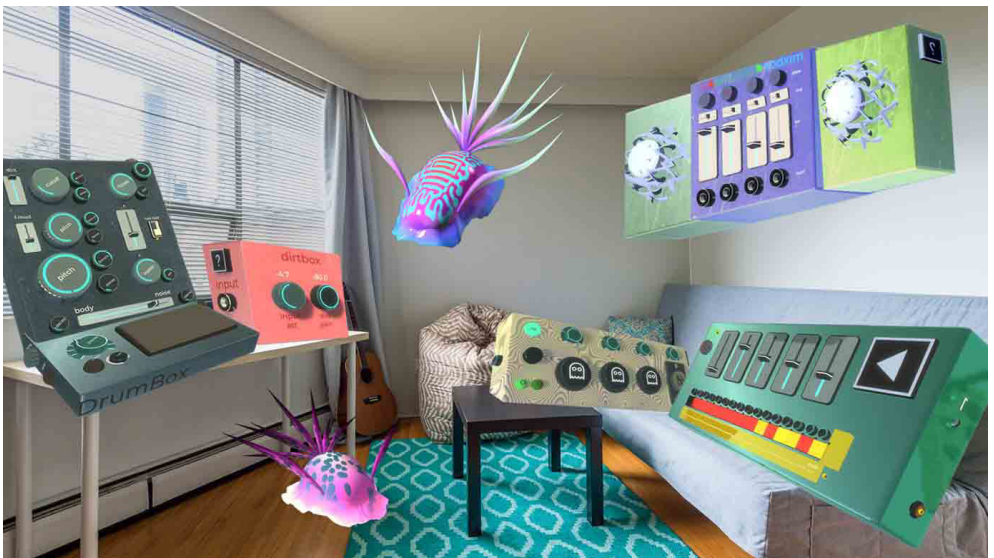
2023. Auggie Awards - 주목할 만한 스타트업 선정

2022. Abbey Road Studios - 21개의 주목할 기업에 선정

2023. Top-10 Innovative Companies in VR/AR - Fast Company

2023. Startup to watch - Auggie Awards

2022. 21’ Companies to watch - Abbey Road Studios



패시 월드

기획전시 <솔라비전> Exhibition <Solar Vision>

솔라비전

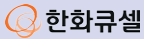
일시 10.25.(수)-11.11.(토) 10:00-18:00

장소 시연장 A (B1F), 소름 (6F) 외

기획자 이혜원

아티스트 김소라, 송호준, 서원태,
이동용, 최혜정,
윤수연, 노승복, 신판섭

후원



Solar Vision

Date 10.25.(Wed)~11.11.(Sat)

Venue Studio A(B1), Showroom(6F)

Planner Hyewon Lee

Artists Sora Kim, Hojun Song, Wontae Seo,
Dongyong Lee, Helen He-Jung Choi,
Suyeon Yun, Seungbok Roh, Pansup Shin

Sponsors



[기획의도]

기후 위기가 점점 자명해지는 시기에 성장한 MZ세대가 주도하는 솔라펑크의 세계관을 기반으로 한 전시다. 동시대 대다수의 펑크들과 마찬가지로 환경문제를 중심으로 미래를 상상하는 솔라펑크는 인류가 더 이상 지구를 파괴하지 않는다는 합의에 도달한 이후의 세상을 전제하며 재생에너지를 중심으로 삶이 재편성된 녹색 가득한 미래를 꿈꾼다.

<솔라비전>의 참여자들은 기후 파국 시나리오가 소환하는 어두운 미래가 아니라 솔라펑크들이 그리는 푸른 미래가 현재를 추동한다면 달라질지도 모르는 영역들을 탐색한다. 인공지능, 나노공학, 재생에너지 기술, 저탄소 재활용 공법 등 다양한 기술을 활용하는 이들의 관심은 태양광 발전소, 분리수거 액션 게임, 의류폐기물로 만든 가구, 전기 없이 작동되는 나노제습기, 물 제조기를 장착한 트레킹 배낭, 인공지능 커뮤니티의 집단지성으로 작동되는 기후 대화방 등으로 구현된다.

물질적인 소비와 에너지 소모의 최소화를 추구하는 이 전시는 지상 6층과 지하 1층에 분산되어 있다. 솔라 시티, 환경 게임방, 벌집이 된 옷장, 트윈트리 노이즈 등으로 구성되는 6층 전시는 태양광 전기라는 동일한 에너지원으로 연결된 솔라펑크의 세계이다. 반면에 그리드를 통해 전력을 공급받는 지하 시연장A는 인공지능의 집단지성이 이끌어가는 사이버펑크의 세계다.

[Curatorial Intention]

The <Solar Vision> is rooted in the worldview of Solarpunk, the punk culture of MZ generation who came of age in the midst of a rapidly intensifying climate crisis. Standing apart from many contemporary punk movements, Solarpunk imagines a future deeply embedded in environmental consciousness. It envisions a post-agreement world where humanity has collectively pledged to cease its harm to Earth, transitioning to a vibrant, green society powered by renewable energy. A future most of us yearn for.

In <Solar Vision>, participants navigate a world inspired by the optimistic, blue-sky projections of Solarpunk, rather than the grim prophecies of environmental catastrophe. Harnessing a range of technologies—from artificial intelligence and nanotechnology to renewable energy solutions and sustainable recycling techniques. Featured exhibits include solar energy hubs, an action game for recycling, furniture artfully created from discarded clothing, cutting-edge nano-dehumidifier inspired by water-absorbing mechanism of peacock moss, and climate-centric chat rooms facilitated by the collective intelligence of AI networks.

Spanning in two different floors, 6th and B1, this exhibition made efforts to minimize the material and the energy consumption. The 6th floor stands as a testament to the Solarpunk ethos, boasting installations such as the Solar Cities, Environmental Game Room, Bee Closet, and Twin Tree Noise. These exhibits are not only thematically intertwined but are also powered by a singular energy source: solar electricity. In a contrasting environment, the underground Demonstration Area A, reliant on traditional grid power, introduces visitors to the Cyberpunk universe, a space governed by the collective prowess of artificial intelligence.

[기획자]

이혜원 Hyewon Lee



미술사를 공부하고, 학생들을 가르치며, 지속적인 공부와 시민적인 실천의 일환으로 전시를 기획한다. 2009년, 우연한 계기로 시작된 물 문제에 대한 관심이 점진적으로 땅, 공기, 식량문제로 이어지면서 환경문제가 연구의 주된 관심사가 되었다. 주요 기획으로는 2014년 <워터스케이프: 물의 정치학>, 2017년 <준비족 연대가: 재난에 대처하는 법>, 제1회 서울도시건축비엔날레 <식량도시: 서울에서 먹고, 마시고, 숨쉬기>, 2021년 캠페인형 공공미술 <기후시민 3.5>이다.

She is an art history professor based in Seoul. A fortuitous spark in 2009 around water concerns broadened over time, encompassing the domains of land, air, and food. This expanded horizon cemented environmental issues as the epicenter of her research. Key projects include

<Waterscapes: The Politics of Water> in 2014, <Chronicles of a Prepper> and <Urban Foodshed> in 2017, and <Climate Citizen 3.5>, a public art project as an environmental campaign in 2021

방구를 참아라 & 노인과 바다 플라스틱

The Old Man and the Sea Plastics & Hold Your Fart, mobile game, 2021

프로그래머, 그래픽 디자이너, 음악과 등과 협업으로 제작한 코믹 환경게임 두 개로 구성된다. 사람, 동물, 나무, 꽃 등 생태계의 다양한 구성원들이 캐릭터와 에셋으로 등장하는 <방구를 참아라> 게임은 탄소배출 저감에 대한 개인의 책임을 이야기하며 자발적, 중독적인 환경운동의 가능성을 제안한다. <노인과 바다 플라스틱>은 랜덤하게 쏟아져 내리는 해양쓰레기들 중에서 페트병을 골라내야 하는 보리수거 액션 게임으로 환경파괴에 대한 기업과 기관의 책임을 강조한다.

Unveiling a duo of humorously crafted environmental games, this project is a collective endeavor involving programmers, graphic designers, and musical maestros. In “<Hold Your Fart>”, players encounter an eclectic mix of ecosystem inhabitants — humans, fauna, and flora alike. This whimsical gameplay serves as a reflection on our individual duty to limit carbon emissions, propelling the idea of an engaging yet purpose-driven eco-activism. Meanwhile, “<The Old Man and the Sea Plastics>” positions players amidst a torrent of descending marine debris, tasking them with singling out plastic bottles. Through this interactive narrative, the game underscores the pivotal role of corporate and institutional entities in environmental conservation. Both games, lighthearted in nature, deeply resonate with the urgency of our global eco-challenges.

송호준 Hojun Song



송호준은 오픈소스 인공지능, 컴퓨터의 압축 기능을 방해하는 몸부림 퍼포먼스, 수질을 측정하는 오리 로봇, 중독성 환경운동 게임 등 하드코어 엔지니어링부터 멀티미디어 콘텐츠 기술과 로봇공학까지 다양한 테크놀로지를 활용하는 작업을 해왔다. 개그 코드가 탑재되어 예술과 기술의 만남에 내포된 부조리함을 오히려 부각시키는 그의 작업은 대부분 일상적인 사안에서 출발하고, 미술 시스템 안에서 보다는 일상생활 속에서 더 잘 작동하는 작업을 추구한다.

Hojun Song has worked on a diverse range of technologies, spanning from intricate engineering feats to multimedia content technology and even robotics. His groundbreaking projects include open-source satellites, performances that challenge a computer’s compression capabilities, duck robots dedicated to water quality assessments, and engaging environmental fitness games. Infused with a unique blend of humor and incisive commentary on the often surreal intersection of art and technology, Song’s creations are rooted in everyday concerns. Rather than being confined to the traditional art ecosystem, his works poignantly address the artist’s aspiration for art that resonates more profoundly in daily life.



벌집이 된 옷장

Bee Closet, installation, 2023

이동용은 의류폐기물을 재활용한 합판으로 전망대를 제작하여 6층 창밖을 향해 설치한다. 지난 수백 년 동안 대한민국 정치, 문화의 중심이었던 서울 구도심의 놀라운 경관을 조망하며 기후 위기가 변화시킬 서울의 미래에 대해 생각하는 공간이 되기를 기대한다. 이 전망대는 21세기의 시작과 함께 전 세계적으로 확산되었고, 2022년 봄부터 한국에서도 심각한 문제로 대두된 꿀벌의 집단 실종 사태가 생태계에 야기할 문제를 환기시키기 위해 벌집 모양으로 만들었다. 의류폐기물 합판으로 만든 평상, 책상, 의자 등 이 전시에 사용되는 집기 일체도 작가가 디자인했다.

Dong-yong Lee installs an innovative observatory constructed from plywood repurposed from clothing waste. Perched on the 6th floor and oriented outward, it offers viewers a captivating panorama of Seoul's historic city center—a place that has anchored Korean politics and culture for centuries. While soaking in the vistas, visitors are encouraged to contemplate Seoul's future in the face of the impending climate crisis.

Echoing global concerns at the onset of the 21st century, the observatory's design emulates a beehive, drawing attention to the alarming decline in bee populations, an ecological crisis that gripped Korea starting in the spring of 2022. Highlighting the significant repercussions of such an ecological disturbance, the Bee Closet underscores the intricate balance of nature.

Furthermore, every piece of furniture gracing this exhibition—be it benches, desks, or chairs—has been thoughtfully crafted from plywood reclaimed from medical waste, bearing the unique touch of the artist's design.

이동용 Dongyong Lee



지난 몇 년 동안 이동용의 작업은 금속, 나무, 돌 등 단단한 재료를 사용하는 조각 작업에서 도시의 확장으로 인해 서식지를 잃는 벌, 나비, 새 등 생태계 주요 구성원들의 생존을 돕는 공간을 만드는 작업으로 변화했다. 베니스 비엔날레 한국관, 서울시립미술관, 여의도 샛강 생태공원 등지에 새들의 놀이터와 고독성 벌들을 위한 집들을 설치했다.

Over the past few years, Dong-yong Lee's work has shifted from making sculptures with hard materials like metal, wood and stone to creating spaces that help the survival of key members of the ecosystem, such as bees, butterflies, and birds, who are losing their habitat due to urban expansion. His bird playgrounds and abodes for solitary bees have graced esteemed venues such as the Korean Pavilion at the Venice Biennale, the Seoul Museum of Art, and the Saetgang Ecological Park in Yeouido.

솔라시티

Solar Cities generated by Midjourney, 2023

건축가 김소라는 이미지 AI 미드저니를 이용하여 솔라펍크들의 도시를 설계하는 실험을 한다. 때로는 전혀 예측하지 못한 엉뚱한 결과로 드러나기도 하는 건축가와 인공지능의 대화가 만들어낸 미래 도시들의 모습이 6층 아카이브룸 및 전시장 곳곳에 분산 설치된다.

Architect So-ra Kim employs the Image AI Mid-Journey tool in her innovative design experiments for Solarpunk-inspired cities. The collaboration between Kim and artificial intelligence sometimes leads to surprising and imaginative outcomes. These conceptual visions of future urban landscapes are showcased across the 6th-floor archive room and multiple exhibition areas.

김소라 Sora Kim



건축가 김소라는 작은 건물의 재활용과 공동체 활성화를 위한 공간 설계에 관심이 있고, 한국의 특수성을 반영한 아동과 청소년 교육 공간에 대해 연구해왔다. 주요 설계 프로젝트로는 서울과학고등학교 도서관, 재현고등학교 교실, 불암고등학교 휴게공간, 휘경동 공유주택과 어린이도서관, 춘천예술촌, 동면마을회관 등이 있다.

Architect So-ra Kim has a keen interest in the design of spaces for the recycling of small buildings and the revitalization of communities. She has extensively researched educational spaces for children and adolescents, reflecting Korea's unique characteristics. Her primary design projects include the library at Seoul Science High School, classrooms at Jaehyun High School, relaxation areas at Bulam High School, shared housing and children's library in Hwiyeong-dong, Chuncheon Arts Village, and the Dongmyeon Community Center.



이끼와 딱정벌레가 정수기와 무슨 상관이지?

Moss and Beetles have Something to Do with water purifiers.

한국기계연구원의 나노융합장비 연구부는 이끼의 수분흡수 능력, 딱정벌레의 등껍질과 벼잎의 패턴의 패턴 등을 모방한 나노표면을 개발하여 일상적으로 사용하는 가전제품에 적용함으로써 에너지 효율을 현저하게 높이는 연구를 하고 있다. 이번 전시에는 다양한 나노표면 샘플, 이끼의 수분흡수 능력을 모방한 제습기, 나노표면 테스트 키트, 수도와 연결하지 않고도 제습기에 모이는 물을 정수하여 마실 수 있는 정수기 등을 선보인다.

The Nano Convergence Manufacturing Systems Research Division at the Korea Institute of Machinery & Materials is innovating ways to boost energy efficiency in common household appliances. By ingeniously harnessing nature's designs, they've developed nano-surfaces inspired by the moisture-absorbing qualities of moss, the intricate patterns of beetle exoskeletons, and the textures of rice leaves. This exhibition showcases an array of these nano-surface samples. Also on display are dehumidifiers, designed by leveraging the moss's moisture absorption prowess, nano-surface testing kits, and advanced water purifiers. These purifiers efficiently treat water collected in dehumidifiers, eliminating the need for a direct water line connection.

한국기계연구원 나노융합장비연구부



‘상상 속의 첨단기술을 희망을 주는 기술로 만드는데 앞장서는’ 한국기계연구원 산하 나노융합장비연구부는 지속가능한 삶을 위해 자연을 모방한 나노표면 제품과 생체모사 스마트 센서를 개발하고 있다. 이 연구팀은 연잎의 물 튕김 현상을 모방한 자기세정 신소재를 개발하여 태양광 모듈에 적용하는 실험을 하고 있다. 이 기술은 건물일체형 태양광 발전시스템의 상용화를 앞당길 것으로 기대된다.

Nano-Convergence Manufacturing Systems Research Division, Korea Institute of Machinery & Materials

“Leading the transformation of cutting-edge technologies from imagination to hope-inspiring innovations,” the Nano-Convergence Manufacturing Systems Research Division under the Korea Institute of Machinery & Materials is developing nano-surface products inspired by nature and biomimetic smart sensors for a sustainable future. A solar module incorporating a self-cleaning nano-surface, which mimics the phenomenon of lotus leaves repelling water, is expected not only to significantly enhance efficiency but also to expedite the commercialization of building-integrated solar power systems.



트윈트리 노이즈

Twin Tree Noise, single channel, 7:43, 2023

영화감독 서원태는 트윈트리타워 A동의 내부공사 전과 후를 담은 영상과 공사 중에 발생한 소음에 화이트 노이즈를 씌운 사운드 작업을 제작한다. 모든 전자 장비와 매체에서 나타나는 화이트 노이즈는 균일한 전력 스펙트럼을 갖기 때문에 소음임에도 불구하고 소음으로 인식되지 않는다. 공사장의 소음을 화이트 노이즈로 바꾼 것은 과잉 소비의 파괴적 속성을 감추는 제도적, 수사학적 장치들과 유사한 방식으로 이 전시가 진행되는 공간 역시 상당한 탄소배출의 결과임을 상기시키기 위함이다.

Film director Won-tae Seo has created a video showcasing the interior of the Twin Tree Tower Building A both before and after renovations, accompanied by a sound piece that layers white noise over the noise produced during construction. While white noise, prevalent in all electronic devices and media, is technically a type of noise, it's not typically perceived as intrusive due to its uniform power spectrum. By converting construction noise into white noise, the intent is to draw a parallel with systemic and rhetorical devices that mask the destructive nature of overconsumption, highlighting that the venue of this exhibition is also a product of significant carbon emissions.

서원태 Wontae Seo



서원태는 대학과 대학원에서 구조주의 실험영화를 공부하고, 제도화된 관계성에 기인한 미시적인 심리변화를 다중시점의 서사로 풀어가는 영화를 만든다. 몇 년 전부터 환경문제가 그의 관심사 중 하나가 되었고, 다큐멘터리 제작방식에 기초한 실험영화 스타일로 지구사막화, 식량위기, 기업의 종자 독점 문제 등을 다루고 있다.

During his academic years, Wontae Seo immersed himself in structuralist experimental cinema. His films intricately weave multi-layered narratives that shed light on the subtle psychological dynamics arising from institutionalized interactions. Recently, he has turned his lens toward environmental challenges. Integrating documentary methods into his distinct experimental approach, Seo delves into critical issues like desertification, the looming food crisis, and corporate seed monopolization.



전시 에너지 다시보기

Rewinding the Exhibition Energy, installation, 2023

건축의 환경영향을 연구해 온 건축가 최혜정은 트윈트리A동의 전기도면과 전기 이동경로, 사용량, 전력 자립도 등을 토대로 전시공간에 개입하는 전시의 에너지 맵핑을 시도한다.

Architect Helen He-Jung Choi, renowned for her research on the environmental implications of architecture, endeavors to map the energy flow of the exhibition. She integrates insights from the electrical blueprints, electrical movement routes, consumption patterns, and energy autonomy of TwinTree Building A into the exhibition's design.

최혜정 Helen He-Jung Choi



건축가 최혜정은 뉴욕에서 다년간 주택설계와 공공 프로젝트를 하다가 서울로 이주했다. 건축재료와 생산 시스템에 대한 관심을 토대로 기후 위기에 대응하기 위한 건축적 환경에 대해 연구하고 있다. 2014년 광주디자인 비엔날레, 2017년 서울도시건축비엔날레 도시전 큐레이터를 역임했고, 2022년에는 <건축, 에너지 다시보기> 전시를 기획했다.

Architect Helen He-Jung Choi worked on residential designs and public projects in New York for several years before moving to Seoul. With a keen interest in building materials and production systems, she now researches architectural approaches to addressing the climate crisis. She was a curator for the Gwangju Design Biennale in 2014 and the Seoul Urban Architecture Biennale City Exhibition in 2017. In 2022, she curated the exhibition titled “Re-envisioning Architecture and Energy.”



<2073> 작가와의 대화, 공지능 기반 실시간 인터랙티브 미디어 “Conversation with ‘2073’ Author”, AI-based Live Interactive Media, 2023

이 작업은 텍스트, 이미지, 음성인식 기반의 다양한 인공지능들과 실시간으로 연동되는 두 인공지능이 주고받는 대화로 구성된다. 약 50년 후의 지구를 배경으로 한 소설로 국제적인 명성을 얻게 된 작가 dr.Habi와 그를 인터뷰하는 사회자 Q이다. 게임엔진이 제공한 공간에서 만난 두 인공지능의 대화는 소설의 내용에 대한 일반적인 질문과 답변에서 시작하여 기후환경의 변화로 인해 미래 세대가 겪게 될 문제들에 대한 심도 있는 논의를 이어간다. 관객도 이들 대화에 참여할 수 있다.

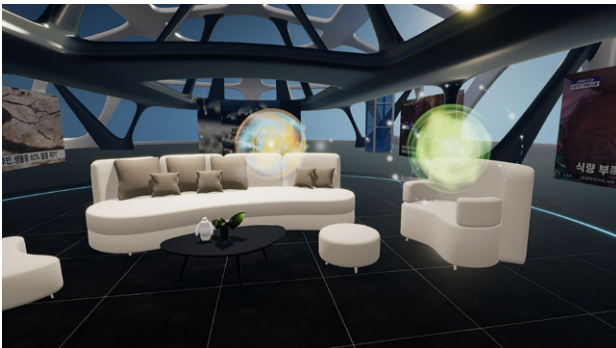
This installation presents a real-time interaction between two AI entities, seamlessly integrated with diverse AI systems rooted in text, imagery, and voice recognition. The narrative centers around a dialogue between the internationally recognized author, Dr. Habi, renowned for his novel depicting Earth approximately 50 years from now, and an interviewer AI named Q. Within a virtual environment crafted by a game engine, their discourse commences with general inquiries about the novel and gradually delves into profound discussions about the adversities future generations might confront due to climatic shifts. Audiences can also participate in these conversations.

노승복+심판섭 Seungbok Roh + Pansup Shin



2018년 홀로그램을 이용한 설치 작업을 계기로 협업을 시작한 작가 노승복과 컴퓨터 공학자 심판섭은 지난 몇 년 동안 인터랙티브 콘텐츠 기반의 다양한 미술 프로젝트를 함께 해왔다. 노승복은 대학에서 회화, 대학원에서 사진을 전공하고, 미디어 공학 박사 과정을 수료했다. 자신 혹은 다른 여성의 눈, 입, 피부 등 신체의 일부를 거대한 풍경으로 확대시키며 디지털 미디어의 낯선 시각성을 탐구해 온 작가는 최근 소멸된 신체의 사회, 경제, 문화적인 경관에 주목하는 작업을 하고 있다. 심판섭은 지식기반 추론 기술인 온톨로지와 데이터기반 감성분석 기술 전문가로 AI융합학에서 학생들을 가르친다. 마이크로 스피커 유닛과 동작주파수 필터링 시스템을 포함한 무선스피커 장치에 대한 다수의 특허를 보유하고 있다.

Initiating their collaboration in 2018 with a holographic installation, artist Seungbok Roh and computer engineer Pan-sup Shin have since undertaken numerous art projects centered on interactive content. Seung-Bok Roh, with an undergraduate major in painting and a graduate focus on photography, later completed a doctoral program in media engineering. Throughout his artistic journey, he has delved into the unfamiliar vistas of digital media, enlarging fragments of the body — his own or that of other women, such as eyes, lips, and skin — transforming them into expansive landscapes. Of late, his creative endeavors have concentrated on the societal, economic, and cultural contexts of ‘vanished’ bodies. Pan-sup Shin, specializing in ontology and data-driven sentiment analysis, imparts his knowledge to students in the Department of AI Convergence. He also boasts numerous patents in the realm of wireless speaker technology, encompassing micro speaker units and motion frequency filtering systems.



서울 솔라 비전

Seoul Solar Vision, single channel animation, 9,600x3,200mm, 2023

윤수연은 서울이 솔라펍크의 도시로 진화하는 모습을 사진 기반 애니메이션으로 구현한다. 작가는 자신도 모르게 솔라펍크의 비전을 실천하고 있는 두 할머니의 모습에 주목하며 그들의 등 뒤로 펼쳐진 도심의 경관을 서서히 변화시킨다. 그 과정에서 반려동물과 반려식물로 축소한 자연에 익숙한 MZ세대가 상상하는 미래의 서울이 할머니들이 경험했을 과거의 서울과 닮아간다.

Suyeon Yun shows Seoul's change into a Solarpunk city using photo animation. She focuses on two grandmothers who live out the Solarpunk ideas without realizing it. The city scene behind them slowly changes in her work. The MZ generation pictures a future Seoul with more pets and plants, making it look like the old Seoul the grandmothers remember.

윤수연 Suyeon Yun



윤수연은 대학과 대학원에서 사진을 공부하고, 오랫동안 전쟁, 난민, 군인을 중심으로 국가라는 상상의 공동체가 만들어 내는 부조리한 현장들에 주목해왔다. 그러나 기후 위기의 가속화로 땅, 물, 식량 등 공유자원을 둘러싼 전쟁이 더욱 빈번하고 치열해진 지난 10여 년 동안 전쟁난민과 기후난민과 이주 노동자의 경계가 지워지는 현상을 목격하면서 작업의 방향이 지역사회와 지구생태계 변방의 마이크로 공동체들로 확장되었다.

Suyeon Yun pursued her studies in photography at both undergraduate and graduate levels. For years, she has been deeply engaged with the unjust realities crafted by the imagined community of nations, primarily focusing on war, refugees, and soldiers. Yet, in the recent decade, as the climate crisis has intensified, leading to more frequent and severe conflicts over shared resources like land, water, and food, she observed a diminishing distinction between war refugees, climate refugees, and migrant workers. This realization steered her artistic vision towards exploring micro-communities situated on the peripheries of local societies and the broader global ecosystem.



<수퍼 테스트베드> 토크쇼 <Super Testbed> Talk Show

일시 10.27.(금) 13:00-15:00

Date 10.27(Fri) 13:00-15:00

장소 AKL 아고라(6F)

Venue AKL Agora (6F)

<수퍼 테스트베드>는 예술의 새로운 실험, 구현, 확산을 통해 예술 영역 확장을 지원하는 아트코리아랩 대표 프로그램입니다. 예술가에게 다양한 기술 실험 기회를 제공하고, 기술 진입 장벽을 낮춤으로써 창/제작 영역 확장 기회 제공을 목표로 합니다. 올해는 XR 메타버스, 이머시브 사운드, 프로젝션 맵핑, 인터랙티브 키네틱 4개 과정으로 구성되어 교육부터 프로토타입 제작까지 단계별 멘토링을 제공합니다. ‘<수퍼 테스트베드> 토크쇼’는 지원사업에 참여한 멘토, 멘티의 실험 및 교육을 공유하는 자리로 멘티들의 성장 과정을 살펴볼 수 있습니다.

<Super Testbed> is Arts Korea Lab’s flagship program designed to broaden the realm of art through novel experiments, implementation, and the spread of art. Our goal is to offer artists chances to explore a variety of technologies and to expand their creative and production horizons by reducing technological barriers. This year, the program is divided into four courses: XR Metaverse, Immersive Sound, Projection Mapping, and Interactive Kinetics, with a structured mentoring approach from training to prototype production. The ‘<Super Testbed> Talk Show’ serves as a platform to share the experiences and teachings of mentors and mentees involved in the support project, shedding light on the mentees’ developmental journey.



김보라 (XR 메타버스 LAB 참여)

김보라는 아트프로젝트보라 예술감독 및 안무자로 활동 중이다. 몸을 주제로 춤과 함께 장르와 공간의 개념을 허물며 몸에 대한 탐색을 지속해왔다. 현재의 관심은 몸의 확장으로부터 실재와 가상세계를 넘나드는 몸의 시간과 몸의 존재방식이다.

Bora Kim (Participating in XR Metaverse LAB)

Bora Kim is currently the artistic director and choreographer for Art Project Bora. She has consistently explored the body, breaking down genre and space concepts through dance, with the body as the primary subject. Her current focus is on the body's time and its presence, spanning both real and virtual worlds through the body's expansion.

*** 멘토 한마디**

가상세계와 함께 하고자 하는 예술적 자기 고찰에 대한 질문들이 우리의 시간에서 화두가 되었다. 작업들의 사례를 공유하며 그 경험들로부터 멘토링은 시작되었지만 어느새 우리는 예술에 대한 본질적인 담론을 빼 놓을 수 없다는 것을 알게 되었으며, 이러한 동시대적인 태도들은 그 과정과 함께하는 동료인 나에게도 힘이 되는 시간이었다.

*** A word from the mentor:**

Questions surrounding artistic self-reflection in the virtual world have become pertinent in our era. Mentoring began by sharing examples of our work derived from these experiences, but we quickly recognized that we couldn't ignore essential discourses about art. These contemporary perspectives empowered me, feeling like a guiding colleague throughout the journey.



장재호 (이머시브 사운드 LAB 참여)

장재호는 작곡가이자 미디어 아티스트이다. 그는 주로 컴퓨터 프로그래밍을 통하여 알고리즘을 만들고 이를 이용한 오디오비주얼 작품을 만든다. 한국예술종합학교 음악원 음악테크놀로지과 교수, 융합예술센터 센터장을 역임했다. 현재는 태싯그룹(Tacit Group)의 작가로서 작품 활동에 전념하고 있다.

Jaeho Chang (Participating in Immersive Sound LAB)

Jaeho Chang is a composer and media artist. He primarily designs algorithms via computer programming and produces audiovisual pieces using these algorithms. Previously, he was a professor of music technology at the Korea National University of Arts Conservatory and served as the director of the Convergence Arts Center. He is now focusing on his role as an artist for Tacit Group.

*** 멘토 한마디**

예술과 기술의 융합을 통한 창작은 형태 뿐 아니라 내용도 매우 다양해지고 그 수준이 높아지고 있다. 반면, 점점 복잡해지고 심화되는 기술은 예술가를 위한 더 영리한 교육과 실험의 체계를 필요로 한다. 아트코리아랩이 이러한 부분을 채워 주기를 기대한다.

*** A word from the mentor:**

The convergence of art and technology leads to creations that are diverse in both form and content, with increasing levels of sophistication. However, as technologies become more intricate and advanced, there is a growing need for a more intuitive system of education and experimentation for artists. I hope that Arts Korea Lab can bridge this gap.



김휘아 (인터랙티브 키네틱 LAB 참여)

김휘아는 다양한 첨단 기술을 현대 예술에 접목하는 미디어 아티스트로 활동하고 있다. 주로 VR, 딥러닝, 알고리즘을 다루는 인터랙티브 아트를 제작하며 ‘경계흐리기’, ‘실재와 가상’, ‘혼돈과 의심’에 대한 작업을 이어나가고 있다.

Hwia Kim (Participating in Interactive Kinetic LAB)

Hwia Kim is a media artist who integrates various state-of-the-art technologies with contemporary art. She primarily focuses on interactive art that incorporates VR, deep learning, and algorithms. Her work delves into themes like ‘blurring boundaries,’ ‘the real and virtual,’ and ‘chaos and doubt.’

***멘티 한마디**

소프트웨어적인 작업을 주로 해 왔기 때문에 디바이스 안에 종속되어야 하는 한계를 느껴 로보틱스를 시작하고 싶었다. 혼자서 해결하지 못했던 많은 문제들을 이번 수퍼 테스트베드를 통해 해결하고 이를 발전시켜 작업에 접목하는 방향을 찾을 수 있었다.

***A word from the mentee:**

While I have primarily focused on software, I felt constrained by my reliance on devices, leading to my interest in exploring robotics. Through the Super Testbed program, I was able to address many challenges I previously faced alone and discovered ways to further develop and incorporate these solutions into my artwork.



정치구 (프로젝션 맵핑 LAB 참여)

조각을 전공했으며 사회와 환경 안에서 우리의 모습을 다듬어가는 작업을 했다. 이번 사업을 통해 조각과 미디어 아트를 함께 작업하는 작가가 되어 활동영역을 넓히고자 한다.

Chigu Jeong (Participating in Projection Mapping LAB)

I specialized in sculpture, focusing on refining our representation within societal and environmental contexts. Through this project, I aim to evolve as an artist who bridges the realms of sculpture and media art.

***멘티 한마디**

공간과 환경의 변화를 위해 미디어아트가 절실하게 필요했다. 멘티들 맞춤으로 교육과 멘토링을 제공하는 수퍼 테스트베드 덕분에 사전에 준비한 질문들에서 다른 질문들을 만들어 낼 수 있어 영역 확장에 도움이 되었다.

***A word from the mentee:**

I felt a pressing need for media art to transform spaces and environments. The Super Testbed, with its tailored training and mentoring, enabled me to build upon pre-existing inquiries, leading to new questions and broadening my horizons.

네트워킹

Networking

아트랩 클럽

Arts Lab Club

오픈 스튜디오

Open Studio

캐주얼 네트워킹

Casual Networking

아트랩 클럽 Arts Lab Club

아트랩 클럽, 예술과 함께 성장하는 커뮤니티 Arts Lab Club: A Community Growing with Art

아트랩 클럽은 열린 소통과 협력을 통한 성장을 목표로 합니다. '예술'이라는 공통된 관심사로 모인 구성원들은 경험과 지식을 자유롭게 공유하며 서로 배우고 협력합니다. 토론과 의견 교환은 창의적 사고를 촉진하고 서로 다른 관점과 아이디어를 만나게 함으로써 예술적인 영감을 불러일으킵니다.

개관을 맞아 아트코리아랩이 몇 가지 주제를 제안합니다. 생성형 AI, 기후위기, 예술산업 등 현재 예술 현장에서 화두 되는 세 가지 이슈를 다양한 배경을 가진 클럽장들과 이야기해보려고 합니다. 참가자들은 각각의 주제별로 깊은 탐색을 통해 자유롭게 사유하고 확장하여 간접적인 경험을 체득할 수 있습니다.

아트랩 클럽과 함께 예술의 무한한 세계 속에서 자유로운 탐험을 시작해보세요!

The Arts Lab Club aims for growth through open communication and collaboration. Members, drawn together by a shared interest in 'art', freely share their experiences and knowledge, learning from and collaborating with one another. Discussions and exchanges of opinions foster creative thinking, and encountering different perspectives and ideas ignites artistic inspiration.

To celebrate its opening, Arts Korea Lab suggests a few key topics: Generative AI, Climate Crisis, and the Art Industry. These three current hot topics in the art world will be explored with club leaders from diverse backgrounds. Participants can deeply delve into each topic, think freely, expand on ideas, and gain indirect experiences.

Embark on a free exploration within the boundless world of art with the Arts Lab Club!

일시 Date	주제 Theme	클럽장 Club Leader
10.26.(목/Thu) 13:00-15:30	생성형 AI 시대 창작자의 미래 #예술 #기술 #AI #창작 The Future of Creators in the Age of Generative AI #Art #Technology #AI #Creation	김근형(슬릿스코프), 신창호(한국예술종합학교 교수) Keun-hyoung Kim (SLITSCOPE), Chang-ho Shin (Professor, at Korea National University of Arts)
10.27.(금/Fri) 13:00-15:30	기후위기가 가져온 예술 환경의 변화 #예술 #기후위기 #변화 Artistic Evolution by the Climate Crisis #Art #ClimateCrisis #Change	백교희(서울프린지페스티벌 총괄PD) Gyo-hee Baek (Producer, Seoul Fringe Festival)
10.27.(금/Fri) 16:00-18:30	창의적 예술활동의 산업화 잠재력 #예술 #산업 #기업 #확장 The Potential in Industrialization : Creative Art Activities #Art #Industry #Business #Expansion	이길준(브러쉬씨어터 대표), 박소현(사운드울프 대표), 정혜주(프로젝트 팀 펄 대표) Kil-jun Lee (CEO, Brush Theater), So-hyeon Park (CEO, Sound Wolf), Hye-ju Jeong (CEO, Project Team Pearl)

생성형 AI 시대 창작자의 미래

The Future of Creators in the Age of Generative AI

#예술 #기술 #AI #창작

#Art #Technology #AI #Creation

일시 10.26.(목) 13:00-15:30 (150분)

장소 강의실 B (6F)

참가대상 AI에 관심이 있는 (예비)예술가, 예술기업

참가인원 최대 15명

클럽장 김근형(슬릿스코프), 신창호(한국예술종합학교 교수)

Date & Time 10.26.(Thu), 13:00-15:30 (150 minutes)

Venue Lecture Room B (6F)

Audience (Aspiring) artists and art businesses interested in AI

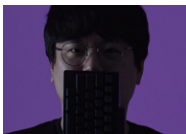
Participants Up to 15

Club Leaders Keun-hyoung Kim (SLITSCOPE),
Chang-ho Shin (Professor at Korea National University of Arts)

기술의 발전으로 그림, 시, 소설, 음악 등 예술 창작에 관여하는 AI가 등장하면서 창작자의 역할과 예술의 의미에 대해 변화를 야기하고 있다. AI를 활용한 예술 창작의 현재와 미래에 대해 다양한 시각에서 논의하고자 한다.

With the advancement of technology, AI has emerged in the realm of art creation, involving painting, poetry, novels, music, and more, causing shifts in the roles of creators and the meaning of art. The goal is to discuss the present and future of art creation using AI from various perspectives.

김근형 Keun-hyoung Kim



인공지능과 음악 정보 추출(Music Information Retrieval)을 연구, 이를 활용한 서비스를 개발하고 있다. 인공지능 미디어 아트 그룹 슬릿스코프로 활동하며 인공지능이 변화시킬 예술의 영역에 대해 질문을 던지는 작품들을 선보이고 있다.

Keun-hyoung Kim researches artificial intelligence and Music Information Retrieval (MIR), developing services that utilize them. As a member of the AI media art group “SLITSCOPE,” he showcases works that pose questions about the realms of art that AI will transform.

신창호 Chang-ho Shin



신창호는 예술과 기술의 융합을 통해 새로운 예술 장르의 개척이나 미래의 예술을 상상하는 시도를 하는 안무가다. 2018년 VR를 활용한 <맨 메이드>를 시작으로 <IT>, <비욘드 블랙> 등을 선보이며 기술과 미래에 대한 탐구를 지속하고 있다.

Chang-ho Shin is a choreographer who explores the fusion of art and technology, pioneering new artistic genres and envisioning the future of art. Starting with <Man Made> in 2018, which utilized VR, he has presented works such as <IT> and <Beyond Black>, continuously exploring technology and the future.

기후위기가 가져온 예술 환경의 변화

The Transformation of the Artistic Landscape in the Face of the Climate Crisis

#예술 #기후위기 #변화 #지속가능성

#Art #ClimateCrisis #Transformation #Sustainability

일시 10.27.(금) 13:00-15:30 (150분)

장소 강의실 B (6F)

참가대상 기후위기 관심이 있는 (예비)예술가, 예술기업

참가인원 최대 15명

클럽장 백교희(서울프린지페스티벌 총괄 PD)

Date 10.27.(Fri), 13:00-15:30 (150 minutes)

Venue Lecture Room B (6F)

Audience Artists(aspiring) and art businesses interested in the climate crisis

Participants Up to 15

Club Leader Gyo-hee Baek (Producer, Seoul Fringe Festival)

기후위기는 더 이상 미룰 수 없는 현실적인 문제로 부각되고 있으며, 예술활동에도 영향을 주고 있다. 지속가능한 예술 활동을 위해 소재 선택, 유통 과정 등 많은 부분이 변화하고 있는 지금, 기후위기 대응을 위해 예술가, 기획자, 관객 등 예술과 밀접한 이해관계에 있는 사람들은 어떻게 변화해야 하며, 서로 어떤 역할을 수행해야 하는지 논의한다.

Climate crisis is no longer disregarded. As a practical matter, it influences artistic activities. Today, within sustainability of the art, material choices, distribution methods, etc. are changing. In response, key players in the arts—artists, organizers, and audiences alike—must consider necessary adaptations and their respective roles. This event provides a venue for these vital conversations.

백교희 Gyo-hee Baek



공연예술을 기반으로 축제 기획, 리서치, 국제교류 등 경계 없는 다양한 일을 하고 있으며, 기후위기 시대의 예술, 예술의 사회적 가치, 예술 네트워크 만들기에 관심을 갖고 있다.

Gyo-hee Baek is a producer and field researcher specializing in the performing arts, festivals, and international productions. Over the past decade, she has shaped her career around the mission of ‘Promoting the sustainability of the arts and conveying their social values.’ Her work spans the realms of national and international festival production, research, and policy development.

창의적 예술활동의 산업화 잠재력

The Potential in Industrialization : Creative Art Activities

#예술 #산업 #기업 #확장

#Art #Industry #Business #Expansion

일시 10.27.(금) 16:00-18:30 (150분)

장소 강의실 B (6F)

참가대상 고도화된 사업화를 준비 중인 예술가, 예술기업

참가인원 최대 15명

클럽장 이길준 (브러쉬씨어터 대표),

박소현 (사운드울프 대표),

정혜주 (프로젝트 팀 펄 대표)

Date 10.27.(Fri), 16:00-18:30 (150 minutes)

Venue Lecture Room B (6F)

Audience Artists and art enterprises preparing for advanced commercialization

Participants Up to 15

Club Leaders Kil-jun Lee (CEO, Brush Theater),

So-hyeon Park (CEO, Sound Wolf),

Hye-ju Jeong (CEO, Project Team Pearl)

예술 활동을 기반으로 지속가능한 경쟁력을 확보하여 산업화의 기로에 있는 장르별 대표 예술기업의 이야기를 토대로 예술적 창의력을 비즈니스 기회로 전환하는 과정과 기업 성장을 위한 방안에 대해 이야기해 본다.

Based on the stories of leading art enterprises in various genres that stand toward industrialization by securing sustainable competitiveness and generate revenue through artistic activities, this event will discuss the process of converting artistic creativity into business opportunities and strategies for company growth.

이길준 Kil-jun Lee



브러쉬씨어터 예술감독, 프로듀서로 <두들팝>, <폴리팝>, <드래곤하이>, <슈퍼클로젯> 등 가족 공연 콘텐츠를 다수 제작했다. 문화예술이 사람들의 일상에 스며들 수 있도록 다채로운 예술적 경험을 제공하고 있다.

As the artistic director and producer of Brush Theater, Lee has produced numerous family performance content such as <Doodle Pop>, <Polly Pop>, <Dragon High> and <Super Closet.> He aims to immerse culture and art in people's daily lives by providing diverse artistic experiences.

박소현 So-hyeon Park



박소현은 서울을 기반으로 활동하는 예술가이자 소리를 매개로 공간의 숨은 판타지를 구현하는 사운드컬처 브랜드 '사운드울프'의 대표다. 음악, 다원, 공연, 영상, 국악, 시각 등 다양한 장르와 매체를 아울러 음악과 사운드 기반 작품을 창작한다.

So-hyeon Park is an artist based in Seoul and the head of 'Sound Wolf', a sound culture brand that brings out the hidden fantasies of spaces through sound. She combines various genres and mediums like music, multi-art forms, performances, videos, traditional Korean music, and visuals to create music and sound-based works.

정혜주 Hye-ju Jeong



'프로젝트팀펄' 정혜주는 세파퓨처리즘(Sepafuturism) 세계관을 설계하고 가상 생명체 피어리(Peary)와 함께 융복합 예술 프로젝트를 기획 및 운영한다.

Hye-ju Jeong of 'Project Team Pearl' has designed a universe based on Sepafuturism and plans and operates integrated art projects with the virtual life form, Peary.

오픈 스튜디오 Open Studio

일시 10.26.(목)~27.(금) 10:00~18:00

장소 오피스 16F, 17F

* 집중응대시간 15:00~17:00(2시간)

Date 10.26(Thu)-27 (Fri) 10:00- 18:00

Venue Office 16F & 17F

* Specialized interaction hours: 15:00 - 17:00 (2 hours)

아트코리아랩은 기술과 융합하여 사업 확장을 계획하는 예술기업에게 입주 공간을 제공합니다. 입주기업은 아이디어의 즉각적인 실험이 가능하도록 기술, 공간, 사무를 동시에 지원 받으며, 아트코리아랩의 인프라를 활용하여 비즈니스 모델을 재정비하고 발전시킬 수 있습니다.

개관 페스티벌 기간 동안에는 입주 공간을 개방하여 입주기업의 작업 과정과 제품 제작 현장 및 열정 가득한 사무 환경을 직접 관찰할 수 있는 특별한 기회를 제공합니다. 뿐만 아니라 입주기업에 대해 더 깊이 이해할 수 있도록 ‘미니피칭’을 마련하여 다양한 분야와의 소통으로 혁신과 협업의 가능성을 확장하고자 합니다.

Arts Korea Lab provides office spaces for art based companies looking to grow through technology collaboration. Companies in residence get support in technology, workspace, and management, allowing for on-the-spot idea testing. They can tap into Arts Korea Lab’s infrastructure to enhance and evolve their business strategies. At the festival, these office areas will be open to visitors, granting a firsthand look at the resident companies’ workflows, product development, and dynamic office settings. To give attendees a deeper insight into these businesses, we’ll host “mini-pitching” sessions, promoting expanded opportunities for innovation and partnership through engagement in various sectors.

미니피칭 Mini-Pitching

입주기업의 비즈니스 모델, 제품, 또는 프로젝트를 간단히 소개하는 네트워킹 프로그램

In the interactive session, the resident companies present their business models, products, or projects.

일시 10.26.(목) 17:00~18:30

장소 16F 라운지

참가기업 7개사

Date 10.26.(Thu) 17:00-18:30

Venue 16F Lounge

Num. of Presenters 7 companies

캐주얼 네트워킹 Casual Networking

일시 10.26.(목) 20:00-22:00

Date 10.26.(Thu) 20:00-22:00

장소 AKL 아고라(6F)

Venue AKL Agora (6F)

예술가, 예술기업 등 예술 현장 종사자들의 자유롭고 편안한 소통을 위한 네트워킹 파티!

아트코리아랩의 개관을 맞아 다양한 분야의 관계자들이 모여 새로운 시각과 영감을 나눌 수 있는 자리를 마련합니다. 디제잉 음악과 소소한 이벤트 등 다양한 즐길 거리와 함께 새로운 협력 파트너를 만들어 보세요.

Join a relaxed networking event designed for artists, art companies, and all those engaged in the creative field to connect and converse!

In honor of Arts Korea Lab's inauguration, we're hosting a meetup for professionals across diverse domains to exchange innovative ideas and insights. With the backdrop of DJ beats and fun activities, seize the chance to forge new collaborative ties.

워크숍

Workshop

워크숍 Workshop

강의, 토크, 실습 등 다양한 형태의 참여형 워크숍을 통해 아트코리아랩의 특화 과제를 직접 체험하고 경험할 수 있습니다. 프랑스 IRCAM의 연구원 베노아 알라리(Benoit Alary)와 함께 인공지능(AI)을 사용한 몰입형 음향을 만드는 방법에 대해 탐구하고, 대만 C-LAB의 아티스트 워릭차이(Warrick TSAI)의 작품세계에 대해 이야기를 나누며 새로운 아이디어를 발굴할 수 있습니다. 또한, 기후위기를 주제로 한 <솔라비전> 전시 투어 및 참여 작가와의 토크세션, 그리고 아트코리아랩의 창작 공간인 키네틱 스튜디오를 직접 사용할 수 있는 기회도 제공됩니다. 참가자들은 다양한 워크숍을 통해 내연을 확장하여 창의적인 활동을 추진할 수 있는 동력을 얻을 수 있습니다.

The Arts Korea Lab Opening Festival presents a range of interactive workshops, including lectures, talks, and hands-on activities. By actively participating in these workshops, attendees have the unique opportunity to directly engage with and explore the specialized tasks undertaken at Arts Korea Lab. They can explore the creation of immersive sound using artificial intelligence (AI) alongside Benoit Alary, a researcher from IRCAM(France). They can also have conversations about the artistic world of Warrick Tsai, an artist from C-LAB(Taiwan), and discover new ideas. Furthermore, participants will have the opportunity to take part in a <Solar Vision> exhibition tour and engage in talk sessions with the participating artists on the topic of the climate crisis. Additionally, participants are granted access to the Kinetic Studio, which serves as Arts Korea Lab's creative space. By taking part in these diverse workshops, attendees can derive inspiration and motivation to pursue creative endeavors by broadening their perspectives.

일시 Date	프로그램 Program	강연자 Lecturer	장소 Venue
10.26.(목/Thu) 16:30-18:00	몰입형 잔향의 새로운 패러다임 New Paradigms for Immersive Reverberation	베노아 알라리 Benoit Alary	AKL 아고라 (6F) AKL Agora (6F)
10.26.(목/Thu) 16:30-18:00	<솔라비전> 아티스트 워크숍 <Solar Vision> Artist Workshop	이혜원, 노승복, 신판섭 Hye-won Lee, Seungbok Roh, Pansup Shin	강의실 B (6F) Lecture Hall B (6F)
10.27.(금/Fri) 13:00-15:00/16:00-18:00	키네틱아트 핸즈온 워크숍 Kinetic Art Hands-On Workshop	김민직 Minjick Kim	키네틱 스튜디오 (B1) Kinetic Studio (B1)
10.27.(금/Fri) 15:30-17:30	퓨처비전랩 : 설치부터 몰입형 공간까지 FUTURE VISION LAB: From Installation to Immersive Space	워릭차이 Warrick TSAI	AKL 아고라 (6F) AKL Agora (6F)

프로그램 몰입형 잔향의 새로운 패러다임
일시 10.26.(목) 16:30-18:00 (90분)
장소 AKL 아고라(6F)
참가인원 50명
강연자 베노아 알라리(Benoit Alary)

Program New Paradigms for Immersive Reverberation
Date 10.26.(Thu) 16:30-18:00 (90mins)
Venue AKL Agora (6F)
No. of Participants 50
Lecturer Benoit Alary

베노아 알라리(연구원, IRCAM/EAC)는 가상 음향 및 인공 잔향과 같은 몰입형 잔향을 발생하는 방법과 바이노럴과 앰비소닉스 재생산 형식의 주요 연구에 대하여 논의한다. 더 나아가, 고도의 복합 알고리즘이 어쿠스틱 시뮬레이션과 시를 통해 공간이 소리내는 방식을 결정할 수 있도록 어떻게 사용되는지, 그리고 어떻게 우리가 창조적인 통제를 활용할 수 있는지 탐색한다. 워크숍에서는 최근 개발된 Max용 SPAT 외부 모듈을 살펴보고, 라이브 공연에서 복합 공간 잔향의 사용 방법에 대하여 심층적인 내용을 공유한다. 이러한 새로운 도구와 함께, 우리가 새로운 기술을 끊임없이 발견하고 발전하듯 복합 공간 잔향을 생성하기 위한 참신한 패러다임을 탐구하고자 한다

Benoit Alary (researcher, IRCAM/EAC) will review some of the methods being used to create immersive reverberation, such as virtual acoustics and artificial reverberation, and some of the key considerations for binaural and ambisonics reproduction formats. Or more specifically, if highly complex algorithms using acoustic simulations and artificial intelligence are used to determine how a space should sound like, how can we get creative control back? In the follow-up workshop, we will look at recently developed SPAT externals for Max and take an in-depth dive into how they can be used to create complex spatial reverberation during a live performance. With these new tools, we want to explore fresh paradigms for creating complex spatial reverberation that can continue evolving as we discover new creative use.

베노아 알라리 Benoit Alary

베노아는 산업과 학계 간에 15년 이상의 몰입형 오디오 경험을 가지고 있으며, 핀란드의 알토 대학에서 박사 학위를 취득하였다. IRCAM의 음향 및 인지 공간 팀의 멤버로서, 음향 공간의 재생, 분석/합성 및 인지에 관한 연구를 중점적으로 진행하고 있으며 현재 6DoF 사운드 필드 재생, 심리음향학, 기계 학습 및 가상 음향과 관련된 프로젝트를 진행중이다.

Benoit has over fifteen years of experience in immersive audio, shared between industry and academia, which includes a Ph.D. from Aalto University (Finland). As a permanent member of IRCAM's Acoustic and Cognitive Spaces team, his research centers around reproduction, analysis/synthesis, and perception of acoustic spaces. His current projects involve 6DoF sound field reproduction, psychoacoustics, machine learning, and virtual acoustics.

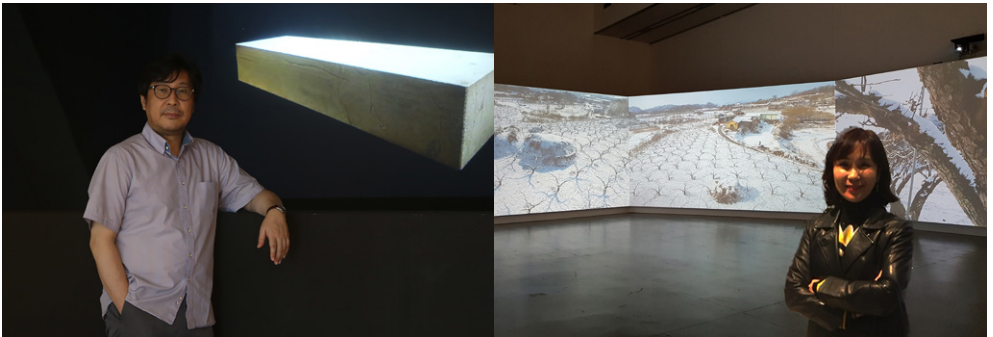


프로그램 <솔라비전> 아티스트 워크숍
일시 10.26.(목) 16:30-18:00 (90분)
장소 강의실 B (6F)
참가인원 20명
모더레이터 이해원 (대진대학교 교수)
참여 아티스트 노승복, 신판섭

Program <Solar Vision> Artists Workshop
Date 10.26.(Thu) 16:30-18:00 (90mins)
Venue Lecture Hall B(6F)
No. of Participants 20
Moderator Rene Hyewon Lee(Daejin University, Professor)
Participating Artist Seungbok Roh, Pansup Shin

전시 기획자와 함께하는 아트투어 프로그램으로 <솔라비전> 전시 공간을 이동하며 기획 의도와 작품별 관람 가이드를 제공한다. 관람 이후 ‘<2073> 작가와의 대화’, ‘인공지능 기반 실시간 인터랙티브 미디어’ 작품을 함께한 작가 노승복과 컴퓨터 공학자 신판섭의 프로젝트 소개를 통해 예술과 기술의 협업 방식에 대해 논의한다.

An art tour with the curator, providing a guided tour of the <Solar Vision> exhibition along with explanations of the curatorial intentions and offering a detailed viewing guide for each artwork. Following the tour, there will be discussions on the collaboration between art and technology, featuring a presentation on the project by artist Seungbok Roh and computer scientist Pansup Shin, who worked together on the “<2073> Dialogue with the Artist” and “Real-time Interactive Media based on Artificial Intelligence.”



프로그램	키네틱아트 핸드즈온 워크숍
일시	10.27.(금) 13:00-15:00/16:00-18:00 (120분, 2회)
장소	키네틱 스튜디오(B1)
참가대상	예비 예술가, 예술기업가
참가인원	1회 4명(총8명)
강사	김민직(아토드 대표)

Program	Kinetic Art Hands-on Workshop
Date	10.27.(Fri) 13:00-15:00/16:00-18:00 (120 minutes, 2 sessions)
Venue	Kinetic Studio (B1)
Target Participants	Aspiring artists, art companies
No of Participants	4 people per session (total of 8 people)
Instructor	Minjick Kim(CEO, ATOD)

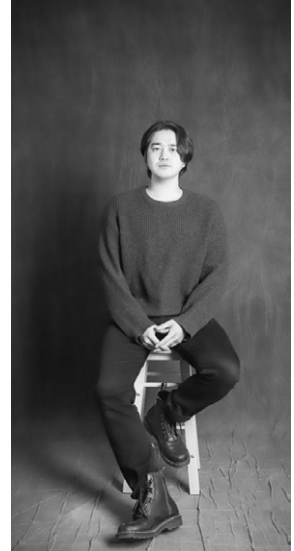
아트코리아랩의 공간과 장비를 실제로 체험할 수 있는 워크숍으로 아트코리아랩 지하 1층에 위치한 키네틱 스튜디오에서 3D 프린트와 CNC 조각기를 이용해 개인 도장을 제작해 본다. 예술가와 예술기업가를 꿈꾸는 이들에게 지속적으로 사용가능한 도장을 스스로 만들어 볼 수 있는 기회를 제공하여 향후 활동을 위한 기반을 지원하고자 한다.

Participants will create their own personal stamps using 3D printing and CNC carving machines at the Kinetic Studio located on the basement floor of Arts Korea Lab. It aims to provide aspiring artists and art companies with the chance to create their own reusable stamps and support them in establishing a foundation for future activities.

김민직 Minjick Kim

김민직은 연세대학교에서 디지털아트 학부를 졸업했으며, 홍익대학교 영상대학원에서 인터랙티브 디자인 석사 학위를 취득했다. 계원예술대학교, 한양대학교, 청주대학교에서 강의를 진행했으며, 현재는 연세대학교에서 학생들을 가르치고 있다. <As Your Wish>(2023), <횡단하는 물질의 세계>(2021), <ILLUSION>(2021), <LINK>(2018) 등 다수의 개인전과 단체전에서 작품을 선보였으며, 더현대, 롯데백화점, 웨이크썬, 나이키, 포도뮤지엄, CGV 등 국내외 유명 기업의 미디어 콘텐츠를 제작했다. 현대 미디어아트 스튜디오 아토드(ATOD)를 운영 중이다.

Minjick Kim graduated from the Digital Art at Yonsei University and obtained a masters in Interactive Design from Hongik University Graduate School of Film and New Media. He has taught at Kyewon University, Hanyang University, and Cheongju University and currently teaches at Yonsei University. He has showcased his works in numerous solo and group exhibitions, including “As Your Wish” (2023), “nothing Makes Itself” (2021), “ILLUSION” (2021), and “LINK” (2018). He has also produced media content for renowned domestic and international companies such as Hyundai, Lotte Department Store, ShakeShack, Nike, PODO Museum, and CGV. He operates the contemporary media art studio ATOD (As Your Wish).



프로그램 퓨처비전랩 :
설치부터 몰입형 공간까지
일시 10.27.(금) 15:30-17:30 (120분)
장소 AKL 아고라(6F)
참가인원 15명
강연자 워릭차이(Warrick TSAI)

Program FUTURE VISION LAB:
from installation to immersive space
Date 10.27.(Fri) 15:30-17:30 (120 mins)
Venue AKL Agora (6F)
No. of Participants 15
Lecturer Warrick TSAI

워릭은 그의 배경부터 현재 작업에 이르기까지의 과정을 소개하며 다양한 분야에서 영감을 받은 작업 세계를 공유한다. 그는 정보 산업을 기반으로 뉴미디어 아트 분야를 접하였으며, 대만 국립예술 대학교 뉴 미디어 아트 학과를 졸업했다. 현재 조명 설치에 주목하여 몰입형 공간에서 제너러티브 아트 작업을 선보이고 있다.

Warrick will start from his background introduction to his current work. With the background of the Information industry, he stepped into the realm of New Media Arts, and graduated from Department of New Media Art of Taipei National University of the Arts. At first, he focused on lighting installation and now works on the generative arts in the immersive space. Warrick will introduce his creative journey and share how he is inspired by the various scenes on the road.



공간투어

Space Tour

일시 10.26.(목)-27.(금) 11:30, 13:30, 15:30

장소 아트코리아랩 6F

규모 매회 10인 이내 (30분 운영)

Date 10.26.(Thu)-27.(Fri) 11:30, 13:30, 15:30

Venue Arts Korea Lab 6F

Group Size Limited to 10 participants per session
(each session lasts 30 minutes)

‘공간투어’ 를 통해 아트코리아랩 시설 및 장비의 다양한 기능을 살펴볼 수 있습니다.

Discover the multifaceted utilities of Arts Korea Lab’s facilities and equipment with our “Space Tour.”

* 공간투어는 연중 상시로 운영합니다. 신청 및 자세한 사항은 아트코리아랩 홈페이지를 확인해주세요.

Space Tours are available year-round. For registration and further details, visit the Arts Korea Lab website.

