

2018 세계 문화예술교육 주간

5.23 (수) - 5.27(일)

유네스코와 한국 정부가 공동 주최한

<2010 세계문화예술교육대회>의 성공 개최를 바탕으로

2011년 11월, 대한민국 정부는 '서울 어젠다: 문화예술교육 발전목표'를

주도적으로 발의하였습니다. 프랑스 파리 유네스코 본부에서 열린

제 36차 유네스코 총회에서 '서울 어젠다'가 만장일치로 채택되며

<2010 세계문화예술교육대회>가 개최되었던 5월 넷째주가

<세계문화예술교육 주간>으로 선포되었습니다.

“오래된 미래, 다가올 미래”

제7회 2018 세계문화예술교육 주간행사는

'4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견'이라는 주제로 개최됩니다.

국내외 전문가들이 한자리에 모여 문화예술교육의 가능성과

새로운 방향에 대해 함께 이야기 하는 국제 심포지엄을 시작으로

문화예술교육 워크숍, 문화예술교육 해커톤, 유관학회 세미나 등

다채로운 교류·학습·경험의 장이 펼쳐집니다.



2018 International Arts Education Week

2부

13:30-16:15



김주섭
(Ju sub Kim)
서강대 아트&테크놀로지 학과

모더레이터

인문, 예술, 테크놀로지의 교차점에서 활동하는 아티스트, 엔지니어이자 교육자다. 컴퓨팅의 창의적인 사용과 예술과 문화에서의 새로운 가치 창출에 대해 연구한다.

현재 서강대학교 Art & Technology 전공 학생들을 가르치고 있으며 초대 학과장을 역임했다. 교육부 '인문, 예술, 테크놀로지 융합' 글로벌 창의인재양성 사업단장으로 차세대 크리에이터 양성에도 힘쓰고 있다.



라미로 오소리오 폰세카
(Ramiro Osorio Fonseca)
콜롬비아 마요르극장장

기조연설

새로운 시대의 문화예술교육

(An Artistic Education for the New Times)

문화예술 정책전문가로서 콜롬비아의 초대 문화부장관을 역임, 현재 콜롬비아 마요르극장장으로 문화예술계에 몸담으며 현 세대뿐 아니라 다음 세대를 위한 중요한 '과장'으로서의 문화예술교육을 강조한다.

존 듀이가 말했듯 예술은 경험이고, 자신을 진심으로 표현하려는 모든 이의 것이라고 말하는 그가 이른바 4차 산업혁명으로 불리는 시대의 변화 속에서도 절대 변하지 않는 문화예술의 의미와 가치, 그것만이 가진 힘에 대해 이야기하고자 한다.



김현주
(Hyun Ju Kim)
서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오

발제 1

예술의 접근성: 4차 산업혁명 시대의 예술과 교육

(Arts Accessibility: Taking a New Look at Arts and Education)

확장미디어적 접근으로 기술환경에 놓인 인간의 상황을 고민하고, 디지털 테크놀로지가 이루어낸 미학적, 사회문화적 변화에 관심을 가지면서 디지털 테크놀로지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호작용하며 변화하는 일상을 주시한다.

작가가 느끼는 편치 않음과 불안, 나아가 포스트휴먼적인 현상들을 개인적이고 관조적인 톤으로, 때로는 융합적이고 혼성적 매체로 풀어낸다.

'열혈예술청년단'과 함께하는 심포지엄 오프닝 공연에 대한 설명을 시작으로, 교육프로젝트 사례를 통한 예술-기술 협력이 직면하는 도전과제와 기회, 예술(가)의 역할 등 4차 산업혁명시대에 거론되는 예술의 접근성에 대해 다룬다.



리처드 윌리엄 앨런
(Richard William Allen)
홍콩시대의 창의미디어대학,
인터랙티브미디어센터

발제 2

예술, 과학과 기술 @창의미디어학부(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여

(Art, Science, and Technology@SCM: Towards a Participatory Curriculum)
홍콩시대의 창의미디어대학 학과장을 맡고 있으며, 디지털 인문학과 창의예술의 시각화, 가상/증강현실, 몰입형 시각화 등의 영역에서 다양한 프로젝트를 추진하고 있는 ACIM(Center for Applied Computing and Interactive Media)의 부소장이다.

창의미디어대학에서 시도하는 예술과학과 기술 융합형 커리큘럼에 대해 탐구해보고 이 분야에 익숙치 않은 학생들을 대상으로 과학, 기술을 교육할 때 맞닥뜨리는 도전과제들을 공유한다. 러닝 바이 두잉, 협동 학습, 뉴미디어 창작 등 교육학적 특징과 그들이 개발한 전략도 소개한다.



타쿠야 타케이
(Takuya Takei)
teamLab

발제 3

팀랩의 디지털 아트

(Digital Art by teamLab)

팀랩은 2001년 도쿄에서 출범한 융합예술가 집단으로, 예술가, 프로그래머, 애니메이터, 공학자, 건축가 등 다양한 분야의 전문가들이 모여 기술을 활용한 예술을 주제로 다양한 작업을 진행한다. 디지털사회에서 일반화되어버린 휴머니티의 가치에 변화를 주기 위해 정형화된 틀에 갇히지 않되 참여자에게 영향을 주는 작업들을 시도한다.

스스로를 '올트라테크놀로지스트' 집단이라 표현하는 팀랩의 아시아지역 디렉터 타쿠야 타케이가 다양한 작업자 간 협업과 융합 과정을 통해 새로운 경험을 만들고 가치의 기준을 바꾸는 팀랩의 다양한 활동을 소개한다.



베티 서전트, 저스틴 드와이어
(Betty Sargeant, Justin Dwyer)
PluginHUMAN

발제 4

참여형 미디어 아트 : 예술, 기술, 그리고 더 나은 삶

(Participatory Media Art: Art, Technology and Wellbeing)

호주 출신 아티스트 베티 서전트와 저스틴 드와이어가 함께 이끌어가는 미디어아티스트 그룹 플러그인휴먼은 기술을 활용한 예술이 어떻게 사람들의 사회적·물리적 참여를 유도할 수 있는가에 초점을 맞추어 작업한다.

공동 크리에이티브 디렉터인 베티와 저스틴은 스토리텔링머신 프로젝트를 통해 기술과 창의적 예술이 사람들에게 어떤 긍정적인 변화를 불러일으켰는지 공유하고, 참여자들이 꿈꾸는 상태와 휴식, 이를 통한 건강한 삶의 가능성을 발견한 브레인웨이브 아트 프로젝트를 소개한다.



박지은
(Ji Eun Park)
릴리쿰

발제 5

경험의 오픈소스 제작 매뉴얼

(Manual of Creating Open Source for Experiences)

새로운 삶의 방식으로 만들기를 취함으로써 환경과 일상을 복원하려는 사람들이 모인 아티스트 그룹 릴리쿰(Reliquum)의 대표다. 물건을 소비하고, 자신은 소모되는 현대사회 시스템의 경계를 넘어 환경과 기술에 대한 이해의 범위를 넓히고, 적극적인 개입으로 자신의 삶을 바꾸어가는 방법으로 서 제작, 놀이와 실험에 주목하고 있다.

일상화하고 놀이화 할 수 있다면 기술과 예술에 대한 접근성을 높일 수 있고, 이러한 경험들을 바탕으로 인간다운 삶의 회복에 필요한 놀이와 창작의 가치를 공유하고 재생산하는 방식을 이야기한다.

2018 세계 문화예술교육 주간

오래된 미래, 다가올 미래

4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견

5.23.WED - 5.27.SUN

@문화비축기지



2018 문화예술교육 국제심포지엄 2018 KACES International Symposium

4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견

Rediscovering Arts and Culture Education in the New Era
Fourth Industrial Revolution

2018 문화예술교육 국제심포지엄은

4차 산업혁명으로 빚어질 미래기술 환경에서
'창의의 재정의', '예술의 접근성'을 키워드로

시대의 흐름에 따른 문화예술교육의 본질과 역할을 성찰하고,
융합과 협업을 통해 지속가능한 문화예술교육의 가능성을 이야기합니다.

5.23 (수)
1부 | 10:30 2부 | 13:30
문화비축기지 T2 실내공연장



시간	구분	발제자	제목
1부 10:30-12:10	오프닝 퍼포먼스	확장미디어스튜디오 & 열혈예술청년단	오래된 미래, 다가올 미래: 로봇과 인간의 공생
	특별연설	데니스 홍 UCLA, RoMeLa	다르게 보기, 새롭게 연결하기
	라운드 토크	이윤준 Bang & Lee with 데니스 홍	첨단기술이 예술에 던지는 질문
	질의응답		
휴식			

모더레이터: 김주섭 서강대 아트&테크놀로지 학과

2부 13:30-16:15	기조연설	라미로 오소리오 폰세카 콜롬비아 마요르극장	새로운 시대의 문화예술교육
	발제 1	김현주 서울미디어대학원대학교, 확장미디어스튜디오	예술의 접근성: 4차 산업혁명 시대의 예술과 교육
	발제 2	리차드 윌리엄 앨런 홍콩시티대 창의미디어대학, 인터랙티브미디어센터	예술, 과학, 기술 @창의미디어대학(SCM): 참여형 커리큘럼을 위하여
	발제 3	타쿠야 타케이 teamLab	팀랩의 디지털 아트
	발제 4	베티 서전트 & 저스틴 드와이어 PluginHUMAN	참여형 미디어 아트: 예술, 기술, 그리고 더 나은 삶
발제 5	박지은 릴리쿰	경험의 오픈소스 제작 매뉴얼	
토론			

1부

10:30-12:10



데니스 홍(Dennis Hong)
UCLA, RoMeLa

특별연설

다르게 보기, 새롭게 연결하기

(Seeing Things Differently, Connecting Things Unusually)

2011년 세계 최초로 시각장애인이 운전할 수 있는 자동차를 만들어내 '달 착륙에 버금가는 성과'라는 찬사를 받은 로봇공학자. 현재 미국 캘리포니아대학교(UCLA) 기계공학과 교수이자 세계적인 로봇연구의 메카 '로멜라(RoMeLa)' 연구소장이다.

화재진압 로봇, 재난구조 로봇, 저가의 의수, 의족처럼 인간을 위한 따뜻한 기술을 창조하고 있다. 새로운 방식으로 움직이고 작동하는 그의 창의적인 로봇들은 과학과 예술의 경계를 넘나들며 세상을 놀라게 한다.

그의 창의적인 아이디어는 어디에서 오는 것일까?
기술이 예술에, 예술이 기술에 주는 영향은 무엇일까?
창의작업에서의 융합과 협업의 역할은 무엇일까?
로봇과 인간의 아름다운 공존을 꿈꾸며 세상을 위한 가치 있는 기술을 개발하는 그만의 이야기를 들려준다.



이윤준(Yunjun Lee)
Bang & Lee

라운드 토크 with 데니스 홍

첨단기술이 예술에 던지는 질문

(When Cutting-edge Technology Meets Arts)

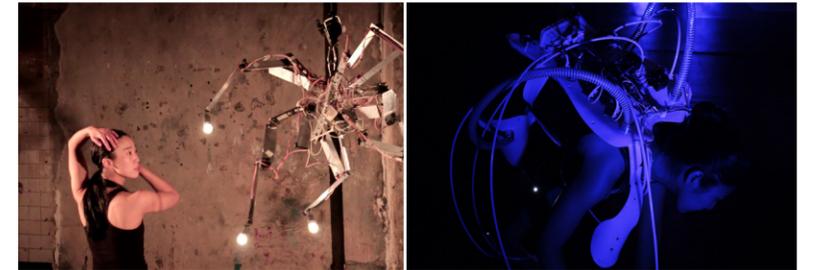
이윤준은 아티스트 컬렉티브 '방앤리(Bang & Lee)'로 활동하고 있다. 뉴미디어 아트 설치를 바탕으로 전개되어 온 이들의 프로젝트는 인터랙티브 미디어 아트, 키네틱 라이트, 센서 기반 악기 등이 등장하는 실험적인 무대와 닮았다.

역사적 자료와 허구적 속성을 통합하여 미디어와 테크놀로지의 관계를 재해석하고 우정과 협업의 개념을 반영한 설치 작품들은 독일, 이탈리아, 프랑스, 중국 등 국내외의 유수 기관에서 전시되었다.

최근 경주세계문화엑스포 기념전시관의 주제작품 선정작가로 초대되어 과거 유산과 문화예술의 가치를 현대적으로 해석한 작품을 제작했다.

오프닝 공연

오래된 미래, 다가올 미래 : 로봇과 인간의 공생 The Future That We Know, The Future That Will Come



본 로봇틱 아트 공연은 열혈예술청년단과 SMIT 확장미디어스튜디오 아티스트와의 협업으로 2014년에 탄생한 <로봇을 이겨라> 연장선에서 기획되었다. 그간의 연작 시리즈는 우리에게 포스트휴먼과 사물중심철학에서 인간의 조건과 연기, 정의, 사랑 등에 대한 다양한 질문을 던져왔다. 이번 "오래된 미래, 다가올 미래" 공연에서는 인간-기계 공생에서 출발해 그 경계가 유기적이고 사이버네틱하게 결합되는 사이보그 이미지를 형상화하여 우리가 알고 있는 듯 모르는 미래기술 사회 속 인간에 대한 이야기를 해보고자 한다.

확장미디어스튜디오 (로봇틱 아트) & 열혈예술청년단 (퍼포먼스) Expanded Media Studio (Robotic art) & Yulhyul Arts Group (Performance)

연출(Director) 윤서비 (Subby Yoon)

안무(Choreographer) 유재미 (Jaemi Ryu)

퍼포먼스(Performance) 노화연, 정현우 (Hwayeon Noh, Hyunwoo Jung)

음악(Music) 이반석(Banseok Lee)

로봇틱 아트 & 영상 디자인(Robotic art & Moving image design)

김현주(Hyun Ju Kim), 기훈센(Kihunsen)