

DA VINCI CREATIVE 2014

Lexical Gap: 미디어아트의 비언어적 해석

2014.09.03.(수) 10am-18pm



1F

정자영

Chung Jayoung

12현의 파도, 그 후

After 12 Strings

이 작품은 퍼포먼스 후 남은 아날로그 드로잉을 전시하는 형식이다. 퍼포먼스를 기록한 영상이 드로잉 위로 투사되며, 그 과정에서 드로잉과, 사운드, 움직임 간의 인터랙티브가 벌어진다.

다다마스

Dadamars

잼

Jam

전자기기들의 사용으로 인해 타인과 교감하는 기회가 줄어들고 있다. 이에 작가는 역설적으로 전자기기들을 이용하여 타인과 함께 즉흥적인 연주를 하며 빛과 소리를 통해 교감을 이끌어낸다.

김병규

Kim Byungkyu

에이티 필드_마비된 감각

AT Field_Paralyzed Sense

디지털 미디어의 경험은 우리의 감각에 단순하면서 위협적인 영향을 준다. 이 작품은 레이저의 보호막 안에서 관객이 디지털 미디어의 매혹적이지만 위협적인 커뮤니케이션을 경험할 수 있게 한다.

김치앤칩스

Kimchi and Chips

라이트 베리어

Light Barrier

"Light Barrier(2014)"는 Kimchi and Chips의 실험적 시리즈, "Drawing in the air"의 가장 최근 작품으로써, 연기로 채워진 공간과 칼리브레이션된 수백만 가닥의 정교한 빛이 만들어내는 환영적 이미지 드로잉의 미디어아트 인스톨레이션이다.

2F

후니다 김

Hoonida Kim

사운드스케이프

아파라투스 에이치02

SoundScape Apparatus

H_02(Apparatus Disk)

일상에서의 미시적인 소리, 존재하지만 우리가 귀 기울여 듣지 않는 소리를 채집하여 작가는 장치를 고안하였고, 퍼포머가 주어진 공간에서 새로운 환경(Atmosphere)을 재구성하게 된다.

양숙현

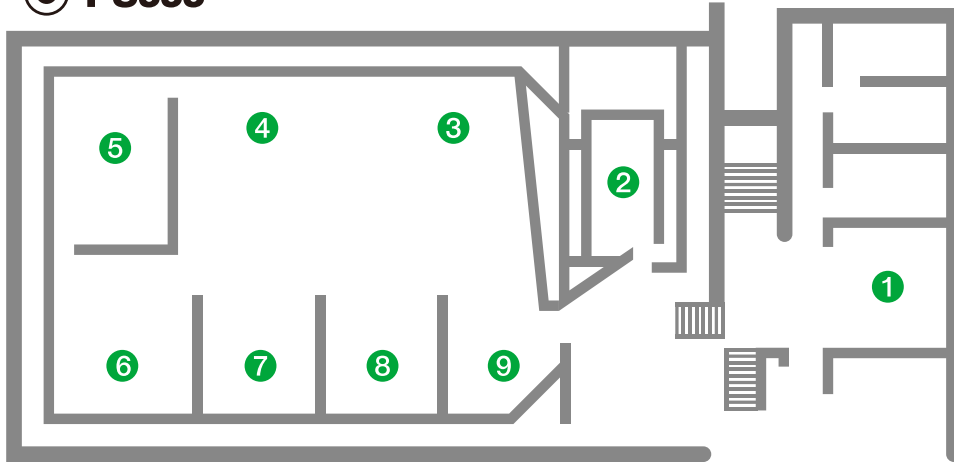
Yang Sookyun

수퍼 크래프트 시리즈: 손

Super craft series: hand

"수퍼 크래프트 시리즈"는 몸에 장착 가능한 웨어러블 신시사이저(Wearable Synthesizer)로 다양한 형태의 장치와 아날로그 신디사이저로 구성된다. 작가가 상상하여 만들어낸 독특한 인터페이스를 통해 관객은 공감각을 경험하게 된다.

PS333



3F

1 하이브리드 미디어 랩

Hybrid Media Lab

바이오키네시스

|| / Bio-Kinesis || Wood, Steel, Acrylic, Micro-controller, LED / 3000mm x 900mm x 200mm / 2014

본 작품은 컴퓨터 알고리즘에 의해 생성되는 미학적 움직임을 표출하는 키네틱 설치물이다. 본 작품은 델타 로봇 기술을 활용하여 자유로운 움직임을 가질 수 있는 모듈 120개로 구성되었다.

2 김정환

Kim Jeonghwan

이미지-움직임

Image-Movement

사람의 몸짓이 만드는 움직임은, 허공을 가로질러 실제의 물리적인 피아노를 연주한다. 피아노가 만들어내는 소리들의 움직임은, 건반 위 레이저의 선들을 통해 확장되며, 이 비물질적인 선들의 변화가 만들어내는 공간으로 투영된다.

3 신승백+김용훈

Shin Seungback + Kim Yonghun

아포시마틱 자켓

Aposematic Jacket

“아포시마틱 자켓”은 호신을 위한 웨어러블 컴퓨터이다. 자켓 표면의 렌즈는 ‘기록할 수 있다’라는 경고 메시지를 발산함으로써 공격을 방지한다. 위협 시에는 착용자가 버튼을 누르면 자켓이 현장을 360도로 촬영하여 웹으로 전송한다.

4 김병규

Kim Byungkyu

살

Flesh

작품 “살”은 작가의 신체 일부분들을 캐스팅하여 세 개의 육면체 살덩어리로 조형화한 작품이다. 관객이 살덩어리를 만지는 순간 관객과 작품 살은 감각하는 동시에 감각되는 상황을 연출한다.

5 지문

Zimoun

150 prepared dc-motors, filler wire 1.0 mm Zimoun 2009/2010

단순하고 기능적인 부품을 사용함으로써 지문은 건축학상의 성격 가진 소리의 플랫폼을 만들었다. 기계적인 리듬과 흐름을 준비된 체계 안에서 탐험하며 그의 설치는 흔히 있는 산업 물체를 포함한다.

6 조니 르메르세에

Joanie Lemercier

FUJI (不死)

“후지”는 르메르세에가 현재 진행하고 있는 화산에 대한 연재 작품의 일부이다. 이것은 후지야마를 묘사한 큰 규모의 풍경화를 손으로 그린 그림에 빛의 층의 투영을 결합함으로써 품격을 높인 작품이다.

9 하이브

HYBE

라이트 트리(v.2)

LightTree (v.2)

빛을 매개로 과학과 예술의 결합 가능성을 제시했던 미국의 미니멀리즘 예술가 “댄 플라빈(Dan Flavin, 1933-1996)”에 대한 오마주인 동시에, 만짐에 의한 사물과 관객 간의 상호작용을 통해 나무가 빛으로 숨을 쉰다는 스토리텔링을 더한 작업이다.

7 한운정+한병준

Han Yoonchung + Han Byeongjun

버추얼 포터리

Virtual Pottery

“버추얼 포터리”는 사용자가 3D 도자기 오브젝트를 조각하고 실시간으로 음악을 작곡할 수 있는 인스톨레이션이다. 간단하고 직관적인 손 움직임을 이용하여 “버추어 포터리”는 핸드 제스처를 디지털 음악 영역으로 전환한다.

8 송준봉+배재혁

Song Junbong + Bae Jaehyuck

빛결

Light Wave

“빛결”은 LED와 모터의 조합으로 생성된 패턴화된 움직임이, 물결과 같은 착시를 이끌어 내는 lumino kinetic작업이다. 관객은 기존의 디스플레이의 고정된 경험을 넘어, 물리적 움직임이 부여된 픽셀들의 관계로부터, 다양한 공간감의 변화를 체험할 수 있다.