

임시공간 2023 작가 공모 전시계획서

팀 : MAP.service

프로젝트명 : < 859 secs >

1 팀 정체성

- 1) 내용 : MAP.service는 사람들에게 가상 자아 유전자 조작 서비스를 제공합니다. 우리는 사람들이 온라인 현실에서 더 자기다워질 수 있다고 생각합니다. 온라인 생태계에서는 내가 지역적, 신체적 특성보다, 내 개성, 취향 등이 나를 나타내기 때문입니다. 그래서 온라인 생태계라는 지역에 맞게끔 자신의 모습을 따로 만들 필요가 있다고 여깁니다. 가상 자아 유전자는 사람들의 중요 경험, 가치관, 감정, 개성 등으로 구성됩니다. 프로젝트의 게임마다 사람들은 자기 내부에서 중요한 무엇들을 찾는 탐험자가 됩니다. 첫번째 프로젝트는 첫사랑을 겪은 후 당신 내면의 남은 것들을 찾아보는 것. 두번째 프로젝트는 자아가 성숙되는 과정을 겪고, 세번째, 그 이후도 같은 방식으로 이어집니다. 이 서비스를 통해 자신의 가상 자아를 만든 사람은 가상 현실 생태계에 누구보다 빠르게 적응한 생명체라고 볼 수 있습니다.
- 2) 작업 형태 : Asher의 음악 앨범이 나오면 그 내용을 기반으로 이선희 작가가 스토리라인과 이미지를 새로 창작합니다. 그리고 테크니션과 함께 게임 형태로 제작합니다. 작업 결과물은 게임-NFT-커뮤니티 세 단계로 제시됩니다. 게임에서 네 가지 맵을 순서대로 통과하고 그 안에서 선택지를 고르면, 최종 이미지에 반영됩니다. 이미지는 NFT로 구매 가능하며, 이 프로젝트로 커뮤니티를 개설해 운영합니다. 또 첫 온라인 발표 이후 9달간 진행된 내용과 작품을 오프라인으로 전시합니다.
- 3) 내부 비전 : MAP.service는 팀의 목소리와 개성을 가지고 작업을 하면서도, 그 가치를 사회에 스스로 어필할 수 있도록 하고자 합니다. 그리고 시대에 맞추어 관람자/구매자와 커뮤니케이션을 하는 창작자가 되고자 합니다. 그 방법으로 온/오프라인 동시 전시라는 방법을 택했습니다. 세부적으로는 NFT 시장을 공략하고 또 그것을 오프라인으로 끌어오는 것까지를 목표로 합니다. 신진 작가라는 입장에서 온라인 NFT 시장이라는 생태계에 적응할 방법을 적극 모색 중인 것이라고 할 수 있습니다.

2 전시 배경 (문제 의식)

- 1) 저희는 사람들이 자신을 온라인 상에서 나타낼 때, 그에 맞는 맞춤형 자아가 필요하다고 생각했습니다. 현실 속 신체도 현실 공간에서 살아가는데에 특화되어 진화했는데, 온라인 가상 공간이라는 지역에서 살기 위한 신체도 그 지역에 맞는 생물체의 형태가 되어야 하지 않을까? 하는 생각을 했습니다. 그리고 만들어진 이미지를 선택하는 것 이상의 개입을 한다면? 그리고 그 개입이 본인의 경험, 가치관 등 내부 의미를 부여한 것이라면? 등의 생각을 해보았습니다. 그래서 가상 자아 유전자 조작 서비스 MAP.service를 시작하였습니다. (프로필 NFT 제작)
- 2) NFT 시장은 작가가 본인 작품을 보다 수월하게 판매할 수 있는 좋은 장소입니다. 여러가지 새로운 작업적 시도를 해볼 수 있는 곳이기도 합니다. 하지만 현재는 두 가지 문제가 있습니다. 첫번째는 구매자가 투자 목적으로 작품을 구입하려는 사람이 다수라는 것, 그래서 작가 입장에서는 퀄리티, 작품성 있는 작업을 만들어도 사업성이 떨어지면 작품 판매가 어렵다는 것입니다.
- 3) 그러려면 구매자가 작품에 가치를 직접 느끼고, 추후 작품 가격의 상승 또는 하락 가능성에 상관 없이 소장 가치 있는 작품을 구매할 수 있도록 해야 합니다. 그리고 작가도 작품의 스토리, 이미지의 독창성 외에 역량까지 가지고 시장에 어필할 수 있어야 합니다. 10k 컬렉션을 하거나 커뮤니티를 운영하는 역량 등이 있을 수 있을 것입니다.
- 4) 저희는 저희 프로젝트의 내용과 방법이 그 문제들을 해결하는 데에 의미있는 시도가 될 것이라 생각합니다. 첫번째는, 이 프로젝트가 대중음악을 결합한 게임 형식의 인터랙티브 아트라는 것입니다.. 노래 가사를 따라가면 주제가 어렵지 않고 이미지마다 의미가 매칭되어 비교적 쉽게 감정입을 할 수 있습니다. 게임을 체험하면 자기 선택에 따라 반응하는 작업을 보며 몰입할 수 있고, 자신의 경험을 기반으로 게임 내에서 한 선택이 최종 결과물 이미지에 반영된다는 것이 가장 인상깊을 감상 지점일 것입니다. 작품을 구매하려는 사람들도, 기존에 작품이 이미 만들어진 상태에서 고르는 형태보다 훨씬 소장 가치가 있다고 느낄 것입니다.
- 5) 두번째는, 프로젝트의 커뮤니티 운영 시 아티스트들을 위한 카테고리를 만들어 특정 주제에 대해 같이 얘기하거나, 정보를 교환하거나, 개별 아티스트의 작품을 홍보해주거나, 그 커뮤니티 안에서 만나 다른 분야 아티스트 또는 테크니션과 협업을 할 수 있도록 하거나, NFT를 제작하고 이후 과정을 돕는 회사와 연결해주는 일을 하는 것입니다. 이렇게 해서, 이 프로젝트를 통해 다른 아티스트들도 NFT 시장에

들어와서 함께 담론을 형성하고 자생하는 커뮤니티를 만들고자 합니다. (이 외에 다른 카테고리들도 추후 기획하여 운영 방법을 수립할 예정입니다) 또 이 모든 일련의 과정을 아카이빙하여 오프라인 전시 공간에서 더 많은 사람들에게 공유하고자 합니다.

3 작업 내용 및 표현 방식

- 1) MAP.service 팀의 싱어송라이터 Asher의 앨범 <Illusion : 환상집>의 트랙 네 가지를 모티브로 합니다. 이 앨범은 '첫사랑'을 주제로 하고 있습니다. 첫번째 곡은, 나와 상대를 각각 어둡고 투명한 색깔로 표현하고 상대의 색에 물들고 싶다는 내용. 두번째 곡은, 설레이면서도 두려운 양가감정. 세번째 곡은, 사랑이 끝나고 그 기억이 현재로 돌아와 영원히 반복되는 것. 네번째 곡은, 상처로 인해 변하는 모습입니다. 이 과정을 각각 실험적인 사운드, 뮤지컬적인 요소 등을 사용하여 표현했고, 이를 이번 프로젝트에서 새롭게 다시 보여줍니다.
- 2) 이 앨범의 내용을 팀의 3d그래픽아티스트 이선호가 새롭게 해석하여 스토리를 제작하고, 3D 그래픽으로 구현하였습니다. 스토리에서 체험자는 뱀의 모습으로 신전 공간으로 들어갑니다. 이는 자기 내부, 허물 속을 뜻합니다. 체험자는 들어가서 자신에게 중요한 무엇인가를 찾아다니지만 그것이 무엇인지는 처음부터 짐작하지 못합니다. 내부에는 트랙별 컨셉에 따른 맵과 선택지가 주어집니다. 가사와 이미지, 안내 텍스트를 참고하여 선택지를 고르면 그에 맞는 이미지가 조합됩니다. 네 가지의 맵을 다 지나고 나면 화면 전체에 허물이 벗겨지는 효과가 나옵니다. 이는 자신 내부에서 스스로 발견하고 선택한 것들로 자신이 새롭게 태어났음을 의미합니다. 최종적으로는 신전 끝 제단에 올라가 다시 태어난 자신을 마주하게 됩니다.
- 3) 게임은 Unity 기반으로 제작을 하고 트랙마다 오픈월드 맵을 제시합니다. 첫번째 트랙은, 자연 풍경과 생물 내부 조직 이미지를 조합한 배경입니다. 강과 혈관의 이미지를 결합하고 색상을 그라데이션으로 넣은 후, 색상 피커처럼 색을 고르게 하는 것이 선택지입니다. 두번째 트랙은, 물 속으로 계속 가라앉는 맵입니다. 이상한 나라의 앨리스에서 앨리스가 토끼굴 속으로 떨어지듯이, 내려가면서 뇌, 심장의 형태를 선택합니다. 세번째는 미로, 네번째는 흰 방 안의 공간입니다. 각각의 트랙마다 게임의 몰입을 위해 스토리와 연관된 텍스트도 함께 제시됩니다.
- 4) 게임 전으로, 메인 페이지 넣고, 오프닝 영상 제시하여 스토리 이해에 도움이 되게끔합니다. 게임 후로는 최종 이미지를 제시하고, NFT와 커뮤니티 관련된 설명이 있는 외부 웹사이트로 연결되는 링크를 안내합니다.
- 5) 오프라인 전시
: PC 기반 게임 및 VR과 함께 1-9개월간 진행 했던 NFT discord 커뮤니티 활동 아카이빙 자료를 함께 전시하려 합니다. 그럼으로써 실제 가상공간에서의 탈신체화, 탈 지역화가 어떤 방식으로 이루어졌음을 공유하고 싶습니다, 이러한 과정이 경험 공유의 증폭을 최대화 할 수 있다고 생각합니다.
: 또한, 저희의 가상 커뮤니티에 모여 새로운 생태를 만들어주신 주민들 중 특히 오프라인 전시에 참여하는 분들을 중심으로 확장된 생태-정치적 경험을 공유하려 합니다. 그 내용은, 본인들의 커뮤니티에서의 경험을 어떤 방식으로든(e.g. 스크린샷) 공유해 준다면 해당 2차 콘텐츠를 기반으로 N차 민팅을 진행해, 실질적으로 참여자 또한 주제로 확대되는 경험 확장, 이주를 구현하려 합니다. 해당 오프라인 프로젝트는 실시간으로 인스타 live, youtube 등을 통해서 일종의 오프라인-온라인 두 공간을 아우르는 퍼포먼스와 같은 형태로 공유되어지며, 이로서 물리 - 가상을 핑퐁하며 이주하는 재미있는 프로젝트를 진행하고 싶습니다.
: 구체적인 설치물로는 PC,VR, 빔프로젝터(VR 미러링) 그리고 몇몇 생물체의 3D 프린팅 작업이 주를 이룰 것으로 생각됩니다.

4 기대 효과

- 1) 약 9개월 간 사전에 진행되는 온라인 전시와 커뮤니티 운영 내용, 작품의 구매자가 오프라인 전시 공간과 어떤 커뮤니케이션을 할 수 있을지를 실험할 수 있습니다. 온라인 전시 감상 경험이 오프라인으로 이어지고, 입체물이나 영상 또는 VR로 체험할 때에도 새로운 경험으로 이어질 것입니다. 작업을 통해 온라인에서 만나 소통하던 사람들을, 다시 작업을 매개로 오프라인에서 만나서 의미있는 네트워크를 형성할 수 있게 합니다.
- 2) NFT 구매자와 판매자가 현재 가지고 있는 문제 해소하는 데에 기여. 구매자는 주제와 체험 방식 면에서 적극적으로 작품을 체험할 수 있기 때문에, 스스로 작품의 가치를 느낄 수 있습니다.
- 3) 작품을 감상/구매만 하는 시기는 오래 전 지났고, 인터랙티브 아트라고 하여 작품 내적 요소를 관람자 참여에 영향을 받도록 하는 시기도 오래 전 시작하여 현재까지 이어져오고 있습니다. 이제 새롭게 다가온 시기에는 관람자가 투자자까지 되었습니다. 이 사람들은 새로운 방식으로 작품의 내용과 가치를 결정합니다. NFT 커뮤니티는 사실상 커뮤니티까지가 작품의 일부이고, 그 운영을 어떻게 해나가는지가 작품의 비전이기도 합니다. 저희 팀이 올해 말에 민팅하여 판매와 커뮤니티 운영까지 의미있게 해내고,

그 결과를 내년 하반기에 오프라인 전시장에서 보여줄 수 있다면, 새로운 경험과 긍정적 영향을 끼칠 수 있을 것이라 기대합니다.

작업/연구 예상 과정

~ 2022 6월

- 1) 전체 기획, 게임 세부 디렉션 제작
- 2) 작품 NFT로 제작하고 커뮤니티 운영 담당할 회사와 공동창작 계약 체결.
- 3) 샘플 이미지 / 사운드 / 게임 제작.

2022 7월

- 1) 최종 결과물로 조합할 개별 이미지 제작.
- 2) 오프닝 영상에 들어갈 사운드 제작.
- 3) NFT 판매 및 커뮤니티 운영 성공 사례 조사, 분석. 차별화 전략 수립.

2022 8-9월

- 1) 오프닝 영상 제작. 게임 맵 2-3주에 1개씩 제작 시작.
- 2) 메인 페이지, 게임 맵마다 들어갈 BGM, 효과음 제작.
- 3) 작품 기획의도와 사례 분석 내용에 맞추어 커뮤니티 운영 스토리 기획.

2022 10-11월

- 1) 제작 진행.
- 2) SNS 홍보 위한 이미지, 영상 따로 뽑기. 주기적 업로드 위한 게시글 미리 만들어두기.

2022 12월

- 1) 온라인 작품 공개 및 NFT 1차 민팅
- 2) SNS 홍보

2023 1월 - 9월

- 1) NFT n차 민팅
- 2) 커뮤니티 운영

2023 9월 - 12월 중 임시공간 전시

예상 결과물 / 도면 기반 공간 구성

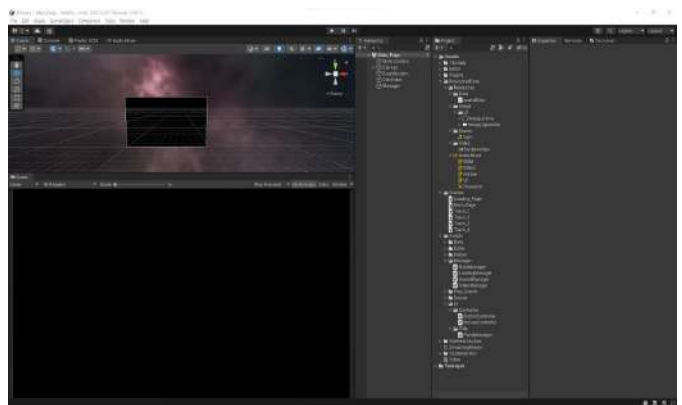
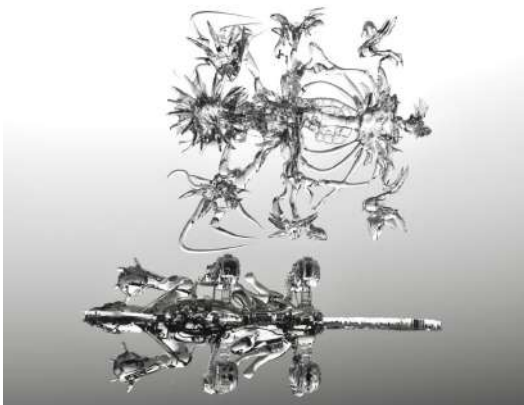
1 PC 기반 게임 및 VR, 빔프로젝터(VR 미러링)

2 약 9개월 간 진행했던 NFT discord 커뮤니티 활동 아카이빙 자료

3 최종 결과물로 나오는 생물체 중 n가지(개수 미정) 3D 프린팅, 후가공하여 전시.

4 커뮤니티 경험을 참여자들이 다시 공유(스크린샷 등)해줄 때 해당 2차 콘텐츠를 기반으로 NFT 제작, N차 민팅 진행. 인스타그램/유튜브 라이브 활용.

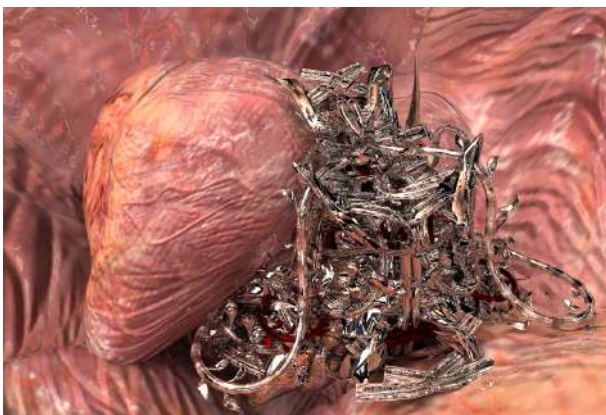
5 게임 체험 영상 태블릿 PC로 전시



최종 이미지, 게임 제작 과정



맵 전경

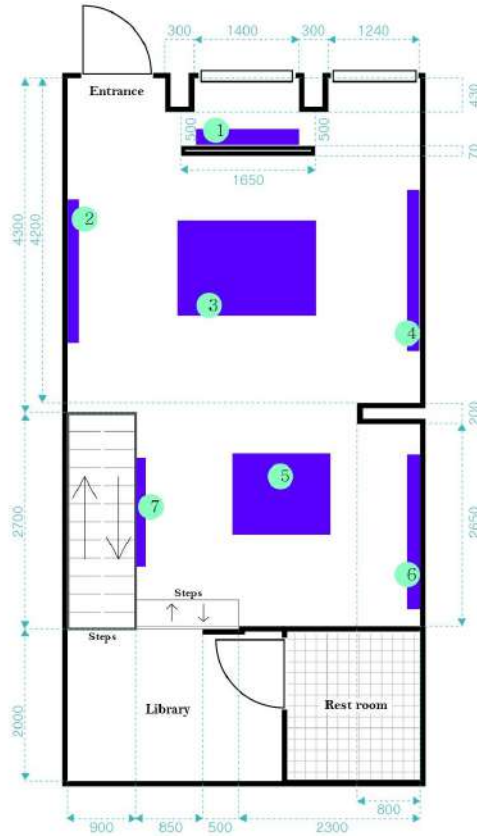


임시공간

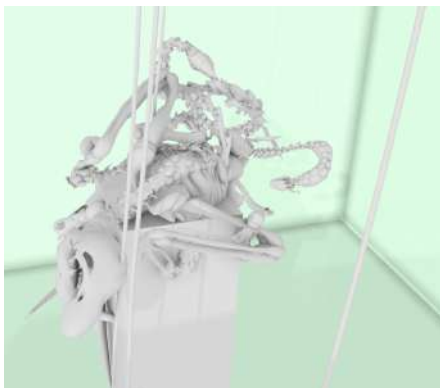
1층 도면도
1st floor drawing

Scale 1/50
H. 3000

- 1 작업 소개, 게임 QR
- 2 커뮤니티 활동 아카이빙
- 3 입체 조형물 (3d프린트)
- 4 VR 체험, VR 미러링 빔프로젝터
- 5 입체 조형물 (3d프린트)
- 6 게임 체험용 빔프로젝터, 컴퓨터
- 7 태블릿 PC로 게임 맵 내부 체험 영상



전시 예



SUN HO LEE

DATA / WEB
VR
Installations
Prints



sunholeeee@gmail.com



이선호 SUN HO LEE

다학제적 작가로 활동하는 이선호는 인간과 기술이 공존하는 시대에서 현대적 의미의 가상 생태계를 비평적으로 정의하고, 디지털과 물리적 생태계 사이의 연관성에 관심을 가진다. 다양한 생물에 관련된 도표, 바이오 패턴과 질감 그리고 디지털 문명에서 보여지는 다양한 양상과 공상과학 같은 이야기에서 모티브를 얻고, 이런 서사적이고 생물학적 에너지로 별도의 세계관을 구현하고자 한다.

매체적으로 예술과 기술을 결합한 데이터 기반의 작업을 하는데 - 컴퓨터 그래픽과 기기 개발, 웹2.0, 인공지능 알고리즘을 통해 작성한 대본으로 만든 VR, 생성적 적대 신경망 GAN(Generative Adversarial Networks)과 같은 머신 러닝을 이용해 가상의 데이터 생물을 추출하는듯 - 물리와 가상 공간사이를 왔다갔다 핑퐁하면서 다양한 시너지를 탐구한다.

예술과 기술

작가는 물리와 데이터 생태계 각각 마치 발광하는 광물 처럼 생성하고 소멸하는 에너지를 가지고 있으며, 현 문명은 둘의 혼혈적인 '하이브리드' 생태라고 생각한다. 하이브리드 생태라고 표현한 이유는 이것이 방법적 외에 의미적 측면에서 상호 혼재되었기 때문이다.

이는 거창한 의미가 아니라, 마치 '포켓몬'처럼 일정 콘텐츠가 지닌 세계관이 AR기술력과 만나 '포켓몬 GO'로 파생 되었 듯이,매체에 따라 다양하게 재 가공된 혼재 일상을 표현한 의미이다. 그리고 이런 혼종 공간을 다채롭게 만드는건 어떤 기술적 표현 다양성과 더불어 정서적 향유를 통해 그 의미가 더 커진다고 생각한다. 작가는 이런 작업이 장기적으로 문화와 인종, 생물적 경계를 허물고 보편적인 생물로 마치 다른 자연을 마주하는 듯한 직관적인 경험으로 이어진다고 믿는다.

Education

2020 (BFA) 홍익대학교 미술대학 관화과 학사 졸업

Selected Exhibitions

2022

(upcoming) 미디어룸SBB, 서울시 마포구
단체전, L.A.D 기획전, 서울시 마포구
단체전, 포르쉐 NOW 부산 개관전
단체전, 포르쉐 House of MACAN

2021

개인전 《DAKOTÀ》, 온수공간, 서울시 마포구
개인전 《 Ecology 》, 갤러리나인, 서울시 종로구
단체전 《2021 서울 모빌리티쇼 - 포르쉐 플랫폼(Work sponsored by Porsche Korea)》, 킨텍스,

고양시

단체전《Temple》, 킴인더치, 서울시 종로구
단체전《 Dreamers on Art Award》, sponsored by Porsche Korea, 광주 디자인 비엔날레,

광주광역시

단체전《Unfold X XRSapy》,확장현실 쇼케이스 비주얼 디렉팅, 기획 및 어플리케이션 제작
참여, 서울문화재단, 서울시 서대문구

2020

단체전《Art talk: 묻고 답하는 온(오프라인) 포스터전》,아르코 미술관, 서울시 종로구

Interview

큐레토리얼 웹 <SuperGlue> 2021 9월호 <eco-art; the relationship between human and non-human>

Award

포르쉐 코리아 《 Dreamers on Award》 그래픽 2위 (Graphic shortlisted- 2nd prize)

4. DAKOTÀ, 2021-2022 VR, 20 minutes VR

디지털 기술과의 공존이라는 말이 무색할 만큼 우리는 이미 너무나도 그 기술과 함께 살아가고 있다. 부재의 불편함을 통해 그 존재의 여부를 느끼듯 우리에게 디지털 기술은 이미 그 이로움과 무서움의 구분조차 무색하게 만들 만큼 무던 존재가 되어버렸다. 이러한 인간과 기술이 공존하는 시대 속 이선희는 디지털 기술로 인해 구별되기 시작한 가상공간과 물리 공간, 인간과 비인간, 그것들의 관계성에 주목한다. 그것의 이로움과 해로움을 주장하기 보다 그 현상 속에서 나타나는 다양한 가능성과 오류를 관찰한다. 디지털 문명사회 속 발생 가능한 현대적 의미의 생태계를 정의하고 이를 위해 인간과 기술의 공생이 지금보다 더욱더 특별해지지 않을 미래사회의 모습을 하나의 독자적인 이야기를 만들어 픽션의 세계관 속에서 풀어낸다.

가상의 2055년을 다루는 이번 시리즈는 인간의 수명, 직감, 감정, 믿음 등 아직 정복당하지 않은 소위 인간적인 특징들의 변형을 가정하고 이야기한다. 인간적인 특징의 변형되기 시작한 환경 속에서 그 해결책으로 출시 예정인 동면 서비스 소프트웨어 DAKOTA의 베타테스트를 관람객들에게 제안한다.

관람객들은 실제 작품 속 베타테스터가 되어 인공지능 안내자들과 함께 DAKOTA의 마지막 베타테스트를 경험할 것이다. 이번 전시는 관람객들에게 인간적인 특징들이 실질적으로 변형되기 시작하는 환경에서 발생 가능한 인간과 인간, 인간과 이종 간의 의식적 교류 방법에 대한 물음을 던진다. 특히 이번 신작은 팬데믹 시대 속 지속가능성을 이야기한 그의 전작 (2020)과 동일한 세계관을 공유하며 시간순으로는 그보다 앞선 2055년을 배경으로 한다.

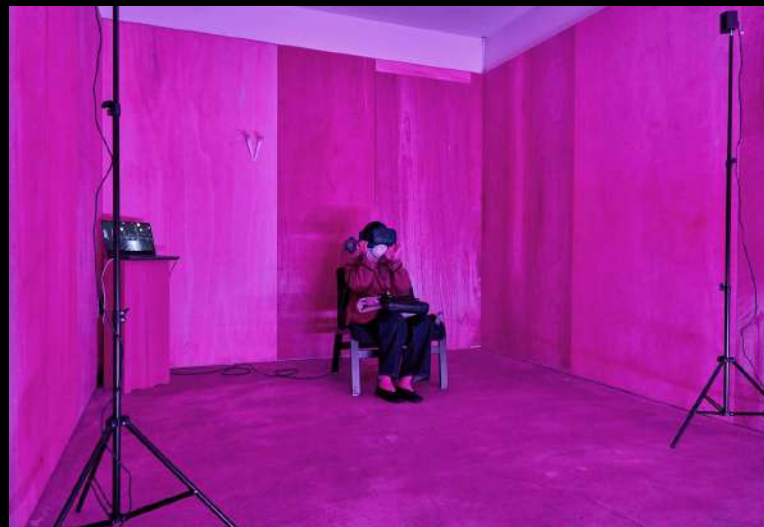
이를 위해 이선희는 전작 의 한 팬더에 언급되어있는 기술테라피 회사 Ghost Properties co.를 채용한다. 인간의 수명, 감정, 기억력, 믿음조차 데이터에 의존되는 2055년, 인체의 퇴행을 해결하기 위해 하나의 해결책으로 떠오른 인간의 동면. Ghost Properties사는 인간의 대의를 위해 동면 서비스 소프트웨어 DAKOTA를 무료로 배포하고자 하고 이를 위한 DAKOTA의 마지막 베타테스트라는 설정으로 작품은 출발한다. 이선희는 이번 작업 과정에 있어 시네틱스 자체를 인공지능과 함께 작성하고, 가상회사 Ghost Properties의 홍보 문구 또한 인공지능의 추천을 받아 제작했다.

이렇게 탄생한 가상 동면 서비스 DAKOTA는 2055년 관람객, 서사의 주인공, 기술, 소프트웨어 이름 등 모두에게 두루 쓰일 수 있는 범적 대명사로서 관람객들에게 아래와 같은 질문을 던진다.

1. 초연결시대에 변화될 행동양식과 생활방식은 인간의 인식 및 정서 체계에 어떠한 영향을 미칠까?
2. 물리적 표현방법을 뛰어넘는 새로운 방법으로 인간과 다른 인공지능체는 인식 및 감정의 교류를 이룰 수 있을까?
3. 물리적 한계를 뛰어넘는 새로운 방법으로 인간과 다른 인공지능체는 인식 및 감정의 교류를 이룰 수 있을까? 4. 그러한 인간과 이종 간 교류의 과정에서 어떤 예기치 못한 시너지가 나타날까?

이러한 질문들을 고민하게끔 하는 DAKOTA의 베타테스트를 통해 이선희는 관람객들에게 실제와 가상의 혼용 그 어딘가에 나타날 법한 공간의 경험을 제공한다. 작품 말미 관람객들은 본인의 이름을 묻는 질문을 접할 것이다. 본인의 이름을 담는 관람객의 목소리는 즉각적으로 알고리즘을 통해 여러 개의 이름이 옵션으로 VR기기에 시각화되고 관람객들은 직접 조이스틱을 통해 자신의 이름을 선택한다. 이선희는 이러한 작품의 서사적 장치들 통해 작가의 세계관과 관람객의 현재 그 자체도 혼재되어있음을 이야기하고 이 둘의 구분을 해체하고자 한다. 이선희의는 더 이상 피할 수 없는 가상공간과 물리 공간의 공존과 부재를 포착하고, 그 두 공간 사이에 틈을 파고들며 천국도 지옥도 아닌 그 어느 단계의 림보(Limbo)의 경험을 관람객들에게 제공한다.

Demo video:
<https://youtu.be/jtAvMpd8R4U/>



DAKOTÀ, 2021-2022 VR, 20 minutes , 은수공간



Eye contact, 2021-2022 single channel video, 3:38 minutes 싱글채널비디오

알고리즘과 함께 vr 스크립트를 작성하는 도중 ai 가 도출해낸 문구
'eye contacts feel tacky and soft' 라는 문구를 표현한 작업으로, 작가가 페르소나로 상으려 하는
아바타 가상인물을 DAKOTA를 주제로 관객들과 눈을 마주치는 작업을 시도했다.

<https://drive.google.com/file/d/1nybiC6EAPRnB8N8YtaFgM0uCW5zxb7-S/view?usp=sharing>



video:
<https://youtu.be/DbP66P-qgXc/>



<Forget me not, Body chemical> 08:45, single-channel video, variable dimension

Forget me not, Body chemical은 이 시대의 오픈월드 RPG 게임과 디지털 신체변형 (예: 페이스 필터) 그리고 가상 세계 속 의 노마드(아바타)의 개념에서 영감을 받은 2부작 영상이다.

전반부에는 배로 만들어진 의복(suit)을 입은 주인공이 배에서 공기를 내뿜고 부풀리는 과정을 반복하는데, 이는 물질세계의 임신과 출산에서 영감을 레퍼런스로 디지털화된 생태계에서 다양한 가능성과 새로운 창조법을 비유하였다. 마치 메타버스의 데이터가 물질을 형성하기 위해 여러 화학 물질이 결합과 분해를 반복하는 것 과 같이 느껴졌다.

후반부에는 이 주인공이 이 어떤 초원을 해매면서 그와 같은 부류의 동족들을 만나는 장면이 펼쳐진다. 이는 나는 가상세계와 비가상세계에 살고 있는 한국여성으로서의 두 공간을 팽팽하고, 방향하는 정체성을 그려 내었다. 이 부분은 장기적으로 독립적인 서사를 가진 애니메이션으로 작업중이다.



<Forget me not, Body chemical> 08:45, single-channel video, variable dimension





<temporal Kinship> SLA resin, hair, robotic arm, led light, variable dimension,
2022



AR face filters

collab. with boseo park(페이스 마스크 부분 원화)
이선호 : 3d 인물 제작, 애니메이션, AR개발



https://drive.google.com/file/d/1h5KEJ51Yd3xKfVov-C_GcAsUo6bRDka/view?usp=sharing



https://drive.google.com/file/d/1_tLOqvsKWcU-s1hTlDdB91kY2EiJ0ud/view?usp=sharing

Monarchy(모나키), VR, 2022

Monarchy is a pack of islands located at the cliff of metaverse.



MONARCHY



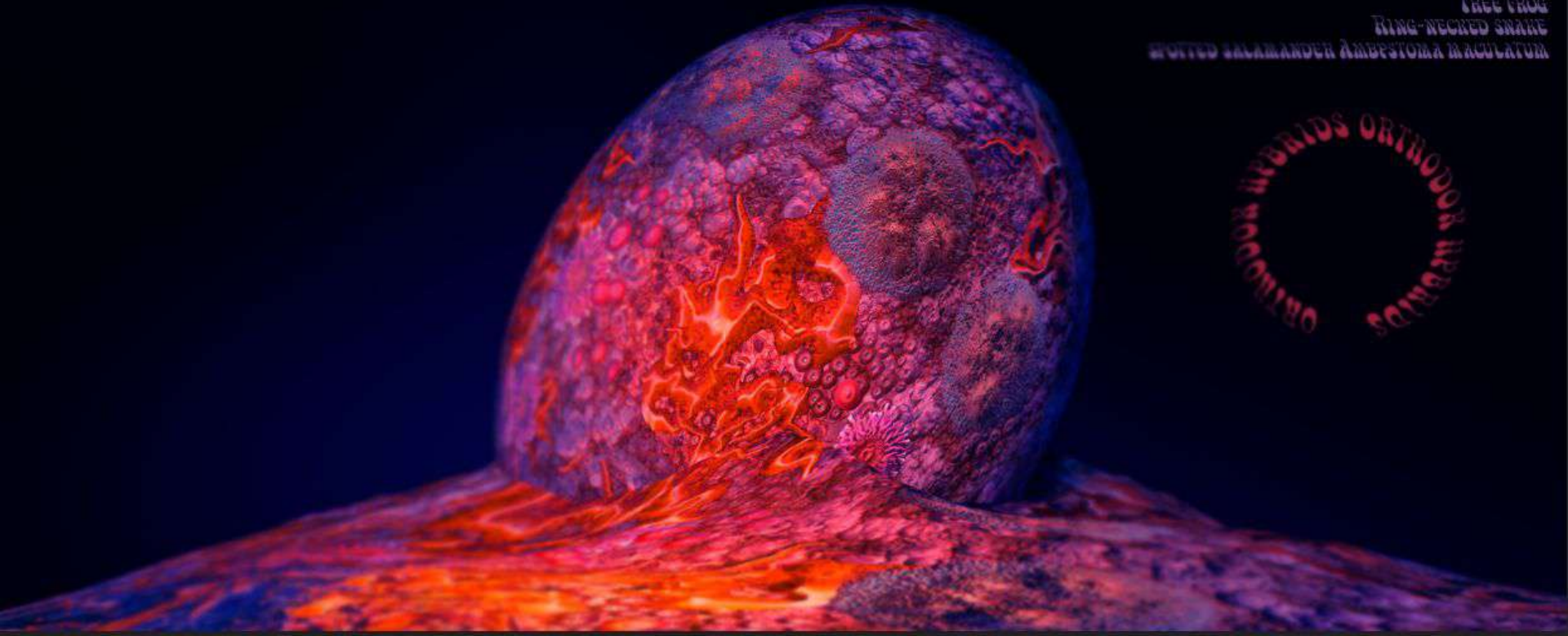
Monarchy, VR

Monarchy는 메타버스 어딘가의 절벽에 위치한 섬들의 조합이다. 사람들은 이곳 관광을 통해 여러 극단의 상황을 마주할 수 있다.

본 작업과 **<Forget me not, Body chemical>**은, 같은 세계관을 공유하는 작업으로 - 이곳에서도 바다 모핑과 관련된 서포팅 롤과 필터, 그리고 이런 비물질 적인 세계와 물질 사이를 왔다갔다하는 작가의 - 아시안 디아스포라를 담았다. 해당 작업은 내부에 맵이 떠있는 형태로, 지도를 보면서 시간 제약없이 탐험가능한 특징을 지닌다.



OrthodoxHybrids, 2022
AI collected data(by BigGAN) sorted in a website(1920*1080) - supported on
Windows PC, QR code - each data is available in prints.
<https://orthodoxhybrids.neocities.org/>



CHAMBERED NAUTILUS
CORAL FUNGUS
SEA SLUG
BRAIN CORAL
HERMIT CRAB
DUNGEON CRAB
SEA ANEMONE
CORAL REEF
GREAT GREY OWL
AFRICAN CHAMELEON
TREE FROG
RING-NECKED SNAKE
SPOTTED SALAMANDER *AMBYSTOMA MACULATUM*

ORTHODOX HYBRIDS
ORTHODOX HYBRIDS

Orthodox Hybrids, 2021
- AI collected data(by BigGAN), website

<Orthodox Hybrids>

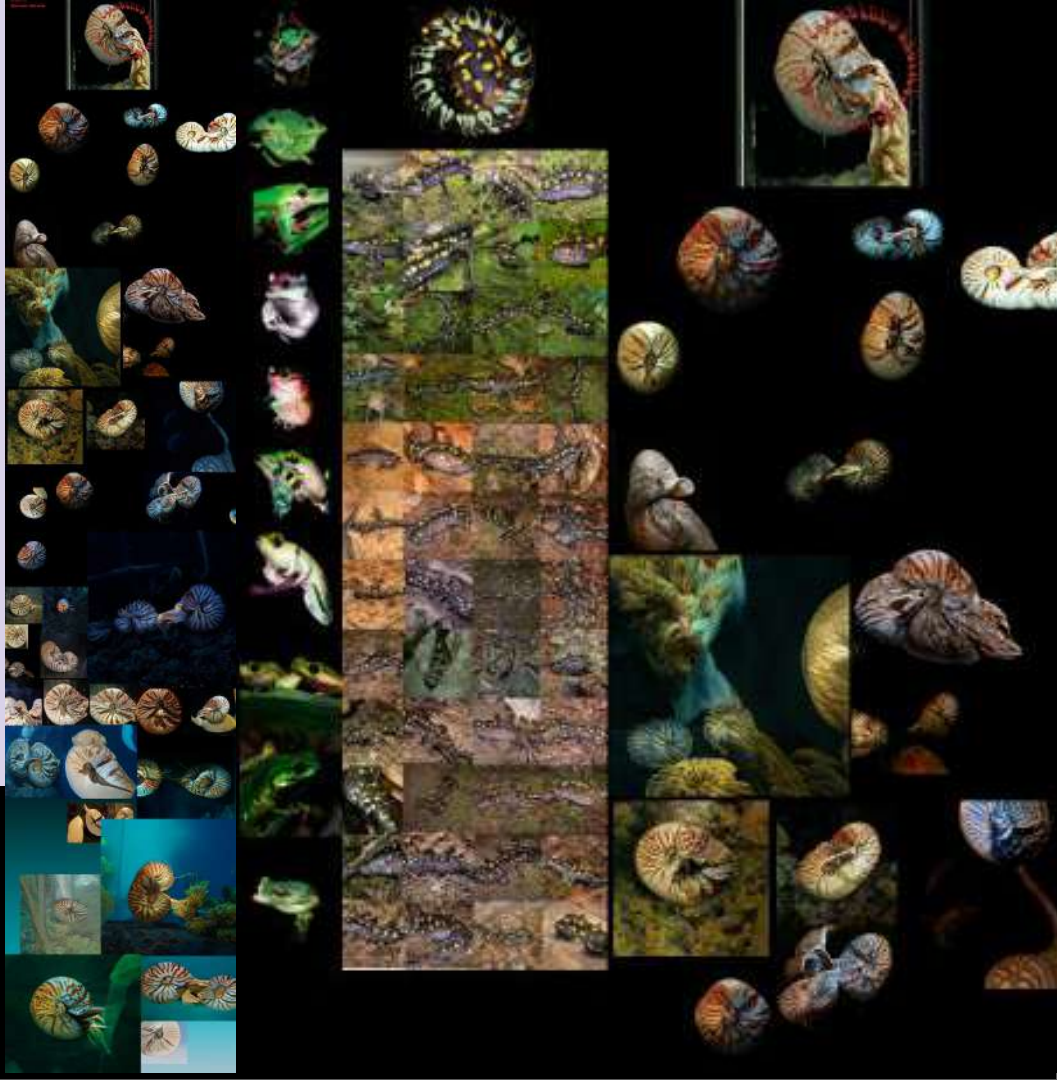
이들은 딥러닝 기술 생성적 적대 신경망 GAN(Generative Adversarial Network) 을 이용한 14 종의 야생의 데이터 생물체를 보관하는 웹 형태의 수장고로 이들을 새로운 자연형태(digital biology, ecosystem,)의 야생(wildlife) 대한 접근과 다양성, 그리고 발전가능성을 담으려는 시도이다.

인공지능 알고리즘을 통해 (GAN/BigGAN) 을 이용해 추출된 14가지 생물군은 - 양서류, 포유류 (1종), 갑각류, 파충류 등으로 마치 노아의 방주처럼 1000여개의 추출된 사진 데이터를 담고 있는 프로젝트는 내부의 데이터와 모체(웹) - 둘다를 의미한다.

프로젝트 명에서 유추가능 하듯, 디지털 하이브리드 형태의 생물들은 각각 물리적인 자연에서 발생한 것들과는 방식의 차이가 있지만, 진위여부와 상관없이, 현대 문명에서 그 자체로 독보적인 존재가치를 가지는 진실된(orthodox, 정설적인) 생물체이다. 그리고 이것을 데이터 생물의 터전이자 창고를 2.0 웹형태로 구현하려 하였다.

List of generated Species

- 1.spotted salamander/
점박이도롱뇽/Ambystoma maculatum
- 2.Ring-necked snake /목도리뱀/Diadophis punctatus
3. Sea anemone/ 말미잘/Actinaria
4. chambered nautilus / 황제앵무조개/
Nautilus pompilius
5. Sea slug/ 바다 민달팽이
6. hermit crab 소라게
7. African chameleon 아프리카 카멜레온/
Chamaeleo africanus
- 8 Great grey owl 큰회색올빼미 Strix nebulosa
- 9 coral reef 큰회색올빼미
- 10 Tree frog 청개구리류*
12. coral fungus Clavarioid fungi 산호 곰팡이
13. brain coral 뇌 산호
14. Dungeness crab 대짜은행게



Body of a Cicada, 2022 AI collected data(by GAN) , website(1920*1080) - supported on Windows PC

<https://bodyofcicada-sunholee.neocities.org/>







**SIRENS (2021), 3d printed SLA Resin,
Metallic paint, 5x15x17 / 15x15x16 /
14x16x16 / 4x7x7 (cm) each.**

생물학적인 사진, 배양하는 사진들의 시각적인 부분들에서 영감 받은 작업으로, 구체적으로 해당 작업은 바다 속 자포동물문(Cnidaria) 생물종 특히 산호를 참고 했다. 이런 색깔과 형태에, 식물세포를 확대했을때 벌집모양같은 같은 규칙적 생체패턴을 만들고 싶었다. 특히 전체적인 형상은 구(sphere) 처럼 대칭이 아니지만 한 측면에서 봤을때 보이는 좌우 대칭적 패턴이 보이는 형상을 만들려 하였고, 이를 위해 방법적으로 그래픽 툴을 이용해 모델링하고 3D 프린팅을 하는 방식으로 작업하였다.





