



**A.I. 632 :**  
Design  
Around  
Table

**A.I. 632 :** Design Around Table

TOTAL MUSEUM PRESS



**A.I. 632 :**  
Design Around Table





2020. 1. 13 - 2. 12  
Opening 2020. 1. 13. (월) 오후 6시

“도시재생선도지역사업X2019미술창작전시공간매칭사업”

# A.I. 632 : Design Around Table

—  
미로센터 무등갤러리

## 참여작가

김동현, 김해인, 미디다이스,  
안드레아 슈레겔, 옹 키앙 팡,  
이재욱, 이조흠, 이주은, 전석환,  
진시영, 최병석, 최영준x박진현,  
해미 클레멘세비츠, 홍범

주최 한국문화예술계관연합회  
The Korean Cultural & Arts Centers Association  
주관 광주광역시동구 미로센터 TOTAL MUSEUM OF CONTEMPORARY ART 광주광역시동구문화원  
후원 문화체육관광부 KSPPO 국민체육진흥공단  
협력 A.I.C.A.I.C.I. 광주광역시문화재단

## 전시 기획 의도

A.I. 632

Design Around Table

올더스 헉슬리는 1932년 <멋진 신세계>라는 소설에서 과학 문명이 극도로 발달한 미래의 디스토피아적 세상에 대하여 언급하였다. 소설 상의 시간은 A. F. 632년 즉, 헨리 포드의 탄생 이후, 632년으로 서기 2496년, 하나의 통일된 정부의 통제하에서 모든 것이 포드 주위에 따라 자동생산되고, 극도로 발달한 기계문명에 의해 철저하게 통제되는 계급사회를 그리고 있다. 이 프로젝트에선 워크숍 전시의 참여자들이 예술가들과 함께 인터넷 발명 이후(After Internet)의 미래사회를 그려가는 과정을 고민해본다. 헉슬리는 그의 소설<멋진 신세계>을 통해 암울한 디스토피아적 미래 세계를 그려가고 있으나, 본 프로젝트에서는 인터넷의 발명 이후 공유, 창작, 협업, 지속가능성 등과 같은 키워드를 중심으로 이루어지는 예술 창작활동과 예술가들의 적극적인 개입을 통해서 보다 가까운 미래에 대해 함께 연구하고 대안을 마련해보는 자리가 되기를 기대한다. 더불어 전시의 과정과 현장을 오픈하는 새로운 플랫폼의 전시를 제안, 사회변화의 가능성을 모색해보고자 한다.

## 전시 소개

A.I. 632

Design Around Table

### 하나, 왜 같이 만들고 함께 해야하지?!

인터넷 발명 이후, 정보의 양이 이미 개인이 저장할 수 있는 한계를 넘어선지 오래다. 지금의 세대들은 온라인, 오프라인을 통해 지식을 공유하고, 함께 협력하는 문화를 창조해내고 있다. 그렇다면 지식을 공유하고 스스로 만들며 활용하는 문화에서 이제는 무엇을 위해 왜 그리고 어떤 것을 만들어야 하는가 라는 질적 가치로 패러다임의 전환을 모색하는 부분이 이제는 필요해지는 시점이라 할 수 있다. 함께 아이디어를 공유하고 작품제작을 통해 주어진 조건이나 상황에서 함께 수행하는 문화가 이루어진다면 이를 통한 사회 변화의 가능성, 예술의 새로운 방향을 제안하는 워크숍과 전시를 만들수 있을 것이라 기대해본다.

### 둘, 나도 작가처럼 작품제작에 참여해볼 수 있는 기회가???

전시의 부대행사로서의 기-승-전-결의 결과가 뻔히 들여다보이는 워크숍이 아니라, 전시장에 전시되는 실제 작품과 직접적으로 연계되는 워크숍을 진행하여 참가자가 제작한 결과물 역시 동등하게 전시장에 설치되게 함으로써, 참가자의 흥미와 관심 유발할 수 있다. 더불어 현대사회의 기술적 발전과 더불어 '개입' 과 '견제' 라는 다른 양상의 밸런스를 맞춰가고 있는 예술가들의 아이디어를 함께 공유하고 엿볼 수 있는 기회를 마련한다.

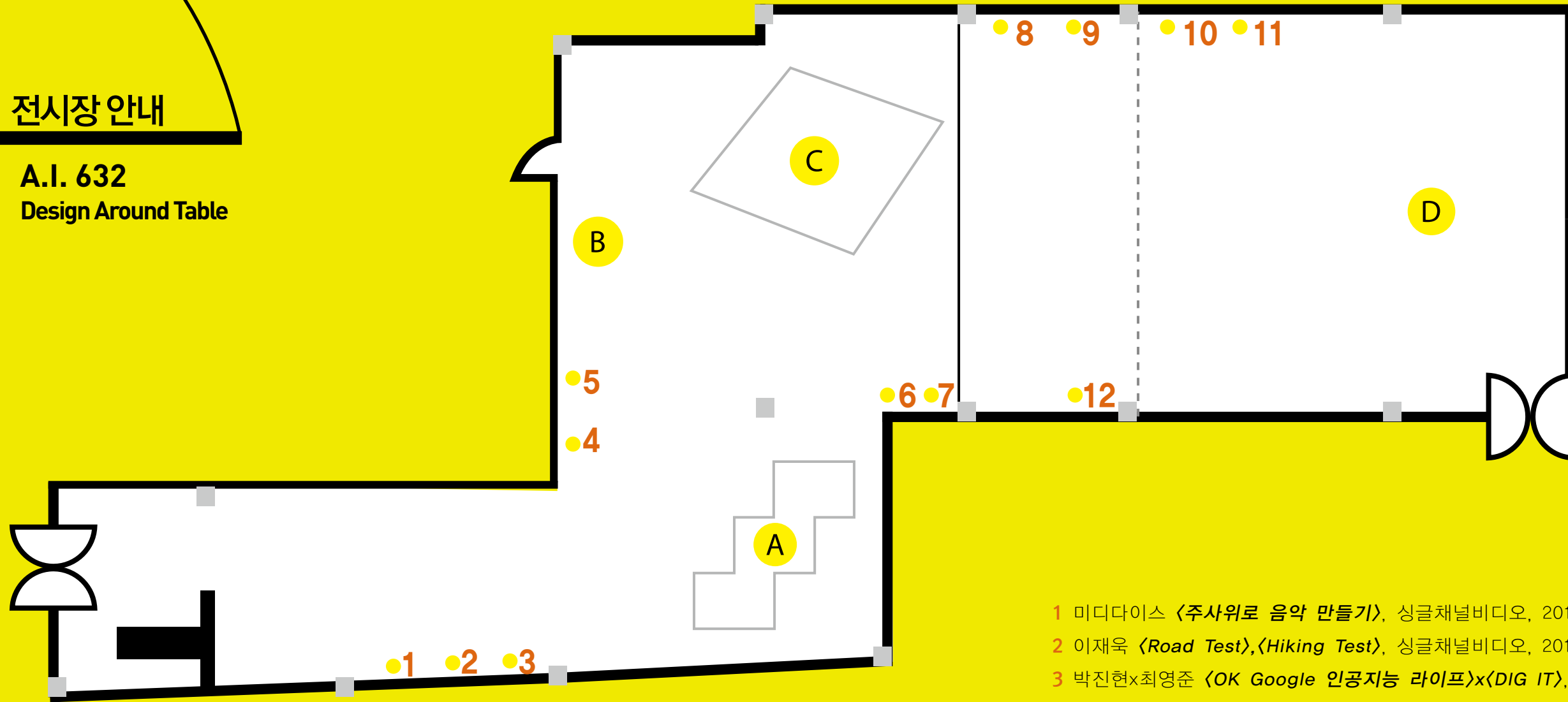
### 셋, 일방적인 정보는 이제 그만! 감성의 교류와

### 그 이상의 아이디어를 공유해보자!

기존 미디어 제작 워크숍이 레이저 프린터, 3D 프린터, CNC Mill 등의 기술적 장치들에 대한 이해와 활용으로 끝나는 경우가 대부분이었다면 이에 비해 본 워크숍은 창조와 조형이라는 예술적인 접근을 제안한다. 즉, 미디어 패러다임이란 근간에 깔린 문화적 양상에 대한 접근을 기본으로, 개별 체계와 원리를 이해하고, 여러 제작 지식과 방식을 활용하여 주변의 환경과 삶, 혹은 그 연장선상에서 아이디어를 공유하고 제작해본다. 그리고 이를 통해 궁극적으로 기술적 대상, 참여 대상간의 관계적 효과를 만들어 내고, 지식의 확보가 아닌 감성의 교류를 유도하고자 한다.

## 전시장 안내

A.I. 632  
Design Around Table



A 이조흠 <컬렉티브 - 7>, 토이, 가변설치, 2020

B 김해인 <표정안무장치 만들기>, 가변설치, 2020

C 최병석 <디지털 사진관>, 철, 알루미늄, 합판, 현상약품, 비닐, 컴퓨터, 필름스캐너, 디지털프린트, 가변크기, 2020  
<Wind Taker>, 철, 나무, 볼트, 너트, 와셔, 알루미늄, 황동, 우레탄바퀴, 와이어, 모터, 스프링, 고무손잡이,  
50x32x175(h)cm, 2017

D 진시영 <라이트 드로잉>, 싱글채널비디오, 2020

1 미디다이슨 <주사위로 음악 만들기>, 싱글채널비디오, 2019

2 이재욱 <Road Test>, <Hiking Test>, 싱글채널비디오, 2019

3 박진현x최영준 <OK Google 인공지능 라이프>x<DIG IT>, 싱글채널비디오, 2019

4 홍범 <드로잉 오르골>, 싱글채널비디오, 2019

5 김해인 <표정안무장치 만들기>, 싱글채널비디오, 2019

6 전석환 <귀를 기울이면>, 싱글채널비디오, 2019

7 이주은 <DIY 무빙인쇄소>, 싱글채널비디오, 2019

8 김동현 <식물신디사이저+LED연주>, 싱글채널비디오, 2019

9 응 키안 팡 <에브리데이 사운드 오브젝츠>, 싱글채널비디오, 2019

10 안드레아 슈레겔 <무빙라이츠>, 싱글채널비디오, 2019

11 해미 클레멘세비츠 <Auditory Recognition>, 싱글채널비디오, 2019  
<해석된 탈>, 싱글채널비디오, 2019

12 이조흠 <사회적 교차지점>, 싱글채널비디오, 2020

진시영 <라이트 드로잉>, 싱글채널비디오, 2020

최병석 <디지털 사진관>, 싱글채널비디오, 2020

# WORKSHOP TIME TABLE

**A.I. 632**  
Design Around Table

1월 13일	월요일 2-5시	진시영 <라이트 드로잉>
1월 14일	화요일 1-3시	홍범 <드로잉 오르골>
1월 16일	목요일 2-5시	김해인 <표정안무장치 만들기>
1월 21일	화요일 2-5시	최병석 <디지로그 사진관>
1월 23일	목요일 2-5시	이조흠 <사회적 교차지점>



# 라이트 드로잉

---

>> 진시영

진시영 작가와 J&C 아트컴퍼니는 현대발레와 미디어 아트, 사운드아트 등 융복합예술 공연을 창작하고 기획하는 팀이다. <라이트 드로잉>은 안무가와 예술가가 함께 기술적인 요소를 기반으로 몸의 움직임을 시각화해보는 융복합 예술 워크숍이다. 라이트 드로잉은 LED 로 만들어진 특수 의상을 입고 촬영된 움직임이 MaxMSP 라이트 드로잉 인터랙션을 통해 빛의 늘어짐과 잔상으로 표현되어 회화적이고 추상적인 이미지를 만들어내는 기법이다. 간단한 스트레칭으로 몸을 충분히 이완시켜 주고 LED 링 의상에 어울리는 다양한 움직임을 익혀보고 안무를 함께 만들어 볼 수 있다. 또한 움직임을 촬영하고, 영상 속 잔상의 모습을 관찰하며 적합한 움직임과 속도, 방향을 고려하며 촬영을 한다. 더불어 프로젝션 맵핑을 이용해서 흰 케이프 의상을 착용, 의상에 비춰지는 화려한 영상맵핑을 체험해 볼 수 있다. 움직임의 상호관계를 이해하고, 몸의 움직임이 시각요소인 빛으로 변환되는 일련의 과정을 경험할 수 있다.

1









# 1 WORK SHOP :



## 몸으로 체험하는 빛 드로잉

### 워크숍 설명

〈*라이트 드로잉*〉은 LED로 만들어진 특수 의상을 입거나 LED소도구를 활용하여 촬영된 움직임이 Max MSP 라이트 드로잉 인터랙션을 통해 빛의 늘어짐과 잔상으로 표현되어 회화적이고 추상적인 이미지를 만들어내는 기법이다. 간단한 스트레칭으로 몸을 충분히 이완시켜 주고 LED 링 의상에 어울리는 다양한 움직임을 익혀보고 안무를 함께 만들어 볼 수 있다. 또한, 움직임을 촬영하고, 영상 속 잔상의 모습을 관찰하며 적합한 움직임과 속도, 방향을 고려하며 촬영을 한다. 더불어 프로젝션 맵핑을 이용해서 흰 케이프 의상을 착용, 의상에 비춰지는 화려한 영상맵핑을 체험해 볼 수 있다. 움직임의 상호관계를 이해하고, 몸의 움직임이 시각요소인 빛으로 변환되는 일련의 과정을 경험할 수 있다.

### 워크숍 재료

- 작가 준비: 프로젝터(7000Ansi), 맥북, 인터랙티브 코딩 프로그램, led소도구
- 미술관 준비: 프로젝터(5000Ansi), 모니터(27인치), 스피커

### 기술지원

LED 소도구를 가지고 촬영된 움직임이 MaxMSP 인터랙티브 프로그램을 통해 빛의 잔상과 늘어짐의 선이 회화적이고 추상적인 이미지를 만들어내는 기법이다. 간단한 스트레칭으로 몸을 충분히 이완시켜주고 LED소도구 활용법과 주의 사항을 알린다. 음악에 맞춰 움직임을 촬영해 보고 영상 속 잔상의 모습을 관찰해본다.



미디어아트 & 융·복합 예술 공연  
이론강의를 먼저 진행한다.



더불어 미디어아트, 컨템포러리 발레,  
사운드 아트, 인터랙티브 등 융·복합  
예술 공연에 대한 기술적인 요소와 예  
술가들을 소개하는 이론강의를 진행  
한다.



움직임 촬영을 위해 긴장된 근육이 이  
완될 수 있도록 만드는 시간이다. 신체  
의 각 부위가 충분히 스트레칭 할 수  
있는 동작들을 안무가를 따라 연습해  
본다.



LED소도구 활용법 알려주기, 소도구  
활용을 통해 움직임의 범위를 확장시  
켜가고 사용법을 숙지한다.



팀별로 나와 각 소도구를 다루며 동작  
을 해보며 개별 움직임을 연구해본다.



LED윙, LED소도구 직접 사용해보는  
시간이다. 팀별로 동작을 어떻게 연출  
할지를 안무가, 보조강사들과 함께 의  
논후, 무대에서 동작을 만들어본다.



LED윙 의상을 입고 의상을 활용해서  
움직임 표현이 어떻게 확대되는지 체  
험해보는 시간이다. 양팔을 접었다 펴  
기, 앞·뒤로 돌리기, 돌기, 팔을 위아  
래로 움직이며 이동해보는 다양한 움  
직임을 연출할 수 있다.



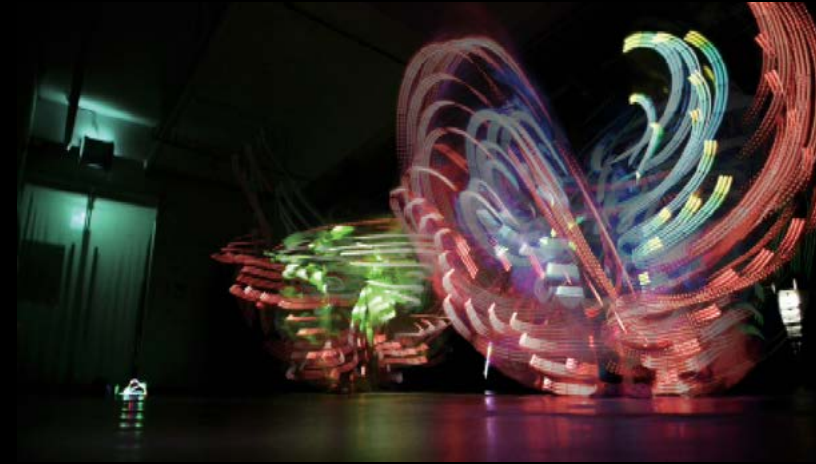
LED윙 의상을 입은 후 인터랙티브 프  
로그램을 활용하여 라이트드로잉 촬  
영해보았다.



다양한 연속동작과 시간의 움직임이 영상에 담기고, 음악에 맞춰 재미있는 동작들이 만들어졌다.



적정인원으로 팀을 정하여 팀별로 보조강사를 배치하였다. 팀별 혹은 개별 안무를 혼합하여 주제가 있는 다양한 컨셉을 함께 논의하여 움직임으로 확장시켜 표현해보는 시간을 가진다.



준비한 팀별 안무를 음악과 영상에 맞춰 팀별로 발표하는 시간을 가진다. 안무의 컨셉도 함께 발표하였다.



홍범은 공간의 인식에 있어서 사람들 고유의 지식과 상상력 그리고 그들이 가지는 상이한 기억들이 어떻게 작용하는지에 대해 관심을 가져왔다. 그의 일련의 작업은 개개인의 직관과 상상력이 만들어낸 공간의 심적 이미지를 구현하고, 그런 심적 이미지가 실제 공간에 투영되어, 인식에 영향을 끼치는 일종의 인식의 순환에 대해서 이야기하고 있다. <드로잉 오르골>은 참여자가 제작한 그림을 바탕으로 오르골이라는 장치의 메커니즘을 통해 음악으로 연주되기까지의 일련의 과정을 경험할 수 있는 워크숍이다. 기본적인 오르골 작동원리를 설명하고, 오르골에서 작동하는 악보를 소개한다. 더불어 타공을 하는 방법과 그것이 오르골에서 음을 발생시키는 과정, 그리고 작동원리를 이해하고 워크숍 참여자들과 함께 제작해 최종 작업으로 연결하게된다.

## 드로잉 오르골

>> 홍 범

2





〈흘러내리는 상념〉  
나무, 뮤직박스 부품, 투명필름, 60x120x40cm, 2016



## 2 WORK SHOP :



### 드로잉 오르골

#### 워크숍 설명

〈드로잉 오르골〉은 참여자가 제작한 그림을 바탕으로 오르골이라는 장치의 메커니즘을 통해 음악으로 연주되기까지의 일련의 과정을 경험할 수 있는 워크숍이다. 기본적인 오르골 작동원리를 설명하고, 오르골에서 작동하는 악보를 소개한다. 더불어 천공을 하는 방법과 그것이 오르골에서 음을 발생시키는 과정, 그리고 작동원리를 이해하고 함께 제작해 작업으로 연결하게 된다.

#### 워크숍 재료

- 작가 준비: 오르골 키트 준비, 악보 준비
- 미술관 준비: 드로잉 도구

#### 기술지원

뮤직박스(오르골)는 어려운 기기를 제작하는 것이 아니기 때문에, 특별한 기술지원이 필요없다. 그렇지만, 제작된 그림을 바탕으로 구멍뚫기(천공작업)를 통해, 뮤직박스가 자신의 그림이 읽히는 프로세스를 아이들이 이해하는 과정이 꼭 필요하고 다치지 않도록 하는 주의 사항이 필요하다.



전체적인 워크샵의 개요와 작가의 오르골 작업에 관하여 소개한다. 그리고 워크샵에서 사용될 뮤직박스 부품들의 역할과 뮤직박스 악보 등을 개괄적으로 설명한다. 더불어 작가의 작업 '흘러내리는 상념' 을 설명하면서, 악보로 사용했던 작업 그림을 보여 주고, 천공을 통해, 그림을 악보로 전환하는 과정을 설명한다.

(\*천공작업이란? : 노트에 구멍을 뚫어 오르골 기계가 지나가면서 멜로디 소리를 낼 수 있게 하는 작업과정)



기본적인 오르골 작동원리를 설명하고, 오르골에서 작동하는 악보를 소개한다. 소개하는 과정에서, 천공을 하는 방법과, 그것이 오르골에서 음을 발생하는 것을 실연을 통해 이해를 시킨다. 악보를 제작하는 방법과, 뮤직박스가 악보를 읽어 소리를 내는 과정을 설명한다. 이때, 악보에 난 구멍을 통해, 뮤직박스가 소리를 내는 과정에 대한 충분한 이해를 위해 참여자들에게 각 재료를 직접 테스트 할 수 있게 한다.



모든 과정을 이해한 후, 본격적으로 악보 제작 작업에 들어간다. 각자 자유롭게 원하는 대로 그림을 준비된 악보에 그림을 그리는 시간을 갖는다. 먼저 참여자들에게 30칸의 노트표시가 되어 있는 롤 종이를 나누어주고, 참여자들은 뮤직박스 악보 종이에 그림을 그려서 각자의 기억과 관련된 악보를 드로잉으로 제작한다.



악보를 완성한 후, 그림을 바탕으로 천공 작업을 교사들과 같이 진행한다. 그려진 이미지를 바탕으로 본인의 기억을 떠올리며 악보를 완성시킨다.



천공 작업 (구멍을 뚫는 작업)은 어린 학생들이 빠르게 작업하기 어려운 부분이 있었지만, 참여자들 대부분이 선생님들의 도움없이 스스로 잘 진행하였다.



악보를 제작하면서, 일부 부분이 작동하는지 제작과정 중에 테스트검 들어본다.



마지막 단계로서 준비된 오르골에 악보를 집어넣어, 실제 오르골에서 음향을 확인한다.



악보 제작 완료하고, 뮤직박스에 악보를 끼워넣고, 잘 작동하는지 청음한다. 친구들과 함께 각각 다른 오르골의 소리를 들어보면서 서로의 기억들에 대한 의견들을 발표해본다.



인터랙티브 영상 설치 작업을 기반으로 하는 미디어 작가 김해인은 디지털 미디어를 비롯, 다양한 매체를 활용한 시각 작업을 하고있다. <표정안무장치 만들기>는 작품 '표정 리모컨' 과 연계된 워크숍으로 작품에서 파생된 '표정 리모컨' 키트를 활용하여, 작품에 등장하는 얼굴 안무 장치를 만든다. 워크숍에서 관객은 먼저 무표정인 자신의 모습을 촬영하고, 프린트 한다. 재조합하는 과정에서 관객은 왜곡되고, 과장된 자신의 얼굴 표정을 통해 익숙했던 스스로가 낯설어지는 과정을 경험하게 되고, 기계 장치에 의해 제어되고 통제되는 듯한 스스로의 모습을 타자화된 시선으로 바라보게 된다. 이 워크숍을 통해 권력의 통제에 의해 타자화되는 타인들의 모습을 담고 있는 작품의 메시지를 함께 경험해 볼 수 있다.

## 표정안무장치

---

>> 김해인

3





# 3 WORK SHOP :



## 표정 안무 장치 만들기

### 워크숍 설명

본 워크숍은 작품 ‘표정리모콘’ 과 연계된 워크숍으로, 작품에서 파생된 ‘표정리모콘’ 키트를 활용하여, 작품에 등장하는 얼굴 안무 장치를 만드는 실습이다. 작품 속 장치는 관객의 행위와 상호작용을 하는 형태이나, 워크숍에서는 별도의 인터랙션 없이 작품의 일부 움직임을 재현하는 형태로 진행된다. 워크숍에서 관객은 먼저 무표정인 자신의 모습을 촬영하고, 프린트한다. 이어 관객은 프린트 된 초상의 눈과 입을 오려내어 다시 눈과 입이 없는 얼굴 위에 부착하게 된다. 부착하기 이전, 움직이는 기계 장치를 조립한 뒤, 장치 위에 다시 분해된 초상을 재조립한다. 장치 위에 부착된 눈과 입 이미지는 기계 장치에 의해 움직임을 갖으며, 왜곡된 표정을 만들어 낸다. 관객은 과장된 자신의 얼굴 표정을 통해, 익숙했던 스스로가 낯설어지는 과정을 경험한다. 그리고 기계장치에 의해 제어되고 통제되는 듯한 스스로의 모습을 타자화 된 시선으로 바라본다. 관객은 이러한 제작 참여를 통해 권력의 통제에 의해 타자화 되는 타인들의 모습을 담고 있는 작품의 메시지를 느껴볼 수 있다.

### 워크숍 재료

- 작가 준비: 가자 별 워크숍 키트(MDF, 아두이노, 서보모터, 모터샐드, 커팅된 나무막대, 딱딱단추, 나사, 9V전원케이블, 전원스위치), 노트북, 드라이버, 글루건
- 미술관 준비: 컬러프린터기, A4 용지 카메라, 삼각대

### 기술지원

워크숍 진행에 필요한 프린터기(컬러)와 용지



워크샵을 시작하며, 워크샵을 통해 만들어낼 결과물 '표정안무장치'의 작동영상을 시청한다. 작동 영상을 통해 표정안무 장치의 작동 원리와 제작 방법을 소개한다.



'표정안무장치' 제작에 필요한 부품들과 역할 및 용도에 대해 소개한다.



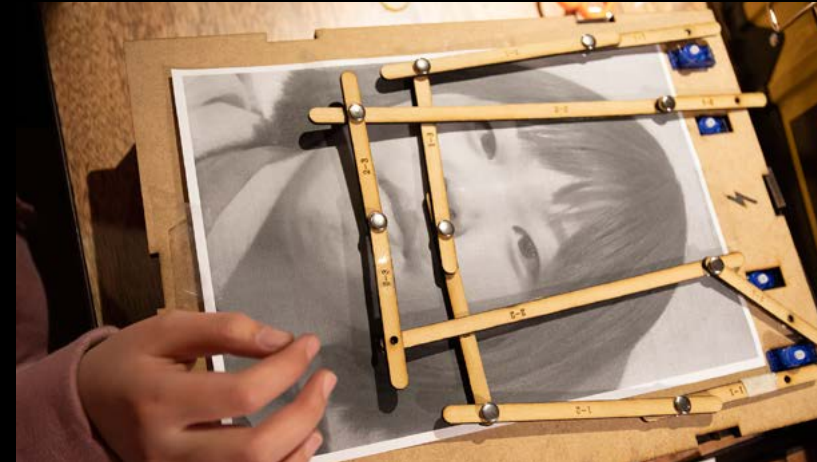
본격적인 제작에 앞서, 워크샵 참가자들의 얼굴 정면 사진을 촬영한 후 프린트한다. 정면 사진은 총 2장으로 출력하여, 각각 장치의 상판과 관절에 부착된다.



장치의 상판에 미리 재단된 4개의 사각구멍으로 모터를 부착한다. 양끝의 2개는 밖에서 안으로, 안쪽의 2개는 안에서 바깥으로 부착하여 모터의 높낮이를 다르게 해준다. 다른 높낮이로 인해 관절이 운동할 시, 서로 부딪히거나 방해받지 않는다.



눈과 입을 움직이게 될 관절을 표시된 숫자에 맞춰 조립하고, 관절의 연결부는 쇠뚫딱이 단추를 사용하여 유동적인 움직임이 가능하도록 한다. 4개의 관절의 상부 끝은 모터 날개에 고정시켜 모터의 회전에 따라 관절이 움직이도록 한다.



눈과 입에 해당하는 관절의 하단 끝 부분은 서로 맞물려 상판부에 고정시킨다. 상판부에 부착된 얼굴 사진에서 미간과 입 중앙에 해당하는 부분에 못을 통해 관절을 고정시켜 고정축을 만들어 준다.

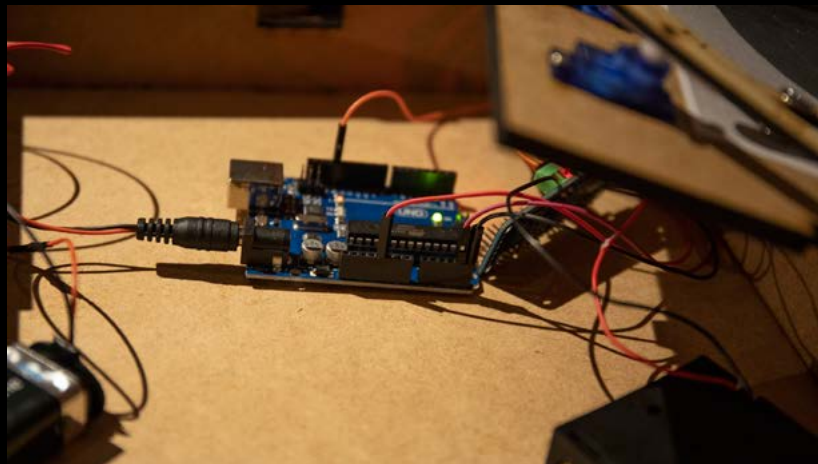




모터를 작동시키기 위한 아두이노, 모터 드라이버에 대해 소개하고, 조립 방법을 설명한다.



아두이노-모터드라이버-모터를 지정된 핀에 연결해준 뒤, 9V 전원은 아두이노에, 6V 전원은 모터드라이버에 공급해준다. 연결이 완료된 디지털부품들은 키트의 사각박스에 고정시킨 뒤, 박스의 측면에 재단된 사각구멍을 통해 전원스위치를 외부로 노출시키고 고정한다.



상판부에 고정하고 남은 1장의 얼굴 사진에서 눈과 입을 잘라내어 장치의 관절에 부착한다.



조립이 완성된 상판부를 장치가 내장된 박스에 끼워 고정시킨다. 박스에 측면에 고정된 스위치를 켜고 끄며 장치를 동작시키고, 완성된 서로의 '표정안무장치' 를 감상한다.



## 디지로그 사진관

---

» 최병석

최병석은 입체작업과 설치작업을 하는 작가이다. 일상 속에서 사물을 면밀히 관찰하고 주어진 기능에서 벗어나거나 기능을 더 거추장스럽게 만드는 작업을 해오고 있다. <디지로그 사진관>은 디지털 시대에 이제는 다소 생소한 사진관이라는 공간을 만들어 디지털과 아날로그가 합쳐진 과정을 경험하는 워크숍이다.

이번 워크숍에서는 흑백필름이든 일회용 카메라로 사진을 찍고 직접 현상하고, 현상된 필름을 디지털 스캔 후, 다시 프린트로 출력해볼 수 있다. 쉽게 핸드폰으로 사진을 찍고 LED 액정을 통해 편하게 이미지를 확인 할 수 있는 세상에 살고 있지만, 이런 복잡하고 거추장스러운 일련의 과정에 참여하여 아날로그와 디지털에 대해서 다시 한번 생각해볼 수 있는 기회를 만들어 보려고 한다.









〈Wind Taker〉

철, 나무, 볼트, 너트, 와셔, 알루미늄, 황동, 우레탄바퀴, 와이어, 모터, 스프링, 고무손잡이, 50x 32x175(h)cm, 2017



## 4 WORK SHOP :



### 디지로그 사진관

#### 워크숍 설명

〈디지로그 사진관〉은 디지털 시대에 이제는 다소 생소한 사진관이라는 공간을 만들어 디지털과 아날로그가 합쳐진 과정을 경험하는 워크숍이다. 이번 워크숍에서는 흑백필름이든 일회용 카메라로 사진을 찍고 직접 현상하고, 현상된 필름을 디지털 스캔 후, 다시 프린트로 출력해볼 수 있다. 쉽게 핸드폰으로 사진을 찍고 LED 액정을 통해 편하게 이미지를 확인 할 수 있는 세상에 살고 있지만, 이런 복잡하고 거추장스러운 일련의 과정에 참여하여 아날로그와 디지털에 대해서 다시 한번 생각해볼 수 있는 기회를 만들어 보려고 한다.

#### 워크숍 재료

- 작가 준비: 필름 스캐너, 컴퓨터, 디지털 프린터, 현상 장비, 일회용 카메라, 필름 확인 장비
- 미술관 준비: 의자, 테이블

#### 기술지원

(1회당 10명) 철, 알루미늄, 합판, 현상약품, 비닐, 컴퓨터, 필름스캐너, 디지털 프린트, 가변크기, 2020



워크숍 전과정을 설명한다. 워크숍은 사진찍기, 현상하기, 스캔하기, 사진 출력 순으로 진행되며 각 과정마다 주의 사항을 알려준다.



2인 1조가 되어 총 4개의 조가 강사 인솔하에 광주 중앙 초등학교로 간다. 각 조별로 하나의 주제를 가지고 촬영이 시작된다. 일회용 카메라에는 27컷 짜리 흑백 필름이 들어있다. 40여분간 학교를 다니며 촬영을 마쳤다. 이번 워크숍에서 일회용 흑백필름 카메라를 사용한 이유는 쉽고 빠른 시간에 현상 가능하기 때문이다.



모두 촬영된 필름은 암백 안에서 현상 탱크로 감아 넣는다. 이 과정에서 빛이 들어가지 않도록 주의 한다.



현상 탱크에 필름을 넣고, 현상 약품 준비를 한다. 현상 과정은 2조로 나누어 진행 한다. 필름 현상 순서는 현상, 정착, 수세의 순서로 진행되었다.



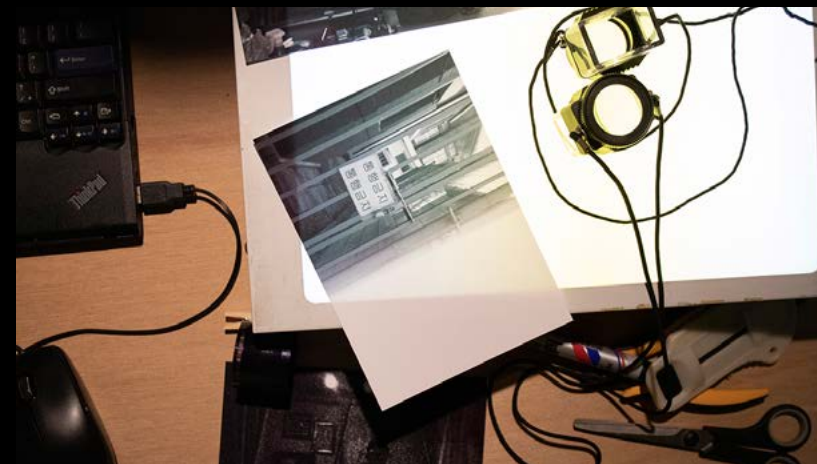
필름 현상 과정에는 약품이 필름 면을 골고루 적실 수 있도록 일정시간 교반을 해주어야 한다.이 과정은 워크숍에 참여한 친구들이 모두 경험 해볼 수 있도록 파트별로 나누어 진행되었다.



일련의 과정을 통해 현상된 필름은 건조기 앞에 매달아 건조 시켜준다. 물기가 완전히 없어질때 까지 기다린다.



라이트박스 위에서 각자가 찍은 사진들을 확인하고 출력할 이미지를 선택한다.



선택된 이미지들은 필름 스캐너를 이용하여 스캔한다. 스캔된 이미지를 모니터로 확인후 디지털 프린터로 출력한다. 출력된 사진들과 현상된 필름들은 디지털 사진관에 설치하고 각자의 사진들에 대한 이야기와 워크숍의 소감을 나누후 워크숍은 종료된다.

## 〈콜렉티브 - 7〉

≫ 이조흠

이조흠 작가는 개인, 사회 그리고 관계에 대하여 지속적인 작업을 해오고 있다. 〈콜렉티브 - 7〉 설치작업은 빛에 반응하는 장난감을 조명과 함께 설치하여 사회와 개인의 모습을 조명하는 작업이다. 〈사회적 교차지점〉은 설치 오브제인 장난감을 해킹하여 개개인의 재해석을 거친 후, 큰 집단인 설치작업 속에 다시 설치, 재해석 하는 워크숍이다. 장난감은 빛 에너지로 자성을 일으키고 그 자성이 추를 밀어내면서 위치 에너지를 발생시켜 움직임을 만들어낸다. 이 움직임은 아주 작은 소리를 발생시키고 그 작은 소리는 많은 개체수로 인해 우리가 인지할 수 있을만한 소리로 바뀐다. 참여자는 자신이 해킹하는 개체를 시작으로 개인의 정체성을 시각화하고, 그것을 다시 집단 안에 설치함으로 우리가 사회를 이뤄가는 방식을 체험하고, 시각화해보는 경험을 하게 된다. 더불어 그 안에 우리가 가지는 교집합은 무엇인지, 여집합은 무엇인지 설치의 변주로 실행해 볼 수 있다.







# 5 WORK SHOP :



## 사회적 교차지점

### 워크숍 설명

장난감은 전시장안에 빛 에너지를 태양열 패널로 받아들여, 코일에 자성을 발생시키고 장난감 머리에 붙어있는 자석을 밀어내게 된다. 중력에 의해 위치에너지로 바뀌며 장난감은 운동을 한다. 이런 원리가 하나의 장난감에서 이루어지게 되며, 그 작은 단위가 모여 전체 설치작업을 이루게 된다. 아이들은 현재 꿈꾸고 있는 미래를 리스트업 한다. 그리고 그 리스트 중에 장난감에 투영할 3가지의 직업을 선택하고 드로잉 도구로 장난감을 꾸며나간다. 소우주인 자신의 꿈을 투영해보고, 그것을 다시 큰 집단 속에 배치 해봄으로, 집단으로 관계되어 있음을 워크숍을 통해 느껴보려 한다. 기존의 작업은 아이들의 워크숍을 통해 한번 변화 하게 되며, 아이들 또한 작업에 참여하고 일부가 된다.

### 워크숍 재료

- 작가 준비: 작업용 장난감, 판넬, 물감
- 미술관 준비: 드로잉 도구
- 설치용 장난감, 물감, 드로잉 도구

### 기술지원

특별한 기술지원은 필요하지 않다, 장난감의 작동 원리를 파악하기 위해 장난감을 분해하고 다시 조립하는 과정이 필요하다. 마음껏 분해하는 놀이 과정을 통해 빛 에너지와 자석, 그리고 위치에너지의 구조를 눈으로 파악해보고, 다시 조립함으로 워크숍 결과물 제작에 흥미를 가지고 접근할 수 있도록 한다.



작가의 기존작업을 함께 보며 현재 전시된 작업의 이야기를 소개한다. 많은 수의 설치작업이 사회를 이루는 수많은 사람들 이라는 의미를 함께 상기하며, 워크샵 과정을 시작한다.



장난감의 기본 작동원리를 설명한 후, 수많은 모양의 장난감을 분리하고 뜯어내며, 작동원리에 대해 이해한다. 보통 조심스럽게 분해하라고 하지만 부서져도 괜찮으니 마음껏 분해하라고 해서 아이들이 좀더 흥미롭게 장난감을 만져보고 깊숙이 워크샵에 진입하는 느낌이였다.



분해한 장난감 더미 속에서 다른 색깔 다른 모양을 조립해보며 새로운 형태로 재조합한다. 그리고 작동하는지 빛에 비추어 보는 놀이를 통해 쉽게 빛에너지와 위치에너지를 확인해본다.



종이 위에 자신이 꿈꾸는 직업을 리스트 업한다. 9가지를 적으라고 했을 때 너무 많다거나, 꿈꾸는 직업이 없다고 투정을 부렸지만, 금새 9가지의 직업군을 써내려 갔다. 시대의 변화가 빠른 만큼 새로운 직업군들이 많았다.



자신의 리스트를 이미지화 시켜본다. 직업의 특징을 미리 종이에 특징화해 본다. 그리고 미리 준비해둔 흰색 장난감에 자신이 생각하는, 꿈꾸는 직업을 그려본다. 이 작업은 직업이라는 개체화된 이미지를 구현하면서 사회 구조 속에 존재하는 개개인의 이미지를 바라보는 아이들의 시선을 느낄수 있었다.



자신이 작업한 개체들을 큰 무리 속, 사회속에 위치시켜 본다. 어떤 아이들은 중앙에 어떤 아이들은 바깥부분에 위치시켰다. 배치하고 번덕을 부리는 아이들도 있었다. 작은 장난감에 집중하던 자신의 시야가 넓게 펼쳐지고, 개체와 집합체 사이에서 흥미를 느꼈으면 했다



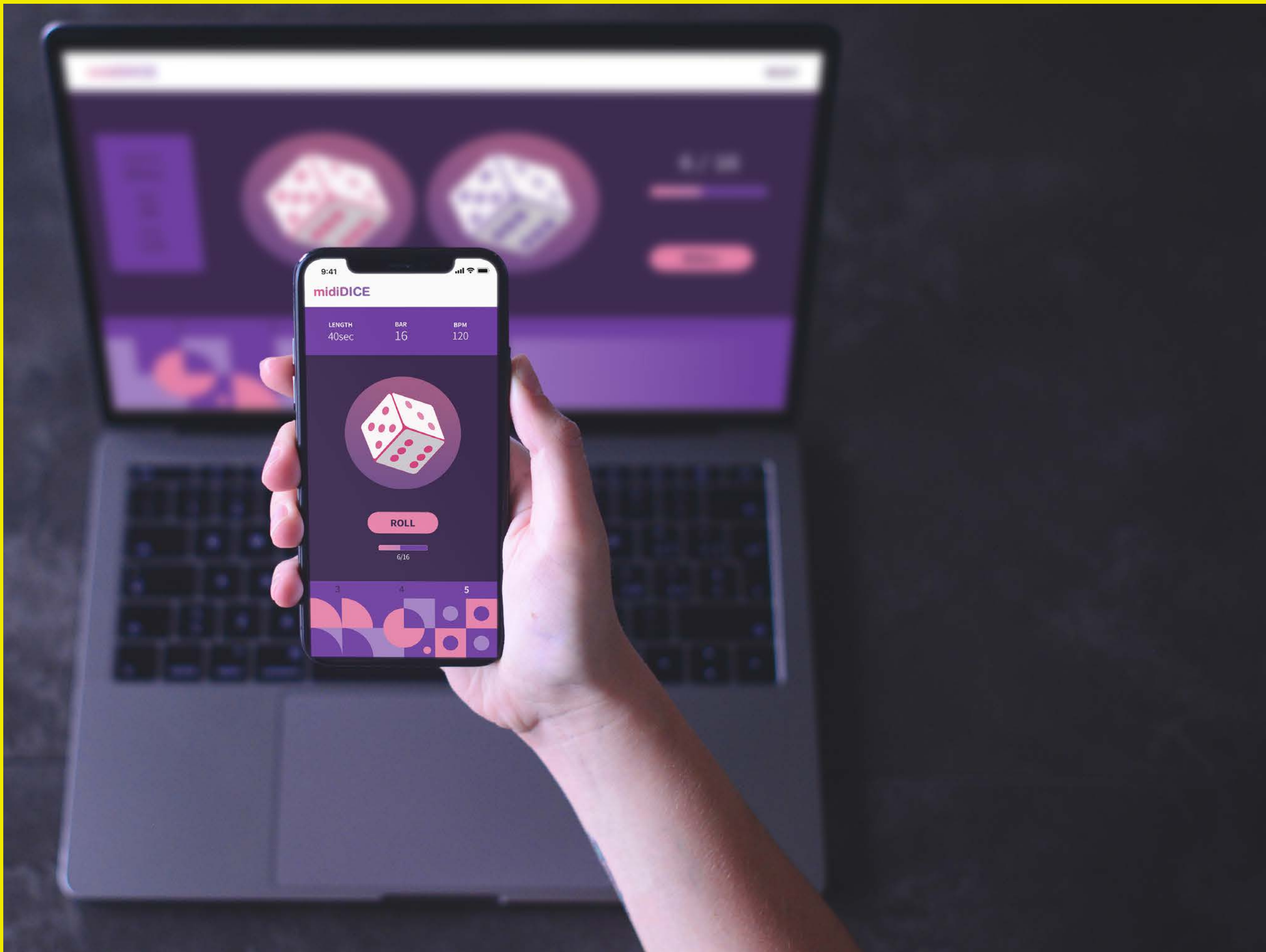
자신이 만든 장난감이 전체 구조 속에 속해 있는 모습을 감상하며 워크숍을 마무리 했다. 빛의 강약이 센서에 의해 변화하고, 그 변화에 따라 개체가 혹은 집단이 변화하는 전체적인 모습을 감상하였다. 기존의 작업이 아이들의 손길에 의해 변화하였다.



## 주사위로 음악 만들기

»» 미디다이스 (midiDICE)

midiDICE(미디다이스)는 '뭐라도 재미있는 것을 만들어 보자'라는 모토 아래 결성된 IT 베이스의 미디어 프로젝트팀이다. 주로 게임, 인공지능, 웹 등의 매체에서 생성 음악과 비주얼을 통해 창작자-감상자 간의 벽을 허무는 작업을 진행해왔다. <주사위로 음악 만들기>에서는 주사위를 굴러 나만의 작은 음악 조각을 만들고, 이를 작은 패턴 그림으로 만드는 것을 목표로 한다. 내가 만든 음악 조각은 집에 가져갈 수도 있고, 다른 사람들의 음악 조각과 이어붙여 하나의 곡을 만들어 볼 수도 있다. 여러 사람들이 함께 음악을 만들어가는 과정을 덧붙여나가게 되고, 워크숍이 끝날 땐 하나로 조합된 곡과 이미지가 만들어진다. 이를 통해 놀이와 집단 상호작용의 과정이 창작으로 이어질 수 있다는 것을 보여주고자 한다.



〈Road Test, Hiking Test〉는 두 가지 주어진 상황에서 무용수의 뇌가 어떻게 반응하는지 살펴보는 워크숍이다. 첫 번째 상황인 〈Road Test〉에서는 무용수가 EEG(뇌파 측정 기계)를 착용하고, 주어진 조건에 맞추어 즉흥적으로 몸을 표현한다. 첫 번째 상황이 이루어지는 장소는 토탈미술관 지하 3 전시장이다. 전시장 바닥에 도로 교통 선들이 있고, 무용수와 참여 관객은 자신이 도로에 있다고 생각하고 일반 도로교통법에 따라 주어진 목적지를 향해 움직이게 된다. 예를 들어, “노란 선은 건널 수 없으며, 우측통행이고, 교차로에선 일시 정지를 한다. 그리고 주변 상황을 살핀 후 움직인다. 도로 중간에 통행 금지 구역이 있으므로, 그 부분을 피해 다닌다.” 무용수의 움직임은 위와 같은 규율에 의해 제한된다. 무용수가 움직이는 동안 그들의 뇌파가 기록되며, 전시장 내 프로젝터 또는 모니터를 통해 동시에 상영된다.

〈Hiking Test〉는 평창동 소재의 형제봉 등산로이다. 특별한 규율 없이 등산로를 따라가게 된다. 등산길 중간 나무, 꽃, 풀의 향을 맡으며, 무용수는 자연에서 느껴지는 감정을 몸으로 표현하며 목적지로 향하게 된다. 무용수가 움직임과 함께 향을 맡는 동안 그들의 뇌파가 기록된다. 모든 과정은 영상으로 기록 및 편집된다.

## Road Test, Hiking Test

》 이재욱

7





〈Hiking Test〉  
싱글채널 비디오, 퍼포먼스 (두 명의 안무가와 참여자들), 7min 40sec, 2019



〈Road Test〉  
싱글채널 비디오, 퍼포먼스 (두 명의 안무가와 참여자들), 7min 40sec, 2019

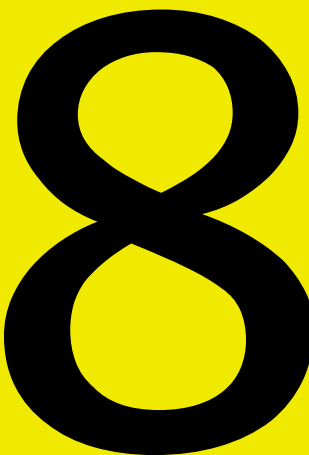


최영준의 작품은 주로 사운드와 연관이 있고, 컴퓨터 프로그래밍을 기반으로 한 설치 연주, 설치, 미디어 퍼포먼스에 이르기까지 다양한 장르를 넘나들며 활동 중이다. <DIG IT>은 로봇 장단, 로봇 악기를 만드는 워크숍이다. 컴퓨터 파워의 팬, 고장 난 전동 칫솔, 진공청소기 등 모터와 전자부품을 추출할 수 있는 폐품과 폐각목, PET 병, 사용하지 않는 CD 등을 활용하여 다양한 사운드를 만들어 내는 오토마타 형식의 로봇 악기를 만들어 낸다. 워크숍 후에 전시회에서는 관객 참여형, 집단 사운드 클라우드 작곡을 하게 된다.

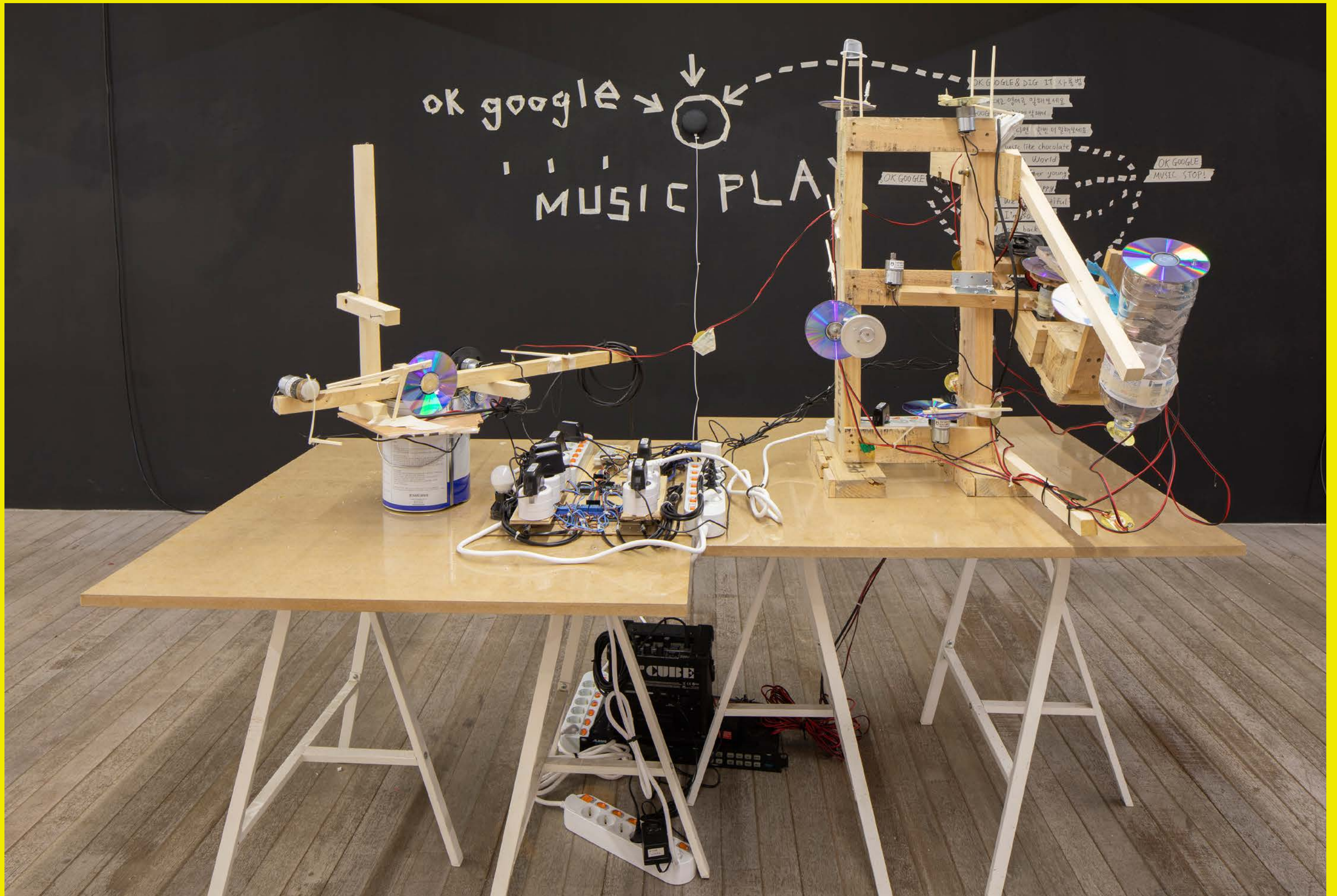
박진현은 최영준과 함께 전자장구, 전자해금, 전자 가야금, 아이폰 가야금 등의 음악, 미술, 기술의 경계를 넘나드는 작업을 하고 있다. 사물인터넷, 인공지능 스피커 (앱)을 쉽게 활용할 수 있는 다양한 활용에 대해 연구하고 있으며, 이번 워크숍에서 최영준과 함께 포스트 아두이노 시대에 일반인들도 함께 활용할 수 있는 기술, 표현, 인터페이스에 대해 워크숍을 통해 그간 연구해온 내용을 공유하고자 한다. <OK Google 인공지능 라이프>는 구글인공지능스피커를 IoT 보드에 연결하여 음성으로 전시를 제어할 수 있는 워크숍이다. 설치된 인공지능 스피커에 “OK Google\_\_\_\_\_” 이란 명령어를 말하면 최영준 작가의 설치 작업에 연동하여 전시품이 움직이는 형태로 구성된다. 워크숍에서는 참가자들이 원하는 단어를 콘셉트에 맞게 설정할 수 있다.

## OK Google 인공지능 라이프 DIG IT

>> 최영준X박진현









## 귀를 기울이면

---

» 전석환

전석환은 전자기기 기반의 기술을 매체로 활용하는 작가이다. 관객에게 접근하기 위한 매개으로써 비디오와 사운드뿐만 아니라 컴퓨터 프로그래밍, 피지컬 컴퓨팅 같은 기술을 사용하고, 다양한 예술적 경험이 가능하도록 창작한다. <귀를 기울이면>은 일상에서 접하는 대화, 음악, 각종 소리 등을 녹음하여 그것을 다시 작은 소리 장치를 만들고 귀를 기울여 듣는 행위이다. 이 워크숍에서는 스마트폰이나 녹음기를 가지고 주변을 배회하며 소리를 수집하고 소리가 나는 장치 (스피커)의 원리를 가지고 각자의 소리 장치를 만들어 본다. 일상의 소리를 각자의 소리 장치를 통해 귀를 기울여 들어보면서 새로운 청각적 체험을 해볼 수 있다.







인쇄가 손쉽고 보편화된 지금 왜 아날로그 인쇄일까?  
아날로그 인쇄는 과정이 번거롭고, 기다림과 노동  
이 함께 수반된다. 한 번쯤 넘치는 인쇄물에 피곤을  
느끼신 분이라면 빠름보다는 느낌, 정확함보다는  
감성을 담은 인쇄물을 이번 워크숍을 통해 만나볼  
수 있다. <DIY 무빙인쇄소>에서는 편리함으로 무장  
된 디지털 인쇄 속에서 아날로그의 인쇄의 틈새 매  
력을 발견하고 인쇄에 대한 생각의 전환을 공유하  
고자 한다. 본 워크숍은 여러가지 아날로그의 인쇄  
방법 중 첫 번째로 실크스크린을 진행한다. 실크스  
크린 장비의 간편화를 위한 고민을 함께 공유하고,  
각자의 실크인쇄 툴박스를 제작한다. 아날로그 인  
쇄를 위한 탐색을 AZ까지 차근차근 함께한다. 느낌  
속에서 인쇄의 의미와 새로운 가능성을 묻는 탐색  
의 시간이기도 하다.

## DIY 무빙인쇄소

>> 이주은

# 10



## 식물신디사이저 + LED연주

---

» 김동현

김동현은 인간의 의식과 행동이 자연과 사회 전체 시스템과 공생하는 현상을 움직이는 설치 작품으로 표현하고 있다. <식물 신디사이저+LED연주>는 작가가 설계한 수경재배 화분에 자신의 식물을 심어 볼 수 있고, 손의 터치와 물의 전극을 이용하여 음악을 연주할 수 있다. 더불어 워크숍에서는 식물을 위한 연주기기의 기판을 조립, 코딩을 입력하는 과정을 통해 제작 과정을 배울 수 있다. 각자의 코딩을 통해 명령어들을 전달하고 식물 신디사이저를 창의적으로 제작, 그리고 연주하는 시간을 갖는다. 음악이 연주될 때마다 LED 조명이 함께 움직이며 음악에 맞추어 춤을 추듯이 켜지게 된다.

11





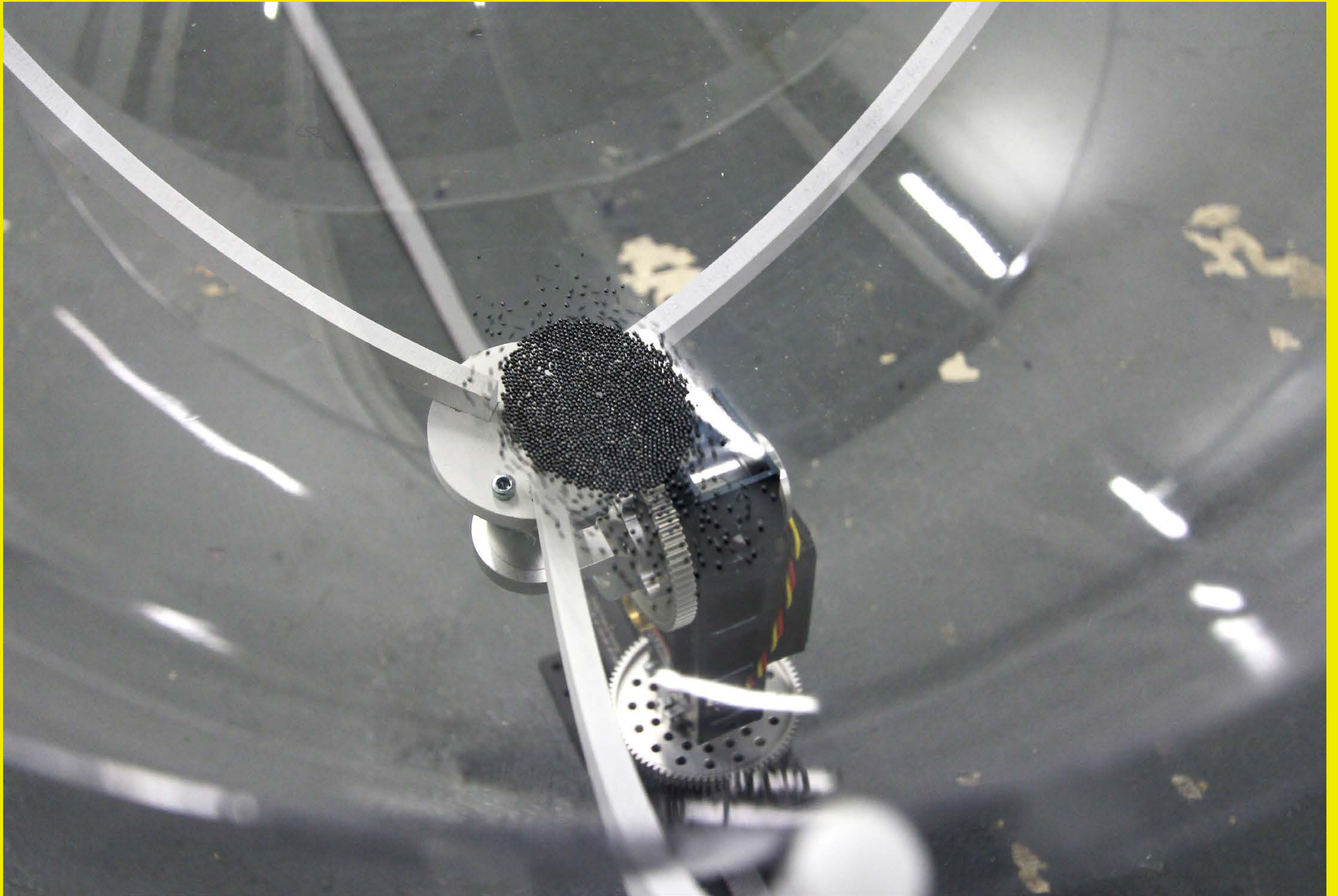


## 에브리데이 사운드 오브젝츠

---

» 옹 키앙 핑

싱가포르 작가인 옹 키앙 핑은 자연의 사운드를 기계를 통해 다시 재생산, 시공간의 변화와 관객들의 체험, 사유를 통해 감각을 공유한다. <에브리데이 사운드 오브젝츠>에서는 가구, 집안의 다양한 사물들과 같은 주변의 매일 이용하는 물건들을 이용하여 사운드 물체를 만들어내게 된다. 각각 만들어진 개별 사운드 물체는 MCU NODE라는 와이파이 기반의 마이크로 컨트롤러 (하드웨어)를 이용하여 네트워크로 연결되어 있다. 워크숍을 통해 만든 작곡 및 사운드 풍경을 함께 연출하고 있다.



독일 작가인 안드레아 슈레겔은 도시를 둘러싼 개인, 사회에 관심을 가지고 리서치를 기반으로 한 오브젝트들을 제작하는 작업을 진행하고 있다. 그의 프로젝트 작업들은 다양한 참여자들 협력에 기반한 워크숍, 퍼포먼스, 설치 등으로 이뤄진다. <Moving Lights>에서는 LED조명을 이용하는 작업을 소개한다. 워크숍을 통해 마이크로 컨트롤러와 컴퓨터를 사용하여 조명을 연결하고 움직이는 방법을 배우게 된다. 이러한 과정을 오픈소스에 기반한 프로그래밍 작업, 그리고 관객과의 인터랙션, 네트워크 프로세스를 통해 완성된다. 워크숍이 끝나면 참가자 그룹들은 코드, 빛 그리고, 나무구조로 만들어진 장소 특정한 작품을 완성한다.

## Moving lights

>> 안드레아 슈레겔

13





# Auditory Recognition

## 해석된 탈

» 해미 클레멘세비츠

14

프랑스 작가인 해미 클레멘세비츠는 소리에 초점을 두고 이를 주된 재료로 사용하며, 전시에서부터 라이브 퍼포먼스에 이르기까지 다양한 형태로 표현되는 작업을 통해 여러 요소들과 표현 방식들의 결합을 중심으로 연구와 실험을 지속하고 있다. 그의 워크숍 *〈Auditory Recognition〉*는 간단하지만 다른 관여도의 레벨을 가진 각기 다른 타입의 유형의 물건들을 사용하여 사운드(소리)와 시각적인 신호의 일치에 관한 아이디어와 개념을 자극하는 활동으로 이루어져 있다. 전통적인 한국의 탈을 이용한 ‘목소리’라는 청각적 신호와 그것을 해석하는 다양한 견해들, 혹은 일상의 물건들을 가지고 소리를 수집, 보는 대상과 말하는 대상, 그리고 해석의 다양함을 토론하게 된다.

*〈해석된 탈〉* 퍼포먼스는 탈이 가지고 있는 청각적 잠재력을 목소리로 표현하고 해석하는 것이다. 관객 몇 분의 참여로 탈을 보면서 얼굴에서 어떤 소리가 나올지 상상하고 목소리를 라이브로 녹음하고 루프를 만든다. 관객 한 명 한 명의 목소리로 음악을 만든다. 퍼포먼스로 시각(탈)과 청각(목소리)의 대응 관계를 나타내는 과정을 만드는 것이다.













전시전경, 무등갤러리, 2020

## A.I. 632 Design Around Table

기간. 2020. 1. 13 - 2. 12

오프닝. 2020. 1. 13 오후 6시

주최. 한국문화예술회관 연합회

주관. 광주광역시 동구(미로센터), 토탈미술관, 광주광역시동구문화원

후원. 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 국토교통부, 광주광역시

협력. 국립아시아문화전당, 아시아문화원

장소. 무등갤러리

큐레이터. 신보슬, 이승아

협력 큐레이터. 노세환

코디네이터. 이하은

인턴. 한수진, 김경민

참여작가.

김동현, 김해인, 미디다이스, 안드레아 슈레겔, 웅 키앙 팡, 이재욱, 이조흠,

이주은, 전석환, 진시영, 최병석, 최영준X박진현, 해미 클레멘세비츠, 홍범

보조강사. 강륜희, 선희라, 임새롬

도슨트. 김선중, 김반석

장비대여. 박근수(미지아트)

촬영. 워맨즈(WARMHANDS)

공간디자인. 아터테인

디자인. 발해그래픽스

인쇄. 미래인쇄

토탈미술관

관장. 노준의

큐레이터. 신보슬

객원 큐레이터. 이승아

코디네이터. 이하은

발행일. 2020. 2. 15.

「미술창작 전시공간 활성화 지원 사업」은 수도권에 집중된 전시프로그램을 지역으로 확산하여 지역 유희 전시공간의 가동률을 높이고, 지역민의 전시관람 기회를 통해 시각예술분야의 문화 향유 기회를 확대하고자 합니다. 광주광역시동구 <A.I.632 Design Around Table>은 「2019년 미술창작 전시공간 활성화 지원 사업」의 일환으로 국민체육진흥기금을 지원 받아 진행됩니다.



