

새로운 경기 <공정한 세상

8ca
경기콘텐츠진흥원

경기도문화의전당
GYEONGGI ARTS CENTER

BEYOND EXPERIENCE

글로벌개발자포럼 2019

VR·AR
테크&아트
페스티벌
2019.07.18-24

수원 경기도문화의전당



www.gdf2019.or.kr

한여름 밤의 VR · AR 아트 뮤지엄

꿈 같은 VR·AR 전시가 찾아옵니다!

언제든 접속 가능한 가상현실(Virtual Reality)의 세계는 영원히 오염되지 않을 것만 같다.
가상현실 세계 속의 자연 환경부터 건축물까지,
낮선 캐릭터의 스토리부터 관람객의 기억 속 이야기까지,
현실세계에서는 매일 마모되고 낡고 오염되는 것들이 가상현실 세계 안에서는 늘 안전하다.
언제든 정지 버튼을 누르면 매일 닳고 변하는 세계로 돌아올 수 있지만
만약 정지버튼을 누르고 싶지 않다면 어떨까?
나의 신체는 이곳에 있지만 나의 정신은 오로지 가상의 세계에 접속되고만 싶어 한다면
나의 경험은 이곳에서 일어나고 있는 것일까, 가상에서 일어나고 있는 것일까?
가상과 현실의 구분이 점점 모호해지고 있는 지금,
VR · AR 예술작품과 진일보하는 기술 콘텐츠를 통해
지금 이곳의 '나' 와 '나' 를 둘러싼 세계, 그리고 미래를 상상해본다.

VR · AR 아트 전시

문화 · 예술과 新기술의 만남
그 특별한 세계로
여러분을 초대합니다!

Theme.1 Beyond ART <생생한 꿈 : Vivid Dream>

첫 번째 파트 <생생한 꿈 Vivid Dream>에서는 가상의 상황을 설정하거나 시각적 효과를 통해 감각을 전환시키는 VR · AR 예술 작품들을 만날 수 있다. 예술가들이 활용하는 VR · AR기술은 잃어버린 것을 복원하거나, 기억을 상기시키거나, 오염된 환경을 되살리고, 없는 장소를 방문하는 등 각각의 서사구조를 갖는다. 가상 생태학Virtual Ecology으로 볼 수 있을 정도로 VR 속의 세계는 단순히 현실에서 차단된 인식적 경험에 그치지 않는다. SNS나 유튜브를 사용하는 대중이 이미 여러 개의 온라인 계정과 파편적 가상 경험을 하고 있는 것처럼 더 이상 가상현실은 '가상' 으로만 존재하는 세계가 아닌 것이 되었다. 참여작가들의 작품은 현실과 동일한 층위에 놓인 가상의 세계와, 그 세계 안에서 형성되는 이야기가 현실과 관계 맺는 장면을 보여준다. 현실에 무감각해진 관람객은 오히려 현실보다 더 생생한 장면들을 마주하게 된다. 가상을 경험함으로써 현실을 더 강렬하게 경험하게 되는 시간을 선사한다.

Themem2. Beyond Technology <기술 생태계 : Tech-Ecosystem>

아티스트의 상상력과 테크니션의 기술력이 더 적극적으로 결합된 VR · AR 작품과 콘텐츠를 선보인다. 4차 산업혁명과 더불어 기술의 창조와 혁신이 필수불가결한 지금의 현실을 진일보하는 콘텐츠와 함께 경험해본다. 경기도와 경기콘텐츠진흥원은 가상/증강현실을 미래를 담보하는 기술혁신의 우선과제로 보고 매년 GDF를 개최하고 있다. 특히 VR과 AR은 기존의 다른 기술에 비해 더 밀도있는 '사적 경험'을 제공하기 때문에 기존의 여행이나 관광, 문화 산업처럼 경험을 중시하는 산업 뿐만 아니라 교육분야에도 혁신적인 모델을 제공할 가능성이 열려있는 분야이기도 하다.

VR · AR 뿐만 아닌 미디어 아트에 활용되는 다양한 기술을 개발하는 기업과 프로그래머의 역량을 이와 결합된 작품을 통해 직접 체험하고 알아갈 수 있도록 구성된다. 과연 기술의 반대말이 자연일까? 현실을 증강시키고 상상력으로 채워가는 기술 생태계는 미래의 생태계를 구축하는 기반이 되고 있다.

Theme3. Beyond Society <피크닉:Picnic>

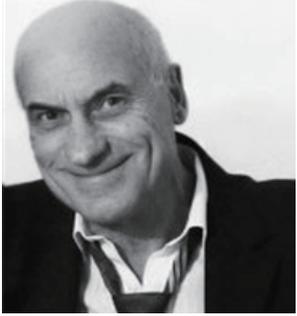
쉽, 피크닉, 바캉스 환경을 구축하는 작품들을 선보인다.

엄청난 속도로 하루를 살아가고 핸드폰과 스크린을 눈에서 떼지 못하는 현대인에게 가장 필요한 것은 그 일상으로부터 완벽히 차단된 경험일 수 있다. 전시장 뿐만 아니라 경기도문화의전당의 대극장과 소극장 사이에 위치한 신나는 야외공연장과 로비 등을 활용해 전시 곳곳에서 관객들이 하이테크놀로지를 통해 '기술적인 휴식' 을 얻을 수 있는 작품을 선보인다.

제이미미디어웍스는 인조잔디밭 위에 GDF 2019를 찾는 시민들이 즐길 수 있는 가상의 피크닉 장소를 미디어월과 VR · AR 콘텐츠를 통해 구현한다. 경기도문화의전당은 페스티벌 기간동안 야외공간과 가상의 세계를 동시에 만끽할 수 있는 특별한 피크닉의 장소로 탈바꿈한다. 도시의 시민들에게 '비현실적 현실' 이라는 상쾌한 경험을 제공하는 시간이 될 것이다.

기/조/강/연

몰입형 아트 팩토리 경험



[프랑스] 지안프랑코 이안누치(Gianfranco Iannuzzi)

멀티미디어 아티스트/AMIEX®(Art & Music Immersive Experience) system 연출 감독
프랑스 AMIEX®(프로젝션 맵핑 기술과 음향을 활용한 전시영상을 투사하는
미디어아트 프로젝트) 시스템 연출감독 지안 프랑코 이안누치

연/사/소/개



[미국] 가브리엘 바르샤 콜롬보 (Gabriel Barcia-Colombo)

강연 주제 “현실 증강 : 디지털 아트를 통한 기억 아카이빙” | 미디어아티스트

미디어 아티스트 가브리엘 바르샤 콜롬보는 비디오 아트, 증강현실 작품을 넘나들며 활발히
작업 활동을 해오고 있다. 최근에는 뉴욕 소더비 경매장에 최초로 팝업 디지털 아트갤러리
Bunker를 창립하는 등 첨단기술을 활용한 예술 작품 창작 뿐만 아니라 그 유통에 대해서도
적극적인 활동을 해오고 있다. 이번 GDF2019에서는 아바타가 자신의 희망, 꿈, 불안을 안고
살아가는 모습이 12개의 침대에서 증강현실로 구현된다.



[미국] 윈슬로우 터너포터(Winslow Turner Porter III)

New Reality Company의 창립자, 디렉터, Creative technologist

크리에이티브 테크놀로지스트 윈슬로우 터너 포터는 New Reality Company의 창립자이자
디렉터를 맡고 있다. VR을 활용한 설치 작업 뿐만 아니라 큐레이터로도 활동을 하며 프로듀싱,
감독 등 활발히 활동중이다. 2015년부터 NEW INC의 회원이며 이번 GDF2019에서 선보일 작품은
그의 여섯 번째 VR 프로젝트다. 관람자는 열대우림 속의 한 그루 나무가 되는 느낌을 받을 수 있다.
또한 연사로도 참여하여 “VR 스토리텔링: 아이디어에서부터 실행까지” 라는 주제로 강연한다.



[한국] 이대형

현대자동차 아트랩(Art Lab) 팀장 & 큐레이터

큐레이터 이대형은 제 57회 베니스비엔날레 한국관 예술감독을 역임했고 현대자동차
브랜드커뮤니케이션팀 아트디렉터로 활동하고 있다. '코리안 아이 판타스틱 오디너리'(2010),
'코리안 아이 문 제너레이션'(2009), '블루닷아시아(2008) 등을 기획했다.
새로운 형식의 아트와 글로벌리즘에 대해 강연한다.



[한국] 문준용

미디어 아티스트

문준용은 파슨스 디자인 스쿨에서 석사를 마쳤으며 현재 프로그래머, 미디어 아티스트로 활동하고 있다. 그는 증강현실 등의 새로운 테크놀로지가 혼합된 인터랙티브 작품을 위주로 테크놀로지 뒤에 숨은 감성을 세상에 구현하는 작업을 하고 있다. 문준용의 작품은 뉴욕 MOMA를 비롯하여 FILE, Onedotzero, Microwave, 광주디자인비엔날레, 미디어시티서울 등에 전시되었고 아르스 일렉트로니카 스타츠상 후보에 오르기도 했다. 이번 GDF2019에서는 증강현실을 활용한 인터랙티브 작품을 선보이며 이에 관련한 강연을 펼친다.



[한국] 이지철

자이언트스텝 대표, 수석 아트디렉터

이지철은 평창동계올림픽 개/폐막식 연출에 참여한 바 있으며 세계최초로 120분 홀로그램 뮤지컬을 제작, 아시아 최초 '오프 (OFFF)'행사 메인타이틀 제작 등을 해온 자이언트스텝의 대표다. 이번 포럼에서 “영상예술 업계에 불어닥친 테크의 바람” 을 주제로 강연한다.



[독일] 마이타스 저드(Mathias Jud)

미디어아티스트, 아르스 일렉트로니카 수상자

미디어 아티스트 마티아스 저드는 과학적 데이터 베이스에서의 그래픽 유저 인터페이스와 멀티미디어 프로젝트를 중심으로 활동하고 있다. 2016년 아르스 일렉트로니카에서 수상했으며, 오스트리아 린즈의 골든 니카 인터랙티브 아트에서 수상하기도 했다. 이번 GDF2019에서는 통신망을 교란시키며 민주적 방식의 디지털 미디어의 활용에 대해 문제제기를 했던 작품을 선보인다. 또한 “About and Across Borders: 디지털 커뮤니케이션에서의 자유, 감시, 검열” 이라는 주제로 강연을 펼친다.



[미국] 유진청 (Eugene YK Chung)

Penrose Studios CEO

유진 청은 펜로즈 스튜디오의 대표 이자 VR 기반 영화/미디어 감독으로 활약하고 있다. 그는 픽사 스튜디오와 VR 산업을 선도하는 기업 오쿨러스를 거치며 쌓은 노하우를 바탕으로 픽사 출신 작가와 애니메이터들을 규합해 2013년 펜로즈 스튜디오를 창립했다. GDF2019에서는 2017년 베니스국제영화제에서 처음 신설된 VR부문 최우수상을 수상한 <아르덴즈 웨이크>를 상영한다. 또한 “Penrose: 차세대 스토리텔링을 정의하다” 를 주제로 강연을 펼칠 예정이다.



[독일] 아네테 돔스 (Annette Doms)

ICAA(Independent Contemporary Art Advisors)

대표, UNPAINTED Art Fair 뮌헨, 아트 디렉터

아네테 돔스는 NPAINTED2014에서 아트디렉터를 역임한 바 있으며 ICAA의 창립 멤버이기도 하다. 이번 포럼에서는 “어떻게 미디어 아트를 프로모션 할 수 있을까?: 아이디어에서 비즈니스까지” 를 주제로 아트마켓에서의 미디어&디지털 아트 현황에 대해 강연한다.

TICKET SALE

사전등록기간 2019년 7월 17일(수) 21:00 까지

GDF2019 포럼

청소년 할인가

1일권+2일권	50,000	15,000원
1일권 (7/18)	30,000	9,000원
2일권 (7/19)	30,000	9,000원

※주의사항

1. 포럼은 1일권과 2일권으로 나뉩니다.
1일권은 18일(목) / 2일권은 19일(금) 선택하여 등록해 주십시오.
2. 7월 20일(토) 포럼은 무료 관람
3. 7월 18일(목) ~ 7월 24(수)까지 진행되는 VR/AR 전시는 무료 관람입니다.
4. 티켓 양도 및 개인 간의 거래는 불법입니다.
5. 티켓 수령 시 관람자 본인의 학생증 확인

★티켓문의 : 02-757-9880 / 행사문의 : 031-8064-0000

" GDF2019 포럼 "

2019.07.18.(목)~24.(수) 수원 경기도문화의전당

오시는 길

경기 수원시 팔달구 효원로307번길 20 경기도문화의전당

- 지하철 : 수원역 하차 후 시내버스(20분 소요)나 택시(10분 소요) 탑승
- 시내버스 : 92, 83-1, 11-1, 82-1 (수원역 4번 출구 탑승 → 경기도문화의전당.두산위브아파트 하차)
- 도보 : 수원시청역에서 도보 10분 소요



홈페이지 <http://gdf2019.or.kr/>

SNS 팔로우하기

