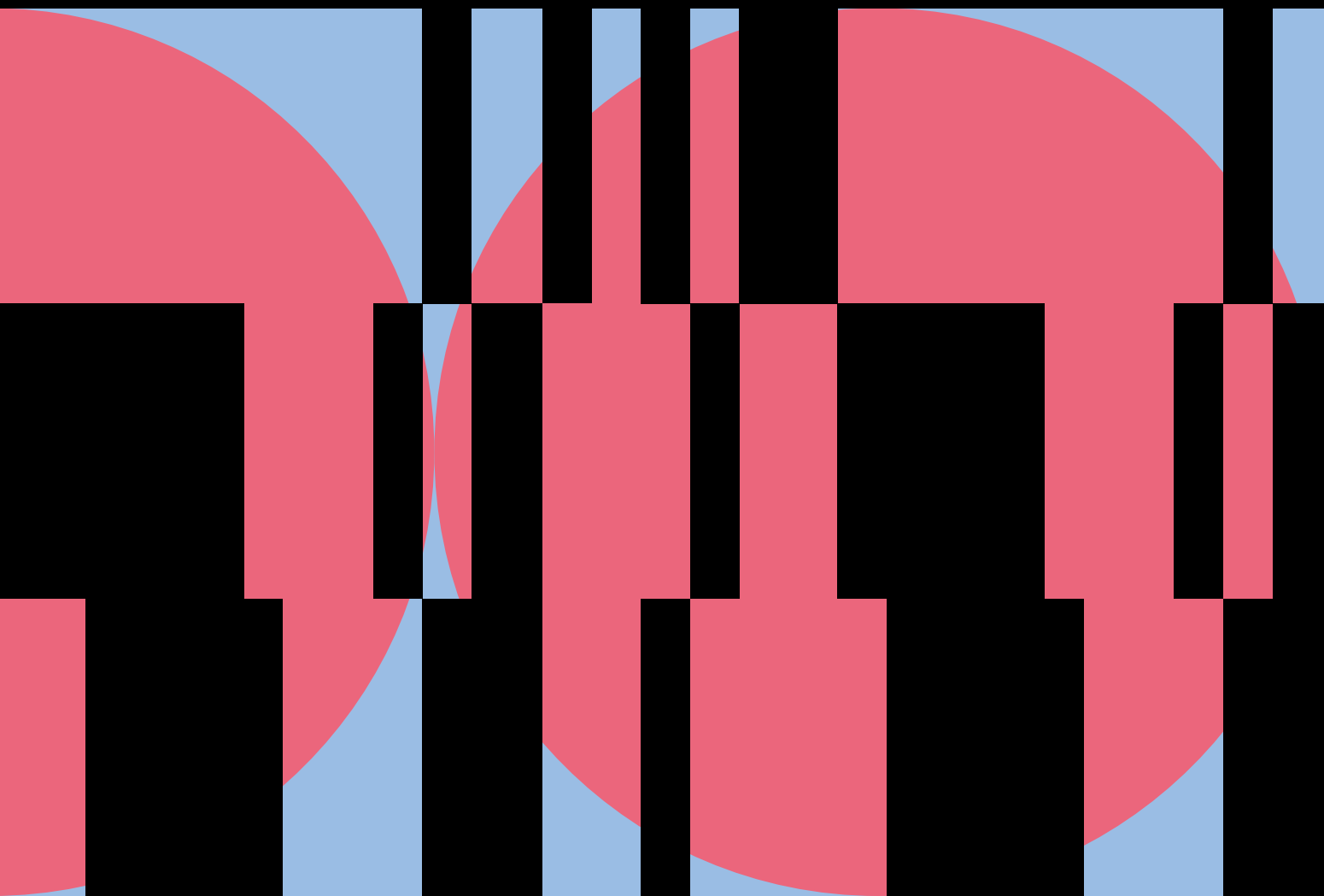


2024
PARADISE
ART LAB
FESTIVAL,
JANGCHUNG

ARCHIVE
BOOK



PARADISE
CULTURAL FOUNDATION





PARADISE
CULTURAL FOUNDATION

2024
PARADISE
ART LAB
FESTIVAL,
JANGCHUNG

ARCHIVE
BOOK

파라다이스문화재단은
낯설지만 다정한
예술 경험을 만들고 나눕니다.

문화재단의 설립 이념을 바탕으로 지금까지 장르를 한정하지 않고 문화예술 전 분야에 대한 지원사업을 펼쳐왔으며, 복합문화공간사업, 년별 비주얼쇼 콘텐츠 발굴 육성사업, 창·제작 지원사업 파라다이스 아트랩 등 매년 지원사업의 폭을 넓혀가고 있습니다. 물질적 지원을 넘어서 문화예술의 네트워크를 확장하는 든든한 후원자가 되어 문화예술의 풍요로운 발전을 도모하고 궁극적으로 우리의 삶의 질을 높이는 데에 기여하고자 합니다.

파라다이스 아트랩은, 예술의 미래를 발견하고 경험으로 현실화하는 예술×기술 플랫폼입니다.

| 1 | 2 | 3 |
|------------------|---------------------|----------------------|
| 교육사업 <PAL LINK> | 지원사업 <PAL FESTIVAL> | 워크숍 사업 |
| 2024년 주제 : | 작품 제작을 지원하고 결과물을 | <PAL WORKSHOP> |
| 예술가와 () 사이의 대화법 | 페스티벌에서 선보입니다. | Art&Bio Lab Seoul 론칭 |
| 1년 단위 예술가멤버 모집 | 연 1회 작품 공모 | 상시 운영 (파라다이스본사 1층) |

2018년에 처음 시작한 아트랩은 지금까지 46팀 예술가의 작품을 제작 지원했고, 2019, 2020, 2022, 2023, 2024 페스티벌을 통해 관객을 만났습니다. 2024년, 아트랩은 예술×기술 분야에 새로 진입하는 예술가 교육&네트워킹 사업 [PAL LINK]와 예술경험 워크숍 공간 사업 [PAL WORKSHOP]으로 확장했습니다.

2024 파라다이스 아트랩 페스티벌, 장충은 파라다이스 아트랩 페스티벌이 더 많은 관객을 만나고자, 서울 장충으로 장소를 옮겨 열렸습니다. 파라다이스 아트랩의 혁신성과 실험정신이 장충의 친숙한 일상과 연결되면서 피어날 예술적 가치를 발견하는 기회가 되었기를 바랍니다.

Paradise Cultural Foundation is devoted to crafting and sharing artistic experiences that may be unfamiliar, yet always warm and inviting.

Rooted in our founding principles, we have consistently supported a broad range of cultural and artistic endeavors, embracing all genres without limitation. Over the years, our initiatives have expanded to include the development of multi-cultural spaces, the discovery and nurturing of nonverbal visual performances, and Paradise Art Lab, which fosters the creation and realization of innovative works. Our mission transcends mere financial support; we aspire to be a steadfast patron that not only enriches the cultural and artistic network but also promotes its flourishing growth. Ultimately, we aim to enhance the quality of life for all by contributing to the vibrant evolution of arts and culture.

Paradise Art Lab is a platform dedicated to discovering the future of art and transforming it into reality through immersive experiences at the intersection of Art×Technology.

| 1 | 2 | 3 |
|--|---|---|
| Educational Program | Support Program | Workshop Program |
| <PAL LINK> 2024 Theme | <PAL FESTIVAL> | <PAL WORKSHOP> |
| Dialogues Between Artists and () | Facilitates the creation of artworks and presents them at the festival | Launch of Art&Bio Lab Seoul |
| Annual recruitment of artist members | Annual open call for submissions | Ongoing Paradise Headquarters, 1st Floor |

Since its inception in 2018, Paradise Art Lab has supported the creation of works by 46 artist teams, introducing them to audiences through festivals in 2019, 2020, 2022, 2023 and 2024. In 2024, Paradise Art Lab expanded its scope with <PAL LINK>, an educational and networking program for artists entering the Art×Technology domain, and <PAL WORKSHOP>, a new space dedicated to enriching artistic experiences.

The 2024 PARADISE ART LAB FESTIVAL, JANGCHUNG, has relocated to Jangchung, Seoul, in an effort to reach a wider audience. In this neighborhood rich with history and culture, we aspire to plant the seeds of art, fostering connections and awaiting the growth of these relationships. We hope that the innovative and experimental spirit of Paradise Art Lab will intertwine with the familiar rhythms of Jangchung's daily life, revealing new artistic values as they blossom.

인사말

다섯 번째 파라다이스 아트랩 페스티벌의 시작을 앞두고 어느 때보다 새로운 기대로 가슴이 벅칩니다. 2024 파라다이스 아트랩 페스티벌에서 여러분은 두 가지 변화를 만나게 됩니다. 첫 번째는 장충동으로의 장소 이동, 두 번째는 여러 파트너와의 협업으로 인한 다양한 프로그램입니다.

장충동은 파라다이스 본사가 1986년부터 자리를 잡았던 곳입니다. 우리가 일하고 식사를 하며 일상을 보냈던 골목의 멋진 풍경과 따뜻한 사람들의 온기를 여러분께 보여드리고 싶었습니다.

파라다이스 아트랩 선정 작가 10팀, 지역의 풍경을 만들고 계시는 장충단길 상점, 을지로 예술가 분들, 여러 전문예술기관 및 협업기관의 헌신적인 협력으로 페스티벌이 채워졌습니다. 물심양면으로 후원해주신 서울시 중구청과 한성자동차에도 감사드립니다.

파라다이스 아트랩 페스티벌을 통해, 예술의 선한 영향력으로 인해, 장충동의 아름다움이 더 많이 알려지기를 바랍니다. 그리고 어느 때보다 풍성한 2024 파라다이스 아트랩 페스티벌이 여러분의 일상에도 신선한 인사를 건네기를 바랍니다. 감사합니다.

파라다이스 문화재단
이사장 최 윤 정

GREETING

As we embark on the fifth chapter of Paradise Art Lab Festival, I find myself overcome with a sense of anticipation that is truly unparalleled. This year's 2024 Paradise Art Lab Festival introduces two significant evolutions. First, we are delighted to relocate to Jangchungdong, and second, we are proud to unveil an expanded array of programs, made possible through the collaboration of esteemed partners.

Jangchung-dong has been the cherished home of Paradise Group's headquarters since 1986. We are eager to share with you the refined charm of these familiar alleys, where we have worked, dined, and woven the fabric of our daily lives, and to introduce you to the warmth of the community that has always been at the heart of this place.

This festival is the result of the dedicated efforts of ten distinguished artist teams selected by Paradise Art Lab, along with the vibrant businesses of Jangchungdan-gil, the creative souls of Euljiro, and the unwavering support of numerous esteemed art institutions and partner organizations. I extend my deepest gratitude to the Junggu Office of Seoul and HanSung Motor for their generous support, both in spirit and substance.

Through Paradise Art Lab Festival, I sincerely hope that the beauty of Jangchungdong will resonate more widely, illuminated by the transformative power of art. Finally, may 2024 Paradise Art Lab Festival, in all its richness and diversity, offer a refreshing and inspiring presence in your everyday life. With heartfelt appreciation,

Chairperson, Paradise Cultural Foundation
Choi Yoon-jung

1

2024 PARADISE ART LAB FESTIVAL

ABOUT PARADISE ART LAB
파라다이스 아트랩 소개

2024 PAL FESTIVAL MAP
2024 PAL 페스티벌 맵

2024 PAL FESTIVAL TIMETABLE
2024 PAL 페스티벌 타임테이블

2024 PARADISE ART LAB

01 테마 THEME

예술+기술
Art + Technology

02 작품 제작 지원 SUPPORT FOR ART PROJECTS

장르 경계 없는 예술
Art with no genre limitation

신작 작품 지원
Original works support

03 예술 영역 확장 EXPANSION OF ART SCOPE

예술가들의 창작활동 기회 확대
Various creative initiative opportunities
for artists

문화예술의 새로운 미래 제안
Proposing new future of cultural arts

04 관객 향유 확대 MORE AUDIENCE ENJOYMENT

관객에게 새로운 경험과 영감 제공
New experience and
inspiration to audience

FESTIVAL PROCESS

01 공모

2024년 1월~2월

공모

02 심의

2024년 3월~4월

1차 서류 심의
2차 인터뷰 심의

03 선정

2024년 4월

2024년 4월 17일
10개 작품 최종 선정

04 제작

2024년 4월~8월

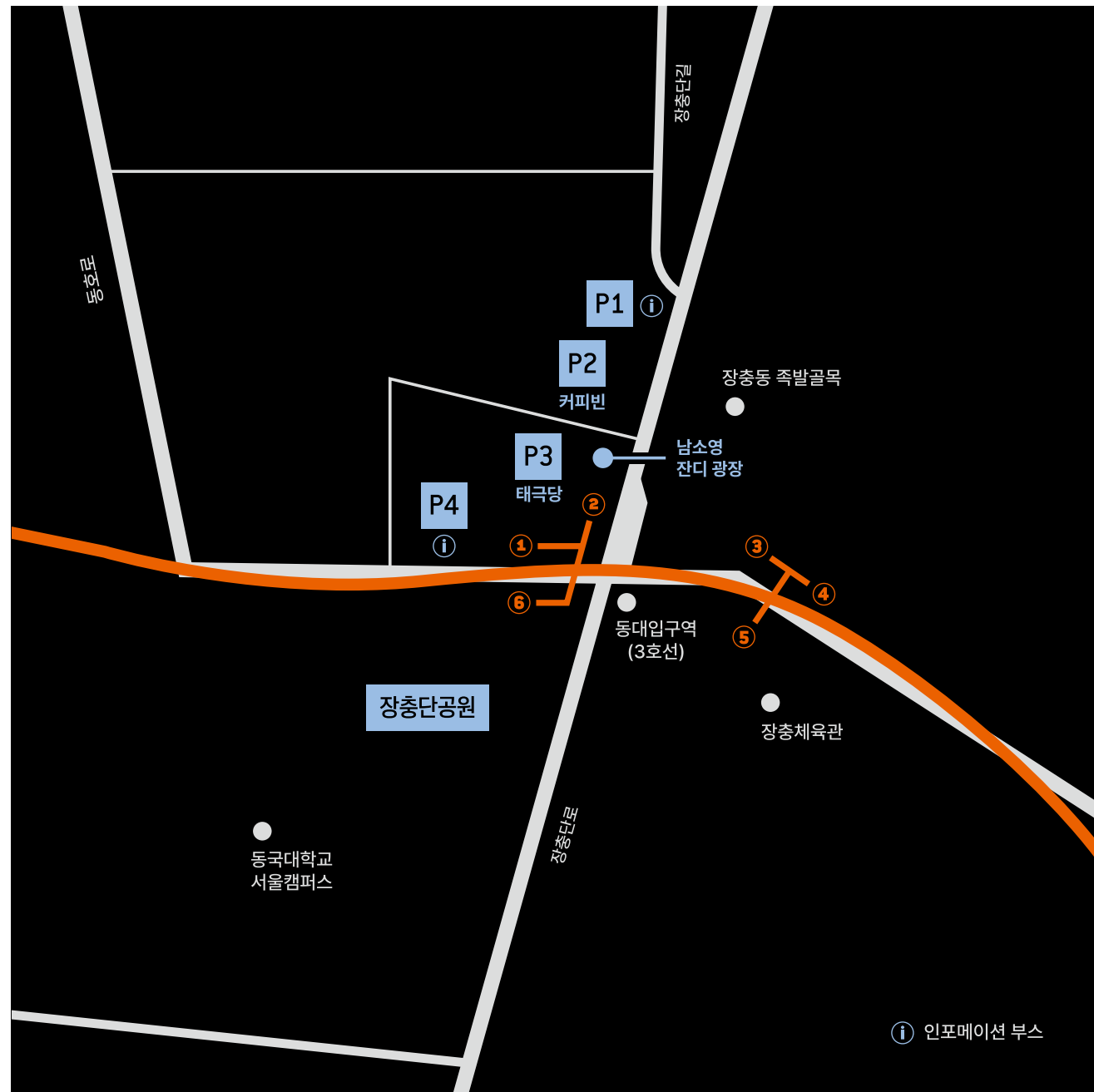
2024년 7월 9일
Open talk

05 페스티벌

2024년 8월~9월

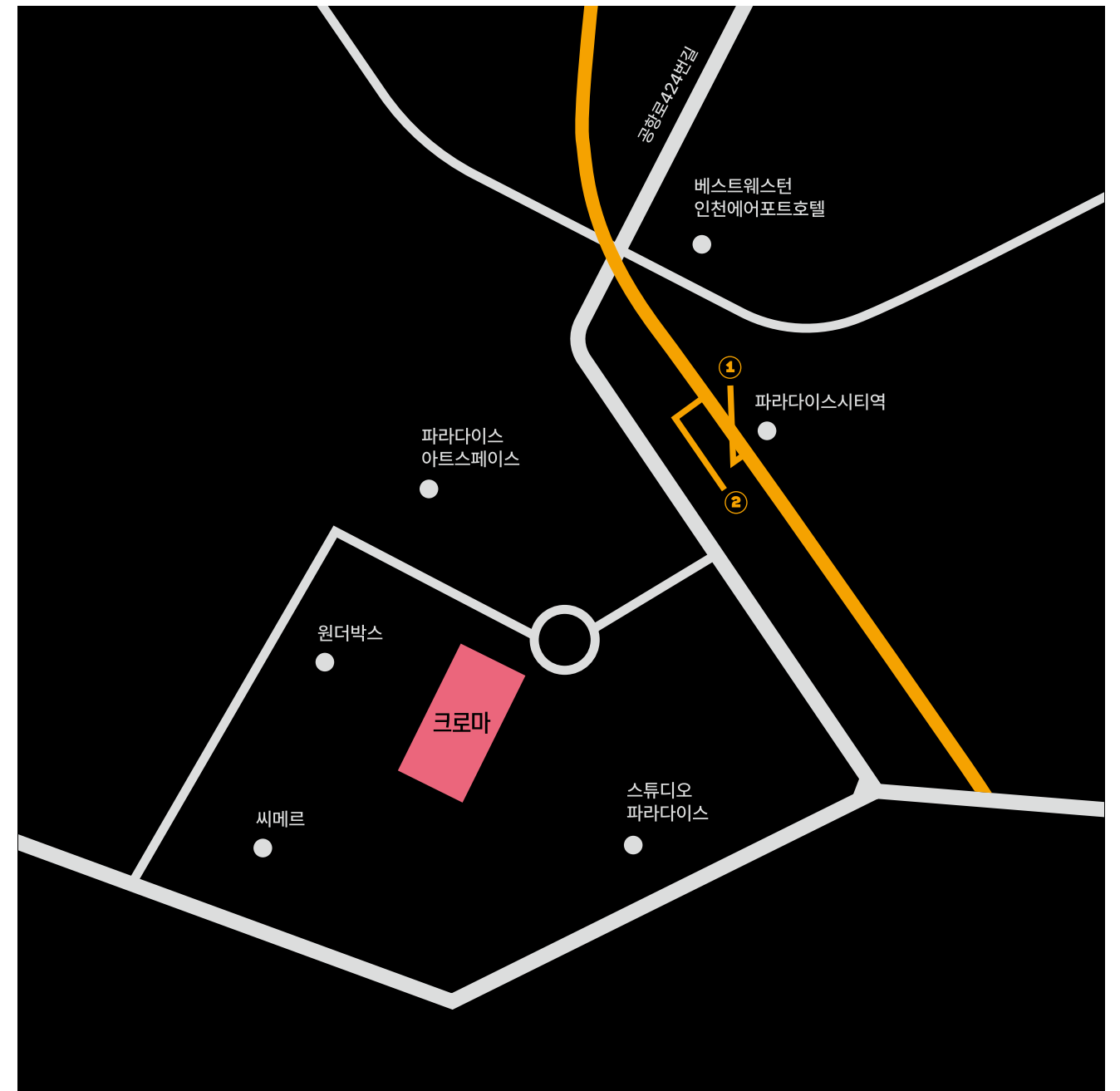
2024년 8월 31일
~9월 13일
2024 PAL FESTIVAL,
JANGCHUNG
@JANGCHUNG

MAP JANGCHUNG



| 장소 Venue | 작품명 Name (KR) | 작품명 Name (EN) | 작가 Artist |
|----------|--------------------------|--|-----------|
| P1 | 배타적 이접들#2;바람의 속삭임 (WISH) | EXCLUSIVE DISJUNCTIONS#2;WHISPERING OF THE WIND (WISH) | 전형산 |
| | 주거공간의 자연의 결 | WEATHER WOVEN LIVING | 손여울 |
| P1 외벽 | SPIRIT IN NATURE | SPIRIT IN NATURE | 김보슬 |
| | ROLA ON DA ROAD | ROLA ON DA ROAD | 업체eobchae |
| | 공생하는 무늬 | PATTERNS OF SYMBIOSIS | 정윤수 |
| P2 | M1%RROR | M1%RROR | 조수민x바조우 |
| P3 | 1974 장충동 : 문학소녀의 비밀편지 | 1974 JANGCHUNG-DONG: THE BIBLIOPHILE'S SECRET | 오주영 |
| P4 | SWEETHOME.FM | SWEETHOME.FM | 박승순 |
| | MORPH | MORPH | 이진 |
| | 슬릿 | SLIT | 기어이 스튜디오 |
| 장충단공원 | 슬릿 | SLIT | 기어이 스튜디오 |

MAP PARADISE CITY



| 장소 Venue | 작품명 Name (KR) | 작품명 Name (EN) | 작가 Artist |
|----------|------------------|-----------------------|-----------|
| 크로마 | SPIRIT IN NATURE | SPIRIT IN NATURE | 김보슬 |
| | ROLA ON DA ROAD | ROLA ON DA ROAD | 업체eobchae |
| | 공생하는 무늬 | PATTERNS OF SYMBIOSIS | 정윤수 |

TIMETABLE

| 장소 Venue | 08. 31. SAT | 09. 01. SUN | 09. 02. MON | 09. 03. TUE | 09. 04. WED | 09. 05. THU | 09. 06. FRI |
|---|---|--|-------------|--|--|---|--|
| P1 | | | | 거리공연 <어라운드 코너> 12:30 모허 16:00 유희스카 | 거리공연 <어라운드 코너> 12:30 구남과여라이딩스텔라 16:00 DJ타이거디스코 | | |
| P2 | | ARTIST TALK <PAL TALK> 조수민x바조우 17:00~18:00 정윤수 19:00~20:00 | | | | ARTIST TALK <PAL TALK> 기어이스튜디오 15:00~16:00 박승순 17:00~18:00 업체eobchae 19:00~20:00 | ARTIST TALK <PAL TALK> 이진 15:00~16:00 오주영 17:00~18:00 김보슬 19:00~20:00 |
| P3 | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 14:00~15:00 | | | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 14:00~15:00 | | | |
| P4 | 신진 예술가 피칭 프로그램 <PAL GATHEING> 부스 11:00~20:00 / 피칭 프로그램 14:00~16:00 | | | 오픈톡 <예술x기술, 감상자 교육의 출발점> 14:00~15:00 | | | 로컬 아트 프로그램 <이웃, NEIGHBORHOOD> 11:00~20:00 |
| 남소영 잔디 광장 NAMSOYEONG PLAZA | KIDS LAB <도시 속 작은 책 축제> 11:00~17:00 | | | | | 거리공연 <어라운드 코너> 12:30 폴로세움(서남재) 16:00 포스트맨(김영주) | |
| P1 외벽 OUTWALL, P1 | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 08. 31~09. 13 / 19:00~22:00 | | | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 08. 31~09. 13 / 19:00~22:00 | | | |
| 파라다이스 시티 크로마 외벽 PARADISE CITY CHROMA | 업체eobchae 08. 30~09. 29 / 19:00~22:00 | | | 업체eobchae 08. 30~09. 29 / 19:00~22:00 | | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 09. 05~09. 29 / 19:00~22:00 | |

| 장소 Venue | 09. 07. SAT | 09. 08. SUN | 09. 09. MON | 09. 10. TUE | 09. 11. WED | 09. 12. THU | 09. 13. FRI |
|---|--|--|---------------------------------|--|-------------|-------------|-------------|
| P1 | | | | | | | |
| P2 | | ARTIST TALK <PAL TALK> 손여울 15:00~16:00 전형산 17:00~18:00 | | | | | |
| P3 | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 태극당 신경철 대표 초대 토크 14:30~ | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 박숙자 교수 초대 강연 14:30~ | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 14:00~15:00 | 오주영 <문학소녀 시 낭독회> 14:00~15:00 | | | |
| P4 | 로컬 아트 프로그램 <이웃, NEIGHBORHOOD> 11:00~20:00 | | | | | | |
| 남소영 잔디 광장 NAMSOYEONG PLAZA | KIDS LAB <도시 속 작은 책 축제> 11:00~17:00 | | | | | | |
| P1 외벽 OUTWALL, P1 | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 08. 31~09. 13 / 19:00~22:00 | | | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 08. 31~09. 13 / 19:00~22:00 | | | |
| 파라다이스 시티 크로마 외벽 PARADISE CITY CHROMA | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 09. 05~09. 29 / 19:00~22:00 | | | 업체eobchae, 김보슬, 정윤수 09. 05~09. 29 / 19:00~22:00 | | | |

2

ARTISTS

JUN HYOUNGSAN
전형산

SON YEOUL
손여울

JO SUMIN×BAJOWOO
조수민×바조우

OH JOOYOUNG
오주영

PARK SEUNGSOON
박승순

LEE JIN
이진

GIIÖII IMMERSIVE STUDIO
기어이 스튜디오

KIM BOSUL
김보슬

EOBCHAE
업체eobchae

JOUNG YUNSU
정윤수

EXCLUSIVE DISJUNCTIONS#2; WHISPERING OF THE WIND (WISH) JUN HYOUNGSAN

| | | |
|-----|------------------------------|--|
| 작가 | 전형산 | JUN HYOUNGSAN |
| 작품명 | 배타적 이접들#2; 바람의 속삭임 (WISH) | EXCLUSIVE DISJUNCTIONS#2; WHISPERING OF THE WIND (WISH) |
| 장소 | P1, 지하 1층 | BASEMENT LEVEL 1, P1 |

<배타적 이접들#2; 바람의 속삭임 (wish)>는 삼국유사에 등장하는 설화 '임금님 귀는 당나귀 귀'를 모티브로 16개의 움직이는 스피커와 안테나로 구성된 소리-설치 작업으로, 기계의 움직임과 소리는 보이지 않는 시스템에 대한 긴밀한 간섭과 그 질서 속에서 오는 팽팽한 긴장감을 드러낸다. 작업은 단순히 장소 혹은 환경을 청각으로 지각하는 것이 아니라 시각·청각적인 경험을 통해 새로운 환경으로써 관계를 재설정한다. 관념적으로 가정된 구조 안에서 소리가 공간을 이동하며 만들어내는 감각이나 이미지 등은 시적 사유의 경로로써 작용하며, 목소리들의 모호한 겹침, 행위 주체의 혼란, 정체불명의 익명과 미지의 소리들의 감지 등을 통해서 우리를 둘러싼 환경 속에서 지속적인 자극과 의문을 마주하게 만든다. 이는 '조금씩 다른 불완전한 소리'들의 집합과 운동을 통해 나를 둘러싼 현실과 환경을 마주하며 느끼는 인식의 변화와 소통의 과정에 있다.

<exclusive disjunctions#2; Whispering of the Wind (wish)> is a sound installation composed of 16 moving speakers and antennas, inspired by the folktale 'The King's Ears Are Donkey Ears' from the Samguk yusa. The movement and sound of the machinery reveal the tension and intricate interference within an unseen system and its order. This work goes beyond merely perceiving a place or environment through sound; it redefines relationships through a visual and auditory experience, creating a new environment. The sensory impressions or images generated as sound moves through a conceptually constructed space act as pathways to poetic contemplation. The ambiguous overlap of voices, confusion of the acting subject, detection of unidentified and unknown sounds—these elements lead us to encounter constant stimulation and questions within the environment that surrounds us. This process involves a shift in perception and communication as we confront the reality and environment encircling us, through the collective movement and interaction of 'slightly different imperfect sounds'



전형산(b. 1984)은 '비음악적 소리'의 관심으로 소음을 포함한 모든 소리를 예술로 확장시키고자 노력한다. 또한 비음악적 소리를 하나의 매체로서 기능하게 만들며, 도구화된 변이로서 이를 활용해보고자 한다. 이러한 생각을 바탕으로 작업은 소리 자체의 해체와 결합뿐만 아니라 공간에서 소리의 물리적인 움직임을 통해 관람자와 환경의 관계에 대한 심리적 반응을 탐색한다. 이렇게 다양한 형태의 소리와 그 존재방식은 전형산에게 있어 비판의 대상임과 동시에 그를 통해 새로운 감각의 확장을 불러오는 새로운 가능성의 도구라고 볼 수 있다.

Jun Hyung-san (b. 1984) is dedicated to expanding the concept of sound in art by exploring 'non-musical sound' including noise. He strives to enable non-musical sound to function as a medium and utilize them as instrumental variations. Based on these ideas, his work not only deconstructs and combines sounds but also explores the psychological responses of viewers to the relationship between sound and space through the physical movement of sound within the environment. For Jun, the various forms and modes of sound serve as both a subject of critique and a tool for discovering new possibilities, leading to the expansion of sensory perception.



ARTIST TALK JUN HYOUNGSAN

Q1 인스타그램 프로필에 '소리노동자'라고 적으셨더라고요. 스스로를 예술가가 아닌 노동자로 칭하신 이유가 있나요?

특별한 이유가 있다기보다는 제 작업 자체가 상당히 노동 집약적이기 때문입니다. 저는 작업을 처음부터 끝까지 스스로 해내며 물리적 노동을 통해 만들고 있습니다. 이런 방식에 가치를 부여하고, 작업 과정에서 느껴지는 성취감을 소중하게 생각합니다. 관람자가 단순히 작품이 어떻게 놓여 있는지 알고 끝나는 것보다는 작가가 직접 노동을 통해 만들어낸 결과물을 가까이서 느끼게 하고 싶습니다. 작품 안에 아날로그적 노동 과정이 농축되어 있기에 관람자도 작품을 밀도 높게 체험할 수 있다고 믿습니다.

Q2 예술이 기술을 따라가는 것에 흥미를 느끼지 못하신다고 하셨죠. 자세히 설명해주실 수 있을까요?

개인적으로 저는 작업에 컴퓨터나 하이테크를 사용하는 것에 부정적인 편입니다. 물론 기술을 사용하는 것이 더 쉽고 효과적일 수 있지만, 그 기술들이 너무 빠르게 변하고 있다는 게 문제입니다. 예술가로서 기술의 변화 속도를 따라가기는 어려운데, 그 유행을 쫓다 보면 결국 본질을 놓칠 수 있다는 생각을 하고 있어요. 기술을 잠시 빌려올 수는 있지만, 그 변화 속도를 계속 따라가다 보면 결국 그 기술의 뒤처짐과 함께 예술도 소멸될 수 있습니다. 작가가 작업하는 행위는 순간의 일일 수 있지만, 작품은 작가의 목숨보다 더 오래 갈 수 있게끔 만들어야 한다고 생각합니다. 사람들이 여전히 아날로그 감성을 기억하고 있다는 것도 제게는 중요합니다. 아날로그 기기의 전기 회로를 만져서 설치 작품을 창작하는 방식이 제 기호에 더 맞기도 하고요.

Q1 Your Instagram profile introduces you as a 'sound laborer'. Why do you describe yourself as a laborer rather than an artist?

There isn't a particularly profound reason—it's just that my work is extremely labor-intensive. I handle every part of the process myself, relying on physical labor from start to finish. I place value on this approach and cherish the sense of accomplishment that comes from it. Rather than having visitors passively observe how a piece is displayed, I want them to feel the outcome of the labor directly. The analog craftsmanship embedded in each piece enhances the density of the experience, allowing the audience to engage with the work more deeply.

Q2 You've mentioned that you aren't particularly interested in keeping up with technological trends. Could you elaborate on this?

I tend to avoid using computers or high-tech tools in my work. Of course, using technology can be easier and more efficient, but the problem is that it evolves too quickly. As an artist, it's difficult to keep up with these changes, and chasing trends risks losing sight of the essence. While technology can be borrowed temporarily, trying to keep pace with it can eventually lead to obsolescence for both the art and the artist. I believe that while the act of creating may be fleeting, the artwork itself should outlive the artist. It's also significant to me that people still cherish analog aesthetics. Personally, I prefer working with analog circuits to create installations—this approach resonates with me.



Q3 '비음악적 사운드를 물리적으로 설계하기' 라는 큰 화두를 품고 계시지요. 비음악적 사운드라는 개념에 대해 조금 더 설명해주신다면요.

제 작업의 한 축은 노이즈 그 자체에서 출발합니다. '비음악적 사운드'라고 부르는 이러한 소리는 흔히 사람들을 불편하게 하는 노이즈일 수 있지만, 저는 그것을 구조화하고 하나의 규칙과 패턴을 만들어낸다면 그 안에 어떤 개념을 담을 수 있다고 생각합니다. 그런 뜻을 담아 '비음악적 소리'라고 부릅니다. 작업 초반에는 소리 경험을 재료로 내가 시스템 안에서 어떻게 존재하는지 질문하는 데에 관심이 많았어요. 저와 노이즈를 동일시했지요. 그러다 나의 존재가 보잘것없을지라도, 그 소리에 귀를 기울이지 않으면 내가 살아있음을 증명하기 어렵다는 것을 깨닫게 되었습니다. 소리는 주체성을 드러내는 중요한 매개이자 개인과 사회 사이의 관계를 반영할 수 있는 재료입니다. 최근 작업에서는 관람자가 자신의 목소리를 녹음하여 시스템 안에서 자신의 주체성을 느끼고 질문하는 방식에 관심이 많아졌습니다.

Q4 사운드 아트와 닮은 듯하면서 미묘하게 다른 지향점이 느껴집니다.

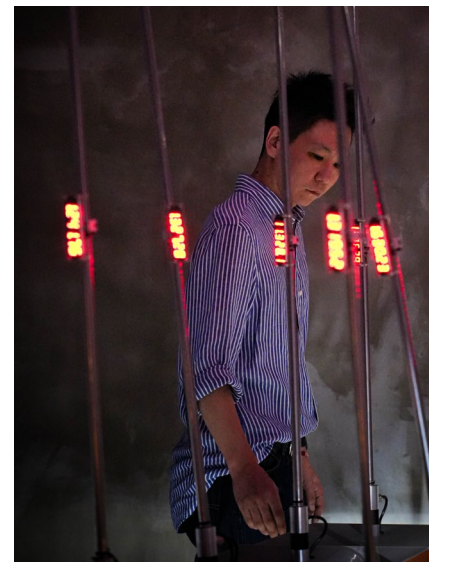
사운드 아트에서는 청취의 측면을 굉장히 중요시 여기는데요, 제 작품은 청취에 방점이 찍혀 있지만은 않아요. '이 소리를 들어라'가 아니라 '이 공간에 소리가 나고 있다' 정도로 작업한달까요. 작품의 움직임, 소리가 나는 방식, 시간 차 혹은 공간 차를 발생시키는 방식, 스토리를 통해서 공간을 채워나가 음향적인 측면에 더 관심을 두고 있습니다. 노이즈는 제 작품에서 '개념이 담긴 소리'이기에 그것을 이해하는 방식도 단순하지 않을 수 있습니다. 소리를 청각적으로만 경험하는 것이 아니라, 공간 속에서 소리가 움직이면서 공간을 어떻게 재구성하는지 찬찬히 생각해 보았으면 합니다. '헨델과 그레텔' 속 빵조각처럼 여러 단서가 흩뿌려진 공간 안에서 각 요소에 담긴 의미를 추적해 나가면서 작품을 감상해주시길 바라고 있지요.

Q3 You've spoken about 'structuring non-musical sound'. Could you explain what non-musical sound means in your work?

A key aspect of my practice revolves around Sound-noise. The term 'non-musical sound' refers to noise that often makes people uncomfortable. However, I believe that if we can structure these sounds and embed patterns and rules within them, they can carry meaningful concepts. I began my work by exploring sound experiences and questioning how I exist within a system, identifying myself with noise. I realized that even if my existence seemed insignificant, I needed to listen to these sounds to affirm that I was alive. Sound serves as a crucial medium for expressing subjectivity and reflecting the relationship between the individual and society. Recently, I've become interested in installations where participants can record their voices and experience their own presence within the system.

Q4 Your approach seems to differ subtly from that of traditional sound art.

Sound art places great emphasis on listening, but my work does not solely center on the act of listening. It's not about 'listen to this sound' but rather 'sound is happening in this space'. I am more interested in how sound fills space through movement, the way sound is produced, time or spatial shifts, and narrative elements with an emphasis on its auditory aspects. In my work, noise is not just sound but sound embedded with meaning, which makes it more complex. I hope viewers experience sound not only aurally but also as a spatial element—considering how it moves through the space and reconfigures it. Much like following breadcrumbs in Hansel and Gretel, I want audiences to trace the clues scattered throughout the space and engage with the meanings behind each element.

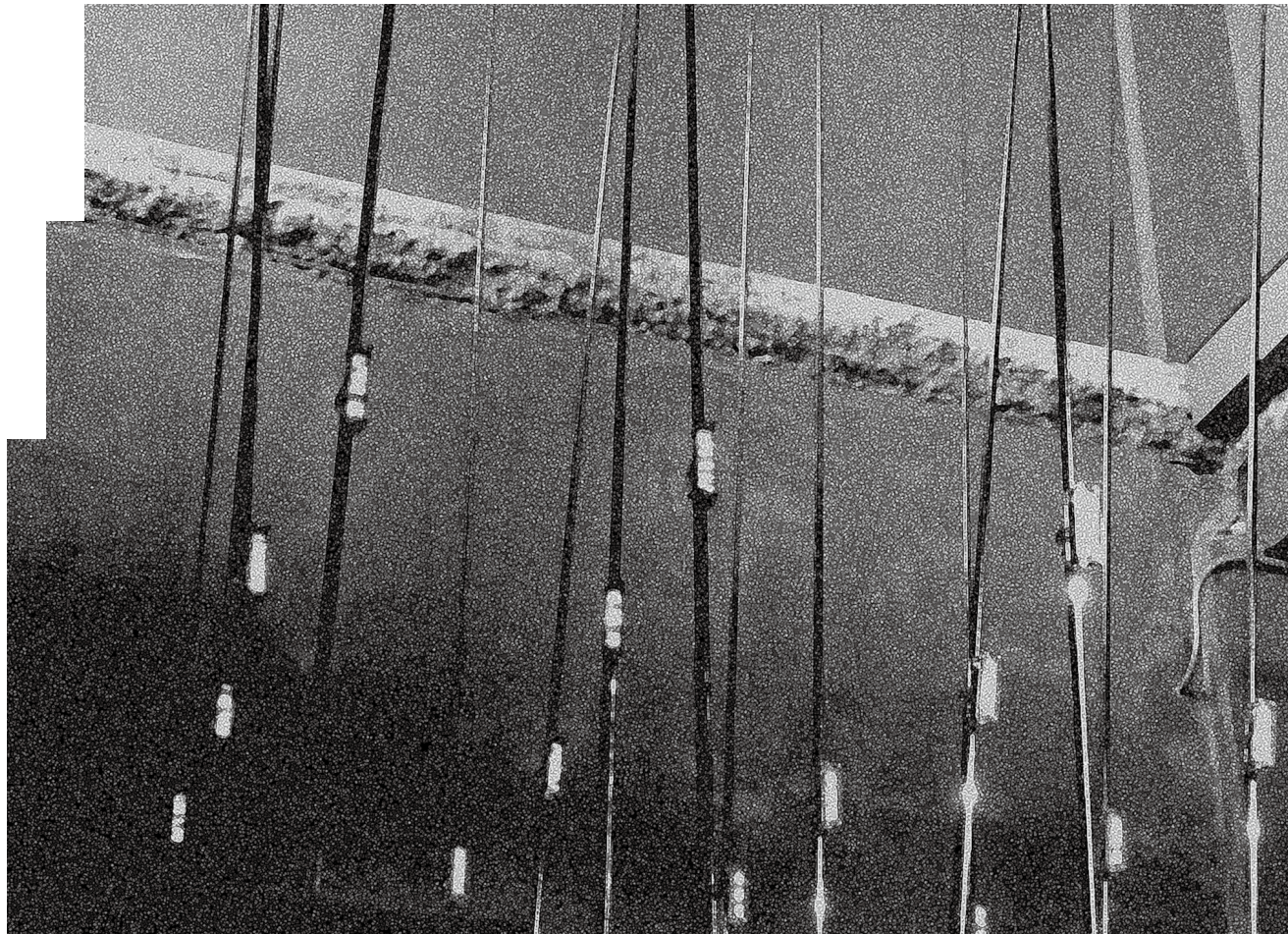
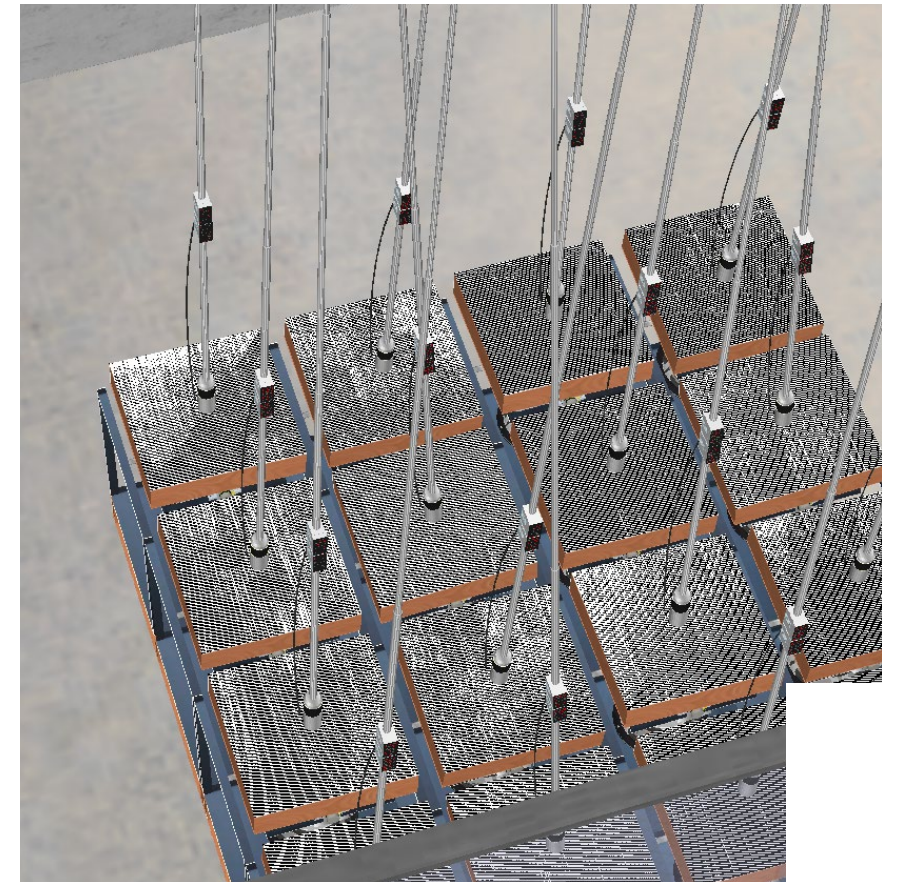


Q5 '개념이 담긴 소리'라는 설명이 인상적입니다. 난해하다는 평을 들을 수 있음에도 개념적 접근을 고집하시는 이유가 있을까요?

동시대 미술이 개념 없이 존재할 수 있을까요? 나아가 저는 설치 작품에서 당위성 없이 붙어 있는 요소는 늘 불편하게 생각하고 있습니다. 각 요소마다 담긴 작가의 뜻이 있지요. 작품을 볼 때 각각의 프로세스를 따라가다 보면 생각보다 어렵지 않게 접근할 수 있어요. 인스톨레이션 형태와 모습, 움직이는 방식 그리고 공간에서의 현상들을 따라가 보면 결국 큰 맥락 안에서 자신의 내면과 만날 수 있을 것이라 믿습니다. 물론 보이는 대로 보는 게 현대미술의 큰 장점이지만요.

Q6 이번 작품 <배타적 이점들#2: 바람의 속삭임 (wish)>은 삼국유사에 등장하는 설화 '임금님 귀는 당나귀 귀'에서 모티브를 얻으셨지요. 사회와 개인의 관계에 대한 탐구심이 어떻게 담겨 있는지 궁금합니다.

'임금님 귀는 당나귀 귀' 이야기가 말해주는 건 우리가 본질적으로 뭔가를 말하지 않으면 답답함을 느끼는 존재라는 점입니다. 그런데 그 말이 아무에게도 전달되지 않으면 그저 소음에 불과하게 됩니다. 수신과 발신의 관계, 말하기와 청취의 관계 등에 대해 생각하게 만드는데, 현대 사회에서도 비슷한 현상이 일어나고 있다고 생각해요. 모든 사람들이 자신의 존재를 어필하고 있지만, 너무 많은 소리가 섞이면서 오히려 들리지 않게 되는 거죠. 그래서 이번 작품에서는 관람자들이 자신의 목소리를 마이크를 통해 시스템 안으로 던져보고 그 목소리가 변형되고 사라지는 과정을 체험하게 하고 싶었습니다.



Q5 'Sound embedded with meaning' is a fascinating concept. Why do you insist on a conceptual approach, even if it might seem difficult for some audiences?

Can contemporary art exist without concepts? I don't think so. Moreover, in installation art, I am always uncomfortable with elements that are included without purpose. Each part contains the artist's intent. When viewing an artwork, if you follow each process, you may find it more approachable than expected. By following the form, movement, and phenomena within the space, I believe you will ultimately encounter your own inner self within the larger context. Of course, one of the great strengths of contemporary art is that it encourages people to interpret what they see in their own way.

Q6 Your latest piece, exclusive disjunctions#2; Whispering of the Wind (wish), draws inspiration from the Korean folktale The King's Donkey Ears found in the Samguk yusa. How does this work explore the relationship between the individual and society?

The tale of The King's Donkey Ears reminds us that we feel a fundamental need to express ourselves. But if no one receives what we say, our words become mere noise. The story examines the dynamics between speaking and listening, between sender and receiver—and I believe this phenomenon persists in today's society. People constantly assert their presence, but in the overwhelming noise of it all, their voices go unheard. In this piece, I wanted participants to speak into a microphone, allowing them to witness how their voice transforms and dissipates within the system. It's a way of experiencing what happens when expression meets silence.

Q7 초기 작업에서는 감각에 대한 의구심을 드러내셨는데, 최근 작업에서는 새로운 감각적 경험을 하면 외부세계를 바라보는 인식구조가 바뀔 수 있다는 메시지가 읽힙니다.

사실 그때나 지금이나 제 감각에 대한 생각은 크게 변하지 않았습니다. 다만 지금은 우리가 감각을 너무 즉각적이고 단순하게 받아들이는 경향이 강하다고 생각해요. '이건 예쁘다, 저건 멋있다' 식으로 감각을 단편적으로 처리하는 경우가 많죠. 저는 감각을 그렇게만 소비하지 않고, 더 깊이 있게 느끼고 사유해 나가는 방식으로 나아가길 바랍니다. 미술이라고 시각에만 의존하지 않고, 청각, 공간, 나아가 후각까지 새로운 감각을 열어놓고 그것들을 사유해 나간다면 우리 내면에서 새로운 관점과 인식이 만들어질 수 있다고 생각합니다.

Q8 예술×기술 장르가 관람객 삶에 오래 머물며 지속적인 의미와 가치를 전하려면 무엇이 필요할까요?

예술×기술 분야는 아직 미술사에서 충분한 역사를 가지고 있지 않기 때문에, 설명이 많이 필요하고 담론이 복잡해지는 경향이 있지요. 저 개인적 차원에서는 이 분야가 자칫 유행처럼 소비될 수 있는 위험 속에서 어떻게 진정성 있는 작업을 할지 고민하고 있어요. 과거에 2년 정도 젠틀몬스터에서 키네틱 아티스트로 일했는데, 퇴사하는 날까지 회사가 추구하는 '힙함'이 무엇인지 전혀 모르겠더라고요. 지금도 마찬가지입니다. 유행이 무엇인지 모르겠고, 저는 그저 제가 할 수 있는 작업과 하고 싶은 작업을 할 뿐이에요. 천천히 나와 나의 작품을 보여주고, 시대가 원하는 것을 같이 고민하는 그런 시간을 통해서 작품의 진정성은 만들어진다고 믿어요.

Q7 In earlier works, you expressed skepticism about sensory perception. Now, your work seems to suggest that new sensory experiences can alter our perception of the world.

There isn't a particularly profound reason—it's just that my work is extremely labor-intensive. I handle every part of the process myself, relying on physical labor from start to finish. I place value on this approach and cherish the sense of accomplishment that comes from it. Rather than having visitors passively observe how a piece is displayed, I want them to feel the outcome of the labor directly. The analog craftsmanship embedded in each piece enhances the density of the experience, allowing the audience to engage with the work more deeply.

Q8 What do you think it takes for Art×Technology to create lasting value and meaning in people's lives?

Since Art×Technology lacks deep roots in art history, it often requires extensive explanation and tends to become conceptually dense. Personally, I am concerned about how to maintain authenticity within this field, given the risk of it becoming a fleeting trend. I worked as a kinetic artist at Gentle Monster for about two years, and even on my last day, I had no idea what the brand's concept of 'hipness' really meant. I still don't. Trends remain elusive to me; I simply pursue the work I can and want to do. I believe authenticity in a piece is cultivated through the gradual process of showing myself and my work, taking time to reflect on what the times demand.



WEATHER WOVEN LIVING

SON YEOL

| | | |
|-----|-------------|----------------------|
| 작가 | 손여울 | SON YEOL |
| 작품명 | 주거공간의 자연의 결 | WEATHER WOVEN LIVING |
| 장소 | P1, 1층 | 1ST FLOOR, P1 |

<Weather Woven Living>는 전시 공간 근처 외부에 위치한 개인 날씨 관측소를 통해 날씨 및 환경 데이터를 수집하며, 이 데이터를 토대로 색과 형태가 환경적 요소에 반응하는 Data Generative moving images 및 빛과 함께 조명·스크린·가구의 복합적 형태의 인터랙티브 설치 작품이다. 개인 날씨 관측소를 통한 커스터마이징, 환경, 예술 등을 통합하여 공간 안팎의 환경, 그리고 변화하는 기상 조건 사이에서 독특한 상호 작용을 창출하며 우리가 공간을 경험하는 방식을 새롭게 정의하고자 한다. <Weather Woven Living>은 기술과 자연, 예술이 조화를 이룬 미래 주거 예술을 제시하며, 관객에게 독특하고 참신한 경험을 선사한다.

<Weather Woven Living> collects weather and environmental data through a personal weather station located near the exhibition space. This data drives the creation of data-generative moving images, where colors and forms respond to environmental elements, resulting in an interactive installation that integrates lighting, screens, and furniture. By customizing and merging weather observation, environment, and art, this installation fosters unique interactions between the indoor and outdoor environments and the changing weather conditions, redefining how we experience space. <Weather Woven Living> presents a vision of future living spaces where technology, nature, and art converge, offering viewers a distinctive and innovative experience.



손여울은 한국에서 동양화를 전공하고 Goldsmiths에서 컴퓨터이셔널 아트를 수학했으며, 2010년 중앙미술대전 입상을 계기로 다양한 국제 레지던시와 전시에 참여하며 인류세, 과학기술, 환경문제 등을 주제로 활동해왔다. 자연에서의 경험들이 작품에 영향을 미쳤으며, 현상을 데이터로 변환하는 과정의 불안전성과 다양성을 탐구하며 센서와 데이터 마이닝을 활용한 데이터 아트와 시각화 등을 통해 데이터의 사회적, 문화적, 예술적 측면을 실험하고 조명하고 있다.

Yeoul Son majored in Oriental painting in Korea and pursued Computational Art at Goldsmiths. Since winning the Grand Prize at the Central Art Competition in 2010, she has participated in various international residencies and exhibitions, focusing on themes such as the Anthropocene, science and technology, and environmental issues. Her experiences in nature have deeply influenced her work, as she explores the imperfections and diversity in the process of converting phenomena into data. By employing sensors and data mining, she experiments with and illuminates the social, cultural, and artistic aspects of data through data art and visualization.



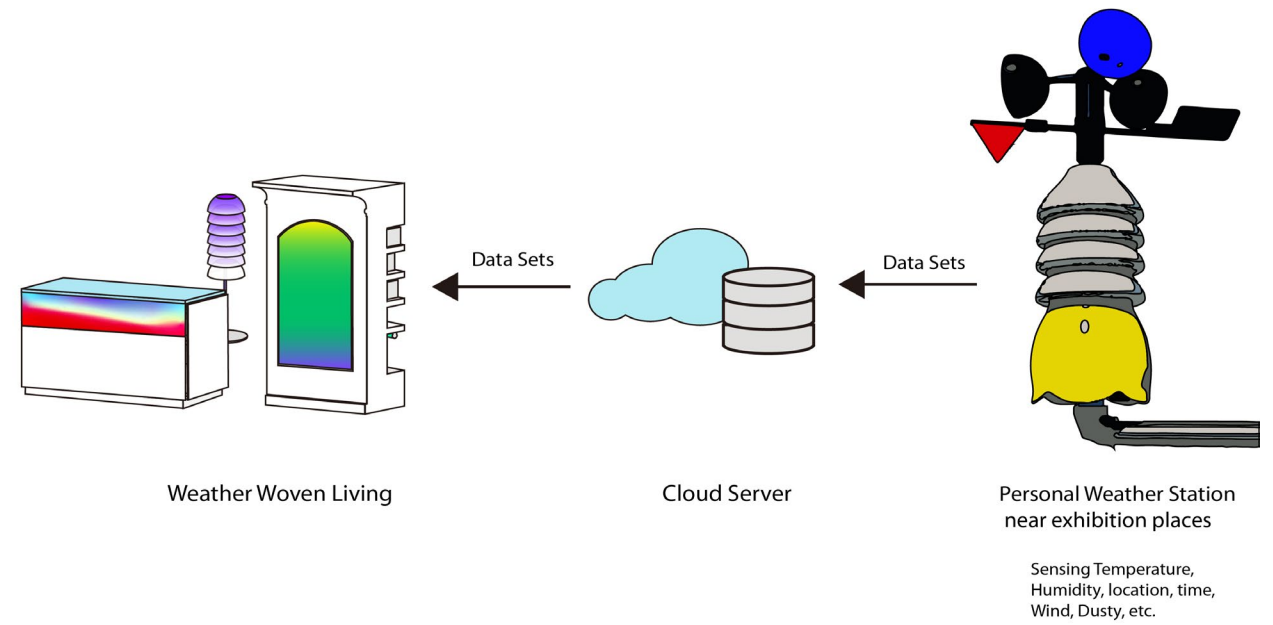
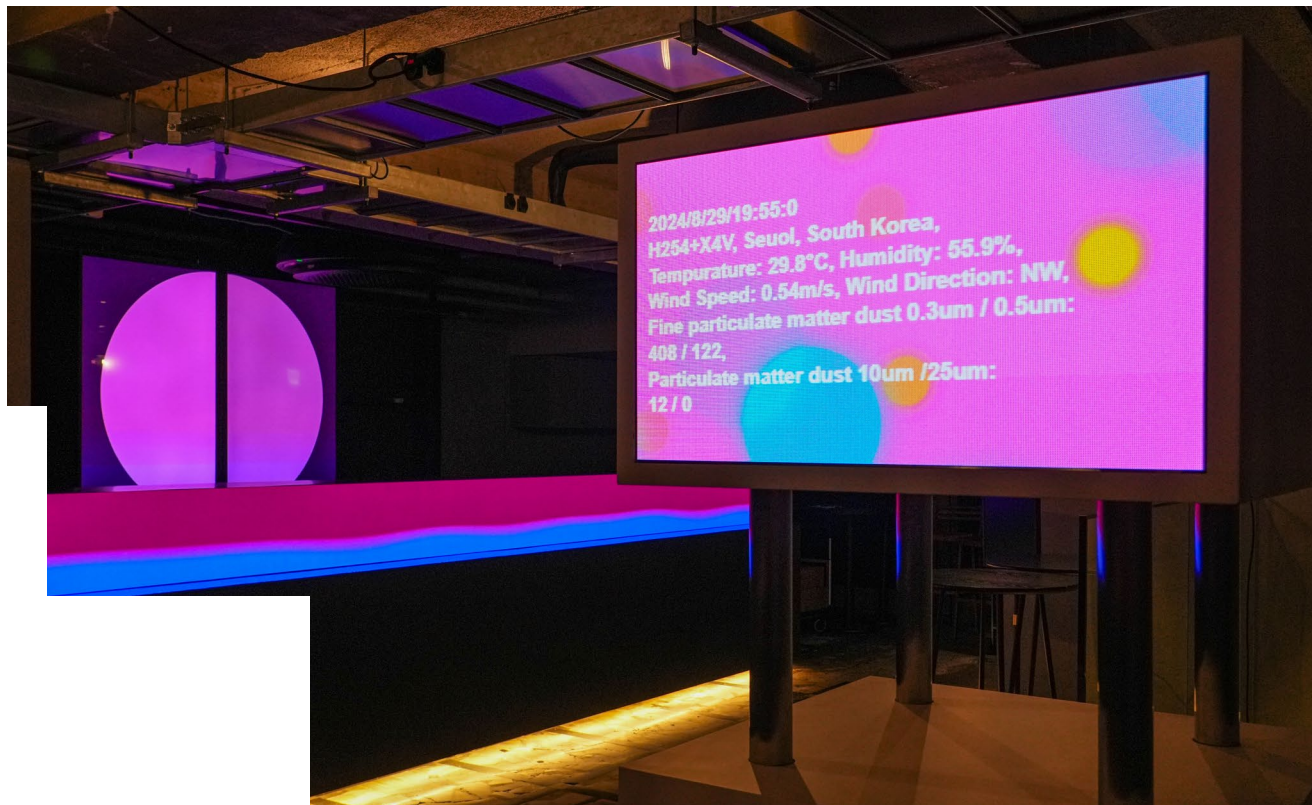
ARTIST TALK SON YEOL

Q1 작가님께서 2006년 각국의 이산화탄소 배출 데이터를 비교하며, 데이터 수집 기관과 데이터 출처에 따른 오차 범위의 차이를 강조한 'The Flag of Data(2017)'부터 개인이 위치 기반 온도 습도 측정 장치를 사용하여 수집한 데이터를 공공 데이터와 비교한 'Colours of the Temperature in Gozo(2022)'에 이르기까지 데이터의 신뢰성에 대한 의문을 지속적으로 제기해 오셨습니다. 이런 관심사는 최초에 어떻게 갖게 되셨는지 궁금해요.

'The Flag of Data'를 작업하면서 각 나라의 이산화탄소 배출량을 조사하는데, 조사 기관에 따라 중국의 배출량이 천차만별이었다고요. 미국, 네덜란드 같은 나라는 기관에 따라 오차 범위가 그렇게 심하지 않았는데 말이예요. 더불어 2010년~2015년 사이에 이산화탄소 배출량이 많아진 듯 보이게 함으로써 석유 국가들을 견제하고 전기자동차 산업을 키우게 하려는 미국의 정치적 전략이 있었다는 사실도 리서치를 통해 알게 되었어요. 공신력 있다고 알려진 기관에서 만드는 데이터가 중립적이지 않을 수 있고, 정치 경제와 커넥션을 맺고 있다는 사실을 밝혀보려고 노력한 시기였어요. 그렇게 공공데이터를 작업의 재료로 사용한 시기가 지나고 저 스스로 환경 데이터를 센싱해서 활용하는 쪽으로 관심이 바뀌었고요. 이제는 데이터가 작가가 하고 싶은 이야기를 할 수 있도록 해주는 재료가 될 수 있다고 생각해요. 어떻게 데이터를 활용해서 예술적인 경험을 만들어낼 것인지 고민하지요.

Q1 In 2006, you began addressing the issue of data reliability, comparing CO₂ emissions data from various countries and highlighting discrepancies based on data sources and collection agencies in The Flag of Data (2017). Your more recent work, Colours of the Temperature in Gozo (2022), compares public data with data gathered by individuals using personal, location-based temperature and humidity sensors. How did your interest in the reliability of data develop?

While working on The Flag of Data, I analyzed CO₂ emissions data from different countries. I found that China's emissions figures varied drastically depending on the reporting agency, whereas discrepancies were much smaller for countries like the U.S. or the Netherlands. I also discovered that between 2010 and 2015, the U.S. used the narrative of increased emissions to restrain oil-producing countries and promote its electric vehicle industry—a political strategy revealed through my research. It became clear that even data from reputed institutions could be biased, shaped by connections to political and economic interests. After a period of using public data as material for my work, my interest shifted toward sensing and collecting environmental data on my own. Now, I think of data as a resource that enables the stories I want to tell as an artist. I constantly explore how to use data to create meaningful artistic experiences.



Q2 건조한 데이터 정보를 재로 삼으면서도 신선한 시각화 아이디어를 통해 최종적으로 작품에 감성적 요소를 부여하는 점이 흥미롭습니다. 데이터를 시각화할 때 어떤 점을 가장 유념하시나요?

다른 사람이 아닌 바로 내가 할 수 있는 시각화가 무엇인가? 이 질문에서 출발해요. 저는 대학에서 동양화를 공부했는데, 동양화 표현 기법이 좋았다기 보다 그 안에 담긴 생각들이 좋았어요. 동양 철학과 미술사를 배우면서 오히려 지금 동시대와 매칭되는 것이 많다고 생각했습니다. 동양화에서는 은유가 무척 중요한데요, 저도 그 영향을 받은 듯해요. 은유적인 심상이나 이미지로 데이터를 시각화하는 작업을 좋아합니다.

Q3 언론사의 인포그래피는 통계 정보 전달의 효율성을 위해 미학적 요소를 활용합니다. 작가님의 작업과 저널리즘적 인포그래피 사이에는 어떤 차이점이 있다고 생각하시나요?

제 작품은 어떤 데이터가 진실인 것처럼 확정짓지 않아요. 반면 언론사 인포그래피에선 '오늘 미국의 코로나 확진자수 3만 명' 이렇게 고정값을 제시하죠. 나름대로 공신력 있는 기관에서 다양한 노력으로 수집한 데이터겠지만, 정말

그 숫자가 맞는지 우리는 알 수 없거든요. 미술가로서 저는 관객이 그 정보 이면에 있는 다른 이야기를 생각해 볼 수 있게, 스스로 느껴볼 수 있게 해야 한다고 믿어요. 그렇지 않으면 미술관에서 작품을 볼 이유가 없지요.

Q4 이번 작품 <Weather Woven Living>에서는 디스플레이가 가구와 결합한 점이 눈에 띕니다. 데이터를 공간 경험으로 바꾸는 아이디어는 어떻게 시작되었나요?

제가 자연을 좋아해 산책을 자주 합니다. 지금은 몰타라는 작은 나라에 사는데요, 지중해 섬나라라서 풍경이 정말 아름답습니다. 작업이 안 풀려 화가 날 때가 있는데, 밖에 나가 산책을 하면서 일몰이 지는 해안을 보고 있으면 기분이 달라집니다. 엄청난 성공을 한 것도 아니고 맛있는 음식을 먹은 것도 아닌데 이렇게 사람 마음이 달라질 수 있구나 신기하지요. 색은 자연이 주는 예술 중 하나로, 그 아름다움은 미적인 즐거움 뿐만 아니라 명상적이고 평온한 정신적 경험을 선사합니다. 그런데 미래에는 기후가 나빠져서 우리 주거 환경이 점점 자연과 멀어질 거라 상상하니 그 와중에 어떻게 자연을 우리 일상 속으로 끌고 올 수 있을지 고민하게 되었습니다. 그렇게 이번 작품이 시작되었어요.

Q2 Your ability to transform raw, dry data into artistic experiences with emotional resonance is fascinating. What do you prioritize when visualizing data?

I always start with the question: 'What kind of visualization can only I create?' I studied Oriental painting in university, not because I was particularly drawn to the techniques but because I appreciated the philosophies embedded within them. I found that many aspects of Eastern philosophy and art history align closely with contemporary ideas. In Oriental painting, metaphor plays a significant role, and I think I've absorbed that influence. I enjoy visualizing data through metaphorical imagery and impressions.

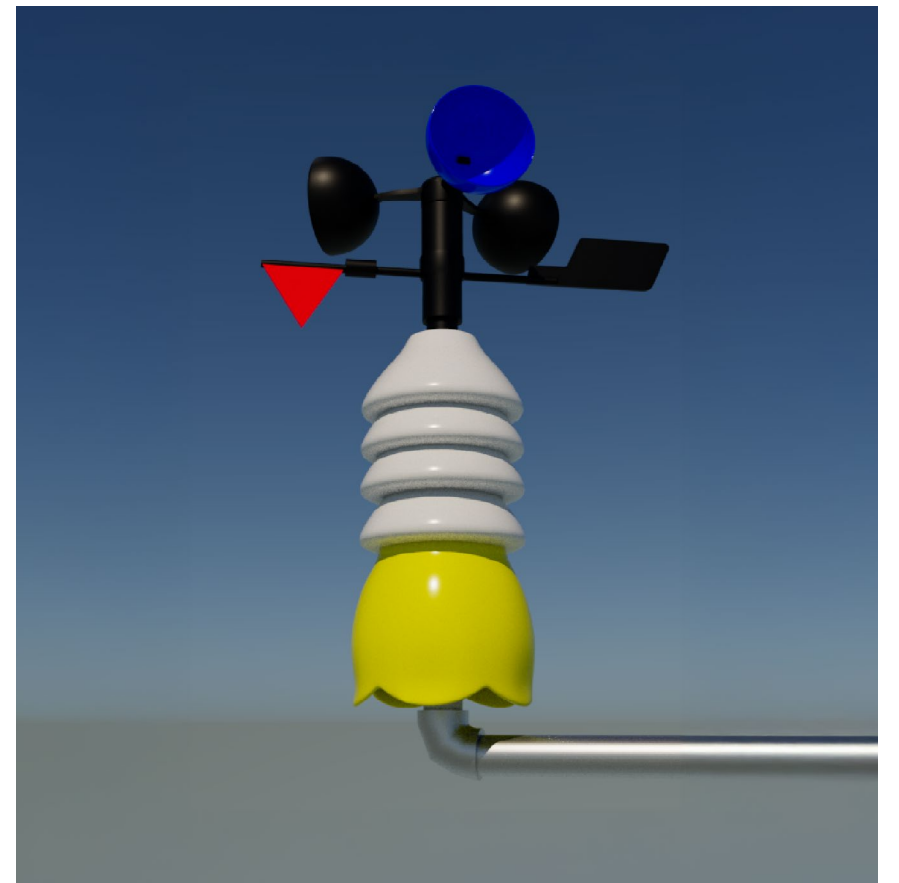
Q3 News organizations use aesthetic elements in infographics to enhance the efficiency of information delivery. How does your work differ from journalistic infographics?

My work doesn't treat any data as an absolute truth. In contrast, news infographics present fixed values—like '30,000 new COVID cases in the U.S. today'. While such figures are collected through rigorous efforts by credible institutions, we can never be certain of their

accuracy. As an artist, I aim to encourage viewers to reflect on the stories behind the data and to question what lies beyond the surface. If art can't provoke this kind of reflection, there would be little reason to engage with it in a gallery setting.

Q4 In Weather Woven Living, the integration of displays with furniture is particularly striking. How did you arrive at the idea of transforming data into a spatial experience?

I love nature and often go for walks. Currently, I live in a small Mediterranean country called Malta, where the coastal scenery is breathtaking. Sometimes, I get frustrated when my work isn't going well, but taking a walk along the shore at sunset always shifts my mood. It's fascinating how our emotions can change without achieving anything extraordinary or eating something delicious. Color is one of nature's artistic gifts—it not only provides aesthetic pleasure but also offers meditative, calming experiences. Imagining a future where worsening climate conditions distance us from nature, I began to wonder how we could bring elements of nature back into our daily lives. That thought sparked the idea for this piece.



Q5 인공적인 매체를 통해 자연을 경험한다는 점이 부조리극처럼 느껴집니다. 아름다운 일몰을 직접 보는 경험과 디지털 매체로 중계된 이미지를 보는 경험은 어떤 감각의 차이를 남길까요?

이번 작품의 핵심과 맞닿은 질문입니다. 가구에 있는 작은 디스플레이에 인공지능 캐릭터가 등장해서 이렇게 말합니다. '지금 2050년인데, 미세먼지가 너무 심각하고, 태양도 너무 강렬하다. 그래서 자연을 멀리 해야 하는데, 사람들이 자연에서 느꼈던 위안을 잊지 않게 하기 위해서 우리가 기술을 발전시키고 있다'라고요. 사실 기후 위기가 이 지경이 된 데에 기술 발전이 큰 몫을 했는데, 오히려 그 기술이 자연을 센싱해서 우리에게 감각적 경험을 약속한다는 점에서 이번 작품은 부조리극 같은 면이 있죠. 사실 제가 만든 개인 관측 장비도 오류가 있을 겁니다. 센서의 품질 문제도 있을 것이고, 놓여진 환경의 영향도 받아서 정확한 측정을 했다고 확신할 수 없어요. 이 부조화를 관람객 여러분이 생각해주시면 좋겠습니다. 누군가 규정해 놓은 것을 그냥 받아들이기 보다는 '어떤 합의를 거쳐 이것이 내 앞에 있나' 질문해보시면 좋겠습니다.

Q6 최근 주요 화두인 가상 현실이나 복합 현실은 작가님의 작품에서 보기 어렵습니다. 대신 철저하게 현실에 기반한 작업을 하고 계시지요.

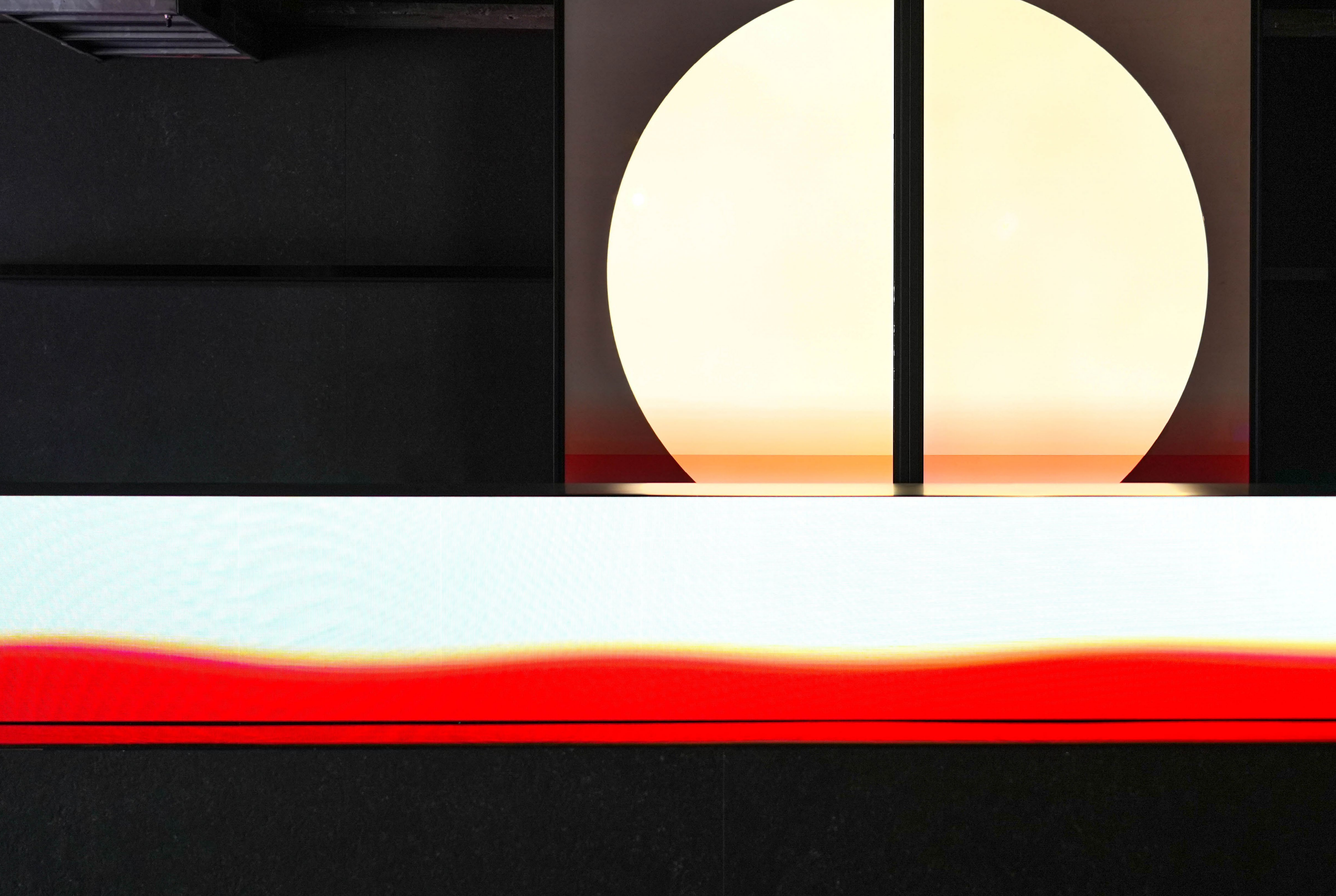
저도 처음에는 미래에 어떤 현실이 옳은지 이야기 하거나 마음껏 상상의 나래를 펼치는 작업을 했던 것 같은데, 도구로 사용하는 미디어라는 것이 결국은 사회와 동떨어지지 않더라고요. 미디어 아티스트로서 무엇보다 미디어의 속성과 역할에 대해 이해하려는 노력을 해야겠다고 결심했고, 그 방법 중 하나가 데이터였습니다. 현실에 존재하는 다양한 정보와 데이터를 리서치해서 작품 활동을 하면서 '미디어란 무엇인가'라는 질문에 답하는 중입니다.

Q5 Experiencing nature through artificial media feels almost absurd. What sensory differences arise between witnessing a sunset in person and viewing it through digital media?

This question touches on the core of the piece. In the work, an AI character appears on a small display embedded in the furniture and says: 'It's the year 2050. The air pollution is so severe, and the sun's rays are so intense, that we must stay away from nature. But we are developing technologies to preserve the sense of comfort people once found in nature'. Ironically, the very technologies that contributed to the climate crisis are now promising to recreate nature through sensory experiences. In this way, the piece functions like a theater of the absurd. Even the personal observation devices I've created are not immune to errors—sensor quality and environmental conditions can affect the accuracy of their measurements. I hope viewers reflect on this dissonance. Instead of simply accepting what is presented, I invite them to question: 'What agreements led to this information being placed in front of me?'

Q6 Recent trending topics, such as virtual reality or mixed reality, are notably absent from your work, which instead remains firmly rooted in physical reality. Why is that?

Early in my career, I explored imaginative scenarios and speculated about the future. But I realized that media, as a tool, is always connected to society—it cannot exist independently. As a media artist, I decided to focus on understanding the nature and role of media itself. One of the ways I approach this is through data. By researching and working with real-world information, I continuously explore the question: 'What is media?'



M1%RROR

JO SUMIN×BAJOWOO

| | | |
|-----|---------|------------------|
| 작가 | 조수민×바조우 | JO SUMIN×BAJOWOO |
| 작품명 | M1%RROR | M1%RROR |
| 장소 | P2, 2층 | 2ND FLOOR, P2 |

<M1%RROR>는 다중 디스플레이와 커스텀 제작된 거울들로 구성되는 설치 작품이다. 관객들은 거울 속 자신을 바라봄과 동시에 영상 속 이미지들을 통해 작가의 심상을 마주하고 동시에 현재 자신의 모습을 마주하게 된다. 작가의 건축적인 접근으로 다듬어진 독립된 공간에 작품의 오리지널 사운드 트랙이 더해져 심상에 깊이를 더한다. 두 명의 작가는 작품 안에서 서로 다른 것들을 추구했고 그것들은 겹치는 영역에서 두께를 보이고 나뉘어 갈라진 부분에서 가볍게 흔들려 자극, 휴식, 치유, 사랑, 행복, 즐거움을 나열한다.

<M1%RROR> is an installation art consisting of multiple displays and custom-made mirrors. Audiences look at themselves in the mirror and at the same time encounter the artist's image through the images in the video. Or, while looking at the artist's image, they come face to face with their present self. The original soundtrack of the work is added to the independent space refined by the artist's architectural approach, adding depth to the imagery. The two artists pursued different things in their works, and they show thickness in overlapping areas and shake lightly in divided areas, listing stimulation, relaxation, healing, love, happiness, and pleasure.



조수민은 하이브리드 펑크 밴드 <패이션츠>의 리더이자 설치 미술가, 비디오 아티스트이며, 바조우는 글로벌 패션 디자이너 브랜드 <99%IS>의 디자이너이자 크리에이터다. 각자의 세계에서 경계를 넘나들며 독자적인 길을 걷고 있는 둘은 예술적 동반자 <조수민×바조우>로서 2024 파라다이스 아트랩 페스티벌에 참여한다.

Jo Sumin is the leader of the hybrid punk band <PATIENTS>, an installation artist, and a video artist. Bajowoo is a designer and creator of the global fashion designer brand <99%IS>. The two, who are crossing boundaries in their own worlds and walking their own paths, will participate in the 2024 Paradise Art Lab Festival under the name of <JO SUMIN×BAJOWOO>.

ARTIST TALK

JO SUMIN×BAJOWOO

Q1 두 분은 각각 펑크 뮤지션, 패션 디자이너로 활동해 온 창작자입니다. 예술×기술 분야의 아티스트로 활동하기를 결심하게 된 이유가 궁금합니다.

조수민 (이하 조) 펑크 밴드 '페이션츠'에서 음악활동을 계속해왔던 만큼 공연하는 걸 참 좋아했습니다. 그런데 코로나로 공연을 할 수 없던 기간이 있었고, 새로운 돌파구가 필요했어요. 그런데 재밌었던 게 미술관의 오프닝 파티는 상대적으로 덜 제한을 받더라고요. 전시 오프닝에서 노래하고 춤추는 식으로 대안을 찾다가 '미술관에서 음악과 연관된 작업을 계속 하려면 무엇을 해야 할까?' 하는 고민이 들었고, 비디오아트라는 답을 찾았습니다.

바조우 (이하 바) 저는 패션 브랜드 '99%IS-'를 운영하면서 여러 해외 음악가들과 협업하며 의상을 디자인해왔고, 유명 브랜드와도 파트너십을 맺어왔습니다. 저는 기존의 경계를 넘나드는 것을 즐기고, 제 옷과 작업을 통해 새로운 스타일과 메시지를 표현해왔습니다. 조수민의 초대로 패션과 비디오아트를 결합해 보는 기회를 갖게 되어 즐겁게 작업했습니다.

Q2 첫 협업의 장으로 파라다이스 아트랩에 참여한 이유가 있을까요?

조 제가 미술에서 특히 좋아하는 작품들은 숙련된 기술과 장인정신이 느껴지는 작업입니다. 예술이란 단어의 본래의 어원처럼 예술은 기술적인 완성도와 맞닿아 있다고 생각해요. 동시대 미술 중에 말 몇 줄로 개념을 설명하는 방식의 개념 미술은 제 취향이 아니었습니다. 그런 면에서 파라다이스 아트랩이 기술과 예술의 융합을 표방한 점이 좋았습니다. 평면 그림이 아닌 입체적인 조형물이나 가상공간까지 다루는 이 페스티벌을 매년 흥미롭게 지켜봤어요.

Q1 Both of you have had careers as a punk musician and a fashion designer, respectively. What motivated you to transition into the realm of Art×Technology?

Jo sumin (JO) As a member of the punk band 'PATIENTS', I loved performing. However, when the pandemic hit, we could no longer play live shows, and I felt the need for a new outlet. What struck me as curious was how art museum openings were less restricted than music performances. I started singing and dancing at exhibition openings, which led me to think, 'What can I do to continue making music-related work in museums?' The answer I arrived at was video art.

Bajowo (BA) While running my fashion brand '99%IS-', I designed outfits for many international musicians and collaborated with renowned brands. I've always enjoyed pushing the boundaries of convention and expressing new styles and messages through my work. When JO SUMIN invited me to explore a fusion of fashion and video art, I gladly accepted, finding the collaboration both fun and inspiring.

Q2 Why did you choose Paradise Art Lab as the stage for your first collaboration?

JO The artworks I admire most demonstrate a deep level of craftsmanship. In my view, art, by its very definition, aligns with technical mastery. I'm not particularly drawn to conceptual art that relies on a few lines of text to convey meaning. What attracted me to Paradise Art Lab was its emphasis on the convergence of technology and art. I had followed the festival for years, fascinated by how it goes beyond traditional flat artworks to include immersive sculptures and virtual spaces.



Q3 두 분은 '서브컬처'계의 제왕들이었는데요. 미술은 소위 말하는 '하이컬처'에 속합니다. 두 문화의 경계에서 작업하면서 느낀 점이 있다면 무엇인가요?

조 저는 펑크를 "하고 싶은 건 하고, 하기 싫은 건 하지 않는다" 라는 태도로 이해해왔어요. 이번 전시 역시 같은 맥락이었습니니다. 사실 미술은 하이컬처, 펑크는 서브컬처라고 한 번도 구분해본 적이 없어요. 무엇이든 그저 재미있어 보이면 시도해보는 거죠. 이번 파라다이스 아트랩도 그 연장선에 있었습니니다.

바 저희 둘은 오래 전부터 음악과 패션의 경계를 넘나드는 작업을 해왔어요. 저는 어렸을 때부터 좋은 옷을 입고 싶었고, 좋아하는 옷이 없으면 직접 만들었죠. 그런 태도 자체가 저에게는 펑크 정신이었습니니다. 그렇지만 이 과정을 통해 깨달은 것은 서브컬처가 곧 하이컬처가 될 수도 있다는 점이에요. 패션도 그렇고, 예술도 그렇고요. 어디에서든 자신의 태도를 어떻게 드러내느냐가 중요하다고 생각해요.

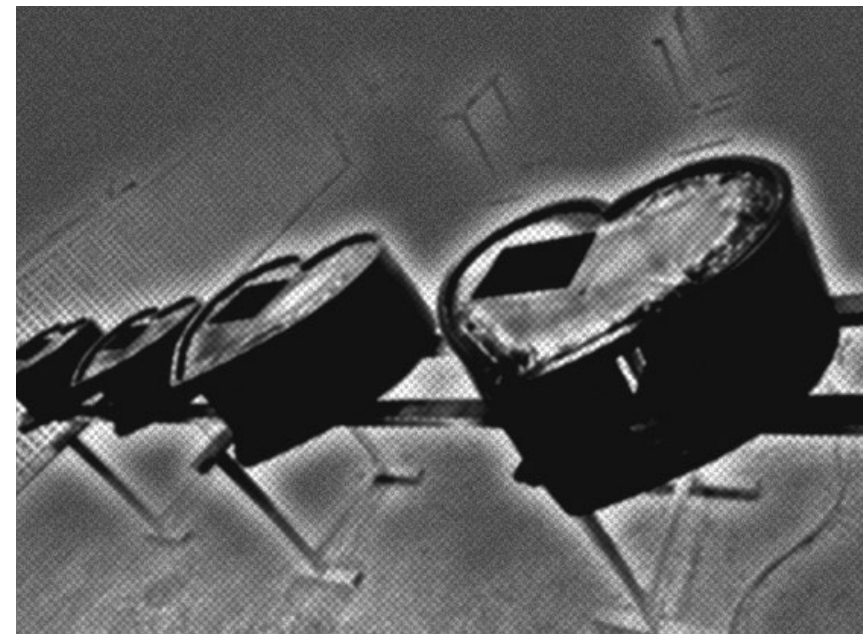
Q4 'M1%RROR'는 다중 디스플레이와 커스텀 제작된 거울로 구성된 설치 작품입니다. 관객과 가상이 아닌 물리적 상호작용을 한다는 면에서 조각 같기도 해요.

조 저는 비디오아트 작품이라 해도 꺼졌을 때 예뻐야 한다고 생각해요. 이 부분은 백남준 선생님의

작업에서 영향을 받았습니다. 그의 작품 중 일부는 TV가 꺼져 있거나 장치가 제대로 작동하지 않아도 그 자체로 조형미가 있었어요. 저 역시 비디오가 꺼진 상태에서도 조각처럼 아름다워 보이는 작품을 만들고자 했습니다.

바 관객들은 거울 속에 비친 자신의 모습을 보면서 동시에 영상 속 이미지를 통해 저희가 전달하고자 하는 심상과 이야기를 마주하게 됩니다. 거울은 단순한 반영이 아니라 관객 스스로 자신의 감정과 모습을 마주할 수 있는 도구가 됩니다.

조 작품 구상의 출발점은 모두가 공감할 수 있는 주제를 찾는 것이었어요. 파라다이스 아트랩은 미술 전문가뿐만 아니라 일반 관객, 아이들, 어르신들 모두가 즐길 수 있는 축제를 표방하잖아요. 그래서 저희는 '모두가 공감할 수 있는 공통된 감정이 무엇일까?' 에 대해 고민했습니다. 그러다 사람들이 겪는 상처와 아픔에 집중하게 되었어요. 아픔은 누구나 가지고 있잖아요. 그리고 누구나 아픔에서 벗어나고 싶어 하고, 치유를 원합니다. 그래서 이번 작품의 핵심은 스스로의 상처를 직시하는 것이에요. 상처를 치료하기 위해 의사가 먼저 상처를 들여다보는 것처럼, 거울이라는 매체를 통해 자기 자신을 바라볼 수 있는 경험을 제공하고자 했습니다.



Q3 You've spoken about 'structuring non-musical sound'. Could you explain what non-musical sound means in your work?

JO To me, punk is about doing what you want and not doing what you don't. This project was no different. Honestly, I've never thought in terms of high versus subculture. If something seems interesting, I go for it. Paradise Art Lab was just another opportunity in that ongoing journey.

BA We've both been crossing the lines between music and fashion for a long time. Since I was young, I wanted to wear nice clothes, and if I couldn't find what I liked, I made them myself. That attitude embodies the spirit of punk for me. What I've realized over the years is that subculture can become high culture. The same applies to fashion and art—what matters is how you present your attitude, no matter where you are.

Q4 'M1%RROR' is an installation composed of multiple displays and custom-made mirrors, inviting physical interaction from the audience. In that sense, it feels more like a sculpture.

JO Even with video art, I believe the work should remain visually appealing when the screen is off. This philosophy is inspired by the works of Nam June Paik, whose installations retained their beauty even when the TVs were

turned off or malfunctioning. I wanted to create something similarly sculptural—something that would maintain its aesthetic even when the video isn't running.

BA Through the mirrors, audiences see both their own reflections and the images we intend to convey through video. These mirrors act not just as a surface of reflection but as tools that allow individuals to confront their emotions and identities.

JO The starting point for our concept was to identify a universally relatable theme. Paradise Art Lab is a festival open to all—art experts, general audiences, children, and seniors alike. This led us to ask, 'What emotions can everyone connect with?' Eventually, we decided to focus on pain and healing. Everyone experiences some form of pain, and everyone seeks healing and relief. The core idea of the piece is about confronting one's wounds. Just as a doctor examines an injury to heal it, we wanted our audience to explore their own selves through the mirror.



Q5 작품을 위해 과거에 작곡한 곡을 편곡하기도 하고, 별도의 사운드 트랙을 만들기도 했습니다. 작품에 이런 청각적 요소를 넣으면서 어떤 생각을 하셨나요?

조 저는 인디밴드로 활동하면서 주로 저 자신만의 감정과 고집을 표현해왔어요. 반면 바조우는 패션 디자이너로서 타인의 시선을 고려해야 하는 작업을 주로 했죠. 그래서 이번 협업에서는 서로의 표현 방식을 교차해보려 했어요. 밴드 경험을 했던 기억을 내려놓고, 모두가 공감할 수 있는 무언가를 전달하고 싶었습니다. 언어가 아닌 음악과 춤을 통해 누구나 즉각적으로 느낄 수 있는 감정을 담아내려고 노력했어요.

바 이번 작품에 댄서 립제이가 함께 해주셨는데요. 작품의 주제를 춤으로 표현해주었어요. 고립된 상태에서 타인을 미워하거나 괴로워하는 감정, 고통을 극복하고 스스로의 길을 찾아가는 과정, 가장 소중한 것을 찾아 헤매는 이의 심정까지, 사운드 트랙이 들려주는 서사를 춤으로 표현해주었습니다. 마지막 곡인 '너의 태양은 어디에'가 끝날 무렵, 관객들은 립제이의 춤을 통해 자유를 찾고 웃음을 되찾는 모습을 보실 수 있을 겁니다.

Q6 두 분은 예술적 동반자로 서로를 소개합니다. 두 분의 작업 스타일이나 접근 방식이 어떻게 다르며, 이 차이가 협업에 어떤 긍정적인 영향을 주었는지 궁금해요.

조 저는 밴드생활을 오래 해서 마찰에 익숙한 편이에요. 멤버 간의 충돌이 오히려 좋은 결과를 내는 원동력이 된다는 점을 잘 이해하고 있습니다. 이번 협업에서도 어느 정도의 마찰은 자연스러운 일이라고 생각했어요. 바조우가 패션계 시스템에 익숙하다는 점이 조금 걱정되긴 했어요. 패션은 시간과 자본의 제약이 있긴 하지만, 디자이너가 강력한 디렉팅 권한을 행사한다는 특징이 있지요. 그런데 바조우가 예상보다 훨씬 유연하게 조율을 잘 해줘서 고마웠어요.

바 저희는 시작하기 전에 가장 잘 맞고, 시작한 뒤에는 엄청 충돌합니다. 그런데 중요한 건 그 충돌이 꼭 부정적인 것이 아니라 새로운 아이디어를 열어주는 계기가 된다는 점이에요. 서로 다른 프로세스를 가지고 있다 보니, 처음엔 맞지 않더라도 여러 실험과 시도를 통해 점차 풀어가게 됩니다.

Q5 The project involved rearranging past compositions and creating new soundtracks. What was your intention behind integrating these auditory elements?

JO As an indie band member, I've mainly expressed my personal emotions and stubborn ideas. In contrast, BAJOWOO's work as a fashion designer requires constant consideration of others' perspectives. In this collaboration, we aimed to blend our approaches. I set aside my individualistic tendencies, focusing on creating something that everyone could connect with. Through music and dance, we tried to evoke emotions that anyone could feel instantly—without the need for words.

BA We were fortunate to work with dancer Lip J, who brought the themes of the piece to life through movement. Her choreography explores emotions like isolation, frustration with others, and the process of overcoming pain to find one's own path. It captures the journey of someone searching for what is most precious to them. As the final track, 'Where Is Your Sun', concludes, the audience witnesses Lip J reclaiming freedom and rediscovering joy through her dance.

Q6 You've described each other as artistic partners. How do your working styles differ, and how have these differences benefited your collaboration?

JO Having been in a band for a long time, I'm used to creative friction. In fact, I believe that clashes between members can fuel great results. I did have some initial concerns about BAJOWOO's background in fashion, where designers tend to have strong directorial authority despite the constraints of time and budget. But he was much more flexible than I expected, and I was grateful for his adaptability.

BA We're perfectly in sync before starting a project, but once we begin, there's a lot of friction. However, those conflicts aren't negative—they open doors to new ideas. Since we each bring different processes to the table, the initial clashes are just part of figuring things out. Through experimentation and trial, we eventually find solutions together.





1974 JANGCHUNG-DONG: THE BIBLIOPHILE'S SECRET

OH JOOYOUNG

| | | |
|-----|----------------------|---|
| 작가 | 오주영 | OH JOOYOUNG |
| 작품명 | 1974 장충동: 문학소녀의 비밀편지 | 1974 JANGCHUNG-DONG: THE BIBLIOPHILE'S SECRET |
| 장소 | P3, 2층 | 2ND FLOOR, P3 |

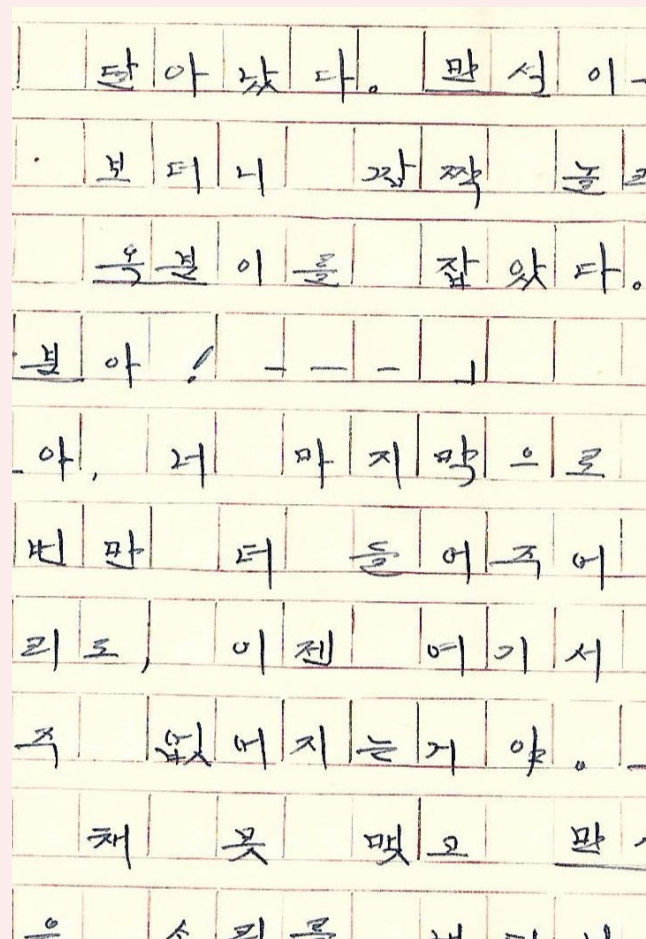
작품 <1974 장충동: 문학소녀의 비밀편지>는 급격한 시대적, 경제적 변화와 보통교육의 도입, 신여성의 등장으로부터 20년 후, 문화중심지로 급부상한 장충동을 배경으로 한다. 도시적 삶에 대한 열망 속에서 낭만과 삶의 치열함 속에서 문학소녀들이 등장했다. 그녀들의 펜촉을 통해 여성의 정체성이 실험의 무대에 오르고, 그들의 서사로부터 오늘날의 대중 소설과 문화가 형성되기 시작했다. 특히 연서와 사랑 이야기가 폭발적인 사랑을 받았는데, 그 시절 소녀문학은 대개 빵집에서 따뜻한 빵과 우유를 먹으며 시작되곤 했다. 작품은 연애 소설 원고에서 모티브를 얻어 1974년 장충동을 배경으로 문학소녀들의 이야기를 재현하며, AI와 OCR 기술을 통해 현대에 되살린다.

The work "1974 Jangchung-dong: The Bibliophile's Secret" is set against the backdrop of Jangchung-dong, which emerged as a cultural hub 20 years after the rapid social and economic changes, the introduction of public education, and the rise of new women. Amidst the desire for urban life and the coexistence of romance and the intensity of life, literary girls emerged. Through their pens, women's identities were put to the test, and from their narratives, contemporary popular novels and culture began to take shape. In particular, love letters and romantic stories received explosive acclaim, with girl literature of that era often beginning in bakeries, enjoying warm bread and milk. The work is inspired by a manuscript of a romance novel and recreates the stories of literary girls in 1974 Jangchung-dong, brought to life through the use of AI and OCR technologies.

매일 오후 2시 <문학소녀 AI 낭독회>
DAILY AI READING SESSION
AT 2PM

9.7.(SAT) 2:30PM
태극당 신경철 대표 초대 토크
TALK WITH TEAGUKDANG CEO
SHIN GYEONGCHEOL

9.8.(SUN) 2:30PM
박숙자 교수 초대 강연
LECTURE BY
PROFESSOR PARK SUKJA



오주영은 리서치 기반 예술가로, 현시대 과학, 기술의 한계와 또 다른 가능성을 탐구한다. 개인전 《불가능한 조감도》(탈영역 우정국, 2024), 《내가 무엇을 모르는지 알자》(플레이스막2, 2020), 《주사위 게임》(백남준 아트센터, 2020) 등을 선보였고, 《투유: 당신의 방향》(아르코미술관, 2022), 《온라이프》(경남도립미술관, 2022), 《게임과 예술: 환상의 전조》(대전시립미술관, 2021) <유조키움센터>(부산현대미술관, 2023), 국립현대미술관 고양레지던시(2024) 등에 참여하였다.

Oh Jooyoung is a research-based artist exploring the limits and possibilities of contemporary science and technology. She has held solo exhibitions such as "Displaced Impossibility" (Post Territory Ujeongguk, 2024), "Knowing What I Don't Know" (Place Mak2, 2020), and "Dice Game" (Nam June Paik Art Center, 2020). She has also participated in group exhibitions including "To You: Your Direction" (Arko Art Center, 2022), "Onlife" (Gyeongnam Art Museum, 2022), "Game and Art: Premonition of Fantasy" (Daejeon Museum of Art, 2021), and "Young Bird Care Center" (Busan Museum of Contemporary Art, 2023). Additionally, she will be a resident at the National Museum of Modern and Contemporary Art Goyang Residency in 2024.

ARTIST TALK OH JOOYOUNG

Q1 외할머니로부터 작품이 시작되었다고 들었습니다. 어떤 사연이 있었는지요?

외할머니께서는 돌아가실 때까지도 본인의 문학적 이력을 한 번도 말씀하지 않으셨는데, 장례식장에서 뵈었던 외삼촌 할아버지께서 “니네 할머니가 고등학생 때 문학상을 받았고 글을 잘 썼다”라고 하시는 거예요. 평생 언급하지 않았던 원고가 침대 협탁에 고스란히 남아 있었는데, 마치 ‘나를 발견해 달라’는 듯 느껴졌어요. 이 경험이 제게 큰 영향을 미쳤고, 개인적 서사와 역사적 맥락을 결합하는 방식으로 작품을 발전시킬 수 있었습니다. 할머니는 소녀 문학상을 받으셨는데, 그 당시에는 상을 받으면 등단이라고 쳤거든요. 그런데 한국 문학사 리서치를 하면 당시 문학소녀라 불렸던 여성 작가들의 목소리가 대부분 누락되어 있었습니다. 이들을 재조명하고 싶었어요.

Q2 1960년대부터 1974년까지의 신문기사, 광고, 문학잡지에서부터 2세대 신여성 작가 이명운, 김자혜, 전숙희, 전해린 등의 글을 학습해 AI 챗봇을 만들었습니다. 어떤 작업 과정이 가장 어려웠나요?

공공 데이터 나눔 사이트에서 쉽게 얻을 수 있는 텍스트는 대부분 남성 작가 작품이었습니다. 국립중앙도서관, 헌책방에서 몇 부 팔리지도 않은 채 절판되어버린 여성 작가, 그녀들의 글을 읽고 자란 한글 세대인 여고생 문단을 찾아낸 뒤, 한 페이지씩 스캔을 뜯 뒤 OCR로 인식해 제 데이터베이스에 넣어야 했습니다. 전시 직전까지 한 작품이라도 더 데이터에 넣기 위해서 헌책방을 계속 뒤져야 했어요. 그렇게 수집한 텍스트를 학습한 챗봇은 당시 문학소녀의 시각으로 관람객과 상호작용하게 됩니다. 적극적 상호작용인 채팅이란 행위를 통해 관람객이 과거 여성들의 꿈, 고민, 욕망, 감정 등을 느끼는 계기를 마련하고 싶었습니다.

Q1 I heard that your work was inspired by your maternal grandmother. Could you tell us more about the story behind it?

My maternal grandmother never spoke of her literary career, even up until her passing. At her funeral, an uncle of mine said, “Your grandmother was a gifted writer. She won a literary award when she was in high school and wrote very well”. I later discovered an untouched manuscript in the bedside drawer, as if it were waiting to be found. This experience deeply impacted me, leading me to develop my work by merging personal narratives with historical contexts. My grandmother had won a young girls’ literary award, which at that time was considered a form of formal debut. However, when researching Korean literary history, I found that the voices of these so-called ‘literary girls’ had been largely excluded. I wanted to shed new light on these women writers.

Q2 You trained an AI chatbot using texts from newspaper articles, advertisements, and literary magazines from the 1960s to 1974, along with works by second-generation New Women writers such as Lee Myeongon, Kim Jahye, Jeon Sukhui and Jeon Hyerin. What was the most challenging part of the process?

Most of the easily accessible public datasets were comprised of male authors’ works. I had to scour the National Library of Korea and secondhand bookstores to find the works of women writers whose books were out of print and barely sold, as well as uncover pieces from the high school girls’ literary circles who grew up reading their works. Each page had to be scanned and processed through OCR before adding it to my database. Even right before the exhibition, I kept searching through old bookstores, hoping to add just one more piece to the dataset. The chatbot, trained on these collected texts, interacts with viewers from the perspective of these literary girls. Through the act of chatting, I hoped visitors would get a glimpse into the dreams, struggles, desires, and emotions of women from that era.





Q3 70년대 문학소녀의 글 한 편을 찬찬히 읽는 경험과 챗봇 검색을 통해 키워드가 매칭되면서 호출된 문장을 만나는 경험엔 어떤 차이가 있을까요?

챗봇이 제공하는 답변은 단순히 입력된 질문에 따라 출력된 문장이지만, 그 문장들 덕에 과거의 문학과 현재의 내가 어떻게 공명하는지 고민하는 기회가 됩니다. 우리가 한 자리에 앉아 500권의 책을 한꺼번에 읽을 수는 없지요. 챗봇은 방대한 데이터를 기반으로 관람객이 입력한 키워드에 맞는 글을 보여주면서 그들과의 연관성을 찾도록 도와요. 한편으론 기대하지 못했던 결과를 만나게 합니다. 예를 들어 '이성자'라는 1세대 신여성 판화가의 존재를 저는 알지 못했어요. 당시 문학소녀들 사이에서는 그분이 롤모델로 여겨진다는 사실을 챗봇 덕에 알게 되었죠. 이런 식으로 데이터에서 발굴된 새로운 존재나 텍스트를 접할 때, 굉장히 복잡한 감정이 느껴지더군요. 이제는 철학적 글이나 깊이 있는 텍스트를 찬찬히 소화하는 시대가 아니죠. 대신 '이거 같이 볼래?' 하며 공유하며 댓글을 다는 시대예요. 이런 상황에서 제가 챗봇을 통해 표현하고 싶었던 것은 바로 그 미디어 환경 속에서 우리가 잃어버린 문학적 깊이, 혹은 각자만의 버블에 갇혀 있는 경험을 역으로 드러내는 것이었어요. 제가 장편 서사를 쓸 수 있는 작가는 아니지만, 이런 방식으로 지금 시대에 맞는 문학적 표현을 탐구하려 했습니다.

Q4 AI 기술은 상용화되어 누구나 일상에서 사용할 수 있습니다. 미술관에서 AI 챗봇을 만나는 일에 어떻게 예술적 가치를 부여했는지 궁금합니다.

AI 기술이 워낙 쉬워져서 이제는 누구나 AI 예술가가 될 수 있는 시대죠. 챗GPT 같은 기술로 작품을 빠르게 완성할 수 있는데, 그 결과물이 너무 매끄럽고 기술 자체만 남게 되는 경우가 많아요. 그래서 저는 오히려 작동이 완벽하지 않은 옛날 챗봇을 역설적으로 가져와 사용했어요. AI 라는 소재 자체는 흥미롭지만, 우리가 AI를 접하는 방식은 여전히 제한적입니다. 데이터 대부분을 거대 기업이 독점하고 있고, 프로그래밍한 개발자들도 주로 미국 서부권에 집중되어 있어요. 이런 시스템 안에서 아시아 여성 예술가로서 제가 할 수 있는 역할이 무엇인지 고민했습니다. 공학 대학원 시절, 더 효율적이고 이분법적인 사회적 시스템 안에서, 미대생인 제가 배워온 예술은 무의미함을 드러내는 것처럼 느껴졌습니다. 제 존재가 어딘가 이질적이고, 시스템 안에서 누락된 데이터처럼 느껴졌죠. 이공계 여성으로서 마주한 성비 불균형과 무의식적 편견은 현실로 다가왔고, 중요한 기회에서 밀려나가거나 제한되는 경험은 성장의 가능성을 위축시키며 자존감을 서서히 잠식해갔습니다. 그래서 개발자들이 전혀 관심을 갖지 않는, 그리고 누락되기 쉬운 데이터에 더 많은 관심을 갖게 됐어요. AI는 블랙박스처럼 작동 과정이 드러나지 않기 때문에 사람들이 "그냥 되네" 하고 넘어가는 경우가 많아요. 이런 현실에 반감을 가진 작가로서 저는 AI를 무작정 사용하는 대신 기술의 한계와 영향을 인식하며 작품에 적용하려고 했습니다. 결론적으로 이번 작품에서는 기술의 매끄러움보다는 작품의 불안정함을 통해 대화와 사유를 이끌어내는 방향을 택했습니다.



Q3 How does the experience of reading a 1970s literary girl's text closely differ from encountering sentences retrieved through chatbot searches based on keywords?

While the chatbot's responses are simply generated based on user inputs, they also invite contemplation on how past literature resonates with us today. We can't sit down and read 500 books at once, but the chatbot uses its extensive database to display texts that align with the user's keywords, facilitating unexpected connections. For example, I learned about Lee Seongja, a first-generation New Woman printmaker, through the chatbot. I hadn't known she was a role model among literary girls at the time. Such discoveries elicit complex emotions. We no longer live in an era where people absorb philosophical or literary texts slowly and deeply. Instead, we share content with a quick 'Take a look at this!' and leave comments. Through the chatbot, I wanted to highlight the literary depth we've lost in this fragmented media environment and reflect on how we live in self-contained bubbles. While I may not be a novelist, I sought to explore literary expression suited to our time through this approach.



Q4 AI technology is now widely accessible, and anyone can integrate it into daily life. How did you imbue artistic value into the use of an AI chatbot in your work?

We live in a time when anyone can become an AI artist, especially with tools like ChatGPT that allow for quick, polished creations. But such works often end up being too smooth, leaving only the technology itself as the focal point. So, I deliberately chose to use an old, imperfect chatbot to highlight its limitations. Although AI is an intriguing medium, the ways we engage with it remain narrow. Most data is monopolized by large corporations, and developers are predominantly concentrated on the U.S. West Coast. As an Asian woman artist, I reflected on what role I could play within this system. During my graduate studies in engineering, I often felt that the art I had learned as an art major seemed meaningless in the face of a highly efficient and binary social system. I felt like an outlier, a piece of missing data in the system. As a woman in STEM, I encountered gender imbalance and unconscious biases firsthand, which led to lost opportunities, constrained potential, and a gradual erosion of self-esteem. This experience led me to focus on overlooked

and easily excluded datasets. AI functions like a black box—its processes are hidden, and users often passively accept it as "just working." As an artist who resists that passivity, I aimed to create a work that acknowledges AI's limitations and invites reflection. The goal of this piece wasn't seamless operation but rather fostering dialogue and thought through imperfection.

Q5 AI 챗봇 외에도 카세트 테이프, 옛날 광고 이미지, 소녀지에서 발췌한 텍스트들이 전시 공간을 채우고 있습니다. 각 매체를 통해 전하고자 한 메시지가 있었는지요?

다양한 매체를 사용해봤는데, 컴퓨터 안에서만 작업하다 보니까 오히려 그 시대를 좀 더 다양한 방법으로 추억할 수 있으면 좋겠다는 생각이 들었어요. 특히 카세트 테이프로 제 목소리를 녹음했던 기억이 났어요. 한 번에 녹음이 잘 안 되면 소리가 뒤틀리거나 망가지는 일이 많거든요. 그런 아날로그적 특성은 기술이 옛날 것이라고 해서 그 속에 담긴 데이터나 기억까지 사라져야 한다는 뜻은 아니잖아요. 아날로그 매체들이 지닌 의미를 살리고 싶었어요. 카세트 테이프 특유의 아날로그적인 소리와 함께, 여성들이 낭독하는 문학적 텍스트를 들으면서 그들의 감정과 생각을 더욱 생생하게 느낄 수 있기를 바랍니다. 이번 전시는 고학자처럼 우리가 잘 들여다보지 않는 것들을 다시 끌어내서

조명해보고, 다시 물어주는 과정이라고 생각했어요. 전시장 벽면에 프로젝션되는 영상을 보실 때도 그런 고고학적인 마음으로 봐주셨으면 좋겠어요.

Q6 예술×기술 작품의 특성상 기술적인 문제를 해결하는 데 많은 시간을 보내다 보면 '나는 기술자인가?'라는 생각도 들 것 같아요. 그럼에도 불구하고 예술가로서의 자의식은 어떻게 만들어지나요?

정말 흥미롭고 중요한 질문이라고 생각해요. 개발자는 사실 예술가와 정반대에 있는 상태죠. 개발자는 원가를 해결해야 하는 수행자의 입장이고, 기능적인 측면에 집중해야 하니까요. 작업을 하며 예술가로서의 자의식을 유지하는 게 쉽지 않아요. 저도 여전히 고민하고 있어요. 제가 수많은 코딩 작업을 하면서 밤을 새우고 만든 작품이 결국 사진 한 장으로 남거든요. 그런 허무함도 느끼지만, 그래도 작업을 계속하다 보면 제 메시지가 발현되는 방식을

발견하고, 그 순간에는 '나는 개발자가 아니라 예술가구나' 라는 자의식을 간신히 지켜내는 것 같아요. 저는 예술이 시대마다 다르게 의미부여되고 소비된다고 생각해요. 셰익스피어의 소설이 지금은 신성한 작품으로 여겨지지만, 당대에는 서민들을 위한 엔터테인먼트였대요. 무엇이 그 시대를 대변하는지는 계속 바뀔 거예요. 마치 제가 1974 년대의 수필을 찾아낸 것처럼요. 예술가 의식은 열심히 하다 보면 조명을 받기도, 때로는 잊혀지기도 할 거예요. 그냥 진실성 있게 작품을 만드는 수밖에요.



Q5 Your exhibition also features cassette tapes, vintage advertisements, and excerpts from girls' magazines. What message did you aim to convey through these various media?

After working exclusively on computers for a while, I wanted to explore more diverse ways to evoke the era. I was reminded of recording my voice on cassette tapes as a child. If the recording didn't go smoothly, the sound would distort or malfunction. This analog quality doesn't mean that the data or memories it holds should disappear along with the outdated technology. I wanted to preserve the meaning carried by these analog media. By combining the distinctive sounds of cassette tapes with women's literary readings, I hoped visitors could more vividly connect with the emotions and thoughts of those women. I think of this exhibition as an archaeological process—unearthing forgotten elements, examining them, and then respectfully laying them to rest. I hope visitors approach the projected visuals on the gallery walls with a similar mindset, as if uncovering buried treasures.

Q6 Working on Art×Technology projects often involves solving technical issues, which can make you wonder, 'Am I an artist or a technician?' How do you maintain your artistic identity in the face of such challenges?

That's a fascinating and essential question. Developers, in many ways, are the opposite of artists—they focus on problem-solving and functionality. Maintaining my artistic identity while working on technical tasks isn't easy, and I still grapple with it. After all, many of the artworks I labor over through sleepless nights eventually become a single photograph. It can feel disheartening. Yet, when I find a way to convey my message through my work, I regain my sense of being an artist, not just a developer. Art is interpreted and consumed differently in every era. Shakespeare's plays, now revered as sacred works, were once popular entertainment for commoners. What defines a particular era's art will continue to evolve—just as I rediscovered the 1974 essays. As an artist, I believe recognition will come and go, but all I can do is create with sincerity.

SWEETHOME.FM

PARK SEUNGSOON

| | | |
|-----|--------------|----------------------|
| 작가 | 박승순 | PARK SEUNGSOON |
| 작품명 | SWEETHOME.FM | SWEETHOME.FM |
| 장소 | P4, 지하 1층 | BASEMENT LEVEL 1, P4 |

'나는 얼마나 정의로울 수 있을까?'

100년 전 장충동 일대의 문화주택, 그 곳의 인텔리 음악가들이 교류하던 사교의 장 스위트 홈. 음악가 H를 중심으로 펼쳐지는 1930년대 화려한 경성의 사운드스케이프와, 어느날 드리워지는 구치소 수감을 통해 조국의 해방과 변절의 갈림길에서 거부할 수 없는 제안을 받게 되는데... 음악과 예술이 흘러 넘치는 에덴 동산 같은, 그러나 어찌면 한낱 달콤한 꿈같은 존재였을지도 모르는 '스위트-홈'.

2024년의 지금, 박승순은 '나라면 어땠을까'라는 질문을 바탕으로 대본 구성과 돌비 애트모스 기반 앰비언트 음악과 사운드스케이프, 생성형 AI 아트웍 등 다양한 미디어 및 기술을 활용한 오디오-비주얼 사운드스케이프 드라마를 선보이고자 한다.

A hundred years ago, in the cultural housing area of Jangchung-dong, there was a social hub called Sweet Home where intellectual musicians gathered and exchanged ideas. Centered around the musician H, this narrative unfolds the dazzling soundscape of 1930s Gyeongseong. One day, amidst this vibrant community, an unavoidable proposition arises as H faces imprisonment, standing at the crossroads of liberation and betrayal of his homeland. Sweet Home, a paradise overflowing with music and art, may have been nothing more than a sweet dream.

In 2024, Seungsoon Park explores the question, "What would I have done?" Through a script structured on this premise, combined with various media and technologies, including DolbyAtmos-based ambient music and soundscape, generative AI artwork, and more, Park aims to present an audio-visual soundscape drama.



박승순은 전자음악가 라디오폰닉스 및 뉴미디어 아티스트로 활동하고 있으며, 음악과 사운드를 통해 우주, 자연, 그리고 기계와의 상호작용을 탐구하고 있다. 오디오-비주얼 기반의 스토리텔링을 AI Soundscape, XR, Mobility 등 다양한 미디어/기술과 연동하여 새로운 형태의 아트웍, 기술연구, 비즈니스, 교육 등의 다양한 아웃풋을 도출하고 있다. 또한, AI 음악 기술 기업 뉴튠(주)의 공동 창업자이며, 팀 SCAPE-X의 디렉터이다.

Seungsoon Park is an electronic music composer (a.k.a. Radiophonics) creating a variety of new media artwork and projects. He explores how a human being interacts with nature or the universe through music. He composes storytelling through audio and visual intersect with AI, XR and Mobility. This approach produces multiple outputs in the form of artworks, technological research, business products, and education. He is a co-founder of Neutune(AI Music Tech Company), and director of Team SCAPE-X.

ARTIST TALK PARK SEUNGSOON

Q1 오디오-비주얼 사운드시케이프 드라마를 표방한 이번 작품은 물의 진동을 음악으로 연주한 인터페이스 'AQUAPHONICS', 실시간 이미지를 음향으로 변환한 알고리즘 'Neuroscope' 등 이전 작업과 결이 다르다는 느낌입니다.

제가 지금까지 실험한 AI 알고리즘, 입체 음향, 작곡, 스토리텔링 등 모든 요소를 총동원하는 작품을 만들고 싶었습니다. 특히 이번에 사용한 3채널 입체 사운드 포맷은 극장에서 고급 장비를 통해서나 구현하는 것이라 전시장에서 이를 재현하기 쉽지 않았어요. 기술적 도전이 많았지만, 이번 작품에서는 무엇보다 이야기가 중심이었다는 점에서 지난 작업들과 다릅니다. 글을 먼저 쓰고 그에 어울리는 음악과 이미지를 배치하는 방식으로 작업했어요.

Q1 This piece, described as an audio-visual soundscape drama, seems distinct from your previous works like **AQUAPHONICS**, an interface that plays music through water vibrations, and **Neuroscope**, an algorithm that converts real-time images into sound. How did this project evolve differently?

There isn't a particularly profound reason—it's just that my work is extremely labor-intensive. I handle every part of the process myself, relying on physical labor from start to finish. I place value on this approach and cherish the sense of accomplishment that comes from it. Rather than having visitors passively observe how a piece is displayed, I want them to feel the outcome of the labor directly. The analog craftsmanship embedded in each piece enhances the density of the experience, allowing the audience to engage with the work more deeply.





Q2 1930년대 인텔리 음악가들의 이야기를 다룰 때, 가장 신경 쓰셨던 부분은 무엇인가요?

1930년대 지식인과 음악가들이 교류했던 장충동 문화주택을 당시에는 '스위트홈'이라고 불렀다는 사실을 알게 된 뒤, 스위트홈을 가상의 주파수 채널로 설정해야겠다는 생각이 들었어요. 처음 발견한 인물은 윤심덕이었지만, 그분의 이야기는 많이 다뤄졌기에 다른 인물을 찾아봤어요. 그러다 만난 인물이 홍난파였어요. 조국을 위한 뜨거운 애국심을 지닌 인물이었지만, 1937년경 변절을 했죠. 이를 파고들다 보니 수양동우회 사건이 결정적 계기였더군요. 수양동우회는 안창호 선생님을 중심으로 한 독립운동 단체였는데, 일본의 제국주의가 극에 달한 1937년에 모든 회원이 검거되었습니다. 안창호 선생은 이 사건 이후 돌아가셨고, 홍난파는 72일간의 옥고 끝에 전향하신 것으로 알려져 있어요. 그런데 홍난파 선생이 수감됐을 때, 아내가 임신 중이었다고 해요. 출소 후 아이가 태어났고요. 저도 아이가 있는 부모로서 비슷한 상황에서 내가 변절하지 않고 정의로울 수 있었을까라는 고민이 들더군요. 이런 역사적 리서치를 바탕으로 작품을 구상하면서 당시 인물들의 이야기를 소리로 표현해보고 싶었습니다.

Q3 작업 과정에서 영감을 준 작품이 있나요?

영화 세 편이 있습니다. '험오스런 마츠코의 일생'은 점점 타락하는 주인공의 모습을 그리는데, 그것이 홍난파의 삶과 오버랩 되었어요. 고레에다 히로카즈의 '괴물'은 이야기를 세 가지 관점에서 보여주어 관객이 천천히 퍼즐을 맞추며 진실에 다가가게 하는데요, 이에 영감을 받아 윤심덕, 안익태, 홍난파 세 인물의 이야기를 세 시퀀스로 나누었습니다. 마지막으로 '존 오브 인터레스트'는 홀로코스트 이야기를 시각적으로는 아름답게, 청각적으로는 공포스럽게 표현한 것이 인상적이었어요. 저는 음악이 언어의 기반이라고 항상 생각해왔어요. 일본이 식민지 시절 우리의 언어와 음악을 통제하려 했던 이유도 여기에 있다고 봅니다. 지금 우리가 아무렇지도 않게 사용하는 '과학, 예술, 문학' 같은 개념어는 일본이 서양 개념을 번역한 것을 그대로 차용한 단어인데요. 이 시스템을 모두 바꿀 순 없겠지만, 적어도 언어의 중요성을 인식했으면 합니다. 홍난파 선생이 수필에 썼던 '조선을 세계에 버금가는 음악국으로 만들고 싶다'라는 문구에서 영감을 얻어 'SWEETHOME.FM' 주파수를 장충에 띄웠습니다.

Q2 While working on the story of intellectual musicians from the 1930s, what aspects did you focus on the most?

I discovered that a cultural home in Jangchung-dong, where intellectuals and musicians gathered, was once called 'Sweethome'. That inspired me to frame the concept as a fictional frequency channel. Initially, I considered focusing on Yun Sim-deok, but since her story has already been explored extensively, I sought other figures and found Hong Nan-pa. Although known for his passionate patriotism, he compromised his ideals around 1937. As I delved deeper, I realized that the Suh-yang Dongwoohoe incident was a pivotal moment. This group, led by An Chang-ho, was a movement for Korean independence. In 1937, when Japanese imperialism peaked, all its members were arrested. An Chang-ho passed away following the incident, and Hong Nan-pa, after 72 days in prison, reportedly renounced his beliefs. During his imprisonment, his wife was pregnant, and their child was born shortly after his release. As a parent myself, I wondered whether I could have upheld my principles under such circumstances. Through this historical research, I sought to express the stories of these individuals through sound.

Q3 Were there any specific works that inspired you during this process?

Three films influenced me. Memories of Matsuko portrays a protagonist's gradual corruption, which resonated with the trajectory of Hong Nan-pa's life. Hirokazu Kore-eda's Monster presents a narrative from three perspectives, allowing the audience to piece together the truth slowly. This approach inspired me to structure the story into three sequences, each focusing on Yun Sim-deok, An Ik-tae, and Hong Nan-pa. Lastly, The Zone of Interest impressed me with its juxtaposition of visually beautiful yet aurally disturbing depictions of the Holocaust. I've always believed that music forms the foundation of language. During the colonial period, Japan sought to control both our language and music for this very reason. Many terms we use today—like 'Science', 'Art', and 'Literature'—are borrowed translations of Western concepts made by Japan. While we can't entirely overhaul this system, I hope to raise awareness about the significance of language. I drew inspiration from Hong Nan-pa's essay, where he expressed a desire to make Korea a musical nation on par with the world. That vision motivated me to launch the SWEETHOME.FM frequency in Jangchung-dong.

Q4 실제로 SWEETHOME.FM 마이크로 사이트를 만드셨는데요, 기술을 활용한 작품의 경우 기술적 변동성 때문에 시간이 흐른 뒤 더 이상 감상하지 못할 때도 있지요.

관련해 가장 많이 알려진 이슈가 백남준 작가님 작업이지요. 과거 디스플레이가 수명을 다해 영상 재생이 되지 않을 때 그것이 온전한 작품인지가 토론을 불러일으켰는데요. 저는 작가가 세상에 던진 사유의 흔적이 더 중요하다고 생각해요. 그가 남긴 메시지는 보존될 가치가 크고, 시대에 따라 매체는 변할 수밖에 없겠지요. 저는 매체 중심의 작품은 개념 예술의 연장선으로 보기 때문에 보존 문제를 큰 이슈로 인식하지 않아요. 예전에 백남준 아트센터에서 제 작품 'Neuroscape'를 소장 후보로 고려한 적이 있어서 상세 매뉴얼을 작성했어요. 미래에 이 시스템이 작동하지 않더라도 알고리즘을 짠 예술가의 사유가 중요하다고 말씀드렸어요. 저에게 코딩은 예술가의 생각 회로를 가시화한 텍스트입니다.

Q5 '우리가 소리를 통해 세상을 어떻게 인지하는가'를 탐구하는 작가님이시기 때문일까요? 작업 목록을 보면 유독 물리, 천문학 등이 작가님의 예술적 탐구에 영향을 주는 듯해요.

대학원 시절 교수님께 "심금을 울리는 소리가 뭐라고 생각하니?" 라는 질문을 받은 적이 있어요. 당시엔 단순히 "가야금의 줄이 튕기는 소리 아닐까요?" 라고 답했는데, 교수님께서 "한번 잘 찾아봐. 너에게 도움이 될 거야" 라고 하셨어요. 그때부터 저는 심금을 울린다는 표현에 사로잡혀 그 의미를 탐구했어요. 'AQUAPHONICS' 작업을 하던 시절, 물과 음악의 상관관계를 찾다가 레오나르도 다빈치의 노트에서 물 속을 헤엄치는 물고기와 새의 비행에 대한 이야기를 접했어요. 그때 '어항 속의 물고기처럼 우리도 볼 수 없는 분자 속에서 헤엄치는 중 아닐까?' 라는 생각이 들었죠. 진동 에너지를 통해 커뮤니케이션하는 존재라고 생각하게 된 거예요. 지금 제가 부정적인 말을 하면 공기 중 입자들이 부정적으로 진동하고, 그 감정이 상대방에게 전달될 것입니다. 반대로 긍정적 말을 하면 입자들이 긍정적 떨림을 전달하겠고요. 사운드스케이프를 연구한 머레이 셰이퍼(Murray Schafer)는 지구를 팽팽하게 당겨진 악기의 현으로 비유했는데, 저는 '인간이 자연의 미세한 진동에서 음악성을 느낄 수 있었던 시절이 있지 않았을까?' 라는 생각을 밀고 나아가게 되었어요. 우주나 자연을 이해하는 핵심 요소가 바로 진동이라고 생각하게 되었고요. 그 후로 물리학이나 천문학을 예술적 탐구의 연장선으로 생각하며 즐겁게 작업합니다.

Q6 작가님이 정의하는 '음악'은 무엇인가요?

답하기 무척 어려운 질문이지만, 특정한 예술 장르라기보다는 기본적으로 인간이 가진 감각 중 하나가 아닐까 싶어요. 우리는 엄마 뱃속에 있을 때부터 소리를 들으며 세상을 인지하기 시작하고, 세상을 떠날 때에도 마지막까지 남아있는 감각이 청각이잖아요. 우리가 듣는 모든 소리에는 어떤 언어적인 의미가 담겨 있을 수도 있지만, 그 외에 환경 소리에도 여러 가지 패턴들이 존재해요. 그 패턴이 문화를 이해하는 코드가 될 수 있다고 생각해요. 예를 들어 뉴욕과 서울의 도시 환경 소리를 비교해보면 큰 차이가 없을 수도 있지만, 뉴욕에서 들었던 특정한 첼판 두드리는 소리만 들어도 "이건 뉴욕이다"라고 알아차릴 수 있어요. 아주 오래 전부터 우주를 이해하는 과정에서 음의 규칙들이 발견되었어요. 우리는 수천 년 동안 음의 규칙을 통해 음악을 만들어왔고, 이 규칙은 고전이든 현대든 음악이라는 언어로 승화되어 사람들 사이에서 울림을 공유해왔습니다. 흔히 음악이 세상을 하나로 만들어준다는 이야기가 있죠. 예전에는 그 말이 너무 이상적이라고 생각했지만, 이제는 그 말이 맞을지도 모르겠다는 생각이 듭니다.

Q4 You created a microsite for SWEETHOME.FM, but due to the volatility of technology, works that rely on it may become inaccessible over time. What are your thoughts on this?

A well-known example is the work of Nam June Paik. When the displays used in his videos reached the end of their lifespan and could no longer play the content, it sparked debates about whether those works could still be considered complete. I believe that the traces of thought an artist leaves behind are more significant. The artist's message deserves preservation, even if the medium inevitably changes over time. Since I see medium-centered works as an extension of conceptual art, I don't consider preservation a major issue. For instance, when the Nam June Paik Art Center once considered acquiring my piece Neuroscape, I provided a detailed manual. I emphasized that even if the system no longer functions in the future, the artist's thought process behind the algorithm remains crucial. To me, coding is the textual representation of an artist's mental circuits.

Q5 As someone who explores how we perceive the world through sound, your work often seems influenced by fields like physics and astronomy. How did this interest develop?

During graduate school, a professor once asked me, "What do you think is the sound that moves the heart?" I gave a simple answer: "Maybe the sound of a gayageum string being plucked?" My professor encouraged me to explore further, saying it would benefit me. Since then, I've been captivated by the idea of what it means to be deeply moved by sound. While working on AQUAPHONICS, I researched the relationship between water and music and came across Leonardo da Vinci's notes, where he drew connections between swimming fish and flying birds. It made me wonder: Are we, too, swimming through invisible molecules, much like fish in water? I began to see us as beings that communicate through vibrational energy. Negative words, for example, send out negative vibrations into the air, which others can feel. Conversely, positive words transmit uplifting vibrations. Murray Schafer, who studied soundscapes, likened Earth to the strings of a tightly tuned instrument. I built on this idea, imagining that there was once a time when humans could sense the musicality in nature's subtle vibrations. I now believe that vibration is a fundamental element for understanding both the universe and nature, and I continue to explore these concepts joyfully through my work.

Q6 How would you define 'Music'?

That's a challenging question. I think music is less about being a specific art form and more about being one of the fundamental human senses. From the moment we're in the womb, we begin to understand the world through sound, and hearing is the last sense to fade when we die. Every sound we hear carries meaning—whether linguistic or environmental. These patterns in sound can act as cultural codes. For instance, the urban soundscapes of New York and Seoul may seem similar, but hearing the distinctive clang of metal in New York immediately evokes the city. For ages, sound patterns have been discovered as a way to understand the universe. For thousands of years, we've crafted music based on these patterns. Music, whether classical or modern, has evolved into a shared language that resonates among people. There's a saying that music unites the world. I used to think that was overly idealistic, but now, I'm starting to believe it might be true.



MORPH

LEE JIN

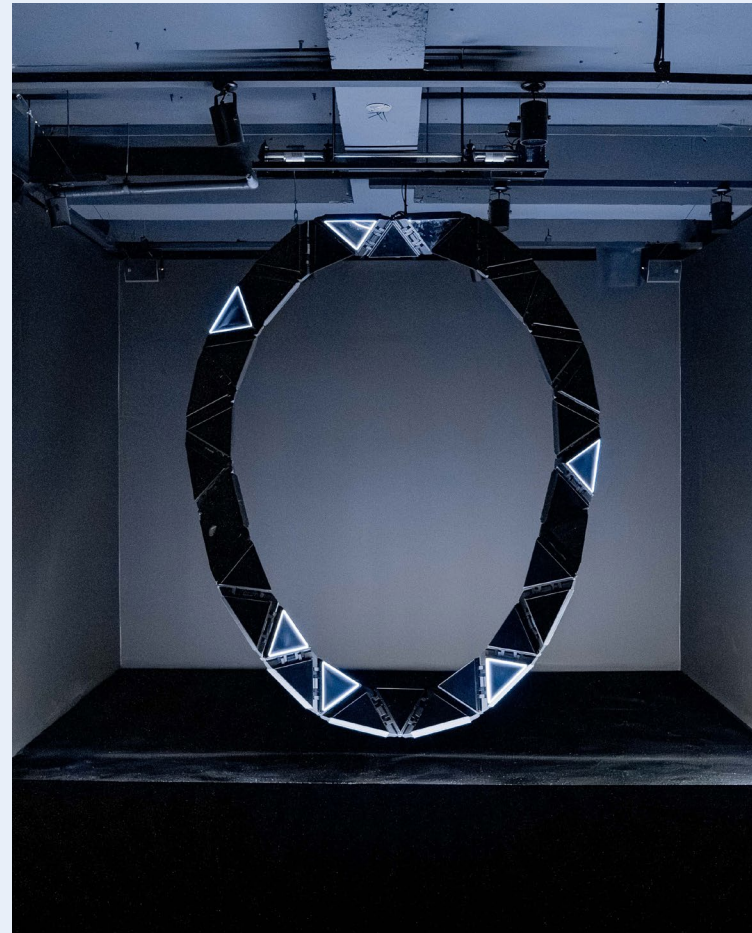
| | | |
|-----|--------|---------------|
| 작가 | 이진 | LEE JIN |
| 작품명 | MORPH | MORPH |
| 장소 | P4, 1층 | 1ST FLOOR, P4 |

인공지능과 로봇공학의 진보로 우리는 이전에 상상도 못했던 수행능력을 가진 지능적 존재를 목도하고 있다. 로봇의 의미가 단순한 도구에서 벗어나고 인간과 기계 사이의 경계가 모호해지는 시대의 변화는, 동시에 우리가 로봇과의 관계를 기계적으로 대하게 되면 이는 인간 관계에도 영향을 미칠 수 있음을 경고한다. 로봇을 단순한 수행 도구로만 여길 때, 인간 간의 상호작용 또한 메마르게 변질될 수 있다는 것이다.

키네틱 로봇 <MORPH>는 이 진행중인 변화속에서 로봇과 인간의 상호작용이 지시와 수행의 일방적 구조에 그치지 않고, 그 이면의 관계성에 대해 탐구한다. <MORPH>는 의도적으로 로봇을 의인화하는 디자인을 피함으로 지능형 사물로서의 로봇의 고유한 특성을 강조하고, 관객의 신호에 비언어적, 추상적으로 반응하며 기존의 명령-수행 구조를 벗어난 독립적인 상호작용을 시도한다. 관객은 이러한 익숙하지 않은 조우를 통해, 로봇과의 관계성을 새로운 시각으로 고찰하게 된다. 이를 통해 기능적인 목적을 넘어 인간과 로봇의 상호작용이 우리에게 미칠 깊은 의미와 영향을 생각해보게 한다.

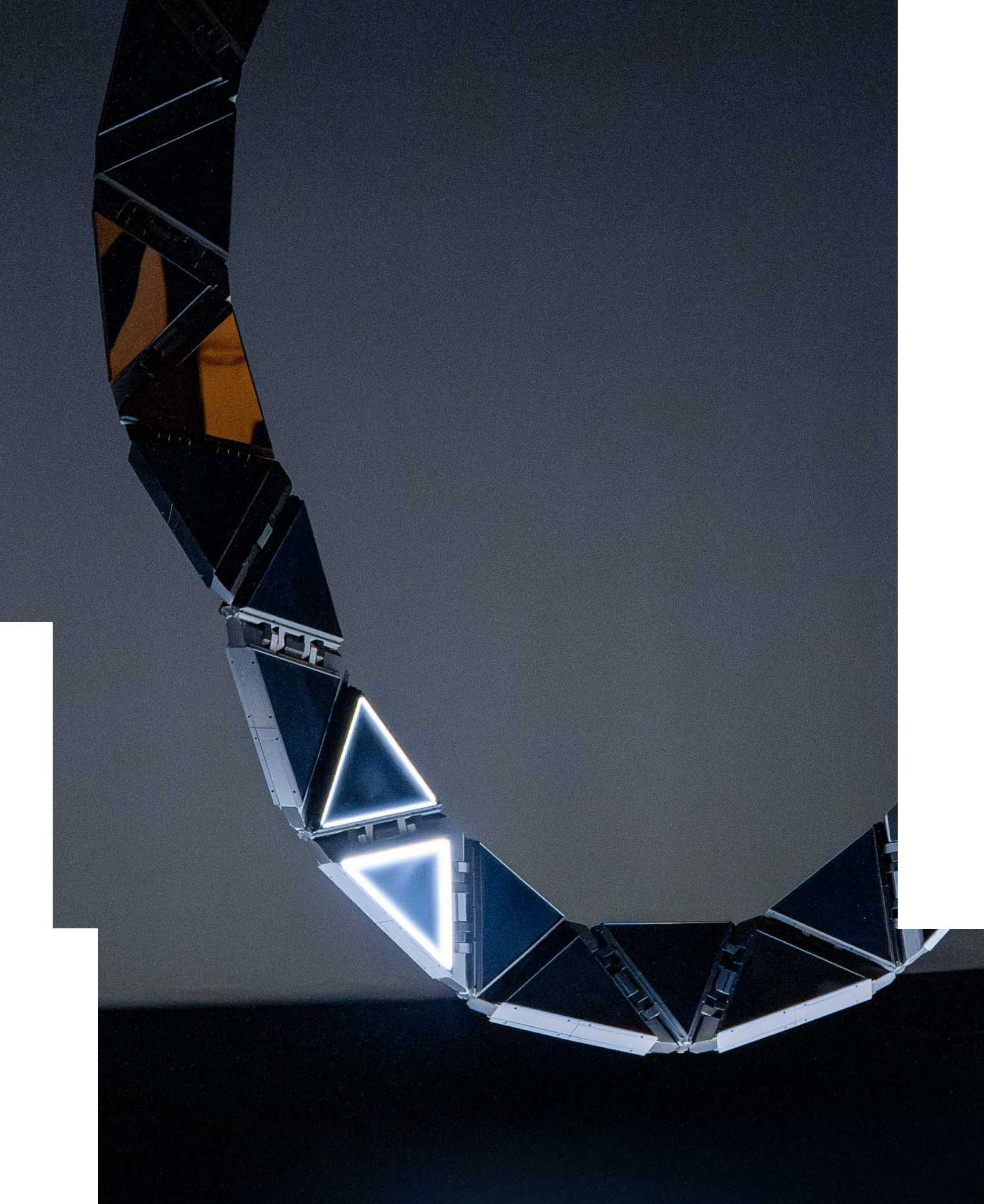
With the advancements in artificial intelligence and robotics, we are now witnessing intelligent beings with capabilities previously unimaginable. The evolving role of robots, moving beyond simple tools to companions and caregivers, reflects a time when the boundaries between humans and machines are increasingly blurred. At the same time, this shift warns us that treating our relationships with robots purely mechanically could have unintended impacts on human relationships, potentially causing emotional disconnection or detachment.

The kinetic robot <MORPH> explores this ongoing transformation, delving beyond a simple command-and-response structure to examine the deeper relational dynamics between robots and humans. Composed of simple geometric pieces, <MORPH> intentionally avoids anthropomorphic designs, emphasizing its unique qualities as an intelligent object. Instead of merely following commands, it responds to human signals in nonverbal and abstract ways, thereby fostering a more independent interaction that diverges from conventional command-execution relationships. Through these unfamiliar encounters with <MORPH>, audiences are encouraged to reconsider their relationships with robots from a fresh perspective. This experience prompts reflection on the profound meanings and impacts that interactions between humans and robots may have, transcending functional objectives and inviting deeper contemplation.



이진은 컴퓨터 연산과 전자회로를 활용하여 디지털 인터랙티브 환경을 주요 매체로 삼는 베를린 기반의 미디어 아티스트이자 개발자이다. 그의 작업은 주로 질서와 혼돈 사이의 현상에 대한 연구를 중심으로 한다. 이는 예측할 수 없는 결과를 포함한 작품들을 통해 관찰되며, 이러한 결과는 종종 예상 범위를 벗어난 것들을 강조한다. 작가는 기계언어와 전자회로를 작품의 도구와 매체로 사용하여 자연의 복잡성을 재현한다. 이는 작품에서 인간이 인식 가능한 현상으로 전환되며, 그 결과물은 예측 불가능하다.

Lee Jin is a Berlin-based media artist and developer who primarily employs digital interactive environments through computational algorithms and electronic circuits. His work focuses on exploring phenomena situated between order and chaos, often highlighting outcomes that extend beyond expected parameters. By utilizing machine language and electronic circuits as tools and media, he reconstructs the complexities of nature within his creations. These complexities are translated into perceptible phenomena, resulting in works that defy predictability.



ARTIST TALK LEE JIN

Q1 'MORPH'는 어떻게 기획이 시작되었나요?

챗GPT 같은 인공지능에게는 '부탁하는 방식'보다 '명령하는 방식'으로 지시를 내릴 때 응답의 퀄리티가 더 높아진다는 연구 결과를 보고 작품이 시작됐어요. 인간 간의 커뮤니케이션에선 중요한 정서적 요소가 인공지능에게는 불필요하다는 사실이 저에게는 큰 충격이었고, 작품으로 발전시켜 보고 싶었어요. 자연스럽게 인공지능에서 로봇으로 생각이 옮겨갔죠. 로봇과 인간의 상호작용이 지금처럼 단순한 도구적 관계로 머물 수 있을까라는 의문이 들었어요. 인류가 처음으로 마주한 외계 생명체처럼 로봇과 추상적이고 불분명한 상호작용을 한다면 어떨까 상상한 거예요. 인간을 닮은 로봇이 아니라 팔이나 다리가 없는 추상적 존재로 만들고 싶었어요. 그래서 테셀레이션 패턴을 사용했고, 이 패턴을 통해 로봇이 다양한 형태로 변화하고 유기적으로 움직일 수 있게 설계했어요.

Q2 작업 과정에서 느낀 가장 큰 도전은 무엇이었나요?

테셀레이션 패턴의 관절 움직임을 구현하는 것이었어요. 작품에는 36개의 관절이 있는데, 하나의 관절이 움직일 때 나머지 관절들도 유기적으로 반응해야 해요. 이 작업은 간단한 일이 아니었고, 독일에서 활동하는 엔지니어와 협업하여 closed loop linkage 형태의 리버스 키네마틱 알고리즘을 적용했습니다. 로봇이 예측할 수 없는 방식으로 움직이고, 관객뿐만 아니라 창작자인 저조차도 그 움직임을 완전히 예측할 수 없도록 설계했죠. 이 불확실성이 작품의 중요한 요소 중 하나였습니다. 사운드 디자인 역시 중요한 역할을 했습니다. 연동형 사운드는 로봇의 움직임에 따라 변화하며, 마치 로봇이 말을 건네는 것처럼 느껴지도록 설계했어요. 이런 시각적, 청각적 요소들이 결합되어 관객에게 독특한 경험을 제공하길 바랍니다.

Q1 How did the concept for MORPH originate?

The idea began when I read a study suggesting that AI systems like ChatGPT respond better to commands issued as directives rather than as polite requests. I was struck by how certain emotional nuances that are crucial in human interactions are irrelevant to AI, which led me to explore this further in my work. This idea naturally shifted my focus from AI to robots. I started questioning whether the interaction between robots and humans could remain a purely functional one. I imagined interacting with robots not as mere tools but as if they were alien beings—a vague, abstract presence rather than human-like forms with arms or legs. This led me to design MORPH using tessellation patterns, allowing the robot to shift into various shapes and move organically.

Q2 What was the biggest challenge during the creative process?

Implementing joint movement in the tessellation pattern was the toughest part. The piece includes 36 joints, and each joint's movement has to organically affect the others. This was no small feat, so I collaborated with an engineer in Germany to apply a reverse kinematics algorithm in the form of a closed loop linkage. The robot moves unpredictably, in a way that neither the audience nor even I, as the creator, can fully anticipate. This unpredictability became a central element of the piece. Sound design also played an important role; the responsive audio shifts with the robot's movements, creating the illusion that the robot is trying to communicate with the viewer. I wanted the combination of visual and auditory elements to provide a unique experience for the audience.

Q3 보통 프로그래밍하는 사람들은 통제 가능한 세계 속에서 작업한다고 볼 수 있는데, 작가님은 그와 다르게 '불확실성이 작품의 중요한 요소다' 라고 말씀하시네요?

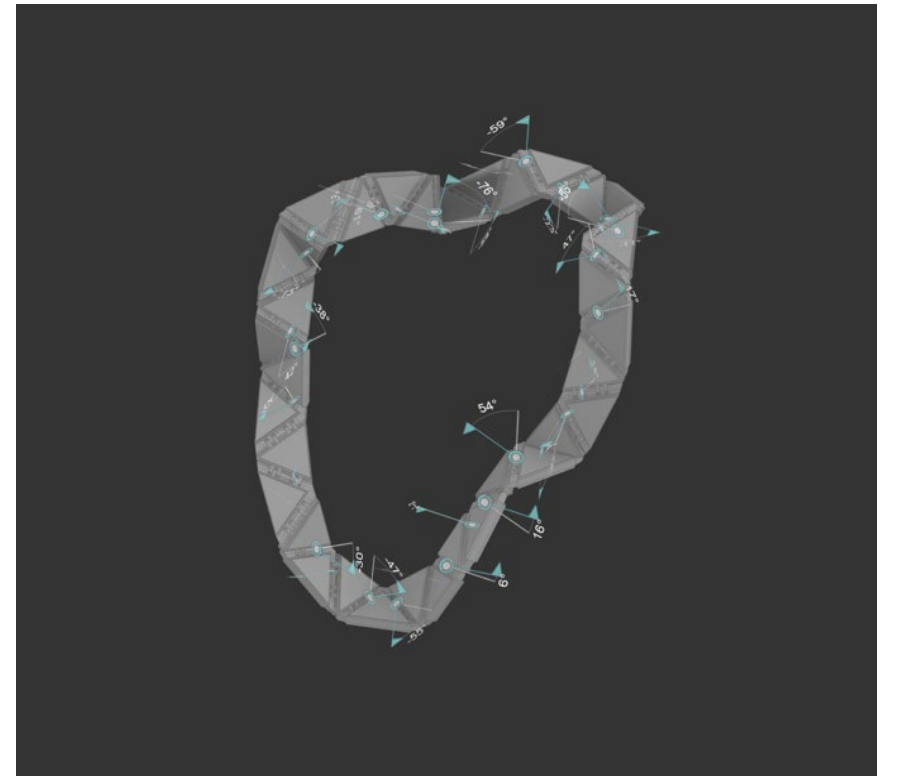
맞아요, 보통 프로그래밍이라는 건 정확히 통제할 수 있는 언어를 사용하는 작업이잖아요. 처음엔 저도 그런 세계에서 작업을 해왔어요. 모든 게 계획대로 맞아떨어져야만 하는, 그렇지 않으면 에러라고 부르는 세계였죠. 하지만 어느 순간 뻘한 결과가 더 이상 재미있지 않더라고요. 그러다 우연성과 불확실성에 흥미를 느끼기 시작했어요. 불확실성을 작품에 넣어보니 정말 재밌었어요. 10번 반복하면 10번 모두 다른 결과가 나온다는 사실이 흥미로웠어요. 불확실함 속에서 예측하지 못한 새로운 경험을 할 때, 제 작품의 첫 번째 관객이 되는 마음입니다.

Q4 스스로를 '아티스트'이자 '테크니션'이라고 소개하시지요. 기술과 예술이 분리되지 않았던 과거와 달리 예술가가 '손'을 쓰지 않고 '머리'만 써도 괜찮은 동시대 상황에 대한 작가님 의견을 듣고 싶습니다.

저는 전기 회로, 프로그래밍, 설계 등 테크니션 영역의 과업을 좋아하지만, 프로젝트 규모가 커지면 기술적 부분은 누군가에게 나눌 수밖에 없는 상황이 옵니다. 예전에 사운드 작업까지 스스로 한 적이 있는데, 어느 순간 협업이 필수적이라는 결론에 이르렀습니다. 그렇지 않으면 프로젝트를 완성할 수 없어요. 그래서 요즘 제가 고민하는 부분은 프로젝트가 커지면 어디까지 나누고, 어디까지 직접 해야 할지에 대한 경계입니다. 결국 작가로서 가져가야 할 것은 개념적이고 콘셉트적인 부분이라는 생각을 하고 있어요. 이 과정이 반복되면 저도 결국은 손이 아니라 머리만 쓰는 작가가 될 수도 있겠지만, 중요한 건 이런 고민을 품는 것 자체라고 생각합니다. 테크니션으로서의 정체성을 중요시하는 작가가기에 손으로 작업하는 창작 욕구 역시 버릴 수 없다고 생각합니다.

Q5 생성형 AI의 손을 빌려 만든 이미지와 작가가 손수 노력해 만든 이미지를 구분하기 쉽지 않는데요, 좋은 작품을 알아보는 요령에 대해 여쭙고 싶어요.

생성이라는 개념 자체가 디지털적으로 변환되면서 모든 것이 너무 쉽게 생성되는 게 사실입니다. 영상, 이미지, 글 등 모든 것이 인공지능으로 무한히 생산되는 시대라면 결국 생산의 주체를 누구로 봐야 하는가, 작가가 아니면 알고리즘을 소유한 회사인가라는 질문이 생기죠. 중요한 건 관객이 작품에 얼마나 의미를 부여하는가가 아닐까요? 예를 들어 A 작가가 프롬프트를 이용해 영상을 만들고, B 작가도 같은 방식으로 작업을 했을 때, 관객은 그 중에서 자신에게 의미 있는 작품만 선택하게 됩니다. 예전에 NFT가 유행했을 때를 떠올려보면 '한탕 해보자'는 분위기가 있었잖아요. 하지만 지금은 거의 다 사라졌죠. 지금 우리가 겪고 있는 과도기도 그렇게 흘러갈 것이라고 생각합니다. 결국은 관람객의 집단 지성이 필터 역할을 해줄 것입니다. 작가가 아무리 의미를 담아도 관람객이 의미를 부여하지 않는다면 의미가 없는 거죠.



Q3 Programmers typically work within a controlled environment, but you mentioned that uncertainty is a key element in your work. Can you elaborate?

Yes, programming usually involves working within a tightly controlled framework. Early in my career, I operated in that environment, where everything had to align precisely—otherwise, it was considered an error. But after a while, predictable results became less exciting. I found myself intrigued by randomness and uncertainty. Adding unpredictability to my work has been incredibly engaging. Knowing that each iteration yields a different result fascinates me. When I encounter these unexpected outcomes, it feels like I'm the first audience for my work.

Q4 You describe yourself as both an 'artist' and a 'technician'. In modern times, unlike in the past when technology and art were closely intertwined, artists can now create solely by using their 'minds' rather than their 'hands'. What are your thoughts on this shift?

I enjoy the hands-on tasks in the technical field—like working with electrical circuits, programming, and designing—but as a project grows, I inevitably have to delegate technical tasks. I used to handle sound design myself, but I've come to realize that collaboration is essential for completing large-scale projects. Recently, I've been grappling with how much of a project to delegate and where to draw the line on tasks I should complete myself. As an artist, I believe my main responsibility lies in the conceptual and thematic aspects of my work. This means I might eventually become an artist who relies more on ideas than hands-on work. But as someone who values their identity as a technician, I find it hard to let go of the desire to create physically. I think the process of grappling with this dilemma is, in itself, meaningful.

Q5 It's increasingly difficult to distinguish between images generated by AI and those painstakingly crafted by artists. Do you have any advice on recognizing quality in art?

The concept of creation has changed with digital technology, and yes, everything is generated far too easily these days. In a world where AI can endlessly produce video, images, and text, it raises questions about who the true creator is—the artist or the company owning the algorithm? Ultimately, what matters is the significance that viewers attribute to a work. For instance, if Artist A and Artist B both use prompts to create videos, viewers will gravitate toward the piece that resonates with them personally. When NFTs were a trend, there was a rush to make quick profits, but the hype has mostly faded. I think we're experiencing a similar transitional phase now. In the end, collective intelligence among viewers will act as a filter. No matter how much meaning an artist puts into a work, if viewers don't find it meaningful, the work loses its impact.

Q6 키네틱 아트 작업을 많이 하시지요. 눈으로 볼 수 있고 손으로 만질 수 있는 물질적 세계와 알고리즘과 코딩이라는 비물질적 세계를 융합하면서 어떤 즐거움을 느끼시나요?

관람객 입장에서선 가상 세계를 탐구하는 작품도 좋아하지만, 창작하는 자로서 저는 물성에 기반한 작품이 자연스러운 것 같습니다. 물론 이견 취향의 문제일 수도 있습니다. 물성을 기반으로 한 작업은 제작하는 과정에서 훨씬 더 어렵고 리스크가 큰 부분도 있습니다. 특히 예산이 동일하다면 물성 기반의 인스톨레이션 작업은 비용 대비 리스크가 크지만, 100% 가상 작업은 비교적 안전한 선택일 수 있어요. 그래서인지 물성 기반 작업은 최근 몇 년 동안 점점 줄어드는 추세인 것 같아요. 그럼에도 불구하고 저는 여전히 물성을 다루는 작업에 매력을 느낍니다. 물성이 가진 움직임을 통해 무언가를 표현하는 방식이 좋아요.

Q7 이번 작품을 통해 로봇과 인간의 관계를 탐구하면서 인간다움에 대한 철학적 질문을 던지셨다고 생각하는데요, 그 과정에서 적기조례 (Red Flag) 운동을 비유로 들어주셨던 게 인상 깊었어요.

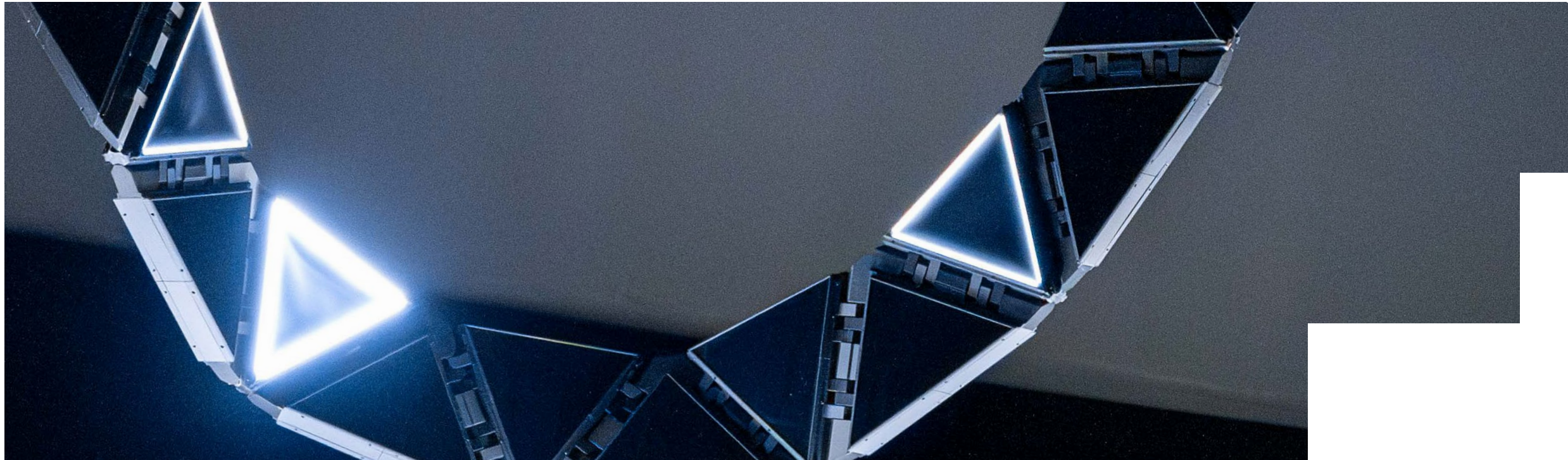
적기조례 운동은 19세기 영국에서 처음 기차가 등장했을 때, 말과 마차를 운송하던 이들이 자신의 생계가 위협받을 거라고 생각해 기차가 도시에 들어오지 못하게 하려고 한 운동이었어요. 속도가 빠른 기차 앞에 반드시 마차를 탄 사람들이 동행해 기차의 속도를 저지하면서 주변에 기차의 존재를 알려야 한다고 주장한 운동이었죠. 저는 적기조례가 새로운 기술이 도입될 때마다 인류가 불확실성에 대응하는 방식과 유사하다고 생각해요. 기술은 끊임없이 발전하지만, 우리는 본능적으로 브레이크를 거는 경향이 있어요. 로봇과 인공지능도 같은 맥락에서 볼 수 있다고 생각해요. 로봇과 인공지능의 기술적 발전은 피할 수 없는 미래이지만, 어떻게 그들과 공존하면서 인간다움을 유지할 수 있을까요? 어떻게 그 기술을 우리 삶에 잘 융합시킬 수 있을까요? 로봇이 도구가 아니라 관계 맺기의 대상이라면 어떨까요? 무작정 새 기술에 반대하기보다는 이런 질문들을 던지는 행위 그 자체가 인간다움을 지키는 행위라고 생각합니다.

Q6 You've done a lot of kinetic art, bridging the material world that can be seen and touched with the immaterial realm of algorithms and code. What draws you to this fusion?

While audiences may enjoy works that explore virtual spaces, as a creator, I feel more connected to pieces based on materiality. This might be a matter of personal preference, but working with tangible materials poses greater risks and challenges, especially in terms of budget. Material installations involve higher risks for the same budget, whereas purely virtual work can be a safer choice. Despite this, I am still drawn to working with physicality. There's something compelling about expressing ideas through the movements of a tangible object.

Q7 Through this piece, you explored the relationship between robots and humans, posing philosophical questions about human nature. I found it fascinating when you likened this exploration to the Red Flag Act movement. Could you explain?

The Red Flag Act movement occurred in 19th-century England when trains were first introduced. People who relied on horse-drawn carriages saw trains as a threat to their livelihood and tried to prevent them from entering cities. They argued that carriages should accompany trains to slow them down and warn people of their approach. I see the Red Flag Act as analogous to how humanity often reacts to uncertainty whenever a new technology is introduced. Technology advances continuously, but we instinctively apply brakes. I believe we can view the development of robots and AI in a similar way. The advancement of robotics and AI is an inevitable part of our future, but how can we coexist with them while preserving our humanity? How can we integrate such technology into our lives? What if we treated robots as beings with whom we form relationships rather than mere tools? Instead of outright rejecting new technologies, I think that asking these questions is essential to preserving our humanity.



SLIT

GIIÖII IMMERSIVE STUDIO

| | | |
|-----|------------------|-----------------------------------|
| 작가 | 기어이 스튜디오 | GIIÖII IMMERSIVE STUDIO |
| 작품명 | 슬릿 | SLIT |
| 장소 | P4, 3층 장충단 공원 | 3RD FLOOR, P4 JANGCHUNDAN PARK |

증강현실 스토리텔링 체험 <슬릿>은 LBE Immersive AR 기술을 통해 도심 속 초현실적 감각을 높이하듯 즐기는 예술적 경험을 목표로 한다. 시간의 층위가 쌓이는 도시 안 또 다른 숨겨진 차원(Hidden Dimension) 속에는 인간을 닮고 싶어하는 귀여운 생명체 '슬릿'이 살고 있다. 인류와 탄생부터 공존해 왔지만, 눈에 보이지 않았던 존재, 장충동 일대 곳곳에서 발견되는 '슬릿'의 현존(Presence) 과 비밀을 만난다. 현실과 가상이 혼재된 새로운 상상력의 레이어를 탐험하기 위해서는 '호기심'을 준비하고, 19세기의 '플라뇌르' 처럼 도시를 누벼야 한다. 좁은 틈(Slit)에서 탄생한 슬릿의 이야기는 사람들 사이의 틈, 공간 사이의 틈, 딱딱한 물질 사이의 틈을 채우게 될 것이다.

The augmented reality storytelling experience Slit aims to provide an artistic encounter with a surreal sense of the cityscape through LBE Immersive AR technology, transforming urban exploration into a playful sensory journey. Within a hidden dimension layered upon the city—a place where time accumulates—is the charming creature Slit, who aspires to resemble humans. Though this being has coexisted with humanity since the beginning, it has remained invisible until now. In various locations around Jangchung-dong, participants can discover the Presence and secrets of Slit. To explore this new layer of imagination, where reality and virtuality intermingle, one must bring a sense of curiosity and roam the city like a 19th-century flâneur. Born in the narrow spaces, Slit's story will fill the gaps between people, places, and the rigid surfaces of our material world.

기술이 어울리는 이야기, '기어이'는 가상과 현실을 연결하여 관객이 새로운 세계로 들어가는 몰입경험을 창조한다. 창의적 예술과 기술을 융합하여 스토리 기반 오리지널 XR 콘텐츠를 제작해 오고 있으며, 작품으로 VR애니메이션 <기억으로 만든 집: 이향정>, XR이머시브씨어터 <파인드 윌리>, 글로벌 공동제작 VR영화 <미싱픽처스>, 기술융합 무용공연 <동시감각> 등이 있다. 매작품 SXSW, Cannes, IDFA, Tribeca 등 글로벌 유수 영화제에 초청되었고, BEST XR을 수상하기도 하면서 작품성을 인정 받아왔다.

Founded in 2020, GiiÖii is Korea's premier immersive storytelling studio, pioneering the fusion of storytelling with art, technology, and diverse cultures. Our acclaimed works, including <Ihyangjeong: Carving with Memories>, <Missing Pictures>, and <Find WiiLii>, have been featured at major festivals like SXSW, Cannes, and Tribeca. Honored with South Korea's Metaverse Innovation Award and numerous global Best XR accolades, we continue to redefine artistic boundaries.

072



크레딧
연출 · PD 이혜원, 3D 애니메이션 빈스튜디오, 프로덕션 매니저 김용란,
AR개발 이호경, 전시디자인 강승연, 전시일러스트 이예빈, 사운드자문 조은희,
기획 홍정민, 제작 기어이 스튜디오

CREDIT
DIRECTOR · PD RENE HYEWON LEE, 3D ANIMATION BEAN STUDIO,
PRODUCTION MANAGER YONGRAN KIM, WEB AR HOKYEONG LEE,
EXHIBITION DESIGN SUNGYOUN KANG,
EXHIBITION ILLUSTRATION YEBIN LEE,
SOUND ADVISOR EUNHEE CHO, CONCEPT PLAN JUNGMIN HONG,
PRODUCTION GIIÖII IMMERSIVE STUDIO

ARTIST TALK GIIÖII IMMERSIVE STUDIO

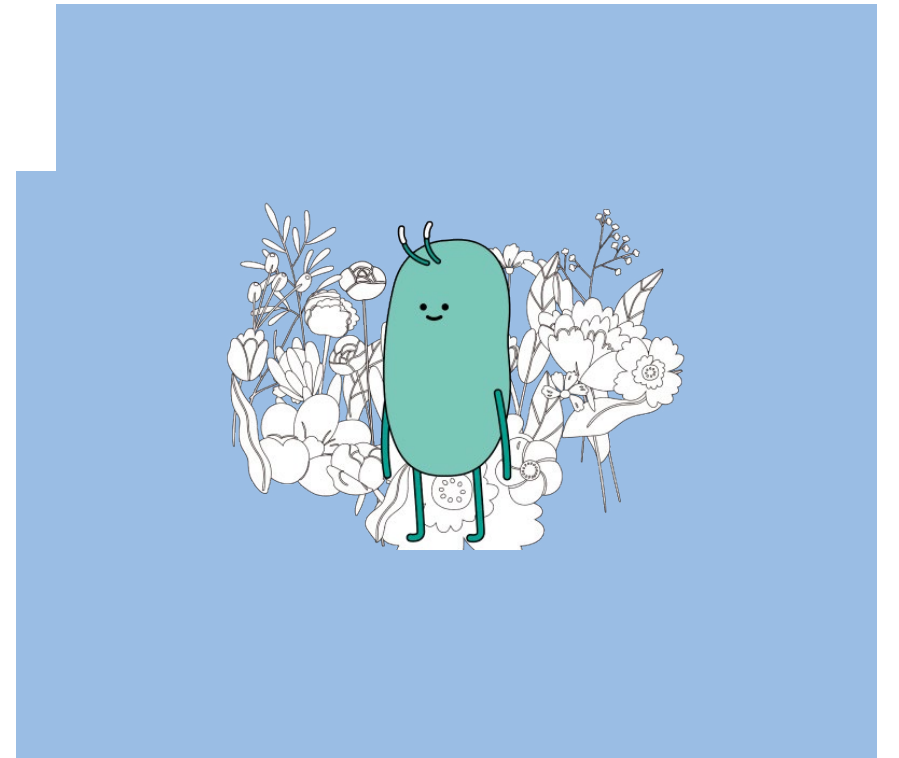
**Q1 기어이 스튜디오가 관심을 두고 있는
이머시브 콘텐츠만이 줄 수 있는 가치가 무엇이라고
생각하시나요?**

기어이 스튜디오의 몰입형 작품은 관람객이 주인공이 되는 것을 목표로 합니다. 저희가 세계관, 무대, 배경을 만들지만, 가장 중요한 것은 관람객이 주도권을 가지고 이야기를 만드는 것이예요. 창작자가 만든 이야기를 일방적으로 수용하는 영화 등 기존 매체와는 다른 경험이지요. 관람객들이 단순히 네모난 스크린에서 나오는 이야기만으로 만족하지 않고, 한 단계씩 더 새로운 경험을 원하는 것 같아요. 2D가 3D가 되고, 이제는 4D도 일상화 되었죠. 경험의 층위를 계속 쌓아가는 셈인데요, 이렇게 새로운 세계에 대한 탐험이나 매체에 대한 호기심은 인간의 기본 욕구라고 생각합니다. 기술을 통한 몰입, 신체를 통한 몰입, 이야기를 통한 몰입의 가치가 조금씩 다른데, 관람객은 새로운 기술이 나오면 그 직전의 낡은 기술은 다 잊어버리고 이야기만 기억합니다. 기어이 스튜디오가 이야기를 가장 중요시하는 이유이지요. 저희는 '이번 작품에서 이런 기술을 썼습니다' 라고 작품 소개를 하지 않아요. '이러저러한 이야기가 있고 자연스러운 구현을 위해 이런 기술을 썼습니다' 라고 소개하는 것도 같은 이유입니다.

**Q1 What unique value do you believe
immersive content offers, which GiiÖii
Immersive Studio focuses on?**

GiiÖii Immersive Studio aims for audiences to become the protagonists in their experiences. While we create the worlds, stages, and backgrounds, the core goal is for the audience to take control and shape their own narrative. This differs from traditional media, like film, where the viewer passively absorbs the creator's story. Audiences no longer want stories limited to a rectangular screen—they crave progressively layered experiences. 2D evolved into 3D, and now even 4D experiences are common. Humanity's innate curiosity drives us to explore new worlds and media layers. Immersion through technology, the body, and storytelling each holds different value. With each new technological advance, audiences quickly forget the old and remember only the story. This is why storytelling is at the heart of GiiÖii Immersive Studio. We don't introduce a piece by saying, 'We used this technology'. Instead, we say, 'There is this story, and we used certain technology to bring it to life'.





Q2 '슬릿' 캐릭터의 매력을 언급하지 않을 수 없습니다. 캐릭터와 세계관에 대한 구상은 어떻게 시작되었나요?

축제 6개월 전부터 장충동 답사를 수차례 했는데요, 가장 눈에 띄었던 것이 오래된 동네만 갖고 있는 벽의 틈새였어요. '만약 저런 틈새에 상상의 존재가 산다면 어떤 모습일까?'라는 질문이 시작이었어요. 그 틈에 우리 인류보다 오래 산 존재가 있어서 사람들에게 알게 모르게 영감도 주고, 서로 영향을 주고받는 상상을 하게 되었습니다. 특히 증강현실을 통해서 장충동이라는 장소에 다른 장소성을 부여하고 싶었는데, '상상의 존재가 나를 인도한다'는 설정으로 장충단 공원을 탐험하게 구성했습니다. 이렇게 사람들을 이끄는 캐릭터는 어떤 느낌이어야 할까? 질문하다가 '귀여움'이라는 답을 찾았어요. 인간의 보편성 같은 건데요, 우리는 모두 귀여운 존재에 약해지니까요. 슬릿 덕분에 스마트폰을 바라보는 관람객의 관점도 달라질 수 있지 않을까 기대합니다. 평소에 정보를 보거나 콘텐츠를 소비하는 도구로만 스마트폰을 쓰는데요. 이번 작품은 증강현실이기 때문에 스마트폰이 없으면 슬릿이 보이지 않습니다. 스마트폰을 들어야만 보이지요. 이렇게 스마트폰이 상상의 존재를 소환하는 도구가 될 수 있다면 '나라면 어떤 존재를 현실로 데려오고 싶을까?'라고 질문할 수 있겠지요.

Q3 조각, 회화, 영화는 '같이 보기'가 가능하지만, AR, VR 아트는 스마트폰이나 VR 장비 같은 '개인화된 기기'를 이용해야 합니다. 그럼에도 공동의 경험을 만들어낼 수 있을까요?

이 질문은 기어이 스튜디오 멤버들끼리 자주 대화하는 화두입니다. VR영화 '미싱 픽처스'는 정말로 1인이 관람하는 형태여서 저희조차 관람객이 어떻게 작품을 보셨는지 알 길이 없었어요. 그런데 새로운 표현 형식이 하나의 장르로 자리매김하고 모두가 즐기는 예술이 되려면 관람 경험을 나누는 대화가 마구 오가야 하거든요. 영화를 보고 후기를 서로 나누면서 그 씬이 더 풍성해지는 것처럼요. 개인형 단말기를 이용하는 작업을 몇 년 동안 하면서 '문화예술 경험은 결국 공동체 경험이 되어야 오래 갈 수 있다'고 믿게 되었습니다. 그래서 XR 이머시브씨어터 '파인드 윌리'를 만들었어요. '우리가 같은 것을 보고 있다'는 감각, 그리고 무대에 오른 배우에게 느꼈던 아우라가 현전하는 감각, 같이 있는 사람들과 인터랙션을 주고받는 감각 등이 소중한다고 생각합니다. '슬릿'의 경우 감사하게도 관람객들이 알아서 함께 즐기는 방법을 찾아내더라고요. 증강현실로 만난 슬릿 옆에서 서로 사진을 찍어주거나 슬릿에 대해 대화하는 관람객 모습을 보면서 큰 기쁨과 보람을 느꼈습니다.

Q2 Slit's character is undeniably captivating. How did you come up with this character and its world?

We spent months scouting Jangchung-dong before the festival, and what stood out most were the narrow wall gaps unique to older neighborhoods. The question arose: 'What if an imaginary being lived in those crevices?' I started imagining a being that had existed within those gaps long before humanity, inspiring and interacting with us unknowingly. I especially wanted to use augmented reality to reimagine Jangchung-dong and allow viewers to explore Jangchungdan Park with the help of this 'imaginary guide'. I wanted the character to be endearing—something universally appealing. We tend to have a soft spot for cute characters, and I hoped that Slit would shift how viewers interact with their smartphones. Usually, phones are just tools for information or content, but in this work, without a smartphone, Slit is invisible. The device acts as a portal, making one wonder, 'If I could bring an imaginary being to life, who would I want to summon?'

Q3 Sculptures, paintings, and films are shared experiences, yet AR and VR art require personal devices like smartphones or VR headsets. Is it still possible to create shared experiences?

This is something Giöii Immersive Studio members often discuss. Our VR film Missing Pictures was a single-viewer experience, so even we couldn't know precisely how each viewer received it. However, for a new medium to establish itself as an art form, people must share their experiences and discuss them. Just as films become richer through shared reactions, cultural and artistic experiences become lasting when they transform into communal experiences. This belief led us to create the XR immersive theater Find Willy. We believe that the feeling of 'we are watching the same thing', along with the Presence and aura that only actors can create, as well as the interaction with those nearby, are invaluable. With Slit, we were thrilled to see visitors naturally finding ways to enjoy it together. Watching people take photos with Slit and discuss it with one another brought us immense joy and satisfaction.



Q4 '슬릿'을 보고 '포켓몬 고' 같은 AR게임이 생각났어요. 예술가로서 이머시브 콘텐츠와 게임 두 장르의 관계를 어떻게 이해하고 계신가요?

책 <가상 현실의 탄생>은 VR 관련해 가장 많이 읽히는 책인데, 저자 재런 러니어(Jaron Lanier)를 비롯해 VR 업계의 기초를 만든 분들이 다 게임에서 일하던 분들이예요. 그러다 보니 게임의 매커니즘이 이머시브 매체에 많이 반영되었지요. 요즘 저는 조심스럽긴 하지만 게임이 21세기의 예술이라고 생각하는 입장이 되었어요. 영화에 3D가 도입되거나 영화 쇼트에 1인칭 시점 뷰가 많아진 것, '세계관'이라는 개념이 보편화된 것 모두 게임이 사회 전반에 미친 영향이지요. 한편, 창작자로서 당연히 동시대의 화두를 흡수해야 하는데요. 지금 1020세대에게 게임과 기술은 숨 쉬는 공기처럼 자연스럽습니다. 게임에 접속해야 친구를 만나니까요. 이들이 미래의 관람객이 될 텐데, 어떻게 예술적 경험의 맥락을 계속 이어갈 수 있을까 고민하게 됩니다. 게임, 유튜브, 쇼츠 등 볼거리와 놀거리가 이토록 많아진 세상에서는 아무래도 주체적으로 새로운 상상을 하도록 초대받는 경험은 줄어들겠지요. 그렇다면 우리 예술가, 창작자들이 그들이 있는 세계로 가서 '너희에게 익숙한 방식으로 예술을 할 수 있어'라고 말해주면 좋지 않을까요? 그래서 저희는 게임으로부터 배울 점을 생각하고, 예술이 할 수 있는 좋은 일을 잘 섞어서 작품을 만들려고 합니다.

Q5 많은 몰입형 아트 작품을 볼 때 감각적 자극이 흥수처럼 다가왔다가 일순간 사라지는 경험을 했습니다. 예술×기술 작품이 관람객의 삶에 오래 머물면서 지속적으로 질문을 던지려면 무엇이 필요할까요?

저도 비슷한 고민을 한 적이 있습니다. 엄청난 스펙터클로 단숨에 몰입감을 만들어내는 작품은 곧장 눈에 띄니다. 반면 그 환희가 짧은 호흡으로 끝나곤 하죠. 하나의 작품이 누군가의 마음속에 오래 머물면서 '이 작품을 볼 때 내가...' 하면서 발화되려면 결국 이야기가 필요하다고 생각했습니다. 기어이 스튜디오의 지향점이 더 확실해진 순간이었죠. 이머시브 아트가 기존의 예술 장르를 대체하는 것이 아니고, 조금씩 새로운 영토를 발굴해가는 중이라고 생각해요. 여전히 조각, 회화, 시, 소설, 영화, 연극만이 줄 수 있는 감동이 있지요. 기술을 기반으로 예술 작업을 하는 작가들은 기술과 매체가 섞이면서 줄 수 있는 고유한 감동을 찾아내기 위해 노력합니다. 그렇게 기술과 어울리는 저희만의 이야기를 찾는 것이 기어이 스튜디오의 사명 혹은 철학으로 남아 있습니다.

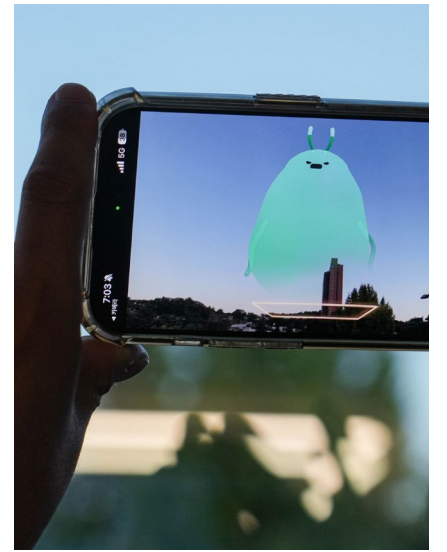


Q4 Watching Slit reminds me of AR games like Pokémon GO. As an artist, how do you perceive the relationship between immersive content and gaming?

The book Dawn of the New Everything is a foundational VR text, and many VR pioneers, including author Jaron Lanier, began in the gaming industry. As a result, gaming mechanics heavily influence immersive media. I am cautiously inclined to believe that games are the art form of the 21st century. The adoption of 3D in film, the rise of first-person perspectives, and the popularization of 'world-building' all stem from gaming's impact on society. As a creator, it's essential to absorb these contemporary trends. For today's youth, gaming and technology are as natural as breathing. They meet friends through gaming. Since they are the future audience, I wonder how we can maintain the context of artistic experiences for them. In a world flooded with entertainment options like games, YouTube, and shorts, the invitation to engage in independent imagination is dwindling. I think artists should enter their world and show that 'art can also be familiar to you in this way'. We think about how to incorporate the best aspects of gaming into our work to create meaningful experiences.

Q5 Many immersive art pieces overwhelm the senses but leave no lasting impression. How can Art×Technology works embed questions that linger in the viewer's life?How can Art×Technology works embed questions that linger in the viewer's life?

I've grappled with similar concerns. Spectacular works that immerse audiences immediately tend to stand out but often end quickly. To create a piece that stays with someone long enough for them to say, 'When I saw this piece...' requires a strong narrative. This realization solidified GiiÖii Immersive Studio's direction. I see immersive art not as a replacement for traditional art but as a means of exploring new territories. Sculptures, paintings, poetry, novels, films, and theater still offer unique forms of inspiration. Artists who create work based on technology constantly search for the distinct emotional resonance that can only come from the fusion of technology and media. Discovering stories that harmonize with technology remains GiiÖii Immersive Studio's mission and philosophy.



SPIRIT IN NATURE

KIM BOSUL

| | | |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 작가 | 김보슬 | KIM BOSUL |
| 작품명 | SPIRIT IN NATURE | SPIRIT IN NATURE |
| 장소 | P1 외벽 파라다이스시티 크로마 | OUT WALL P1 PARADISE CITY CHROMA |

<Spirit in Nature>는 모든 생명에 영혼이 깃들어 있다는 동양적관점에서 출발해 장충의 역사적 공간적 의미를 재해석한다. 기후 변화로 물이 범람하여 재창조된 가상의 공간에서 자연만물의 정보와 기억을 담은 생명저장고가 발견되어 열리며, 인간과 비인간, 동양과 서양의 역사가 혼재된 혼성 생명체들이 깨어나며 잊혀진 영혼을 소생시킨다. 이 작품은 모션캡처, 인공지능, 게임엔진기반 3D 애니메이션 등 기술 매체를 결합한 미디어파사드로, 건축물과 신체의 움직임, 수평과 수직, 정적인 것과 동적인 요소들이 충돌하며 초자연의 기도와 영원을 담아 장충에 새로운 장소성을 부여한다. 미래의 자연이 들려주는 소리에 귀 기울이며 생명의 근원에 대해 사색하는 경험을 선사하고자 한다.

<Spirit in Nature> embarks on a journey delving into the Eastern idea of life's inherent soul, sparking a reimagining of Jangchung's historical and spatial meaning. In a future world submerged by water from the climate change, a sanctuary of memories, and spirit of nature emerges. Utilizing motion capture, artificial intelligence, and engine-based 3D animation, this piece transforms into a captivating media facade, where architectural and bodily movements intersect amidst horizontal and vertical dimensions. Its ultimate goal is to immerse the audience in a meditative experience, inviting reflection on the origins of life through the whispers of future nature's echoes.

김보슬은 동양적 관점에서 인간과 자연의 유기적 연결성을 주제로 예술과 기술의 접점에서 활동하는 미디어아티스트이다. XR, AI, 메타버스, 텔레프레젠스 등 동시대 기술을 탐구하며 인간 고유의 근원에 대해 성찰하고 우리의 지각과 감각이 증폭되도록 예술 창작 활동을 이어가고 있다. 뉴욕 타임스퀘어, 파리 한국문화원, 예술의 전당, DDP 등 국내외 기관에서 작품을 선보였으며 서울예술대학교 디지털아트 교수로 재직하고 있다.

Kim Bosul is a media artist who explores the organic interconnectedness between humans and nature from an Eastern philosophical perspective, working at the intersection of art and technology. Engaging with contemporary technologies such as XR, AI, the metaverse, and telepresence, she reflects on humanity's essential roots and strives to amplify our perception and senses through her artistic creations. Her work has been exhibited at venues like New York's Times Square, the Korean Cultural Center in Paris, Seoul Arts Center, and DDP. She is also a professor of Digital Art at Seoul Institute of the Arts.



ARTIST TALK

08 KIM BOSUL

Q1 동양 철학, 음양 오행 사상 등에서 영감을 받아서 인공지능, 모션캡처, AR/XR 등 최신 기술과 접목하는 작업은 어떻게 시작되었나요?

저는 일찍이 미술을 베이스로 동양화를 전공하며 동양화에 담긴 고유의 미와 정신들에 매료되었던 것 같아요. 먹을 갈고, 채색화를 준비하는데 아주 오랜 시간이 걸리지만, 그 과정들이 오히려 저에게는 부드럽고 편안하게 다가왔어요. 마치 우리의 근원이나 시작점, 정체성과 맞닿아 있는 정신이라고 느꼈어요. 다만 새로운 표현 방식에 대한 호기심이 많아서 회화의 네모난 캔버스 너머에서 새로운 길을 탐험하고 싶었습니다. 특히 동양화의 선들이 공간 속에서 거대하게 확장된다면 어떤 느낌일지 궁금했고 다양한 실험을 이어갔어요. CalArts 대학원에서 미디어 퍼포먼스를 만들며 융합적 예술을 탐구했고, 서울예술대학교에 재직하면서 CultureHub로서 첨단 기술을 연구하고 접목하는 다양한 활동을 거쳐 현재의 작업 방식에 이르게 되었죠. 우리 고유의 정체성이 담은 근원적 사상과 첨단 기술에서 독창적인 시각 언어를 찾고, 이를 조화롭게 융합하는 것이 저의 숙제가 아닐까 합니다.

Q1 How did you begin integrating inspirations from Eastern philosophy, the theory of yin and yang, and the Five Elements with cutting-edge technologies like AI, motion capture, and AR/XR?

From early on, I was captivated by the unique beauty and spirit embedded in Oriental painting, which I studied as my foundation in art. Although the process of grinding ink and preparing pigments for traditional Korean painting is time-consuming, it felt soft and comforting to me, as if it connected me with our origins, beginnings, and identity. However, I had a strong curiosity about new forms of expression, and I wanted to explore beyond the square boundaries of the canvas. I became particularly interested in imagining how the lines of Oriental painting might feel if they expanded dramatically within a spatial context, leading me to pursue various experiments. In the graduate program at CalArts, I explored convergent art through creating media performances, and while working at Korea National University of Arts, I engaged in multiple activities with CultureHub, researching and integrating advanced technologies. Through these experiences, I arrived at my current creative approach. I see it as my mission to find an original visual language that harmoniously combines foundational philosophies tied to our identity with cutting-edge technology.



Q2 오래 전부터 무용가의 움직임을 모션 캡처 기술로 모델링하여 작품에 적극적으로 활용하셨지요. 그래서 작품에 '비언어적'이라는 수식이 자주 붙는데요, 이 기술이 작가님 작품 세계에서 어떤 역할을 하나요?

한국무용을 하신 어머니 덕분에 자연스럽게 한국무용을 가까이 접했던 기억 때문인지 저는 문자언어로 규정해버리는 것보다 몸짓과 움직임이 더 즉각적인 소통을 가능하게 한다고 생각합니다. 말로 담지 못하는 감각적이고 정서적인 부분을 신체 움직임으로 표현할 수 있다고 믿고 있어요. 이전의 작업에서는 물리적인 신체와 미디어와의 상호작용에 관심이 많았는데, 이제는 완전한 가상의 시공간에서 3D 캐릭터를 창조하기 위해 모션 캡처를 자주 사용합니다. 무용수의 실제 움직임을 3D 캐릭터로 변환시키면 무한히 확장할 수 있는 캐릭터를 만들 수 있어요. 이번 작품 'Spirit in Nature'로 예를 들면 작품 속 초월자의 움직임은 아주 천천히 유연하게 표현되었고, 그 반대로 그의 정령들은 빠르고 날카롭게 움직이는 안무의 대비와 에너지를 중첩하는 것이 작품의 주요 장면으로 작용했어요.

현실에서는 존재하지 않는 가상 세계 속 캐릭터의 움직임을 인간의 부드러운 섬세한 동작을 캡처한 뒤 이를 무한히 복제, 확장할 수 있다는 자유로움 덕분에 더 다양한 서사를 만들어 낼 수 있었어요.

Q3 장충이 순사한 장졸들의 제사를 지냈던 공간이라는 점에 착안해 'Spirit in Nature'를 만드셨다고요. 제례 의식은 음악, 춤, 연극이 합쳐진 공연예술이기도 한데요, 이 작품도 그렇게 볼 수 있을까요?

제례 의식을 그대로 재현한 건 아니에요. 하지만 그 컨셉과 의미를 미디어 파사드로 표현하고자 했죠. 처음 작품이 상영될 공간을 봤을 때, 공간 특성상 퍼포먼스를 하고 싶다는 생각도 했어요. 하지만 고민 끝에 미디어 작업에 집중했어요. 제례 의식의 음악이나 춤 같은 요소들이 다른 방식으로 미디어 파사드 작품 안으로 녹아든 셈이에요.

Q4 이번 작업의 초기 컨셉과 기획 의도에 대해 설명해주세요.

기후 변화와 물을 모티브로 삼아 작업을 이어가고 있는데요. 이번에는 장충 일대를 물로 뒤덮인 시공간으로 상상하면서 그곳에서 인간과 자연이 얽혀 살아가는 모습을 그렸습니다. 물은 부드럽고 생명력을 상징하면서도 동시에 파괴적인 힘을 지니고 있기에, 양면적 힘을 표현하려 했습니다. 특히 건물을 노아의 방주처럼 모든 생명체의 정보가 담긴 집합체이자 서식지로 설정하여, 인간과 자연의 역사가 교차되는 이야기를 풀어내고자 했죠.

Q2 You've been modeling dancers' movements with motion capture technology for a long time, which often brings a 'non-verbal' quality to your work. What role does this technology play in your artistic expression?

Perhaps because of the influence of my mother, who practiced traditional Korean dance, I naturally grew up close to it. I believe that gestures and movement allow for more immediate communication than language, offering a way to convey sensory and emotional nuances that words cannot capture. In my earlier works, I focused heavily on the interaction between the physical body and media. However, I now frequently use motion capture to create 3D characters within a fully virtual space. Transforming a dancer's real movements into a 3D character allows for the creation of infinitely expandable characters. In my recent work Spirit in Nature, for example, the movements of the transcendent being are expressed in a slow, fluid manner, while the spirits accompanying it move quickly and sharply. The contrast and layering of choreography between the transcendent's

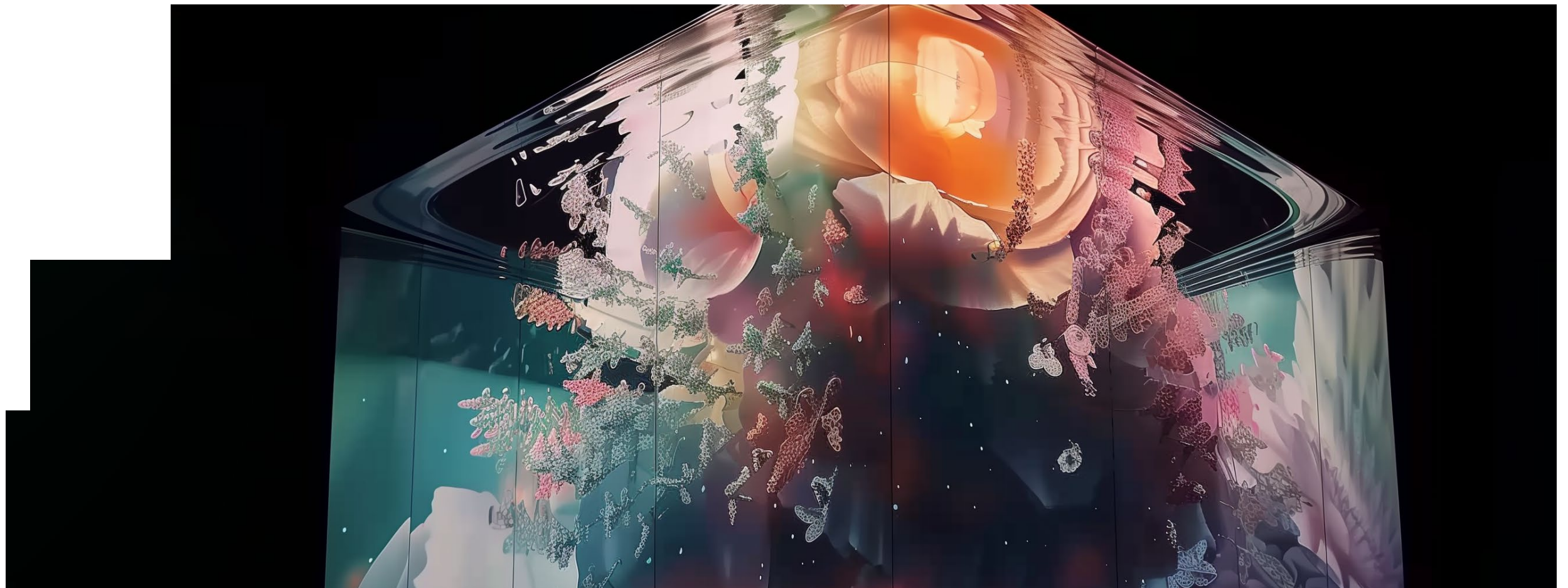
graceful flow and the energetic, swift movements of the spirits serve as key moments in the piece. In a virtual world where these characters don't physically exist, I have the freedom to infinitely replicate and expand the soft, delicate movements captured from human dancers. This freedom has allowed me to develop more diverse and complex narratives.

Q3 You created Spirit in Nature inspired by the fact that Jangchung was historically a space for memorial ceremonies for fallen soldiers. Since ritual ceremonies combine music, dance, and drama, would you consider this piece a form of performance art?

I didn't replicate the rituals themselves, but I did aim to express their concept and meaning through a media façade. When I first saw the exhibition space, I thought about performing there due to the nature of the location. However, after much consideration, I focused on a media-based approach. Elements of the ritual—like the music and dance—are subtly woven into the media façade.

Q4 Can you tell us more about the initial concept and intention behind this piece?

My work often draws inspiration from climate change and water. For this piece, I imagined the Jangchung area as a submerged space where humans and nature intertwine. Water, symbolizing both life and softness, also holds a destructive power, and I wanted to express this duality. Specifically, I depicted the building as an ark-like habitat and repository containing the essence of all life forms, aiming to tell a story where the histories of humanity and nature intersect.





Q5 이번 작품에 어떤 기술적 고민이 있었는지, 그 과정에서 생성형 AI가 어떤 역할을 했는지 궁금합니다.

작품의 주요 소재인 물 속 공간을 표현하는데 많은 고민들이 있었어요. 물로 뒤덮인 공간을 표현하기 위해 빗방울처럼 잔잔하게 표현해야 할지, 폭포처럼 강하게 쏟아져야 할지 연구했죠. 물 파티클 형태의 영혼과 같은 형태를 만들어내는 과정에서 다양한 형태를 시도했고, 최종적으로 영혼과 생명체들이 움직이고 살아있는 듯한 시각적 이미지를 완성할 수 있었습니다. 제작 과정 처음부터 끝까지 AI와 협업해 다양한 이미지를 생성했어요. AI는 제가 제시한 컨셉을 바탕으로 여러 결과물을 제시하고, 선택된 이미지를 수정하고 입체화하는 과정을 거쳐 완성해갔습니다. 이전에는 하나의 이미지를 만들기 위해 한 달 이상 걸렸던 작업들이 이제는 짧은 시간 안에 해결되는 거예요. 생성된 이미지를 3D로 입체화해 가상 공간에 적용하기도 하고요. AI는 모든 과정에 필수적인 도구이자 조력자가 되었어요. AI가 예술가를 대체할 것이라는 말도 있지만 저는 AI가 도구로서 우리의 창의성을 확장해주는 역할을 한다고 생각해요. AI를 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람 사이의 차이가 더 중요할 겁니다.

Q6 균사체, 미생물 군집, 해양 생명체 등 자연의 이미지를 인공적 프로그래밍으로 그려내셨는데, 자연과 인공 사이의 괴리를 어떻게 이해해야 할지 고민스럽기도 해요.

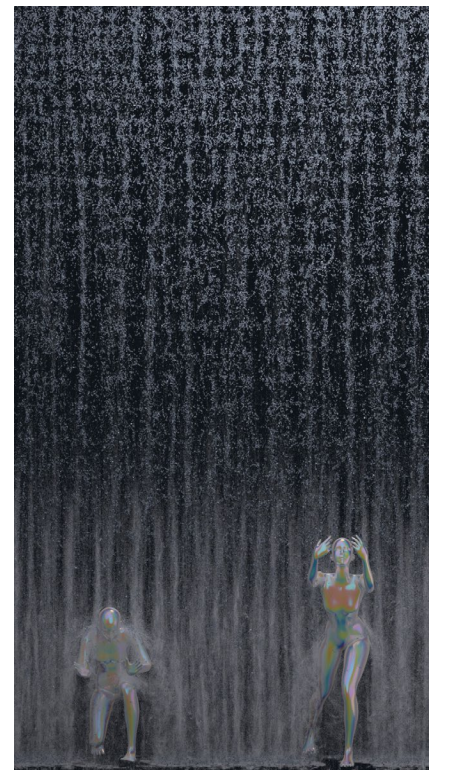
자연을 진정으로 경험하려면 컴퓨터를 끄고 밖으로 나가야 하잖아요. 그렇지만 예술가의 작품은 자연을 다른 방식으로 해석하는 작업이에요. 예술은 경험을 재구성하고 일상적 사물을 새로운 방식으로 보게 하는 힘을 가져요. 제 작품도 자연을 직접적으로 재현하기보다, 작가의 관점을 통해 자연을 기술로 표현함으로써 관객들이 자연을 다른 각도에서 인식할 수 있도록, 그것을 통해 다시 현실의 자연을 더 깊이 이해하도록 하는 거죠. 그러니까 엄밀히 말해 제 작품에서 관람할 대상은 '작품 속 매개된 자연의 이미지'가 아니고, '자연을 해석한 작가의 관점' 이라고 할 수 있습니다.

Q5 What technical challenges did you face in this work, and what role did generative AI play?

I faced many challenges in representing the submerged space in water, the main theme of this piece. I had to consider whether to depict the water as gentle, like raindrops, or as forceful, like a waterfall. While creating the particle-based, spirit-like forms, I experimented with various shapes and eventually achieved visuals that made the spirits and lifeforms appear alive. From start to finish, I collaborated with AI to generate diverse images. AI provided multiple outputs based on the concepts I presented, and we refined, modified, and rendered them in 3D to complete the work. What used to take me over a month to create a single image can now be achieved in a much shorter time. I also applied the generated images in 3D to virtual spaces. AI has become an essential tool and partner throughout the process. While some say AI will replace artists, I believe it acts as a tool that expands our creativity. The real difference will be between those who use AI and those who don't.

Q6 In this piece, you visually depict natural elements such as mycelium, microbial colonies, and marine life through artificial programming. How should we interpret the gap between the natural and the artificial?

To truly experience nature, we would need to turn off our computers and go outside. However, an artist's work is about interpreting nature in a different way. Art has the power to reconstruct experiences and let us see everyday things from a new perspective. Rather than directly reproducing nature, my work aims to depict nature through technology from my perspective, allowing viewers to perceive nature from another angle, ultimately leading them to a deeper understanding of the real natural world. So, rather than seeing the work as an 'image of mediated nature,' it's more accurate to view it as 'the artist's interpretation of nature.'





Q7 이번 작품은 미디어 파사드로 구현했습니다. 이런 방식의 독특한 특징은 무엇이라고 생각하시나요?

미디어 파사드는 작품이 장소와 밀접하게 밀접하게 연결되어 있어요. 건축물의 구조나 특징을 어떻게 활용하느냐에 따라 작품의 서사가 달라지죠. <Spirit in Nature>의 경우 건물의 기둥과 창문이 주요한 특징이었어요. 그래서 그 기둥을 통해 물이 흐르는 장면이나, 창문의 프레임을 활용해 정령(영혼)들이 제례의 춤을 추는 공간으로 변하는 장면을 연출했어요. 건물과의 상호작용을 통해 이야기를 만들어가는 것이 미디어 파사드의 가장 큰 매력인 것 같아요. 물리적인 건축물이 갖고 있는 고유의 특징, 물성과 미디어가 결합되어 묘한 매력과 경험을 전달할 수 있는 것이 특징이에요.

Q8 초현실적 작품을 보고 나면 '이 작품이 내 현실에 어떤 의미가 있을까?'라는 의문이 남을 때가 있습니다.

제가 앞으로 계속 품고 가야 할 질문을 주셨네요. 저를 포함해 가상을 기반으로 작업하는 작가들이 함께 고민해 볼 주제라고 생각해요. 작품이 제시하는 초현실적인 경험이 관람객의 현실을 직접적으로 바꾸지는 않겠죠. 하지만 만질 수 없는 어떤 응축된 예술적 경험이 제 삶에서 터닝 포인트가 된 것도 사실이거든요. 강력한 경험으로 선택이 바뀌었고, 진로가 바뀌었죠. 가상의 세계를 다루는 작품이 당장 삶의 문제를 해결해 주지는 못하겠지만, 삶을 바라보는 관점과 방향 그리고 비전을 변화시키는 계기가 될 수 있다고 믿습니다. 저의 작품을 통해 누군가가 우리에게 주어진 한정된 환경에 대해 생각해보고, 인간 이외의 다양한 생명과 자연에 대해 존중과 포용의 마음을 품게 되기를 바랍니다.

KIM BOSUL

Q7 This work was realized as a media façade. What do you think is unique about this medium?

Media façades are closely tied to the location. The structure and characteristics of the building influence the story conveyed. In Spirit in Nature, the building's pillars and windows were key features. I incorporated scenes where water flows down the pillars and used the window frames to transform the space into one where spirits perform ritual dances. The interaction with the building itself creates the narrative, which I believe is the most appealing aspect of media façades. The unique features and materiality of the physical architecture combine with media to create an intriguing charm and experience.

Q8 After experiencing a surreal work, one might wonder, 'What significance does this piece hold for my reality?'

You've given me a question I'll continue to carry with me. I think it's a topic for all of us who work with virtual elements to ponder together. The surreal experience a piece offers doesn't directly change the reality of the viewer. However, it's true that some intangible, condensed artistic experience has served as a turning point in my own life. A powerful encounter led me to change my choices and even shift my career path. While works that deal with the virtual may not immediately resolve life's issues, I believe they can provide an opportunity to shift perspectives, directions, and visions toward life. Through my work, I hope that viewers will reflect on the finite environment we inhabit and develop a sense of respect and inclusion for the diverse life forms and natural elements beyond humanity.

ARTIST TALK

ROLA ON DA ROAD

EOBCHAE

| | | |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 작가 | 업체eobchae | EOBCHAE |
| 작품명 | ROLA ON DA ROAD | ROLA ON DA ROAD |
| 장소 | P1 외벽 파라다이스시티 크로마 | OUT WALL P1 PARADISE CITY CHROMA |

<ROLA ON DA ROAD>는 사우디아라비아의 정유 기업 아람코(Aramco)의 임원 'R'이 사상적으로 대척점에 있는 극단적 생태주의 네트워크, '롤라(ROLA)'에 입단하는 과정을 그린 짧은 로드 무비다. '롤라'는 모빌리티 시스템의 막다른 길에서 벗어나기 위해 태양광과 박테리아, 자동차와 자신의 몸을 결합해 움직임을 만들어 내는 신인류다. Sci-Fi 그래픽 노블을 연상시키는 1부에서는 ROI 고속으로 통과하는 혼란스러운 진화 과정을, 포인트 클라우드 3D 애니메이션 기법의 2부에서는 진정한 행성적 존재자로 거듭나는 통과 의례를 재현했다.

<ROLA ON DA ROAD> is a short road movie that follows the journey of 'R', an executive at the Saudi Arabian oil company Aramco, as he joins the radical ecological network 'ROLA', which stands in stark ideological contrast to his own beliefs. 'ROLA' represents a new humanity that creates movement by merging solar energy, bacteria, cars, and their own bodies, seeking to break free from the dead-end of the current mobility system. The first part, reminiscent of a Sci-Fi graphic novel, depicts R's chaotic evolution process at high speed. The second part, utilizing point cloud 3D animation techniques, reenacts his rite of passage into becoming a true planetary being.

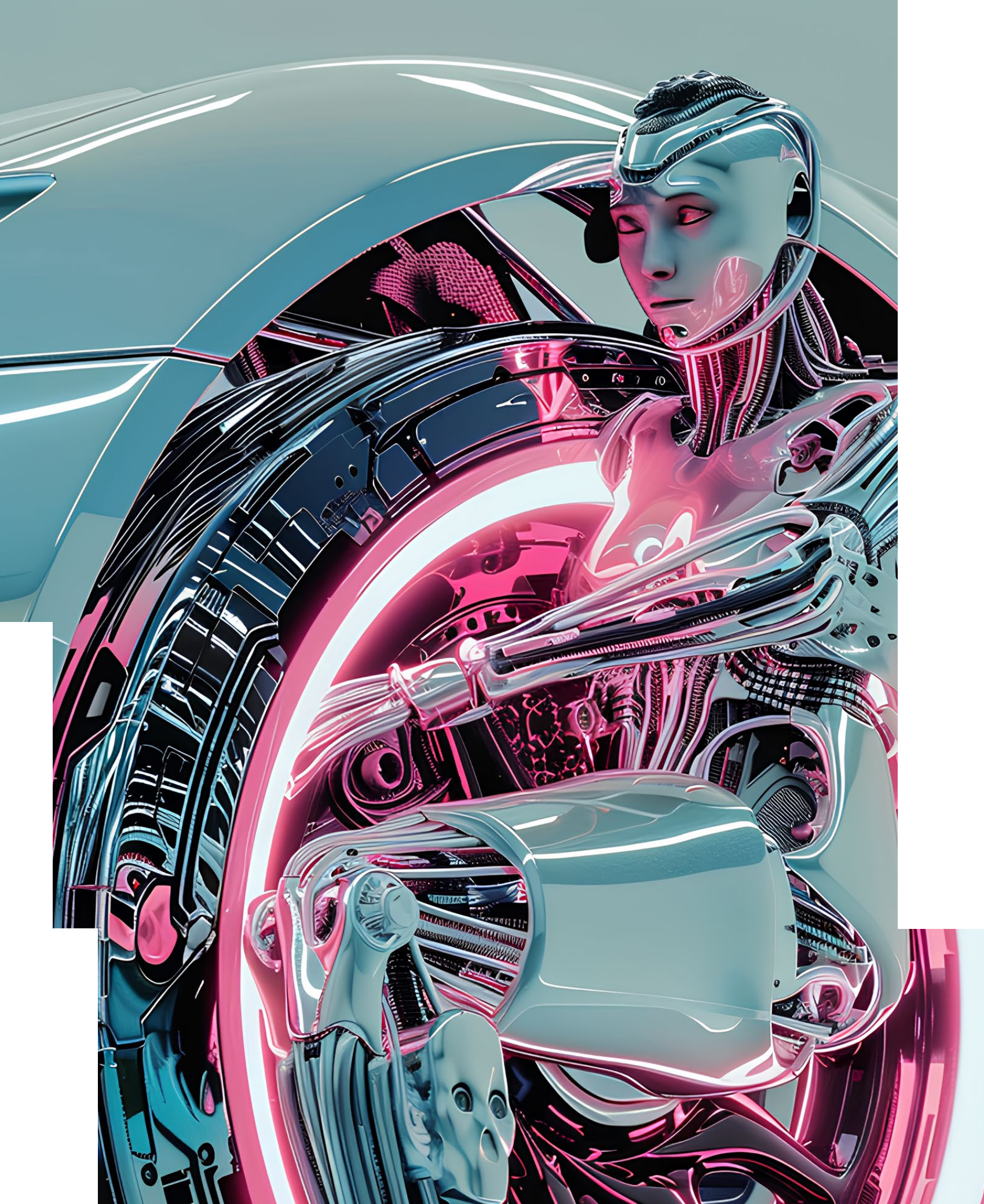
[PAL × 드림그림] 공동선정작
JOINT SUBMISSION BY
[PAL×DREAM GREAM]

090



업체eobchae는 김나희, 오천석, 황휘로 구성된 오디오-비주얼 프로덕션으로, 비평적 관점이 소거되지 않은 재화와 용역을 생산 및 거래한다. 업체eobchae는 컴퓨팅 장치와 크고 작은 스크린의 주변을 배회하며 계약에 명시된 자신의 본분을 다하기 위해 노력한다.

The audiovisual production unit 'eobchae' manufactures and deals with commodities or services with an unconstrained critical viewpoint. eobchae, consisting of Nahee Kim, Cheonseok Oh, and Hwi Hwang, wanders between computing equipment and screens of various sizes, striving to fully complete the commission as inscribed in a contract.



ARTIST TALK EOBCHAE

Q1 기술을 대하는 예술가의 태도는 다양합니다. 업체eobchae의 관점은 어떻게 설명할 수 있을까요?

멤버 중 김나희가 프로그래머인데, 프로그래머들은 코드를 처음부터 직접 작성하지 않고 검색으로 기존 코드를 찾아내 수정하는 방식으로 작업하고는 합니다. 이런 방식이 업체eobchae의 창작 과정에도 스며들었습니다. 기존의 아이디어나 매체를 발견하고 이를 변형해 새로운 작업을 만듭니다. 예술X기술 분야 작가 뿐 아니라 회화 작가들도 자신이 다루는 매체와 화면 너머에서 벌어지는 매체 환경을 얼마나 자각하고 있는지에 따라 태도가 갈릴 텐데요. 저희는 기술의 존재감을 명징하게 느낍니다. 동시에 기술이 사람들의 행동 양식이나 커뮤니티의 작동 방식 등에 미치는 영향을 명시적으로 완벽하게 설명하지는 못한다고 생각해요. 예를 들어 SNS가 생기면서 커뮤니티가 어떻게 작동하는지에 대해 가설을 세울 수 있겠지만, 그 가설도 놓치는 부분이 많다고 봅니다. SNS라는 새 기술이 분명히 변화를 만들었지만 그 이면에서 발생하는 미묘한 변화나 잃어버린 관점들이 존재하는 거죠. 저희 작업은 이러한 '놓친 부분들'을 탐구하고, 단순히 명시적으로 드러나는 부분 이외에서 기술이 미치는 영향을 고민하면서 발전해왔습니다.

Q1 Artistic attitudes toward technology vary widely. How would you describe eobchae's perspective?

One of our members, Kim Nahee, is a programmer. Programmers often don't write code from scratch; instead, they search for existing code and modify it as needed. This approach has influenced eobchae's creative process. We discover existing ideas or media and transform them into new works. For artists in both the art X technology field and traditional painting, their attitudes are likely shaped by how much they recognize and understand the media landscape beyond their chosen medium. We have a clear awareness of technology's presence, yet we believe it's challenging to fully explain the subtle impacts it has on people's behaviors or how communities function. For instance, while we can theorize about how communities operate within social media, there are still many missed nuances. Social media has undoubtedly introduced changes, but there are subtle shifts and overlooked perspectives that go unnoticed. Our work delves into these 'missed elements' and explores the unseen influences of technology, focusing on more than just what is explicitly visible.

Q2 '자가발전 신인류' 롤라(ROLA)를 구상한 배경이 궁금합니다.

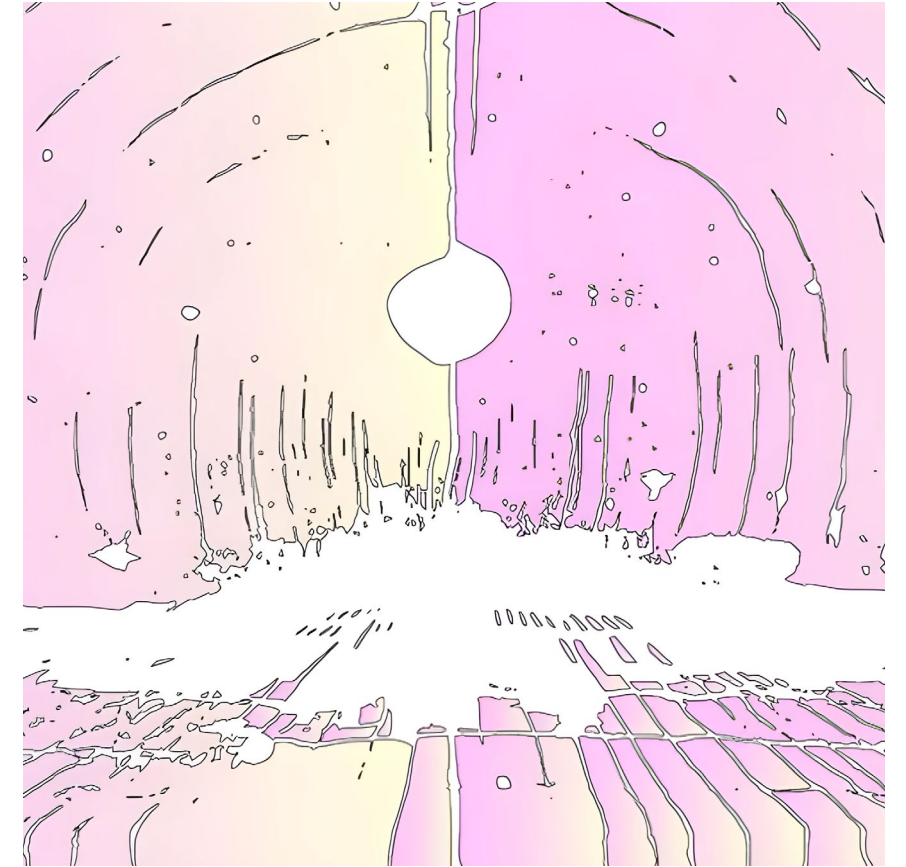
2022년 전까지 꾸준히 암호화폐를 소재로 작업을 해오다가 시대 변화에 맞추어 AI와 자율주행 자동차라는 새로운 주제로 이동하게 되었습니다. 모빌리티 학자 존 어리(John Urry)와 전현우의 책을 읽어보다가 "자동차에 납치당한 도시"라는 표현을 봤고, 깊은 인상이 남았어요. 도시가 자동차를 중심으로 계획되고, 결국에는 자동차에 종속된다는 개념이 섬뜩했죠. 이미 도시가 자동차 중심으로 계획된 상황에서 "이전으로 돌아갈 수 없다면 앞으로 나아가야 하지 않나?"라는 질문이 들었고, 거기에서 롤라의 설정이 시작됐습니다. 모빌리티와 인간의 관계를 재구성하는 개념으로써 롤라가 시작된 것이예요. 특히 문제는 자동차 자체가 아니라 화석연료로 인한 오염이니 만약 화석연료만 제거할 수 있다면 자동차는 여전히 유효하지 않을까 싶어서 자가발전 신인류와 석유회사 아람코의 대립 구도를 생각하게 되었고요.

Q3 롤라들이 몸에 휠과 압전 소자를 이식받아 광합성으로 에너지를 얻는다는 점에서 포스트 휴먼을 그린다는 느낌이 받습니다.

실은 포스트 휴먼이라는 철학적 개념보다는 성형수술, 신체 개조 같은 동시대의 일상이 된 개념이 더 흥미로웠어요. 임소연 작가의 책 <나는 어떻게 성형미인이 되었나>를 읽고 성형을 통해 스스로를 변형시키는 행위가 현대 사회에서 가장 극단적인 방식의 신체 개조라고 생각하게 되었어요. 단순히 미적인 차원에서 외모를 바꾸는 것이 아니라 인간의 한계를 넘어서려는 극단적인 선택으로 성형을 포함한 신체 개조에 관심이 커졌습니다. 그렇게 신체를 기계와 결합시킨 롤라가 탄생했습니다.

Q4 암호화폐를 소재로 한 과거 작업부터 롤라에 이르기까지, '크립토 아나키즘' 화두가 이어진다는 생각이 듭니다. 중앙 권력에 대한 불신과 개인의 자율성에 대한 탐구를 이어가는 이유가 있을까요?

지난 작품 '루지를 타고 도망치는 사람들'과 '어라클' 때는 임금 노동을 대가로 국민을 인질로 삼는 '스테이트'와 이에 대항하는 비정부 기구 '루지를 타고 도망치는 사람들'의 대립각, 그리고 대안처럼 제시되는 새로운 화폐 '업체코인' 등의 개념을 그렸습니다. 이번 작품에서는 석유 에너지라는 중앙집권적 에너지 시스템과 대척점에 있는 자가발전 신인류를 대비했으니 일리 있는 말씀이라고 생각합니다. 아나키즘이나 탈중앙화 원리에 대한 환상이 있어서는 아닌 듯하고요, 그보다는 의존성이라는 개념을 많이 생각하게 됩니다. 의존성을 어떻게 드러낼 것인가, 조금이라도 설득력 있게 표현하려면 기술적 문제가 생기죠. 그 과정에서 중앙과 주변의 대립구도가 형성됩니다. 가끔은 이런 대립 구조가 어찌 보면 게으른 상상에서 나온 것처럼 느껴지기도 해요.



Q2 I'm curious about the background of your concept for the 'self-sustaining new species' ROLA.

Until 2022, we primarily focused on cryptocurrency in our work, but we shifted our themes to AI and autonomous vehicles in response to societal changes. While browsing books by mobility scholars John Urry and Jeon Hyunwoo, I came across the phrase "cities kidnapped by cars", which left a deep impression. The idea that cities are designed around cars and ultimately become subservient to them was unsettling. Given that cities are already designed around automobiles, I wondered, "If we can't go back, shouldn't we move forward?" This question marked the beginning of ROLA's concept. ROLA was created to reconstruct the relationship between mobility and humanity. The issue isn't with cars themselves but with pollution from fossil fuels. I began to envision a conflict between the self-sustaining new species and the oil company Aramco, pondering if vehicles could still be relevant without fossil fuels.

Q3 The idea of ROLA using photosynthesis for energy through implanted wheels and piezoelectric devices evokes a post-human concept. Could you elaborate on this?

I was actually more intrigued by concepts that have become common in contemporary life, such as cosmetic surgery and body modification, rather than the philosophical concept of the post-human. After reading Im Soyeon's book How I Became a Cosmetic Beauty, I began to see cosmetic surgery as one of the most extreme forms of body modification in modern society. It's not just about changing appearances for aesthetics but also a radical choice to transcend human limitations. This growing interest in body modification, including surgery, led to the creation of ROLA, a being that fuses the human body with machinery.

Q4 From your past work on cryptocurrency to ROLA, there seems to be a recurring theme of crypto-anarchism. What motivates your exploration of skepticism toward central authority and individual autonomy?challenges?

In our previous works, The Ones Who Left on Luges and eoracle, we depicted a power struggle between the 'State', which exploits wage labor to hold citizens hostage, and a non-governmental organization called The Ones Who Left on Luges, alongside the introduction of eobchaeCoin as an alternative currency. In this latest work, we juxtapose the centralized energy system of fossil fuels with self-sustaining new beings, so your observation about crypto-anarchism is fair. However, it's not a fascination with anarchism or decentralization per se; rather, it's a recurring exploration of dependency. The challenge is how to highlight this dependency in a convincing way, often creating a central-versus-peripheral dynamic. Sometimes, even we wonder if these dichotomies stem from a certain laziness of imagination.

Q5 이번 작품 <ROLA ON DA ROAD>의 기술적 도전은 무엇이었나요?

이번 전시는 3D 모델링 아티스트와의 협력으로 금속성 느낌을 살린 캐릭터 디자인을 만들었고, 게임이나 뮤직비디오에서 주로 사용하는 조명을 참고했습니다. AI를 활용해 셀 애니메이션 방식으로 AI 코믹스 작업도 시도했구요. 노동집약적인 애니메이션 작업을 좀 더 효율적으로 자동화할 수 있었습니다. 이전까지는 인간 작가가 작업에 깊이 개입하고 노동력을 많이 투여했는데, 이번엔 생성형AI를 사용해 작업 과정을 효율화 해보려 노력했습니다. 스테이블 디퓨전과 미드저니를 활용해 초기 스케치의 약 90% 분량의 이미지를 생성했어요. 작업 과정에서 자동화와 인간 개입 간의 균형을 찾는 것이 저희의 도전이었죠.

Q6 미디어 파사드로 작품을 프로젝션하는데, 이 방식의 장점과 한계를 어떻게 보시나요?

롤라는 2년 전부터 구상한 시리즈 작업이어서 배경이 되는 세계관에 대해 할 이야기가 아주 많습니다. 2~3분 남짓한 영상으로 담아낼 수 없다는 한계는 분명합니다. 반면 볼특정다수를 관객으로 삼을 수 있다는 점이 좋았습니다. 미술관 전시에서는 찾아오는 관객만 볼 수 있지만, 길거리에 영상이 틀어지면 더 많은 사람의 호기심을 자극할 수 있겠지요. UX 필드 경험상 요즘 사람들은 글로 쓰인 설명을 거의 읽지 않아요. 롤라의 세계관도 긴 설명보다는 이미지를 통해 전달하고자 했어요. 관객이 서사 뒷단의 깊은 고민까지 이해할지 말지는 크게 신경 쓰지 않았습니다. 창작자인 저희의 의도와 만족도에 집중했지요.

Q5 What were the technical challenges in creating ROLA ON DA ROAD?

For this exhibition, we collaborated with a 3D modeling artist to design metallic-looking characters and used lighting styles commonly seen in games and music videos. We also experimented with AI comics using cel animation techniques, making labor-intensive animation work more efficient through automation. Previously, human artists were deeply involved, contributing substantial labor, but this time, we sought to streamline the process with generative AI. Using Stable Diffusion and Midjourney, we generated about 90% of the images from the initial sketches. Our challenge was to find the right balance between automation and human input.

Q6 You're projecting your work through a media façade. What do you see as the advantages and limitations of this medium?

We conceptualized the ROLA series two years ago, so there's a lot to convey about the underlying world. It's certainly limiting that we can't fully capture it in a short, 2~3 minute video. However, one of the benefits is that it reaches a wide, undirected audience. In a museum, only visiting patrons see the work, but by projecting it on the street, we can spark curiosity in more people. From our UX experience, people these days rarely read written descriptions. We wanted to convey ROLA's world visually rather than through lengthy explanations. Whether viewers grasp the deeper narrative is less important to us; our focus was on our intentions and satisfaction as creators.



PATTERNS OF SYMBIOSIS

JOUNG YUNSU

| | | |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 작가 | 정윤수 | JOUNG YUNSU |
| 작품명 | 공생하는 무늬 | PATTERNS OF SYMBIOSIS |
| 장소 | P1 외벽 파라다이스시티 크로마 | OUT WALL P1 PARADISE CITY CHROMA |

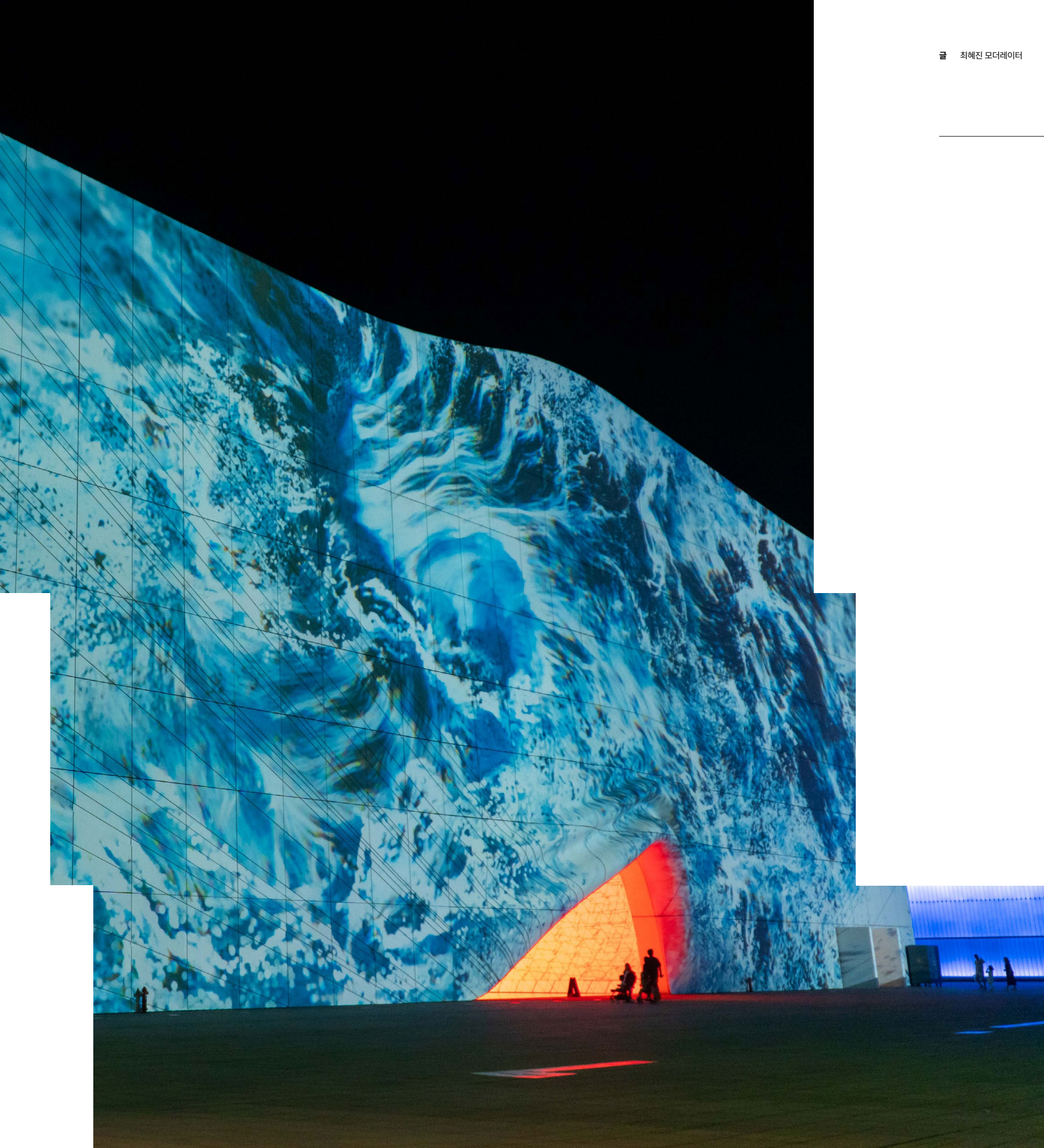
<Patterns of Symbiosis : 공생하는 무늬>는 살아있는 세계의 무늬를 탐구하는 미디어 파사드 작품이다. 앨런 튜링이 1950년대에 제안한 반응 확산 시스템을 이론을 기반으로, 자연에서 발생하는 복잡한 무늬를 확산과 억제라는 두 가지 수학적 규칙으로 풀어낸다. 작가는 이 이론을 통해 자연과 인간, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 무늬를 시각적으로 재현한다. 작품은 확산과 억제의 과정을 통해 생성된 다채로운 무늬를 선보이며, 관점에 따라 확산과 억제의 주체를 뒤바꿔 상호 연결된 세계의 본질을 탐구한다. 이를 통해 관객은 우리 세계가 얼마나 복잡하고 밀접하게 연결되어 있는지를 발견하고, 그 속에서 자신의 위치를 새롭게 인식하게 된다

<Patterns of Symbiosis> This project is a media façade artwork exploring the patterns of the living world. Based on Alan Turing's reaction-diffusion system theory proposed in the 1950s, it deciphers the complex patterns occurring in nature through mathematical rules. The artist visualizes patterns that transcend the boundaries of nature and humanity, machines and life, reality and virtuality. Through the processes of reaction and diffusion, the work presents diverse forms of patterns, exploring the essence of an interconnected world where nature influences humans and humans respond to nature. Through this, viewers are invited to discover how intricately and closely our world is interconnected, and to reconsider their place within it

정윤수는 알고리즘을 활용해, 디지털 사회 감각의 확장성을 탐구하고 개발하는데 중점을 둔 미디어 아티스트이다. 그는 디지털 추상, 절차적 프로그래밍 등의 다양한 기술을 도구로 사용하여 복잡한 자연을 디지털 상에서 심미적으로 재구성한다. 작가는 대형 LED 스크린, 프로젝션 맵핑 등을 캔버스로 사용하여 디지털 감각이 현실로 전개되는 것을 시도한다.

Joung Yunsu is a media artist who focuses on exploring and developing the expansiveness of digital sensory experiences through algorithms. He employs various techniques such as digital abstraction and procedural programming to aesthetically reconstruct the complexities of nature in digital form. Jeong uses large LED screens and projection mapping as canvases to attempt the manifestation of digital senses into reality.





ARTIST TALK JOUNG YUNSU

Q1 예술×기술 분야에 어떤 매력을 느끼셨나요?

어릴 때부터 그림을 그리는 걸 좋아해 애니메이터를 꿈꿨습니다. 그러다 컴퓨터가 복잡한 패턴을 순식간에 만들어내는 걸 보고, 그 창의적인 가능성에 매력을 느끼며 이 분야에 관심을 두게 되었어요. 관객의 신체적 촉감과 디지털 시각 경험을 결합한 ‘White Flock’, 관객이 만든 여러 흔적이 하나의 지형으로 변형되면서 집단적 경험의 흔적을 시각화한 ‘Data Holocene’ 등 초기 작업들은 상호작용성에 많은 관심을 두고, 관객과 작품이 어떻게 소통하고 반응하는지 탐구했습니다. 본격적으로 작품 활동을 시작한 시기가 코로나 팬데믹 시기라 당시의 상황이 제게 큰 영향을 미쳤습니다. 코로나로 인해 사회 곳곳에서 투자 열풍과 가치의 급변이 나타났고, 사람들의 반응을 디지털 매체를 통해 관찰하고 싶었어요. ‘관찰’이란 것이 꼭 직접 눈으로 보는 것만은 아니더라고요. 저는 디지털을 일종의 망원경처럼 활용해 사람들이 남긴 데이터와 흔적을 관찰하고, 그것을 도구 삼아 작품으로 재구성해왔습니다. 데이터는 단순한 디지털 정보가 아니라 사람들이 남긴 흔적과 이야기라고 생각합니다.

Q2 이번 작품 <공생하는 무늬>는 어떤 탐구 과정 끝에 나온 작업일까요?

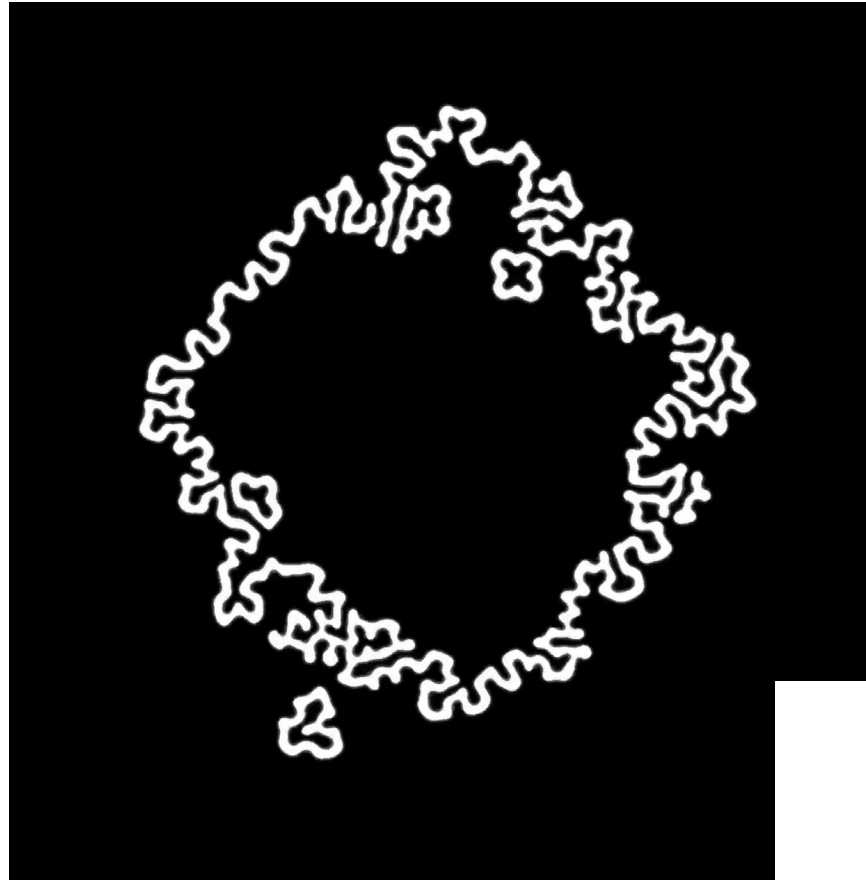
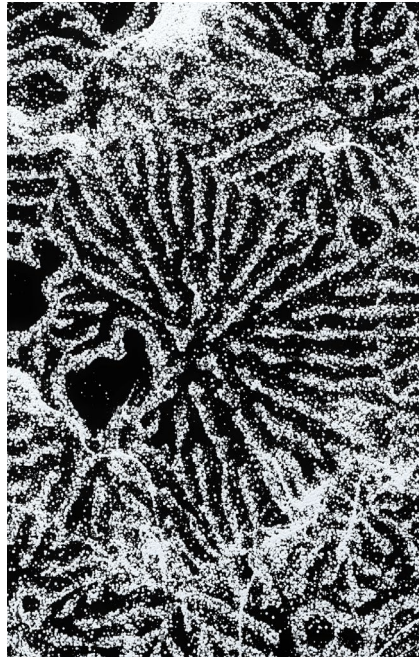
그동안 여러 작업을 통해 사람들이 왜 아름다움에 매료되는지 이해하기 위해 끊임없이 질문해왔어요. 그러다 그 원리를 더 깊이 이해해보고 싶어져서 무늬의 원조격이라고 할 수 있는 개념들을 찾아보기 시작했습니다. 그 과정에서 앨런 튜링의 ‘튜링 패턴 (Turing Pattern)’ 이론을 알게 되었죠. 튜링은 AI 분야에서 큰 영향력을 발휘한 과학자이지만, 말년에는 생물체의 패턴 형성에 관한 연구도 많이 했다고 해요. 그는 논문에서 간단한 규칙으로 생명체의 패턴이 어떻게 생성되는지 설명합니다. 여기서 핵심은 두 가지 화학물질이 서로 반응해 무늬를 만들어낸다는 점이에요. 확산 인자와 억제 인자가 서로 영향을 주고받으며 결과적으로 하나의 패턴이 형성되는 것이죠.

Q1 What drew you to the Art×Technology field?

I've loved drawing since I was young and once dreamed of becoming an animator. But when I saw how computers could generate complex patterns in an instant, I became captivated by their creative potential, which led me to this field. Early works like White Flock, which combined viewers' physical sensations with digital visual experiences, and Data Holocene, which transformed various traces left by viewers into a collective topography, were centered around interactivity. I explored how audiences and artwork could communicate and respond to one another. I began my art practice during the COVID-19 pandemic, which significantly influenced me. The pandemic spurred rapid fluctuations in values and investment frenzies across society, and I wanted to observe people's reactions through digital media. Observing doesn't necessarily mean seeing things firsthand. I use digital tools as a kind of telescope to observe the data and traces people leave behind, and I use those as raw material to reconstruct in my artwork. To me, data is more than mere digital information; it embodies the traces and stories left by people.

Q2 What was the creative journey that led to your latest work, Patterns of Symbiosis?

Through my previous work, I've constantly questioned why people are drawn to beauty. Eventually, I wanted to understand this on a deeper level, which led me to explore fundamental concepts underpinning patterns. That's when I came across Alan Turing's Turing Pattern theory. Although Turing is renowned for his influence in the AI field, he devoted much of his later career to studying pattern formation in living organisms. His research shows how simple rules can generate patterns in life forms. The core concept here is that two chemical substances react with each other to create patterns. The process involves an activator and an inhibitor interacting, eventually forming a pattern.



Q3 확산과 억제라는 개념을 이번 작품에 적용해 간 과정을 조금 더 듣고 싶습니다.

산불이 났을 때 소방관이 불을 끄면 불은 꺼지지만 불에 탄 흔적은 남잖아요. 보통 이런 상황에서는 승자와 패자가 나뉘고, 경쟁이나 억압 같은 관계를 떠올리기 쉽죠. 하지만 제가 바라본 무늬의 본질은 조금 달랐어요. 서로가 경쟁하고 갈등하기보다는 함께 존재한 흔적으로서의 무늬를 생각했습니다. 그래서 이번 작업에서는 확산과 억제가 교차하며 무늬를 만들어내는 과정을 큰 스토리로 삼아 배치했습니다. 단순히 아름다운 장면을 보여주기보다는 조화와 이상이 깨어진 상황도 함께 담고 싶었어요. 무언가가 무너지고 승자와 패자가 갈리는 순간에서 오는 상실감과 그럼에도 불구하고 무늬가 만들어내는 아름다움의 경이감을 함께 표현하고자 했죠.

Q4 미디어 파사드 프로젝션 방식과 장충동이라는 장소성에 대한 고민은 어떻게 풀어갔습니까?

미디어 파사드 작업에서는 무엇보다 스케일감이 중요합니다. 건물의 크기와 스크린에 투사되는 이미지가 사람들에게 어떻게 감각적으로 느껴질지를

고려해야 하죠. 저는 도시 건축물과 담쟁이넝쿨의 관계를 떠올렸습니다. 건축물은 직선적이고 날카로운 형태를 가지고 있지만, 그 위로 자라는 담쟁이넝쿨은 볼륨감 있고 포근한 패턴을 형성하죠. 이 두 가지가 어우러진 모습에서 인간과 자연이 공생하고 타협한 지점을 발견하게 되었습니다.

Q5 다른 학계의 이론을 시각 예술 작품에 적용할 때, 주의할 점이 있을까요?

작가에겐 이론이 해석의 틀로 작용하지만, 일반 관객들에겐 그 이론이 진입장벽처럼 느껴질 수도 있다고 생각합니다. 저조차도 너무 복잡한 개념에 의존한 작품들 앞에서 막막함을 느낄 때가 있으니까요. 그렇다고 이론을 배제하고 단순하게 표현하면 작가가 전달하려는 깊이가 사라질 위험도 있습니다. 이번 작품의 배경이 된 튜링 이론은 그렇게까지 어려운 개념이 아니었고, 시각적이면서 직관적으로 풀어내기에 적절한 수준이었어요. 관객들이 굳이 이론을 몰라도 작품을 즐길 수 있고, 혹시 더 호기심이 생기면 배경의 이론으로까지 관심을 밀고 갈 수 있지 않을까 기대했습니다.

Q3 Could you explain how you applied the concepts of activation and inhibition in this piece?

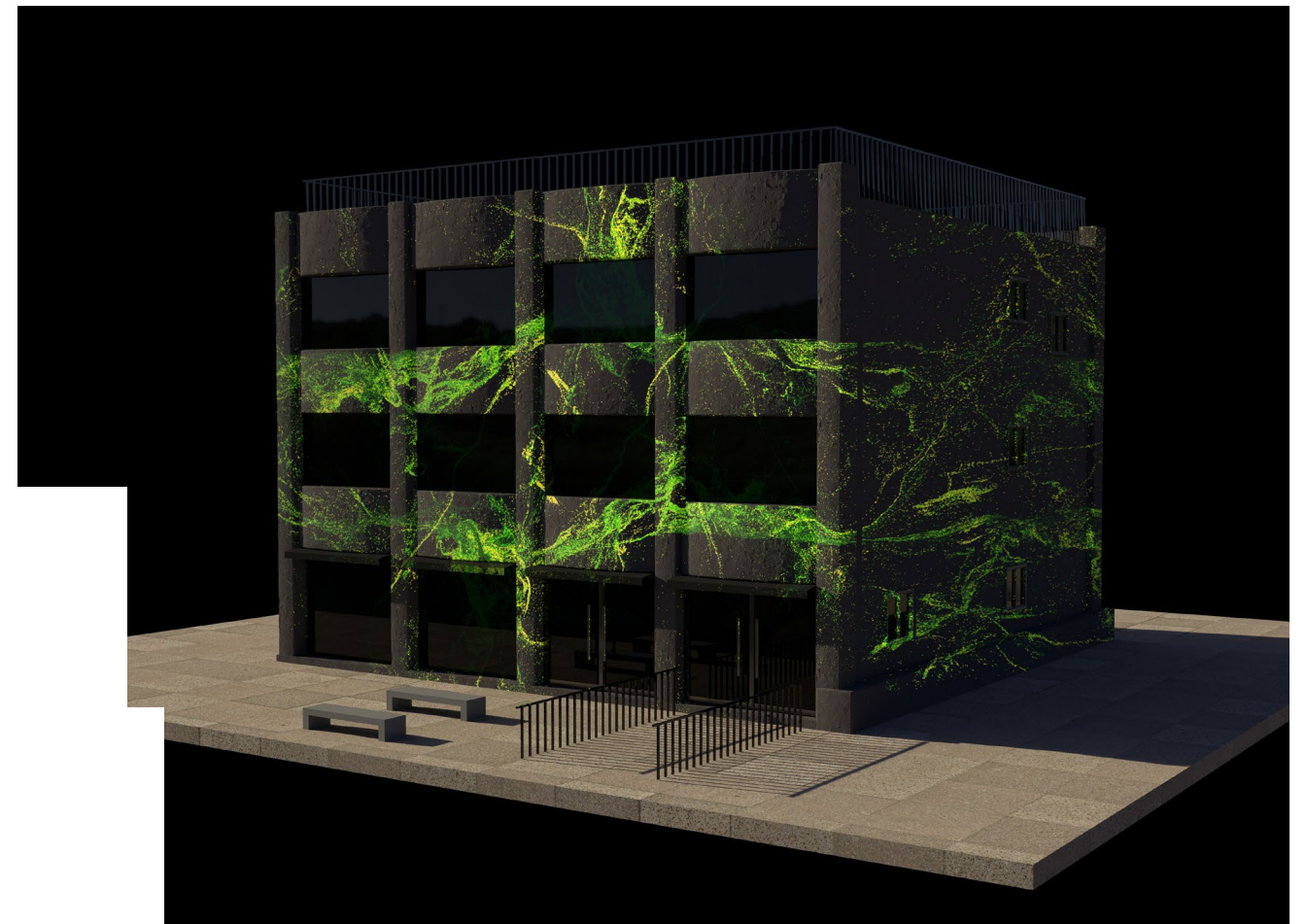
When a wildfire occurs and firefighters put it out, the fire may be extinguished, but the charred remains linger. In such situations, it's easy to think in terms of winners and losers, or relationships defined by conflict or suppression. However, my understanding of patterns is somewhat different. I envision patterns not as remnants of competition or conflict, but as traces of coexistence. In this work, I focused on how the interplay between activation and inhibition creates patterns, weaving it into a broader narrative. Instead of simply presenting scenes of beauty, I wanted to include moments where harmony falters. I sought to convey a sense of loss at moments of destruction and division, as well as a reverence for the beauty that patterns create even amidst turmoil.

Q4 How did you approach the scale and site-specific nature of your media façade projection at Jangchung-dong?

Scale is crucial for media façade work. One must consider how the building's size and the images projected onto it will resonate with people. I thought of the relationship between urban structures and ivy. Buildings have sharp, linear forms, whereas ivy introduces warmth and texture, creating a harmonious pattern on top of rigid architecture. From this interplay, I saw a point where humanity and nature compromise and coexist.

Q5 Are there any precautions you take when incorporating theories from other academic fields into visual art?

For artists, theories provide a framework for interpretation, but for the general public, these theories can become barriers. Even I sometimes feel daunted when encountering overly complex concepts in artwork. However, if I simplify the work too much, it risks losing the depth I want to convey. Turing's theory, which inspired this work, is not an overly complex concept and is visually intuitive enough for viewers to grasp. I hoped that even without knowing the theory, viewers could enjoy the piece, and that those who felt curious might delve into the underlying ideas.

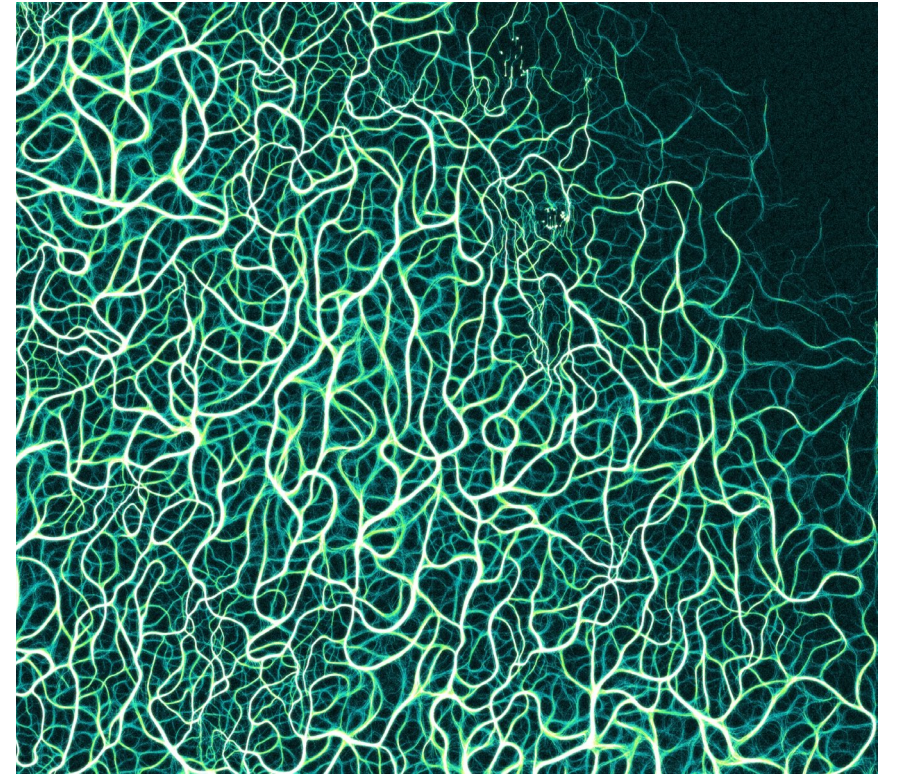


Q6 예술×기술 분야에서 ‘몰입’이라는 단어가 자주 언급됩니다. 작가마다 이 단어를 이해하는 방식이 다르기에 여쭙어요. 작가님에게 몰입적 경험이란 무엇입니까?

몰입을 생각할 때, 저는 프랑스 파리 오랑주리 미술관에서 모네의 ‘수련’을 본 경험이 떠오릅니다. 작품이 벽을 빙 둘러싸고 있는 공간에서, 저는 회화에서의 몰입이 이런 것이구나 하고 느꼈어요. 비슷한 맥락으로 제임스 터렐의 작품을 볼 때도 단순한 빛이 설치된 공간이지만, 그 안에서 깊이 몰입할 수 있었죠. 예술×기술 분야에서는 팀랩 같은 사례가 대표적입니다. 팀랩은 관객이 작품에 반응하며 오감을 통해 상호작용하는 몰입을 제공합니다. 최신 기술이 뒷받침되지 않으면 불가능한 경험이지요. 저 역시 이런 몰입형 경험을 시도하고 있습니다. 다만 이 씬에서 만날 수 있는 몰입의 방식이 갈수록 비슷비슷해지고 있어서 신선함을 잃지 않도록 늘 고민하고 있습니다.

Q7 알고리즘, 데이터, 생성형 AI와 함께 작업할 때, 아티스트로서의 정체성을 지켜주는 단계가 있다면 무엇일까요?

이 질문은 저도 많이 고민했던 부분입니다. 제 작업에서 알고리즘과 컴퓨팅은 도구이자 수단일 뿐입니다. 제너레이티브 아트는 첫 설계와 디자인에서 시작되는데, 이는 회화 작가가 물감과 붓을 고르는 것과 다르지 않다고 생각해요. 중요한 것은 자동화된 과정이 아니라 작가가 처음에 무엇을 창조하고 설계했는가입니다. 이 지점이 스스로 아티스트라는 정체성을 유지하게 합니다.



Q6 The term ‘immersion’ often comes up in the Art×Technology field. Since each artist interprets it differently, how do you define immersive experiences?

When I think of immersion, I recall my experience at the Musée de l’Orangerie in Paris, viewing Monet’s Water Lilies. In that space, with the paintings surrounding me, I felt that this was what immersion in painting could be. Similarly, James Turrell’s work provides a deeply immersive experience through a simple installation of light. In Art×Technology, teamLab is a prime example. They offer immersive experiences where audiences interact with the work, engaging all their senses—something only possible with cutting-edge technology. I also attempt to create such immersive experiences, although I constantly grapple with maintaining a sense of freshness as these approaches become increasingly common.

Q7 When working with algorithms, data, and generative AI, are there steps that help you retain your identity as an artist?

This is something I’ve thought about a lot. In my work, algorithms and computation are tools and means to an end. Generative art begins with initial planning and design, much like a painter choosing their paint and brushes. What matters most is not the automated process itself, but what the artist originally creates and designs. This starting point is what allows me to maintain my identity as an artist.

3

PROGRAMS

아티스트 토크 <PAL TALK>
ARTIST TALK <PAL TALK>

PAL×드림그림 아카이브 전시 <DREAM AS ROLA>
PAL×DREAM GREAM ARCHIVE EXHIBITION
<DREAM AS ROLA>

키즈랩 <도시 속 작은 책 축제>
KIDS LAB <A SMALL BOOK FESTIVAL IN THE CITY>

신진 예술가 피칭 프로그램 <PAL GATHERING>
EMERGING ARTISTS PITCHING PROGRAM <PAL GATHERING>

거리공연 <어라운드 코너>
STREET PERFORMANCES <AROUND CORNER>

로컬 아트 프로그램 <이웃, NEIGHBORHOOD>
LOCAL ART PROGRAM <NEIGHBORHOOD>

오픈톡 <예술×기술, 감상자 교육의 출발점>
OPEN TALK< ART×TECHNOLOGY, THE STARTING POINT
FOR AUDIENCE EDUCATION>

ART & BIO LAB SEOUL <하이, 히얼>
ART & BIO LAB SEOUL <HI, HERE>

로컬 F&B
LOCAL FOOD & BEVERAGES

ARTIST TALK PAL TALK

장소 Venue
P2, 마당
Courtyard, P2

모더레이터 최혜진 작가 (아잠스망)
MODERATOR Writer Choi Hyejin
(agencement)

잡음 속에서 신호를 찾는 사람. 잡지 에디터로
커리어를 시작해 20여년 간 약 1500명의 타인을
인터뷰했다. 에세이스트, 그림책 평론가, 브랜드
버벌리스트로도 일하고 있다.

A person who looks for signal in noise.
She started her career as a magazine
editor and has interviewed nearly 1500
other people over 20 years. She also works
as an essayist, picture book critique, and
brand verbalist.

2024 PAL 아티스트 디깅 타임!
2024 PAL Artist Digging Time!

| 09.01. SUN | 09.05. THU | 09.06. FRI | 09.08. SUN |
|---|--|--|--|
| 17:00~18:00 조수민×바조우 JO SUMIN ×BAJOWOO | 15:00~16:00 기어이 스튜디오 GIIÖII IMMERSIVE STUDIO | 15:00~16:00 이진 LEE JIN | 15:00~16:00 손여울 SON YEOUL |
| 19:00~20:00 정윤수 JOUNG YUNSU | 17:00~18:00 박승순 PARK SEUNGSOON | 17:00~18:00 오주영 OH JOOYOUNG | 17:00~18:00 전형산 JUN HYOUNGSAN |
| | 19:00~20:00 업체eobchae EOBCHAE | 19:00~20:00 김보슬 KIM BOSUL | |



PAL×드림그림 아카이브 전시

DREAM AS ROLA

PAL×DREAM GREAM ARCHIVE EXHIBITION
DREAM AS *ROLA

일정 Dates
08. 31. SAT ~ 09. 13. FRI
11:00 ~ 20:00

장소 Venue
P1, 지하 1층
Basement Level 1, P1

***ROLA(롤라)**
업체eobchae가 상상한 포스트 석유시대의 자체 에너지를 만드는 신인류

A New Humanity Creating Its Own Energy in the Post-Oil Era Imagined by eobchae

드림그림은 한성자동차의 사회공헌 프로그램으로 예술적 재능과 꿈을 가진 청소년들을 선발하여 장학금과 유명 작가와의 멘토링, 다양한 예술계 행사 참여를 지원하는 미술장학사업이다.

한성자동차 드림그림 장학생들은 미디어아티스트 업체eobchae와 함께 작가의 작업 배경이 되는 포스트 석유시대의 신인류를 상상하고 시로 구현해보았다. 인공지능을 통해 탄생한 드림그림의 상상 속 새로운 인류를 소개한다.

Dream Greem is a social contribution program by Han Sung Motor that selects youths with artistic talents and dreams, and provides them scholarships, mentoring by renowned artists, and participation in various art events.

In collaboration with the media artist Eobchae, the scholarship students imagined a new humanity in the post-oil era, which forms the background for the artist's work, and created it with AI.



키즈랩

도시 속 작은 책 축제

KIDS LAB
A SMALL BOOK FESTIVAL IN THE CITY

일정 Dates
08. 31. SAT ~ 09. 01. SUN
09. 07. SAT ~ 09. 08. SUN
11:00 ~ 17:00

장소 Venue
남소영 잔디 광장
Namsosyeong Plaza

파트너 Partners
아이세이랩 | Say Lab
도만사 Domansa

아이세이랩은 아동의 언어 및 뇌인지 발달을 연구하는 이화여대 법언연구소이다. 언어 활동을 통해 잠재력을 극대화하고, 이중언어의 효율적인 습득을 촉진한다. 특히 프로그램으로 정확한 평가와 언어 지원 서비스를 제공한다.

도만사는 우리 동네가 일상에 영감을 주고 활력이 될 수 있는 열린 도시를 만들어가는 비영리 싱크탱크이다. 팝업 전략을 통해 우리 모두가 도시를 향유할 수 있는 일상 공공공간을 만들고, 이를 통해 삶의 치유와 영감, 활력을 주는 다양한 공공 공간을 제공해 누구에게나 열려 있는 열린 도시를 만들어간다.

I Say Lab, a corporate research institute at Ewha Womans University, focuses on children's language and cognitive brain development. Our patented program supports bilingual acquisition through dynamic language activities and precise assessments.

Domansa, a non-profit think tank, aims to create an open, inspiring city. Using innovative pop-up strategies, we develop inclusive public spaces that enrich and rejuvenate urban life.

SPECIAL / 08. 31. SAT, 09. 07. SAT

14:00~14:50
독서의 재발견: 교감하는 책읽기 부모교육 (예약)
언어능력을 극대화하는 책읽기 방법, 핵심만 빠르게 알려드립니다.
Rediscovering Reading: Parental Education for Book Reading (Reservation)
Boost Your Language: Master Reading Fast.

15:00~15:50
도시 꽃밭 프로젝트: 한국어 문해력 클래스 (예약)
도시 한복판에서 나만의 꽃을 찾아나서는 원대한 모험을 즐기며 우리 아이 문해력 발달의 힌트를 얻어가세요.
Urban Flower Project: Korean Literacy Class (Reservation)
City adventure: Find your flower, boost literacy.

SPECIAL / 09. 01. SUN, 09. 08. SUN

14:00~14:50
미래를 여는 창: 임동선 교수의 유아기 영어교육
EBS 뉴스에서도 화제가 된 이화여대 임동선 교수님의 강연, 장충동으로 직접 찾아갑니다.
Dr. Yim's Mini Talk for Early Childhood English Education
Yim's EBS lecture in Jangchungdong.

15:00~15:50
Art & Science 이중언어 책읽기 클래스 (예약)
실용과 미감을 둘 다 잡은 도구를 과학적으로 탐색하고, 풍부한 영어로 표현해봅니다.
Bilingual Book-Reading Class for Art & Science (Reservation)
Explore tools merging practicality and aesthetics.

ALWAYS

LANGUAGE SPECTRUM
이화여대 아동언어연구실의 연구 결과에 기반한 과학적인 언어발달 테스트를 받아보세요.
Child Language Development Quick Test
Take a language development test from Ewha University's Child Language Lab.

나의 작은 미술 창작소: 문제 해결력 미니 레슨
색감을 기르는 문제해결력 활동으로 사회적이고 고차원적인 언어능력을 길러주세요.

My Small Creative Lab: Problem Solving Mini Lesson
Boost your child's skills through problem-solving.

유쾌한 풀밭 도서관
08. 31. SAT ~ 09. 01. SUN, 09. 08. SUN
풀내음과 고소한 빵 냄새가 가득한 잔디마당에서 언제나 여유롭게 책을 읽다 가세요.
Outdoor library
Relax and read in a grassy courtyard with the scent of fresh grass and baked bread.



신진 예술가 피칭 프로그램 PAL GATHERING

EMERGING ARTISTS PITCHING PROGRAM PAL GATHERING

일정 Dates

08. 31. SAT ~ 09. 01. SUN
11:00 ~ 20:00
쇼케이스 부스 Showcase Booth
14:00 ~ 16:00
프레젠테이션 Presentation

장소 Venue

P4, 2층
2nd Floor, P4

파트너 Partners

예술경영지원센터 아트코리아랩
Korea Arts Management Service
ARTS KOREA LAB
한국문화예술위원회 에이프캠프
Arts Council Korea APE CAMP

소속 Affiliation

■ PAL LINK
■ 에이프 캠프 APE CAMP
■ 아트코리아랩 ARTS KOREA LAB

예술+기술 분야에서 활동하는 신진 예술가들이 한 자리에 모여 작업을 소개하는 피칭 프로그램이다. '그들이 이상한 것에 열광하는 이유'를 주제로 프로토타입의 작품부터 프레젠테이션까지 다양한 형태로 선보이며 작품 세계를 공유한다.

PAL GATHERING is a program for emerging artists in art and technology to present work exploring "Why They Are Enthralled by the Strange."

PRESENTATION / 14:00~16:00

08. 31. SAT

- 01 ■ 이샘 LEE SAEM
- 02 ■ 이장욱 LEE JANGWOOK
- 03 ■ 조현서 CHO HYUNSEO
- 04 ■ 송수현 SONG SOOHYUN
- 05 ■ 강수빈 GANG SUBIN
- 06 ■ 강신철 KANG SHINCHEOL

09. 01. SUN

- 01 ■ 김진영 KIM JINYOUNG
- 02 ■ MINGKOO
- 03 ■ 웨이고 WAEGO
- 04 ■ MICHAEL & ARTINTHECITY
- 05 ■ 여인혁 YEO IN HYUK
- 06 ■ 김휘아 KIM HWIA

SHOWCASE BOOTH / 11:00~20:00

- MICHAEL & ARTINTHECITY ■ YUNA KIM ■ 강수빈 GANG SUBIN
- 김휘아 KIM HWIA ■ 달리와보기 DALIWABOGI ■ 도예린 DOH YERIN
- 배준형 BAE JOONHYUNG ■ 송효근 SONG HYOGEUN ■ 웨이고 WAEGO
- 이보영 TRACY BOLEE ■ 이샘 LEE SAEM ■ 조현서 CHO HYUNSEO



OPEN STUDIO

■ MICHAEL & ARTINTHECITY

'예술의 연결성'을 주제로 작업 하고 있다. 작업을 통해 존재하고 가까이 있지만, 보이지 않고 경험되지 않는 것을 제시한다.

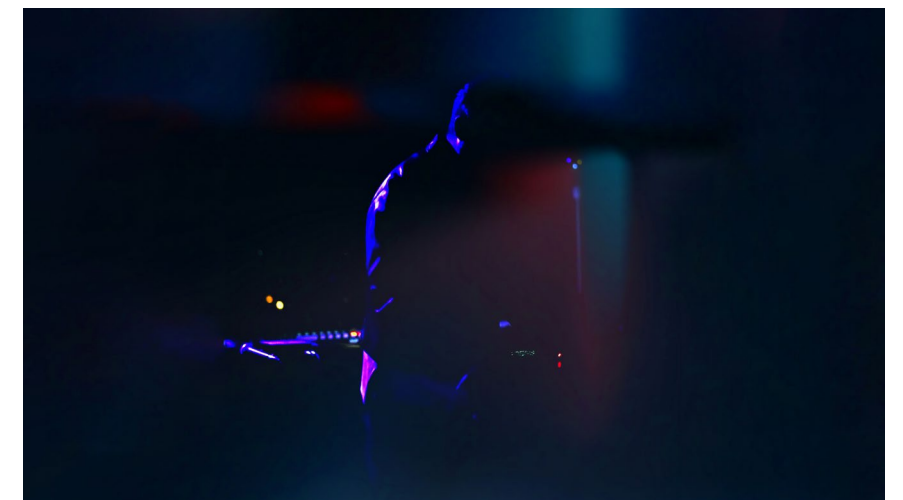
'Connection in Art' serves as the central theme of this work, presenting what exists nearby yet remains unseen and unexperienced.



■ MINGKOO

사운드 엔지니어링을 기초로 소음을 제작하는 전자음악가로 활동하고 있다. 컴퓨터 소리 합성, 구체음악 제작, 아날로그 신디사이저를 활용한 작업과 프로젝트를 시도한다.

An electronic musician specializing in sound engineering, focusing on creating noise-based works. Projects span computer sound synthesis, musique concrete production, and explorations with analog synthesizers.



■ YUNA KIM

'감각의 시원함'을 찾아내기 위해 작업을 하는 시각예술 작가이자 동시에 기획자이다. 감각을 통한 인식의 확장을 한국화 평면회화, 홀로그램 뉴미디어아트, 설치 작업을 통해 소통하려한다.

A visual artist and curator dedicated to uncovering the 'origin of sensation.' Through Korean painting, holographic new media art, and installation works, the aim is to communicate and expand perception through sensory experience.



■ 강수빈 GANG SUBIN

무엇이든 가능해 보이는 세계의 허상에 관해 고민한다. 최근에는 조각난 거울을 이용해 이미지의 의미를 고정하지 않는 장치를 만들고자 실험 중에 있다.

Explores the illusion of a world where anything seems possible. Recently, experiments have focused on creating a device using fragmented mirrors to prevent images from taking on fixed meanings.



■ 강신철 KANG SHINCHEOL

강신철은 과학기술 시대에 쏟아지는 수많은 질문을 연극의 장으로 끌어들이는 중이다. 과학교육을 전공하였으며, 현재 과학과 인문학을 융합하는 극단 '외계공작소'에서 기획을 하고 있다.

'Connection in Art' serves as the central theme of this work, presenting what exists nearby yet remains unseen and unexperienced.



■ 김진영 KIM JINYOUNG

콜렉티브 턴 대표이자 아티스트 김진영은 국민대 AI 디자인 랩의 박사과정을 수료하였으며, 네덜란드 St.Joost에서 석사 학위를 받았다. 인공지능과 예술을 결합한 다양한 프로젝트를 진행중이며 동시에 대학에서 강의를 하고 있다.

An electronic musician specializing in sound engineering, focusing on creating noise-based works. Projects span computer sound synthesis, musique concrete production, and explorations with analog synthesizers.



■ 김휘아 KIM HWIA

김휘아는 신체와 의식, 기술과 인간 사이의 복잡한 상호작용을 VR, 딥 러닝, 로봇 공학 등 다양한 기술 실험을 매개로 실체화한다.

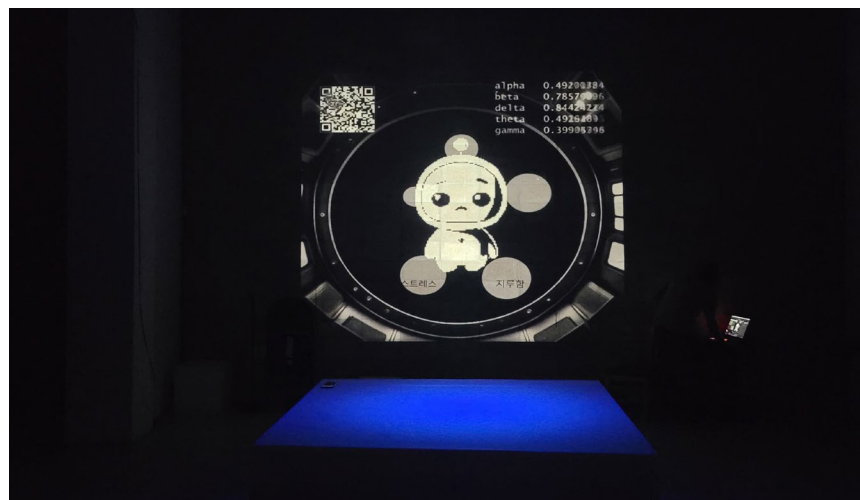
A visual artist and curator dedicated to uncovering the 'origin of sensation.' Through Korean painting, holographic new media art, and installation works, the aim is to communicate and expand perception through sensory experience.



■ 달리와보기 DALIWABOGI

달리와보기 팀은 근미래의 세계관으로 예술과 기술을 활용해 현실과 비현실의 경계를 모호하게 하는 동시에 사회적, 윤리적 질문을 탐구하며, 관객과의 관계 맺음을 추구하는 프로젝트를 진행한다.

Explores the illusion of a world where anything seems possible. Recently, experiments have focused on creating a device using fragmented mirrors to prevent images from taking on fixed meanings.



■ 도예린 DOH YERIN

도예린은 게임 엔진을 기반으로 '일상 속에서의 SF적 스토리텔링'을 전개함으로써 일상의 문제적 상황과 거대 담론을 연결시킨다.

'Connection in Art' serves as the central theme of this work, presenting what exists nearby yet remains unseen and unexperienced.



■ 배준형 BAE JOONHYUNG

배준형은 신매체를 이용해 인간 중심 기술에 대한 이야기를 블랙코미디적으로 스토리텔링하는 작업과 예술적 활용을 위한 사운드 기반 가상 연주자 시각화 연구를 진행하고 있다.

An electronic musician specializing in sound engineering, focusing on creating noise-based works. Projects span computer sound synthesis, musique concrete production, and explorations with analog synthesizers.



■ 송수현 SONG SOOHYUN

디지털 기술을 연출의 언어로써 연극 무대로 끌어들이고 있다. 가상을 잠재된 현실로 정의하고 공간과 사물성을 통해 가상을 붙드는 방법을 연구한다. 기지에서 주로 작업하고 있다.

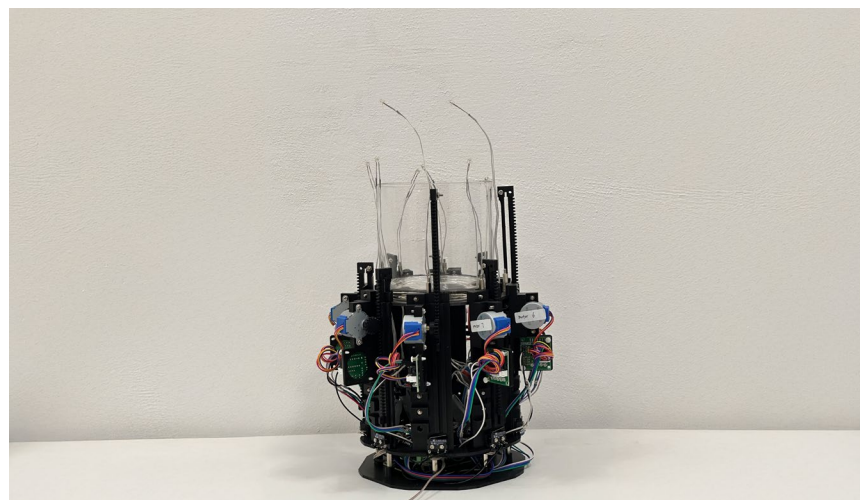
A visual artist and curator dedicated to uncovering the 'origin of sensation.' Through Korean painting, holographic new media art, and installation works, the aim is to communicate and expand perception through sensory experience.



■ 송효근 SONG HYOGEUN

송효근은 사이보그 기술을 활용해 비인간 대상이 기술주체가 되었을 때의 정체성 변화 순간을 드러내고 이를 우리 인간과 기술의 관계에 은유해 사유할 수 있는 작업과 연구를 진행하고 있다.

Explores the illusion of a world where anything seems possible. Recently, experiments have focused on creating a device using fragmented mirrors to prevent images from taking on fixed meanings.



■ 여인혁 YEO IN HYUK

여인혁은 기계와 식물, 여러 금속 매체를 활용해 생명을 이야기하고 있다. 주로 인간과 도시 환경에 대한 작업을 하고 있으며, 물질을 통해 생명을 인지하고 인식하는 과정 전반에 대한 탐구를 작업으로 이어 나가고 있다.

'Connection in Art' serves as the central theme of this work, presenting what exists nearby yet remains unseen and unexperienced.



■ 이보영 TRACY BOLEE

말이나 감정을 글로 변환시키고 글을 통한 움직임 실험을 통해 눈에 보이지 않는 무형의 현상이나 심리적으로 느끼는 감각을 [가정법 if = 만약 ~ 하다면]이라는 가정법을 통해 시각적으로 재현해 내는 것에 관심이 있다.

An electronic musician specializing in sound engineering, focusing on creating noise-based works. Projects span computer sound synthesis, musique concrete production, and explorations with analog synthesizers.



■ 이샘 LEE SAEM

언어와 사고, 몸의 관계를 가지고 작업을 만들고 있습니다. 현재는 진짜몸과 가짜몸, 직접경험과 간접경험의 새로운 신체언어들을 탐구하고 있다.

A visual artist and curator dedicated to uncovering the 'origin of sensation.' Through Korean painting, holographic new media art, and installation works, the aim is to communicate and expand perception through sensory experience.



■ 이장욱 LEE JANGWOOK

문자 및 언어적 접근에 뿌리를 두고 동서고금의 문화 요소를 다양한 스펙트럼으로 가공하여, 언어 소통의 불완전한 전달을 메우기 위한 '아트 커뮤니케이션'을 시도한다.

Explores the illusion of a world where anything seems possible. Recently, experiments have focused on creating a device using fragmented mirrors to prevent images from taking on fixed meanings.



■ 웨이고 WAEGO

웨이고(WAEGO)는 이승현, 하담우 작가가 속하여 있는 디지털아트 팀이다. 서로 다른 매체를 융합하여 새로운 형태의 작품을 창작하는 것을 지향한다. 또한, 디지털아트 매체의 확장 가능성을 실험하고 제시하는 것을 목표로 한다.

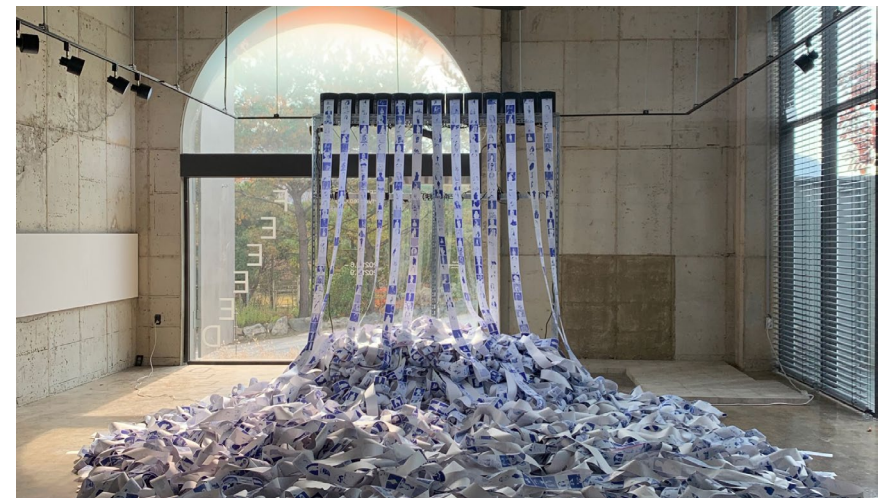
'Connection in Art' serves as the central theme of this work, presenting what exists nearby yet remains unseen and unexperienced.



■ 조현서 CHO HYUNSEO

조현서는 디지털 환경의 시스템과 개인 정체성의 관계성을 시뮬레이션하는 아티스트다. AI, 가상 환경, 물리 엔진 등의 기술로 이 시스템을 구현하고 이를 설치미술, 페인팅, 제품, 책 등 물리적 매체를 통해 감각적인 경험으로 극대화한다.

An electronic musician specializing in sound engineering, focusing on creating noise-based works. Projects span computer sound synthesis, musique concrete production, and explorations with analog synthesizers.



거리공연 어라운드 코너

STREET PERFORMANCES AROUND CORNER

일정 Dates

09. 03. TUE ~ 09. 05. THU
12:30 / 16:00

장소 Venue

P1, 마당 Courtyard, P1
남소영 잔디 광장 Namsoyeong Plaza

파트너 Partner

원더러스트에이앤씨(주) WONDERLUST A&C

장충동 어딘가에서 흘러나오는 음악소리를 따라
/ 09. 03. 화, P1 마당

모허 / 12:30

삶의 희노애락을 모두 살피며 꿈꾸고 사랑하고
도전하고 좌절하고 분노하는 삶의 다층적인
편린들을 시적이거나 직설적인 노랫말로 그려낸
싱어송라이터



Following the sound of music flowing from
somewhere in Jangchung-dong
/ 09. 03. 화, Courtyard, P1

MOHER / 12:30

A singer-songwriter who portrays life's
multifaceted moments—dreams, love,
challenges, despair, and rage—through poetic
and direct lyrics.

장충동 거리에서도 춤을 출 수 있다면
/ 09. 04. 수, P1 마당

구남과여라이딩스텔라 / 12:30

댄서블하면서도 나른하고 몽환적인 분위기에
트로트, 개러지록, 덩, 그루브, 전자음 등 다양한
요소들을 넣어 구남만의 독보적인 스타일을
만들어 가고 있는 밴드



If only one could dance in the streets of
Jangchung-dong
/ 09. 04. WED, Courtyard, P1

GOONAM / 12:30

A band crafting a unique style with a blend
of danceable yet languid and dreamy vibes,
incorporating elements of trot, garage rock,
dub, groove, and electronic sounds.

유희스카 / 16:00

킹스턴루디스카의 레게 음악에 연희컴퍼니 유희의
한국적 감성이 만나 탄생한 색다른 음악과 퍼포먼스

UHEESKA / 16:00

A unique fusion of reggae music by Kingston
Rudieska and Korean traditional sensibility from
Yeonhee Company Youhee, creating an original
music and performance experience.



DJ타이거디스코 / 16:00

80년의 그 느낌 그대로, 앓은 뱅이도일으켜 세워
춤추게 한다는 디스코 뮤직의 연금술사

TIGER DISCO / 16:00

An alchemist of disco music, reviving the spirit
of the '80s with sounds so powerful they could
make even the seated rise to dance.



로컬 아트 프로그램 이웃, NEIGHBORHOOD

장충동 어딘가에서 흘러나오는 음악소리를 따라
/ 09. 05. 목, P1 마당

Following the sound of music flowing from
somewhere in Jangchung-dong
/ 09. 05. THU, Courtyard, P1

폴로세움(서남재) / 12:30

폴을 세우는 과정 속에서 일어나는 일련의
사건들을 광대의 움직임으로 풀어낸다.

POLOSSEUM(SEO NAM-JAE) / 12:30

A series of events unfolding in the process
of raising a pole is expressed through the
movements of a clown.



포스트맨(김영주) / 16:00

편지와 소포를 배달하는 우체부의
아슬아슬한 서커스

POST MAN(KIM YOUNG-JU) / 16:00

A thrilling circus performance portraying the
delicate balance of a postman delivering letters
and parcels.



AROUND CORNER

거리공연

LOCAL ART PROGRAM
NEIGHBORHOOD

일정 Dates
09. 06. FRI~09. 08. SUN
11:00~20:00

장소 Venue
P4, 2층 2nd Floor, P4

비용 Fee
무료 Free
상설 오픈 스튜디오 및 DJ이벤트
Ongoing Events & DJ Performances
유료 Paid
워크숍 프로그램
Workshop Programs

파트너 Partner
청두 Chngdoo

장충에서 만나는 을지로 아트 바이브 오픈 스튜디오,
아트 워크숍, DJ까지! 작은 을지로가 반짝 열린다!

Euljiro Art Vibe in Jangchung: A slice of Euljiro
comes alive with vibrant energy through
studios, workshops, and DJ performances.



OPEN STUDIO

김성진 KIM SEONGJIN

김성진은 산업디자이너이자 예술가로, 지역을
기반으로 사라져 가는 것들의 가치들을 재해석하며
사회의 문제를 탐구한다.

Kim Seongjin is an industrial designer and artist
who explores social issues by reinterpreting
the values of things that are gradually
disappearing, rooted in local contexts.



NEIGHBORHOOD

덕화맨손 DEOKHWA MANTION

덕화맨손은 한글-을지로-촌스러운-멋있는-돈
안되지만-재밌는-손맛이가는 것들을 만들고 있다.

Deokhwa Manton creates things that are
quirky, retro, Euljiro-inspired, fun, stylish,
unprofitable, and labor-intensive.



로컬 아트 프로그램

작은도시이야기 TALES OF THE TINY

도시 속 작은 도시의 예술 이야기를 전하는 월간지

A monthly magazine sharing stories of art within a small city inside the city.



아트 쉬프트 ART×SHIFT

미술작가 부부로 구성된 아트쉬프트는 직접 전시와 공간을 기획하여 예술과 대중 사이의 접근을 용이하게 하는 것을 목표로 삼고 있다.

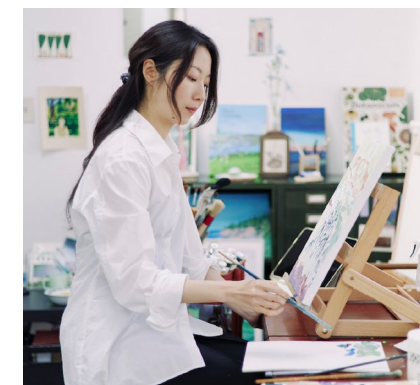
Artshift, a duo of artist spouses, aims to bridge the gap between art and the public by independently curating exhibitions and spaces.



이마리아 MARIA LEE

이마리아는 직접 방문한 여행지와 일상 속의 풍경에서 수집한 장면을 토대로 관찰하고 느꼈던 감정과 생각들을 드로잉, 페인팅, 글로 기록하고 있다.

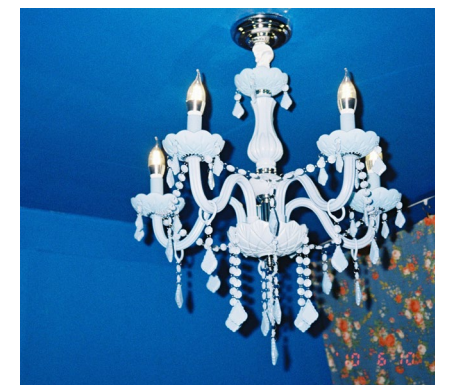
Maria Lee documents her emotions and thoughts through drawing, painting, and writing, inspired by scenes collected from her travels and everyday surroundings.



아트룸 블루 ARTROOM BLUE

배우이자 플럭서스 아티스트 여행자 2명이 운영하는 온통 파란 신비로운 공간. 예술과 명상, 전시, 공연 등 기획 및 개발하여 서로가 서로의 집이 되는 블루타운을 만들고 있다.

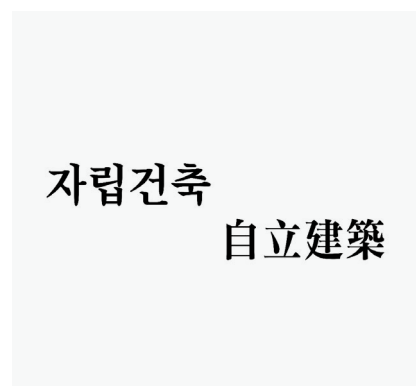
A mystical blue space run by two actor-traveler Fluxus artists, Blue Town is a hub for art, meditation, exhibitions, and performances, fostering a sense of home for all.



자립건축 自立建築

7개의 울지로 문화 예술 공간을 기록하면서 이해하고, 재발견하고자 한다

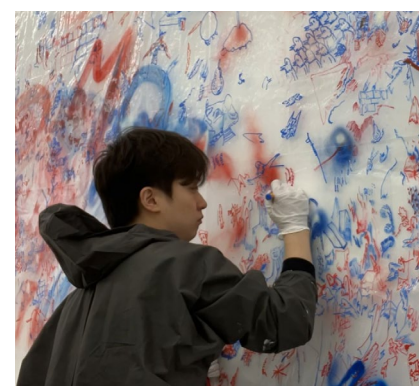
The goal is to document, understand, and rediscover seven cultural and art spaces in Euljiro.



신동철 SIN DONGCHUL

신동철은 만화와 판화를 기반으로 활동하며, 주인공 '33'의 모험을 다룬 책을 출간하고 있다.

Sin Dongchul, working in comics and printmaking, is publishing a book featuring the adventures of his protagonist, '33.'



깁 GIG

깁은 디제잉을 일상 속에서 쉽게 즐길 수 있는 문화로 만들고자 한다. 다양한 장소에서 누구나 디제잉을 경험하고 긍정적인 분위기를 느낄 수 있다.

GIG aims to make DJing an accessible culture in everyday life, allowing anyone to experience DJing and feel its positive energy in various settings.



WORKSHOP

09. 06. FRI

11:30~13:00
 정오의 디제잉(gig)
 (무료)
 Noon DJing (gig)
 (Free)

일상 속 쉽게
 즐길 수 있는 디제잉
 Everyday DJing
 made easy to enjoy

13:00~14:00
 을지로로
 티셔츠 꾸미기
 (무료/예약)
 Euljiro T-shirt
 Decorating
 (Free/Res.)

을지로의 다양한 오브제로
 나만의 티셔츠를 만들어보아요!
 Design your own T-shirt
 with Euljiro objects!

15:00~17:00
 막걸리 빚기
 (유료/예약)
 Korean Liquor,
 Brewing Makgeolli
 (Paid/Res.)

우리 술의 이야기를 나누고
 직접 막걸리를 빚습니다.
 Sharing our liquor's story
 and brewing makgeolli

18:00~20:00
 내추럴 와인과 함께하는
 아크릴 페인팅 원데이
 클래스 (유료/예약)
 One-day
 Acrylic Painting
 & Natural Wine
 (Paid/Res.)

내추럴 와인러버 마리아 작가와
 함께 마시며 그리는 페인팅
 클래스
 A sip-and-paint class with
 natural wine lover and
 artist Maria.



09. 07. SAT

11:30~12:30
 을지로로
 티셔츠 꾸미기
 (무료/예약)
 Euljiro T-shirt
 Decorating
 (Free/Res.)

을지로의 다양한 오브제로
 나만의 티셔츠를 만들어보아요!
 Design your own T-shirt
 with Euljiro objects!

13:00~15:00
 막걸리 빚기
 (유료/예약)
 Korean Liquor,
 Brewing Makgeolli
 (Paid/Res.)

우리 술의 이야기를 나누고
 직접 막걸리를 빚습니다.
 Sharing our liquor's story
 and brewing makgeolli

15:30~17:00
 판화로 Zine 만들기
 (유료/예약)
 Making zine with
 Silkscreen & Stamps
 (Paid/Res.)

관객이 직접 만드는 네러티브
 Audience-created
 narrative

17:30~18:30
 을지 수베니어 만들기
 (유료/예약)
 Making Eulji
 Souvenir
 (Paid/Res.)

(비)물질수집
 Material & Immaterial
 Collection

18:30~20:00
 저녁의 디제잉(gig)
 (무료)
 Evening DJing (gig)
 (Free)

일상 속 쉽게
 즐길 수 있는 디제잉
 Everyday DJing
 made easy to enjoy



09. 08. SUN

11:30~13:00
 판화로 Zine 만들기
 (유료/예약)
 Making zine with
 Silkscreen & Stamps
 (Paid/Res.)

관객이 직접 만드는 네러티브
 Audience-created
 narrative

13:30~14:30
 을지로로
 티셔츠 꾸미기
 (무료/예약)
 Euljiro T-shirt
 Decorating
 (Free/Res.)

을지로의 다양한 오브제로
 나만의 티셔츠를 만들어보아요!
 Design your own T-shirt
 with Euljiro objects!

15:00~17:00
 아크릴 페인팅 원데이
 클래스 (유료/예약)
 One-day
 Acrylic Painting
 & Natural Wine
 (Paid/Res.)

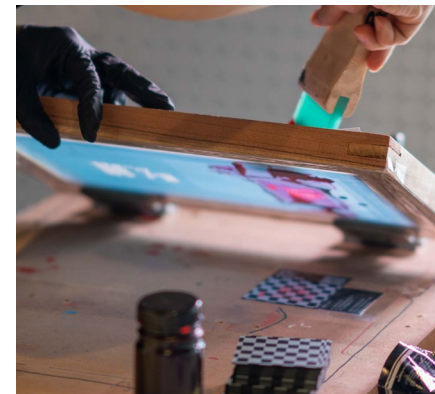
내추럴 와인러버 마리아 작가와
 함께 마시며 그리는 페인팅
 클래스
 A sip-and-paint class with
 natural wine lover and
 artist Maria.

17:30~18:30
 을지 수베니어 만들기
 (유료/예약)
 Making Eulji
 Souvenir
 (Paid/Res.)

(비)물질수집
 Material & Immaterial
 Collection

18:30~20:00
 저녁의 디제잉(gig)
 (무료)
 Evening DJing (gig)
 (Free)

일상 속 쉽게
 즐길 수 있는 디제잉
 Everyday DJing
 made easy to enjoy



오픈톡

예술×기술, 감상자 교육의 출발점

OPEN TALK
ART×TECHNOLOGY, THE STARTING
POINT FOR AUDIENCE EDUCATION

일정 Date
09. 03. TUE
14:00~15:00

장소 Venue
P4, 2층
2nd Floor, P4

파트너 Partner
한국문화예술교육진흥원
Korea Arts & Culture Education Service

기관, 창작자, 미술관 각 행위자 입장에서
예술×기술 감상자 교육에 대한 사례를 공유하고
각 층위별 방향성을 모색한다.

Institutions, creators, and museums will share
case studies on Art×Technology audience
education and explore directionality.

PANELIST

박혜수 PARK HYESOO
2022 PAL 페스티벌 참여작가
2024 PAL LINK 강연자
2022 PAL FESTIVAL Artist
2024 PAL LINK Speaker

심효진 SHIM HYOJIN
국립현대미술관 학예연구사
Curator National Museum of Modern
and Contemporary Art, Korea

김서진 KIM SEOJIN
ABC랩 대표
CEO, ABC LAB

이혜원 RENE HYEWON LEE
기어이 스튜디오 대표
CEO, GIIII IMMERSIVE STUDIO
2024 PAL 페스티벌 참여작가
2024 PAL FESTIVAL Artist



ART & BIO LAB SEOUL

HI, HERE

일정 Date
09. 10. TUE
19:00

장소 Venue
파라다이스 빌딩, 1층 (서울시 중구 퇴계로 299)
PARADISE BUILDING, 1F
(299, Toegye-ro, Jung-gu, Seoul)

프로그램 Programs
공간 라운딩, 토크, 음악과 술
Space Rounding, Talks, Music & Stories

협력예술가 Collab. Artists
Psients
김대희 Dey Kim
이소요 Lee Soyo

Art&Bio Lab Seoul은 바이오 아트를 다루는
실험실이다. 생명, 식물, 환경 등 살아있는 것을
다루고, 관객에게 새로운 예술 경험을 나눈다.
9월 10일, 그 첫 시작을 알린다.

Art&Bio Lab Seoul is a laboratory dedicated
to bio art. It deals with living things such as
life, plants, and the environment, offering
new artistic experiences to the audience.
On September 10th, it announces its first
beginning.



LOCAL FOOD & BEVERAGES

일정 Dates
08. 31. SAT~09. 13. FRI
11:00~20:00

장소 Venue
P1, 마당
Courtyard, P1

비용 Fee
유료 Paid

우레카츠×우리예술 WURE KATSU×WOORIYEAHSOOL / 08. 31. SAT~09. 05. THU



죽발 반미 Jokbal Bánh Mi
우레카츠의 시그니처인 죽발카츠의 죽발을 이용한 반미
A bánh mi featuring Jokbal Katsu, the signature pork trotter cutlet from Wure Katsu



죽발 누들 Jokbal Noodles
땅콩과 라오간마를 베이스 삼아 만든 비빔면
A bibimmyeon (spicy mixed noodles) made with a base of peanuts and Lao Gan Ma.



모히또 막걸리 Mojito Makgeolli
우리예술 양조장에서 만든 신선한 막걸리를 시원하게 바로 따른 막걸리
Chilled, freshly poured Wooriyeahsool makgeolli



수박주스 슬러쉬 Watermelon Juice Slush
직접 만든 수박주스를, 슬러시기계로 더 시원하게!
Freshly made watermelon juice, served extra chilled in a slush machine!



썩 미숫가루 아이스크림 Mugwort Misugaru Gelato
단편단편, 쫄쫄고고급 썩 인절미 맛 아이스크림
Sweet and salty, chewy premium mugwort injeolmi-flavored ice cream.



누룽지 아이스크림 Nurungji Gelato
누룽지를 이용하여 만든 젤라또
Gelato made with crispy rice nurungji.

꿀건달×을지도가 GGULGUNDAL×EULJIDOGA / 09. 06. FRI~09. 13. FRI



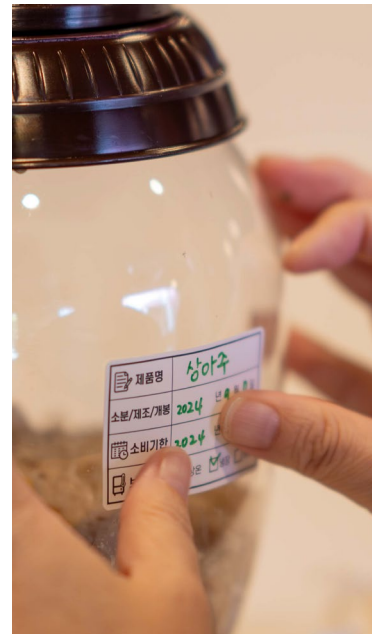
봄꿀 바닐라 아이스크림 Spring Honey Vanilla Gelato
바닐라 아이스크림과 향긋한 봄꿀의 꿀라보레이션
A delightful collaboration of vanilla ice cream and fragrant spring honey.



여름꿀 녹차 아이스크림 Summer Honey Green Tea Gelato
녹차 아이스크림과 씹싸름한 여름꿀의 꿀라보레이션
A perfect blend of green tea ice cream and bittersweet summer honey.



낙 KNOCK
두 번 빚어져서 깊어진 이양주. 새롭게 문을 열어갈 '을지도가'를 상징해 노크소리 KNOCK, 마시며 즐기는 낙(樂)을 담아 이룬 이양주
A richly layered Iyangju, brewed twice for depth, symbolizing Euljidoga as it opens new doors. Named KNOCK, it captures the joy of drinking and savoring each sip.



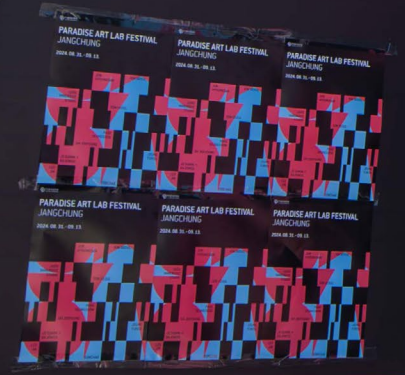




P4

FORMATION

INFORMATION



신진 예술가 피칭 프로그램
<PAL GATHERING>
11:00-20:00 슈퍼리츠 부스
14:00-18:00 토레타레타인
P4, 2층

사업운영
Business Operation

최윤정 이사장
Choi Yoonjung
Chairperson

김영중 사무국장
Kim Youngjong
Corporate Bureau, Director

김진희 문화사업부장
Kim Genie
Cultural Business Department
Manager

함께 만든 사람들
Festival Credit

주최 / 주관
Organizer



아트랩
Art Lab

최원정 팀장
Choi Wonjung
Team Manager

김혜연
Kim Hyeyeon

신유림
Synn Yurim

브랜드 매니지먼트
Brand Management

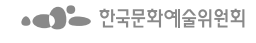
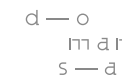
신지나 팀장
Shin Gina
Team Manager

김미지
Kim Miji

작품 공동공모
Co-selector



프로그램 파트너
Program Partners



로컬 파트너
Local Partners

콘텐츠협력
Content Collaboration



광충단길 로컬브랜드 사업단



공간협력
Space Collaboration



을지로 예술 협력
Euljiro Art Collaboration



운영 파트너
Operating Partners

비주얼 프리덕션
Visual Production



현장 운영
On-site Management



테크니컬 프리덕션
Technical Production



언론 운영
Media Management



후원
Sponsors



Festival Information

일정 Dates

2024. 08. 31. SAT~09. 13. FRI

운영시간 Operating Hours

실내작품 Indoor Exhibitions 11:00~20:00

미디어파사드 Media Facade 19:00~22:00

장소 Venue

서울 장충 일대 (3호선 동대입구역 1, 2번 출구)

Jangchung, Seoul (Exit 1, 2 of Dongguk Univ. Station on Line 3)

