

최석환

— Portfolio

2013 — 2018

최석환 — Curriculum Vitae

b. 1990

e stevehwanchoi@gmail.com

t 010-9543-9918

학력

School of Visual Arts, NY

시각디자인과 졸업,

2009.09 — 2013.05

경력

S/O Project

그래픽 디자이너

2016.09 — 2018.07

2018 베니스 건축 비엔날레 한국관에서
선보인 바래 BARE의 Dream Cells 파빌리온
그래픽 디자인 및 포스터 디자인,
2018.01 — 05

영국대사관 주최 2018 평창동계올림픽 기념
전시 아이덴티티 및 그래픽 디자인 참여,
2018.02 — 03

한국 첫 애플스토어 런칭 아이덴티티 및 관련
홍보물 디자인 참여, 2017.07 — 2018.01

계원예술대학교 주최 주관의 예술박람회
99% 디자인엑스포 아이덴티티 및 홍보물
디자인, 2017.12

2017 서울도시건축비엔날레에서 선보인
바래 BARE의 Looping City 프로젝트
그래픽디자인, 2017.11 — 12

2017 서울일러스트레이션페어 기획전
The Other Room 전시 그래픽디자인 및
포스터 디자인, 2017.12

계원예술대학교 Play 프로모션 아이덴티티
및 홍보물 디자인, 2017.07

서울시청소년국악단 국악콘서트 꿈꾸는 세종
포스터 및 홍보물 디자인, 2017.04

광주 국립아시아문화전당에서 열린
가상 박물관 프로젝트 Inter-Asia-Verser
도록 디자인, 2016.12

Math Practice

디자인 인턴 / 그래픽 디자이너

2013.05 — 2014.05

제4회 안양공공예술프로젝트 APAP
브랜딩 및 인쇄물 디자인 참여,
2013.09 — 2014.05

MIT Senseable City Lab 전기 자전거
프로젝트 Copenhagen Wheel 브랜딩
프로젝트 참여, 2013.07

2013 TED Fellows Retreat 컨퍼런스
아이덴티티 브랜딩 참여, 2013.05

Why Not Smile

디자인 인턴 / 그래픽 디자이너

2012.05 — 2014.04

하버드 건축대학 Exuma 프로젝트 두번째
연간 리포트 디자인 및 홍보물 디자인,
2013.06 — 2014.01

대교 Eye Level 브랜딩 프로젝트 참여,
2012.05 — 2013.05

Crystal Wine Group 브랜딩 프로젝트 및
홍보물 디자인 참여, 2013.09

교육 컨설팅 회사 INmaginative 브랜딩
프로젝트 참여, 2013.06

전시참여

19회 전주국제영화제 100 Films, 100
Posters 전시 참여 with Gipeun Kim,
2018.05

한국타이포그라피학회 tE13: 사진과
타이포그래피 전시 참여, 2018.05

18회 전주국제영화제 100 Films, 100
Posters 전시 참여, 2018.04

2017 Munich Creative Business Week
포스터 전시 참여, 2017.02

수상경력

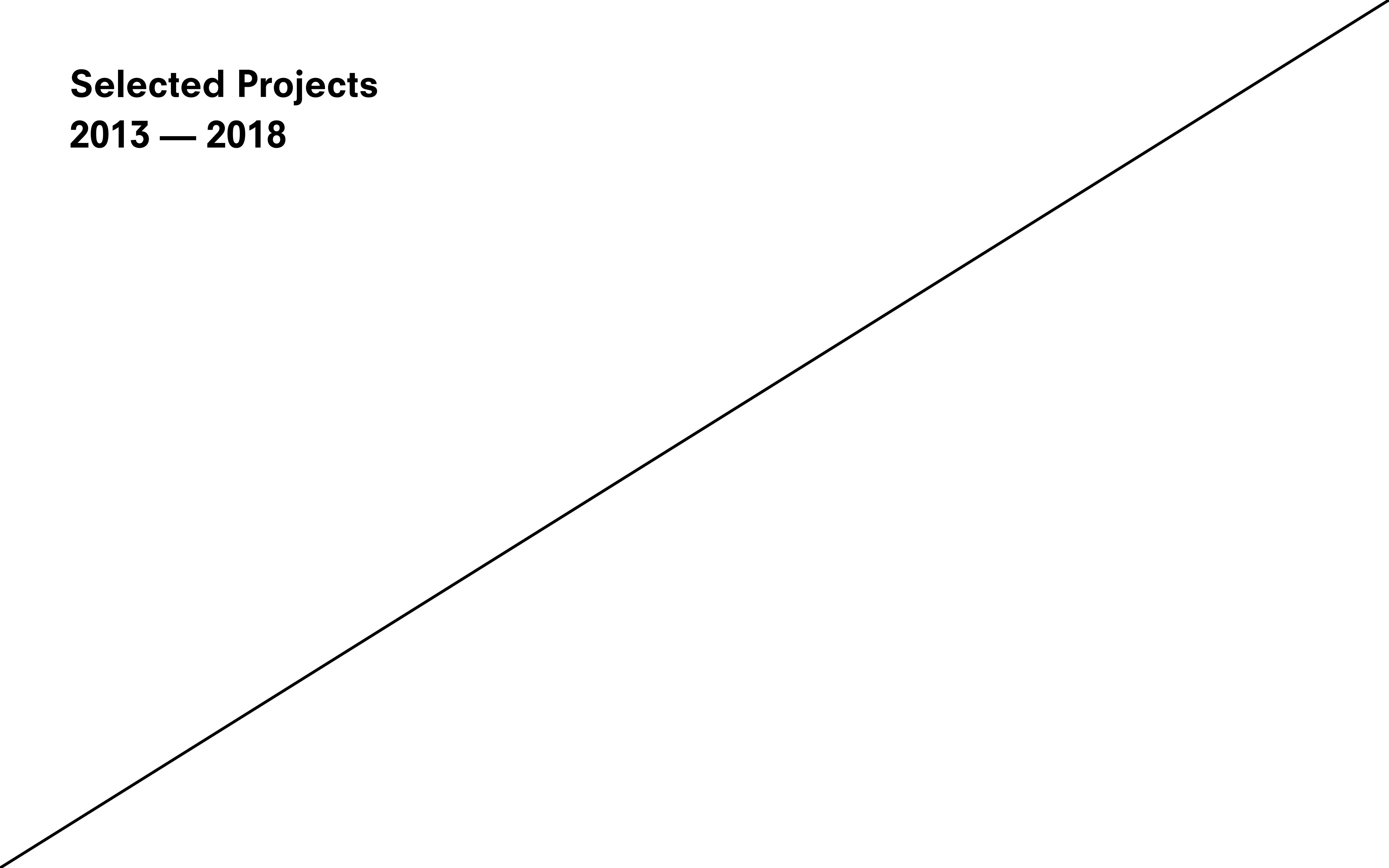
Graphis New Talent Annual,
Merit Awards, 2014.04

First Year ACG Award,
School of Visual Arts, 2010

SVA Grant, School of Visual Arts,
2009 — 2011

Selected Projects

2013 — 2018



Dream Cells

2018

2018 베니스 건축 비엔날레 한국관에서
선보인 건축 스튜디오 바래 BARE의
Dream Cells 파빌리온 그래픽 디자인
및 포스터 디자인









DREAM
CELLS



Dream Cells

2018

Dream Cells 파빌리온 전경

1962



Looping City

2017

세운상가에서 열린 2017 서울 도시 건축
비엔날레 / 생산도시 전시에 선보인 건축
스튜디오 바래 BARE의 Looping City
프로젝트 그래픽 디자인 작업

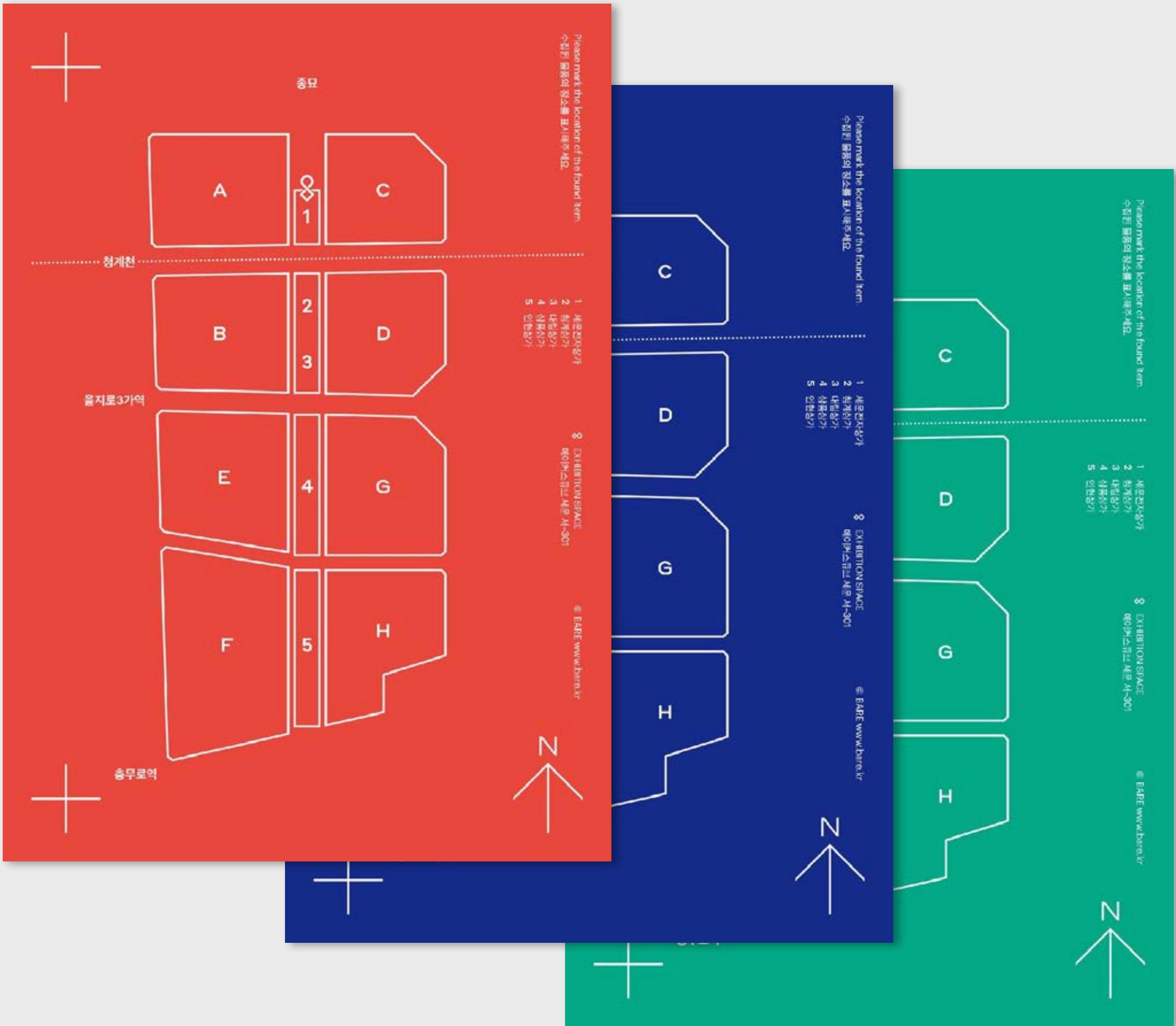


NO.	Date & Time 날짜와 시간
Items 물품	Materials 재료
Location / Specific spots where you found it 장소 / 상가, 거리 이름	
<p>PLEASE MARK ON THE MAP OVERLEAF. 낮 장 지도에 표시해주세요.</p> <p>Please tell us why you think this has a value. 수집된 물품에 담긴 이야기를 적어주세요.</p>	
Collector's Name 수집가 이름	Collector's E-mail or Phone No. 수집가 연락처 / 이메일 또는 핸드폰

LOOPING CITY

Please collect items/objects that you think
are VALUABLE and return here to Exhibition
Space with the postcard. Selected partici-
pants' remakes will be exhibited in one
of the TUPES and will receive a copy of thin
[Production City] Publication.

제작자에게 물건을 돌아보니 가치 있다고 생각하는
사람이거나 이를 수집하고 전시하는 권리와 함께
이곳 전시장을 다시 올라온다면 선정된 문의
사람이거나는 물론 전시되며, 후후 생산도
해보도록 합니다.





Looping City

2017

루핑씨티 전시장 전경

3 of 3

Inter-Asia-Verse

2016

광주 국립아시아문화전당에서 열린
가상 박물관 프로젝트 인터-아시아-버스
도록 디자인

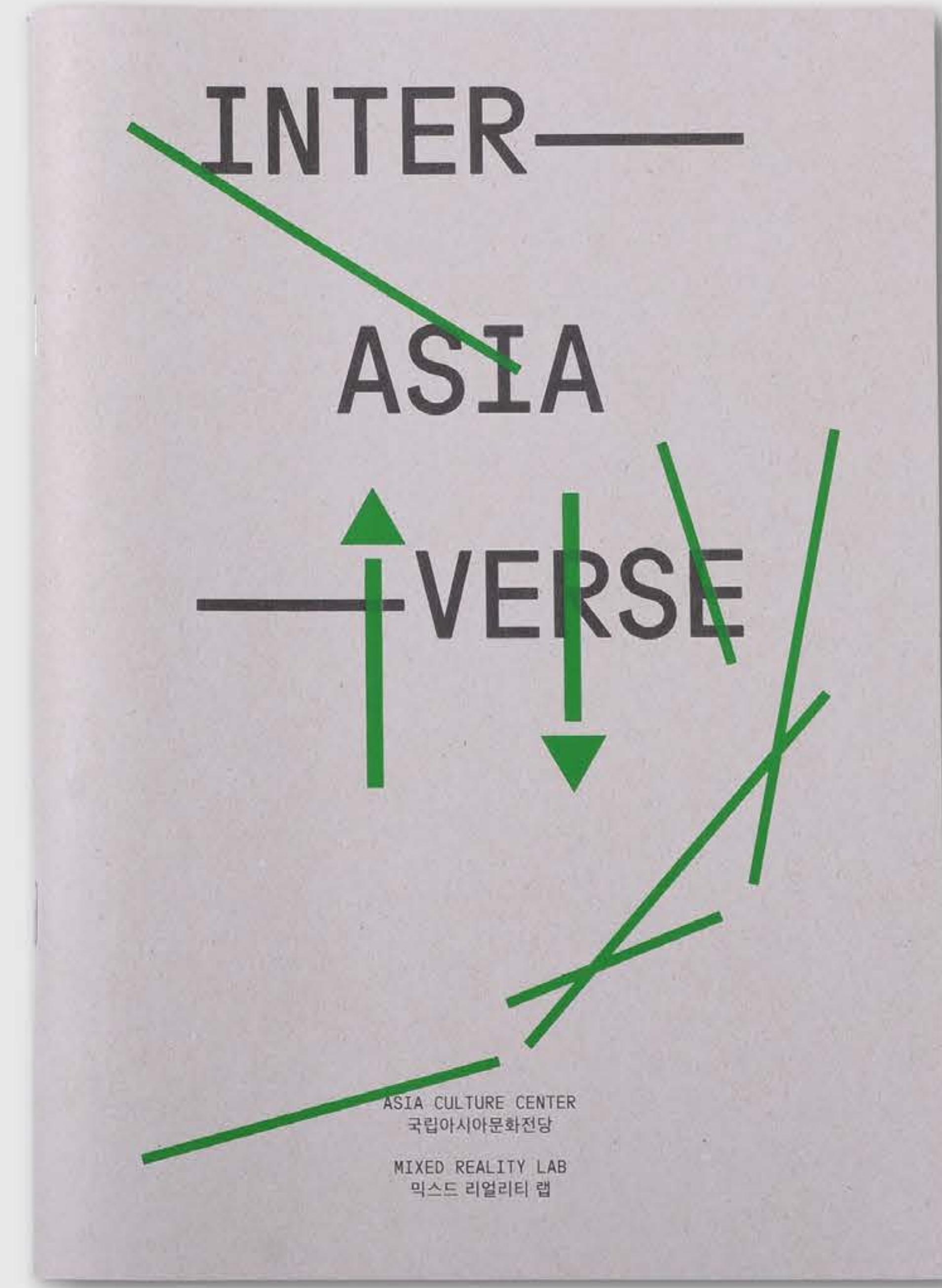
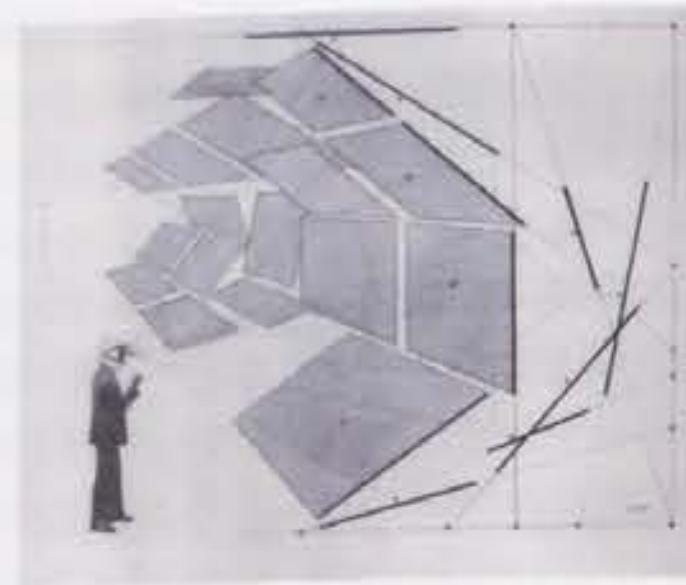




Fig. 2.1
Herbert Bayer, 'Diagram on the Field of Vision, (1930)

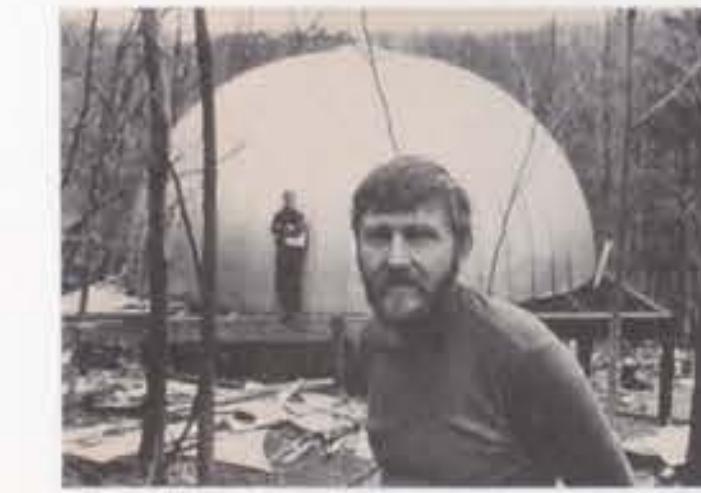


INTER-ASIA-VERSE

14

미래의 가상 박물관

Fig. 2.3(1)
Stan Vanderbeek 'Movie Drome,' (1965)



INTER-ASIA-VERSE

15

Fig. 2.3(2)
Stan Vanderbeek 'Movie Drome,' (1965)



Fig. 2.2
Charles and Ray Eames 'Glimpses of the U.S.A.'



Fig. 2.4(1)
Jeffrey Shaw 'Place - Ruhr,' (2000)



Fig. 2.4(2)
Jeffrey Shaw 'Place - Ruhr,' (2000)

인터아시아버스

01

INTER-ASIA-VERSE

8

인터아시아버스

인터아시아버스

9

INTER-ASIA-VERSE

인터아시아버스 프로젝트

인터아시아버스Inter-Asia-Verse는 유니버스Universe라는 하나의 단일하고 추상적인 인식 모델로서의 통합된 우주라는 개념에 대응하여, 보다 적극적으로 세계와 세계 간을 넘나들고 개입하여, 구체적으로는 아시아와 아시아의 각 나라들 사이를 연결짓고 상상하는 체험을 통해, 그들 간의 교류와 소통으로 축적시켜온 간-아시아적 문화유산을 재발굴하고 아시아의 문화적 정체성을 새롭게 탐색해보고자 하는 시도이다.

인터아시아버스는 이러한 주제를 '미래의 가상 박물관'이라는 형식으로 구현하고자 한다. 아시아 각지에 흩어져있는 다양한 문화유산들을 3D 이미지로 스캔한 뒤 역사적, 신화적, 정치적, 도시적인 기준 등의 장소적 분류에 따라 재구성하고, 국립아시아문화전당 문화창조원 복합2관의 방Cell들에 가상현실의 형태로 재배치Mapping한다.

관람자는 HMD Head Mounted Display를 쓰고 가상박물관을 거닐며 신화나 역사적 사실 등에 근거해 구성된 스토리에 따라 아시아 곳곳의 유적지를 탐사하게 된다. 이러한 관람형태가 기존의 웹기반 가상투어Web-based Virtual Tour와 대비되는 지점은, 관람자가 실제로 전시장의 물리적 공간을 걸으며 가상의 유물과 공간을 생생하게 바라본다는 것이고, 무엇보다도 손에 쥐는 컨트롤러를 통해 직접 손으로 가상현실 속 유물들과 상호작용 할 수 있는 특징을 가지고 있다. 이에 따라 관람자는 자신의 육체를 인터페이스로 하여 드라마틱하게 무대화된 가상현실 속에서 아시아의 문화유산을 새로운 관점으로 경험하고 상상할 수 있게 될 것이다.

미래의 가상 박물관

02

INTER-ASIA-VERSE

10

미래의 가상 박물관

인터아시아버스 프로젝트가 구현하고자 하는 아시아 문화유산의 아카이브는 일종의 미래의 가상 박물관Virtual Museum을 지향하고 있다. 가상 박물관에는 아무런 진본Authentic의 유물도 없으며 그 유물을 대체하는 가품이나 그것을 설명하는 사진이나 영상을 조차 없다. 가상의 박물관은 텅 비워진 공간, 보이드Void이다. 그 텅 빈 공간은 특정한 큐레이팅에 따라 우리가 상상할 수 있는 거의 모든 가상의 사물과 장소들로 채워질 수 있다. 전시장의 물리적 형태를 변경하거나 진본의 수급 여부에 영향을 받지 않고, 우리가 보고 싶은 세계를 스캔하여 그 장소들로 이루어진 가상의 박물관을 만들 수 있다.

관람자는 현실과의 경계를 지워버릴 정도의 압도적인 현존감을 가지고 그 가상의 세계에 접속하게 된다. 더욱이 관람자는 그 세계 속에 들어가 걸을 수 있게 되었고, 각각의 유물들을 차까이에서 들여다보고 손으로 만지며 가상의 객체와 상호작용할 수 있게 된다. 이 VR 박물관에서는 스크린이 통째로 사라져버렸다. HMD를 끈 관람자의 시야를 덮어버리는 것은 세계 그 자체이다. 더 이상 전

미래의 가상 박물관

11

INTER-ASIA-VERSE

면을 향한 관람형태도, 직사각형의 표면도, 크기의 차이도 없어지게 되었다. 관람자는 거리를 두고 창으로서의 가상의 시뮬레이션 공간을 바라보는 것이 아니라, 실재를 그대로 스캔한 데이터로 이루어진 360도의 공간 바로 그곳에 존재하게 되며, 그곳에서 행위한다.

미래의 가상 박물관은 이렇게 텅 빈 보이드 공간을 데이터화된 세계로 대체하여 관람자로 하여금 실제 장소에 가지 않고서도 마치 그곳에 현존하는 듯한 경험을 제공하고, 스토리를 통해 새롭게 연출된 세계에서 직관적이고 상호작용적인 사용자 경험을 유도하는 것을 특징으로 한다. 즉, 관람객이 360도의 물리적 공간과 재현된 공간에 동시에 존재하게 된 것이다.

오래전부터 예술가과 과학자들은 이러한 몰입형 인터페이스에 대해 주목하고 다양한 가상 환경을 연구해 왔다. 일례로, 1930년 독일의 헤르베르트 베이어Herbert Bayer가 「시각장의 다이어그램」^{Fig.2.1}에서 제시한 시각환경이나, 1959년 모스크바에서 열린 미국 박람회에서 임스Eames 부부가 만든 「미국의 단편들」^{Fig.2.2}라는 영화가 상영된 20*30 피트 크기의 거대한 일곱개의 스크린,

인터아시아버스를 아카이빙하는 방식

03

INTER-ASIA-VERSE

18

인터아시아버스를 아카이빙하는 방식

아시아 문화 유산을 아카이빙 하는 관점

인터아시아버스라는 가상의 박물관에는 아시아의 어떤 도시들이, 장소들이, 문화유적과 유물들이 들어갈까? 그 장소와 장소들은 어떤 기준으로 분류되고 서로 연결될 수 있을까? 궁극적으로 관람자는 아시아의 문화유산들을 어떻게 만나고 탐사하며 각각의 장소들을 가로질러 자신만의 아시아를 연결하고 상상하는 경험을 할 수 있을까?

먼저, 국립아시아문화전당 문화창조원 복합2관을 '가상 박물관'이 놓일 물리적 장소이자 각 도시들의 드라마가 펼쳐질 무대라고 상정했을 때, 아시아 각지의 문화유산들이 저 원형으로 구획된 방Cell들에 어떻게 배치되어야 할 것인가에 대한 보다 보편적인 구성의 원리를 세워야 했다. 지도상의 아시아를 원형 공간에 그대로 나열하거나 시간적인 연대기로 전시하는 방식이 아닌, 국립아시아문화전당 문화창조원 복합2관의 물리적인 회랑 구조가 지닌 특성을 잘 살리면서도 관람객의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있

인터아시아버스를 아카이빙하는 방식

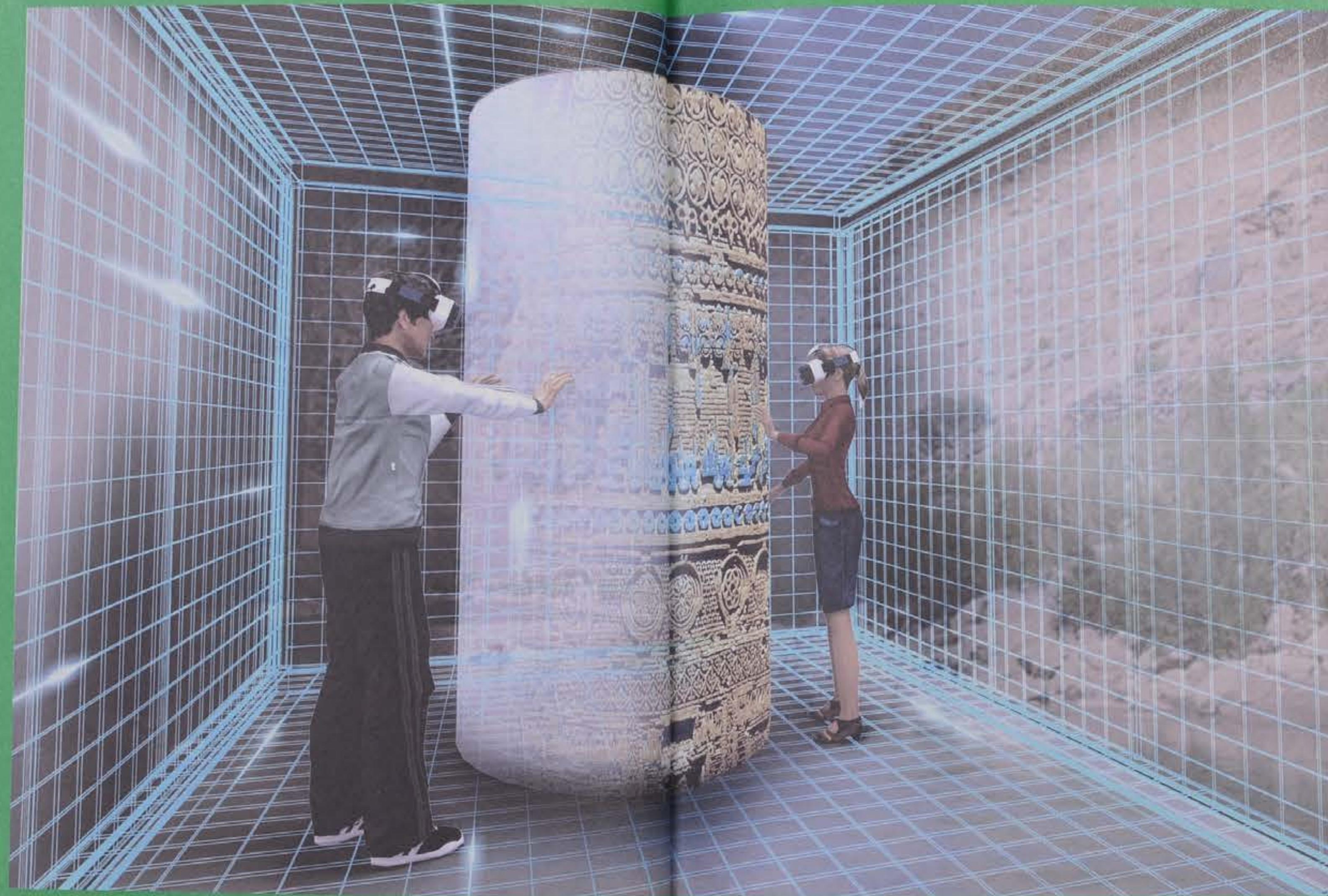
19

INTER-ASIA-VERSE

는 아카이빙 방법은 무엇인가.

이 가상의 박물관은 형태적으로 보르헤스Jorges Luis Borges가 상상한 「바벨의 도서관」^{Fig.3.1}을 연상시킨다. 바벨의 도서관은 '중심은 어디에나 있고 원주는 어디에도 없는' 크기를 가진 작은 정육각형의 서가 형태가 무한히 반복되는 구조, 즉 '무한'이라는 개념 그 자체이다. 우리는 이렇게 우주를 사유하는 방식으로 아시아의 도시들과 장소들을 바라보았다. 관람객이 특정한 주어진 관람의 순서를 따르지 아니하고, 하나의 루트가 아닌 여러 갈래의 길들을 따라 여행할 수 있으며 다양한 결론에 도달 할 수 있는 방법을.

또한, 이렇게 하나의 거대한 우주Universe 안에서 각각의 세계들, 도시들이 그것들 간에 Interverse 존재하는 방식을 깊이있게 성찰한 작가가 이탈로 칼비노Italo Calvino이다. 그는 「보이지 않는 도시들」이라는 책에서 모두 55개의 환상적인 가상의 도시들을 형상화하고 있는데 그는 책에 대해서 말하기를, '시작과 끝이 있는 무엇인가이며, 독자가 들어가서 이리저리 돌아다니고, 심지어 길을 잃기도 하다가 어느 순간 하나의 출구를, 혹은 여러개의 출구를



도시의 공간
아프가니스탄 고대 도시

가상 박물관 탐입 프로토타입 쇼케이스

06

INTER-ASIA-VERSE

78

가상 박물관 프로토타입 쇼케이스

2016년 11월 24일부터 11월 27일까지 국립아시아전당 복합5관에서 가상 박물관의 기술적 재현사항을 점검하고 시연하는 믹스드 리얼리티 랩 Mixed-Reality Lab의 쇼케이스가 이루어졌다.

쇼케이스의 목적은, 가상현실에서의 촉각적 공간 경험을 형상시키는 것이었다. 관람자는 가상의 미술작품과 문화유산이 배치된 공간을 자유롭게 거닐며 자신이 본 객체를 있는 그대로의 형태로, 바로 그 위치에서 손으로 만질 수 있는 체험을 하게 된다. 가상의 스튜디오에 설치된 전시품은 진품의 모양과 크기를 똑같이 옮겨놓은 액자를 과 양코르와트에 있는 문화유산, 그리고 관람자의 손 턱에 따라 형태가 바뀌는 조작 작품들이었고, 관람자가 HMD를 끼면 그 자물들 위로 가상 객체의 이미지가 정합되었다.

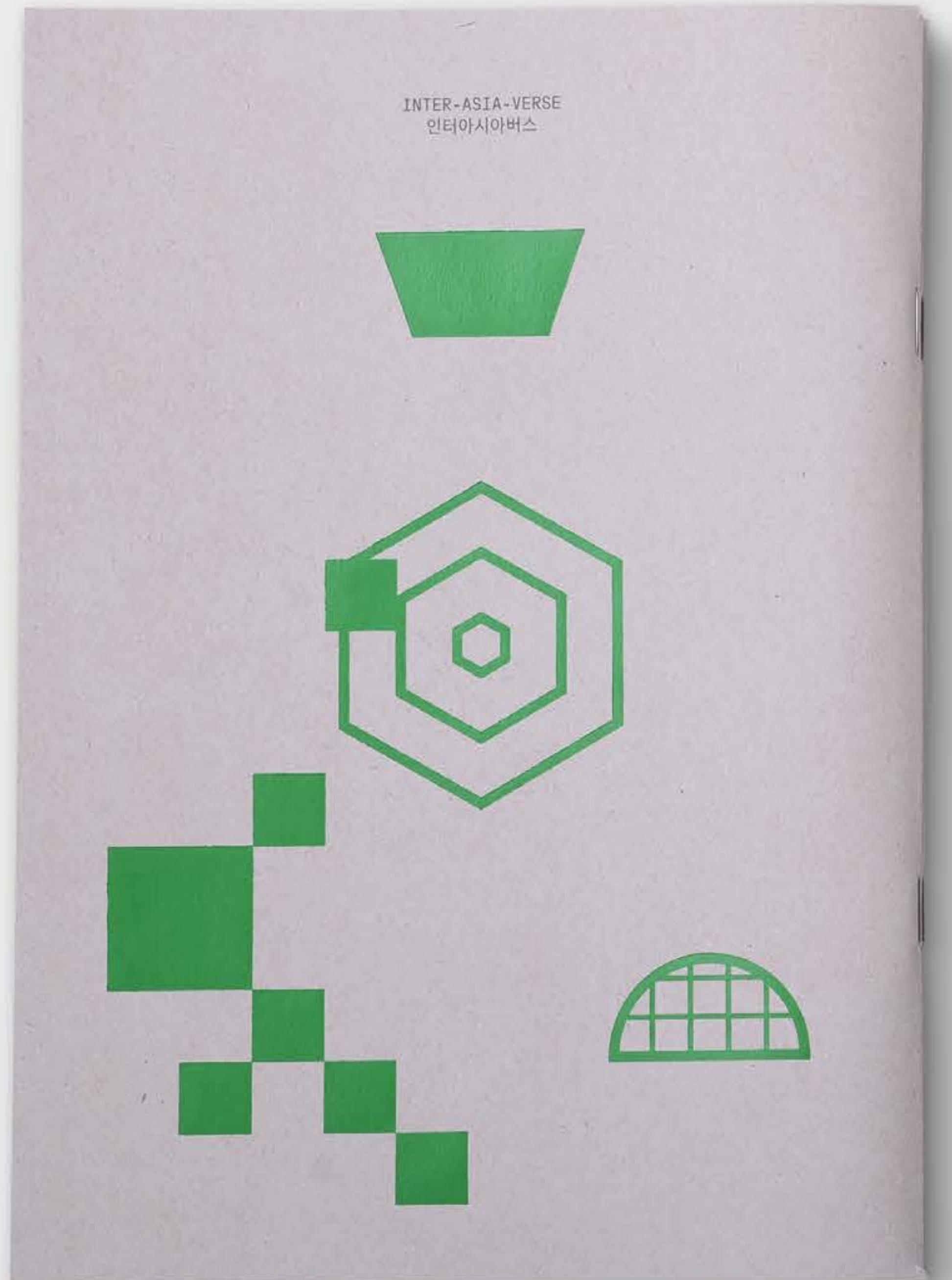
이번 쇼케이스의 의미는, 시각적 경험과 동시에 문화유산의 촉각적 경험을 함께 제공하는 '가상현실 공간 경험 기술'을 구현하고, 그 기술을 통해 제공할 수 있는 사용자 경험 모델을 제시하는데 있다. 또한 관람자의 물입 및 자유로운 움직임을 방해하는 장비의 케이블, 비체험 상황

의 관람객을 고려한 간접체험 방법 모색(크로마키 기법으로 합성된 이미지를 관람자 1인칭 시점과 3인칭 시점으로 각각 모니터링) 등, '문화상품화'를 위한 요구 기능 분석을 통해 좀 더 현실화된 관람 경험을 위한 방법론을 제시하는 것 이었다. 이로써 아시아 문화유산 데이터를 기상 박물관에 전시하기 위한 기술적 제반 사항들을 점검하고 상용화를 위해 필요한 문제점들을 도출할 수 있었다.

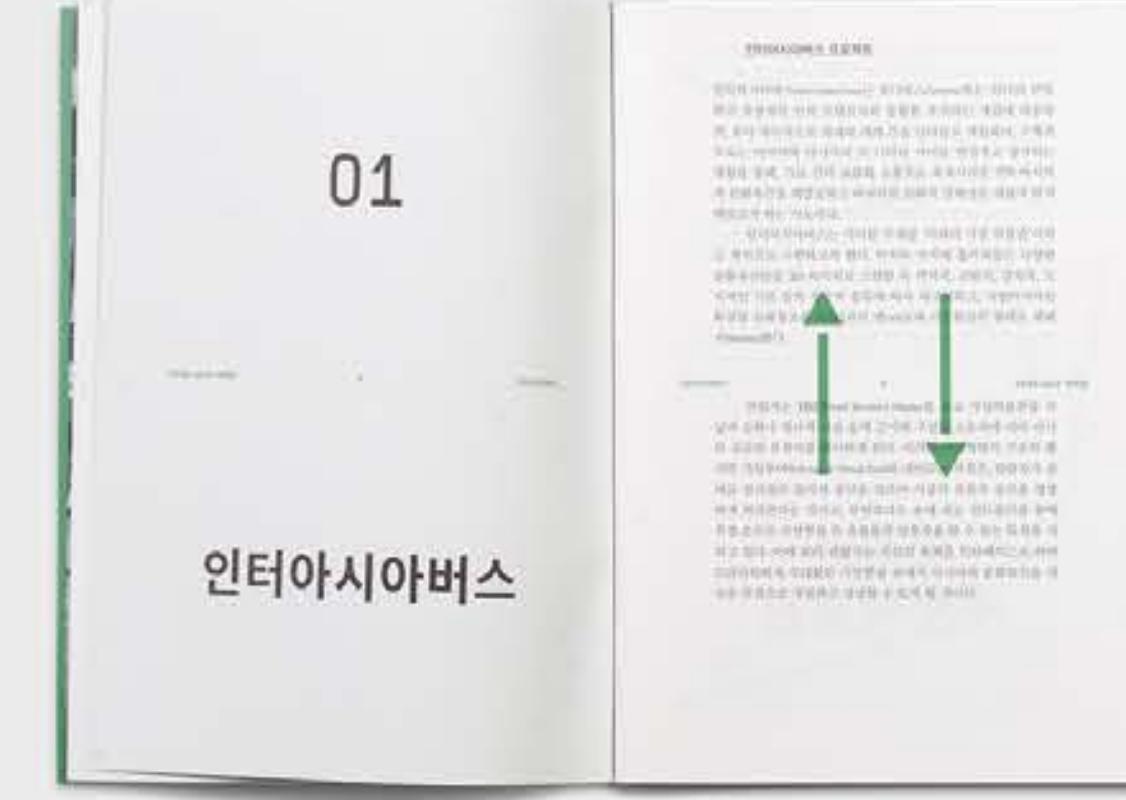
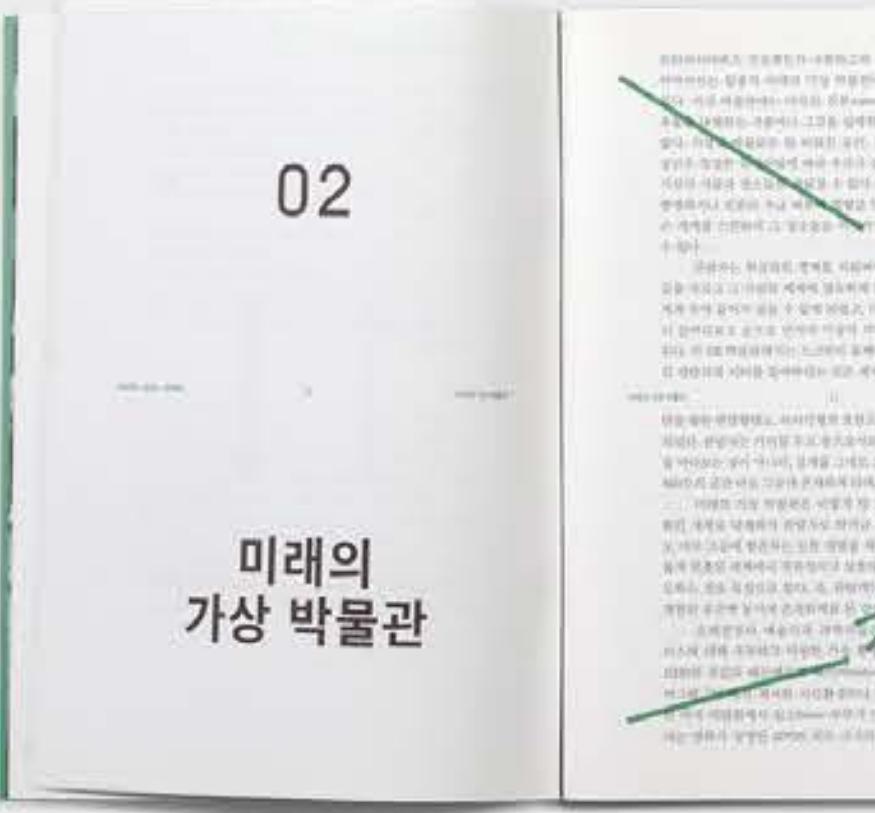
믹스드 리얼리티 랩
랩 디렉터
조충연

크레에이터
김선민
주필리 마안자

INTER-ASIA-VERSE



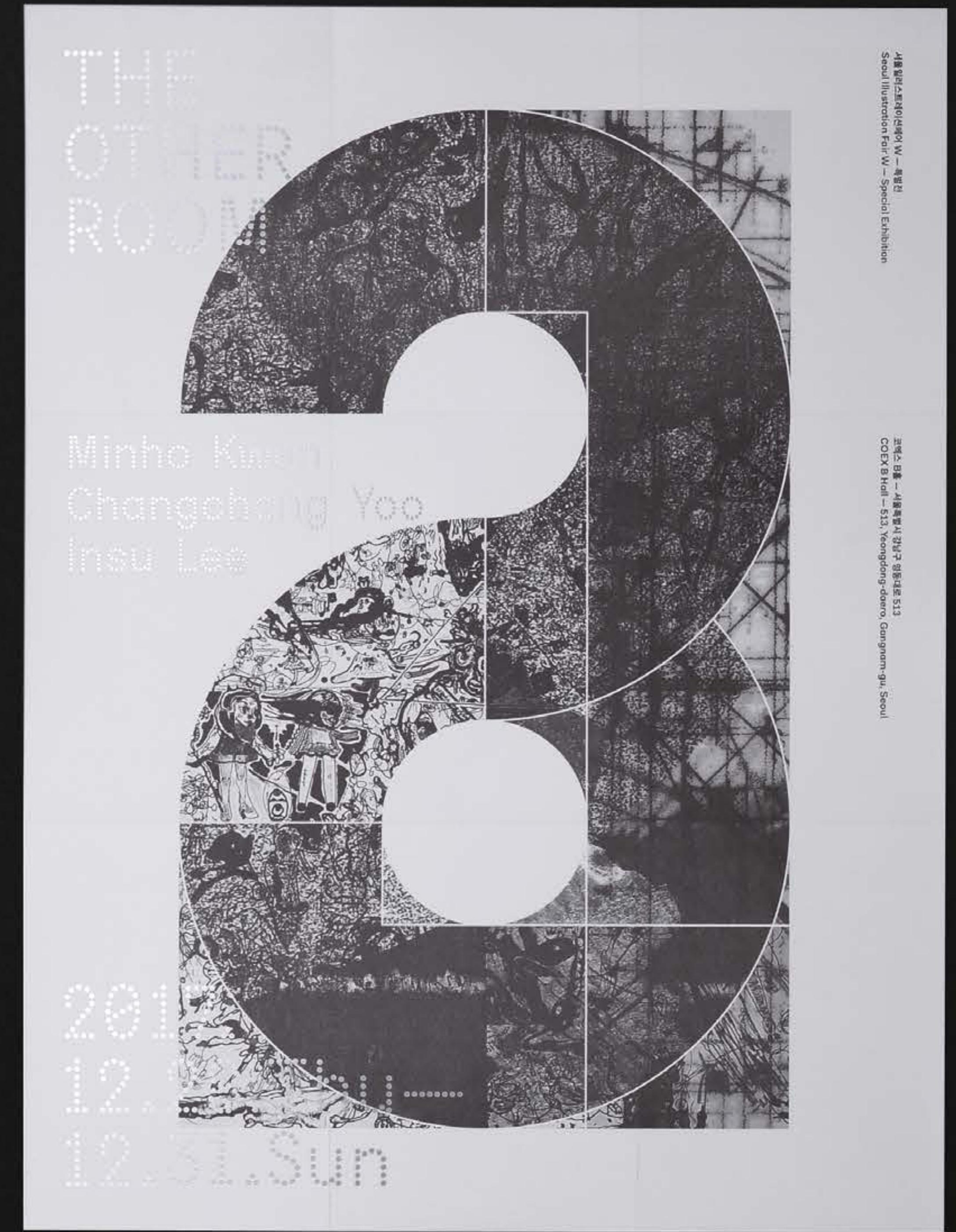
인터아시아버스 공간구성 시나리오

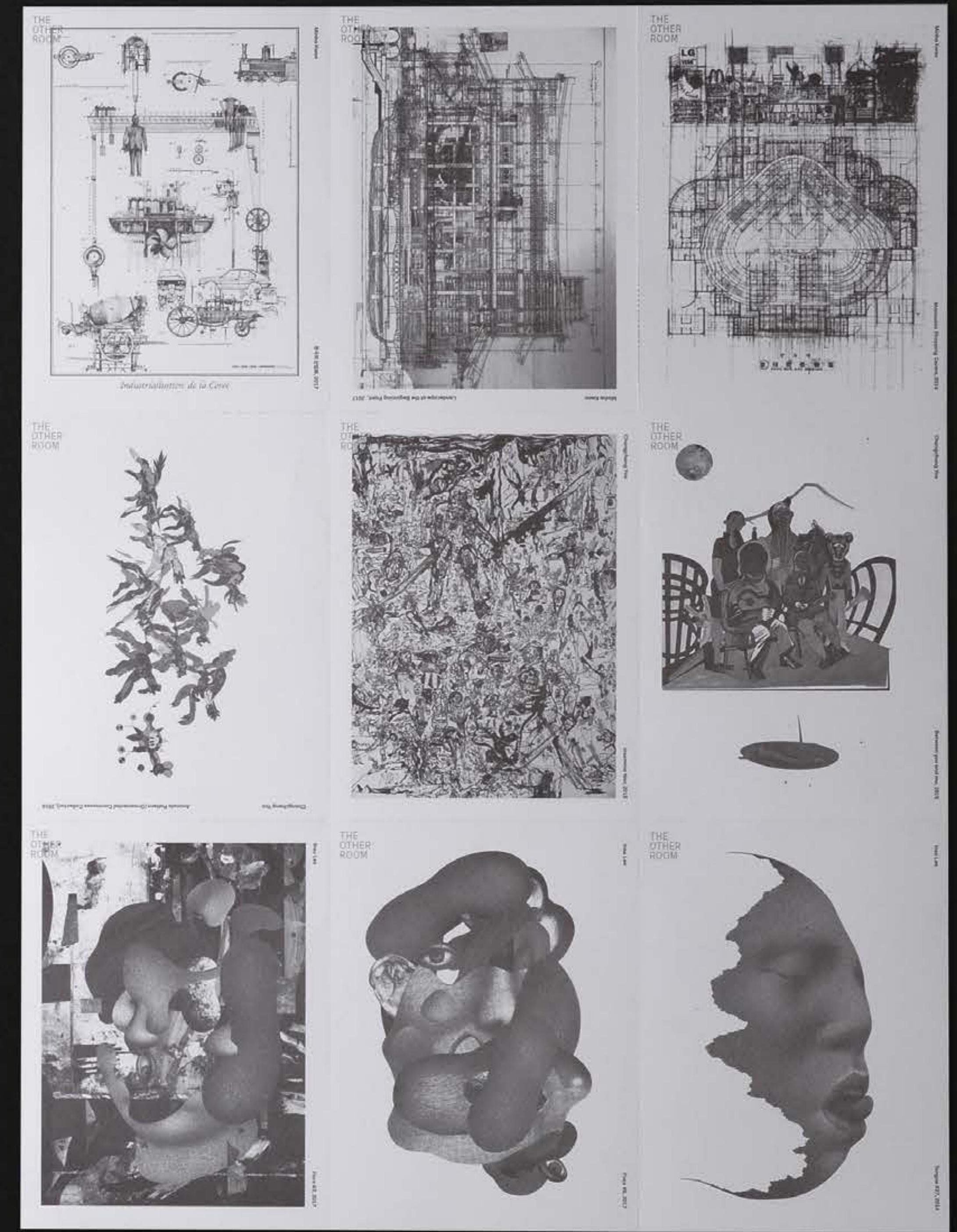


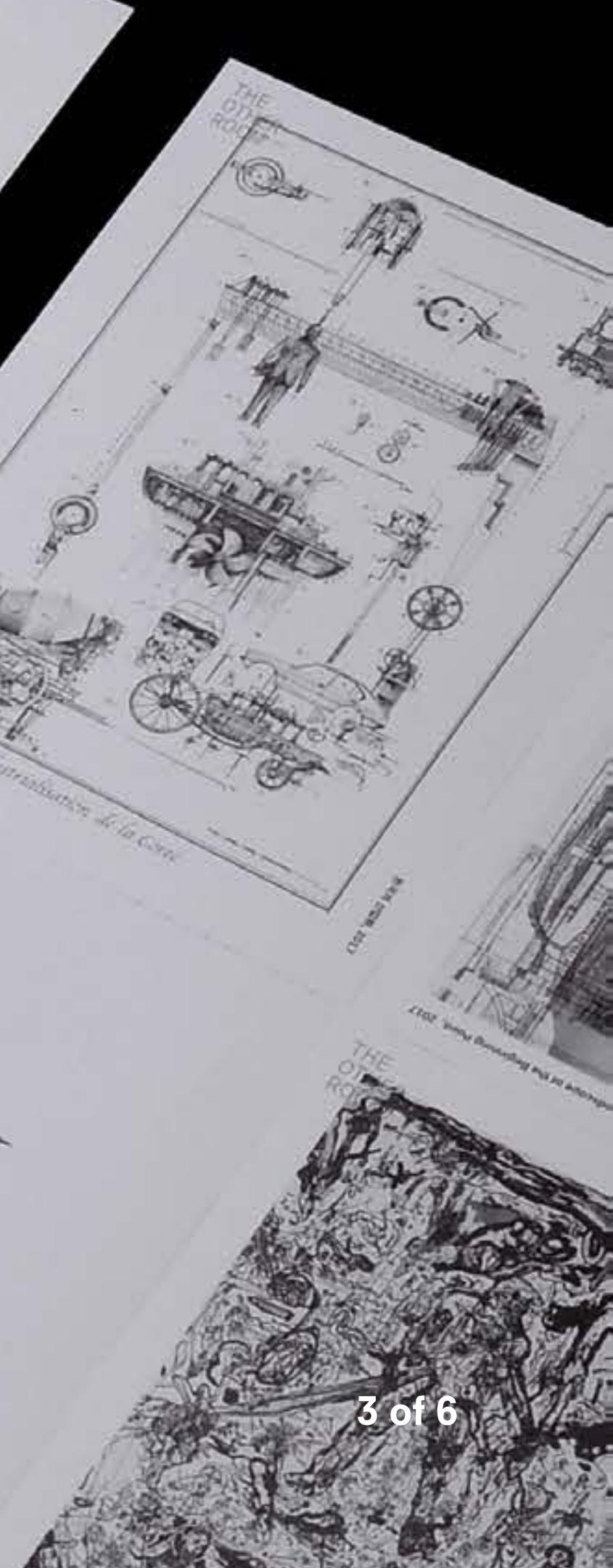
The Other Room

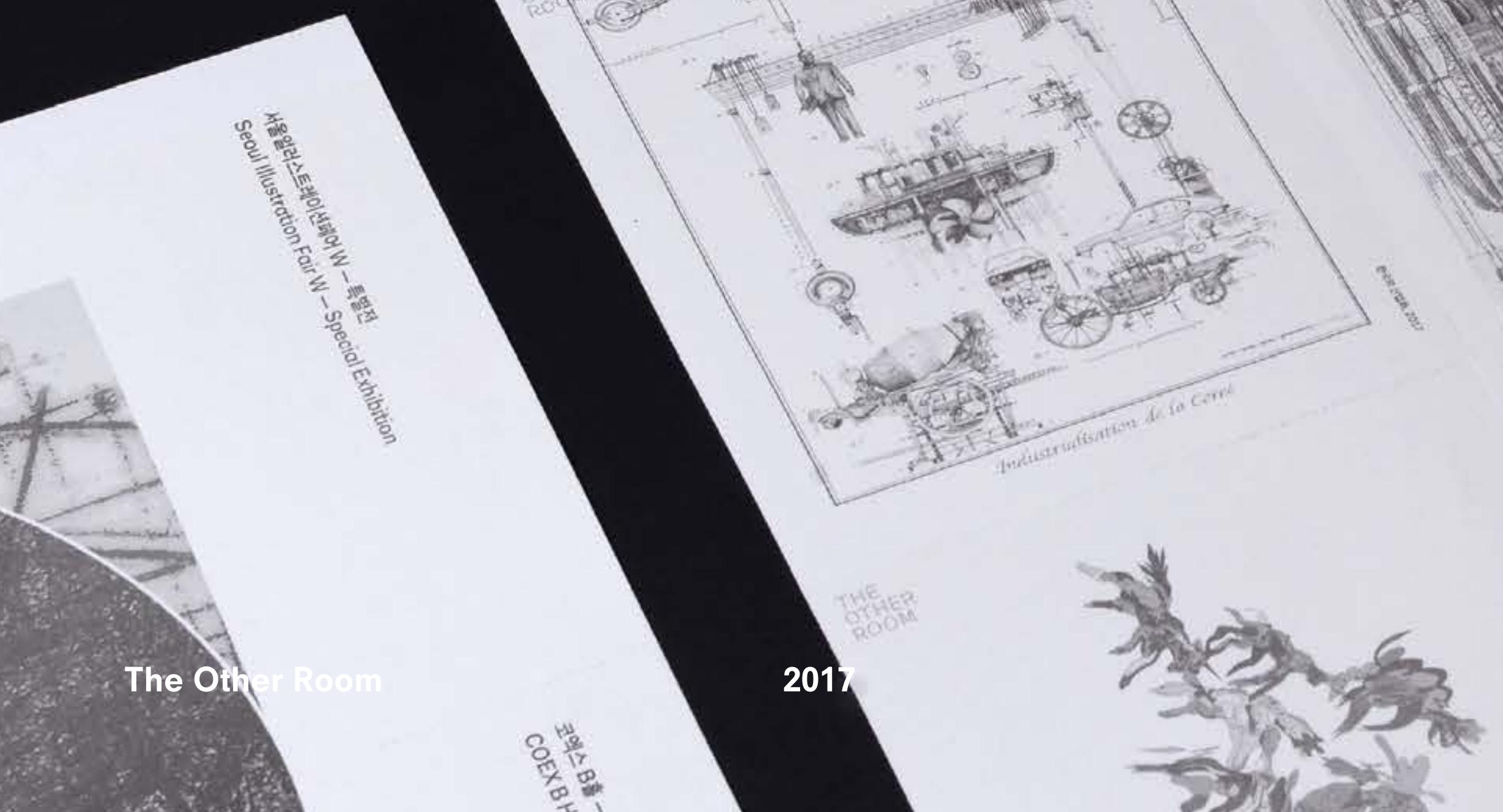
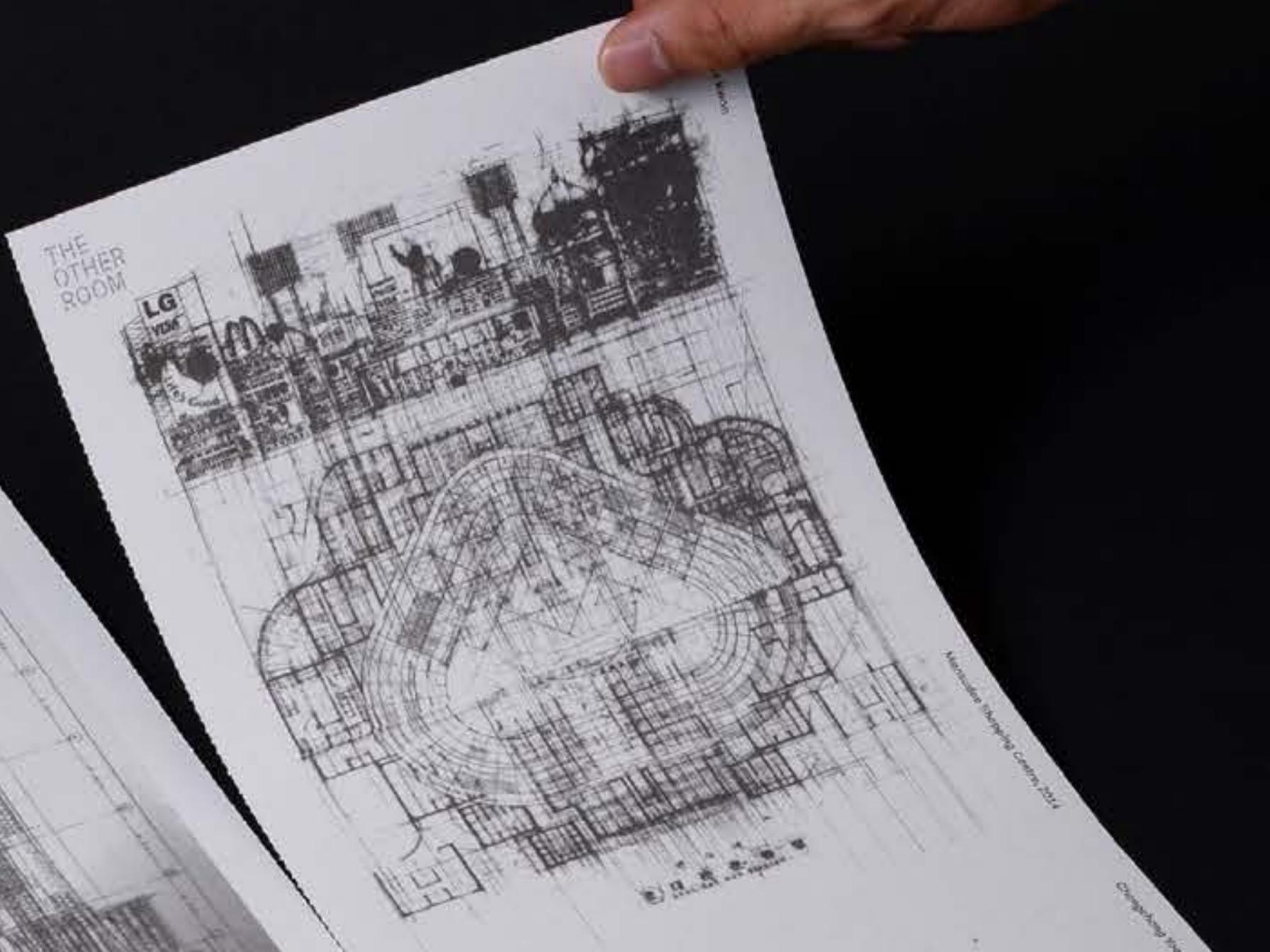
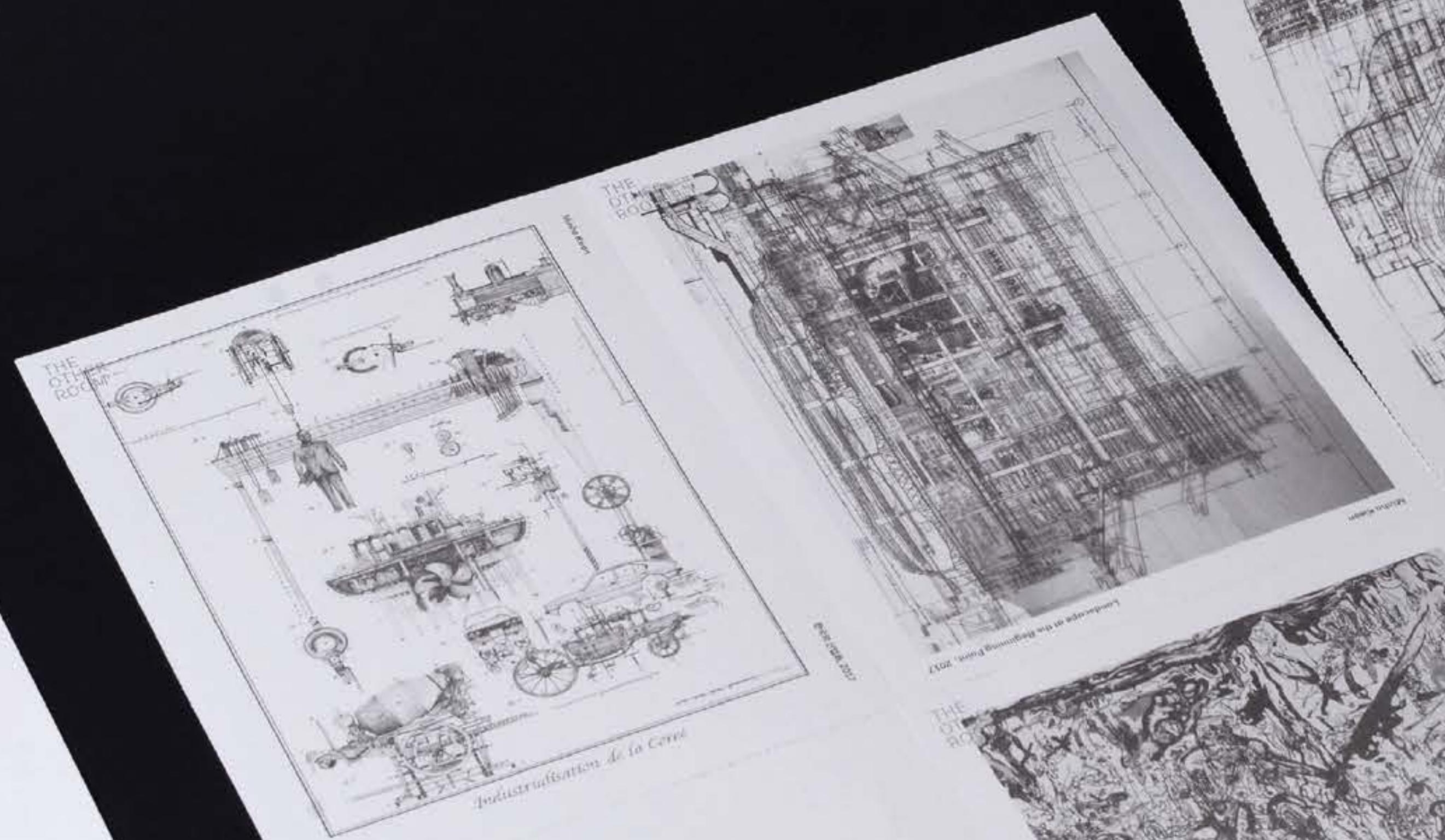
2017

2017 서울 일러스트레이션 페어에서 열린
3명의 일러스트레이터[이인수, 권민호, 유창창
작가]의 특별 초대 전시 The Other Room
그래픽 디자인 및 포스터 디자인











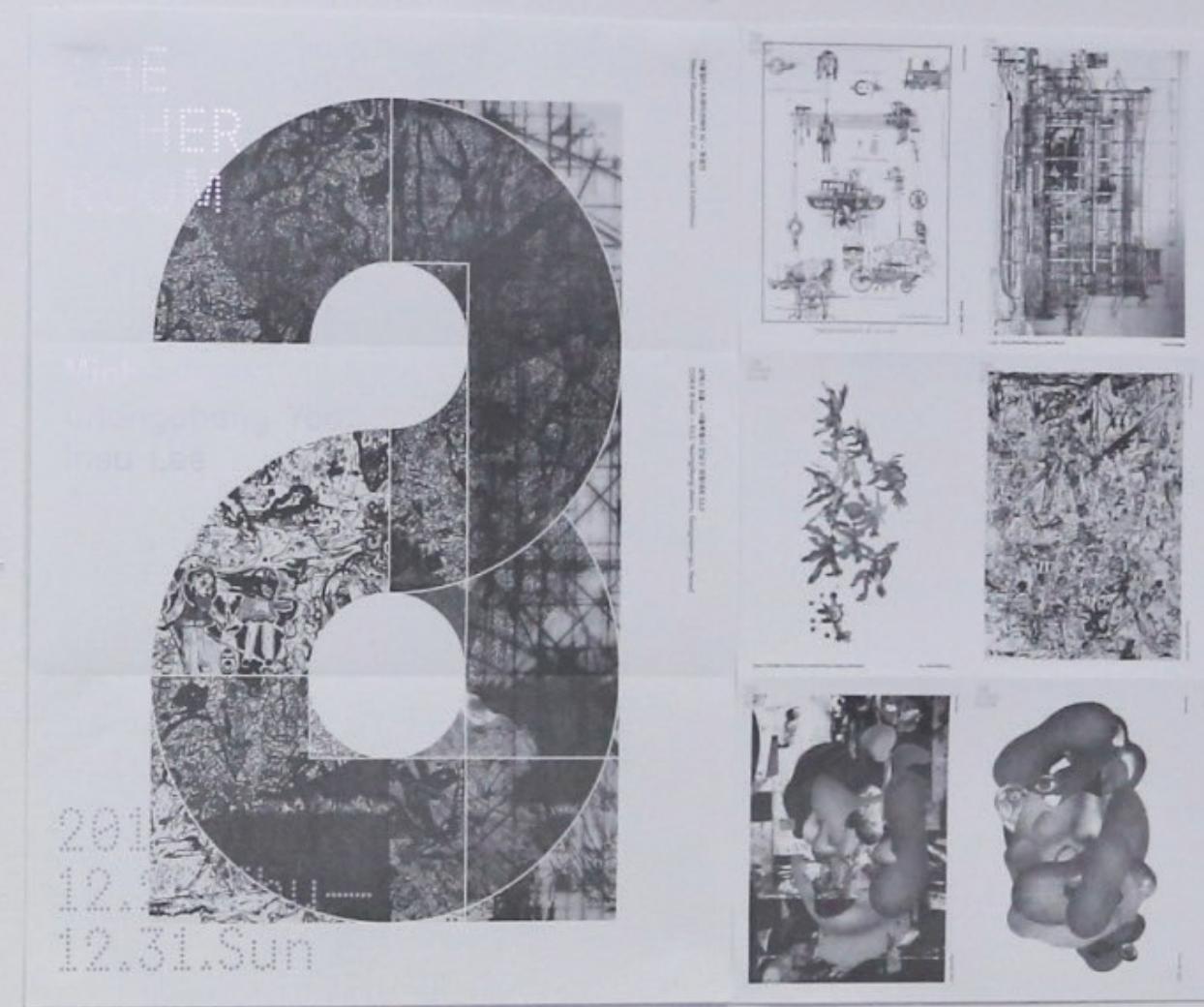


The Other Room

2017

THE OTHER ROOM

The Other Room 전시장 입구



6 of 6

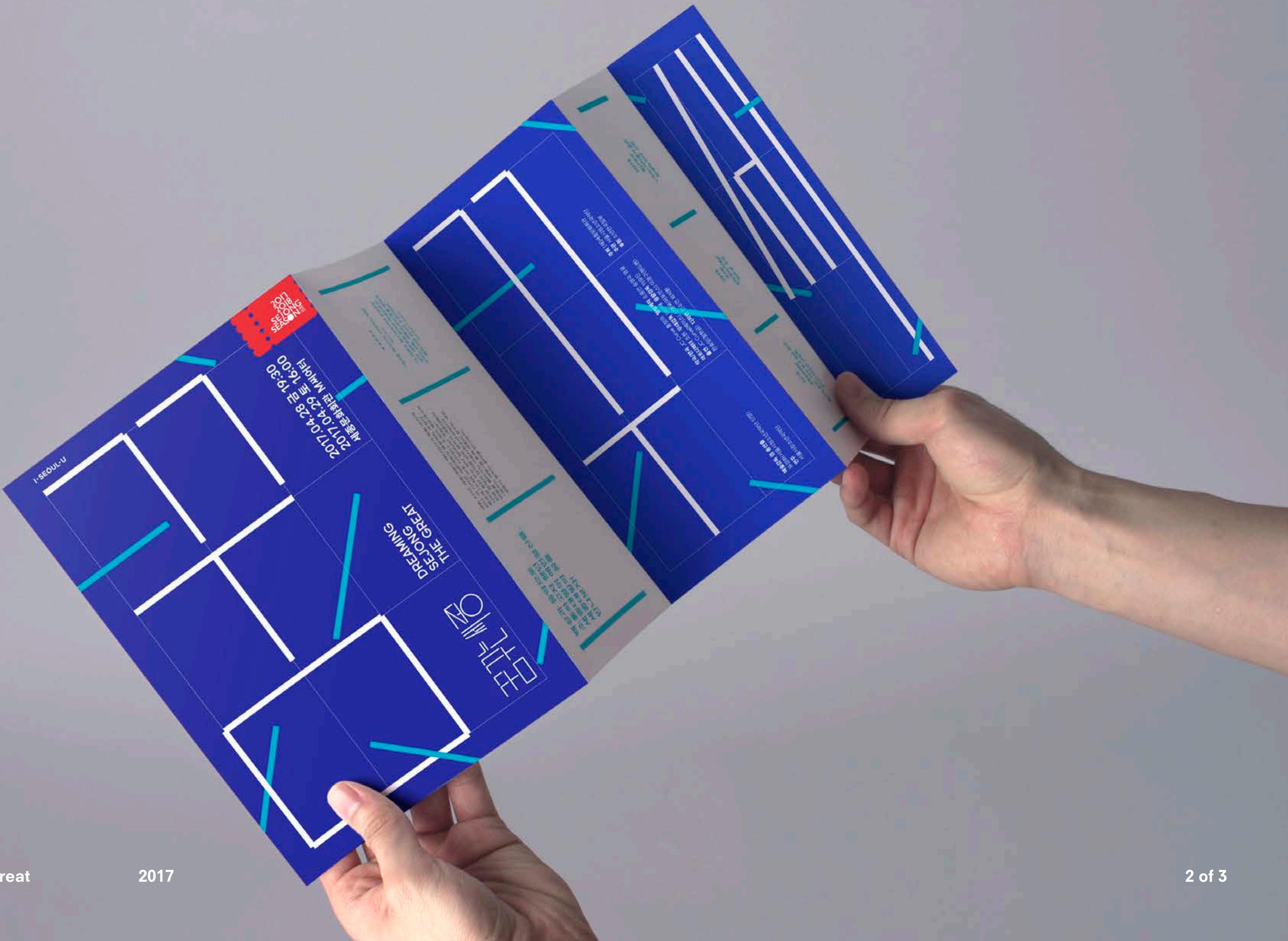
Dreaming Sejong the Great

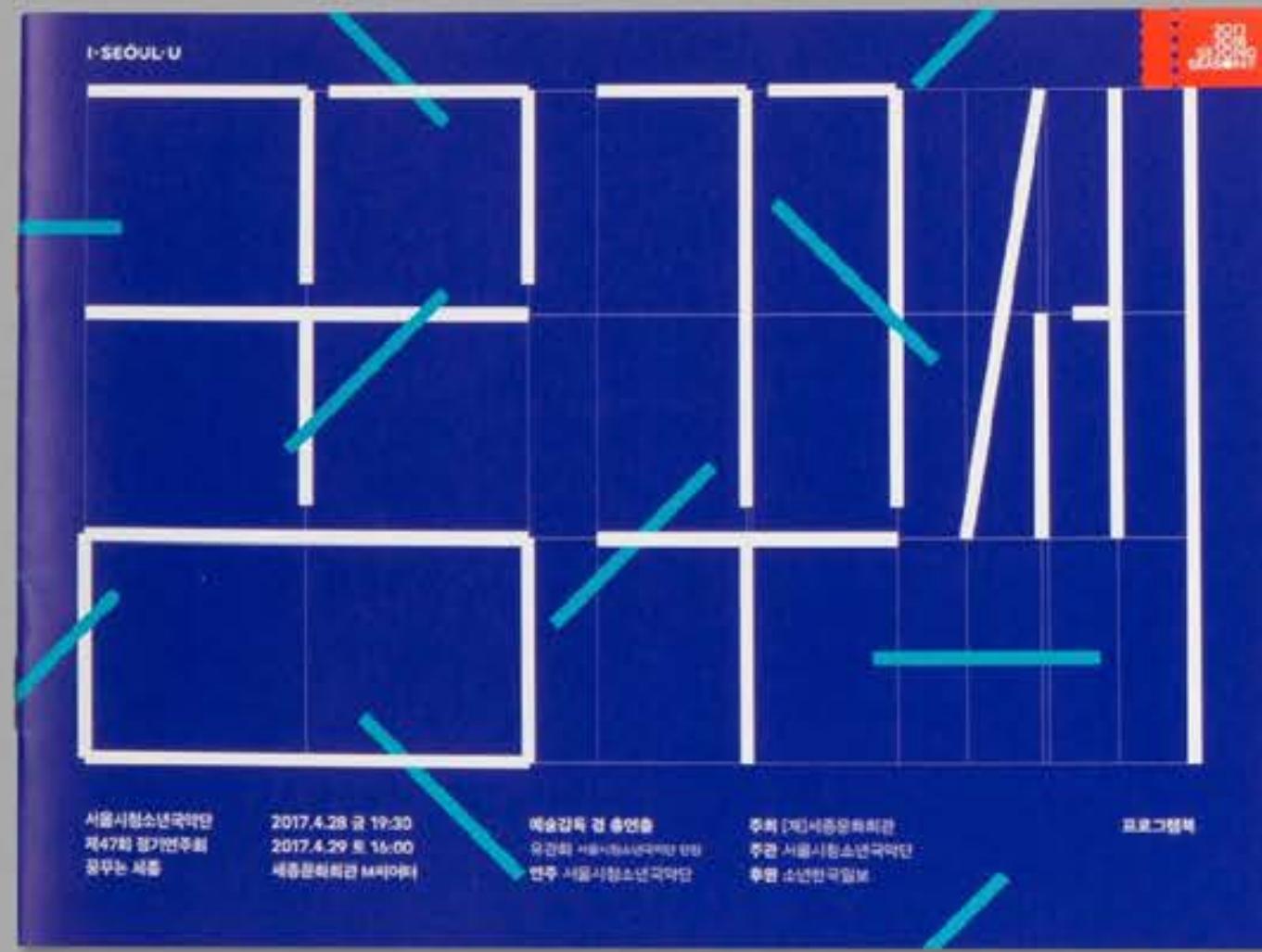
2017

서울시청소년국악단 국악콘서트

[꿈꾸는 세종] 포스터 및 홍보물 디자인



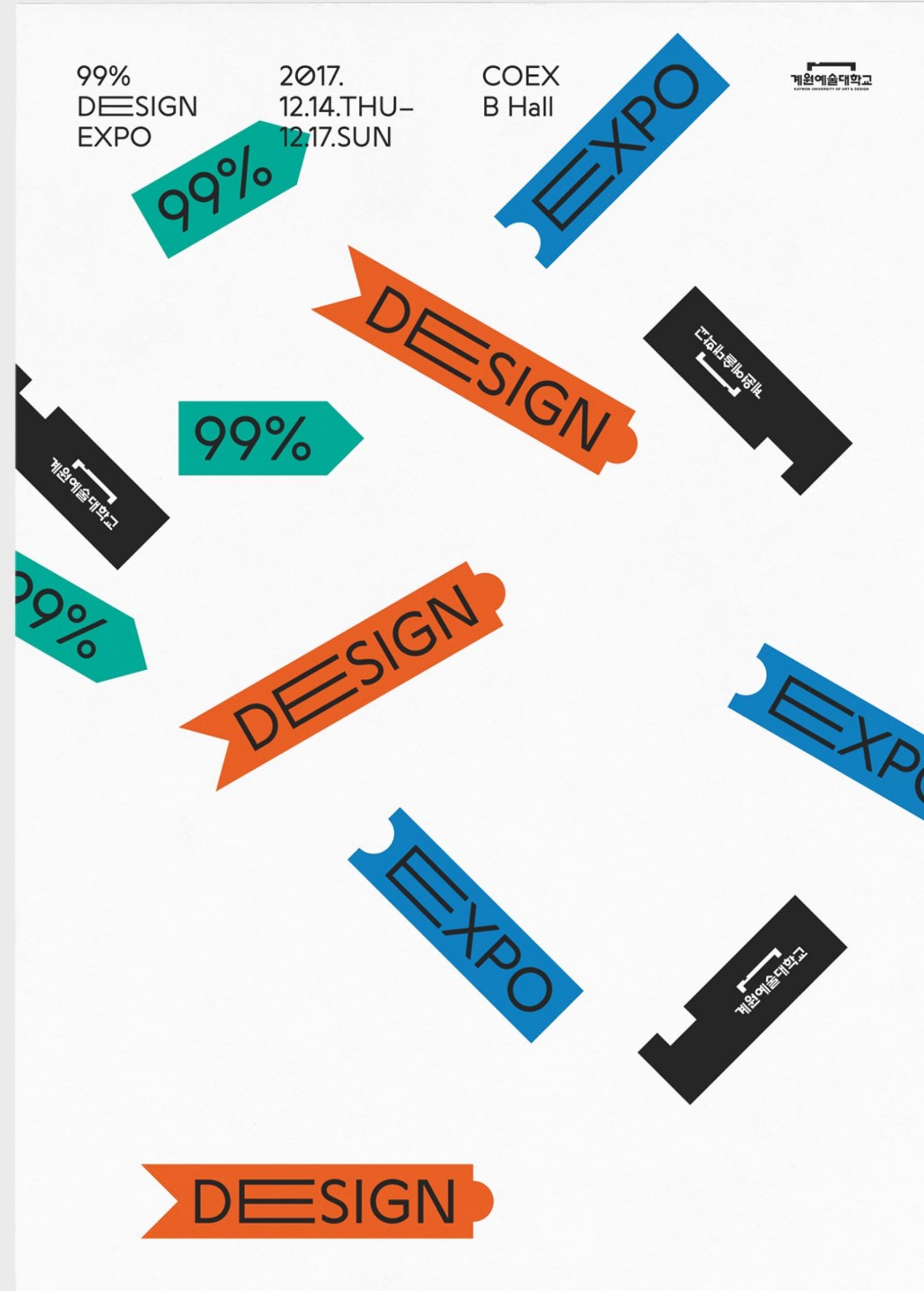




99% Design Expo

2017

계원예술대학교 주최 주관의 예술박람회
99% Design Expo 아이덴티티 및
홍보물 디자인



99% Design Expo

2017

99% Design Expo 메인 포스터



1 of 6





99% DESIGN EXPO

99%디자인엑스포는 국내 최초로 대학이 주최하는 예술·디자인 박람회입니다.

99%디자인은 사용자에 의해(by the people) 완성되는 디자인을 뜻하며, 소수만 누리는 디자인이 아닌 모두를 위한(for the people) 디자인을 지향합니다.

99%디자인엑스포는 5만 관객을 대상으로 프로모션 이뤄지며, 계원프렌즈와 계원인이 산학일체를 이루어 창조적인 비즈니스 모델을 만들어 갑니다.

계원인들의 진보적인 예술·디자인 축제, 99%디자인엑스포의 전시·이벤트는 GREEN, PLAY, SMART로 구성되며, 계원 프렌즈관, 학생전, 교수전, 동문작가전, 디자인샵, 공방, 잡페어, 디자인뉴스, 계원옥션 그리고 실용음악과의 출범을 예고하는 특별공연이 준비됩니다.

현실에 머물기보다 캠퍼스 밖으로 나와 시대와 함께 호흡하고 대중과 교류하려는 계원의 행보에 많은 참여와 응원을 부탁드립니다.

EXPO MAP

주제

- GREEN
- PLAY
- SMART

EXPO MAP

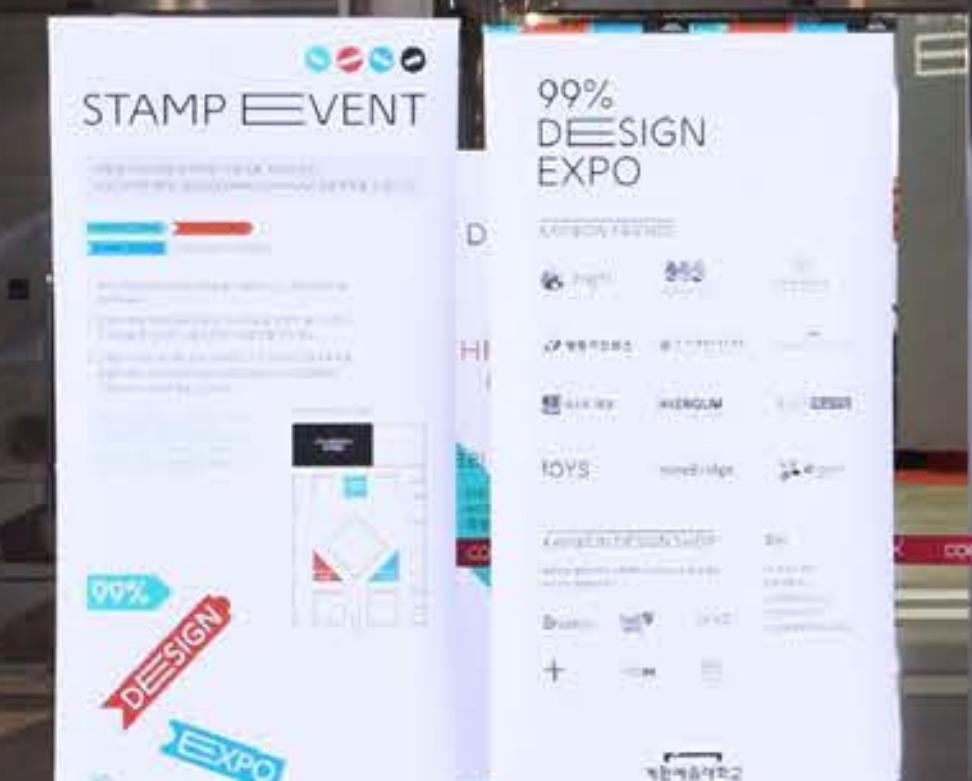
번호	내용
1	EVENT HALL
2	GREEN ZONE
3	PLAY ZONE
4	SMART ZONE
5	KAYWON DESIGN SHOP
6	KAYWON FACULTY
7	KAYWON ALUMNI
8	KAYWON STUDENTS
9	KAYWON FRIENDS
10	KAYWON JOB FAIR
11	Cafe PLAY
12	DESIGN NEWS
13	INFORMATION
801	전시디자인과
802	신진디자이너 양성 프로그램 / 청업동아리 경진대회 상과전시
803	광고·브랜드디자인과
804	시각디자인과
805	디자일미디어과
806	영상디자인과
807	애니메이션과
808	산업디자인과
809	리빙디자인과
810	건축디자인과
811	설내건축디자인과
812	공간연출과
813	창업동아리 경진대회 상과전시
814	화훼디자인과
815	융합예술과
816	손수미술과
817	사진예술과
818	게임미디어과
819	영상미디어과
820	애니메이션과
821	광고·브랜드디자인과
822	시각디자인과
823	디자일미디어과
824	영상디자인과
825	애니메이션과
826	산업디자인과
827	리빙디자인과
828	건축디자인과
829	설내건축디자인과
830	전시디자인과
831	공간연출과
832	화훼디자인과
833	융합예술과
834	손수미술과
835	사진예술과
836	게임미디어과
837	영상미디어과
838	애니메이션과
839	광고·브랜드디자인과
840	시각디자인과
841	디자일미디어과
842	영상디자인과
843	애니메이션과
844	산업디자인과
845	리빙디자인과
846	건축디자인과
847	설내건축디자인과
848	전시디자인과
849	공간연출과
850	화훼디자인과
851	융합예술과
852	손수미술과
853	사진예술과
854	게임미디어과
855	영상미디어과
856	애니메이션과
857	광고·브랜드디자인과
858	시각디자인과
859	디자일미디어과
860	영상디자인과
861	애니메이션과
862	산업디자인과
863	리빙디자인과
864	건축디자인과
865	설내건축디자인과
866	전시디자인과
867	공간연출과
868	화훼디자인과
869	융합예술과
870	손수미술과
871	사진예술과
872	게임미디어과
873	영상미디어과
874	애니메이션과
875	광고·브랜드디자인과
876	시각디자인과
877	디자일미디어과
878	영상디자인과
879	애니메이션과
880	산업디자인과
881	리빙디자인과
882	건축디자인과
883	설내건축디자인과
884	전시디자인과
885	공간연출과
886	화훼디자인과
887	융합예술과
888	손수미술과
889	사진예술과
890	게임미디어과
891	영상미디어과
892	애니메이션과
893	광고·브랜드디자인과
894	시각디자인과
895	디자일미디어과
896	영상디자인과
897	애니메이션과
898	산업디자인과
899	리빙디자인과
900	건축디자인과
901	설내건축디자인과
902	전시디자인과
903	공간연출과
904	화훼디자인과
905	융합예술과
906	손수미술과
907	사진예술과
908	게임미디어과
909	영상미디어과
910	애니메이션과
911	광고·브랜드디자인과
912	시각디자인과
913	디자일미디어과
914	영상디자인과
915	애니메이션과
916	산업디자인과
917	리빙디자인과
918	건축디자인과
919	설내건축디자인과
920	전시디자인과
921	공간연출과
922	화훼디자인과
923	융합예술과
924	손수미술과
925	사진예술과
926	게임미디어과
927	영상미디어과
928	애니메이션과
929	광고·브랜드디자인과
930	시각디자인과
931	디자일미디어과
932	영상디자인과
933	애니메이션과
934	산업디자인과
935	리빙디자인과
936	건축디자인과
937	설내건축디자인과
938	전시디자인과
939	공간연출과
940	화훼디자인과
941	융합예술과
942	손수미술과
943	사진예술과
944	게임미디어과
945	영상미디어과
946	애니메이션과
947	광고·브랜드디자인과
948	시각디자인과
949	디자일미디어과
950	영상디자인과
951	애니메이션과
952	산업디자인과
953	리빙디자인과
954	건축디자인과
955	설내건축디자인과
956	전시디자인과
957	공간연출과
958	화훼디자인과
959	융합예술과
960	손수미술과
961	사진예술과
962	게임미디어과
963	영상미디어과
964	애니메이션과
965	광고·브랜드디자인과
966	시각디자인과
967	디자일미디어과
968	영상디자인과
969	애니메이션과
970	산업디자인과
971	리빙디자인과
972	건축디자인과
973	설내건축디자인과
974	전시디자인과
975	공간연출과
976	화훼디자인과
977	융합예술과
978	손수미술과
979	사진예술과
980	게임미디어과
981	영상미디어과
982	애니메이션과
983	광고·브랜드디자인과
984	시각디자인과
985	디자일미디어과
986	영상디자인과
987	애니메이션과
988	산업디자인과
989	리빙디자인과
990	건축디자인과
991	설내건축디자인과
992	전시디자인과
993	공간연출과
994	화훼디자인과
995	융합예술과
996	손수미술과
997	사진예술과
998	게임미디어과
999	영상미디어과

Hall B2

99% DESIGN EXPO

2017.12.14.THU
—12.17.SUN
COEX 1층 BHall

계원예술대학교
KAYWON UNIVERSITY OF ART & DESIGN



coex



99% Design Expo

2017

99% Design Expo 배너

5 of 6



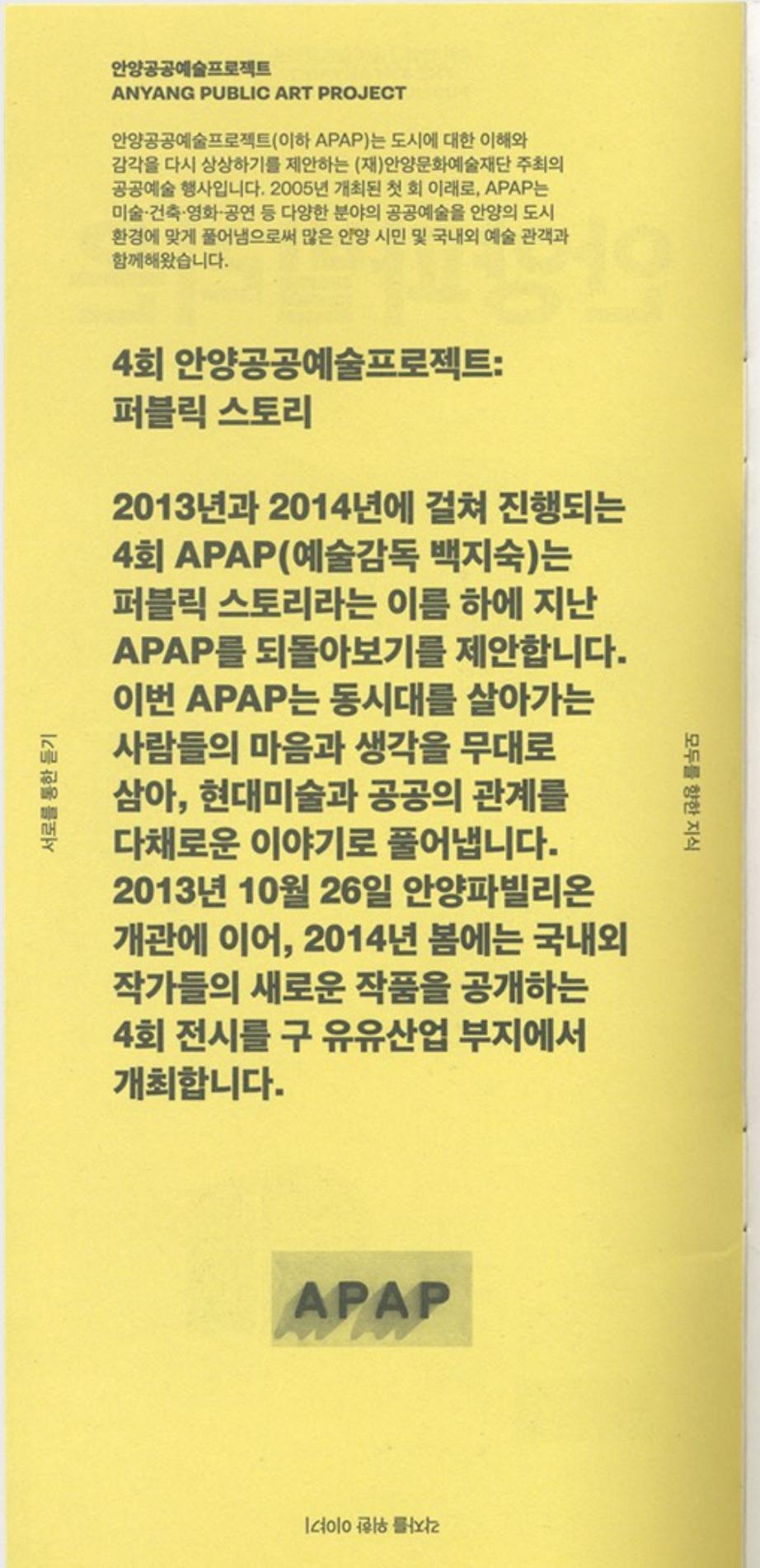
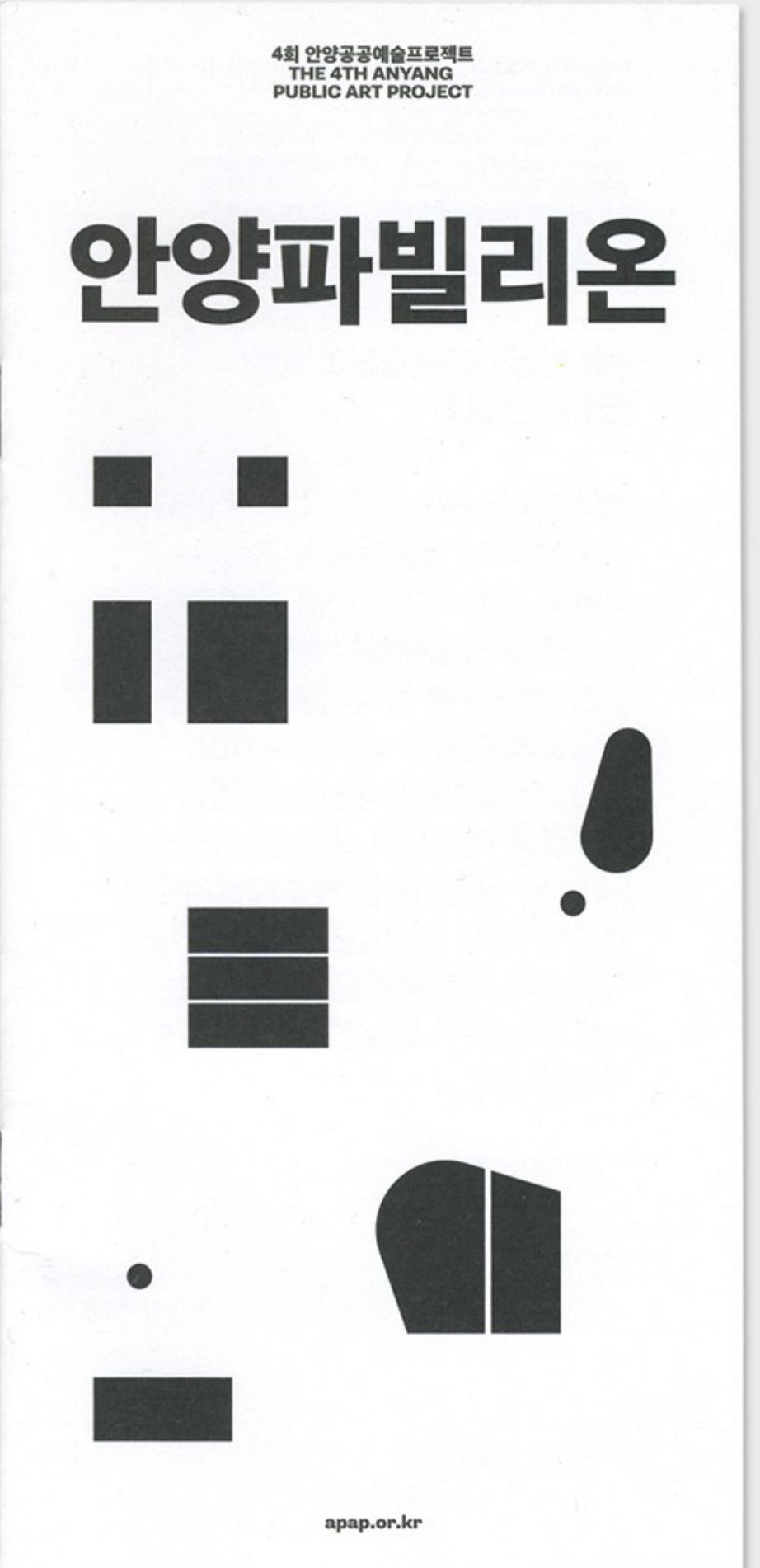
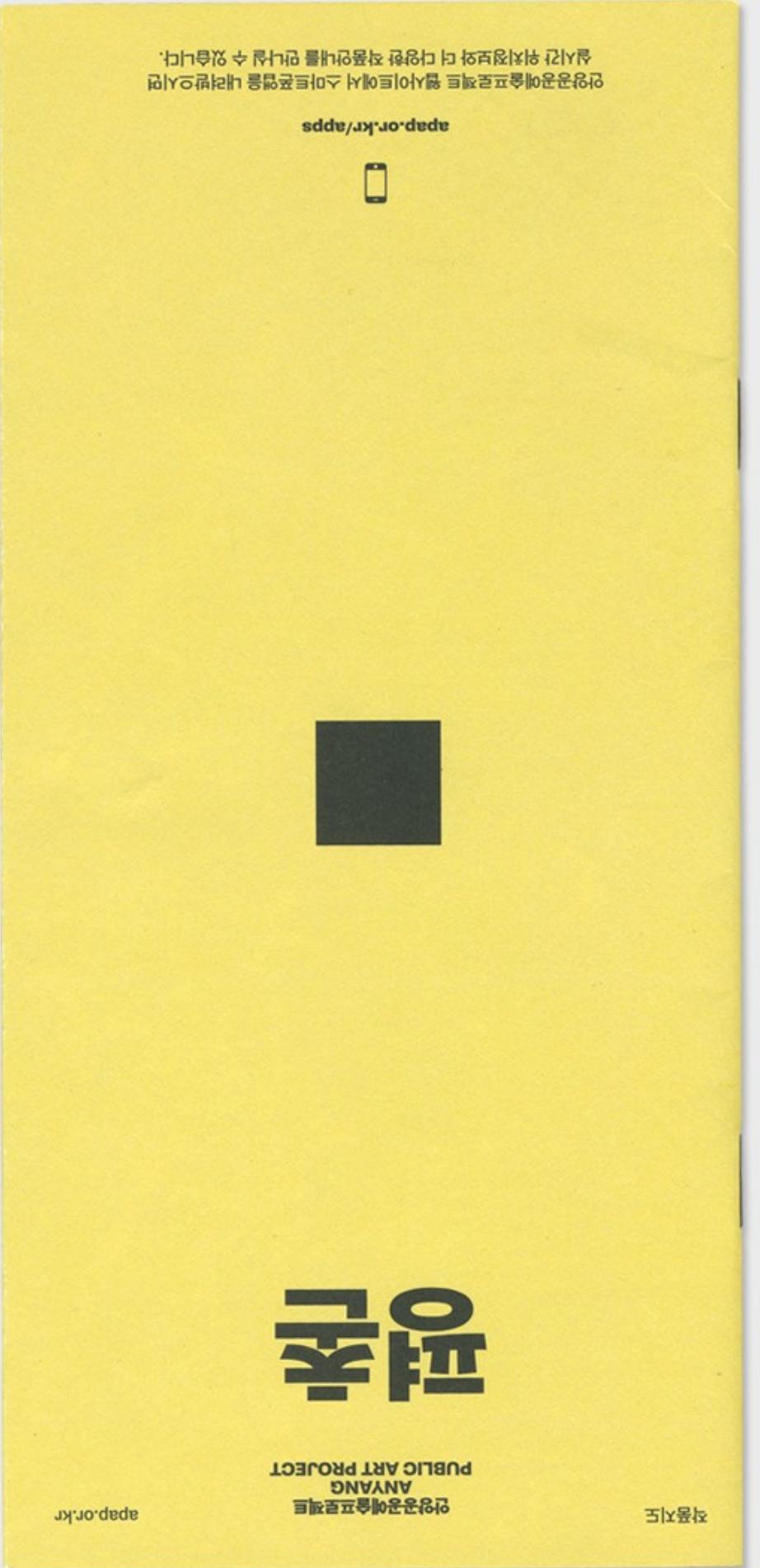
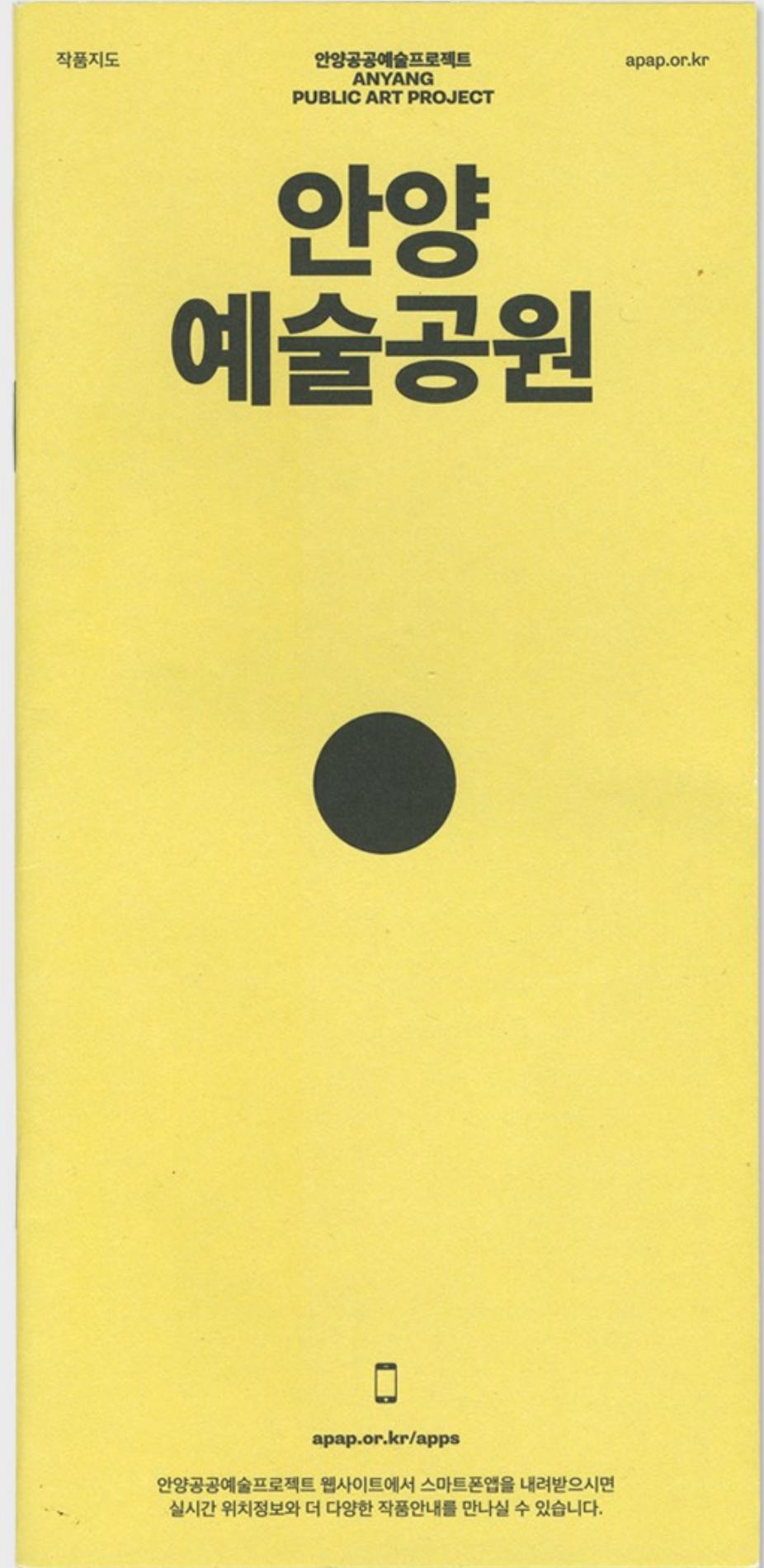
Anyang Public Art Project (APAP)

2014

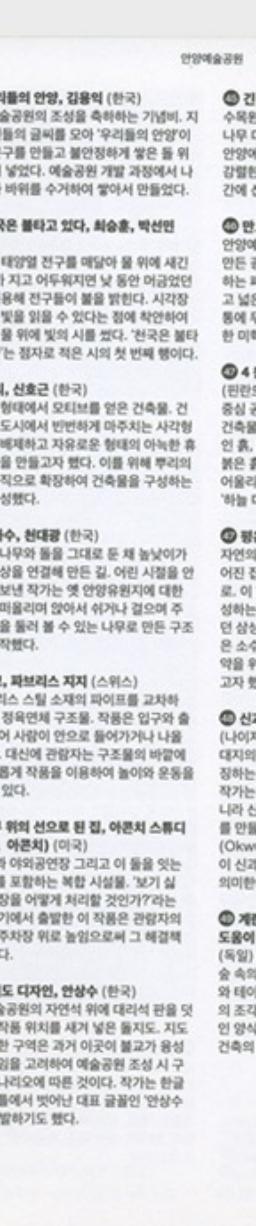
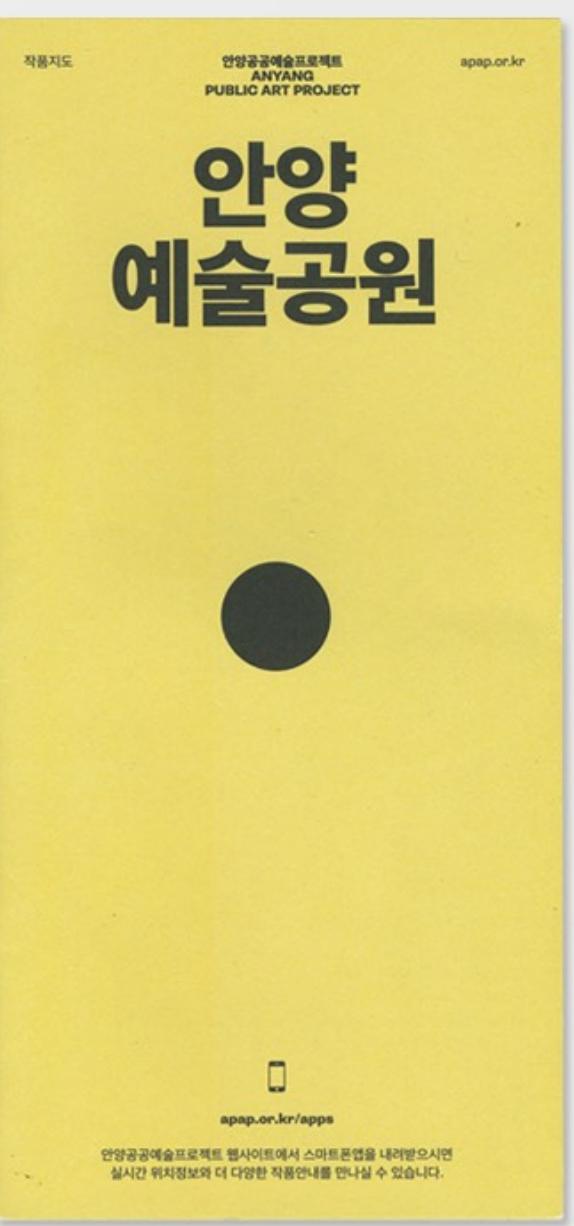
안양시에서 열리는 국제 규모의 공공예술 축제

안양공공예술프로젝트 APAP의 제 4회 초기 브랜딩

프로젝트 및 책자 디자인 참여



안양파
안양공
일환으
공간으
정보를
새로운



AI AI

314

한국어판 번역자

613

4회 안양공공예술프로젝트
THE 4TH ANYANG
PUBLIC ART PROJECT

만들자연구실 Making Lab

apap.or.kr/makinglab
makinglab@apap.or.kr

'메이커(Maker)' 문화는 공예, 전자회로, 3D프린팅 등 여러 가지 기술을 활용하여 원하는 것을 스스로 만들고, 그 방법을 서로와 나누는 흐름을 말합니다. 이러한 메이커 문화에 기반한 만들자연구실은 공간과 각종 연구 시설을 갖춘 시민들의 공공제작소입니다. 특히 안양시의 청소년과 성인이 참여하여 창의적이고 자율적인 DIY활동을 진행하는 각종 워크숍을 운영합니다.

만들자연구실 키트
하드웨어 기술의 원리와 응용법을 시민들에게 소개하기 위해 전문가들이 만들자연구실만의 키트를 개발했습니다. 전자섬유부터 컴퓨터 회로까지, 다양한 연령의 사용자를 위한 오픈 소스 키트가 만들자연구실 워크숍에서 직접 활용됩니다.

워크숍
만들자연구실에서는 아두이노(Arduino), 뜨개질, 전자 회로 등을 활용한 시민참여 워크숍을 정기적으로 운영합니다. 워크숍 일정 확인과 참여 신청은 웹사이트에서 하실 수 있습니다.

— 만들자 마라톤 (11/2-11/3):
안양파빌리온에 함께 모여 시민들에게서 빌린 여러 도구를 변형하고 개조하는 1박2일의 만들기 캠프

— 만들자 동네연구실 (11/7, 11/9, 11/14, 11/16):
다양한 뜨개질 도구와 장치를 활용하면서 수공예의 가능성을 연구하는 워크숍

— 생존전파회로 (11/21, 11/24, 11/28, 12/1):
무선통신기, 태양열충전기 등 극한에서 살아남기 위한 생존도구를 만들어보는 워크숍

— 회로의 시학 (12/12, 12/14):
회로와 프로그래밍 언어를 이해하고, 예술적 창작물로 응용하는 워크숍

— 만들자 손바닥 컴퓨터 (12/19):
손바닥 안에 들어가는 작은 컴퓨터인 아두이노 보드를 내 손으로 직접 제작하는 워크숍

— 만들자 만들자연구실 (12/21):
우리 동네에 공공제작 공간을 만들고 운영하는 방법을 공유하는 워크숍

만들자연구실은 이용자의 안전을 최우선시합니다. 연구실 이용 전에는 15분 가량의 안전교육이 진행됩니다.

워크숍 일정은 사정에 따라 변경될 수 있습니다. APAP 웹사이트에서 최신 일정을 확인하세요.





<h1>안양파빌리온 구 알바로시자홀</h1> <p>안양파빌리온은 20세기 모더니즘 건축의 마지막 거장으로 꼽히는 알바루 시자 비에이라가 아시아에서 첫 번째로 설계한 건물입니다. 1회 APAP의 작품 중 하나로서, 당시 새롭게 조성된 안양예술공원의 주변 환경과 조화를 이루도록 만들어졌습니다. 특히 바라보는 위치마다 외부 풍경과 내부 공간을 다르게 체험하는 독특한 비정형의 공간 구조를 갖고 있습니다.</p> <p>파빌리온은 자연 속에 여가나 휴식을 위해 지어진 개방형의 건축물, 또는 공공행사와 전시를 위한 임시 건축물을 말합니다. 4회 APAP는 열里인 공간을 지향하는 건물의 속성을 살려, 방문객들이 건축물을 자유롭게 경험하고, 공공예술과 보다 밀접하게 만나는 공간으로 안양파빌리온을 새롭게 기획했습니다. 그와 함께 건축물의 의도와 특성을 살려, 2006년부터 쓰여온 이름인 '알바로시자홀' 대신 '안양파빌리온'이라는 본래의 이름을 되찾았습니다.</p>	<p>공간구성: 프로그램의 공간화</p>	<p>4회 APAP는 안양파빌리온에서 벌어질 다양한 공공 프로그램들을 위한 공간구성안을 시민들과 함께 선정했습니다. 초청공모전 프로그램의 공간화에는 지난 APAP의 예술감독들이 주헌한 국내외 작가 3명 (팀)이 참여하여, 기존의 건축물과 새로운 프로그램이 유기적으로 어우러지는 창의적인 공간구성안을 제안했습니다.</p> <p>세 개의 작품들은 공개설명회와 현장투표, 온라인투표, 운영자문위원회의 심사 등 시민과 전문가의 의견을 고루 수합하는 과정을 거쳤습니다. 최종 선정된 건축가 신혜원의 구성안은 통합을 주된 모티브로 삼아, 기존의 요소들을 융합하면서도 각각의 영역의 특성과 실용성을 모두 품는 공간을 선사합니다. 또한 안양예술공원 초입의 구 유유산업 부지에서 사용하던 가구들을 재활용하여 역사적 의미를 부여하고자 했습니다.</p> <hr/> <p>참여작가: 오노레 도, 신혜원, 문화로놀이방with홍윤주 후보추천위원회: 이영철, 김성원, 박경 운영자문위원회: 김준성, 안규철, 이호신 기증작품: 이미경, <가람막> (아틀리에 에르에스, 2012)</p>
---	---	---

공원도서관: 책과 상자

Park Library: Books and Boxes

공원도서관은 시민 연구자들이 지식과 정보를 생산하고 공유하는 공공예술 전문 도서관입니다. 2000여 점의 도서 외에도, 각종 시민 프로그램, 도서 해설 등 예술을 다방적으로 경험할 수 있는 통로를 제공합니다. 공공예술에 대해 읽고, 함께 이야기하고, 나아가 공공예술에 직접 참여할 수 있는 특별한 도서관을 경험해보세요.

공공예술서가
공원도서관의 서가는 공공예술의 역사부터 지금의 공공예술이 고민하는 이슈들, 그리고 여러 예술 작가들의 작품세계를 다루는 국내외 도서와 영상자료 등을 폭넓게 구비하고 있습니다. 뿐만 아니라 라운지와 컴퓨터, 복사기 등을 마련하여 편안한 자료 열람과 연구를 돋憬니다.

— 주석이 달린 책
공원도서관에서는 매주 소장 장서 중 1권씩 추천도서를 선정하고, 책의 내용을 풀어서 소개합니다. 공원도서관의 추천도서와 해제는 APAP 웹사이트에 매주 업데이트되며 공공예술 참고문헌의 목록으로 구성됩니다.

— 꾸러미
공원도서관에서는 4회 APAP의 여러 프로젝트들과 밀접하게, 프로그램의 깊이 있는 이해를 돋는 일기 자료 꾸러미를 기획하고 배포합니다. 꾸러미는 프로젝트별 웹페이지에서 다운로드하실 수 있습니다.

공원도서관의 보유도서는 안양파빌리온 내 도서검색대와 APAP 웹사이트에서 조회하실 수 있습니다.

도서 대출 서비스는 준비 중입니다.

apap.or.kr/parklibrary
parklib@apap.or.kr



프로젝트 아카이브
2005년부터 현재까지, APAP은 150명이 넘는 작가들과 함께 1400여점에 달하는 공공예술 작품을 새롭게 기획했습니다. 프로젝트 아카이브는 지난 APAP의 작품들에 대한 기초 정보를 체계적으로 정리하고, 작품을 만드는 과정에서 생산된 스케치나 도면, 현장 사진, 신문 스크랩 등을 보관하는 연구 공간입니다. 이제는 찾아볼 수 없는 퍼포먼스와 워크숍 등 무형의 작품들도 자료들로 다시 만나볼 수 있습니다.

— 아카이브 탐색도구
탐색도구는 원하는 작품과 관련 아카이브 소장 자료를 찾기 위한 연구자용 길잡이 문서입니다. 아카이브 상자별로 정리된 자료 목록과 내용을 APAP 웹사이트와 도서검색대에서 찾아보세요.

— 누구나연구자 프로그램
전문가와 비전문가라는 구분을 너머, 모든 사람이 공공예술의 연구자입니다. 아카이브의 자료와 대화하고, 서로와 대화하는 아카이브의 누구나연구자 프로그램에 초대합니다. 자세한 일정은 APAP 웹사이트를 확인해주세요.

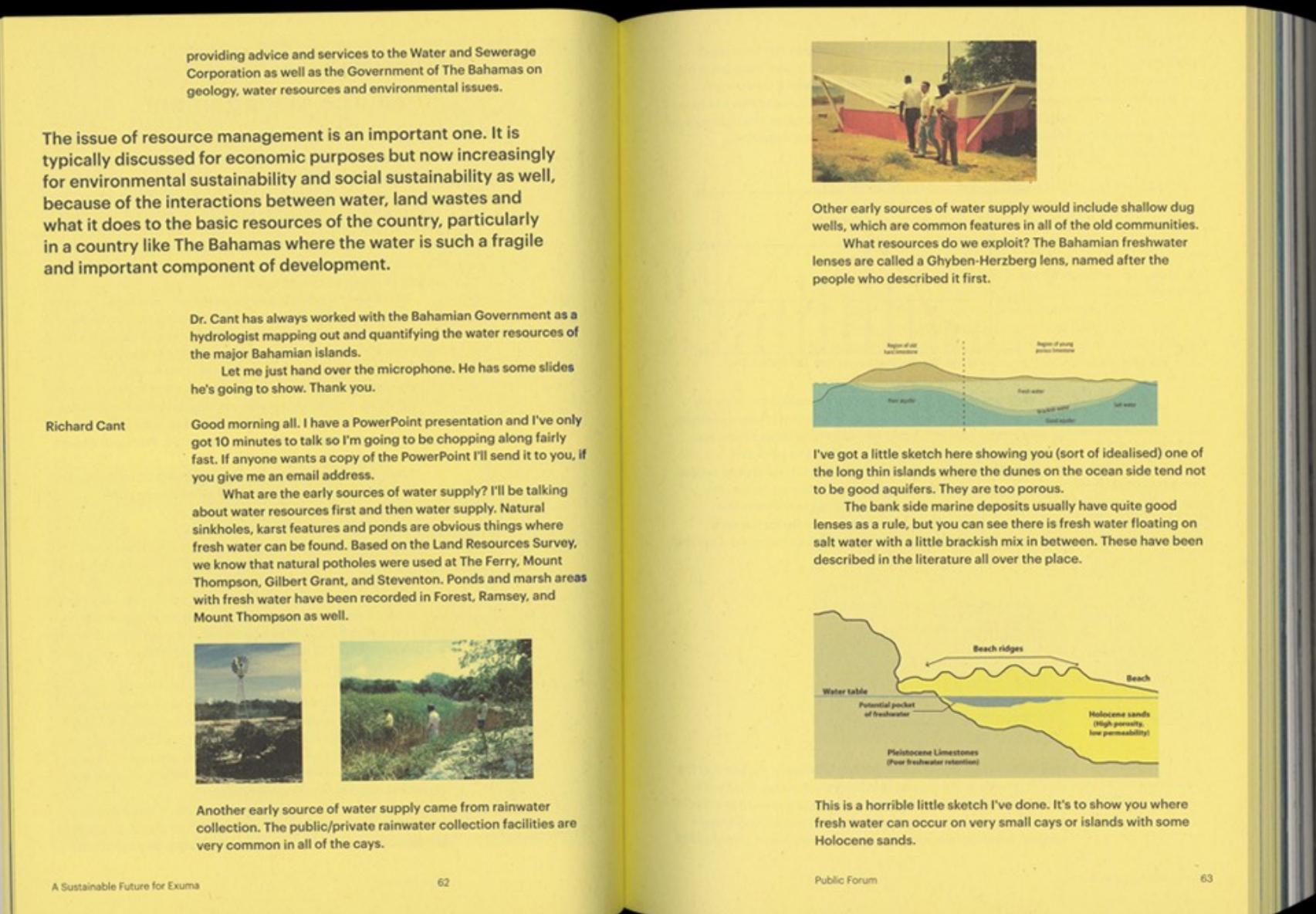
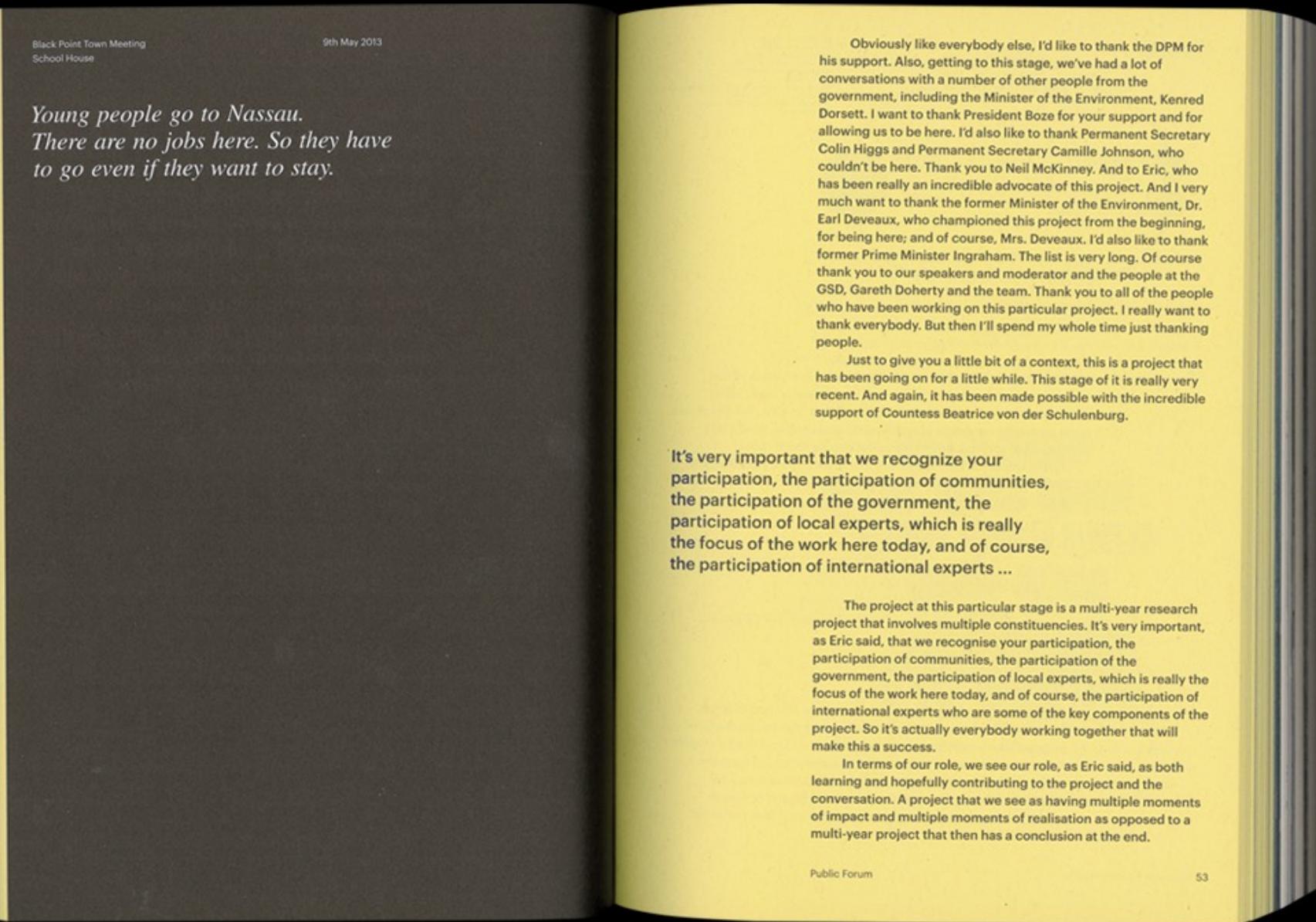
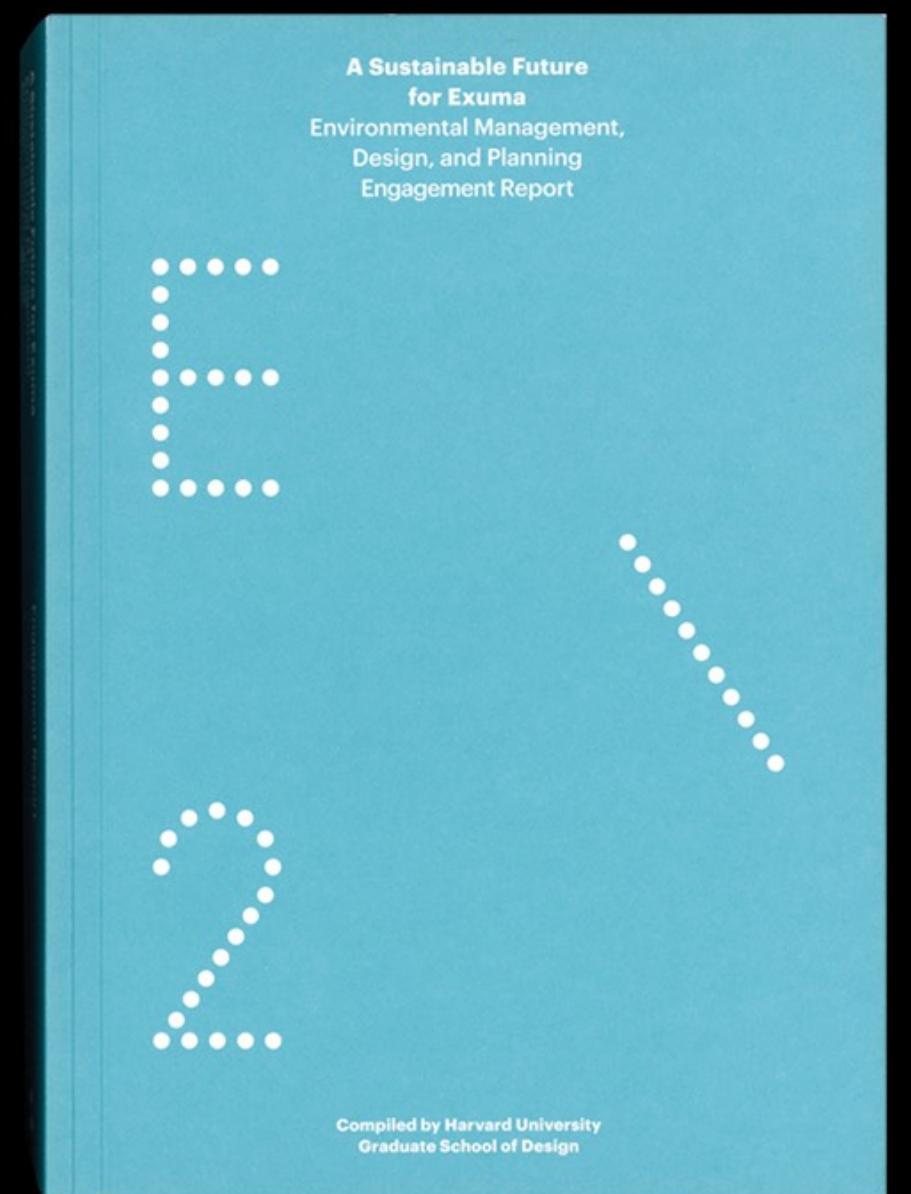
APAP 디지털 아카이브에서도 APAP의 소장품과 각종 자료들을 만나보실 수 있습니다. 작가, 시간, 장소, 주제어에 따른 다양한 작품들을 검색해보세요.

찾는 도서나 자료가 없으신가요?
parklib@apap.or.kr로 메일을 보내주시면 사서와 아카이스트가 성실히 답해드립니다.

Exuma

2014

바하마 지역의 환경 친화적 개발을 연구하는
Exuma 프로젝트의 두번째 연간 보고서 책 디자인
및 현지인들에게 나눠준 홍보물 디자인





Exuma

2014



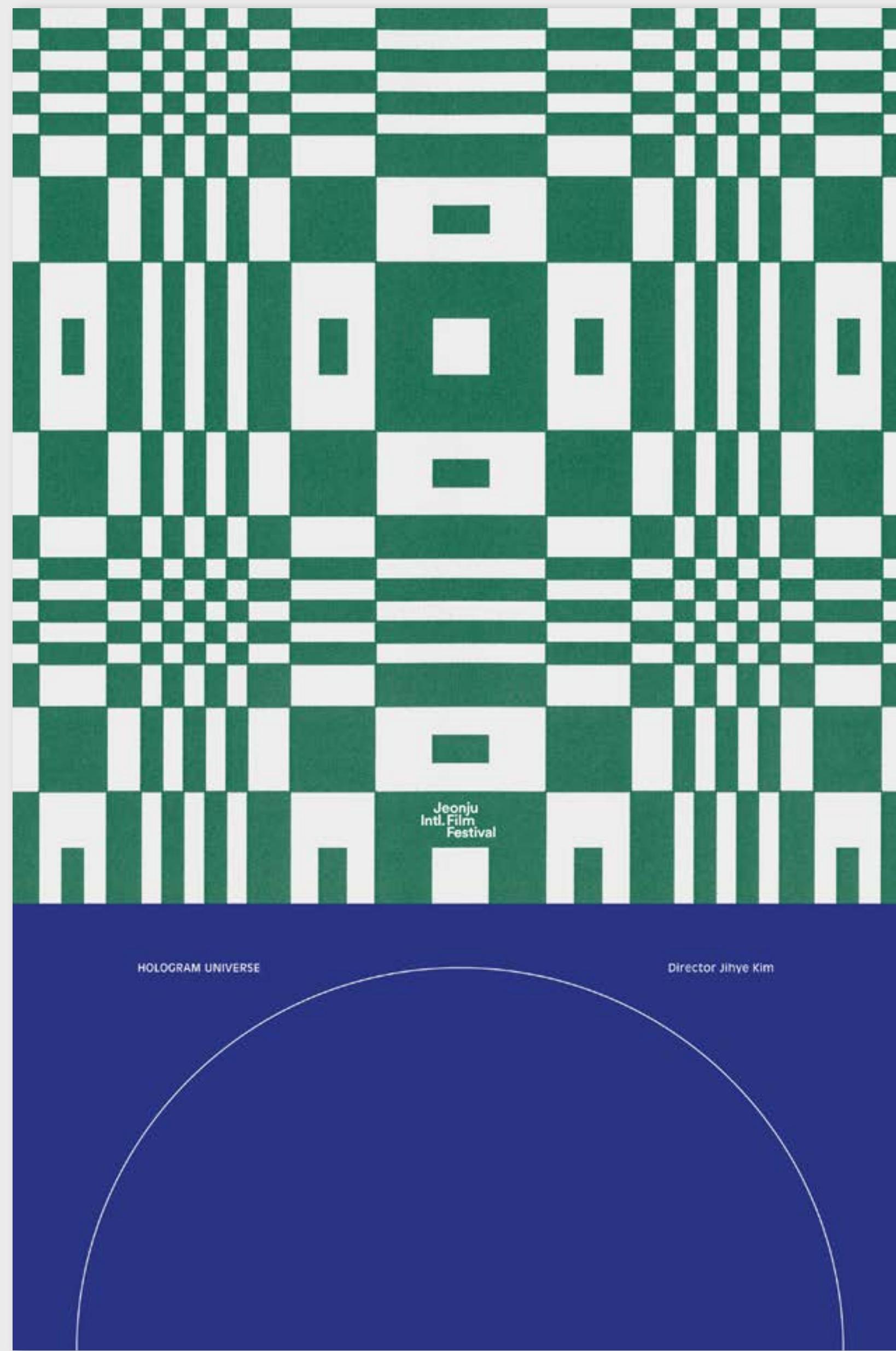
Exuma 아이덴티티를 응용한 티셔츠 및 에코백 디자인

2 of 2

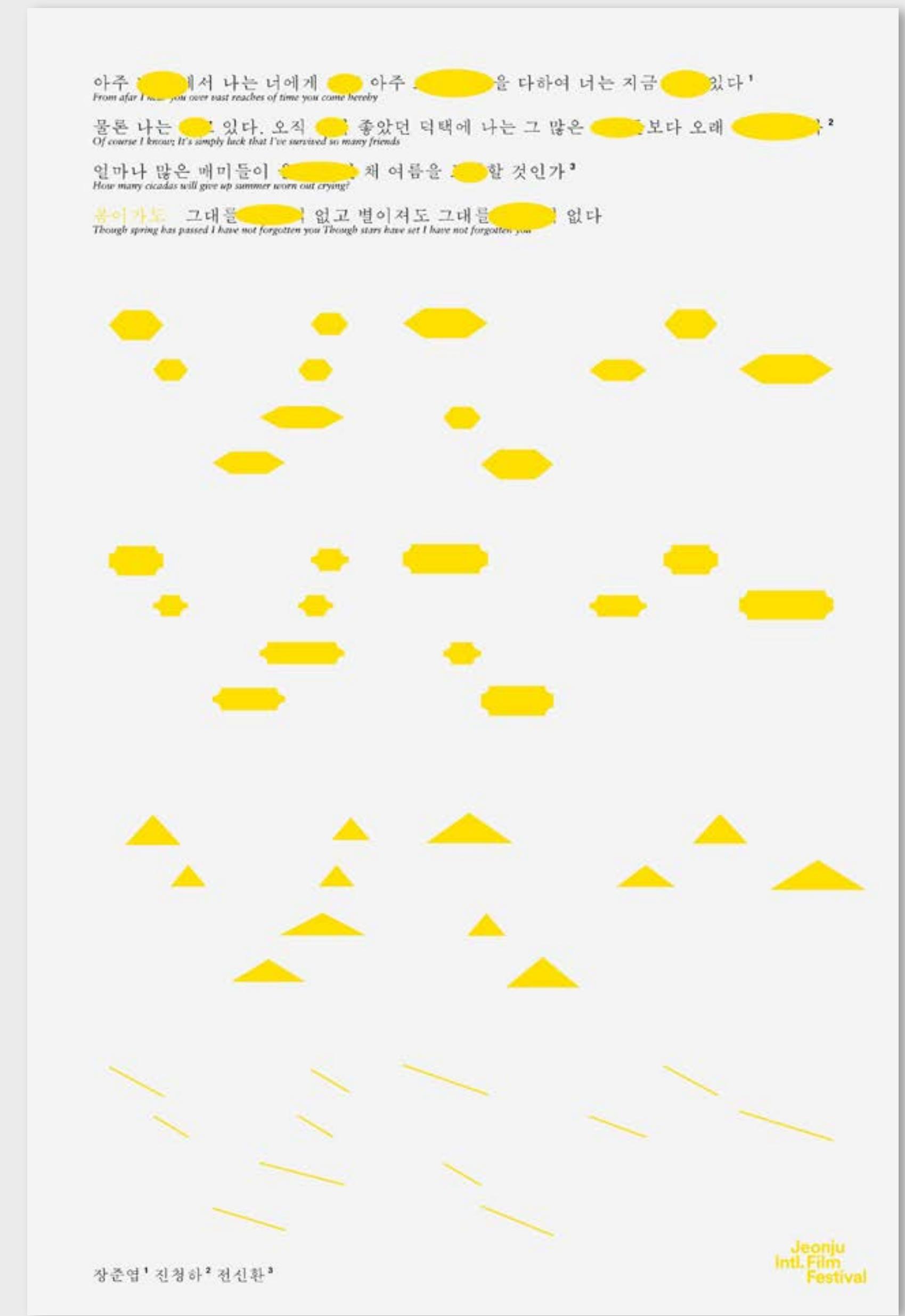
Posters & Prints

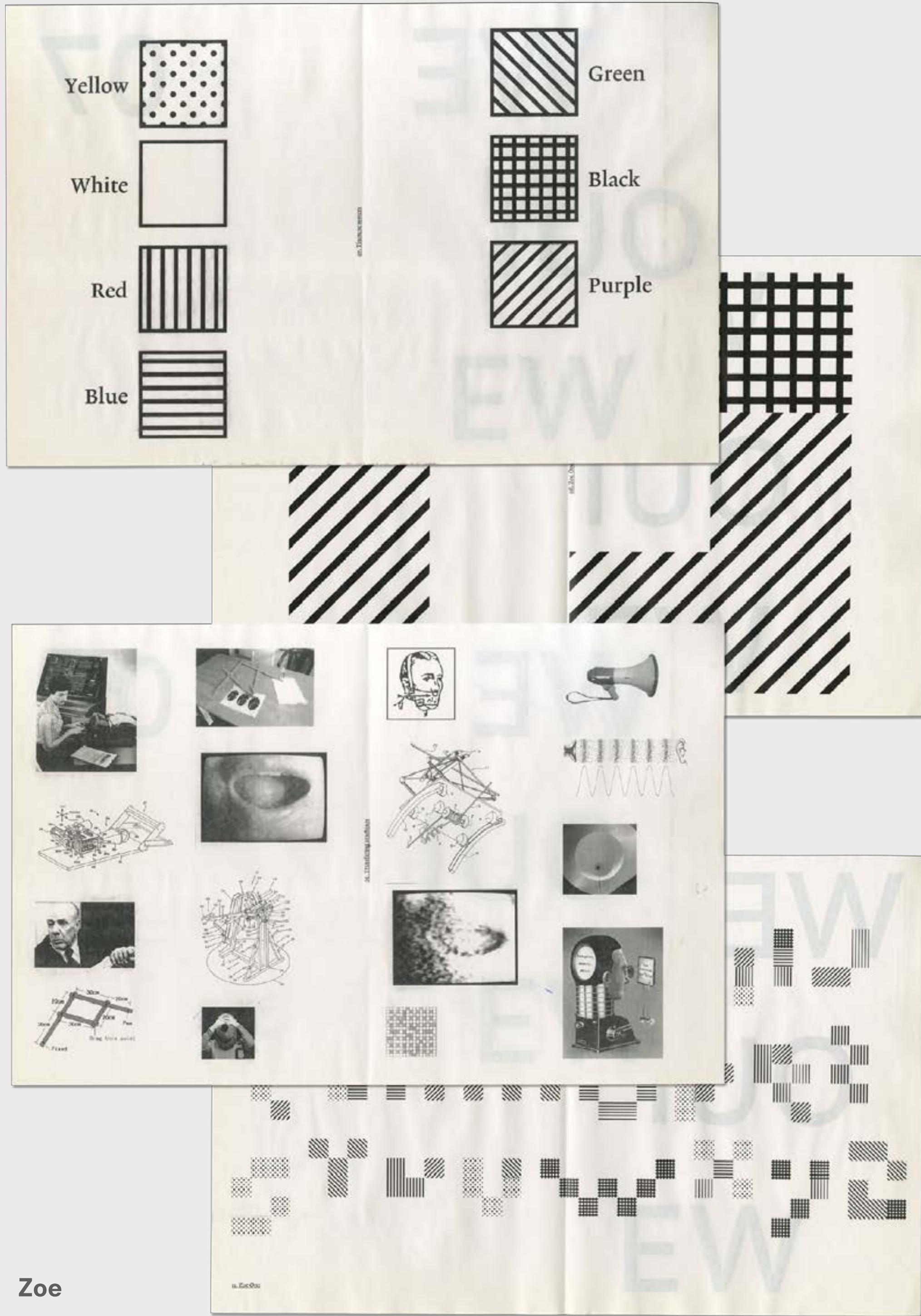
2013 —

18, 19회 전주국제영화제
포스터 전시 참여작

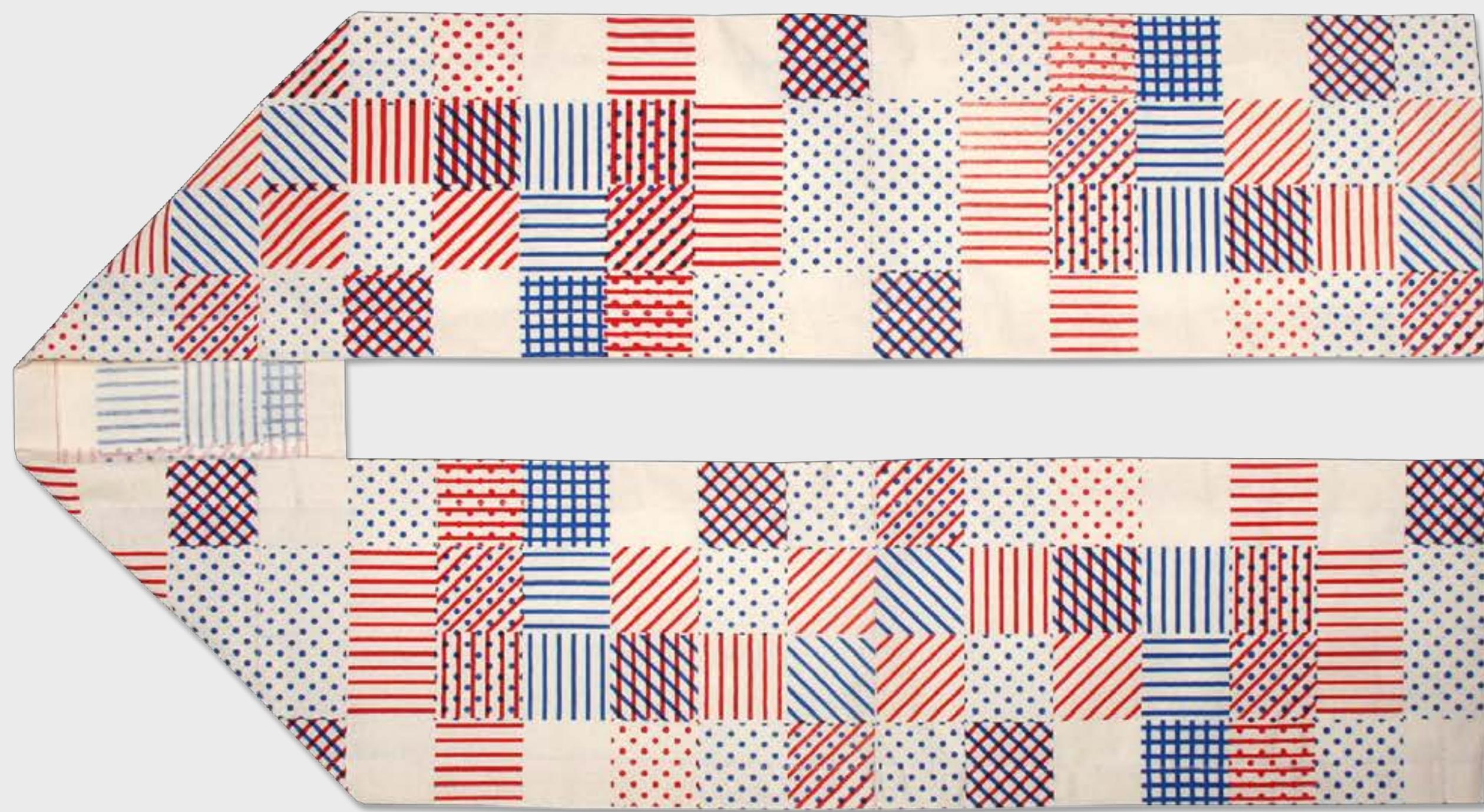


100 Films, 100 Posters





Zoe



시각적 공감각 Synesthesia에 관한 프로젝트 결과물들을 모아둔 인쇄물들과
프로젝트 일환으로 만든 실험적인 알파벳을 이용하여 만든 스카프

뉴욕 브루클린에 위치한
네덜란드 구성주의 회화의 거장
피트 몬드리안의 묘지를 찾아가는
여정을 사진으로 기록한 책



Practicing Neo-plasticism

감사합니다.