

The 7th Seoul International Media Art Biennale
Mediacity Seoul 2012

Outdoor Programs

금천예술공장

A woman with long dark hair, wearing a black short-sleeved dress and a pearl necklace, is holding a white sculpture. The sculpture depicts a hand holding a stack of five spheres. The background is plain white.

다빈치 아이디어 공모 Open Call for Davinci Idea

이 전시는 서울시창작공간 금천예술공장이 <다빈치 아이디어 공모>를 통해 2012년 선정된 기술 기반 창작아이디어 10점을 개발 지원하고 이를 발표하는 장이다. 현대미술의 순수 영역에 치우치지 않고 현대인들의 일상에 개입하여 라이프스타일을 변화시키려는 실험으로 채워진다. 이 사업의 정체성은 서울 국제 미디어아트 비엔날레가 처음 설계된 2000년, 서울이라는 복잡한 문화적 레이어를 지닌 도시를 '미디어아트'라는 장르로 정체성을 입히려던 시도와 닿아 있다.

전시기간 : 9/10(월) ~ 10/9(화)

전시장소 : 금천예술공장

주 최 : 서울특별시

주 관 : 서울문화재단

서울창작공간 금천예술공장

Yiyun Kang

강이연

우리가 만날 확률

The Chance We Meet

2012

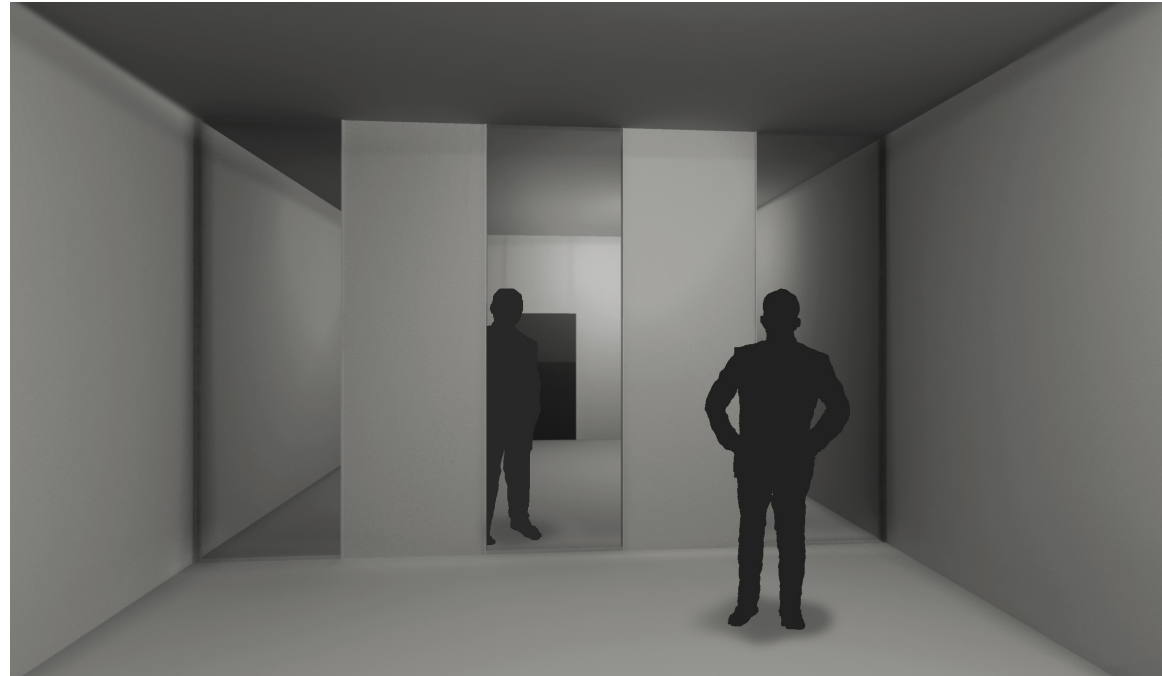
유리, 필름, 석고보드, 센서

glass, film, board, sensor

500 x 800 x 240(h)cm

인터랙티브 공간설치

interactive installation



“우리가 만날 확률”은 소외된 현대인의 소통에 대한 작업으로서, 공간자체를 관객에 반응하는 하나의 인터랙티브 구조물 (interactive structure)로 만드는 미디어 공간설치 프로젝트이다.

The Chance We Meet is a work about the communication among outcast modern people and is a media installation piece that turns space itself into an interactive structure that responds to its audience.

Kim Byung-kyu

김병규

에이티 필드_마비된 감각

AT Field_Paralyzed Sense

2012

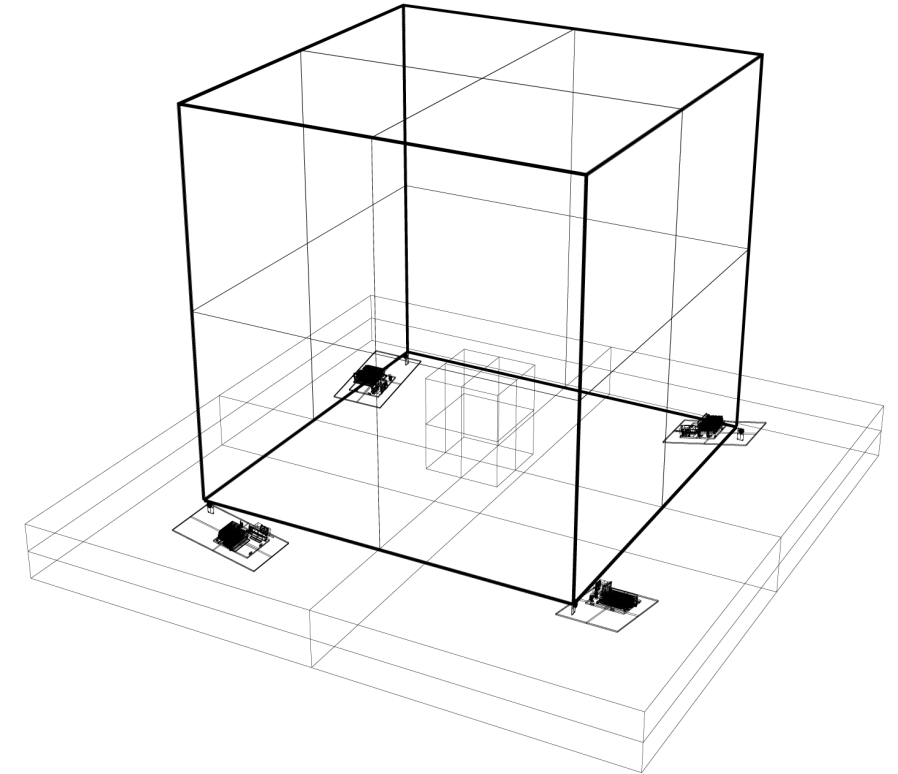
복합재료

mixed media

260 x 260 x 240(h)cm

몰입 환경

immersive environment



디지털 미디어 커뮤니케이션 경험은 인식과 지각에 앞서 우리의 감각에 단순하면서 위협적인 영향을 준다. “AT Field_마비된 감각(Paralyzed Sense)”은 레이저가 만들어내는 빛의 면을 통해 사용자가 그와 같은 디지털 미디어의 시각적, 촉각적 경험을 할 수 있도록 고안된 장치이다.

Experiences with digital media communication, before affecting our cognition and perception, influence our senses in a simple yet threatening way. *AT FIELD_Paralyzed Sense* is a device devised to allow users to experience the visuals and physical touch of such digital media through a surface of light created by a laser beam.

Younghui Kim, Cho Ye-jin

김영희, 조예진

빛의 중력

Gravity of Light

2012

3D프린트 텍스타일, LED, 릴리패드 등

LED matrix, arduino, 3D printed textile, sensor

18 x 18 x 24.5cm

웨어러블

wearable



“빛의 중력”은 3D프린팅 기술을 응용한 텍스타일로 제작된 웨어러블 모자로서 착용자의 무의적인 움직임을 시각적으로 표현함과 동시에 자연스러운 인터랙션을 유도한다. 모자 표면의 LED 빛들이 마치 중력을 느끼는 유기체와 같이 착용자의 고개가 기운 방향으로 흐르다가 정지된 기움임에는 한쪽 부분으로 고이게 된다.

Gravity of Light is a piece of art that is wearable on the head and is made of 3D printed smart textile that represents its wearer's natural movements and invites intuitive interaction. With electronic circuitry embedded, LED lights on the surface of this hat flow downward according to the wearer's head motions, as if the lights were held down by gravity, and pool when the wearer's head remains tilted in any one direction.

Hoonida Kim

후니다킴

SoundScape Apparatus series_H01

2012

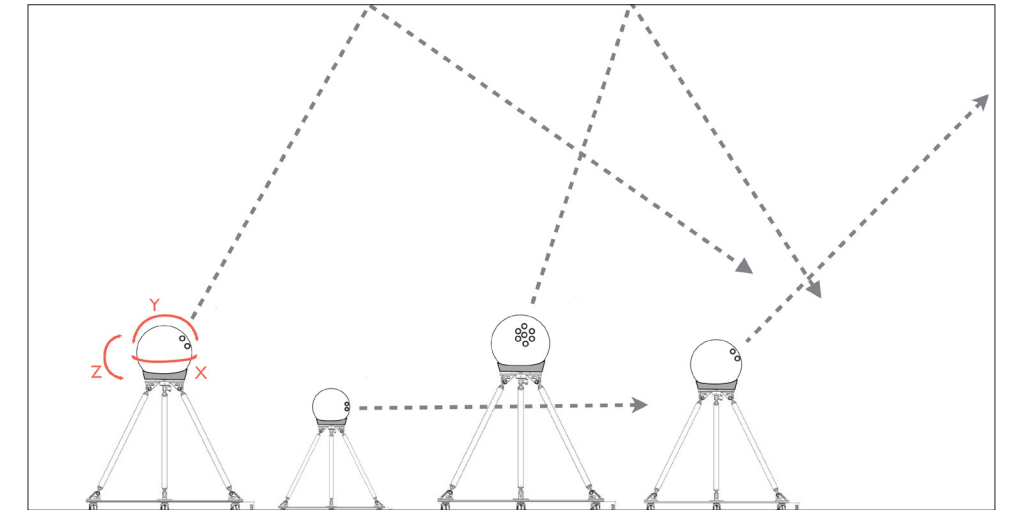
녹음 IC, 마크로 컨트롤러, 스피커, 플라스틱 등

REC IC, macro controller, speaker, plastic

single module 15 x 15 x 15cm, 12 x 12 x 12cm

공기조각(사운드&뉴미디어)

Air Sculpture(Sound & New media)



각각의 소리들이 한 공간에서 융합되어 해당 공간에 흐르는 공기의 파동을 조각한다는 개념으로 소리 + 공간+ 행위가 융합된 공기 조각, 사운드 퍼포먼스 예술 형식에 대한 연구이다.

An 'Air Sculpture' and sound performance fusing together sound, space and performance with the concept that different sounds combine in a certain space to manipulate the air waves there.

Meditation

2012
심박동과 연결된 인터랙티브 프로젝션 맵핑
arduino, heart beat sensor, projector, sound output
400 x 500 x 300(h)cm
인터랙티브 미디어
interactive media



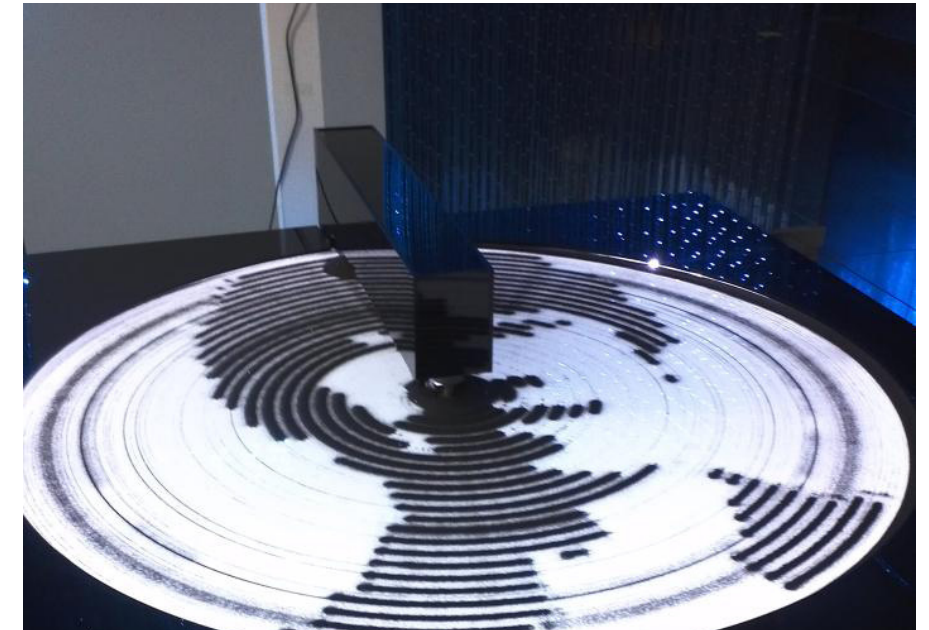
이용자의 심장박동을 감지하고 심장박동수를 애니메이션과 음향을 통해 시각화한다. 사용자의 심장박동을 시각적으로 보는 것과 자신의 마음을 컨트롤 할 수 있는 방법을 인터랙티브 기술을 통하여 보여준다.

The heart rate of the user is sensed and visualized through animation and sounds. A visualization of the user's heart rate, and methods of controlling one's own mind, are presented using interactive technologies. Mirrors are used to assist the user engage in peaceful and calm meditation.

디지다라

DIGI-DALA (Digtal Mandala)

2012
모래, 솔레노이드, 스텝핑 모터, 웹캠, 아크릴
sand, solenoid, stepping motor, web cam, acryl
122 x 122 x 110cm
인터랙티브 미디어
interactive media



일종의 디지털화한 만다라로서, 사람의 얼굴을 인식하여 패턴화한 모래그림을 만들어낸다.

A digitalized *Mandala*, the piece senses facial structures and recreates them as patternized sand paintings.

Yoon Seoki, Min Chan-wook, Yoo Dong-whi

윤석희, 민찬욱, 유동휘

Mobilization

2012

스테인리스 스틸, 모터, 회로, 나무, LED

stainless steel, stepping motor, electronic circuit, wood, LED

가변크기

variable size

키네틱 설치

kinetic installation



오브제의 중심점인 추의 위치를 인위적으로 변화시켜 시시각각 긴장감을 만들어내는 형상을 구현한다. 원인으로서의 추의 위치와 결과적으로 보이는 형상의 관계는 명확해 보이지만 때로는 원인과 결과가 역전되어 보이기도 한다. 이러한 모호함의 혼란과 긴장감은 다양한 표정으로 나타난다.

By deliberately changing the position of weights at the center of an object(s), the artist produces a form containing a continuous sense of tension. The relationship between the position of the weights as cause and the resulting visual form seem clear but at times the cause and effect also appear to be reversed. Such confusion in ambiguity and sense of tension are represented through various expressions.

HYBE (Hive for Hybrid Environment)

하이브

아이리스

IRIS

2012

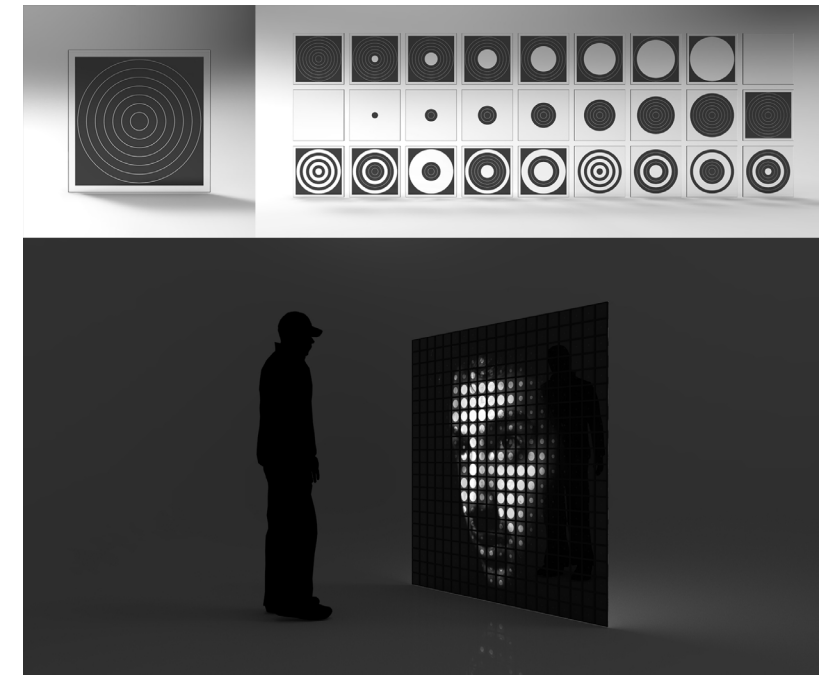
투과형, 블랙 네가티브 방식의 VA 타입 LCD 모듈

transmissive / black negative VA type LCD

single module 9 x 9cm

미디어 디스플레이

media display



"아이리스"는 적극적인 제품화를 전제로 한 미디어 디스플레이 개발 프로젝트이다. 원형으로 구성된 블랙잉크의 단계별 개폐(開閉)로써 투과되는 빛의 크기 조절과 더불어 다양한 패턴을 생성하는 아이리스는 빛의 생성이 아닌 빛의 투과로써 표현되는 미디어 표현 매체이다.

IRIS is a media display development project that is premised on an aggressive production plan. IRIS creates various patterns along with control over the amount of passing light, through the stage-by-stage opening and closing by circular, black ink, and is a medium of media expression that uses the passage, instead of creation, of light.

Yoon Chung Han, Byeong-jun Han

한윤정, 한병준

손끝소리

Digiti Sonus

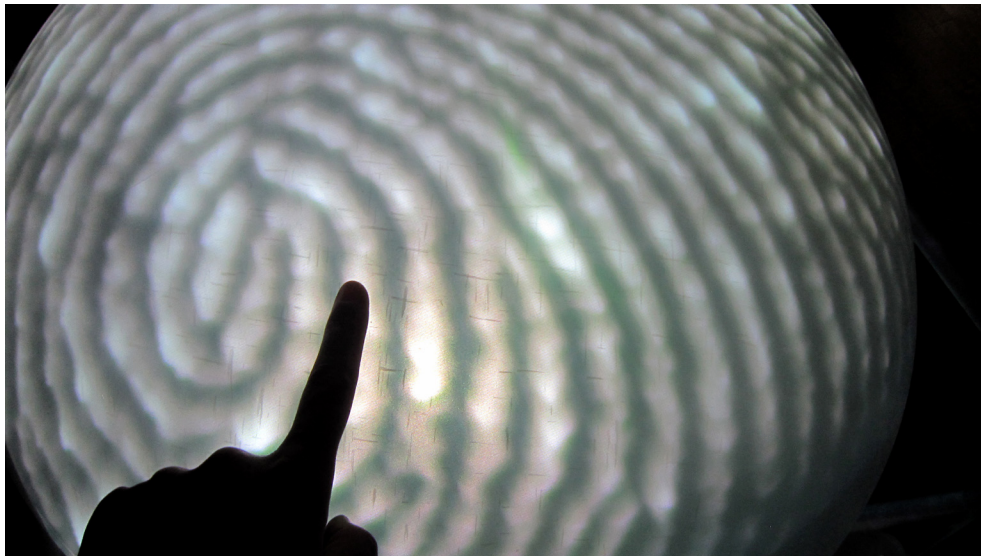
2012

지문센서를 이용하여 사용자의 지문을 통한 소리 생성
fingerprint sensor, arduino, projection, sound output

800 x 800 x 800cm

인터랙티브 사운드 인스톨레이션

interactive sound installation



“손끝소리”는 지문을 통해 창조되는 음악적 소리결과물을 통해 자신의 소리 아이덴티티를 탐색할 수 있는 인터랙티브 사운드 인스톨레이션이다. 지문을 통해 얻은 독특한 선의 조합과 소리의 혼합으로 자신만의 목소리를 만들어내며, 관람객은 실시간으로 그 소리를 혼합하고 변화시켜 새로운 목소리를 재창조한다.

Digiti Sonus is an interactive audiovisual installation that transforms the audience's fingerprints into sound pieces, allowing them to explore their own audible identities. The unique fingerprint patterns and converted sounds are combined to yield one's own voice in real time. The audience member can manipulate and mix their own 'fingerprint sound,' which will reverberate to their senses.

Nova Jiang (technical collaborator : Jake Jefferies)

노바 장 (기술지원 : 제이크 제프리스)

ARS Electronica 추천작가

아이디어제네틱 머신

Ideogenetic Machine

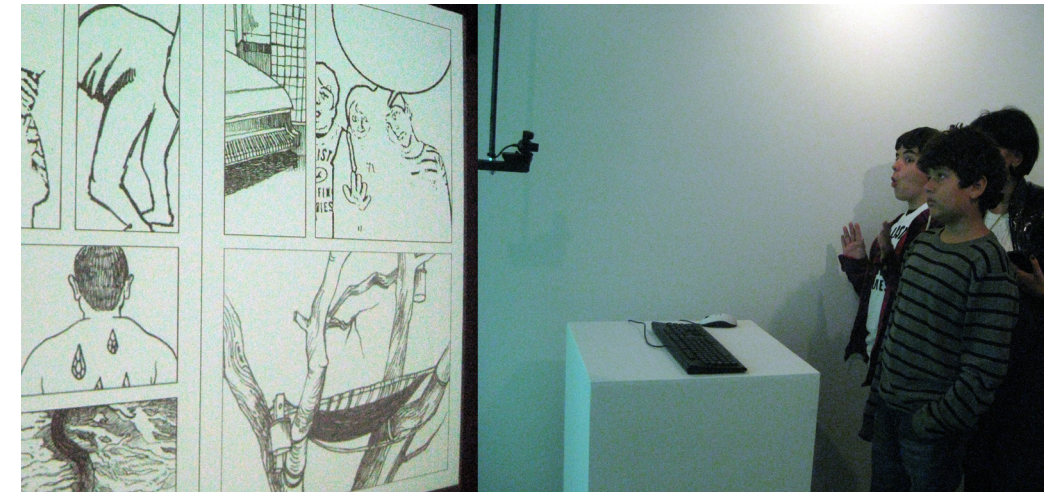
2012

컴퓨터, 프로젝터, 웹캠, 커스텀 소프트웨어
computer, projector, webcam, custom software

400 x 600cm

인터랙티브 인스톨레이션

interactive installation



“아이디어제네틱 머신”은 인터랙티브 설치물로 관객의 초상화들을 연산적으로 생성된 만화책에 함께 엮어 넣는다.

Ideogenetic Machine is an interactive installation that incorporates portraits of the audience into an algorithmically generated comic book.

기획 : 서울시창작공간 금천예술공장

총괄매니저 : 김희영

기획·운영 : 윤나영, 김수아, 유재연

작가 지원 : 배영주

연구·조사 : 이아름

국내 네트워크 : 정희윤

Planning : Seoul Art Space GEUMCHEON

Manager : Kim Hee-young

Program Officer : Yoon Nayoung, Kim Soo-a, Yoo Jae-yeon

Artist Support : Bae Young-joo

Researcher : Lee Ah-reum

National Network : Jung Hee-yoon

서울시창작공간은 서울시에서 서울문화재단에
위탁하여 운영하는 예술창작 지원 공간입니다.