The 7th Seoul International Media Art Biennale **Mediacity Seoul 2012** 

# **Outdoor Programs**

금천예술공장



# 다빈치 아이디어 공모 **Open Call for** Davinci Idea

이 전시는 서울시창작공간 금천예술공장이 〈다빈치 아이디어 공모〉를 통해 2012년 선정된 기술 기 반 창작아이디어 10점을 개발지원하고 이를 발표하는 장이다. 현대미술의 순수 영역에 치우치지 않 고, 현대인들의 일상에 개입하여 라이프스타일을 변화시키려는 실험으로 채워진다. 이 사업의 정체 성은 서울 국제 미디어아트 비엔날레가 처음 설계된 2000년, 서울이라는 복잡한 문화적 레이어를 지 닌 도시를 '미디어아트'라는 장르로 정체성을 입히려던 시도와 닿아 있다.

전시기간: 9/10(월)~10/9(화)

전시장소: 금천예술공장

주 최:서울특별시

관:서울문화재단 서울창작공간 금천예술공장

# 2012 다빈치 아이디어

내일의 전야(前夜): 산업 그리고 미디어아트

On the Eve of Tomorrow: Industry and Media Art



이 전시는 서울시창작공간 금천예술공장이 2010년부터 추진해온 〈다빈치 아이디어 공모〉를 통해 2012년 선정된 기술 기반 창작아이디어 10점을 개발·지원하고 이를 발표하는 장이다. 이 아이디어 작품들은 사업화를 전제로 제작되며, 현대미술의 순수 영역에 치우치지 않고 현대인의 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. 고건 서울시장 재임기, 당시로서는 문화사업 초유의 예산으로 출발한 미디어\_시티 서울 2000 의 시도 이후 상암 디지털미디어시티(DMC)의 조성 등 서울시는 디지털미디어 산업의 기반을 조성하기 위한 지속적인 노력을 추진해왔다. 이후 오세훈 서울시장 재임기 '창의문화도시 마스 터플랜(2008.4월)' 아래 '서울시창작공간'이 설계되었으며 서울시는 이 창작공간 안에서 미디어 아트 비지니스 모델 개발에 의욕을 드러낸다.

이 전시의 추진체인 서울시창작공간 금천예술공장은 1970년대 전화기 코일 공장에서 1990년 대 인쇄공장으로 사용되던 건물을 서울시가 매입하여 시각예술분야 국제 레지던시 스튜디오로 전환한 것이다. 예술공장이 입지한 독산동 일대는 IT산업에서 의류산업까지 온갖 제조업이 활성화한 서울시내 잔존하는 대표적 공업지역에 해당된다. 이 지역은 (준)중공업지역에서 IT산업으로 용도전이를 겪고 있으며 산업유출은 진행될지라도 여전히 왕성한 제조능력을 발휘하고 있다. 이는 서비스 기능으로 집적된 대부분의 메갈로폴리스들과 달리 여전히 반도체 등 제조업기능이 활발한 서울의 특성이다.

《다빈치 아이디어 공모〉는 이렇듯 금천예술공장이 자리잡은 서울디지털산업단지가 지닌 '첨단산업도시'라는 지역적 정체성 아래 설계된 상징적인 프로그램이다. 수출을 통한 경제발전을 위해 섬유, 봉제산업 중심으로 조성된 최초의 국가산업단지였던 구로산업단지는 1996년 '구로공단 첨단화 계획'이 수립되어 서울디지털산업단지(2000.12월)로 명칭이 변경되면서 IT 및 소프트웨어 산업분야의 벤처기업, 패션디자인사업, 기계 정밀기기 및 첨단 제조업 산업을 중심으로 친환경산업단지 조성이 추진되고 있다.

올해로 3회를 맞이하는 이 사업은 기술기반 창작 아이디어에 대한 창작비와 전시, 전문가 자문, 사업화를 지원하며, 궁극적으로 서울디지털산업단지가 보유한 첨단기술력과 예술가의 아이디 어의 결합을 목표로 삼고 있다. 서울디지털산업단지 내 기업체를 통한 부품 협찬을 시작으로 예 술가와 기업체 간 실제 접점을 찾는다는 점에서 여타 미디어아트 지원사업과 명확한 변별력을

《다빈치 아이디어 공모》가 보여주는 시도는 형식적인 매체실험으로 최근 답보상태에 있는 미디어아트에 대한 반성적 접근을 통해 미디어의 개념과 속성을 새롭게 이해시키려는 여타의 노력과는 거리를 두고 있다. 다만 이 공모의 개발자들이 제안하는 기술과 뉴미디어를 이용한 예술적 시도가 사용자의 일상에 어떤 변화를 줄 수 있으며 인간과 미디어와의 관계를 어떻게 정의할 것인지, 그리고 예술가이자 엔지니어인 이들이 보여주는 새로운 실험들이 향후 어떤 영역에서 적용될지에 대한 전망을 기대할 수 있다.

김희영, 금천예술공장 매니저

현련 아리스잌레트로니카

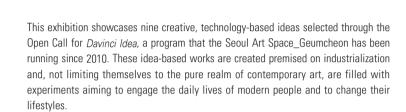
후원 (주)엘레파츠

#### 참고문헌

김희영, 「미디어아트, 비즈니스 모델 그리고 산업단지 : 금천예술공장 '테크놀로지 기반 창작지원 프로그램'」, 2011금천예술공장 국제심포지엄 자료집, p.90.

이정아, '2010 다빈치아이디어 공모' 전시 〈테크네의 귀환(The Return of Techné)〉 서문, 서울시창작공간 금천예술공장, 2010, p.10.

정희선(연구책임), (제서울문화재단, 「금천구 지역산업 현황 분석 및 지역산업 연계 문화예술 프로그램 설계를 위한 연구」, 2010.



The identity of this program is related to the attempts in 2000, when the Seoul International Media Art Biennale was first installed, to fashion the identity of media art onto the culturally multi-layered city of Seoul. Since the attempt of media-city seoul 2000, which was begun during the tenure of former Seoul mayor Koh Kun with unprecedented funding for a cultural project at the time, the city of Seoul has undertaken continuous efforts to cultivate an industrial foundation for digital media through the establishment of Sangam Digital Media City, etc. Later, the Seoul Art Space was designed and implemented under the watch of Mayor Oh Seh-Hoon as part of the 'Creative Cultural City Masterplan (April, 2008)' and the city of Seoul displays enthusiasm for developing a media art business model within the Art Space.

Seoul Art Space\_Geumcheon, the organizers for this exhibition, operates international residency studios in visual arts and is located in a former telephone chord factory of the 1970's, which became a print shop during the 1990's before the city of Seoul purchased the building and transformed it for its current usage. The Doksan-dong area in which the Art Space is situated is one of Seoul's last remaining industrial corridors where all kinds of manufacturing, from the IT industry to the apparel industry, thrive. This area is undergoing a transformation from (quasi-)heavy industries toward the IT industry and continues to tout flourishing manufacturing capabilities despite the industrial departures. This is typical of Seoul in which, unlike most other megalopolises of condensed service functions, manufacturing faculties such as for semiconductors, etc. are still active.

The Davinci Idea open call, as such, is a symbolic program designed for the local identity, of a city of cutting edge technological industries, belonging to the Seoul Digital Industries Complex, where Seoul Art Space\_Geumcheon is located. The Guro Industrial Complex, the first-ever nationally-owned industrial cluster that was formed around the textiles and dress-making industries, has had its name changed to the Seoul Digital Industries Complex (December, 2010) following the formation of the 'Guro

Industrial Complex High-tech Development Plan' of 1996 and has seen the formation of an environmentally-friendly industrial complex centered on venture companies in the IT and software industries, fashion design businesses, mechanical precision instruments and high-tech manufacturing industries.

The project, which is in its third installment this year, provides support in funding, exhibitions, expert consultation and marketing for technology-based ideas for art and ultimately aims to combine artists' ideas with the advanced technical abilities of the Seoul Digital Industries Complex. With the sponsorship donation of material parts by companies in the Seoul Digital Industries Complex as a start, the project distinguishes itself from all other media art sponsorship programs in that an actual connection is sought between artist and companies.

The attempt demonstrated by the *Davinci Idea* open call is distinct from efforts to explain the concepts and nature of media in new ways through an introspective approach to media art which, due to formal media experiments, has recently been at a standstill. Only, one may expect for a prospectus of how the artistic attempts using technology and new media, that the developers of the open call are suggesting, could affect the daily lives of their users, and how the relationship between humans and media can be defined and which areas the new experiments demonstrated by these artist-engineers would be applied in the future.

Kim Hee-young, Manager of Seoul Art Space\_Geumcheon

Partners Ars Electronica Sponsor Eleparts co., Ltd

#### Referenced Sources

Kim Hee-young, 'Media Art, a Business Model and an Industrial Complex: Seoul Art Space\_Geumcheon 'Technology-based Artwork Support Program,' 2011 Seoul Art Space\_Geumcheon International Symposium Handhook p. 90

Lee Jung-ah, Preface to the 2010 Open Call for *Davinci Idea* Exhibition 'The Return of Techné,' Seoul Art Space Geumcheon, 2010, p. 10.

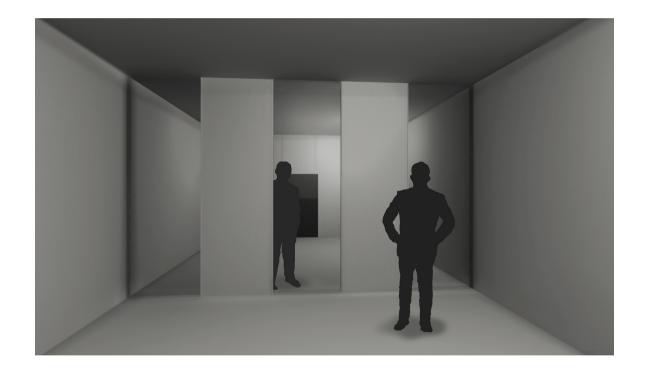
Chung Hee-sun (chief researcher), Seoul Foundation for Arts and Culture, 'A Study for the Analysis of the Current Conditions of Local Industry in Geumcheon and the Designing of Arts and Culture Programs in Connection to the Local Industries.' 2010.

 $_{2}$ 



#### 우리가 만날 확률 The Chance We Meet

2012 유리, 필름, 석고보드, 센서 glass, film, board, sensor 500 × 800 × 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.

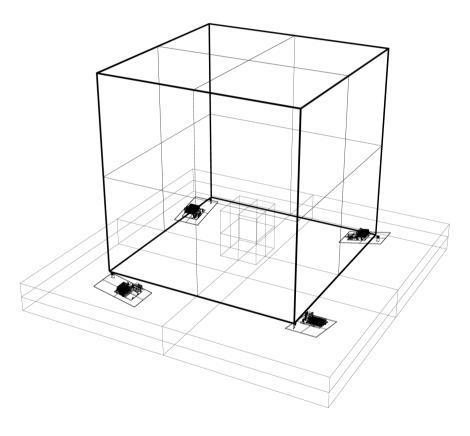
The Chance We Meet is a work about the communication among outcast modern people and is a media installation piece that turns space itself into an interactive structure that responds to its audience.

# Kim Byung-kyu

김병규

#### 에이티 필드\_마비된 감각 AT Field\_Paralyzed Sense

2012 복합재료 mixed media 260 × 260 × 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 레 이저가 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.

 $\mathsf{5}$ 

# 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 기울임에는 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.

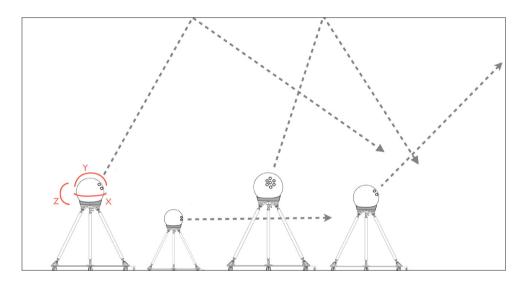


후니다 킴

#### 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.



랩526

#### 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 에니메이션과 음향을 통해 시각화한다. 사용자의 심장박동을 시각적으로 보는 것과 자신의 마음을 컨트롤 할 수 있는 방법을 인터랙티브 기술을 통하여 보여준다.

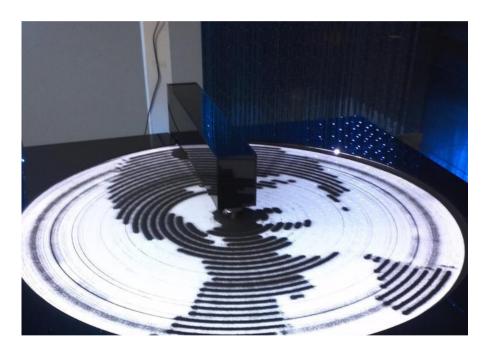
The heart rate of the user is sensed and visualized through animation and sounds. A visualization of the user's heart rate, and methods of controlling one's own mind, are presented using interactive technologies. Mirrors are used to assist the user engage in peaceful and calm meditation.

# Yoo Doo-won , Kim Chi-ho

유두원, 김치호

#### 디지다라 DIGI-DALA (Dightal Mandala)

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



일종의 디지털화한 만다라로서, 사람의 얼굴을 인식하여 패턴화한 모래그림을 만들어낸다.

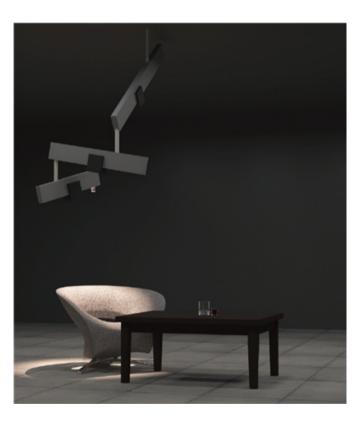
A digitalized *Mandala*, the piece senses facial structures and recreates them as patternized sand paintings.

# 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. 이러 한 모호함의 혼란과 긴장감은 다양한 표정으로 나타난다.

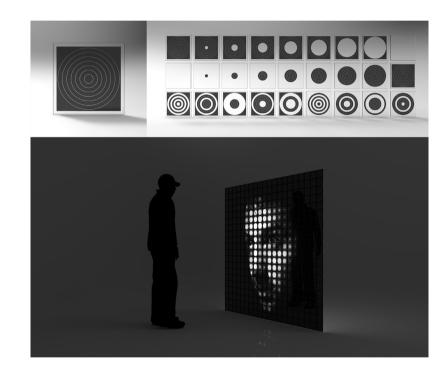
By deliberately changing the position of weights at the center of an object(s), the artist produces a form containing a continuous sense of tension. The relationship between the postion of the weights as cause and the resulting visual form seem clear but at times the cause and effect also appear to be 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 단계 별 개폐(開閉)로써 투과되는 빛의 크기 조절과 더불어 다양한 패턴을 생성하는 아이리스는 빛의 생성이 아닌 빛의 투 과로써 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 × 800 × 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 그소리를 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.

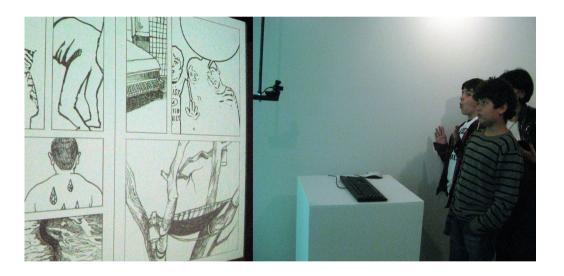
# Nova Jiang (technical colloborator : Jake Jefferies)

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.











