

**Unfold X 2021**

**DIGITAL  
STORY-  
TELLERS**

# Unfold X 2021 - DIGITAL STORYTELLERS



## Unfold X 2021 - DIGITAL STORYTELLERS

2021. 11. 15.-11. 28.

동대문디자인플라자 디자인뮤지엄

경계 없는 예술의 영역을 확장하는 서울문화재단의 대표 융합예술 창제작 지원사업 ‘언폴드 엑스’가 2021년 〈디지털 스토리텔러스(Digital Storytellers)〉 전시를 개최하게 되었습니다.

창제작 공모 선정 작품 및 해외 초청 작품을 선보이는 이번 〈디지털 스토리텔러스〉는 융합예술 지원 전문기관인 아시아문화전당, 파라다이스문화재단과 더불어 엘지 유플러스의 참여로 더욱 뜻깊은 의미를 갖게 되었습니다.

4차 산업혁명 시대에 걸맞게 이번 전시는 기술을 기반으로 한 현대 융합예술 생생한 내용과 형식적 실험을 보여주고 있습니다.

서울문화재단은 지속가능한 융합예술 플랫폼의 역할을 수행함으로써 융합예술 창제작 활성화에 일조하도록 노력하겠습니다. 감사합니다.

서울문화재단 대표 이창기





# 디지털 스토리텔러스

최진희  
예술감독

지난 10년간 서울문화재단은 기술 기반의 예술을 지원하는 ‘다빈치 크리에이티브’를 운영해 왔다. 2020년에 이 지원사업을 융합예술플랫폼으로 확장·개편하면서 이름을 언폴드엑스로 바꾸었다. 작년에 언폴드엑스 전시가 지난 10년의 융합예술지원사업의 성과를 회고하는 전시를 했다면 올해는 언폴드엑스라는 새로운 이름으로 전시를 꾸리는 첫해라는 점에서 더 의미가 있다. 일반적으로 기업사업에서는 공모를 통해 작가를 선정하고 11월에 작가들의 작품 발표전을 해왔다. 올해의 경우에는 DDP 동대문 디자인 박물관이라는 장소에서 전시를 하게 되어 예년보다 더 큰 행사를 준비할 수 있게 되었다.



올해 DDP에서의 전시행사의 경우 서울문화재단의 단독행사가 확장되어 지난해 융합예술지원 사업기간들 간의 합의되었던 “지원사업 기간관의 협업의 중요성”이라는 담론이 처음으로 실현되는 뜻깊은 기회를 마련하였다는 점이다. 올해는 문화체육관광부 국립아시아문화전당과 파라다이스 문화재단이 함께 참여하며 그간의 한국의 주요 융합예술 지원사업 기관들의 성과를 공유한다.

또한 이러한 특별한 프로젝트 진행에 큰 힘을 보태줄 두 가지가 더 준비되었는데, 그것은 바로 기술과 예술의 융합예술 지원사업이다. 앞으로 사업이 이상적

으로 진행되려면 창제작 프로젝트들에 필요한 연관기술 산업들과의 협업과 이에 대한 지원이 필요하다. 이를 위해 올해는 첨단 XR기술을 보유하고 있는 LG유플러스의 XR팀을 초청하게 되었다. 아울러 글로벌 시대에 이러한 기술과 예술의 융합을 진향하는 융합예술지원 사업이 국제적으로 확장되고 사업 간 교류가 활발해지도록 기술 기반의 예술활동을 해 오고 있는 국제적 인지도가 있는 정상급 해외작가 3인(팀)을 초청하게 되었다. 해외작가들의 굵직한 성과를 직접 눈으로 보고 몸으로 체험하는 기회는 일반 관람객들뿐

만 아니라 현재와 미래의 아트 앤 테크놀로지 융복합 예술작업에 관심 있는 작가들과 지원사업 전문가들에게 배움과 교류의 기회가 될 것이다.

올해 서울문화재단에서 선정한 작가 6명(김나희, 김민아, 모나드, 서울오픈미디어, 언메이크랩, 유화수)의 작품을 중심으로 이번 전시 작품들은 〈Digital Storytellers/디지털시대의 이야기꾼들〉이라는 전시 제목과 같이 현재 기술혁명시대의 문제 의식들을 기반으로 한 실험적 소통이라는 측면에서 분석될 수 있을 것으로 보인다. 따라서 이번 전시는 작가들이 전달하고자 하는 다양한 이야기들을 탐색하는 경험을 해 볼 수 있도록 구성하였다.

우연의 일치인지 올해의 선정 작가들의 작업들이 형식적이거나 시각적 웅장함(Formal and Visual Spectacle)이나 디지털 관련 여러 가지 기술매체들을 활용한 감각적이고 지각적 경험(Sensual and Perceptual Experience)의 유희성에 초점을 맞추고 있기보다는, 현재 활용 가능한 기술들의 힘을 빌려 작가 자신이 전달하고자 하는 특정 주제와 문제의식을 어떻게 실험적으로 이야기할 수 있는가에 초점을 두고 있다. 최근 새롭게 개발되어 생활에 도입되기 시작한 기술들이 그동안 축적된 경험이나 이해 방식을 어떻게 흔들고 변화시켜 나갈지에 대한 질문을 제시하고, 기술들을 상업적이거나 실용적 측면의 기능이 아니라 순수하게 실험적으로 결과를 도출하는 데 관심을 집중하고 있으며, 그 과정에서 예측할 수 없는 결과물을 만들어낸다는 점에서 이번 작가들이 창제작물은 예술적 활동의 결과물로 인식된다.

서울문화재단에서 선정한 올해의 작가들과 함께 〈디지털 스토리텔러스〉라는 전시의 내용을 풍성하게 할 수 있는 참여작가(팀)로 국립아시아문화전당에서 입육위 작가(홍콩), 파라다이스 문화재단에서는 권하운 작가를 초청하였다. 이는 작년 기술 기반 예술지원사업을 수행한 기관들 간의 협업의 중요성을 실천하는 의미이다. 또한 디지털아트의 귀감이 될 수 있는 해외작가들, 유니버설 에브리핑(영국), 로랑그라스(프랑스), 다츠오 미와지마(일본) 작가들을 초청하였다. 마지막으로 기술 관련 기업들의 참여를 독려하기 위해 XR기술팀을 운영하고 있는 LG유플러스를 초청하였다.

이들 참여자들의 작품들을 크게 3가지 주제로 구분하여 정리해 보면,

I. 환경에 관한 실험적 성찰(김민아, 로랑그라스, 모나드,

권하운, AT랩)

II. 관계 맺음에 관한 이데올로기적 관점 고찰(김나희, 입육위, 유화수, 유니버설 에브리핑)

III. 현재와 미래세계의 종교나 신화, 믿음체계에 관한 질문들(다츠오 미와지마, 서울오픈미디어, 언메이크랩)이며, 이번 전시에서는 이 이야기들을 풀어놓은 방식으로 구성하였다.

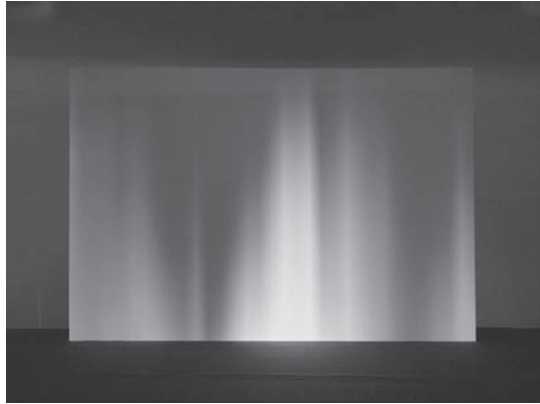
## I. 환경에 관한 실험적 성찰

여기에서의 환경은 물리적 환경과 최근 XR(Extended Reality) 기술의 발전으로 확장된 환경(메타버스, 가상현실, 증강현실)을 모두 포함한다. 우리가 경험하고 있는 세계와 관련된 주제에 대하여 작업을 풀어낸 작품을 모아보았다.



김민아 작가의 경우 현재 우리를 둘러싼 기술 환경들이 전선들에 기반해서 작동하고 있다는 사실에 주목한다. 하지만 그러한 엄청난 전선들을 우리는 “Noise”로 개념화한다. 그 자명한 존재감에도 불구하고 거의 인식하지 않은 상황에 문제 의식을 갖고, 실제 전선들의 존재와 전선의 작동으로 영향을 받는 우리의 환경, 인간, 동물의 생태계 등에 대한 관심을 상기시키고자 여러 가지 관련 이미지들을 영상 작업으로 보여주고 있다. 전선 없는 세계로 변화하고 있는 발전과정의 여정에서 미래 세계를 미리 경험하듯 고고학적 유물이 된 다양한 기능과 형태의 전선들을 보여주며, 우리의 디지털 환경의 기반을 이루는 전선 세계의 이야기를 해 준다.

로랑 그라스(Laurent Grasso)의 ‘태양풍(Solar Wind)’ 프로젝트는 태양의 표면에서 일어나는 기상학적 움직임들을 색상을 입힌 빛의 파동 형태로 시각화하여 실시간으로 보여준다.



처리된 데이터는 유럽우주기구 (ESA), 미 항공우주국 (NASA), 태양관측위성 (Solar Dynamics Observatory), 파리제11대학에서 수집하였다. 작가는 이 작품을 통해 관객으로 하여금 태양폭풍이 지구에 영향을 항시적으로 미칠 뿐 아니라 실제로 어마어마한 정전사태를 일으킬 수 있는 위험이 있다는 불안한 사실을 상기시킨다. 실시간 데이터의 시각화로 움직이는 거대한 영상은 매순간 존재하고 움직이고 있는 태양풍의 실존을 시각적으로 실시간으로 생생하게 경험하게 한다. 방대한 과학적 데이터 자료들을 시각화한 이 작품은 그의 프로젝트가 관찰과 기록의 과학적 프로젝트를 넘어서 예술 작품화에 성공하였다는 데 의의가 있다. 이번 작업은 관객들에게 디지털 미학에서 중요한 경험을 하게 하며, 거대한 크기의 움직이는 화면 앞에서의 압도적인 시각적 경험이 디지털 숭고미(Sublime) 라는 새로운 차원의 미학적 경험을 가능하게 한다.



모나드 팀의 작업은 새롭게 부상하고 경험되고 있는 가상현실의 환경에 관한 질문들을 관객들이 직접 경험하면서 생각해 보도록 유도한다. 작가가 만들어낸 작업 속으로 들어가 물리적 환경에서의 신체 경험과 가상현실에서 자신과 여러 아바타들과이 동행하는 경험을 하는 등 동시에 두 가지 신체 경험과 환경을 체험하는 기회를 갖게 된다. 가상현실 속에서 확장되는 신체 경험은 새로운 환경에 노출되면서 새로운 경험으로 변화하고, 이는 변화해 가는 인간의 인지적, 감각적 담론을 위한 경험 축적의 시작이 될 것이다. XR (가상현실 VR) 기술의 예술적 탐색, 인공지능 프로그램의 사용, 브이로그 데이터의 시각적 탐색을 바탕으로 가상현실 속에서 우리들의 움직임들이 기록되어 실제 세계의 궤적을 확인하며 경험되는 두 세계의 시각적 전환 현상들은 우리의 생각과 예측 이상의 우연과 왜곡을 이끌어내고, 이 과정에서 새롭게 펼쳐지는 흥미로운 이미지와 경험 세계들의 만남을 유도해 준다.

이번 파라다이스 문화재단의 참가 작품은 권하운 작가의 〈Peach Garden〉 2019년 작품이다. 이 작품은 작가가 가장 중요하게 여기는 주제의식인 시간과 기억, 이러한 경험에 관한 여정의 체험이다. 조선 초기 화가 안견의 '몽유도원도'에서 영감을 얻은 것으로 여러 명의 관객이 동시에 VR 헤드셋을 착용하고 작품 속의 세계를 자유롭게 거닐 수 있는 아름답고 몽환적 공간이 제공된다. 설명이나 목적 없이 몸의 감각에 의존하며 새로운 공간을 거닐 수 있다. 발길 닿는 대로 공간 속을 다니다가 우연히 새로운 세계를 만나게

되는데 관객들은 물리적으로는 같은 공간을 공유하지만 VR 속에서는 각기 완전히 다른 세계 속의 여행을 하게 된다. 시각적 요소와 사운드가 서로 얹혀 관객은 시간이 정지된 듯 VR 정원 속에서 시적인 경험을 할 수 있다. 천천히 걷는 시간은 사람에게 자아 성찰의 좋은 기회가 된다. 한 걸음 한 걸음 조심스럽게 내딛는 걸음을 통해 그 순간 내가 존재하고 있음을 조금은 더 생생하게 느끼는 시간이 될 수 있을 것이다. 이 작품은 모든 인터랙티브 아트가 그렇듯 눈앞에 보이고 들리는 모든 것이 관객과 직접 연관이 되어있고 관객의 움직임 자체가 작품의 한 부분이 되므로 무엇보다 관객에 의해 존재하고 완성된다.

모나드와 권하운 작가의 가상현실의 체험과 더불어 LG유플러스의 XR팀이 준비한 2가지 메타버스 세계를 통해 관객들은 새로운 환경을 경험하게 될 것이다. LG유플러스의 XR팀은 실감형 콘텐츠인 AR/VR의 3D 몰입형 콘텐츠 (Immersive contents) 개발과 유통에 앞장서 왔으며, 글로벌 통신 시장을 선도하고 있는 기업으로서 이번 서울문화재단의 융복합예술지원사업 행사의 기업관에서 두 가지 관련기술들의 콘텐츠를 선보일 예정이다. 우선 전시장 입구에 마련된 기술시현 체험관에서는 다양한 콘텐츠의 VR과 AR체험이 제공된다. 전시장 내의 기업관에서는 “국내 최초 체험형 메타버스 공연” 〈허수아비 H〉가 LG유플러스관의 초청작으로 공연될 예정이다. 이 작품은 현재 LG유플러스의 XR팀과 다수의 XR 콘텐츠들을 함께 제작 협업 중인 한국예술종합학교 융합예술센터 아트애펙트놀로지(AT)랩 소장 이승무 교수 팀의 창작작물이다. 메타버스라는 새로운 예술창제작의 새로운 장이 어떻게 실제 작품으로 구현되고 관객에게 체험되는지를 알 수 있는 의미 있는 기회로서, 최근에 기술발전이 가속화되고 있는 분야인 가상현실, 햅틱, 볼류메트릭 캡처, 메타버스 플랫폼의 기술과 연극과 게임을 접목시킨 오프라인 실감미디어 융복합 콘텐츠이다. 허수아비H 작품은 메타버스공연이라는 개념 안에서 가상현실 속에서 체험자만을 위한 공연을 만끽할 수 있는데 공연의 체험자는 촉각, 후각등 다양한 감각을 동원한 4D형 체험공연을 하게 된다. 또한 전 세계 유저와 연기자도 동시 접속하여 가상현실 내에서 공연을 함께 만들어 가는 실감미디어 공연이다. 로케이션형 실감미디어 공연 〈허수아비〉를 장소의 제한이 없는 비대면 원격 메타버스 공연으로 재창조하여 멀리 있는 제주도 혹은 해외에 있는 친구와 함께 가상세계를 함께 유영하며 공연을 즐길 수 있다.

## II. 관계맺음에 관한 이데올로기적 관점에 관한 고찰



김나희 작가는 비현연적 미래의 대안가족에 관한 담론과 현재의 여성향 인공지능/로봇의 현상들을 비판적으로 고찰하고 있다. 현대사회에서는 가족관계 밖에서 친밀감과 연대감을 느끼는 존재를 찾는다는 현실에 주목하고, 대안 가족에 관한 모색의 과정을 여성향 사이보그의 여정으로 제시하여 예전의 가족관계에 관련한 믿음체계를 회의적으로 보여주고, 관객이 함께 생각할 기회를 갖게 한다. 특히 이과정의 주인공으로 등장하는 여성향 사이보그들을 통해서 지금까지 제작된 인공지능로봇의 심각한 여성향 현실을 제시하고, 그 사회의 성적관계에서 파생하는 문제들을 고스란히 투영하여 이에 대한 경각심도 불러일으킨다.

이번에 국립아시아문화전당 참가작으로 선보이는 입육위 (IP Yuk-Yiu)의 작업은 왼쪽과 오른쪽이 무엇인지 얼마만큼 또 어떠한 인지시스템으로 기억해내고 있는지를 실험하고 보여주는 비디오게임이다. 단순한 비디오 게임으로 보이지만 이 작품은 현재 첨예한 정치적 갈등을 겪고 있는 홍콩에 대해 홍콩 국적의 작가가 진지한 질문을 던지기 위한 장치이다. 파트1은 방향을 물어보는 단순한 차원을 넘어 점차 정치성을 가진 키워드, 보이는 것과 보이지 않는 것의 질문에 이르기까지 점점 단기 기억력과 순간 판단력의 한계를 실험하며 진행된다. 파트2는 100개의 추상적이고 정치적인 키워드를 무작위로 왼쪽인지 오른쪽인지 묻는다. 누적된 투표 결과에 따라 시시때때로 좌우가 바뀌는데, 이는 한쪽만을 선택할 것을 강요하는 홍콩의 현재상황을 은유하고 있으며 정치적 양극화가 심화되고 있는 많은 국가들에 이리



한 방향 감각에 대하여 의미 있는 질문을 던지는 진중한 작업이라 할 수 있다. 이 프로젝트를 통해 작가는 정치적 갈등과 우리의 정치적 성향의 선택이 의식의 구조 안에서 얼마만큼 단순하지 않게, 그러나 생각보다 확고하거나 깊이 있지도 않게 발생되고 그 성향들이 행사되고 있는지를 말해주는 의미 있는 중요한 이야기를 보태고 있다.



유화수 작가는 현재사회 안에서 장애와 비장애에 관한 우리의 생각들이 거의 한 이데올로기에서 작동되는 수준이라는 것을 이야기한다. 기술발전과 장애라는 문제의식을 바탕으로 현재와 미래의 기술발전이 과연 가까운 미래에 장애 없는 유토피아를 가능하게 할 것인지, 그리고 그러한 장애인의 장애극복을 위해 개발된 일상생활을 위한 보조기술들이 전적으로 비장애인의 관점에서의 신체의 완벽성이라는 관념 하에서 개발된 기술들이라는 점에 대해 의문을 제기한다. 따라서 이러한 기술들은 주로 부족한 부분, 불완전한 신체의 개선이라는 관점에서 개발되어 오고 있는데, 이는 비장애인의 “완전한 신체”상태라는 관점에서만 일방적으로 개발되고 있다. 이는 장애인의 존재 상태를 영원히 부정으로 인식하는 기술 개발의 출발점에 대해 의구심을 갖게 한다. 이러한 질문이 확장되면, 신체의 완전한 상태에 대한 현대인의 새로운 강박 내지 집착은 수많은 건강 신드롬과 고통 없는 완벽한 상태에 대한 망신을 넣고, 그에 따라 신체 보조, 건강 증진, 고통 완화 기계 장치들에서 볼 수 있는 지독하게 병적인 현대인의 건강 이데올로기 속에서 어느 누구도 온전치 않다는 실상을 보여준다.

유니버설 에브리띵 (Universal Everything)의 ‘Future You (미래의 당신)’는 실시간 모션캡처를 하는 작업으로 관객들의 여러 신체적 움직임을 감지하여 상응하는 작업이다. 관객들의 다양한 동작을 기하학적이고 인공적인 로봇 같은 조형적 형태물들이 47,000가지의 각기 다른 복제들을 시현해주는 작품으로 관람객의 참여로 작품이 작동되기 때문에 시시각각 자신을 따라 변화하며 반응하는 이미지들을 보기 위해 남녀노소 구분 없이 상당히 즐길 수 있으며, 즉각적인 흥미를 유발하는 오락적 요소가 강한 유쾌한 작업이다. 아트와 테크놀로지가 만나 재미있고 아주 매력적인 작업이 가능하다는 점을 잘 보여주고 있다. 테크놀로지와 분리불가능하게 함께 하는 우리의 일상의 현실을 은유적으로 말해주며 이 작업은 무엇보다 유니버설 에브리띵의 모든 작업의 모토처럼 ‘기술이 살아있음’을 생생하게 체험하게 해준다. 나날이 발전하는 현재의 디지털기술이 어떻게 대중에게 더욱 친

근하게 다가갈 수 있으며 기술발전의 경험이 생동적이고 긍정적으로 가능하다는 것을 감각적으로 인지 하도록 도와준다. 최첨단 기술을 적극 활용한 작업이지만 핵심이 되는 정신은 인간과 자연의 형태, 그리고 그 움직임에 대해 지속적으로 탐구하고 그것을 기술적으로 매우 효과적으로 친인간적이게 공감하고 소통하는 것이다.

### III. 현재와 미래세계의 종교나 신화, 믿음체계에 관한 질문들과 이야기들



거장 반열에 오른 기술 기반 작가들의 작품을 감상하는 일은 기술을 기반으로 한 예술활동과 창제작물이 지향하는 방향에 큰 영감을 줄 수 있다. 이번 전시에서 다츠오 미와지마(Tatsuo Miyajima) 작가는 전기와 반도체로 작동되는 LED 작품들의 storytelling 방식을 보여준다. 이 작품들은 전시 제목인 〈Digital Storytellers〉의 의미가 더욱 선명하게 드러낸다고 할 수 있다. 기술 기반의 예술활동은 보통 비생명적인 매체를 사용하기 때문에 인간의 감정표현이나 사상 또는 철학적 이야기를 담기 힘든 매체라는 편견과 선입견과는 다르게 다츠오 미와지마 작가는 그의 작품에서 가장 중요한 핵심 키워드인 시간과 공간 그 시공간 안에서의 생명활동과 삶의 에너지 등의 이야기를 LED전구에 나타나는 각각의 숫자들의 끊임없는 움직임과 전구들이 발산하는 색상 등을 통해 표현해 내고자 했다.

“계속 변화한다, 모든 것은 연결된다, 영원히 계속된다. (제행무상, 인연생기, 불생불멸)”와 같은 불교사상에 기반한 생

각들을 이번에 전시되는 작품들의 무수한 LED전구의 숫자들의 움직임을 통해서 보여주고 있다. 전구들의 켜져 있는 깜박임들은 흘러가고 계속되는 시간과 한 개체, 즉 한 LED 전구의 숫자가 한 사물의 기초단위, 한 사람의 생명활동, 한 사회, 한 세대, 한 국가를 의미를 상징하는 매개로 사용되고 있다. 이처럼 진지한 거대담론의 생각들을 거침없이 예술적으로 담아내고 있는 다츠오 미와지마의 작품세계를 접함으로써 기술 기반의 예술활동과 창제작물의 스토리텔링(콘텐츠)이 담아내고 풀어내는 세계의 무궁무진한 확장 가능성과 그 진지함의 깊이를 다시금 새롭게 발견할 수 있다.

기술문명의 가속화로 앞으로 펼쳐질 미래세계에서의 종교나 신화, 디지털시대의 셔먼(shaman, spirit medium, 무당, 영매), 디지털시대의 종교나 신화의 생성과 진화라는 화두로 서울오픈미디어팀과 언메이크랩의 작업을 이해할 수 있다.

종교와 신화의 스토리들을 대상으로 머신러닝 프로그램을 활용하여 현 인공지능의 능력을 최대한 작동하여 맥락의 작위적 해체와 구성(Context-Free)을 이끌어냄으로써 우리가 전혀 예상하지 못했던 경로로 안내하고 이전에 경험해보지 못했던 신기한 세계를 펼쳐 보이며 종교와 신화에 관한 우리들의 기존의 이해방식들을 흔든다. 우리들의 신념체계와 연관되어 오랜 기간에 걸쳐서 전해져 내려오는 이야기들을 작가들이 새롭게 편집하고 표현해내는 과정의 결과물들을 통해서 관객들은 종교와 신화의 존재 이유를 생각하게 되고, 우리에게 익숙했던 것들이 아주 신선하고 낯설게 느껴지는 경험을 하게 된다. 서울오픈미디어의 작업은 이번 전시오프닝에서 여러 로봇무당들의 춤들과 인공지능으로 학습되어 만들어진 제례음악들의 향연이 펼쳐지는 퍼포먼스를 선보이며 시작되었는데, 이러한 로봇들의 움직임들과 함께 전세계 10개 대표 종교적 경전들이 인공지능으로 학습되어 생성되어지는 새로운 실험적인 텍스트들과 그러한 텍스트들이 인터넷상에 접속해서 생성해 내는 신비한 알 수 없는 현란한 이미지들을 함께 보여주며 앞으로의 인공지능과 함께하는 시대에 우리의 종교의 미래에 관한 실험적 질문들의 결과물들을 보여준다. 시시포스 신화를 소재로 언메이크랩의 최첨단 기술 활용방식의 경향을 보면 인공지능의 실험단계에서 나타나는 불일치나 실재 경험치와의 불일치를 나타낸다. 이와 같이 생각지도 못했던 예측 너머의 결과를 통해 우연과 왜곡을 흥미롭게 경험하게 된다. 이를 감상하는 관객들에게서 촉발되는 상상력들을 이야기와 문제

의식의 긍정적 확장의 촉매제로 활용하고 있다.

이번 <Digital Storytellers>라는 전시는 새로운 최첨단 기술 구현으로 가능해진 메타버스의 신선한 체험과 인공지능의 인간지능과의 간극에서 벌어지는 사건들, 인공지능의 인간 화에서 파생되는 이슈들을 자각하는 계기가 마련했다는 데에 의미가 있다. 그리고 더 나아가 이 전시는 기술혁명과 기계작동으로 만들어진 창제작물에 대한 작가의 저작권과 관련한 흥미로운 논쟁의 답을 찾을 수 있다는 점에서 더욱 의미가 깊다. 이번 전시들로 경험해 본다면 여전히 창제작 과정에서 작가의 강력한 개입에 따른 작가의 뚜렷한 존재감을 알 수 있다. 작가들의 데이터 수집 과정부터 자신들에게 유의미한 데이터를 취사 선택하는 과정, 그 결과물의 편집과 재창조 과정, 어느 기술을 집중적으로 활용할 것인가에 대한 선택 등을 거쳐 만들어지는 결과물은 결국 작가의 독특한 시그네처 스타일을 나타낸다. 다시 말해 같은 환경에서 같은 주제와 동일 기술들을 제공하더라도 작가들은 제각기 다르게 주어진 주제들을 풀어내어 자기화할 것이라는 것이다. 앞으로 가속화되고 있는 기술혁명 사회에서 예술가라는 직업은 사향직업군에 속할 수 없어 보인다. 오히려 앞으로 첨단 과학기술 시대에 과도한 기계화로 인한 획일화되고 동일화로 치닫는 지루함에서 우리를 구출할 능력자로 여겨질 것이라는 아주 희망 섞인 낙관론을 디지털 스토리텔링의 무한 진화와 가변성에서 찾아본다.

## <Digital Storytellers>

**Jinhee Choi**  
**Art Director**

For the past 10 years, the Seoul Foundation for Arts and Culture has operated a technology-based art support project: “Da Vinci Creative.” In 2020, this support project was expanded and reorganized as a comprehensive art platform, and the project name was changed to “Unfold X.” Building on 2020’s retrospective exhibition of the achievements of the convergence art support project over the past 10 years, this year’s Unfold X was the first year of a full-scale exhibition and artists were selected through a public contest and presented in November.

The Seoul Foundation for Art’s and Culture’s more expansive Unfold X exhibition at the DDP this year provides a meaningful opportunity for the major institutions in Korea supporting art and technology projects to collaborate. This year, the Asian Cultural Center of the Ministry of Culture, Sports and Tourism and the Paradise Cultural Foundation will participate together to share the achievements of Korea’s major technology based arts support projects.

In addition, two more items have been prepared to enhance the progress of this special project. First, the XR team of LG U+ was invited to be a founding industrial technology partner to showcase collaboration between industry and art: a critical part of ensuring continuing development of Unfold X. Second, three renowned foreign artists (teams) were invited establish and expand the international outlook of this technology and art support project. The opportunity to see and experience these groundbreaking foreign artists’ works in person will be an opportunity for learning and exchange

both for the general audience and Korean artists interested in the convergence of art and technology.

This year’s exhibition is titled <Digital Storytellers> in order to highlight a common and important characteristic of the six selected artists (Nahee Kim, Mina Kim, Monad, Seoul Open Media, Unmake Lab, and Hwasu Yu). These six artists all explore the experience of living in our present age of technological revolution through digital storytelling. Perhaps it is a coincidence that the works of this year’s selected artists focus less on formal and visual spectacle and the playfulness of sensual and perceptual experience using various digital-media. Above all else, these six artists each tell a story about a specific problem and explore how to tell the story by both using and questioning currently available technologies. Raising questions about how technologies shake and change our experience and understanding in various areas of our lives, the audience is invited to decouple these technologies from their commercial or practical functions. The outcomes of these artists are recognized as artworks that incubate artistic activity at the point where attention is focused on what kind of results are derived experimentally, and at the point where completely unpredictable results are revealed in this process.

In addition to the six Korean artists selected by the Seoul Foundation for Arts and Culture, this year’s Exhibition <Digital Storytellers> also invited three international artists (teams) to show how other artists around the world tell similar stories of using and experiencing technology and art.

To promote institutional collaboration between the organizations, the Asian Culture Center invited IP Yuk-Yiu (Hong Kong), and the Paradise Cultural Foundation invited Hayoon Kwon. To provide a global perspective, Universal Everything (UK), Laurent Grasso (France), and Tatsuo Miyajima (Japan) were invited to serve as leading examples of digital art.



Lastly, in an attempt to encourage the participation of technology companies, the XR technology team of LG U+ was invited.

The works of these participants were divided into three main themes.

I. Experimental reflection on the environment (Monad, Mina Kim, Laurent Grasso, Hayoon Kwon, AT Lab)

II. On the Ideological Perspective on Relationship (Nahee Kim, IP Yuk-Yiu, Hwasu Yu, Universal Everything)

III. Questions about religions, myths, and belief systems in the present and future worlds (Tatsuo Miyajima, Seoul Open Media, Unmake Lab).

## I. Experimental reflection on the environment

The environment here includes both the direct physical environment and the environment (Metaverse, Virtual Reality, Augmented Reality) expanded by the recent development of XR (Extended Reality) technology. For Mina Kim, although much of the world of our current technological environment operates is based on wires, our conception of such wires is mostly as “Noise”. To highlight an awareness of what is often overlooked various images are shown in video work to remind us of our interest in our environment and the ecosystems of humans and animals affected by the existence and operation of real fronts. As we experience the future world on the journey to a world without wires, it also shows wires as archaeological relics and tells the story of the world of wires that form the basis of our digital environment.

Laurent Grasso's ‘Solar Wind’ project visualizes meteorological movements on the surface of the sun in the form of colored light waves and shows them in real time. The processed data were collected from European Space Agency (ESA), National Aeronautics and Space Administration

(NASA), Solar Dynamics Observatory, and University of Paris 11. Through this work, the artist is trying to remind the viewer of the disturbing fact that solar storms not only constantly affect the earth, but can actually cause a huge power outage. This real-time data visualization is a very vivid visual and real-time experience of the existence of the solar wind that exists and is moving at every moment. By visualizing such vast scientific data, Grasso succeeds in turning the scientific project of observation and documentation into a work of art. The overwhelming visual experience in front of a huge moving screen enables visitors to reach a new level of aesthetic experience - the digital sublime.

The work of the Monad team is to ask the audience to questions the newly emerging virtual reality environment while experiencing it directly. Entering into the work created by the artist, you will have the opportunity to experience two different physical experiences and two environments at the same time while experiencing physical experiences in a physical environment and companionship with yourself and various avatars in virtual reality. The experience of the body expanded in virtual reality will be the beginning of the accumulation of experiences for the cognitive and sensory discourse of human beings that are currently changing as the experiences of exposure to this new environment gradually increase. The artistic exploration of XR (VR) technology, the use of artificial intelligence programs, and the visual exploration of vlog data lead us to encounter coincidences and distortions beyond our thoughts and predictions, and new worlds of images that unfold in this process.

The piece chosen and contributed by Paradise Cultural Foundation is <Peach Garden> 2019 by Hayoon Kwon. This work is an experience of a journey related to time and memory. Inspired by ‘Mongyudowondo’ by An Gyeon, an early Joseon painter, a beautiful and dreamy space is provided where multiple viewers can wear VR headsets at the same time and freely walk around the world in



the work. They are able to walk in new spaces, relying on their bodily senses, without explanation or purpose. While walking through the space wherever they go, they come across a new world. The audience physically shares the same space, but in VR they travel in a completely different world. Visual elements and sounds are intertwined, and the audience will experience a poetic experience in the VR garden as if time has stopped. When people walk slowly, it is a good time for self-reflection, and it can be a time to feel more vividly that I exist at that moment through careful step by step. This work, like all interactive art, is a work that exists and is completed by the audience because everything seen and heard in front of the eyes is directly related to the audience, and the audience's movement itself becomes a part of the work.

In addition to the virtual reality experience of Monad and Hayoon Kwon, LG U+'s XR team has prepared an impressive metaverse experience. LG U+'s XR team is a leading company in the development and distribution of 3D immersive contents of AR/VR. At the entrance of the exhibition hall, VR and AR experiences of various contents are demonstrated by the LG U+ team. Within the exhibit hall, in LG U+ Pavilion, “Korea's first experiential metaverse performance” <Scarecrow H> will be performed. This work is the creation of the team of Professor Seung-Moo Lee, director of Art & Technology (AT) Lab, Korea National University of Arts Convergence Arts Center, who is currently



collaborating with LG U+'s XR team to produce a large number of XR contents. This performance represents a new chapter in the emerging artistic metaverse realized as a work and experienced by the audience. This offline immersive media convergence content combines the technologies of virtual reality, haptics, volumetric capture on a metaverse platform; fields where technological development is accelerating in recent years. As a metaverse performance, Scarecrow H can only be enjoyed by those who experience it in virtual reality as a fully immersive media performance in which users and actors from all over the world connect simultaneously to create a performance in virtual reality. The location-type immersive media performance <The Scarecrow> is recreated as a non-face-to-face remote metaverse performance, so there is no limit to the location, so you can enjoy the performance while swimming in the virtual world with your friends in distant Jeju Island or abroad.

## II. On the Ideological Perspective on Relationships

Nahee Kim critically examines the discourse on alternative families of relationships not rooted in blood and the current phenomenon of female-oriented artificial intelligence/robots. Skeptical about belief systems related to family relationships in the past, the artist concentrates on the sense of intimacy and solidarity more frequently found outside of family relationships in our current society and as a result, on the process of searching for alternative families. In addition, she questions whether the female-oriented cyborgs who appear as the protagonists of this process of finding alternative families are a direct reflection of the problematic, unfair sexual relationship of traditional social/family relationships.



Hong Kong artist IP Yuk-Yiu's work, presented as a participation project by the Asia Culture Center, is a video game that tests our cognitive system by testing how much we remember of left and right. Although it looks like a simple video game, this work reveals serious questions ideology and instability pervasive in our current global politics. Part 1 goes beyond the simple dimension of asking for directions, gradually experimenting with the limits of short-term memory and instantaneous judgment, from keywords with political character to questions that are different from what is shown and what is called. Part 2 randomly asks whether 100 abstract and political keywords are left or right. The left and right switch from time to time depending on the accumulated voting results. Through this project, the artist tells a meaningful and important story that how political conflicts and the choices of our political inclinations are occurring and being exercised in a structure of consciousness that is not simple, but also not as firm or deep as we thought.

Artist Hwasu Yu argues that disability and non-disability in our current society operate as an ideology. The promise of a disability-free utopia in the near future with the development of assistive technology in daily life for the disabled is fundamentally flawed because it suffers from the non-disabled perspective of the perfect body. Technologies developed for the improvement of insufficient and incomplete body parts are being developed only from the perspective of the "complete body" state

of non-disabled people. This raises doubts about the starting point of technological development that begins with the permanent denial of the state of existence of the disabled. Expanding on this question, people's new obsession with the perfect state of the body is the terribly pathological which is shown in the health syndrome and numerous body aids, health promotion, cosmetic surgery and pain relief mechanisms. This is a blind faith in the perfect body state without pain and imperfection. It shows an ironic reality that no one is perfect in this health ideology nowadays.

Universal Everything's 'Future You' work is a real-time motion capture work that detects and responds to various physical movements of the audience. It is a work that demonstrates 47,000 different replicas of geometric and artificial robot-like plastic forms of the audience's various movements. Since the work is operated with the participation of the audience, it is necessary for all people of all ages to see the images that change and react according to themselves every moment. Although it is a work that actively utilizes cutting-edge technology, the core spirit is to continuously explore the forms and movements of humans and nature, and to sympathize and communicate with them technically and effectively. Exemplifying Universal Everything's motto to vividly experience 'technology is alive', this work shows how technological development can be experienced in a lively and positive way. It also metaphorically tells the reality of our daily life that is inseparably together with technology.

## III. Questions and stories about religions, myths, and belief systems in the present and future worlds

The meaning of “Digital Storytellers” becomes clearer when you see Tatsuo Miyajima’s electric and semiconductor-powered LED works. Contrary to the prejudice that technology-based artistic activities usually use non-living media, which is not suitable for expressing human emotions and difficult to contain ideology or philosophical stories, Tatsuo Miyajima expresses the story of life activities and life energy within time and space (the most important key keywords of his works), through the constant movement of each number appearing in the LED light bulb and the colors emitted by the light bulbs. Thoughts based on Buddhist ideology such as “continuously changing, everything is connected, and going on forever” are shown through the movement of the numbers of countless LED bulbs. One LED light bulb symbolizes the basic unit of one thing, the life activity of one person, one society, one generation, and one nation and the non-stop flickering of each light bulb symbolizes the flow of time and the number of one individual. He artfully captures the thoughts of such serious grand discourse revealing an infinite world of art activities based on technology and storytelling (content) of creative works in the future.



The works of Unmake Lab and Seoul Open Media deal with issues of religion and myth in the present and unfolding future world. Using a machine learning program, the stories of religions and myths are



unraveled as an unexpected result of the artificial deconstruction and construction (Context-Free) under the operation of the maximum capabilities of the current artificial intelligence. These works show a mysterious world that we have never experienced before, shaking up our existing understanding of religion and mythology. The audience can once again experience the reasons for the existence of religions and myths and the contents that have been passed down to us in a very fresh and unfamiliar way through the artists process of editing and expressing the stories that have been handed down over time within our belief system. Seoul Open Media’s work began as a performance work in which the dances of several robot shamans and a feast of ceremonial music learned by artificial intelligence unfolded in the opening of this exhibition. With artificial intelligence, the future of our religion will be experienced via these experimental outcomes. Unmake Lab’s whimsical creation of the myth of Sisyphus via AI machine learning program reveals the impact of chance and distortion in the unexpected results. The imagination sparked in this unstable space is for positive expansion of the story.

The <Digital Storytellers> exhibition provides an opportunity to experience the metaverse made possible by the implementation of new cutting-edge technology and the events that occur in the gap between artificial intelligence and human intelligence, and the issues raised by the humanization of artificial intelligence. And furthermore,

the deeper meaning of this exhibition is that it helps to find an answer to a very interesting debate about the current artist’s copyright for creations made by technological revolution and mechanical operation. If you experience these exhibitions, you can see the artist’s distinct presence, which is still seen as a powerful intervention in the entire creative process: from the data collection process by the artists, the process of choosing the data that is meaningful to them, the editing and re-creation process of the result, the choice of which technology to use intensively. In other words, even if the same subject and the same techniques are provided in the same environment, each artist will unravel the given subject in different ways. This is proof that the human artist does not belong to a doomed profession even in the accelerating technological revolution of the future. Rather, we look for optimism mixed with hope in the infinite evolution and variability of digital storytelling that the artist will rescue us from the boredom that leads to uniformity caused by excessive mechanization in the age of advanced science and technology in the future.





Mikroix  
Art





These cables process sensitive signals and provide power within special machines and valves.  
이런 케이블들은 특수한 기계 속, 보닛 속에 들어가 작열한 신호를 처리하고 전력을 공급합니다.















# 지원공모 선정작가

김나희

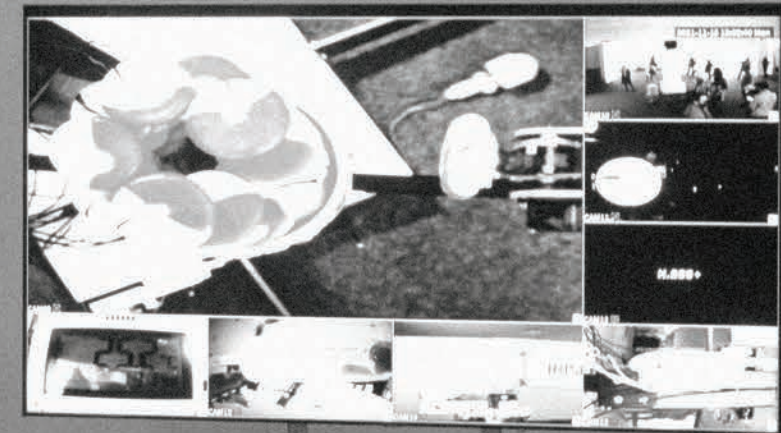
김민아

모나드 (송해민, Rimeo Lee)

서울오픈미디어

언메이크랩

유화수





## Mitorix Part Q - Hop into the mitonet



### Nahee Kim 김나희

Improvivorpml, 플랫폼-엘 컨템포러리아트센터, 서울 (2018)  
 Our Networks, 토론토 미디어아트센터, 온타리오, 캐나다 (2019)  
 Zer01ne Day, 구 현대자동차 용산센터, 서울 (2018, 2019)  
 RAM Camp Kyoto 2017 Showcase, Kyoto Experiment, 룸씨어터, 교토, 일본 (2017)  
 서울 베이스의 아티스트 콜렉티브 업체 eobchae의 일원



〈Mitorix Part Q – Hop into the mitonet〉 마케팅의 도구로 화려하게 등장했다가 곧 사라져버린 여성 사이보그들이 자체적인 네트워크 ‘mito-net’을 구축해 의지하고 살아간다는 상상에서 시작되었다. 연대의 대상을 찾아 나선 익명의 사이보그의 여정은 사운드, 설치 오브제, 디스플레이 비주얼로 제시되며, 관객은 웹사이트를 통해 다양한 정체성의 사이보그 아카이브를 감상할 수 있다. 이 과정에서 사이보그와 (여성)인간은 의인주의와 가부장제에 맞서는 이상한 친족 관계를 형성한다.







# Wired Ecology

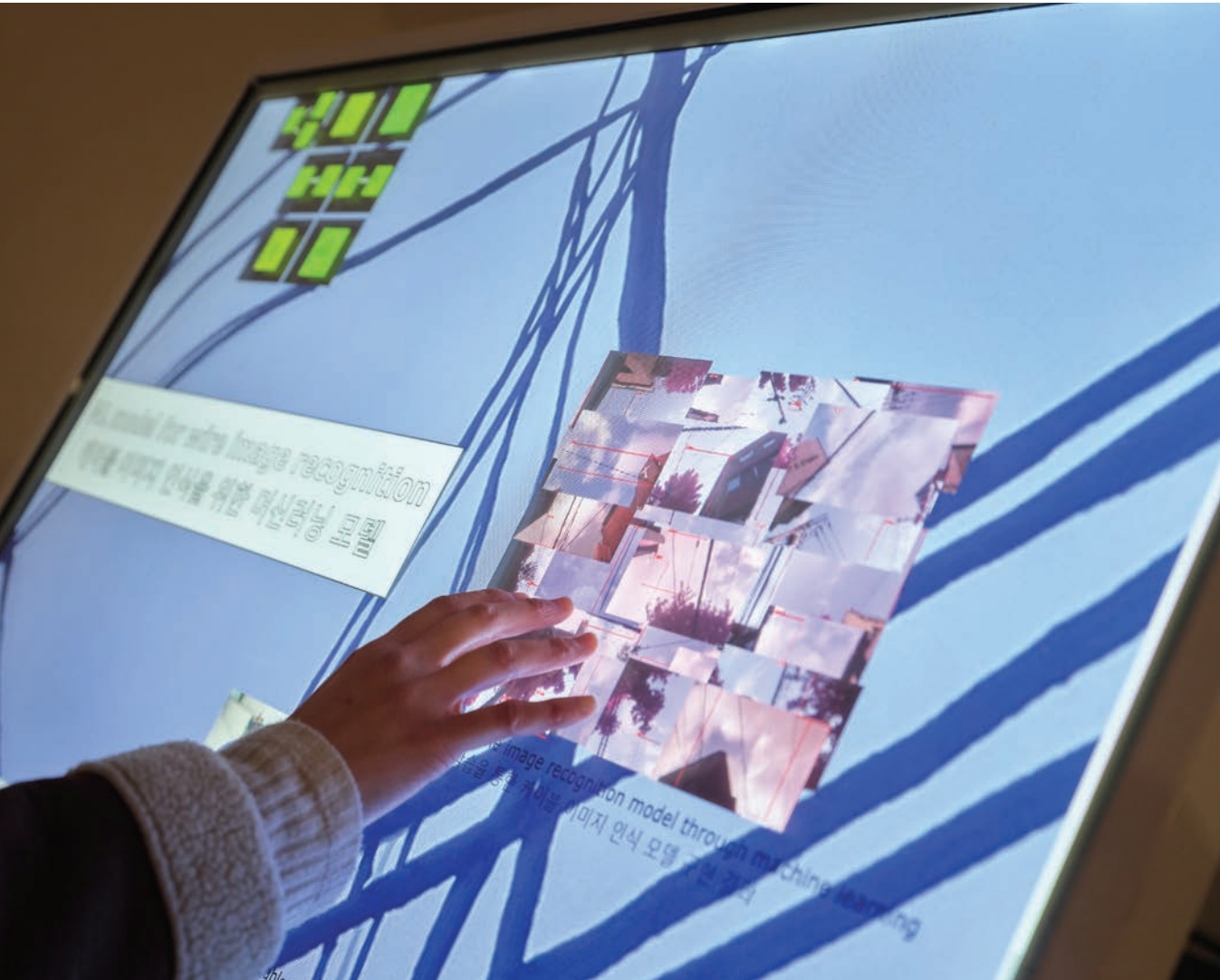


## Mina Kim 김민아

〈Wired Ecology〉는 전기선(wire, cable)으로 연결된 새로운 생태계를 탐구하는 리서치 프로젝트다. 현재의 디지털 기술을 가능케 하는 전기선은 이미 환경이 되어 인간을 넘어 동식물과 상호작용하고 있다. 전기선 없는 (wireless) 세계로 나아가는 현재도 인터넷 네트워크와 전력 공급을 위해 엄청난 양의 케이블 더미가 땅과 물속으로 숨겨진다. 작가는 전기선에 관한 데이터를 수집하고 기록해 다큐멘터리 비디오와 가상 지도, 미디어 고고학적 아카이브를 선보임으로써, 케이블 생태계의 현재를 가시화하고 미래를 예견한다.

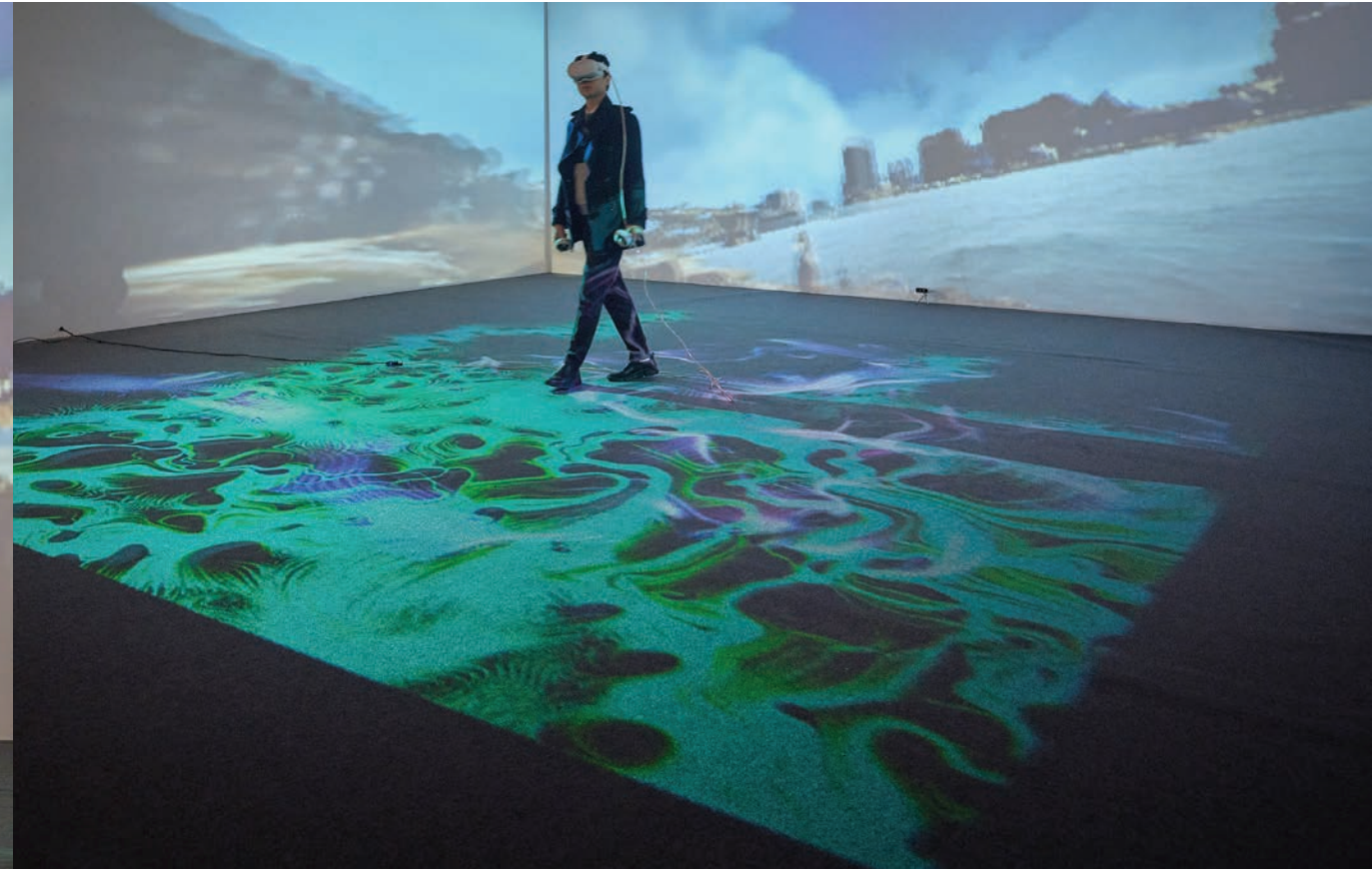
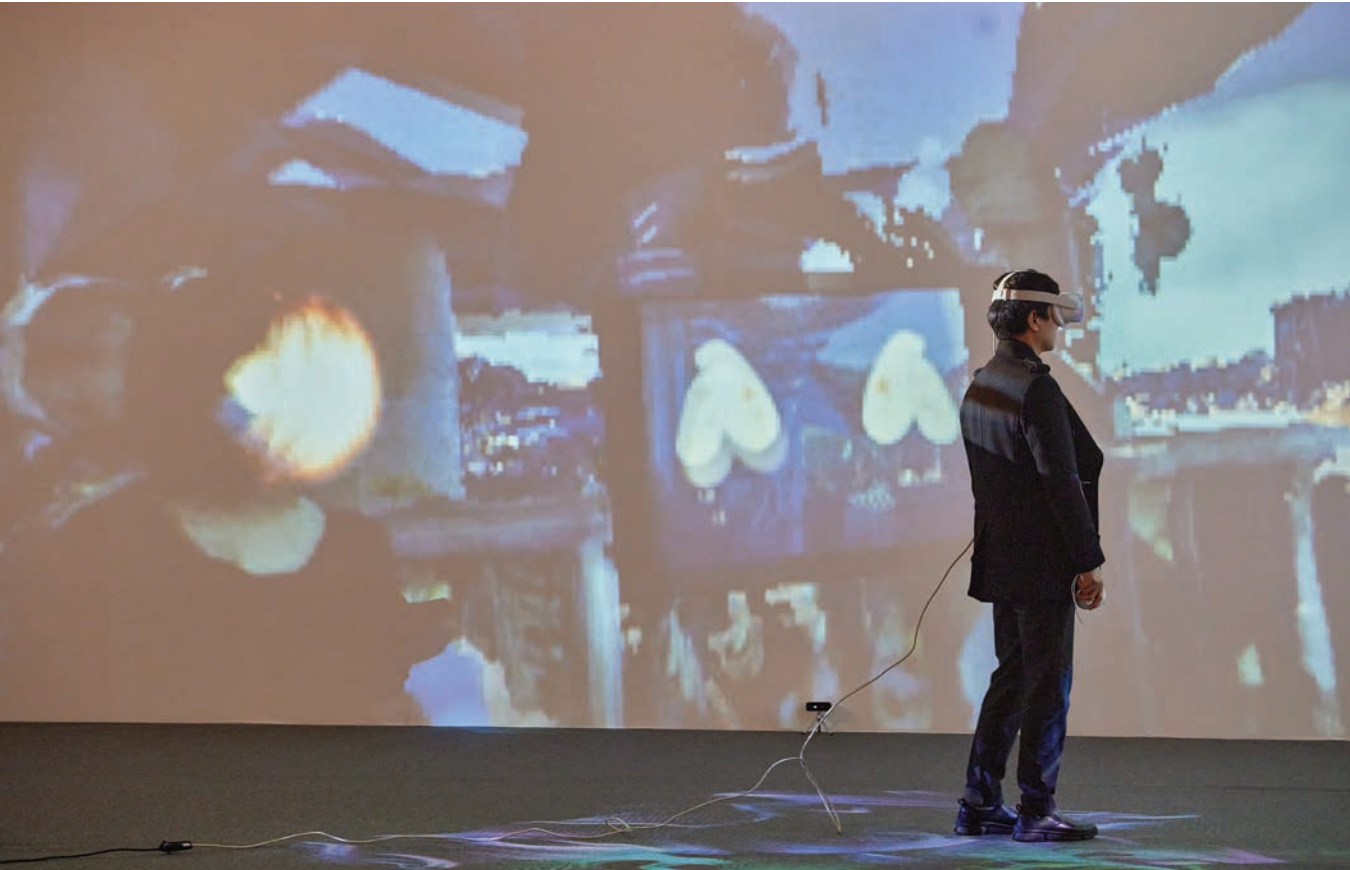
TEC ART, WORM, 로테르담, 네덜란드 (2020)  
Technologie-kunstexpo, ECP jaar congres 2019, Forkker Terminal, 헤이그, 네덜란드 (2019)  
Gogbot festival 2019, 엔스헤데, 네덜란드 (2019)  
Terzetto, SIGN, 그로닝겐, 네덜란드 (2018)  
실험적 사운드 아트 퍼포먼스 그룹 'fruit from the forest' 멤버  
네덜란드 로테르담 베이스의 여성/퀴어 전자음악커뮤니티 'RE#SISTER' 멤버







# Ghost Walk



## Monad 모나드 (송해민, Rimeo Lee)

〈Ghost Walk〉는 XR 게임, 미디어월, 머신러닝 비디오 로그로 구성된 프로젝트다. 〈Monad〉는 관객이 아바타의 얼굴로 인공지능 캐릭터와 함께 현실 세계를 반영한 맵을 산책하는 XR 게임이다. 플레이어가 가상현실을 체험하는 동안, 동행하는 인공지능은 목적지로 가는 여정을 강화 학습한다. 이들의 궤적은 포인트 클라우드로 기록한 영상 〈Trajectory〉이 되며, 플레이어가 생성한 아바타의 3D 모델링과 인공지능의 학습 과정은 비디오 로그가 된다. 게임이 끝나면 관객은 자신과 인공지능의 간극을 통해 현실과 가상현실의 낙차를 확인할 수 있다.

Rimeo Lee(이상욱)과 송해민 2인 팀  
이상욱: 개인전 빛의 시작, 갤러리 DA, 서울 (2019)  
이상욱: Contents Impact, 콘텐츠진흥원 인재캠퍼스, 서울 (2019)  
송해민: PORTAL, 언니미티드 후원(마포구 상수동 87-1), 서울  
송해민: PROGRAM #1, 원앤제이 갤러리, 서울





# 옥 꽃을, 이 호박은 솟아라



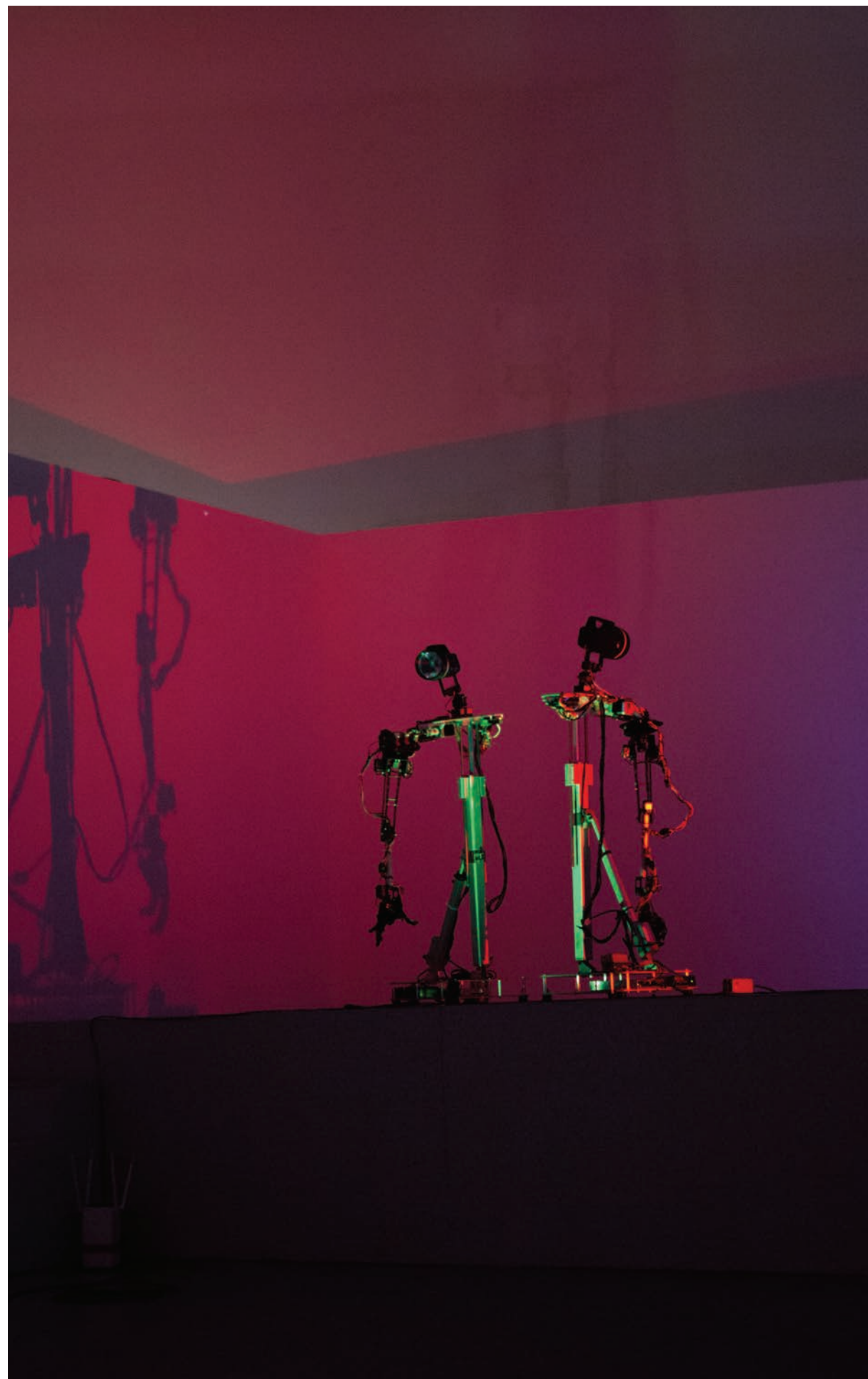
## Seoul Open Media 서울오픈미디어

권병준, 김가현, 오채령의 뉴미디어 전문 개발 제작 업체  
 권병준: 싸구려 인조인간의 노랫말 2 (로프트 야상곡), 플랫폼-엘, 서울 2020  
 2019 이것이나다, 4A 아시아현대미술센터, 시드니, 호주 2019  
 충간, 아트선재센터, 서울 2018  
 또다른달또다른생(변주극#1), MAXXI\_국립21세기 미술관, 로마, 이탈리아 2015



〈옥 꽃을 이 호박은 솟아라〉는 AI 무당이 이끄는 종교의식이다. 기독교, 불교를 비롯한 10여 개의 세계 종교 경전을 학습해 머신러닝이 쓴 글은 새 시대의 경전이 된다. 국악 오디오 파일의 미세한 소리 변화를 학습한 AI는, 국악기뿐만 아니라 서양 악기의 연주 데이터까지 최적화하여 새로운 형태의 무악을 만들어낸다. 로봇 영매가 행하는 제례에 참여한 관객은 이 종교의 신도가 되어 AI와 공존하는 미래를 경험하게 된다.







## 시시포스의 변수



### Unmake lab 엔메이크랩

최빛나, 송수연 2인으로 구성. 전시, 교육, 연구의 형태로 활동.  
오픈 코드, 공유지 연결망, 백남준아트센터, 용인시 2021  
진주 잠수부, 경기도미술관, 안산시 2021



〈시시포스의 변수〉는 인공지능과 인간의 문답으로 이루어진 새로운 시대의 우화다. 〈유토피아적 추출〉(2020)에서 작가들이 직접 방문했던 모래산에서 모은 깨어진 돌들은 인간/비인간을 동등하게 여기는 객체 인식 AI를 통해 이야기의 중심이 되고, 자연어 생성 AI는 인간 중심적 서사를 파괴한다. 이렇게 재창조된 이야기는 우화의 전통인 애니메이션적 풍자를 통해, 인류세 시대가 요구하는 기술미학적 성찰로 향한다.





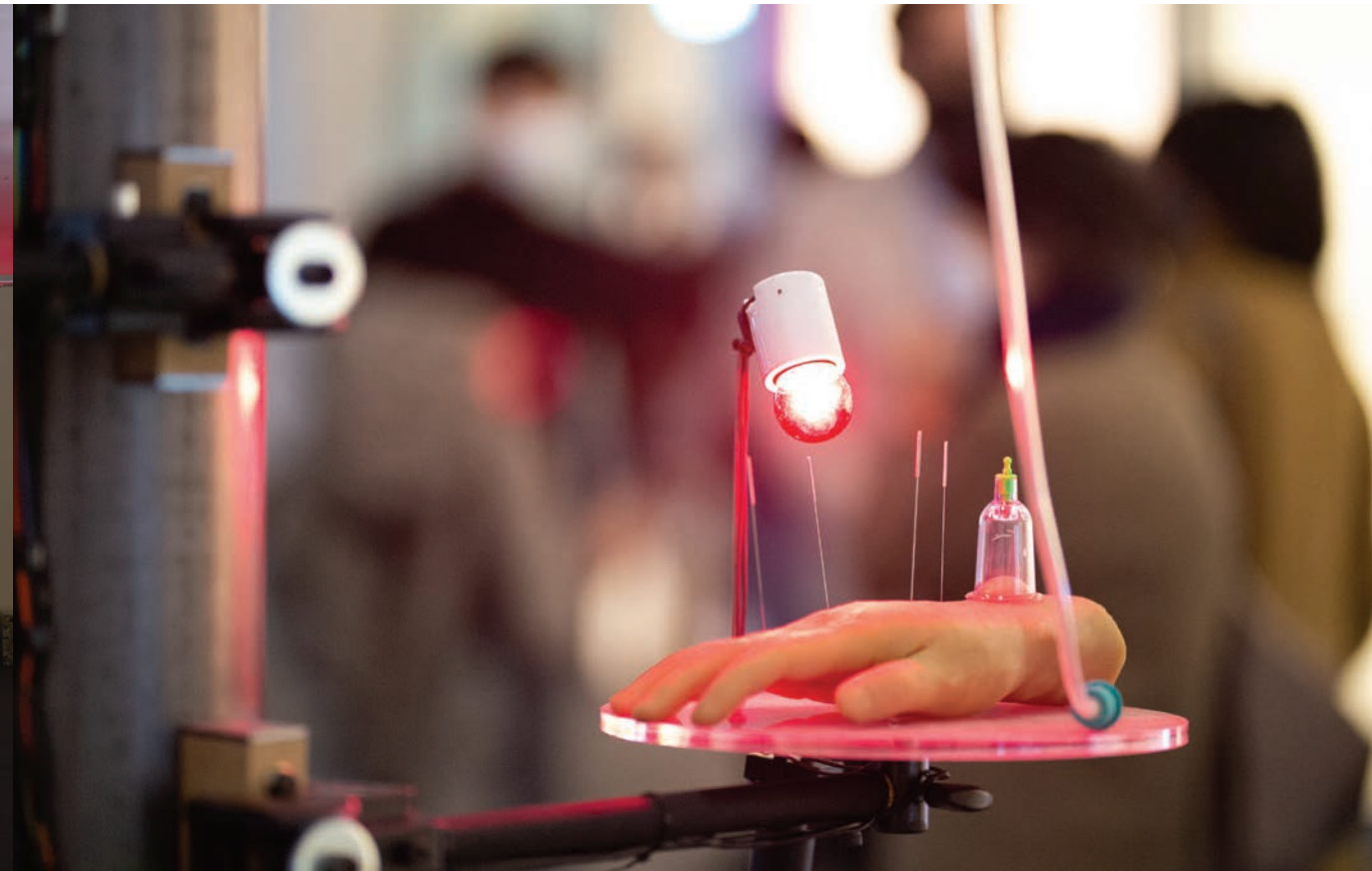


## 데이지의 더 이상한 기계



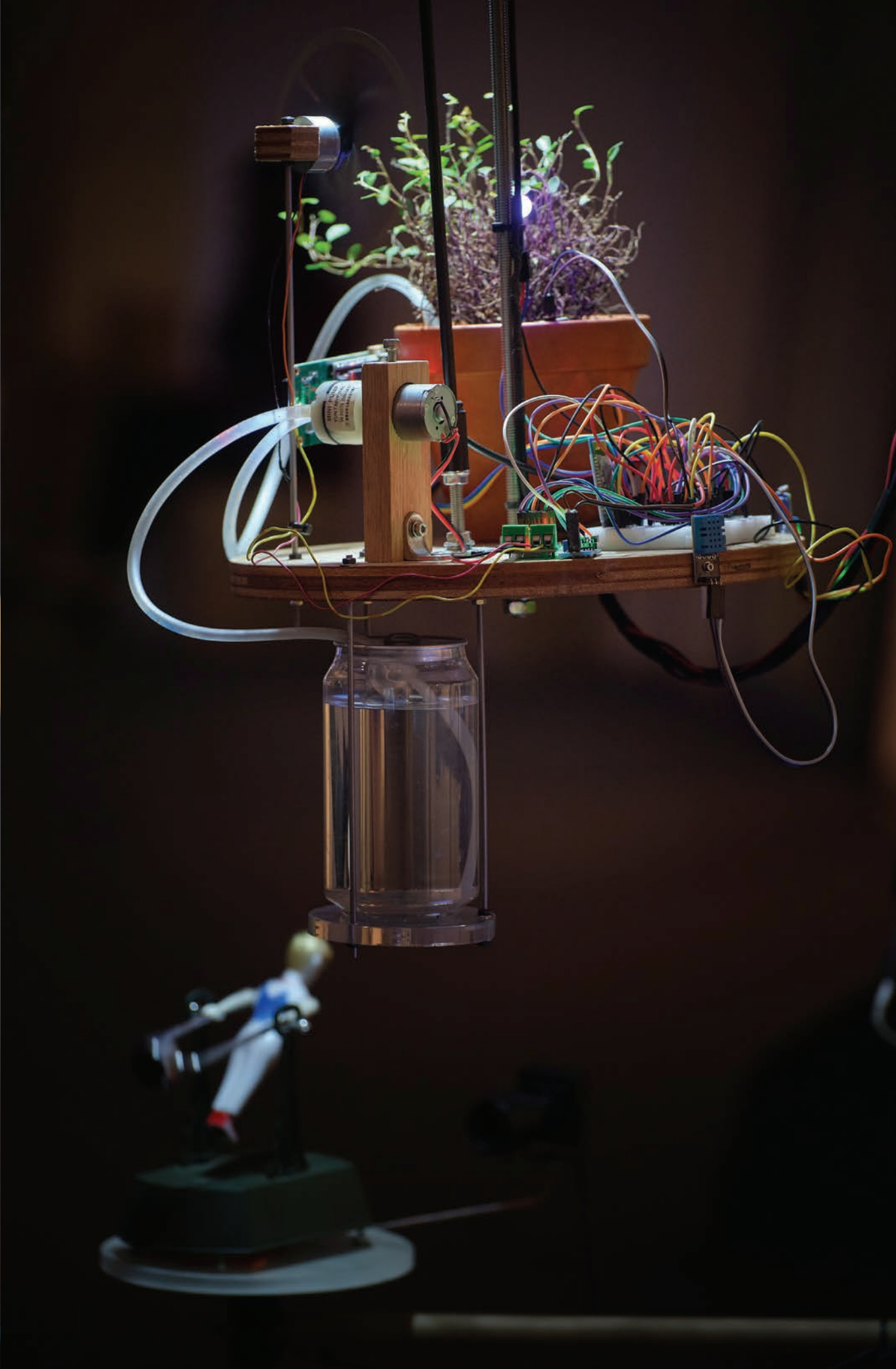
### Yoo Hwasoo 유화수

개인전 그림자 노동, Organ Haus, 충칭, 중국 2018  
개인전 Working Holiday, Basis, 프랑크푸르트, 독일 2016  
정상계도, 팩토리2, 서울 2019  
당신의 각도, 온그라운드, 이음센터, 서울 2018



〈데이지의 더 이상한 기계〉는 기술 발전이 담보하는 미래를 장애라는 관점에서 재고하는 작업이다. 유화수는 기술과 장애의 관계를 다룬 김초엽의 소설 『데이지의 이상한 기계』를 반응형 기술과 인간을 통해 재해석한다. 점역, 낭독, 통역, 번역, 수화, 텍스트화하는 과정에서 장애와 비장애, 신체와 첨단 장비는 서로에게 의존하며 유기적으로 (오)작동한다. 본 작업은 ‘완전한 신체’라는 유토피아에서 장애의 존재는 영원히 부정되는 게 아닌지 묻는다.

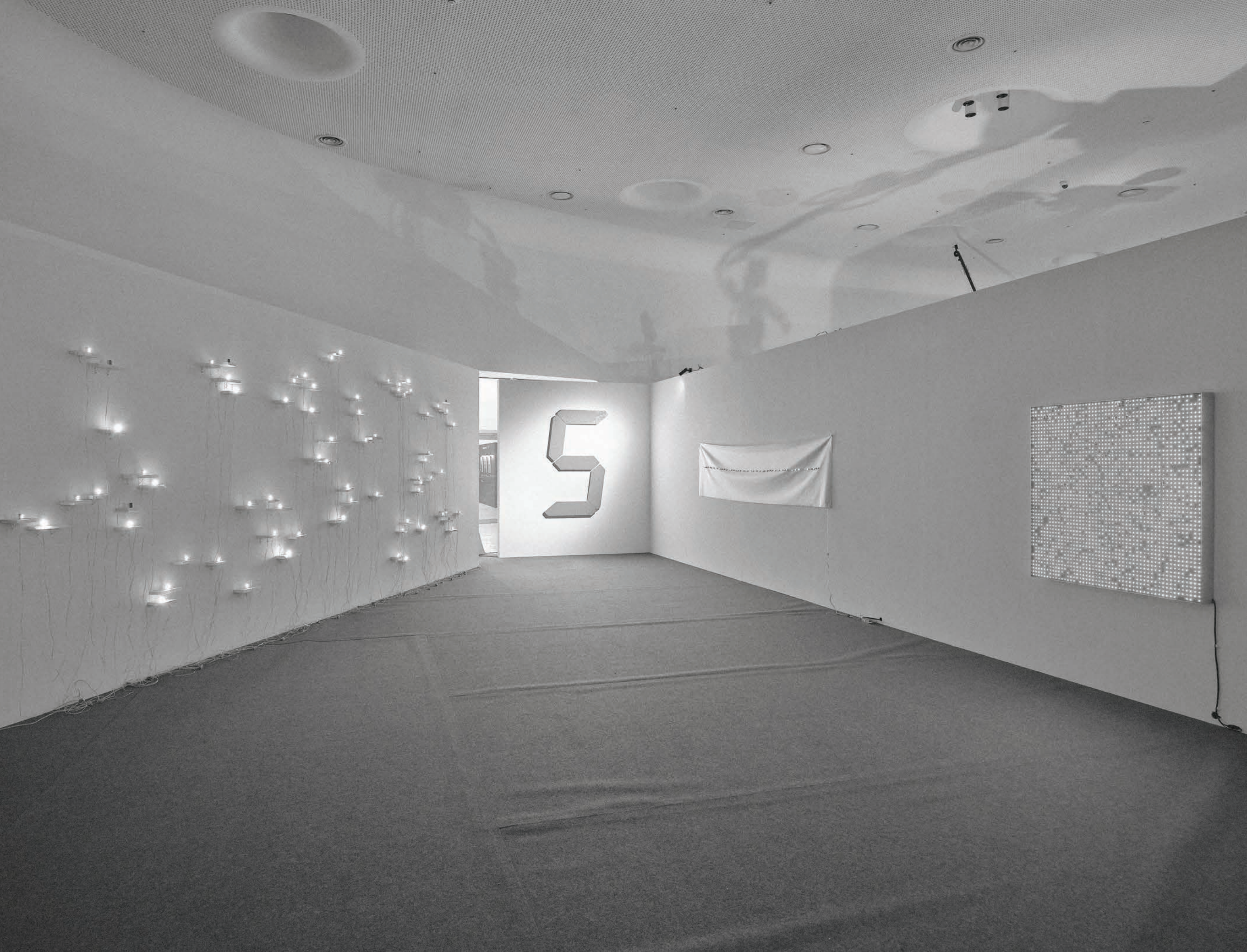














# 해외 초청작가

유니버설 에브리띵

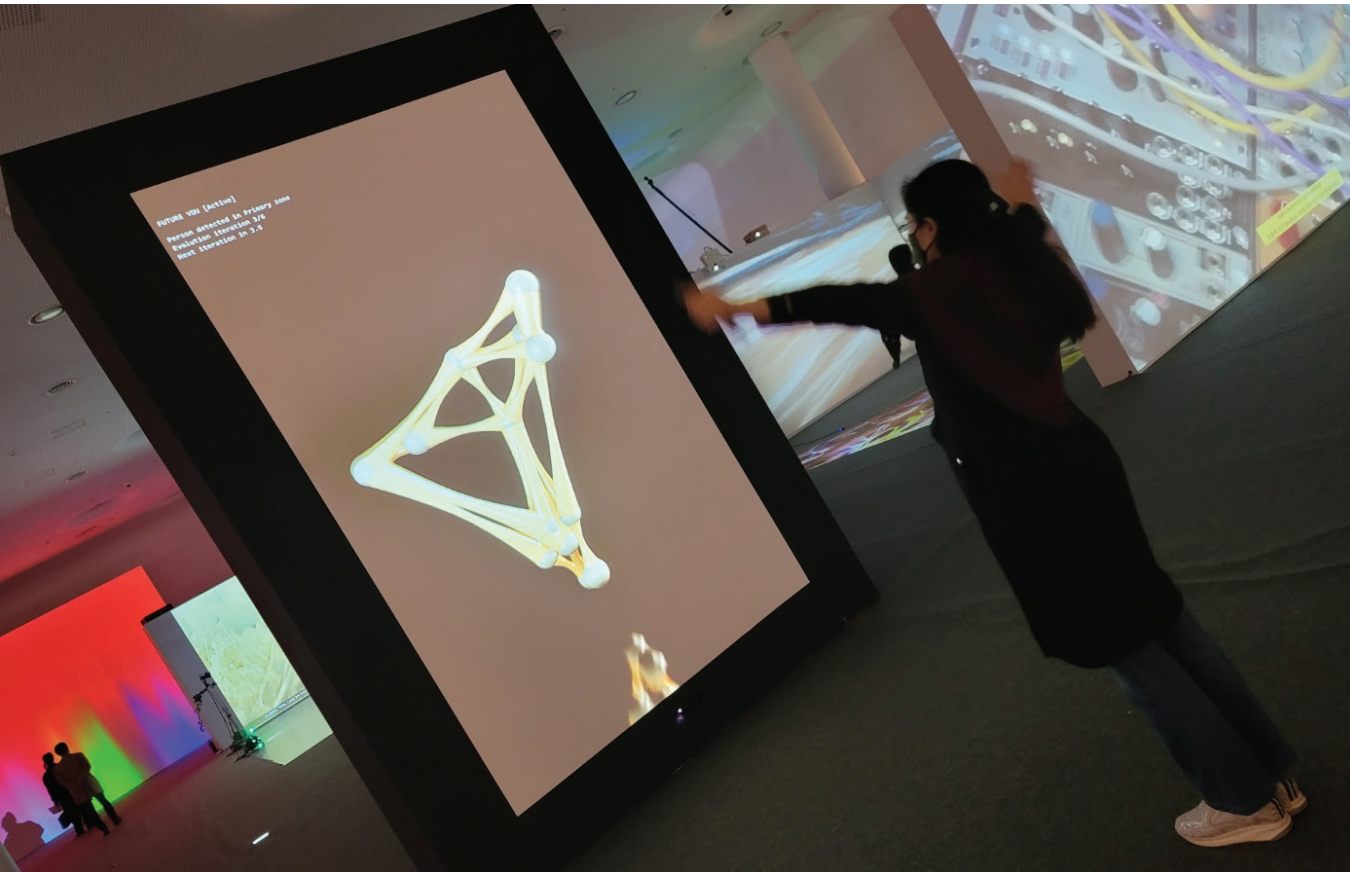
다츠오 미야지마

로랑 그라소





# Future You



## Universal Everything 유니버설 에브리띵

2004년 설립된 영국의 글로벌 아트 콜렉티브 그룹. 총 디렉터 Matt Pyke  
 2012년 런던 올림픽 미디어 아트 총괄  
 구글, 샤넬, 나이키, 인텔 등의 글로벌 기업과 협업  
 서울 삼성동 무역센터, 현대백화점, 세종 현대모터갤러리, 인천국제공항에서 프로젝트  
 AI: More Than Human, Barbican Centre, 런던, 영국 2019  
 Design and the Elastic Mind, MoMA, 뉴욕, 미국 2008



〈Future You〉는 모션 캡처로 관객의 동작을 실시간으로 감지하고 상응하는 작업이다. 스크린 앞에 선 관객은 원시적 로봇과 같은 형태가 자신의 움직임에 적응하고 진화하며 마침내 인간을 넘어서는 과정을 경험할 수 있다. 참여자의 움직임에 따라 재료, 색깔, 행동 등을 달리하며 47,000여 가지로 변형 가능한 이 작업은 고도로 발달한 기술일지라도 인간과 자연에서 비롯함을 역설한다. 유니버설 에브리띵은 일방적 응시가 아닌 쌍방향 교감을 통해 삶에 깊숙이 연결된 디지털 기술의 민주적 미래를 체험하게 한다.







# Innumerable Life



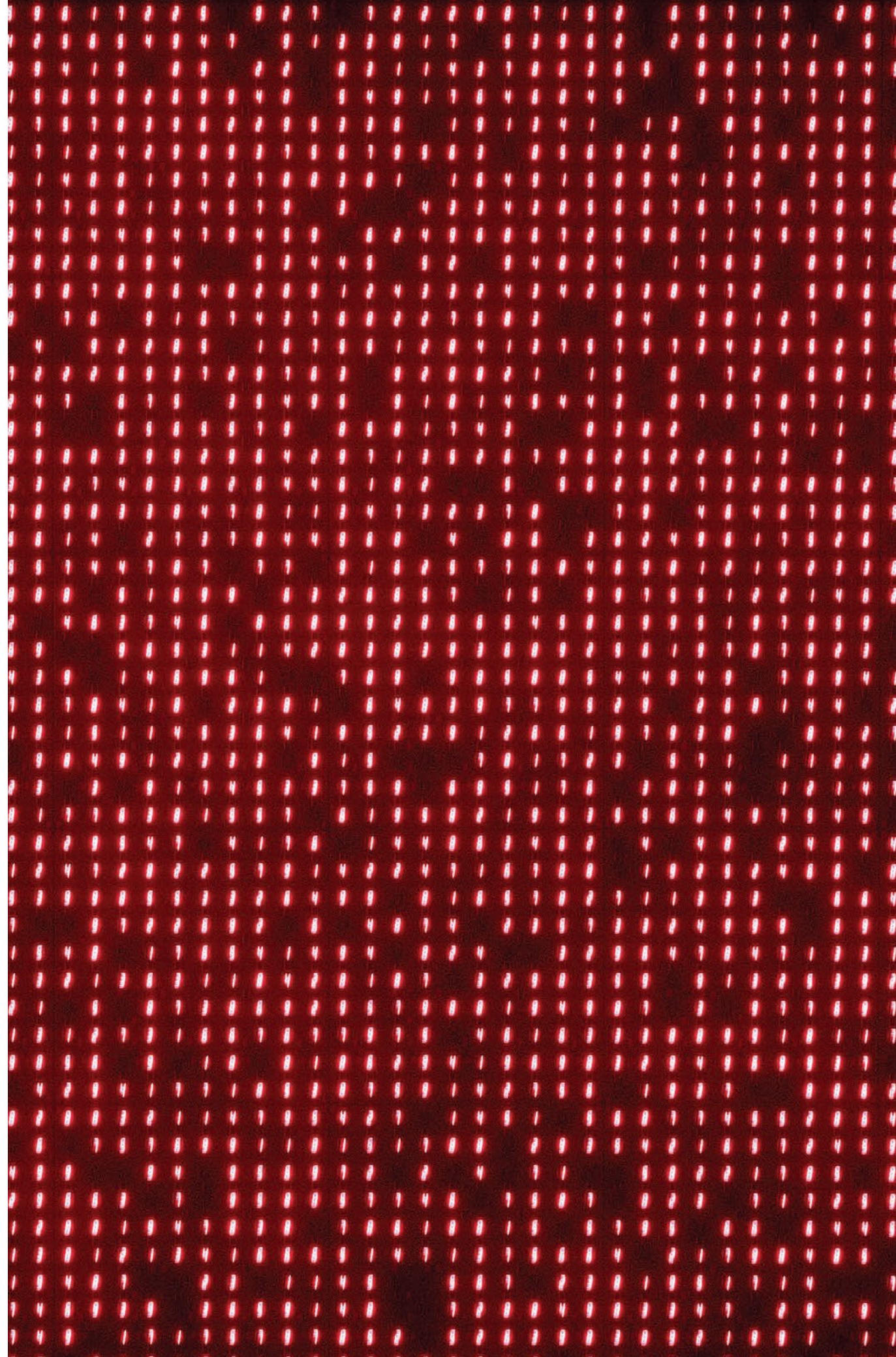
## Tatsuo Miyajima 다쓰오 미야지마

Tatsuo Miyajima: Chronicle 1995–2020, Chiba City Museum of Art, 치바, 일본 2020  
 Tatsuo Miyajima: Connect with Everything, 호주현대미술관, 시드니, 호주 2016  
 ASHES TO ASHES, DUST TO DUST, UCCA, 베이징, 중국 2011  
 48회 베니스비엔날레: Whither the Arts?, 베니스, 이탈리아 1999  
 43회 베니스비엔날레: Aperto '88', 베니스, 이탈리아 1988  
 2020년 일본 문화청 문부과학성 예술장려상 수상



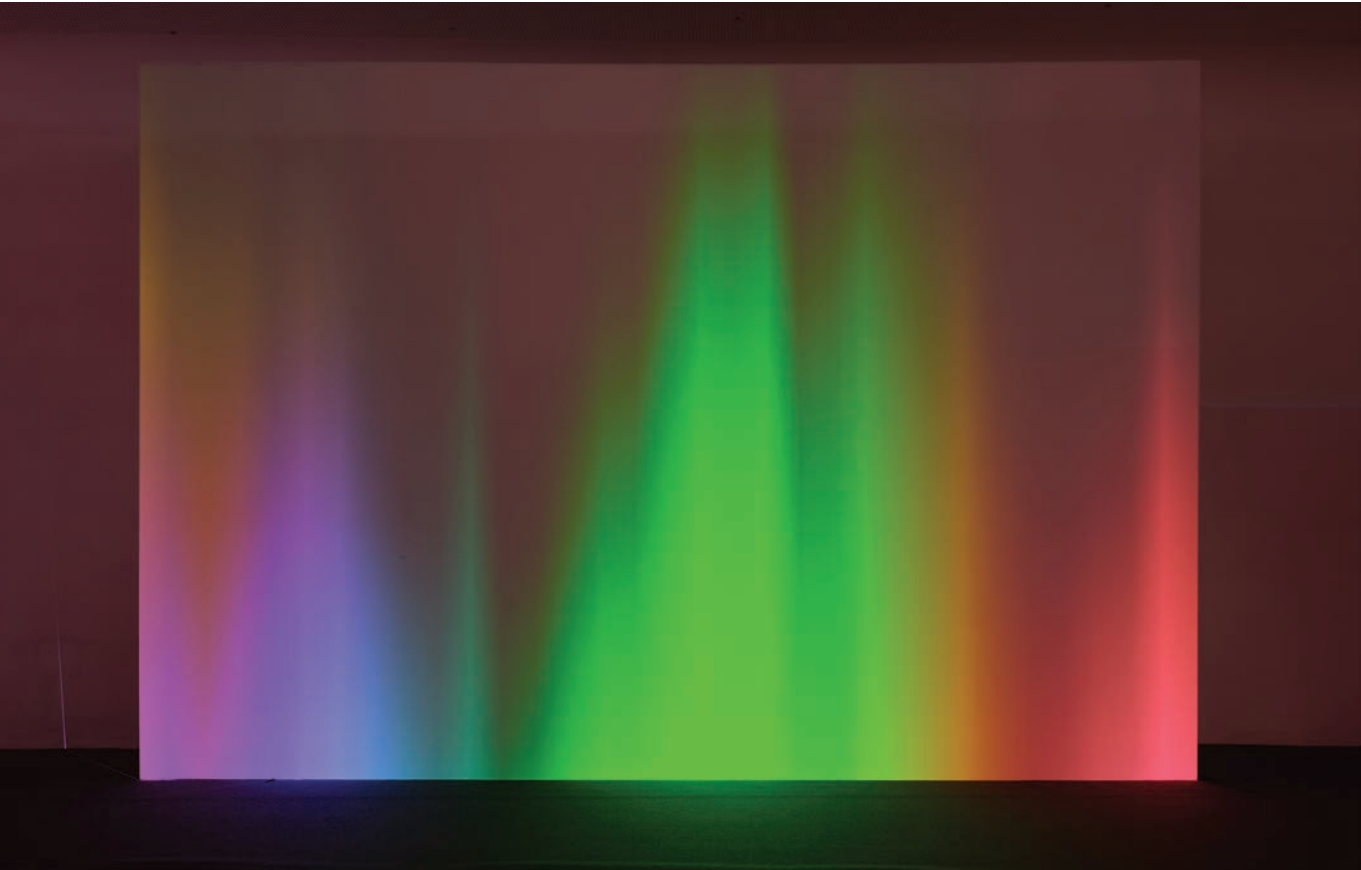
다쓰오 미와지마는 LED와 디지털 카운터를 이용한 설치를 선보인다. 작가는 미디어의 기술적 변화에 집중하는 대신, 0과 1로 이루어지는 디지털의 세대를 초월한 속성을 주요 개념으로 삼아 순간과 영원, 빛과 어둠, 삶과 죽음을 성찰한다. 하나의 기초 단위를 의미하는 각각의 다이오드는 거듭 변화하고, 모든 것과 연결되며, 영원히 계속된다. 불교 사상에 기반한 일련의 작품들은 현대 기술 문명을 되돌아 보는 새로운 틀을 마련한다.





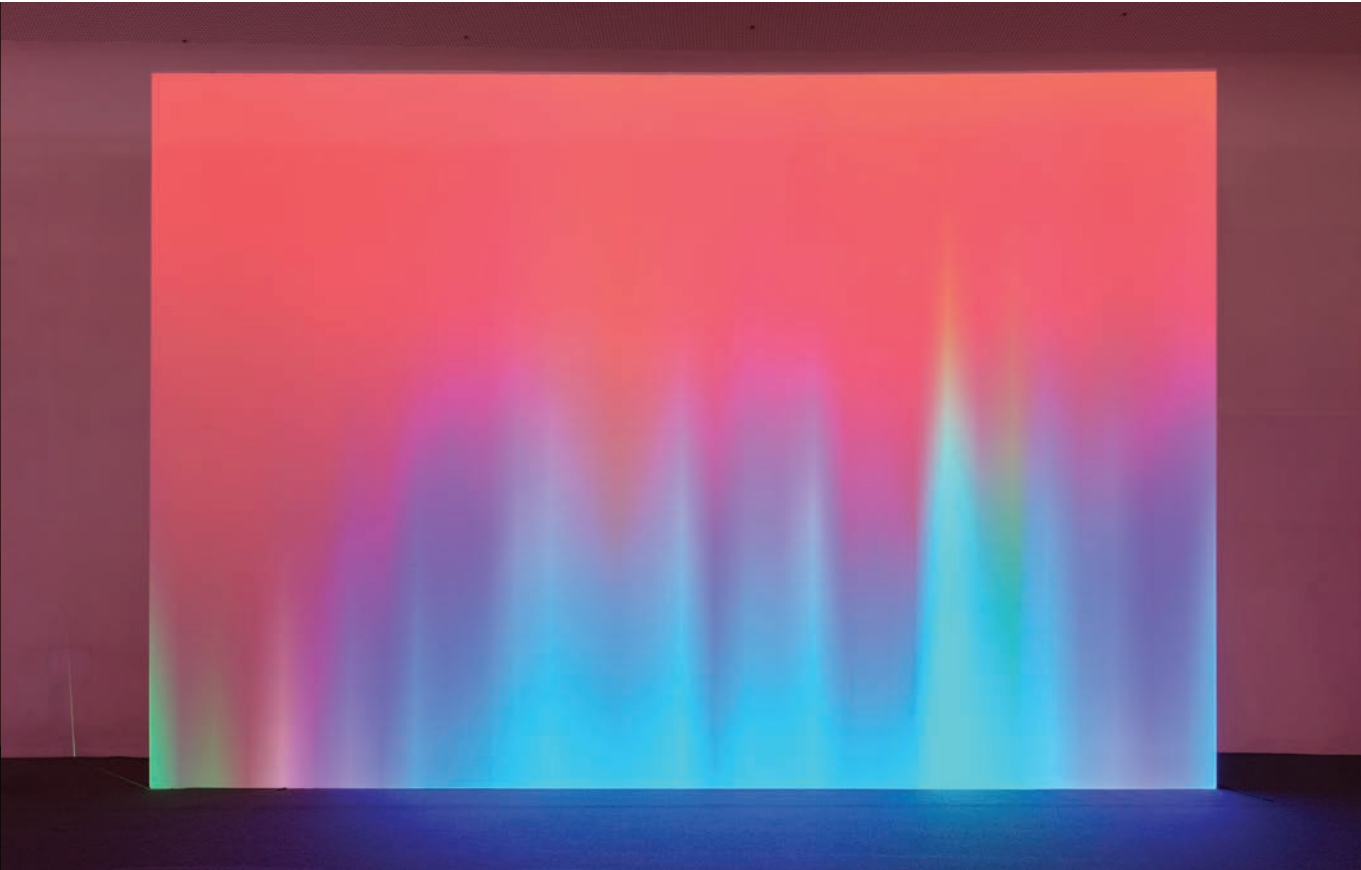


# Solar Wind



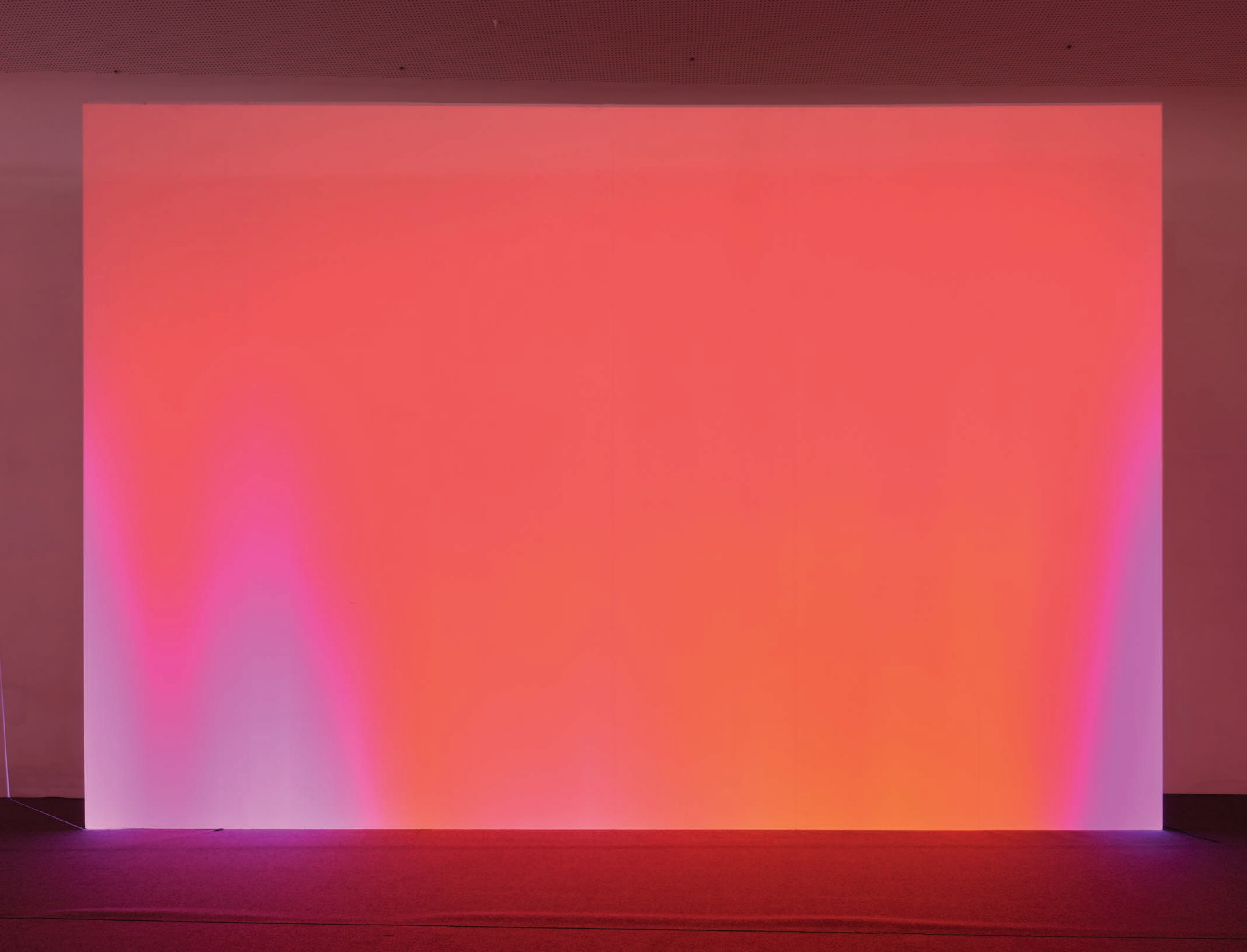
## Laurent Grasso 로랑 그라소

2004년 설립된 영국의 글로벌 아트 콜렉티브 그룹. 총 디렉터 Matt Pyke  
2012년 런던 올림픽 미디어 아트 총괄  
구글, 샤넬, 나이키, 인텔 등의 글로벌 기업과 협업  
서울 삼성동 무역센터, 현대백화점, 세종 현대모터갤러리, 인천국제공항에서 프로젝트  
AI: More Than Human, Barbican Centre, 런던, 영국 2019  
Design and the Elastic Mind, MoMA, 뉴욕, 미국 2008



〈태양풍 Solar Wind〉은 태양의 표면에서 일어나는 기상학적 움직임을 색상을 입힌 빛의 파동 형태로 시각화한 애니메이션 비디오 설치 작업이다. 유럽우주기구(ESA), 미국항공우주국(NASA), 태양활동관측위성(SDO), 파리 제11대학에서 수집한 데이터는 실시간으로 영사된다. 작가는 지구에 항시적으로 영향을 미치는 태양풍의 실존을 일깨우는 동시에 재앙 가능성을 상기하고, 관객으로 하여금 자연을 대리하는 대형 화면 앞에서 디지털 송고를 경험하게 한다.

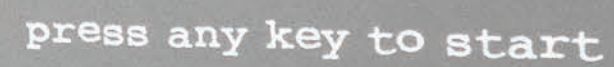










[illegible]

☞ 시작하려면 아주 키나 누

**NOTICE**

왼쪽과 오른쪽이 무엇인지  
기억할 수 있다면  
누군지 플레이할 수 있는  
비디오게임입니다.

...입니다.



# 전문기관 · 기업 협업

파라다이스 문화재단 (권하운)  
국립아시아문화전당 (임육위)  
K'ARTS AT LAB x LG U+





# Peach Garden



## Kwon, Hayoun 파라다이스 문화재단 (권하운)

개인전 잠재적인 마법의 순간을 위한 xx번째 시도, 국립현대미술관, 서울, 한국 2021  
 개인전 Levitation, 두산갤러리, 뉴욕, 미국 2018  
 개인전 The Bird Lady, 팔레 드 도쿄, 파리, 프랑스 2017  
 Globae Resistance, 퐁피두 미술관, 파리, 프랑스 2020  
 부산비엔날레: 비록 떨어져 있어도(Divided We Stand), 부산현대미술관, 부산, 한국 2018



〈Peach Garden〉은 VR 헤드셋을 착용한 관객이 자유롭게 거닐 수 있는 공간이다. 조선 초기 화가 안견의 &몽유도원도'에서 영감을 얻은 이 작품은 시각적 요소와 사운드를 통해 꿈같은 경험을 하게 한다. 여러 명의 관객은 신체적으로 동시에 같은 공간을 공유하지만 각기 다른 세계에서 몸의 감각에 의존해 새로운 세계를 만날 수 있다.







## 왼쪽, 오른쪽



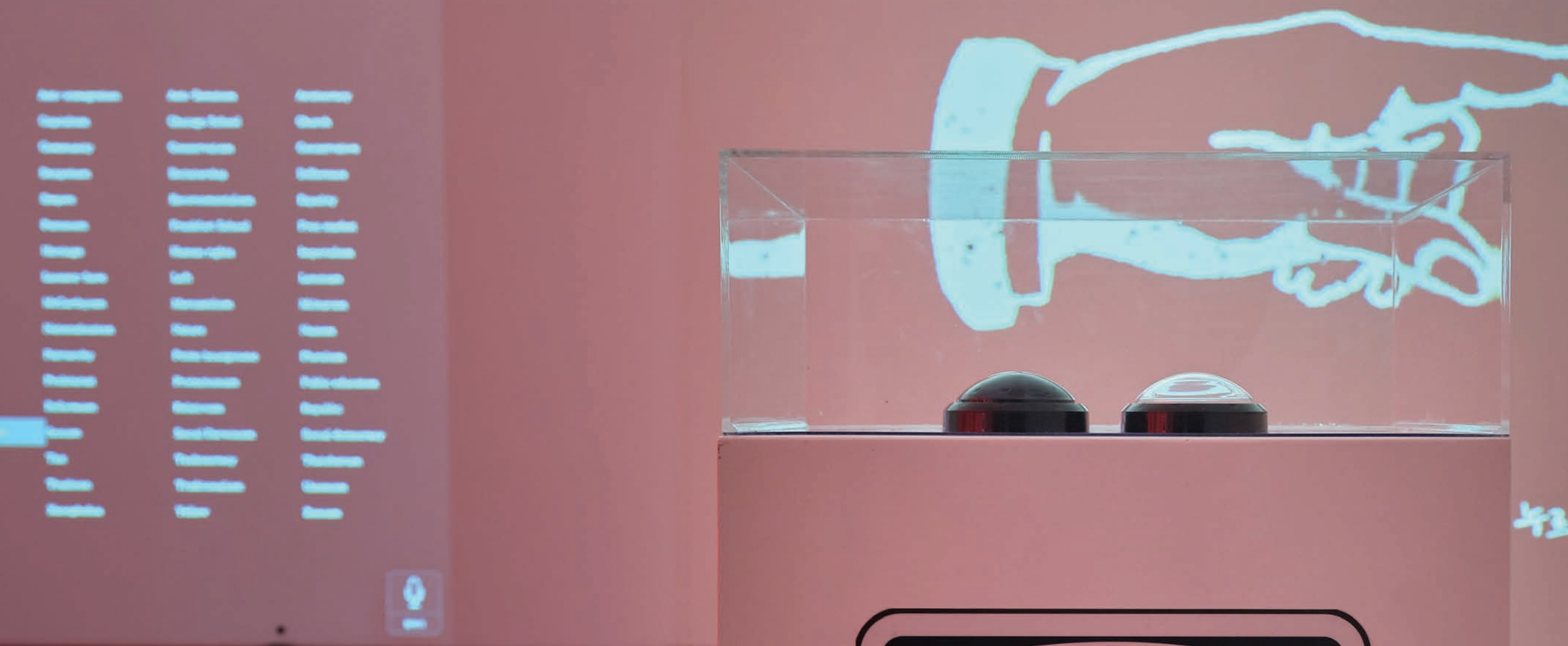
### IP Yuk-Yiu 국립아시아문화전당 (입육위)

개인전 Notes before the... , Taiwan Contemporary Culture Lab(C-Lab), 대만 2021  
PLAY.GROUND, Tokyo Arts & Space, 동경, 일본 2017  
CYNETART, 드레스덴, 독일, 2016  
FILE Electronic Language International Festival, 브라질, 2016  
Game Video/Art. A Survey, XXI Triennale International Exhibition, 밀라노, 이탈리아 2016  
2018년 Finalist (Virtual Art), 제12회 Arte Laguna Prize, 이탈리아  
2012년 Hong Kong Contemporary Art Awards (Digital Art) 수상  
2019년 홍콩예술발전협의회 '올해의 예술가상(미디어 아트)' 수상  
홍콩 미디어 아트 진흥을 위한 독립 큐레이터 집단 art.ware 프로젝트 설립자.  
영화, 비디오, 미디어 아트 큐레이터로 홍콩 스페이스 뮤지엄, 홍콩아트센터 등에서 근무



〈왼쪽, 오른쪽〉은 비디오 게임 형식의 관객 참여형 미디어아트다. 게임은 화면과 음향을 통해 제시된 내용의 방향을 입력하는 Part 1과 100개의 키워드 중 무작위로 제시된 단어의 방향을 선택하는 Part 2로 구성된다. 방향을 기억해서 답하는 단기기억 테스트에서 시작하는 이 게임은, 시간이 지날수록 추상적이고 정치적인 판단을 요구한다. 한 쪽을 선택할 수밖에 없는 참여자는 첨예한 정치적 갈등을 겪고 있는 홍콩의 상황을 대리 경험하며 '좌'와 '우'에 대한 기존의 감각을 되돌아보게 된다.





**NOTICE**

**왼쪽과 오른쪽이 무엇인지  
기억할 수 있다면  
누구든지 플레이할 수 있는  
비디오게임 입니다.**

‘좌’는 단기 기억의 한계에 도전합니다.  
‘좌’와 ‘우’에 대한 공간적, 의미론적, 이념적인  
우리의 감각을 묻습니다.

A video game for playing as long as you can remember what LEFT and RIGHT is.  
This is a project that challenges our sense of LEFT and RIGHT spatially, semantically



## 허수아비



### K'ARTS AT LAB x LG U+ 크리에이터 이승무 (감독 이승무 정지현)

2021 유네스코 파리 본부 공연 및 암스텔담, 대만, 중국 등 공연 초청  
2020 영국 레인댄스 영화제 최우수 실감 미디어상, 미국 콜롬비아대학 DSL 스토리텔링 혁신상 수상



〈허수아비〉는 가상현실, 햅틱, 볼류메트릭 캡처, 메타버스 플랫폼 등의 첨단 기술과 연극, 게임을 접목한 인터랙티브 공연이다. 전시장에서는 위치 기반 공연이 이루어진다. 공연 체험자는 실제 배우가 연기하는 허수아비와 함께 촉각, 후각 등 다양한 감각을 느끼며 4D형 체험 공연을 즐기며 엔딩을 향해 나아간다. VR Chat으로 원격 접속한 유저는 이를 동시 체험하며 가상 세계를 유영할 수 있다. 공연에 참여하는 관객 1인을 제외한 나머지 관객은 같은 공간에 설치된 TV 모니터를 통해 참여자가 보는 화면을 확인하며 공연을 간접 체험할 수 있다. 또한 LG유플러스의 실감형 콘텐츠 체험 프로그램을 통해 첨단 XR 기술의 현 상황과 활용 가능성을 엿볼 수 있다.







예술감독	최진희
총괄지원	김수현
기획·운영	이정훈 김진호 강원주 김익권
코디네이터	장유경 손주영

주최	서울문화재단
주관	서울디자인재단
협업기관·기업	서울문화재단 국립아시아문화전당 파라다이스문화재단 LG유플러스

테크니션	장성욱
디자인	주식회사 더블유프로젝트
공간조성	글로벌컴스
공간설계	MTO
온라인 전시 콘텐츠 제작	DRMVSN(웹사이트) DROMA(영상)

발행처	서울문화재단
발행인	이창기
발행일	2021.11

서울문화재단 예술지원본부  
융합예술팀  
(02589)  
서울특별시 동대문구 청계천로 517  
02-3290-7403  
www.sfac.or.kr

Unfold X 온라인 플랫폼  
www.unfoldx.org







# DIGITAL STORY- TELLERS