

A01.Art Technology: technology as texture

2008.10.4 kpu 30명 3hr

미디어/테크놀로지 아트란?

예술은 삶 속에서 나온다. 당신이 이 글을 읽는 동안에도 수많은 무선 통신 패킷이 당신을 통과하고 있다. 테크놀로지 아트는 예술이다.

자주 보아온 미디어 작업을 하고 싶다

- 사운드작업: 소리의 합성, 아날로그와 디지털, 인코딩/디코딩, 디지털 신호처리, 소리의 이해, 사운드카드와 샘플링 레이트
- 비디오작업: 영상, 이미지의 이해, LED 스크린, 디지털 신호처리, 2D vs 3D, 그래픽 카드, GPU 이해, 카메라의 이해
- 인터랙티브작업: 센서의 이해, 멀티모달, 필터링
- 네트워크작업: 각종 프로토콜의 이해, 각종 데이터 형식의 이해
- 사운드+비디오+인터랙티브+네트워크 작업을 한다

설명되는 Tool: Max/Msp + Jitter, VVVV, Processing, OpenCV, openframeworks, VJing programs, Sensors, Browser, HTML, Flash, MIDI, Quartz Composer, OSC, Bjork, MIT media lab

조금 덜 보아온 미디어 작업을 하고 싶다

- 마이크로 프로세서: 세상 컴퓨터의 99%는 마이크로프로세서이다. 이해하고 직접만들기위한 방법
- 비실용적 목적의 Gadget 만들기: 디자인 느와르, 반경 1미터 핸드폰 신호방해장치, 소리지르면 동작하는 과일믹서 등
- 전자 악기 만들기: 아날로그신디사이저, 디지털 신디사이저, 무선 미디 콘트롤러
- 레트로 사운드: SEGA 게임기의 사운드 칩과 음악작곡, C64 사운드 칩과 음악작곡
- 8-bit Visual: pixel-ly한 영상을 만들어 주는 장치
- 코딩으로 하는 건축 디자인: 모듈러, 프로그래머블한 건축의 가능성
- 코딩으로 만드는 일러스트: 존 마에다
- 코딩으로 만드는 영상: 프로그램으로 만드는 영상의 가능성과 이용 툴
- 패션과 멀티미디어 장치: 디지털 주얼리, 사이버네틱하지않은 전자 패션 액세서리 만들기
- 로봇, 동력장치: 로봇을 이용한 미디어 아트 만들기 시작은?
- 인공위성: 인공위성 기술과 테크놀로지 아트
- 수학/물리: 수학과 물리와 그래픽, 미디어 설치, 하이볼티지 아트, 전자기 아트
- 조각: 미디어아트 + 조형작업

설명되는 Tool: MIDI, Microprocessor, Motor, Conductive 선, 리처드 파인만, 인공위성, 세가 레트로 머신, 디자인 느와르, 각종 재료, 산업디자인, Processing, opengl, openframeworks, DBN

함께 설계해보는 미디어 아트 시스템

- 멀티미디어 공연 시스템
- 공간 영구 미디어 설치
- 공연용 장치
- 참가자들의 요청에 따라 즉흥적으로 구성한 시스템

기술은 Texture 다

해킹.. 예술을 위한 기본 실력일지도.. VS 사회와 문화에 대한 관심.. 기술을 이해하기 위한 본질적 동기.. 기술 이해를 통한 사회문화 메타포 추출 VS 사회 문화 이해 통한 기술의 재발견, 재배치 혹은 발견
예술이 바꾸는 세상의 패러다임