

## ■ 하트-하트재단

○ 프로그램명 : 융합예술콘텐츠 인터랙티브아트 창작자 양성사업

○ 모집분야

- 감각 파트 : (입문과정) 미디어아트 감각방식 교육 - 사운드아트, 애니메이션, 컴퓨터 그래픽
- 표현 파트 : (입문과정) 미디어아트 표현방식 교육 - 디지털작곡, 블록코딩, 피지컬 컴퓨팅
- 확장 파트 : (심화과정) 기존 작품세계를 미디어아트로 확장 - 인터랙션 디자인, 게임개발
- 창작 파트 : (심화과정) 자신만의 미디어아트 창작 기획 - 컴퓨터 그래픽&사운드 프로그래밍, A.I 인터랙션아트

○ 멘토별 세부 선발분야 및 프로그램

- 멘티 선발 시 장애인과 비장애인을 포함하여 선발하고 있으며, 각 프로그램 별 참여 가능한 장애유형을 기재하였습니다.

모집분야	멘토링 분야	멘티 모집군	선발예정 인원(명)	멘토명	주요 약력	프로그램
감각	미디어아트/ 교육 콘텐츠기획	청각장애, 발달장애	2	정수봉	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플링커(주) 대표</li> <li>·2020~ 콘텐츠 임팩트 미디어아트 부분 퍼실리테이터 (한국콘텐츠진흥원)</li> <li>·2021 비대면스타트업 육성사업 선정 (중소기업벤처부, 한국교육학술정보원)</li> <li>·2020 유아문화예술교육 비대면 콘텐츠 연구 용역 (한국문화예술교육진흥원)</li> <li>·2020 지역활용 실감형 콘텐츠 제작 지원 사업 선정 (한국콘텐츠진흥원, CBCKL)</li> </ul>	· 증강현실에 담는 내 이야기 ‘나의 이야기’를 모바일 앱, 웹 증강현실 콘텐츠로 제작한다.
	사운드아트/ 교육 콘텐츠 기획	시각장애, 발달장애	2			
		- 멘티 요건 포트폴리오 포함 내용: 하고 싶은 작업, 작업에 AR이 필요한 이유, 기대하는 것, 다룰 수 있는 툴, 해왔던 것들		서혜민	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드 아티스트</li> <li>·2021 경기도어린이박물관 온라인 교육프로그램 &lt;쫄쫄! 소리상자 만들기&gt; 기획 및 교육</li> <li>·2020 경기도어린이박물관 비대면 예술교육 에코아트프로그램 &lt;흙으로 그리는 소리&gt; 기획 및 교육</li> <li>·2019 개인전 &lt;파동 시점&gt;, 갤러리 팔레 드 서울, 서울</li> </ul>	· 사운드 탐구생활 사람·사물·자연의 소리 등 나의 세계를 구성하는 소리를 깊게 관찰한다. 녹음기를 이용해 소리를 수집하고 <소리관찰일지>를 작성하며 소리가 지닌 정보는 탐구한다. 소리가 주는 익숙한 심상을 디지털 매체를 활용해 낯설게 바라보는 연습을 함께 하며 소리에 대한 감각의

						경험을 확장하고, 소리를 작품에 적용할 수 있게 한다.
	미디어아트/ 애니메이션	시각장애, 발달장애, 청각장애 (단, 청각 장애 및 발달장애 우선)	2	손혜경	- 국립현대미술관 고양레지던시 입주작가 ·2021 개인전 <물질과 물질>,아마도 예술공간, 서울문화재단 후원전시 ·2021 <코로나19, 예술로 기록>, 한국문화예술위원회 ·2020 초대전《개인들의 사회》,부산현대미술관 ·2017 《무한한 벽, 창공》기획, 평창문화올림픽 인증사업, 한국문화예술위원회, 문화체육 관광부 후원	· <b>생생x관계맺기</b> 표정과 감정을 담고 있는 신체 의 감각과 일상의 오브제들과 의 관계를 통해 사회와 내가 관계하는 생생한 방식을 인터 랙티브한 오브제작업으로 표현한다.
표현	미디어아트/ 그래픽	청각장애, 발달장애	2	이나림	- 홍익대학교 디자인컨버전스학부 강사 ·2021 문화비축기지 아트랩 <0+0+0=> ·2021 홍티아트센터 개인전 ·2021 Tsushima Art Fantasia ·2021 collectivA 원형하는몸 round2, PLATFORM-L ·// 길면 여기서 끊어주세요 ·2018 모하창작스튜디오 개인전 ·2017 ACC Creators in lab	· <b>창작을 위한 디지털 도구 만들기</b> 코드로 그림을 그리는 방법 을 배우고, 이미지와 인터랙 션, 움직임, 소리, 텍스트등 의 상관관계를 실험하여 시 각 예술 표현을 위한 나만의 소프트웨어를 제작한다.
	사운드아트/ 디지털작곡	발달장애, 시각장애	2	서소형	- 국립현대미술관 고양레지던스 입주작가 ·2021 개인전 <보이드: 뮤트> 갤러리조선 ·2019 개인전 <그곳에 가면 그 소리의 흔적이 있지...:스키조프레니아, 공간 분열> 경기창작센터 ·2018 개인전 <미끄러지거나 혹은 아무것도 아니거나> 김종영미술관	· <b>내 주변의 사운드 아트</b> 현대 미술의 사운드 설치 미술 가들의 작품의 이해를 도모하 며, 실제 주변의 흥미로운 소리 들을 필드 레코딩의 경험과 음 향프로그램으로 작곡, 믹싱 및 소리의 진동을 음향기기를 통 해 촉각으로 느껴보고 청각의 이미지를 시각적으로 표현해본

		청각장애, 시각장애	2			다.
	미디어아트/ 블록코딩	- 멘티 요건 포트폴리오 포함 내용: 코딩을 활용한 작품제작의 여부와 세부내용 (프로젝트는 코딩경험 전무해도 참여 가능), 프로젝트에 참여하는 뚜렷한 동기 작성		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	· 블록 코딩을 활용한 인터랙티브 스토리텔링 연구 및 제작 미디어아트의 생태계에서 인터랙티브 미디어 아트의 창작 방식의 다양한 가능성을 탐색하고 간단한 블록 코딩을 익혀 이야기가 있는 인터랙티브 미디어아트 작품을 제작한다.
	미디어아트/ 피지컬 컴퓨팅	청각장애, 발달장애	2			
		- 멘티 요건 포트폴리오 포함 내용: 기존 자신의 작품 소개		김은진	- 스튜디오 아툼앤비츠 대표 ·2021 <오픈미디어아트 페스티벌> ·2021 현대 제로원 크리에이터 ·2017 다빈치 크리에이티브 참여작가	· 빛과 움직임이 있는 미술작품 만들기 조명과 모터를 활용하여 작품에 또 다른 생명력을 불어넣어보고, 관객에 의해 반응하는 미술작품을 만든다.
확장	사운드아트/ 디지털작곡, 퍼포먼스	시각장애, 발달장애, 청각장애	2			
		- 멘티 요건 포트폴리오 포함 내용: 음악 창작 내용(자유 형식이나 음원 형태 선호)		조은희	- 뮤렉스뮤직 대표 ·인천아트플랫폼 9기 입주작가 ·2019-2020 우란문화재단 우란이상 해외연구 및 레지언시연구지원 ·2019~ 포스트 음악극 시리즈(서울문화재단 외) ·2015~ 사운드맵 프로젝트 시리즈(서울문화재단 외)	· 인터랙티브 사운드 제작에서 퍼포먼스 테크닉까지 핸드폰을 활용하여 일상의 소리를 녹음하는 사운드시케이 프부터 음악 편집 프로그램을 활용한 다양한 매체에 활용되는 사운드 제작 실습. 인터랙 티브 사운드와 컨트롤러를 활용한 실시간 퍼포먼스 테크닉 까지 경험할 수 있다.
	미디어아트/ 인터랙션 디자인	청각장애, 발달장애 (단, 청각 장애 우선)	2			
		- 멘티 요건 개별 스마트폰 준비 포트폴리오 포함 내용: 작품을 통해 하고자 하는 이야기		윤보라	- 그룹사운드 소보로 대표 ·(주)히포티앤씨 아트디렉터 ·2021 AT랩 첨단융합프로젝트 창작지원사업VR게임<더 도어> 3D콘텐츠 제작 ·2021 ABC LAB, C.LAB, 융합예술콘텐츠 개발 및 교육프로그램 운영지원 ·2021텐저블아트, 숲이오다 아이로봇, 기술입은문화예술교육 프로그램 연구원 및 강사	· AR 플레이어 실험실 참여 예술가의 작업을 해체하여 다층적 관점으로 재구성 및 재 창작한다. 또한 AR기술을 활용하여, 이를 관객과 상호작용 가능한 놀이 형태로 확장한다.
	미디어아트/ 게임개발	청각장애, 발달장애	2			
				롭앤테일	- 롭앤테일 스튜디오 대표 ·2021. Mechanimal (제로원데이 전시, ZER01NE 제작지원)	· VR로 작품 세계 확장하기 다양한 방법으로 인터랙티브

		- 멘티 요건 포트폴리오 포함 내용: 본인의 구체적인 기존 작업 내용 / 디지털 작 업에 대한 경험 유무		·2021. Garden of Rules (Hybrid by Nature 전시, 독일문화원) ·2020. Manipulating the World (닥터스트레이저리브 전시, ZER01NE 제작지원) ·2020. Hidden Protocol (현대모터스튜디오 베이징 전시, 파라다이스 제작지원)	한 가상세계를 제작해보고 참 여자의 작품 세계를 VR의 형 태로 확장합니다.
	미디어아트/ 프로그래밍	시각장애, 청각장애, 발달장애 2 - 멘티 요건 PC를 의도대로 활용할 수 있고, 영어 단어를 읽고 구분할 수 있는 자 포트폴리오 포함 내용: 작품 제작 과정에서 PC를 활용한 작품을 하나 이상 포함	박철우	- 한국예술종합학교 조형예술과 미디어아트 강사 ·2016 SeMA Blue <서울바벨>, 서울시립미술관 ·2014 Tehran Annual Digital Art Exhibition, KOOSHK RESIDENCY, Tehran	· <b>인터랙티브 아트 프로그래밍 워크숍</b> 인터랙티브아트 제작에 필요 한 다양한 디지털 작업 환경 을 살펴보고, 이미지와 영상과 같은 시각 재료들로 프로그래 밍 언어를 통해 자신의 이야 기가 담긴 인터랙티브 아트 작품을 제작한다.
창작	미디어아트/ AI	청각장애, 발달장애 (단, 청각 장애 우선) 2 - 멘티 요건 진로나 작업의 방향 을 미디어아트 쪽으로 진지하게 고민하고 있는 분	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	· <b>인터랙티브 애니메이션</b> 코딩으로 만든 이미지를 센서 를 통해 인터랙션을 가미하여 실감형 애니메이션 콘텐츠를 제작해 본다.
	사운드아트/ 디지털작곡	시각장애, 청각장애, 발달장애 2 - 멘티 요건 '소리' 혹은 '듣기' 라는 주제에 대한 단상 을 포함한 포트폴리오 제출	이강일	- 한국예술종합학교 강사 ·2021 크게듣기, <재난과 치유>의 위성전시 <반향하는 동사들>, 국립현대미술관 ·2021-2012 한국문화예술위원회 AYAF 다원분야 선정	· <b>소리/듣기에 대하여 - 디지털 리터러시를 도구로 삼는 탐구 와 창작</b> '소리'와 '듣기'에 대해 또 한번 생각해보고 디지털 리터러시를 주요한 도구로 삼아 부담없이 소소한 결과물을 만들어 보니 다.

※ 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)