

Collaboration with Artists (Technical support)



Auk Kim

kimauk@gmail.com

<https://www.kimauk.com/>

Exhibition

- Park, K. (Kim, A. – Motor control, Interactive mobile app development), Sphere. Digital Promenade (2018). Seoul Museum of Art, Seoul, Korea
- Park, K. (Kim, A. - IoT Device control and deployment, Media system development), Path mixed media. Path (2016). Künstlerhaus Bethanien, Berlin, Germany.

서울시립미술관 30주년 기념전 : 디지털프롬나드

관람객-오브제 인터랙트 시스템 개발: 관람객이 설치한 모바일앱으로 수집된 관람 행동에 따라 예술품의 모션·사운드 인터랙션 패턴이 변함. 모션·사운드 제어 시스템 및 모바일앱·서버를 개발함.



[박기진, “공”. 서울시립미술관 30주년 기념전 (2018), 프로그래밍:김아욱]

「박기진 작가의 '공'은 '디지털 프롬나드'전의 문의 여는 작품이다.

시작부터 관람객들과 적극적인 쌍방커뮤니케이션이 예상된다. 지름 2.5m 크기의 공 안에는 사운드 시스템, 수증기 분사시스템, 무소음 모터와 유압기를 이용한 진동시스템이 설치돼 있다. 참여 관람객들의 개인 휴대전화로 수집된 사운드를 수집 가공해 중계하는 IT 시스템이 내장돼 있다.

'공'에서 나오는 소리는 양치질하는 소리, 변기 물 내려가는 소리 등 생활 소리다. 작가가 직접 작업한 결과물로 관객이 애플리케이션을 다운받으면 무작위로 소음이 흘러나온다.

디지털 기계가 발전하는 방향이 인간이 만든 시스템과 유사성을 갖는다. 정의할 수 없으나 확실히 존재하는 형태의 '공'이라는 오브제에 기술을 집어넣고 관객이 한 세트에 대한 질문을 스스로 할 수 있게 감정적 접근을 하도록 하는 작품이다.

수증기 분사시스템으로 물이 뿜어나오고, 유압 진동시스템은 20분마다 18초 동안 반응한다. 공은 캐빈 캘리의 '통제 불능(Out of Control)'에서 가져온 작품이다. 태어난 것과 만들어진 것의 연관성을 볼 수 있다. 만들어진 것이 태어난 것을 뛰어넘는 지점이 있다. 이를 부각하기 위해 땀을 흘리는 모습 등으로 '공'을 의인화했다」

서울시립미술관 30주년 기념전 : 디지털프롬나드

관람객-오브제 인터랙트 시스템 개발: 관람객이 설치한 모바일앱으로 수집된 관람 행동에 따라 예술품의 모션·사운드 인터랙션 패턴이 변함. 모션·사운드 제어 시스템 및 모바일앱·서버를 개발함.

작동영상 링크



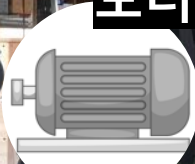
수증기분사 제어



사운드 재생 및 조작



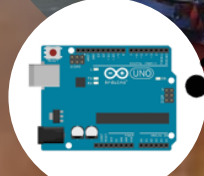
모터제어



서버 개발



아두이노 활용 IoT제어 시스템 개발



앱 개발



시작부터 관람객들과 적극적인 쌍방커뮤니케이션이 예상된다. 지름 2.5m 크기의 공 안에는 사운드 시스템, 수증기 분사시스템, 무소음 모터와 유압기를 이용한 진동시스템이 설치돼 있다. 참여 관람객들의 개인 휴대전화로 수집된 사운드를 수집 가공해 중계하는 IT 시스템이 내장돼 있다.

디지털 프롬나드 - 공 <박기진>



Auk Kim 예술/디자인

▲ 계정에 연결된 기기가 없습니다.

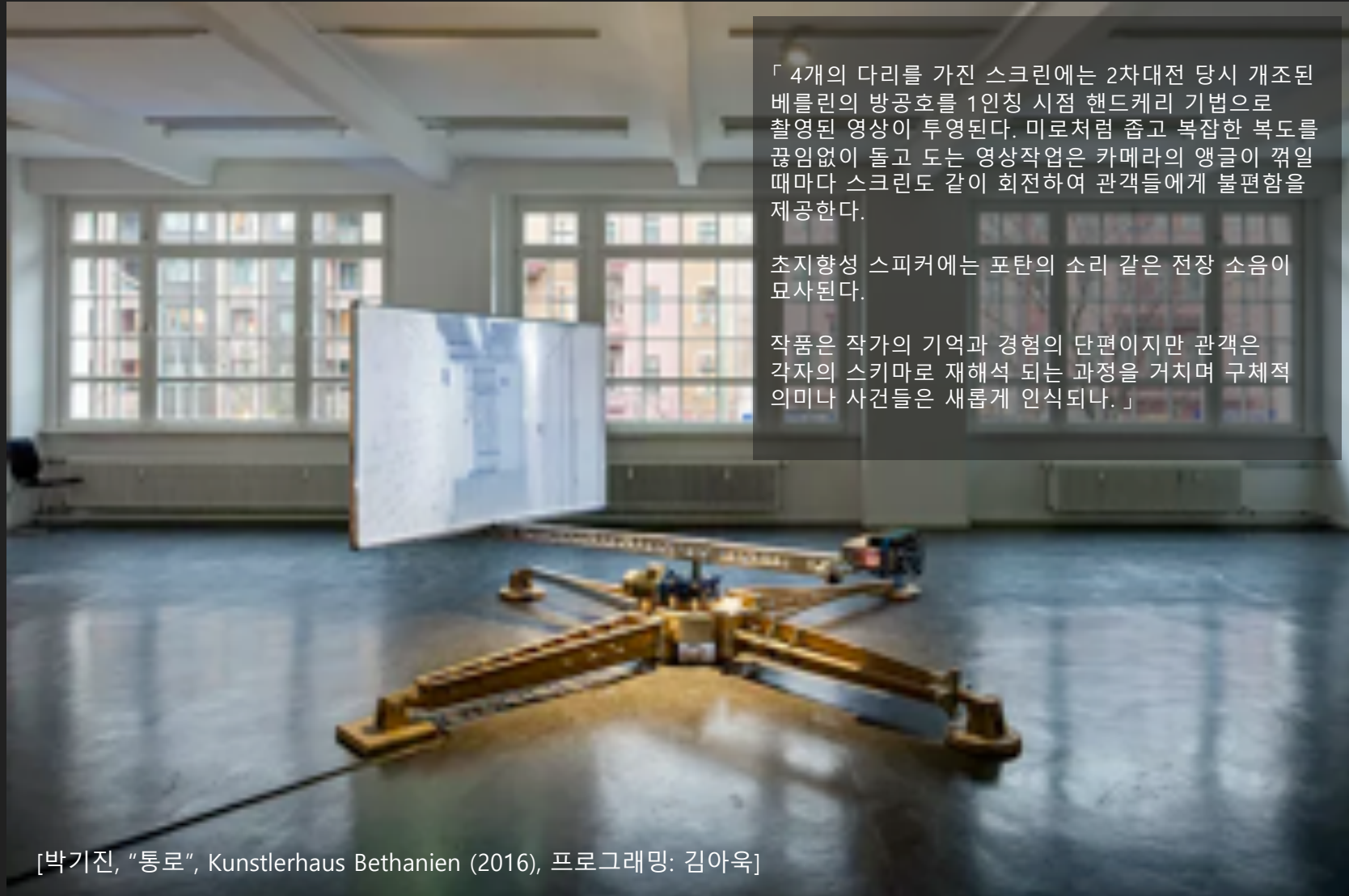
📄 위시리스트에 추가



구글 앱스토어 링크

박기진 작가 개인전 <통로 PATH> @ 독일 베르린

오브제 제어 시스템 개발: 모션•사운드•시각 제어 시스템을 개발함.



「 4개의 다리를 가진 스크린에는 2차대전 당시 개조된 베를린의 방공호를 1인칭 시점 핸드케리 기법으로 촬영된 영상이 투영된다. 미로처럼 좁고 복잡한 복도를 끊임없이 돌고 도는 영상작업은 카메라의 앵글이 꺾일 때마다 스크린도 같이 회전하여 관객들에게 불편함을 제공한다.

초지향성 스피커에는 포탄의 소리 같은 전장 소음이 묘사된다.

작품은 작가의 기억과 경험의 단편이지만 관객은 각자의 스키마로 재해석 되는 과정을 거치며 구체적인 의미나 사건들은 새롭게 인식되나. 」

[박기진, "통로", Kunstlerhaus Bethanien (2016), 프로그래밍: 김아욱]

박기진 작가 개인전 <통로 PATH> @ 독일 베르린

오브제 제어 시스템 개발: 모션•사운드 •시각 제어 시스템을 개발함.

「 4개의 다리를 가진 스크린에는 2차대전 당시 개조된 베를린의 방공호를 1인칭 시점 핸드케리 기법으로 촬영된 영상이 투영된다. 미로처럼 좁고 복잡한 복도를 끊임없이 돌고 도는 영상작업은 카메라의 앵글이 꺾일 때마다 스크린도 같이 회전하여 관객들에게 불편함을 제공한다.

초지향성 스피커에는 포탄의 소리 같은 전장 소음이 묘사된다.

작품은 작가의 기억과 경험의 단편이지만 관객은 각자의 스키마로 재해석 되는 과정을 거치며 구체적인 의미나 사건들은 새롭게 인식되나. 」

IoT기반 원격제어 시스템 개발

모터제어

영상 재생 및 조작

모터/영상 연동 시스템 개발

[박기진, "통로", Künstlerhaus Bethanien (2016), 프로그래밍: 김아욱]