

2019 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0

《방커 465-16》

꿈다락
토요문화학교

신보슬
총괄기획

이승아
프로그램 기획·총괄운영

최영준×박진현
소리친구

이동훈
나만의 AR 마커

문영민
자문·전시디자인

허대찬
기획자문

홍약순
캐릭터 디자인

오준현
도주은
남은서
홍서영
박혜정
이서현
촬영·유튜브채널

최병석×정기훈
식물친구

노세환
사진촬영·도큐멘테이션

김평
워크북 시나리오

노을·여성경·한수진
보조강사

전석환
미래친구

김세연·이하은·윤지연
연구보조원

주최 문화체육관광부
주관 한국문화예술포럼진흥원
운영 **TOTAL MUSEUM**
OF CONTEMPORARY ART
협력 서울예술대학교
SCSUL INSTITUTE OF THE ARTS

2019. 8. 24. - 10. 20. 토탈미술관

1. 프로그램 소개

토달미술관에서 제안하는 교육프로그램 <병커 465-16>은 어린이들과 함께 도시문제를 함께 연구하고 해결해가는 일련의 과정을 워크숍을 통해 배우는 자리입니다. 문제 제기에서부터 이를 해결하는 과정에 4차 산업의 미디어테크놀로지와의 적극적인 연계를 시도합니다. 동시에 예술가들과의 협업의 장을 마련하여 새로운 아이디어를 그들과 함께 탐색하고, 필요한 기술을 탐구하고 응용해 여러 가지 직면하는 문제들에 적용해보는 다양한 창의적 문제해결의 경험을 할 수 있습니다. 이번 프로그램은 '긍정적인 시각과 접근', '주도적 문제제기', '창의적 해결', '디지털 기술의 적극적 활용', '협업과 소통', '공유문화' 등의 키워드를 통해 사회적 메시지 × 기술 × 예술을 한데 모아 통섭적으로 다루며 그 흐름을 창의적으로 매핑해보는 융복합 워크숍입니다.

2. 핵심 키워드

공유, 지속 가능성, 협업, 융복합적 시각과 문제해결능력, 디지털 창의력, 기술적 상상력, 다학문적 접근법, 공동제작, 적정기술, 디지털 리터러시, 생존키트, 새로운 가치창조, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 환경/생태, 농업, 인류세, 포스트시티

3. 프로그램 개요

프로그램명: 드림아트랩4.0_병커465-16

운영기간: 2019. 8. 24 - 2019. 10.20 (총 14시)

* 수요일 오후 3-6시, 토요일, 일요일 오후 1-4시 (프로그램별로 상이함)

프로그램 장소: 토달미술관

프로그램 내용: 인공지능(AI), 증강현실(AR), 가상현실(VR)연주, 미래환경, 예술문화, 융복합예술창작, IoT(사물인터넷), 피지컬 컴퓨팅, 큐레이팅 등

모집대상: 호기심과 탐구심이 많으며 융복합 예술에 관심이 많은 초등학교 3-6학년

모집기간: 2019년 8월 9일 (금) - 2019년 8월 18일 (일)

참가비: 무료

* 단, 무단불참을 방지하기 위한 참가보증금: 각 회별 1만원(계좌이체), 프로그램 종료 후 반환

프로그램 회수: 총 14회

모집인원: 총 60명 내외

프로그램 신청: www.bunker465-16.org

1) 파일럿 워크숍 3회 (각 회별 15명 / 총 45명 모집)

* 파일럿 워크숍의 경우 2개 워크숍 중복 참가지원 가능합니다.

* 웹사이트에 링크되어 있는 구글폼을 통해 신청 가능합니다.

2) 본 워크숍 (총 11회 / 총 15명)

* 본 워크숍의 경우 연계워크숍으로 참가자는 총 11회 워크숍에 모두 참가해야 합니다.

* 참가신청서 작성 후 이메일(jihyun.total@gmail.com) 접수를 통해 신청 가능합니다.

* 제출양식: 참가신청서 1부 / 사전설문지 1부 / 사진·영상 촬영동의서 1부

제출양식은 웹사이트에서 다운로드 가능합니다.

4. 프로그램 세부일정

회차	일자	워크숍 명	워크숍 주요내용
1	8/24(토)	병커X미래친구 (파일럿)	챗봇 시연, 간단한 챗봇 만들기
2	8/24(토)	병커X식물친구 (파일럿)	식물친구 키트+모스부호 통신
3	8/24(토)	병커X소리친구 (파일럿)	소리실험과 빛나는 타악기 만들기
4	9/1(일)	병커 465-16 소개 및 나만의 AR 마커	병커 465-16(베이스캠프) 소개
			나만의 병커스 드로잉
			나만의 AR 마커 만들기-증강현실 체험
5	9/4(수)	인공지능: 미래친구와 대화하기	인공지능 AI 소개 및 머신러닝 게임
6	9/7(토)		미래친구 챗봇 만들기
7	9/21(토)	미래환경: 식물친구와 교감하기	식물친구 조립과 필요한 도구제작
8	9/25(수)		식물친구와 4요소 소개 (흙,빛,물,바람)
9	9/28(토)		빛과 모스부호 통신
10	10/6(일)	예술문화: 소리친구와 연주하기	소리실험과 악기별 프로토타입 제작 (관,현,타악기)-팅커링 수업(Tinkering)
11	10/9(수)		파이프를 이용한 소리친구 만들기 -디자인 설계에서 제작까지
12	10/12(토)		소리를 색으로 표현하고 함께 연주하기 360카메라x카드보드: VR 영상제작
13	10/19(토)	융복합전시x큐레이팅	참여자들 큐레이팅과 프리젠테이션
14	10/20(일)	클로징x참여자 네트워크 파티	병커 465-16에서 AR과 VR로 체험하기

<간단한 용어설명>

- * **챗봇**: 챗봇 혹은 채터봇은 음성이나 문자를 통한 인간과의 대화를 통해서 특정한 작업을 수행하도록 제작된 컴퓨터 프로그램입니다. 토크봇, 채터박스 혹은 그냥 봇 이라고도 합니다.
- * **팅커링**: '팅커링'은 원래 '땀질하다'란 뜻으로 주변의 도구를 활용해 물건을 만들고, 시행착오를 통해 자연스럽게 배우며 보완해 나가는 활동을 말합니다. 이를 통해 창의력과 문제해결능력을 키울 수 있습니다.
- * **모스 부호**: 모스 부호는 짧은 발신 전류와 긴 발신 전류를 적절히 조합하여 알파벳과 숫자를 표기한 것으로 기본적인 형태는 국제적으로 비슷합니다. 미국의 발명가 새뮤얼 핀리 브리즈 모스가 고안하였으며, 1844년 최초로 미국의 볼티모어와 워싱턴 D.C. 사이 전신 연락에 사용되었습니다.
- * **증강현실(AR)**: 증강현실은 실제로 존재하는 환경에 가상의 사물이나 정보를 합성하여 마치 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 컴퓨터 그래픽 기법입니다.
- * **가상현실(VR)**: 가상현실은 컴퓨터 등을 사용한 인공적인 기술로 만들어낸 실제와 유사하지만 실제가 아닌 어떤 특정한 환경이나 상황 혹은 그 기술 자체를 의미합니다.

■ 파일럿 프로그램

프로그램명: <벙커 456-16> 탐험하기

- 베이스캠프인 벙커 465-16 소개

- 각 회차별 주제인 미래친구, 식물친구, 소리친구에 대한 소개 및 각 주제에 관련한 탐구 및 제작, 체험 시간입니다.

- 파일럿 A: 벙커×미래친구 / 8월 24일 (토) 10:30am-12:00pm
주강사 : 전석환(미디어 아티스트) / 개별모집: 15명
- 파일럿 B: 벙커×식물친구 / 8월 24일 (토) 13:00pm-15:00pm
주강사 : 최병석×정기훈 (아티스트 콜렉티브) / 개별모집: 15명
- 파일럿 C: 벙커×소리친구 / 8월 24일 (토) 15:00pm-16:30pm
주강사 : 최영준×박진현 (아티스트 콜렉티브) / 개별모집: 15명

■ 프로그램 I

프로그램명: 인공지능: 미래친구와 대화하기

프로그램 소개

1) 벙커 465-16에 대한 소개를 시작으로 참가자들이 각자의 캐릭터를 만드는 시간을 가집니다. 참가자들은 각자 완성한 상징적인 캐릭터를 가지고 증강현실 기술에 적용시켜 나만의 AR (증강현실) 마커를 완성해 볼 수 있습니다.

2) 인공지능의 원리에 대한 전반적인 소개를 진행합니다. 그리고 그 중 딥러닝 (Deep Learning) 방식에 대하여 참여해보는 간단한 게임을 통해 몸으로 그 원리를 직접 체험해봅니다. 또한 간단한 인공지능의 프로토타입을 함께 만들어 봅니다. 마지막으로 그 결과물을 실제 인공지능 제작 소프트웨어에 넣어서 각 팀별로 인공지능 서비스의 일종인 대화가능한 챗봇을 완성해봅니다.

프로그램 세부일정

- 09월 01일 (일) | 13:00pm-16:00pm
- 09월 04일 (수) | 15:00pm-18:00pm
- 09월 07일 (토) | 13:00pm-16:00pm

주강사 소개: 전석환

전석환 (미디어 아티스트/ 페어스퀘어랩 - 소프트웨어 엔지니어)

전석환은 전자기기 기반의 기술을 매체로 활용하는 작가이다. 명지대에서 전자공학과 학부를, 뉴욕의 SUNY 버팔로 대학에서 미디어 스튜디오 석사학위로 취득하였다. AR, VR 등의 연계학문을 탐구 후, 현재 게임 제작사에서 재직 중이며 미디어 아티스트로 활동 중이다. 관객에게 접근하기 위한 매개체로써 비디오와 사운드뿐만 아니라 컴퓨터 프로그래밍, 피지컬 컴퓨팅 같은 일상 생활에서 접할 수 있는 기술을 매체로 다양한 예술적 경험이 가능한 융복합 예술창작 활동을 꾸준히 해오고 있다. 주요 관심 대상은 전자기기와 인간의 관계 영역, 나아가 소프트웨어와 하드웨어 결합에 의해 만들어지는 가상 생명체까지 그 폭이 넓다.

연구보조원 소개: 윤지현 (전시기획/서양화, 예술학)

윤지현은 이화여자대학교 학부에서 서양화와 미술사학을 복수전공하고, 동대학원에서 예술학 전공, 매클루언을 주제로 석사학위를 받았다. 주요관심사는 매체와 지각의 상관관계이며 현재는 토탈미술관 학예팀에서 근무 중 이다.

■ 프로그램 II

프로그램명: 미래환경: 식물친구와 교감하기

프로그램 소개

땅, 물, 빛, 바람의 4가지 환경요소를 가지고 바퀴가 달린 식물친구를 만드는 시간입니다. 이 식물친구는 빛을 통한 모스 부호로 우리와 대화할 수 있으며 타이머 장치를 통해 자동으로 물을 흡수합니다. 참가자들은 팀을 구성하고 각 팀에게 주어지는 키트를 이용해 햇빛이 없는 병커에서도 잘 자랄 수 있는 흥미로운 식물친구를 만들어 봅니다.

프로그램 세부일정

- 09월 21일 (토) | 13:00pm-16:00pm
- 09월 25일 (수) | 15:00pm-18:00pm
- 09월 28일 (토) | 13:00pm-16:00pm

주강사 소개: 최병석X정기훈 (아티스트 콜렉티브)

최병석은 대구카톨릭대학교 및 홍익대학교 대학원 조소과를 수료하였다. 숲속에서 필요한 물건들을 전시한 '숲속 생활 연구소'(2015, 송은아트큐브), 예술가의 고민과 가장으로서의 책임 사이에서 균형을 찾는 전시 '더 큰 물과 배'(2017, 금호미술관), 주변에서 쉽게 구할 수 있는 사물들로 상상 속 아이디어를 실현한 결과물 85점을 전시한 '바쁜 손 느린 마음 비워지는 선반'(2018, 스페이스 윌링앤딜링) 등 다수의 전시에 참여하였다. 그는 만들기 행위들이 예술로 발전할 수 있는 지점들을 고민하며 창작 활동을 지속해오고 있다.

정기훈은 홍대 도예유리과와 동대학원 도예과를 졸업했다. 그는 주로 식물을 생활 속에 가까이 둘 수 있는 방법을 연구한다. 기계적으로 만들어진 광원으로 자연광을 대체하거나, 자연광을 촬영한 영상물을 식물에 투사하는 등, 식물의 생장에 필요한 원리와 과정을 인공적인 방식으로 치환하고, 그 과정에서 만들어지는 시각적 결과물들에 대한 작업을 해오고 있다.

연구보조원 소개: 이하은

이하은은 학부와 대학원에서 순수사진을 전공하였고, 3년간 중앙대학교 사진아카데미에서 시간제 강사로 활동하였다. 현재 문화예술교육의 일환인 ODA 프로그램, '바틱스토리'와 '아츠드림캠프'에 참여하고 있으며 토탈미술관에서 에듀케이터로 활동 중이다.

■ 프로그램 III

프로그램명: 문화예술: 소리친구와 연주하기

프로그램 소개

벙커 안에서 어린이들이 함께 노는 방법들을 탐구해보는 시간입니다. 안이 비어있는 다양한 크기와 모양의 파이프를 올림통으로 이용해 소리를 만드는 과정을 배울 수 있습니다. 벙커 주변의 각종 오브제들을 수집하고 서로 연결하여 소리를 만들어 보고, 이들을 연결하거나 변형하여 악기로 다룰 수 있습니다. 이렇게 팀별로 만든 악기들을 가지고 함께 연주하면서 즐거운 문화체험을 할 수 있는 워크숍입니다.

프로그램 세부일정

- 10월 06일 (일) | 13:00pm-16:00pm
- 10월 09일 (수) | 15:00pm-18:00pm
- 10월 12일 (토) | 13:00pm-16:00pm

주강사 소개: 박진현×최영준 (아티스트 콜렉티브)

최영준은 브라운대학교에서 멀티미디어 작곡을 전공하였으며 예술가들이 가장 많이 사용하는 음악 및 멀티미디어용 프로그래밍 언어이자 개발도구인 Max/MSP의 개발자로 참여했었다. 전자공학적 능력과 더불어 소프트웨어 코딩의 탁월한 실력을 갖추고 있으며 전시, 공연, 퍼포먼스 등의 분야에서 다양한 활동을 지속적으로 해오고 있다. 2012년 미디어시티 뮤지엄 나이트 라이브 코딩 쇼의 초청작가였으며 2002년 시립미술관 미디어 시티 전시 및 씬스페이스 사운드 페스티벌에 참여하였다. 그의 작품은 주로 사운드와 연관이 있다. 씬스페이스의 사운드아트 101전에 초청되었으며 퓨전재즈 분야에서 활동 중인 그룹인 '오리엔탈 익스프레스'의 창단멤버로 퓨전국악 연주와 공연을 지속적으로 해오고 있다. 현재 온석대학원대학교에서 교수로 재직 중이다.

박진현은 최영준과 함께 전자 장구, 전자 해금, 전자 가야금, 아이폰 가야금 등의 제작과 연주 등을 통해 음악, 미술, 기술의 경계를 넘나드는 작업을 해오고 있다. 코딩, 아두이노, 3D 프린팅 등을 다루며 메이커 문화의 전파 초기부터 새로운 기술을 일반인들이 어떻게 사용할 것인가에 대한 많은 관심을 가지고 작업을 진행해 왔다. 현재 사물인터넷, 인공지능 스피커(앱) 등 기술과 그 산물의 다양한 활용에 대해 연구하고 있다. 또한 최영준과 함께 포스트 아두이노 시대에 일반인들도 함께 활용할 수 있는 기술과 표현, 그리고 그를 위한 인터페이스에 대한 연구를 다 양한 워크숍을 통해 공유하고자 노력하고 있다. 현재 계원예술대학교에서 교수로 재직 중이다.

연구보조원 소개: 김세연

김세연은 독일 국립민헌예술대학에서 조소와 설치미술을 전공하고 다수의 그룹전에 참여하였다. 졸업 후 예술 창작 과정을 좀 더 많은 사람들과 소통하기 위해 서울 문화 재단의 예술가 교사(TA)로 활동하였으며 인문예술연구소 아트휴의 시각예술연구원으로 활동하며 다양한 연령층을 대상으로 프로그램을 진행했다. 현재는 토탈미술관에서 교육프로그램 개발을 담당 중이다.

■ 프로그램 IV

프로그램명: 융복합전시x큐레이팅 (10월 19일) / 클로징x참여자 네트워크 파티 (10월 20일)

프로그램 소개

1) 융복합 전시x큐레이팅

참여자들이 공유x협력으로 제작한 융복합예술작품을 가지고 직접 큐레이팅해보며 전시를 완성해보는 워크숍입니다. 전시아이디어회의-기획안-전시진행-디자인-설치에 이르는 전반적인 과정을 경험하고, 제작한 작품들을 프리젠테이션 해보는 시간입니다. 전시는 참여 학생들의 협력 큐레이팅으로 이루어집니다.

2) 벙커 465-16에서 AR과 VR로 체험하기

AR카드x 스마트폰 으로 친구들끼리 각자 만들어온 결과물들을 함께 공유하고 대화하는 시간입니다. 360도 카메라와 카드보드를 이용해 미리 촬영된 소리친구 오케스트라의 VR 연주도 감상할 수 있는 자리가 마련됩니다.

프로그램 세부일정

- 10월 19일 (토) | 13:00pm-16:00pm
- 10월 20일 (일) | 16:00pm-18:00pm

주강사 소개: 신보슬/이승아

신보슬은 이화여자대학교 철학과 및 홍대 미학과에서 <예술과 기술:상호작용성을 중심으로>를 석사학위를 받았으며(1997), 동 대학원에서 박사과정을 수료하였다. 이후 아트센터 나비 큐레이터, 제3회 서울 국제미디어아트 비엔날레 전시팀장, 2005년 의정부 국제미디어아트 페스티벌 미디어아트 전시 감독 등을 역임하였고, 2007년부터 지금까지 토탈미술관 책임큐레이터로 활동하면서 다양한 미디어아트 전시 및 워크숍 등을 기획해오고 있다. 국, 내외 전시기획 외에 국내작가+해외작가 네트워크 교류인 로드쇼 기획 및 쇼머스트고우온 (한국작가 해외 프로모션 기획 프로젝트), 인도네시아 바틱스토리 (ODA 프로젝트), 중구 장애인 복지관 프로그램 등 다방면에 걸친 융복합 프로젝트를 지속적으로 진행해오고 있다.

이승아는 이화여자대학교 서양화과 졸업 및 동 대학원 판화전공 졸업하였다. 런던 골드스미스 컬리지에서 문화연구(인터랙티브 미디어)로 석사학위를 받은 후, 이화여자대학교 디지털미디어 학부에서 미디어디자인으로 박사과정을 수료하였다. 다양한 스펙트럼의 전공과정을 거쳐, 미디어 아티스트, 독립기획자로서 국, 내외 미디어 기획전시 및 대안공간 스페이스 15번지의 기획자로서 미디어 기반 워크숍들을 진행했던 경험을 가지고 있으며 2015년 싱가포르에서 기획단체인 <Inter-art> 공동설립 후, 전시 자문 및 국내·외 작가들의 전시기획 및 여러 다방면의 네트워크 채널을 마련하였다. 2015-2017 싱가포르 오픈 미디어아트 페스티벌 운영 및 공동전시 기획하였으며, 여수국제아트페스티벌 큐레이터로 참여, 콘텐츠진흥원 과제 <미디어 아티스트를 위한 하드웨어, 소프트웨어 개발연구>에 프로그램 기획자로 참여하였다. 현재 미디어 워크숍 프로그램 개발 및 미디어 아트 전시기획자로 활동 중이며, 현재 토탈미술관에서 객원 큐레이터로 재직 중이다.