[붙임 1] 멘토별 프로그램 세부내용

사회복지법인 하트-하트재단

○ 프로그램명 : 융합예술콘텐츠 인터랙티브아트 창작자 양성사업

○ 모집분야

1) 감각 파트 - 기존 감각의 경험을 확장하는 데 초점을 둡니다.
2) 표현 파트 - 디지털 창작을 통해 새로운 표현을 경험합니다.
3) 확장 파트 - 기존 작품세계를 가지고 있는 작가의 콘텐츠를 디지털화를 통해 확장합니다.
4) 창작 파트 - 상상력과 창의력을 발휘하여 개별 콘텐츠를 창작합니다.

○ 멘토별 세부 선발분야 및 프로그램

멘토링 분야	선발예정 인원(명)	멘토명	주요 약력	프로그램
미디어아트/A.I	2	정승	- 미술작가 · 2021 데이터의 굴절-디지털 오케스트라, 대안공간루프, 서울 (ARKO 예술과기술융합 선정) · 2020 데이터의 굴절-La Refraction des Donnés, 파리한국문화원, 파리, 프랑스 · 2018 ACC Creators in lab, 광주/ Davinci creative 작가 선정, 금천예술공장, 서울 외 다수	**·터치디자이너를 활용한 인터랙션 작품 제작** : 터치디자이너(touchdesigner) 프로그램을 기본 개발 환경으로 애니메이션 영상 작품을 제작하고, 센서를 통한 실시간 인터랙션 작품을 제작한다.
미디어아트/그래픽	2	이나림	- 홍익대학교 디자인컨버전스학부 강사 · 2021 collectivA 원형하는몸 round2, PLATFORM-L · 2021 문화비축기지 아트랩 <0+0+0=> · 2021 홍티아트센터 개인전 · 2018 모하창작스튜디오 개인전	**·실험적 영상 표현** : 창의 코딩 교육을 통해 새로운 이미지 창작 방식을 실험하며 시각 예술 표현의 도구로서 프로그래밍의 가능성을 함께 탐색하고, 이러한 소스를 종합하여 영상을 제작하는데 필요한 내용적, 기술적 도움을 제공한다.
미디어아트/ 애니메이션	2	손혜경	- 국립현대비술관 고양레지던시 입주작가 · 2021 개인전 <물질과 물질>,아마도 예술공간, 서울문화재단 후원전시 · 2021 <코로나19, 예술로 기록>, 한국문화예술위원회 · 2020 초대전《개인들의 사회》,부산현대미술관	**·생생x관계맺기** 마스크로 인해 가려지는 얼굴의 다양한 근육과 입, 그리고 손과 같이 표정과 감정을 담아

			· 2017《무한한 벽, 창공》기획, 평창문화올림픽 인증사업, 한국문화예술위원회, 문화체육 관광부 후원	내는 다양한 신체 부분을 석고 붕대로 라이브캐스팅한 뒤 감정과 표현의 주체인 사람이 일상의 오브제들과 관계하는 모습을 인터랙티브하게 담은 오브제 애니메이션을 제작한다.
사운드아트/ 디지털작곡, 퍼포먼스	2	조은희	- 뮤렉스뮤직 대표 · 2019 포스트 음악극 시리즈 · 2015 사운드맵 프로젝트 시리즈 · 2014 솔로 프로젝트 “송에뤼미에르” (서울문화재단 다원예술) · 2012 프로젝트 그룹 신스온 “뉴사운드아트 퍼포먼스”(서울문화재단 다원예술)	**·인터랙티브 사운드 제작** 핸드폰을 활용한 사운드 스케이프 활용부터, 음악 편집 프로그램을 익히고 직접 음악을 제작하여 게임, 전시, 영상 등 다양한 매체에 들어갈 사운드를 만들어본다.
사운드아트/ 디지털작곡	2	서소형	- 국립현대미술관 고양레지던스 입주작가 · 2021 개인전 <보이드: 뮤트> 갤러리조선 · 2019 개인전 <그곳에 가면 그 소리의 흔적이있지: 스키조프레니아, 공간 분열> 경기창작센터 · 2018 개인전 <미끄러지거나 혹은 아무것도 아니거나> 김종영미술관	**·내 주변에서 발견할 수 있는 소리들** 실제 주변의 흥미로운 소리들을 필드레코딩의 경험과 음향 프로그램으로 작곡, 믹싱 및 소리의 진동을 음향기기를 통해 촉각으로 느껴보고 청각의 이미지를 시각적으로 표현한다.
사운드아트/ 디지털작곡	2	이강일	- 한국예술종합학교 강사 · 2021 크게듣기, <재난과 치유>의 위성전시 <반향하는 동사들>, 국립현대미술관 · 2021-2012 한국문화예술위원회 AYAF 다원분야 선정	**·소리와 디지털 리터리시** 디지털 매체, 프로그래밍적 방법론을 통해 소리를 다루는 방식을 다룬다.
사운드아트/ 교육 콘텐츠 기획	2	서혜민	- 프리랜서 ·2021 경기도어린이박물관 온라인 교육프로그램 <쫑긋! 소리상자 만들기> 기획 및 교육 ·2020 경기도어린이박물관 비대면 예술교육 에코아트프로그램 <흙으로 그리는 소리> 기획 및 교육 ·2019 개인전 <파동 시점>, 갤러리 팔레 드 서울, 서울	**·주변 소리 탐색 워크숍** 주변을 둘러싼 소리를 관찰-수집(녹음)-재창조하는 일련의 과정으로 소리가 지닌 정보와 이미지를 탐색한다.
미디어아트/ 교육 콘텐츠기획	2	정수봉	- ㈜ 플링커 대표 · 2020~ 콘텐츠 임팩트 미디어아트 부분 퍼실리테이터 (한국콘텐츠진흥원) · 2021 비대면스타트업 육성사업 선정 (중소기업벤처부,	**· 증강현실로 만드는 나만의 이야기** ‘나의 이야기’를 모바일 앱,

			한국교육학술정보원) · 2020 유아문화예술교육 비대면 콘텐츠 연구 용역 (한국문화예술교육진흥원) · 2020 지역활용 실감형 콘텐츠 제작 지원 사업 선정 (한국콘텐츠진흥원, CBCKL)	웹 증강현실 콘텐츠로 제작한다.
미디어아트/ 인터렉션디자인	2	윤보라	- 프리랜서 · 2021 AT랩 첨단융합프로젝트 창작지원사업 VR 게임 <더 도어> 프로그래머 · 2021 ABC LAB, C.LAB, 융합예술콘텐츠 개발 및 교육프로그램 운영지원 · 2021 텐저블아트, 숲이오다 아이로봇, 기술입은문화예술교육 프로그램 연구원 및 강사	· **필터링 플레이: 증강현실이라는 또 한 겹의 세계** 참여 예술가의 기존 작업들을 바탕으로 프로젝트 컨셉을 구상하고 콜라쥬와 레이어링 작업을 통해 마커인식 증강현실로 구현한다.
미디어아트/ 게임개발	2	룹앤테인	- 룹앤테일 스튜디오 대표 · 2019-2021 현대 제로원데이 전시 · 2021 Garden of Rules, <Hybrid by Nature> 전시 · 2020 조작하는 세계, <닥터스트레인지러브> 전시	· **VR/AR 콘텐츠 제작** VR/AR을 중심으로 한 인터랙티브 아트/융합콘텐츠를 제작하여 예술적, 기술적 작업의 노하우를 익힌다.
미디어아트/ 프로그래밍	2	박철우	- 한국예술종합학교 조형예술과 미디어아트 강사 · 2016 SeMA Blue <서울바벨>, 서울시립미술관 · 2014 Tehran Annual Digital Art Exhibition, KOOSHK RESIDENCY, Tehran	· **인터랙티브 아트 제작을 위한 프로그래밍 워크숍** - 스크래치와 아두이노/ 프로세싱과 매드매퍼/ p5.js와 티처블머신 등 인터랙티브아트 작업에 필요한 소프트웨어와 프로그래밍 언어를 기초부터 익힌다. - 성질이 다른 다양한 디지털 포맷의 파일을 다루는 방법을 살펴보고 인터랙티브 콘테츠를 의도대로 제작한다.
미디어아트 /블록코딩	2	강민정	- 한국예술종합학교 강사 · 2020 서울국제대안영상페스티벌(Nemaf) 한국구애전 부문 선정 · 2020 현재의 기억, 팔복예술공장 · 2018 ACT festival, 국립아시아문화전당 · 2018 포킹룸 - 당신의 똑똑한 이웃들, 탈영역 우정국 · 2017 미디어 노스텔지어, 국립아시아문화전당	· **인터랙티브 스토리텔링 제작** 인터랙티브 미디어를 통해 자신의 이야기를 표현하는 다양한 방법을 시도해 본다. 또한, 블록 코딩을 통해 그 이야기를 구현하고 관객들과 공유하는

				경험을 창출한다.
미디어아트/ 피지컬컴퓨팅	2	김은진	- 스튜디오 톰앤비츠 대표 · 2021 <오픈미디어아트 페스티벌> · 2021 <내일의 예술전> 예술의 전당 · 2013, 2017 <다빈치 크리에이티브> 서울문화재단 지원	· **빛과 움직임이 있는 미술작품 만들기** 빛이 나고 움직이는 조형예술 작품을 만들기 위한 과정을 실습해보며, 피지컬 컴퓨팅을 이용해 기존 작품세계를 확장한다.

※ 상기 프로그램은 멘토-멘티 매칭 시 일정 부분 변경될 수 있습니다.
※ 관련 문의 : yyh@heart-heart.org / 070-8145-7924 / 문의 가능 시간(월~금 9:00~17:00)