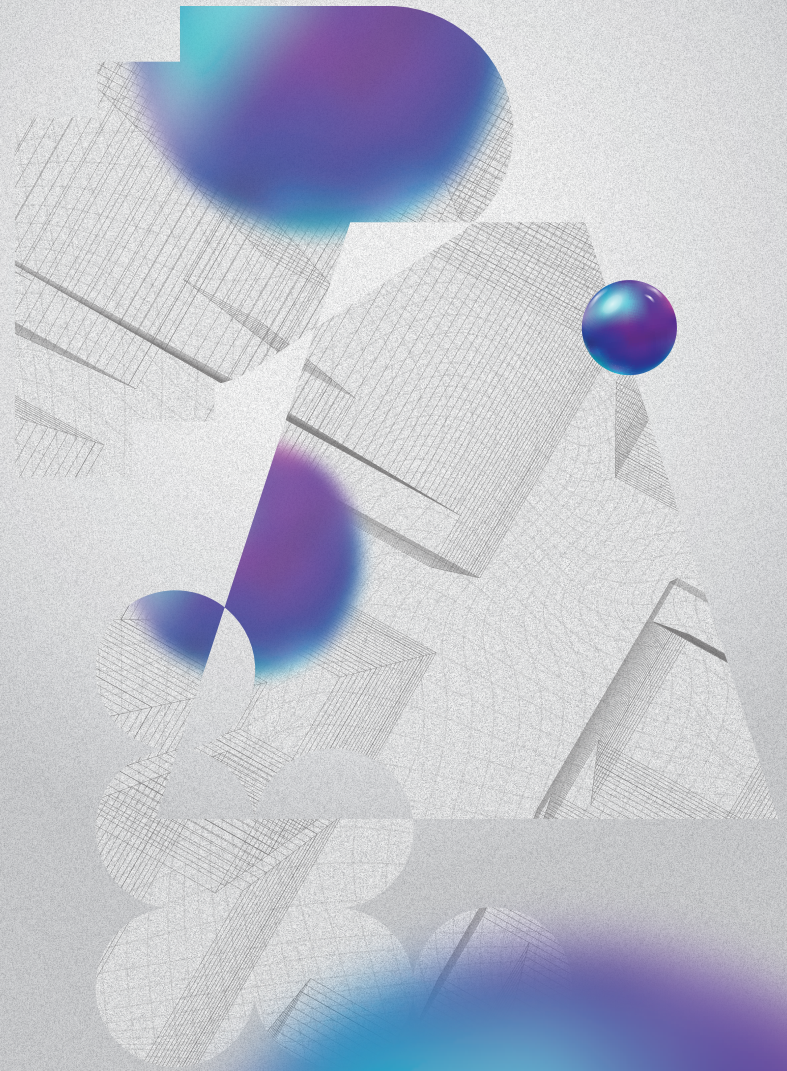


CONNECT



**2020
PARADISE
ART LAB +**

**2020.NOV.07-
2021.FEB.28
@PARADISE CITY**



PARADISE

CULTURAL FOUNDATION

파라다이스문화재단은 창조적이고 미래지향적인 예술활동을 통해서 인류에 공헌하는 예술가들이 그 역량을 발휘할 수 있는 토양을 마련하고, 그들의 독창적인 활동을 지원하고 있습니다.

문화재단의 설립 이념을 바탕으로 지금까지 장르를 한정하지 않고 문화예술 전 분야에 대한 지원사업을 펼쳐왔으며, 복합문화공간 사업, 언버벌 비주얼쇼(non-verbal visual show) 콘텐츠 발굴 육성사업, 창·제작 지원사업 파라다이스 아트랩 등 매년 지원사업의 폭을 넓혀가고 있습니다.

파라다이스문화재단은 물질의 지원을 넘어서 문화예술의 네트워크를 확장하는 든든한 후원자가 되어 문화예술의 풍요로운 발전을 도모하고 궁극적으로 우리의 삶의 질을 높이는 데에 기여하고자 합니다.

The Paradise Cultural Foundation provides soil for artists contributing to humanity through creative and future-oriented artistic activities, and supports their creative activities.

Based on the founding philosophy of the Cultural Foundation, the Paradise Cultural Foundation has been carrying out support projects for all fields of culture and arts without limiting the genre until today and expanding the range of support projects every year, such as a multi-complex cultural space project, a non-verbal visual show content discovery and promotion project, and Paradise Art Lab, which is a creation and production support project.

The Paradise Cultural Foundation aims to contribute to the prosperous development of culture and arts and ultimately improve the quality of our lives by becoming a reliable supporter that helps expanding the network of culture and arts beyond material support.

GREETING

파라다이스 아트랩은 예술과 기술의 융합을 통해 우리 삶과 예술의 미래를 상상해보고자 시작되었습니다. 2019년 첫 쇼케이스 후 많은 응원과 격려에 힘입어 올해에는 'CONNECT'를 주제로 10일간의 'PARADISE ART LAB FESTIVAL' 과 4개월간의 'PARADISE ART LAB+'로 규모를 확대했습니다.

지금 우리는 한 번도 경험한 적 없는 일상을 살고 있습니다. 다른 사람과 거리를 두며 비대면 해야 하는 위기 속에서 소통은 도전 받고 있습니다. 언제 다시 이전으로 돌아갈 수 있을지 누구도 답해줄 수 없습니다. 만나지는 못하지만 우리가 서로의 손을 잡았으면 합니다. 당연한 일상이 다시 찾아올 때까지 마음속의 손을 놓지 않기를 바랍니다.

2020년 파라다이스 아트랩의 선정과 제작 과정을 거친 예술 작품들이 이제 관객을 만날 준비를 마쳤습니다. 우리가 건네는 이야기가 여러분에게 조금이나마 힘이 되었으면 합니다.

감사합니다.

파라다이스문화재단 이사장
최윤정

Paradise Art Lab started with the intention of combining art and technology to imagine a future of our lives and art. Receiving immense support and encouragement after our first successful showcase in 2019, this year we have expanded our size by running 'PARADISE ART LAB FESTIVAL' for 10 days and 'PARADISE ART LAB+' for 4 months based on the theme 'CONNECT'.

Today we face extraordinary situations that we have never experienced before. The notion of communication is being challenged within the current crisis that forces us to social distance with others and be untact. No one can respond to the question on when we will be able to return to our previous lifestyles. Although we cannot meet, we still endeavor to join hands. We hope you will not release our hand until the day we return to our lives that we had once taken for granted.

The art projects that went through the process of being produced and selected by the 2020 Paradise Art Lab have now finished their preparations to meet their audience. We hope that the story we are attempting to pass on to you will fill you all with strength. Thank you.

Chairwoman of Paradise Cultural Foundation
Choi Yoon Jung

PARADISE ART LAB

ABOUT

1

Theme

예술 + 기술 (Art & Technology)

2

작품 제작 지원 Support for Art Projects

시각예술, 공연예술, 작품 제작 지원, 신작/재창작 작품 지원

Visual and performing art projects support,
Original and redesigned works support

3

예술 영역 확장 Expansion of Art Scope

예술가 창작활동 기회 확대, 문화예술의 새로운 미래 제안

Various creative initiative opportunities for artists,
Proposing new future of cultural arts

4

관객 향유 확대 More Audience Enjoyment

관객에게 새로운 경험과 영감 제공

New experience and inspiration to patrons

PROCESS

2020.01-02	2020.03	2020.05	2020.05-10	2020.10-2021.02
공모	심사	선정	제작	페스티벌 / PAL+
작품공모	1차 서류심사 2차 PT심사	2020.05.26 최종 10작품 선정	2020.06.09 OPEN TALK	2020.10.23-11.01 PAL 페스티벌 2020.11.07 - 2021.02.28 PAL+

사업운영 Business Operation

최윤정 이사장 Choi Yoon Jung Chairwoman
김영종 사무국장 Kim Young Jong Corporate Bureau, Director
김진희 문화사업팀장 Kim Genie Culture Business Team Manager
신지나 기획PD Shin Gina Creative Producer
최원정 기획PD Choi Won Jung Creative Producer

2020 PARADISE ART LAB +

www.paradise-cf.or.kr | www.paradiseartlab.kr

Instagram @paradise_cultural_foundation


06 / 07

주 최 / 주 관  PARADISE
CULTURAL FOUNDATION

테 크 니 칼  ARTECHNOZOZY
(주)아트테크놀로지

브 랜 드 / 운 영 **F COMPANY**

후 원  문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

 인천광역시
Incheon Airport

 Incheon Airport
EXPECT EXCEPTIONAL

 PARADISE

 한국메세나협회
Korea Miceat Association

협 찬  **JOY GRYSON**

2020 PARADISE ART LAB+

CONNECT

우리는 한편으로 모두 연결되어 있고, 그렇기에 낯설지 않다.

단절된 사회, 변해버린 일상. 우리는 다시 예전으로 돌아갈 수 있을까?
2020 파라다이스 아트랩은 당연한 것들을 그리워해야 하는 현재를
함께 이야기하고자 합니다.

우리는 여기서 예술가들의 이야기를 들었습니다.

우리는 만나지 않았지만 그들을 이해하고, 공감할 수 있습니다.
거리를 두고 있지만 더욱 깊이 연결되었음을 느낍니다. 이전에는
알지 못했던 우리를 연결하고 있는 작은 고리들을 느끼며 잠시 숨을
고를 수 있기를 바랍니다.

우리는 한편으로 모두 연결되어 있고,
그렇기에 더욱 다가설 수 있습니다.

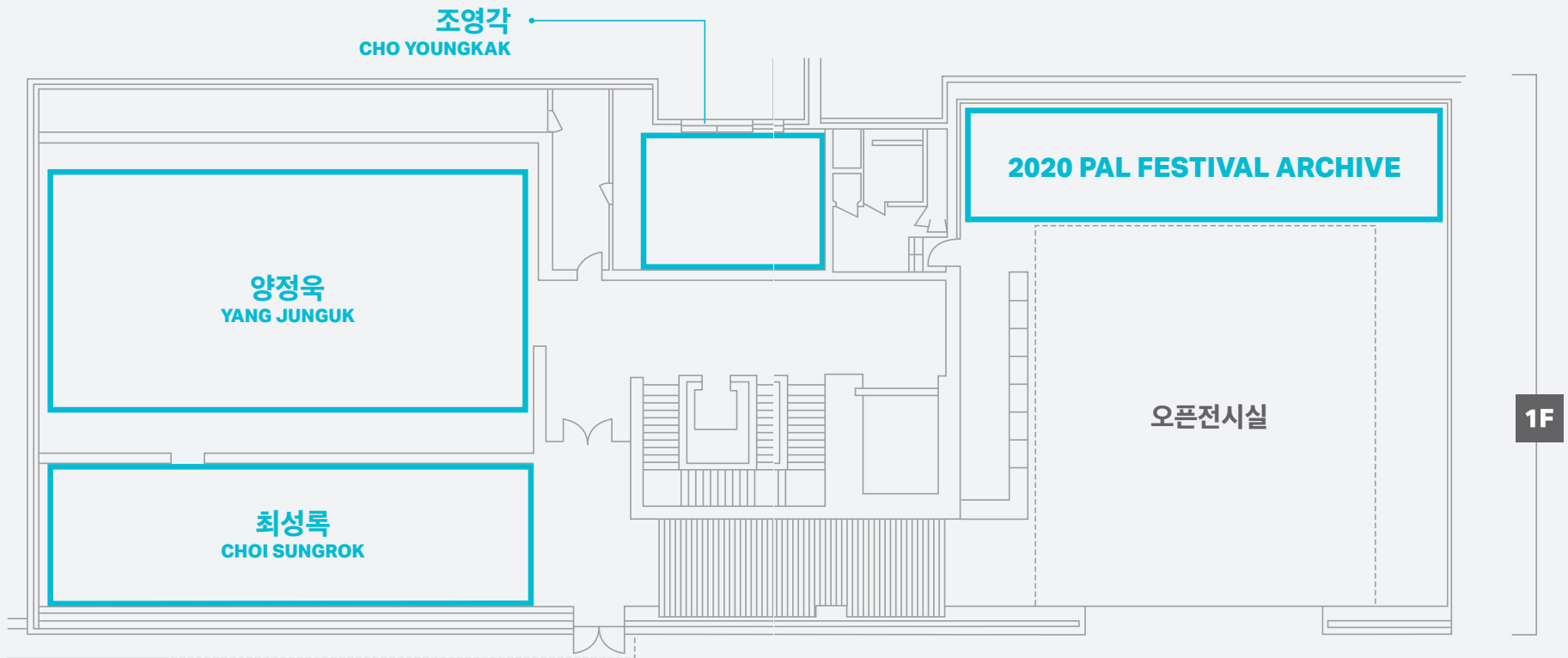
On one hand, we are all connected, so we are not unfamiliar.

Society has become disconnected and our daily lives have
changed. Can we go back to the way things were? The
2020 Paradise Art Lab aims to discuss the present in which
we are missing what we had previously taken for granted.

Here, we hear the stories of the artists. We haven't met
them, but with them we can understand and empathize.
Though we are apart, we feel a deeper connection. Hope-
fully we can feel the links that connect us and that perhaps
we weren't aware of before, and hopefully we can take a
refreshing breath.

On one hand, we are all connected,
so we can become even closer.

2020 PAL+ MAP



아트스페이스 | ART SPACE

양정욱 YANG JUNGUK - 당신은 옆이라고 말했고, 나는 왼쪽이라고 말했다
You said to the side, and I said to the left

최성록 CHOI SUNGROK - Great Chain of Being

조영각 CHO YOUNGKAK - A hot talks about Something, Someday, Someone

2020 PAL FESTIVAL ARCHIVE

파라다이스 아트랩 페스티벌 작품 영상 - 양정욱, 조영각, 최성록, 문준용, 우주+림희영,
이정인 크리에이션, collective A, Tacit Group, PROTOROOM

당신은 옆이라고 말했고, 나는 왼쪽이라고 말했다

You said to the side, and I said to the left

양정욱 YANG JUNGUK



작 품 소 개 함께 사는 집에 액자를 걸려고 하는 두 사람이, 액자의 위치를 정하면서 서로의 마음을 맞추어 나가는 과정을 다룬 작품이다. 이 작품은 익숙한 움직임의 감각과 조형적인 아름다움을 연출하는 것과 동시에 한 편의 에세이를 담아낸다. 유기적인 구조에 익숙한 감각으로 만들어진 오브제가 더해지며, 아날로그적인 움직임 또한 눈길을 잡아 끈다. 물리적인 움직임에서 파생된 빛과 그림자의 시각적 변화, 여기에 작가가 남긴 이야기와 힌트가 혼재하는 공감각적 설치 작업으로 일종의 보여주는 일기처럼 다가온다. 작품의 주제를 가늠해 볼 수 있는 서정적인 제목은 관객의 상상을 자극한다.

This work describes the process of two people who want to hang a frame in a house where they live together and match each other's hearts while determining where to place the frame. It is a piece of essay that expresses a familiar sense of movement and formative beauty. Objects made with familiar senses are added to the organic structure, and analog movements also catch the eye. The visual change of light and shadow derived from physical movement, and the synesthetic installation work in which the story and hints left in mixture by the artist remind of a visual diary. The lyrical title gives room for the audience to guess the subject of the work, stimulating the audience's imagination.

작 가 소 개 양정욱은 자신이 만든 이야기를 조형적으로 보여준다. 그는 우리에게서 일어났거나, 일어날 법한 이야기들을 만들어, 개인들의 감정이나 어떠한 과정들을 조형적으로 연출한다. 익숙한 재료와 단순하지만 동적인 감각이 겹쳐지면서 만들어내는 기법을 중심으로 이야기의 조형적 실험을 이어오고 있다.

Yang Junguk presents his story in a formative way. He creates stories that have happened or are likely to happen in our lives, and formatively directs individual emotions and certain processes. His formative experiments in stories continue, with focus on the technique of overlapping familiar materials with simple yet dynamic senses.

Website studiochicoo.com | YouTube [youtube.com/c/YangJungUk](https://www.youtube.com/c/YangJungUk)



02 A HOT TALKS ABOUT SOMETHING, SOMEDAY, SOMEONE

조영각 CHO YOUNGKAK



작 품 소 개 인터넷과 같은 네트워크 시스템에서 언어로 기능하는 새로운 커뮤니케이션의 수단인 Meme(밈/짤;이미지, 영상)을 바탕으로 한다. Meme을 바탕으로 재-생산된 이미지, 영상이 인공지능에 의해 새롭게 재구성되어 관객의 인터랙션에 따라 변화하는 형태로 선보이는 작품이다. 카메라를 통해 받아들여진 데이터를 바탕으로 인공지능 알고리즘(StyleGAN : A Style-Based Generator Architecture for GANs)이 학습을 진행한 각 모델과 반응하고 이를 통해 재구성된 기억은 디스플레이와 로봇틱스(협동로봇)를 통해 시청각 소스로 바뀐다. 이 프로젝트는 현실에는 존재하지 않는 인위적인 결과를 토대로, 상호작용을 만들어 내는 데 초점을 맞추고 있다. 만들어진 인공지능 모델은 일상적인 Meme의 의미에서 인간에게 받아들여지기보다는 인간의 대화를 대체하는 것에 보다 더 많은 감정적 경험을 제공할 것이다.

* 인공지능 학습에 사용된 소스는 CC0(public domain) License가 적용된 DB를 활용하였다.

This work is based on memes(memef/jjal; image, video), a new means of communication that functions as language in network systems such as the Internet. Re-produced images and videos based on memes have been reconstructed with Artificial Intelligence and are set to change de-

2020 PARADISE ARTLAB+

14 / 15

pending on interactions with the audience. Based on the data received through the camera, an artificial intelligence algorithm(StyleGAN: A Style-Based Generator Architecture for GANs) reacts to each model that has been trained, and the memory reconstructed with this turns into an audiovisual source through display and robotics(Cooperative Robots). This project focuses on creating interactions based on artificial results that do not exist in reality. The artificial intelligence model created will provide more emotional experiences to replace human conversation than to be accepted by humans in the sense of everyday memes.

* The source used for artificial intelligence learning was the DB applied with CC0(public domain) license.

크레딧 CREDIT

협찬 Support
neuromeka

작 가 소 개 조영각은 서울에서 뉴미디어 아티스트로 활동하며, 아티스트 콜렉티브 'ZERO-byte_+'의 일원이다. 작가는 기계와 시스템의 작용 속에서 산출되는 새로운 경험과 디지털 감수성을 인터랙티브 미디어로 선보여 왔다. 주로 무심코 놓친 사회적, 기술적 이슈에 대해 시스템 안과 밖에서 위치하는 다양한 요소들을 최신의 디지털 테크놀로지를 결합하여 탐색한다. 작품에서는 A.I, 데이터 사이언스, 로봇틱스 등의 최신의 디지털 테크놀로지를 주로 활용하며, 불확실한 가정의 상황을 현재에 투영하는 장치로서 복잡계(Complex System)적 상황을 연출하는데 집중한다.

Cho Youngkak is a new media artist based in Seoul and a member of the artist collective 'ZERObyte_+'. The artist has mainly presented new experiences and digital sensibilities produced in interaction between and among machines and systems through interactive media. He especially focuses on addressing social and technical issues that were inadvertently left unaddressed by combining the latest digital technology with various elements located inside and outside the system. In his work, he mainly uses the latest digital technologies such as A.I, data science, and robotics, and focuses on creating complex system situations as an apparatus to project situations of uncertain assumptions into the present.

Website choyoungkak.com | Vimeo vimeo.com/youngkakcho
Instagram @zer0kak @youngkakcho | Facebook facebook.com/youngkak

03 GREAT CHAIN OF BEING

최성록 CHOI SUNGROK



작 품 소 개 SF 애니메이션 작품으로 인간, 동물, 로봇, 괴물과 같은 가상적 존재가 하나의 시스템 안에서 생성, 배치, 폐기, 재활용의 단계를 통해 벌어지는 이야기를 다룬다. 작가는 이것을 동시대 세상에 존재하는 것들의 과거 현재 미래의 연결고리로 보고 공상과학적 연출과 거대한 외벽 프로젝션을 통해 표현하고자 한다. 마치 커다란 공장에 들어와 있는 착각을 불러일으키는 미디어파사드 작품은 단 3일 동안 밴드 바우어의 라이브 연주와 설치물들을 통해 거대한 야외극장 라이브퍼포먼스를 연출할 계획이다. 미디어 파사드는 10일간 크로마 스퀘어에서 상영되며, 보다 섬세한 관람을 위하여 아트스페이스에서도 상영을 진행한다.

This is a science fiction animation that deals with the story of virtual beings such as humans, animals, robots, and monsters going through the stages of creation, arrangement, disposal, and recycling within one system. In the view that this is a link between the past, present, and the future of the things that exist in the contemporary world, the artist tries to express it through the works of science fiction and huge exterior wall projection. The Media Façade work that evokes the illusion of being in a large factory, will stage outdoor live performances featuring a famous Band Bauer and many others, with various artistic installations for 3 days. The Media Façade will be screened at Chroma Square for 10 days, and will also be screened at Art Space for more detailed viewing.

크레딧 CREDIT

애니메이션 최성록
Animation Choi Sungrok

애니메이션 제작보조 신윤아
Animation Assistant Shin Yuna

애니메이션 사운드 및 음악 요한 일렉트릭 바흐, 밴드 바우어
Animation Sound and Music Johan Electric Bach, Band Bower

라이브 퍼포먼스 밴드 바우어(고요손, 샤이메시안, 승택)
Live Performance Band Bower(Goyoson, Shyasian, Seungtaek)

의상디자인 온달
Costume Design Ondal



작 가 소 개 최성록은 디지털 애니메이션과 비디오 작업을 통해 기술에 의해 발생하는 동시대의 풍경과 서사를 탐색해왔다. 발달하는 기술과 인간의 경험, 그로 인해 확장되는 새로운 감각들로 인한 관계 변화에 관심을 두고 있으며, 디지털화 되는 세계에서 인간이 어떤 존재로 인식되는지에 관한 탐구를 지속하고 있다.

Choi Sungrok has been engaging digital animation and video work to explore contemporary landscape and narratives generated by technology. He is interested in understanding how relationship changes due to technological advancement, human experience, and new senses that expand as a result, and continues to explore how human beings are perceived in the context of existence in the digitized world.

Website sungrokchoi.com



작 품 소 개 “Augmented Shadow”는 문준용 작가가 고안한 것으로, 그림자를 이용한 일종의 증강현실을 구현하는 장치 및 경험을 말한다. 이 장치는 관객이 움직이는 조명장치 각도에 따라 물체의 실제 그림자에 가상 그림자를 매핑하여 보여주는 방식으로 현실감을 증강시킨다. 작가는 연작을 통해 “Augmented Shadow”만의 특수한 시각 언어와 인터랙션 규칙을 시도해오고 있다. 그중 이번 작업은 최초로 1:1의 그림자 크기 비율을 실험하는 것이다. 그림자 사람들이 관객 주위에서 움직이는데, 그들의 실물은 볼 수 없고 바닥과 벽에 투사된 그림자로만 관찰 가능하다. 그림자 공간은 내부와 외부로 구분되는데, 문, 창문, 벽, 의자 등의 구조물로 표시되어 대략적인 모습만을 짐작할 수 있다. 이곳의 그림자는 흑백의 선과 면만으로 불명료하게 비추어 지지만 구체적 공간 형태의 단서를 제공한다. 관객은 그 사이를 드나들며,

그림자 탐색을 통해 예상과 일치하거나 반전되는 구체적인 공간 형태를 발견하고, 그 속의 이야기를 인지해 나가는 지적 유희를 경험하게 될 것이다.

“Augmented Shadow”, devised by Joon Moon, refers to a device and experience that implements a kind of augmented reality using shadows. This device enhances the sense of reality by mapping and showing virtual shadows on the actual shadows of objects according to the angle of the lighting device that the audience controls. The artist has tried the special visual language and interaction rules of “Augmented Shadow” through a series. Among them, this work is the first to experiment with a 1:1 shadow size ratio. Shadow people move around the audience, but their actual objects are not visible but only can be observed with shadows projected on the floor and walls. The shadow space is divided into interior and exterior, and it is marked by structures such as doors, windows, walls, and chairs, so only the approximate appearance can be guessed. The shadows in this place are indistinctly illuminated with only black and white lines and faces, but they provide clues to the concrete spatial form. The audience will experience intellectual play in which they move in and out, discover concrete spatial forms that match or reverse expectations in the search for shadows, and recognize the stories in them.

작 가 소 개 문준용은 미디어아트 작가이자 컴퓨터 프로그래머이다. 뉴욕현대미술관(MoMA), Microwave, Onedotzero, FILE, Cinekid, Scopitone 등의 국제 전시와, 국립현대미술관, 서울시립미술관, 광주디자인비엔날레, 금호미술관 등의 국공립 미술관에서 전시하였다. 증강현실, 실감 인터페이스, Generative Art, 사운드 시각화 등의 실형 미디어와 컴퓨테이션을 활용한 작업을 주로 해오고 있다.

Joon Moon is a media art writer and computer programmer. He took part in international exhibitions such as New York Museum of Modern Art(MoMA), Microwave, Onedotzero, FILE, Cinekid, and Scopitone, as well as national art museums of Korea such as the National Museum of Contemporary Art, Seoul Museum of Art, Gwangju Design Biennale, and Kumho Museum of Art. He has been mainly working on experimental media and computational works such as augmented reality, tangible interface, generative art, and sound visualization.



작 품 소 개 죽은 나무와 금속 기계로 구성된 키네틱 작업으로 사물의 무게중심을 이용하여 공중에 부유하는 듯한 나무의 움직임을 구현하도록 고안된 기계장치이다. 죽은 나무가 기계의 뾰족한 긴 막대 끝에 올려져 있고 나무는 기계의 움직임에 따라 공중에 떠다니듯 이리저리 천천히 움직인다. 기계에 의해 제어되는 인위적이고 어색한 움직임을 만들어 냄으로써 현실이 엮어내는 기이하고 모순적인 것들에 대한 음울한 사유를 보여준다. 우주+림희영은 2015년부터 일상의 사물을 이용하여 어딘가 이상하고 익숙하지 않은 움직임을 가진 기계장치를 만드는 프로젝트를 진행해왔다. 이 프로젝트를 통해 공중에서 나무를 회전시키거나 고무를 비비거나 튕기고 머리카락을 꼬아 기계 하는 등 다소 불편하고 어색한 느낌들을 자아내는 움직임을 가진 기계

장치들을 만들어 왔다. 시멘트 덩어리, 머리카락, 죽은 나무, 붉은 액체, 실리콘 고무 등 일상의 평범한 사물과 기계(Machine)의 결합으로 인해 발생하는 우발적이고 낯선 움직임에 주목한다.

This mechanical device is a kinetic work composed of dead trees and metal machines designed to realize the movement of trees as if floating in the air using the center of gravity of objects. A dead tree is placed on the tip of a long pointed rod of the machine, and the tree moves slowly around like floating in the air as the machine moves. By creating artificial and awkward movements controlled by machines, it shows gloomy thoughts about the strange and contradictory things woven by reality. Since 2015, UJOO+LIMHEEYOUNG has been working on a project aimed at creating a mechanical device with some strange and unfamiliar movements using everyday objects. Through this project, they have created machinery with movements that create somewhat uncomfortable and awkward feelings, such as spinning trees in the air, rubbing and bouncing rubber, and twisting hair. It pays attention to the accidental and strange movements that occur due to the combination of a machine and ordinary objects such as cement chunk, hair, dead tree, red liquid, and silicone rubber.

작 가 소 개 우주+림희영은 우주, 림희영으로 구성된 팀이다. 기획공모전을 같이 준비한 것이 계기가 되어 2004년부터 지금까지 키네틱 조각, 드로잉, 실시간 인터랙티브 영상 등 다양한 시각적 표현을 통해 현실의 부조리에 관한 공동작업을 하고 있다. 사회, 정치, 문화 전반에 걸친 모순과 부조리한 상황을 작업으로 가져오는 우주+림희영은 기계(Machine)와 일상 사물들의 예기치 않은 결합을 통해 새로운 맥락을 형성한다.

UJOO+LIMHEEYOUNG is a team composed of Ujoo and Lim Hee-young. Their journey began as they were preparing a contest together. Since 2004, they have been collaborating on the absurdity of reality through various visual expressions such as kinetic sculpture, drawing, and real-time interactive video. UJOO+LIMHEEYOUNG, who brings contradictions and absurd situations across society, politics, and culture into their work, forms a new context through the unexpected combination of machines and everyday objects.



이정인 크리에이션 LEE JUNG IN CREATION

작 품 소 개 무용, 설치, 미디어 아트 등의 예술적 장치들이 증강현실(AR)과 연계되어 가상과 현실 사이의 상호 작용하는 혼합현실(MR) 경험을 만든다. 큰 틀에서 분리되고 변형된 작은 개체들과 큰 영역들 사이의 상호작용과 상호연계 중심으로 하나로 통합되어 보여지는 각각의 예술 장치 아래, 몸과 마음의 분리 혹은 연결, 안과 밖, 실제 신체와 증강된 신체, 구조적인 정체성과 가상의 정체성 등의 새로운 관계 형성 방법을 발견하고 변화시킨다. 관객은 설치 작업물로 만들어진 가상공간에 투영된 무용수의 움직임을 디바이스를 통해 볼 수 있을 뿐 아니라 인터랙션 비주얼 아트와 조응하는 댄스 퍼포먼스를 통하여 존재와 현실의 간극을 연결하는 공감각적 체험을 할 수 있다.

Artistic devices such as dance, installation, and media art are linked to augmented reality(AR) to create mixed reality(MR) experience that interacts between virtual and reality. Under each art device that is shown united, with interaction and interconnection between small objects and large areas separated and transformed in a large frame at the center, it discovers new ways of forming relationships such as separation or connection between body and mind, inside and outside, real body and augmented body, structural identity, and virtual identity. The audience can see the dancer's movement projected in the virtual space made of the installation work through the device, as well as experience synesthesia that connects the gap between existence and the reality through a dance performance that corresponds to the interactive visual art.

크레딧 CREDIT

연출, 안무, 댄스 프로덕션 이정인
Director, Choreography, Dance Production Lee Jung In

설치미술 비올레타 이바노바
Installation Art Violeta Ivanova

인터랙티브 비디오 아트, AR 효과 미하엘라 카브단스카
Interactive Video Projection, AR Effect Mihaela Kavdanska

AR 개발 플로리안 바인리치
AR Developer Florian Weinrich

컨셉 & 창작 연출 팀 다브(Team DARV)
Concept & Creative Direction Team DARV

무용수 안세영, 이대홍, 김충현, 노예술
Dancer An Se Young, Lee Dae Heung, Kim Chung Hyun, Roh Ye Seul



AR 무용수 이승주, 요 모리시타
AR Dancer Lee Seung Ju, Yoh Morishita

지원 Support

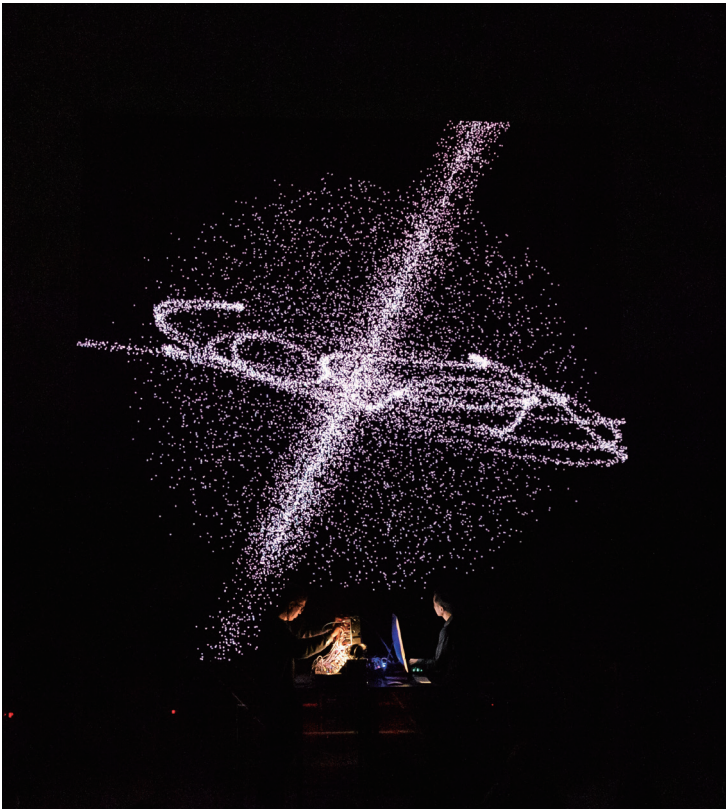


작 가 소 개 이정인 크리에이션(LEE JUNG IN CREATION)은 한국, 유럽에서 활동하는 안무가 이정인을 중심으로 다채로운 협업 프로젝트를 실행하는 예술 창작 그룹이다. 오스트리아 린츠에서 활동하고 있는 예술가들(무용: 이정인, 미디어아트: Mihaela Kavdanska, 설치미술: Violeta Ivanova)로 구성된 융복합 그룹 '다브(DARV)'를 결성하여, 예술과 기술의 결합을 바탕으로 현실과 가상의 리얼리티를 넘나드는 전시와 공연의 실험적 구성과 확장을 시도하고 있다.

LEE JUNG IN CREATION is an art creation group that performs a variety of collaborative projects led by choreographer Lee Jung In based in Korea and Europe. 'DARV', a fusion group composed of artists working in Linz, Austria (Dance: Lee Jung In, media art: Mihaela Kavdanska, installation art: Violeta Ivanova), was formed in an attempt to construct and expand experimental exhibitions and performances that go beyond virtual reality based on the combination of art and technology.

Website lilidance.wordpress.com, darv.org | Vimeo vimeo.com/406361347

Instagram @lee_jung_in_creation



작 품 소 개 모듈라 신디사이저에서 발생하는 아날로그 신호와 컴퓨터에서 발생하는 디지털 신호의 상호 작용을 위한 작품이다. 아날로그 장비들의 신호(Audio 신호와 Control Voltage 신호)와 컴퓨터의 디지털 신호가 태싯그룹이 만든 프로그램을 통해 아날로그에서 디지털로, 디지털에서 아날로그로 계속 변환하며 서로 끊임없이 영향을 미친다. 궁극적으로는 어느 신호가 아날로그인지 어느 신호가 디지털인지를 구분하는 게 무의미해진다. 이를

통해 아날로그 사운드의 극히 미세한 움직임과 디지털 컴퓨터 그래픽의 픽셀 하나하나의 유기적인 관계 속에 작품을 형성해 간다. 아날로그와 디지털의 융합은 예술과 산업이 계속 시도하고 있는 중요한 이슈지만 그리 간단하지는 않다. 그동안 태싯그룹은 디지털 내부에서의 상호작용을 탐구하는 데 집중해 왔고 이 작품은 그 융합에 도전한 결과이다.

This work has been created to produce interaction between analog signals generated from modular synthesizers and digital signals generated from computers. Signals from analog devices(Audio Signals and Control Voltage Signals) and digital signals from computers are continuously converted from analog to digital and from digital to analog through a program created by Tacit Group, constantly affecting each other. Ultimately, it becomes meaningless to distinguish which signal is analog and which signal is digital. Through this, the microscopic movements of analog sound and each pixel of digital computer graphics engage organically to produce the piece. The convergence of analog and digital is an important issue that the art and industrial circles have been trying to address, but it is not so simple. Tacit Group's focused on exploring interactions within the elements of digital devices to understand convergence paid off in this work.

작 가 소 개 태싯그룹(Tacit Group)은 21세기 새로운 예술을 만든다는 비전 아래 2008년 결성된 아티스트 그룹으로, 멀티미디어 공연, 인터랙티브 설치, 알고리즘 아트 등 다양한 작업을 시도한다. 주변에서 쉽게 발견할 수 있는 아날로그/디지털 재료에서 예술 세계를 발견하고 이를 사운드가 생산되는 시스템으로 만들어 직관적 즐거움과 독특한 세계관을 담은 유니크한 작품으로 승화시키고 있다.

Tacit Group is an artist group formed in 2008 under the vision of creating new art for the 21st century and attempts various works such as multimedia performances, interactive installations, and algorithmic art. The group has been successful in presenting intuitive joy with their unique world view in the current work piece which has been produced by the means of making a sound system with analog and digital materials easily found in daily lives.

Website tacit.kr | **Vimeo** vimeo.com/tacit | **Instagram** @tacitgroup
Facebook facebook.com/tacit.group

collective A

작 품 소 개 불규칙적, 비정형적, 비물질적인 물이 연결과 변형을 통해 회귀하고 순환하는 과정을 그린 작품이다. 여성의 몸(자궁)을 통해 생성, 변화, 소멸, 회귀하는 인간의 몸과 물은 많은 부분 닮아있고 이것은 collective A가 지금까지 다뤄온 주제의 연장선에 놓여있다.

이 작품은 '얼음이 녹아 물이 되고, 물이 다시 증발되는' 물의 순환 과정을 통해, 실재하는 것과 실재하는 것으로부터 생성된 가상의 것이 혼합되고 서로 상관관계 속에서 반응하는 혼합현실(MR: Mixed Reality) 퍼포먼스다. 공중에 매달려 있는 거대한 얼음이 녹으며 바닥으로 떨어지는 그 찰나의 사운드와 움직임은 청각적, 시각적 요소로 합성, 분해, 증폭되어 무대에 반영된다. 원형이라는 것이 본래의 형태로부터 변이된 것일지, 무수한 형태들이 존재한 후 마지막에 남는 것일지는 중요하지 않다. 무수하게 변형되고 진화될 수 있는 무한한 가능성을 탐구하며, 끝없는 변화와 반복을 스스로 상기하고 원형이 무엇인지 질문하는 현재의 상태가 중요하다.

This work depicts the process of returning and circulating, through connection and translation of irregular, atypical, and immaterial water. The human body resembles water in that it creates, changes, disappears, and births anew through the female body(Womb), and this is an extension of the theme that collective A has been dealing with. This work is a mixed reality(MR: Mixed Reality) performance in which real things and virtual things created from the real things are mixed and reacts in correlation with each other through the water cycle process in which 'ice melts into water and water evaporates again'. The sound and movement of the moment when the huge ice hanging in the air melts and falls to the floor are synthesized, decomposed, and amplified into acoustic and visual elements and are reflected on the stage. It doesn't matter whether the original form is what has been transformed from its original form, or it is the last thing that remains after countless changes in form. The present state is important as it allows exploring infinite possibilities of transformation and evolution, and reminding us of endless changes and repetitions and putting us to asking what the original form is, is important.

크레딧 CREDIT

컨셉/연출 차진엽

Concept/Directing Cha Jinyeob

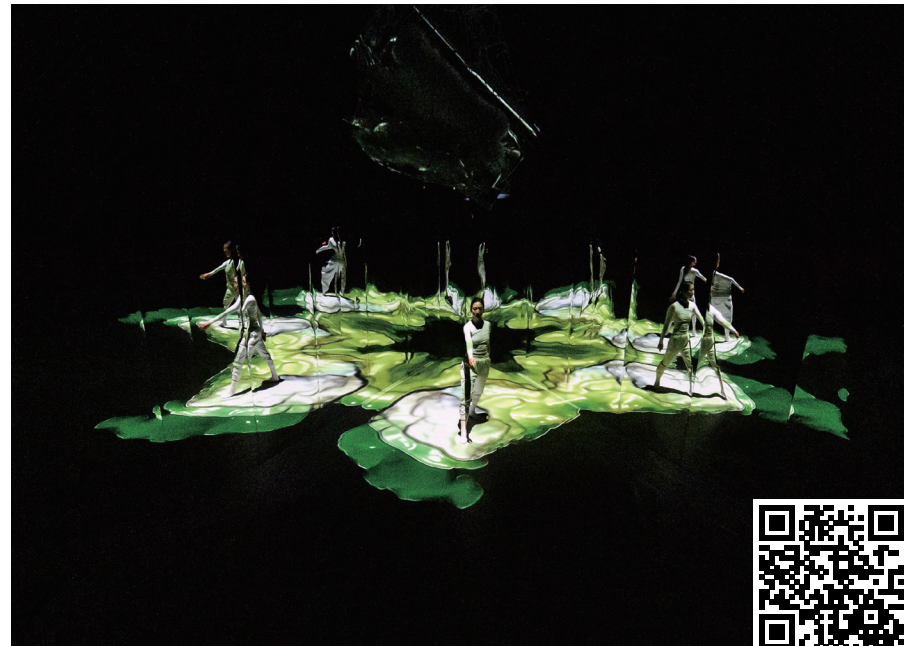
협력연출 이병엽	Co-directing Lee Byungyeob
사운드 하임	Sound Haihm
크리에이티브 비주얼 유난샘	Creative visual Yoo Nansaem
퍼포먼스 차진엽	Performance Cha Jinyeob
기술감독 이도엽	Technical director Lee Doyup
무대구현 조일경	Stage implement Jo Ilkyong
조명감독 김익현	Lighting design Kim Ikhyun

작 가 소 개 콜렉티브에이(collective A)는 현대무용가 차진엽이 2012년 창단한 크리에이티브 아트그룹으로, 공간과 장르, 형식, 매체에 구애받지 않는 자유로운 창작을 통해 경계 없는 예술을 지향하며 예술이 가진 입체적인 가치를 탐구 중이다. 하임(전자음악가), 이병엽(건축가), 유난샘(크리에이티브 테크놀로지스트)과의 협업으로 새롭게 선보이는 <원형하는 몸> 연작으로, 기술의 발달로 표현의 한계가 없어진 예술의 현재를 탐색하고 그 가능성을 모색하며 확장해 나가는 실험을 하고 있다.

collective A is a creative art group founded in 2012 by contemporary dancer Cha Jinyeop, aiming for borderless art through free creation regardless of space, genre, form, or medium, and exploring the three-dimensional value of art. With a new series of <Body-Go-Round> presented in collaboration with Haihm(Electronic Musician), Lee Byungyeop(Architect), and Yoo Nansaem(Creative Technologist), collective A is exploring the present status of art in which the limit of expression has disappeared due to the development of technology, and its possibilities and experimenting to expand.

Website collectivea.co.kr | **Vimeo** vimeo.com/collectivea

YouTube youtube.com/user/truefire78





작 품 소 개 디지털 이미지의 픽셀을 낯설게 건드리는 여러 대의 카메라를 제작하고, 이들과 디지털 이미지 사이에서 발생하는 일대다 피드백의 설치 작업이다. 일반적인 카메라는 대상의 이미지를 찍는다. 그러나 “메타픽셀 카메라”는 단순히 대상의 이미지만을 찍는 게 아니라 디지털 스크린의 수면 아래로 숨어 비가시적이 된 각각의 픽셀에 메시지를 보내는 카메라다. 메시지를 통해 각각의 픽셀들은 행위자(Actor)로서 존재하게 된다. 생태계의 일부가 된 기술, 특히 컴퓨팅을 메타미디어로서 재사용하고 재해석해보려는 작업으로, 확장되는 최신 기술의 경계와 다른 끝에 존재하는 대상인 픽셀에 대해 메타미디어적 속성을 부여하고 다시 바라보기를 해보고자 한다.

It is a work of producing several cameras that unfamiliarly touch the pixels of a digital image and installing one-to-many feedback between them and the digital image. A typical camera takes an image of an object. However, a “metapixel camera” sends a message to each pixel that has become invisible as hidden under the surface of a digital screen, not just taking an image of an object. Through the message, each pixel exists as an actor. As a work to rethink and reinterpret technologies that have become part of the ecosystem, especially computing as metamedia, it intends to give metamedia properties to pixels that exist at the other end of the boundary of the latest technology.

크레딧 CREDIT

김승범 Seungbum Kim, 후니다 김 Hoonida Kim

작 가 소 개 프로토룸(PROTOROOM)은 테크놀로지 매체 기반의 키트(KIT)로 작업을 하는 메타미디어 콜렉티브다. 감각하고 사유를 이끄는 ‘미디어를 만드는 미디어’로서 키트를 개발하고, 컴퓨팅 매체의 근본적인 요소로서 사용자가 직접 감각할 수 있도록 활용한다. 키트를 통해 생태계의 일부가 되어버린 기술에 대한 사유와 담론을 끌어내고자 “Tech x Kit x Critic”을 주제로 전시, 워크숍 등의 작업으로 풀어나가고 있다.

PROTOROOM is a metamedia collective that works with a technology medium-based kit(KIT). Kits are developed as “media for creating new media” that lead to sense and thought, and be used so that users can directly sense them

as a fundamental element of computing media. In order to draw out thoughts and discourses about technologies that have become a part of the ecosystem through kits, the theme of “Tech x Kit x Critic” has been adopted for exhibitions and workshops.

Website protoroom.kr/metamedia_series



INFORMATION



PARADISE ART LAB +

파라다이스 아트랩 +
2020 파라다이스 아트랩 페스티벌 아카이브 전시

일	시	2020년 11월 7일 토요일 - 2021년 2월 28일 일요일 11:00 - 19:00 (매주 월요일 휴관)
장	소	파라다이스시티 아트스페이스 (인천광역시 중구 영종해안남로 321길 186)
관	람	료 Free Admission 무료입장



PARADISE ART LAB FESTIVAL

파라다이스 아트랩 페스티벌

일	시	2020년 10월 23일 금요일 - 11월 1일 일요일 11:00 - 19:00 (10월 23 - 25일 11:00 - 20:00 연장운영)
장	소	파라다이스시티 아트스페이스, 스튜디오 파라다이스, 크로마 스퀘어 (인천광역시 중구 영종해안남로 321길 186)
관	람	료 Free Admission 무료입장(사전 예약 필요)

LOCATION



셔틀버스

배차간격 30분

출발장소 파라다이스시티 (첫차 05:00, 막차 23:00)

인천공항 1터미널 1층 3C (첫차 05:05, 막차 23:05)

인천공항 1터미널 1층 14C (첫차 05:10, 막차 23:10)

운행노선 및 상세 | 파라다이스시티 - 인천공항 1T 1층 3C 정류소 -

인천공항 1T 1층 14C 정류소 - 인천공항 1T 1층 3C 정류소 -

인천공항 1T 1층 14C 정류소 - 파라다이스시티

승용차

본 행사의 경우, 무료 입장으로 별도의 주차권 제공이 불가합니다.

이점 양해 바라며 가급적 대중교통을 이용해 주시기 바랍니다.

운행노선 및 상세 | 인천국제공항 고속도로 - 신불IC -

인천국제공항공사 IBC 지하차도 - IBC 월드게이트 오피스텔 방향 좌회전 -

파라다이스시티

지하철+버스

운행노선 및 상세 | 공항철도 서울역 승차(인천국제공항 방면) - 신불IC -

인천국제공항역 하차 후, 인천국제공항 정류장 방면 도보 이동 IBC -

302, 306A, 306 승차(용유초등학교 방면) - 하얏트호텔 정류장 하차 -

파라다이스시티 방향 도보 이동(약 5분)