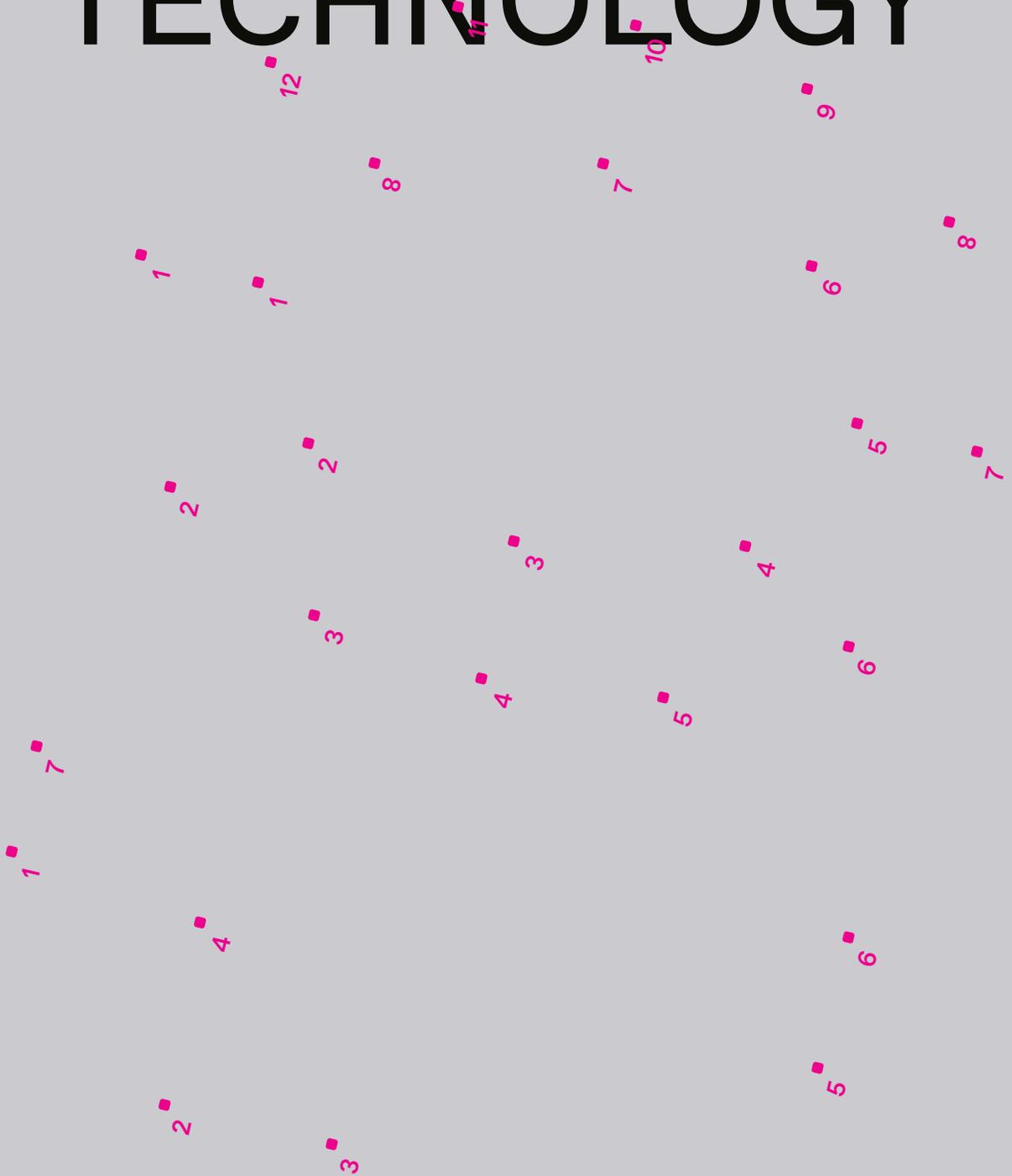


ART & TECHNOLOGY

아트&테크놀로지 10:
2011-2021



2011 - 2021

축사

심종혁

현 서강대학교 총장

안녕하십니까? 서강대학교 총장 심종혁 신부입니다.

서강대학교에 아트&테크놀로지 전공이 설립된 지 벌써 10년이 흘렀습니다. 그간 큰 노력과 헌신으로 서강의 으뜸 전공으로 우뚝 서도록 애쓰신 여러 교수님께 깊이 감사드리며 축하의 인사를 드립니다.

특별한 교육철학과 수준 높은 교수진을 바탕으로 성장해온 아트&테크놀로지 전공은 학생들이 마음껏 시도하고 실패해볼 수 있는 프로그램과 공간을 제공함으로써 디지털 크리에이티브 분야를 이끌 인재를 양성하고 있습니다. 또한 사회를 입체적으로 바라보고 비판적인 사고를 하도록 유도하는 수업 방식을 통해, 숨겨진 가치를 발견하고 사회문화적 가능성을 제시하는 우리나라 대표 융합 교육으로 자리매김했습니다.

아트&테크놀로지 전공은 변화하는 시대에 그저 따라가는 것이 아니라, 시대를 앞서 이끌기 위해 노력하는 사람들이 모인 곳입니다. 아트&테크놀로지 학생들은 그간 서강대학교 안팎으로 활발한 활동을 해왔고, 그중에는 기존의 상식을 깨는 파격적인 시도들이 참 많았습니다. 이런 경험을 바탕으로 세상을 직접 마주하고 각자의 언어로 표현하는 방법을 고민하고, 그 안에서 서로 수많은 토론이 오가면서 협업의 가치와 즐거움을 깨달았을 것입니다.

아트&테크놀로지 전공은 우리 시대에 융합 교육의 필요를 인식시켜 주었고, 융합 교육의 현장에서 시대가 필요로 하는, 끼 있고 다재다능한 인재를 양성함으로써 폭넓은 지식과 깊은 전문지식을 겸비한 인재를 배출해 왔습니다. 아트&테크놀로지 전공의 교수님들과 학생들 모두 끊임없이 혁신적이고 미래지향적인 아이디어를 통해 우리 사회에 크게 기여하길 바랍니다. 그래서 지금 이 시대를 살아가는 사람들이 시공간의 제약을 넘어 다양한 방식으로 즐겁게 공부하고 즐기며, 그 안에서 사회적 가치 또한 창출될 수 있기를 바랍니다.

감사합니다.

축사

손호철

제1대 지식융합학부 학장
전 민주화를 위한 전국 교수협의회 상임의장
현 정의정책연구소 이사장

"아트&테크놀로지에 온 것을 환영합니다. 헌데 어디서 왔지요?"
"분당에서요."
"아 그래요? 나도 집이 분당인데 몇 번 타고 왔어요?"
"자전거 타고 왔는데요."

나는 2년 전 정년퇴임 후 '역사·사상 기행가'로 전업을 해 이탈리아 중부의 작은 도시 빈치를 방문했다. 빈치는 모든 부분에서 가장 탁월한, 인류역사상 최고의 '전인'(호모 유니버살라르)이자 융합의 천재였던 레오나르도 다빈치(그의 이름이 '빈치'에서 온 레오나르도'라는 뜻이다)의 고향으로 그곳에 서자, 9년 전(즉 지금으로부터 11년 전) 가을의 일화가 생각났다. 당시 나는 사회과학대 학장으로 서강대 최초의 교수출신 총장인 이종욱 총장의 지시에 따라 아트&테크놀로지 및 국제한국학을 중심으로 지식융합학부를 새로 만들고 있었다. 2011년 가을, 치열한 경쟁으로 신입생들을 뽑았는데 한 여학생이 학장실로 찾아왔다. 아트&테크놀로지에 합격한 여학생으로 자신이 합격한 학교와 학과에 대해 자세히 알아보기 위해 체험학습을 신청해 수업을 빠지고 찾아온 것이다.

분당에서 30km 이상 떨어진 서강대학교까지 자전거를 타고 오다니! 아트&테크놀로지를 생각할 때면 그때의 충격을 잊을 수 없다. 그렇다. 나는 서강대학교와 아트&테크놀로지 학생과의 이

첫 접촉은 아트&테크놀로지의 모든 것을 보여준다고 생각한다. 자기가 공부할 학교를 보기 위해 30km를 자전거를 타고 온 '상식을 넘어선 발상', 그것이 바로 아트&테크놀로지이다.

국내 최초인 만큼 참고할 수 있는 모델조차 없었던 상황에서, 우리는 과를 이끌어갈 책임자로 이론과 실무경험이 있는 김주섭 교수를 뽑았고, 서강대학교 동문이자 한국 영화를 상징하는 박찬욱 감독을 특임교수로 모시기 위해 여러 번 만났다(안타깝게도, 박감독은 영화제작을 이유로 결국 사양했다). 한국게임계의 선두주자인 스마일게이트를 만든 권혁빈 동문의 지원으로 '스마일게이트 아트&테크놀로지 센터'를, 한국영화의 전설인 대배우 신영균씨로부터 지원을 받아 '신영균 스튜디오'를 만들었다. 2012년 여름에는 학교가 전액 지원을 해서 아트&테크놀로지 학생 전원들이 오스트리아 린츠에서 열리는 '아르스 일렉트로니카' 축제를 참관할 수 있게 해줬다. 이렇게 시작한 '21세기형 전공'인 아트&테크놀로지가 창립 10주년을 맞는다니 진심으로 축하하며, 무궁한 발전을 빈다.

이수영

지식융합미디어학부 학장

올해 창립 10주년을 맞은 아트&테크놀로지 전공 교수와 학생 여러분께 깊은 축하의 인사를 드립니다.

아트&테크놀로지 전공은 우리 서강대학교가 창의인재 양성을 위해 우리나라 대학 최초로 창립한 전공으로 문·이과로 나누어져서 진로를 강요받아야 했던 미래 인재들이 꿈을 마음껏 펼칠 수 있도록 길을 터 주었습니다. 이처럼 아트&테크놀로지 전공은 우리나라 융합 교육의 새로운 장을 열었다고 할 수 있습니다.

아트&테크놀로지 전공은 지난 10년간 Learning by doing, Whole brain education, Global education의 미션을 가지고 우리나라 융합 교육의 역사를 써가고 있습니다. 이러한 이유로 우리나라에서의 진정한 창의융합 교육은 우리 아트&테크놀로지 전공을 통해서 실현되고 있다고 할 수 있습니다.

모든 대학들이 만들고 싶어하는 좋은 프로그램은 우수한 교수님들과 학생들만이 만들 수 있습니다. 아트&테크놀로지 전공의 10년간의 눈부신 성과는 창의인재 양성이라는 융합 교육이 쉽지 않은 길이었음에도 불구하고, 우리 교수님들의 헌신과 노력, 그리고 이를 믿고 따라왔던, 우리 학생들이 같이 만든 결과이기에 너무나 값지고 귀하다고 하겠습니다. 그러기에 우리 아트&테크놀로지 전공의 앞으로의 멋진 10년, 20년이 더욱 기대됩니다.

아트&테크놀로지 전공의 신설은 20세기 대한민국 대학 교육에서 항상 혁신을 주도해 온 우리 서강대학교가 21세기에도 그 혁신의 노력을 멈추지 않고 지속하겠다는 의지의 산물이기도 합니다.

출범 10주년을 맞은 아트&테크놀로지 전공이 앞으로 더욱 큰 혁신의 주체가 될 수 있기를 기대하고 응원합니다. 다시 한번 10주년을 축하드립니다.

감사합니다.

들어가며

이 책에는 서강대학교 Art & Technology 전공이 탄생하여 걸어 온 지난 십 년의 역사가 담겨 있습니다.

그 시간에 있었던 수많은 창의적인 새로운 시도, 학문적 성취, 만들어진 문화적 정체성 등을 어떻게 기록하고 정리하여 다음 십년을 준비할 것인가에 대한 답으로 아텍 재학생들이 스스로 질문하고 답을 찾으며 만든 결과물입니다.

이 책이 Art & Technology 분야를 사랑하는 모든 이들에게 소중한 기록이 되기를 바랍니다.

2021.12

서강대학교 Art & Technology 학과장 교수

김주섭

Happy Birthday AT

아트&테크놀로지 전공은 '아테커'라 불리는 구성원들의 손에서 탄생했고, 10년이 지난 지금도 그들에 의해 변화하고 있다. 3년간 전공관인 X관(하비에르관)에서 본 아텍의 모습은 입학하기 전에 가졌던 환상과는 굉장히 달랐다. 밖에서 본 아텍은 크고 멋있는 걸 똑딱 만들어내는 곳이었었는데, 이곳에서 직접 겪으며 알게 된 것은 보이는 결과가 다가 아니라, 그 안에서 발생하는 대화와 일의 방식이 아텍이라는 정체성에 더 중요하다는 것이었다.

'아텍'이라는 단어는 아트&테크놀로지 전공이 가지고 있는 시스템, 그 이상을 아우르는 단어인 것 같다. 그 안에는 강의에서 가르치는 이론뿐만 아니라 아텍의 독특한 교육 철학, 공동체 문화, 행사, 사람들이 담겨있다.

아텍은 자신이 속해 있는 공동체에 많은 문제의식을 가진 사람들이 모여있는 곳이다. 구성원들이 직접 문제를 제기하고 스스로 변화를 이끌어낸다는 것은 공동체에 애정과 관심이 많기 때문에 가능한 일이라고 생각한다. 앞에서 이끌어주는 누군가를 따라가는 곳이 아니라, 그곳에 속한 여러 사람이 힘을 모아 방향을 바꾸는 곳인 아텍은 언제나 구성원들의 목소리를 따라 변화했다. 항상 새로운 시도를 하고자 하는 아테커들의 논의는 시간에 따라 가만히 흘러보내면 그 흔적이 사라지기 마련이었다. 우리가 지금 마주하는 아텍의 현재를 이해하려면 그 변화를 찬찬히 들여다본 뒤, 여러 사람에게서 나온 기억의 조각을 맞춰야 했다. 그 방대한 자료를 파헤치는 일은 우리만 이해할 수 있었던, 아텍 밖에서는 모르고 있는 아텍의 반짝이는 무언가를 끄집어내 가공하는 작업이었다. 그렇게 함으로써 공허한 답변이 아닌 실제 아텍이 무엇인지 구체적으로 설명하고자 했다.

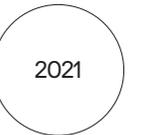
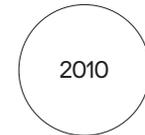
아텍 10년 아카이빙을 시작할 때, 이 책이 완성되고 나서 많은 사람이 아텍이 어떤 곳인지 알게 되면 좋겠다고 생각했다. 모든 아텍 구성원들은 한번쯤 '아텍이 뭐야?'라는 질문에 답해봤을 것이

다. 우리도 그 답을 찾기 위해 아트&테크놀로지 전공에 관해 질문하고 토론하는 장을 마련했고, 그 안에서 서로의 생각을 공유했다. 아텍은 모두에게 다르게 답해지는 곳이며, 그것은 아텍의 정체성이다. 그렇기에 아텍에 대해 말하고 보여주는 건 아테커가 가장 잘 할 수 있는 일이라고 생각한다. 그렇게 아텍의 10년을 엮어 이 책자를 만들게 되었다.

우리는 재학생, 졸업생, 교수님, 디지털 크리에이티브 분야의 전문가, 세계 융합교육 대학의 교수님까지 약 60여 명의 이야기를 듣고, 그 안에서 변하는 것과 변하지 않는 것, 모두가 다른 길을 걷고 있지만 그럼에도 공유하고 있는 가치관을 찾아냈다. 언제 나처럼, 과연 우리가 더 나은 방향으로 가고 있는 건지 돌아보기 위해 10년을 되짚음으로써 앞으로 아텍이 가야 할 방향을 모색하려고 한다.

아트&테크놀로지 10주년 책자
<Art & Technology 10> 편집장
조예진

Art & Technology History



- 2010. 12 MOU with Entertainment Technology Center at Carnegie Mellon University
- 2012. 03 The first 30 students were admitted _ 아텍 1기생 입학
- 2013. 05 Opened the Shin Young-Kyun Studio _ 신영균 스튜디오 개소
- 2014. 01 MOU with School of Creative Media at City University of Hong Kong
- 2014. 05 MOU with Institute for Creative Technologies at University of Southern California
- 2014. 07 Creative Korea Initiative Grant Awarded from Ministry of Education of Korea_ 교육부 수도권 특성화 사업에 선정 (5년간)
- 2014. 09 MOU with Victoria University of Wellington in New Zealand
- 2014. 11 Opened the Smilegate Art & Technology Center _ 스마일게이트 아트&테크놀로지 센터 개소
- 2017. 2 아트&테크놀로지 특성화사업단("인문, 예술, 테크놀로지 융합" 글로벌 창의 인재양성 사업단) 교육부 대학특성화사업 중간평가에서 1위, 우수사업단 선정
- 2017. 9 아트&테크놀로지 특성화사업단("인문, 예술, 테크놀로지 융합" 글로벌 창의 인재 대학특성화사업) 연차평가에서 2년 연속 'A'등급
- 2017. 11 MOU with University of Salford in Manchester
- 2018. 2 롯데월드 서울스카이에서 아트&테크놀로지 작품전 개최
- 2018. 11 MOU with York University of Toronto, Ontario at Canada
- 2019. 03 지식융합학부, 커뮤니케이션학부, 영상대학원이 통합된 지식융합미디어학부 소속으로 변경
- 2020. 03 산업통상자원부 산업혁신인재성장지원(R&D) 사업 "가상증강현실(VR/AR) 전문인력양성" 과제에 선정
- 2021. 11 MOU with Hochschule Kaiserslautern University of Applied Sciences in Germany

목차

1	아텍 - 탄생- 융합으로	16
1.5	글로벌 디지털 크리에이티브 분야의 트렌드: 아텍의 현주소	35
2	놀이터 아텍	40
2.5	창의성: 기술로 실현하는 경험	63
3	프로젝트 아카이브	70
4	아텍 라이프	104
5	문제의식과 움직임	114
5.5	ATO: Art & Technology Openhouse	130
6	ATC: Art & Technology Conference	132
7	졸업, 길을 만들다	160
7.5	아텍 안과 밖의 이야기	195
8	아텍 공간	202

“상식을 넘어선 발상’, 그것이 바로 아트&테크놀로지이다.”

손호철 (서강대 명예교수, 정의정책연구소 이사장)

“A new incubator for the next generation of creators.”

김주섭 (아트&테크놀로지 전공주임)

“좀 잘한다 싶어서 보면 아텍이었어요.”

노소영 (아트센터 나비 관장, 아트&테크놀로지 초빙교수)

“아텍에서 세상의 다양성을 확인했고 인정했어요.”

15 이혜영

“학문과 학문 사이의 빈틈, 누구도 가보지 않은 길들이 많은데 그런 곳을 개척하고 찾는 것이 굉장히 중요하다고 생각합니다.”

송태경 (제2대 지식융합학부 학장, 현 교학부총장)

“한국 최초의 융합 학부 학과인 서강대 아트&테크놀로지 전공은 그 자체로 현대 교육 시스템의 문제해결 과정이며, 새로운 인재들이 성장하는 보금자리기도 하고, 시도 하나 하나가 중요한 사례로 여러 관련 분야에 영감을 주며 이끌어나가는 리더의 역할을 하고 있다고 생각합니다.”

지현경 (전 아텍전임교수, 캐나다 OCAD 대학교수)

“아무것도 배울 게 없다고 생각했던 경험에서도 배움이 있고 발전이 있었습니다.”

12 권세복

“공동의 목표 아래 다 같이 힘을 합친다는 것은 참 가슴 떨리는 기억인 것 같아요.”

13 김보라

“인문학과 예술, 테크놀로지의 융합은 모호한 것이 아닙니다. 경험한 자에게는 너무나 명확하고 절실한 것입니다.”

김주섭 (아트&테크놀로지 전공주임)

“아텍은 학제간 융합이라는 당대의 시대적 과제를 가장 선제적으로 실현한 서강대학교의 아카데미한 실험이었으며, 그 실험은 현재에도 유효한 도전이라고 믿습니다.”

김상용 (서강대학교 교목처장, 아트&테크놀로지 교수)

“우리 학과는 시대가 바뀌어도 변하지 않는 것들을 찾아내어 그 역량을 기르게 하는 데 힘쓸 것입니다.”

김주섭 (아트&테크놀로지 전공주임)

“아텍 같은 새로운 분야에서는, 학생들을 지식 안에서 가르치려고 하면 멈춰서 나아가지 못할 텐데, 학생들이 원하는 프로젝트로 중심으로 기회를 만들어주다 보니 학생들이 부딪히면서 서로 자극을 주고 그 시너지로 성장하는 시스템이 되었어요.”

권혁빈 (스마일게이트 희망재단 이사장, 아텍초빙교수)

“다른 학문은 전통이 길고 유구해서 한 줄의 아름다운 문장으로 정리되는 경우도 있지만, 아텍은 매년 답이 달라지고 그래야 합니다.”

아-텍- 타-생- 합-이-로 영

아트&테크놀로지 전공을 방문해 주신
여러분을 환영합니다.

서강대학교 지식융합미디어학부 아트&테크놀로지(Art & Technology) 전공은 2011년에 한국 최초의 학부 융합 교육 과정으로 개설되어 지난 10년간 한국의 융합 교육을 이끌어왔다. 그리고 인문학적 상상력과 문화 예술적 감성, 첨단공학 기술을 창의적으로 융합한 범학제간 교육을 통해, 새로운 가치를 상상하고 실현할 수 있는 인재를 양성하고 있다. 2019년에는 서강대학교 영상대학원과의 통합을 통해 양적, 질적으로 확장하며 국내 특성화 학과의 선두주자이자 전통강자로 평가되고 있다.

아트&테크놀로지 전공은 다음과 같은 세 가지 교육철학을 바탕으로 하고 있다.

첫째, 'Learning by Doing': 프로젝트를 기반으로 한 자기주도 학습 모델로, 학생들은 이 접근법을 통해 문제해결 과정과 협업 능력을 기른다.

둘째, 'Whole Brain Education': 우리는 인문학과 예술 그리고 기술을 융합한 창의적인 범학제간 교육환경을 제공한다.

셋째, 'Global Education': 학생들이 세계 무대에서 경쟁할 수 있도록 우리의 강좌는 영어로 진행되며 여러 국제교류 프로그램을 제공한다.

이와 같은 교육철학을 바탕으로 아트&테크놀로지 전공은 학생들의 자유로운 창작활동을 장려하는 샌드박스이자 교육플랫폼으로서 역할해왔다. 그리고 VR/AR/MR 기획, UI/UX 디자인, 유니티, 언리얼, 3D 모델링, 영상, 뉴 미디어아트, 애니메이션, 사운드 디자인 등 디지털 크리에이티브 분야 전반에 이해도가 높은 창의인재를 배출하고 있다. 아트&테크놀로지 전공에서 공부/연구한 학생들은 CMU(카네기멜런 대학교), Cal Arts, UAL(런던예술대학교), NYU Tisch, UW(워싱턴 대학교), KAIST 등 대학원으로 진학하거나 구글, 인텔, 팀랩, 스마일게이트, 카카오, SM 등 다양한 기업에서 활약하고 있다.

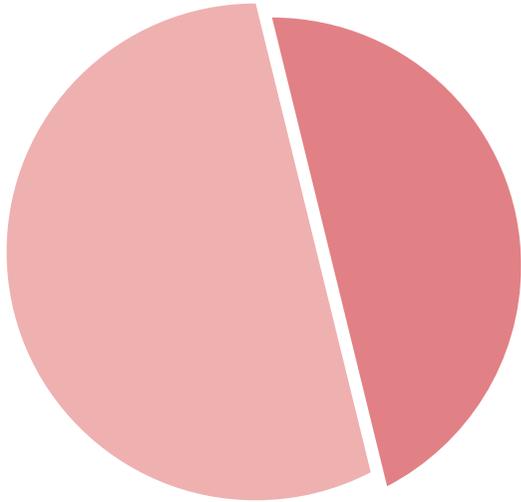
2012년 아트&테크놀로지 전공의 1기 모집을 시작으로 2021년까지 10년을 달려온 지금, 아트&테크놀로지 전공은 앞으로의 방향을 설정하고 나아가기 이전에, 지난 시간을 되돌아보고 배우고자 한다. 다음 장에서는 아트&테크놀로지 전공의 출발점에 함께 서서 머리를 맞대고 더 나은 우리를 상상하며 만들어온 사람들(People)의 이야기를 들어보자.



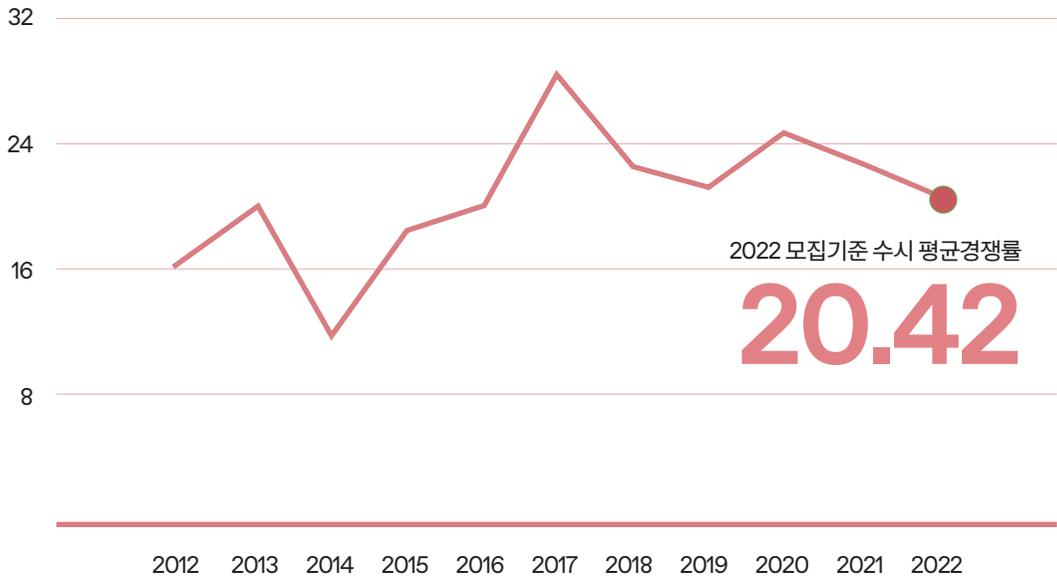
아트&테크놀로지 전공 학생 현황
(2021년 8월 기준)

아트&테크놀로지
1전공생 **198**

아트&테크놀로지
2,3전공생 **77**



아트&테크놀로지 전공 입학 경쟁률



아트&테크놀로지 전공의 시작을 함께 한 학생들은 어느덧 졸업 후 디지털 크리에이티브 분야에서 다양한 역할들을 해내고 있다. 이들은 입을 모아 자신들은 ‘아텍커’라고 자랑스럽게 이야기한다. 초창기에는 융합학과에 대한 정보가 상대적으로 적었는데도 불구하고, 졸업생도 배출하지 않은 신생 학과인 아트&테크놀로지 전공에 지원한 학생들은 어떤 사람들이었을까? 또 그들은 무엇을 기대하고 들어왔고 아텍의 첫인상은 어땠을까? 아텍 1기부터 3기까지의 학생들을 만나서 직접 이야기를 들어보았다.



“배를 타고 항해하는 느낌이었습니다. 2기 동기들, 1기 선배들 그리고 교수님들이 전부였기에, 배에 타고 있는 모두를 알고 랩실이라는 공간에서 함께 지내며 앞으로 나아갔습니다. 적은 인원으로 새로운 길을 걸으며 앞이 어두운 순간도, 배가 흔들리는 순간도 있었지만 그만큼 자유롭고 설레고 즐거운 시간이었어요.”

13 김준하

“1기였기 때문에 학교에서 많은 것들을 지원해주었습니다. 타 단과대 선배들이 새내기 맞이 사업단이 되어 주었고, 신영균 스튜디오가 생겼으며 기존에는 존재하지 않던 아텍만을 위한 커리큘럼을 만들어졌습니다. 교수님, 동기들, 교직원 분들이 모두 힘을 합쳐 안정된 아텍을 만들기 위해 노력하는 과정에서 서로 끈끈해진 것 같기도 해요.”

12 백지연

“아텍에서 만난 사람들은 독특하다는 인상이 강렬했어요. 다른 과들에 비해서 굉장히 개성이 넘치는 친구들이 모였고 전문 분야가 굉장히 다양했습니다. 특히 저는 이과 출신인데 예술작품들을 만드는 친구들을 보면서 신선함을 많이 느꼈습니다. 그리고 커리큘럼 면에서도 제가 다루지 않았던 분야들을 접하면서 뇌를 계속 자극하는 느낌이었어요.”

14 추민우

“교수님도 적고, 학생 수도 적어서 복작복작한 작은 사회 같았어요. 이미 졸업생들이 많이 있는 전통적인 학과들과는 다르게 4학년 선배님도 없고 졸업생도 없다 보니 어떤 미래를 가지게 될지 상상하기가 어려웠습니다. 그렇지만 오히려 다양한 프로젝트를 해보거나 1학년인데도 불구하고 학부생 연구원으로 산학 프로젝트에 참여하는 학생들도 있었어요. 학생 수도 적은 데 여러 활동을 지원하는 사업들이 있어서 더 많은 기회가 저희에게 주어졌던 것 같습니다.”

14 이다영

“처음에는, 아텍에서 만난 동기들이 좀 어려웠어요. 저는 평범하게 공부를 하던, 다른 친구들에 비해 감수성이 조금 풍부한 사람이었어요. 아텍에 오니까 예술에 조예가 깊은 친구도 있고, 글을 잘 쓰는 친구도 있고, 너디(Nerdy)한 친구도 있었어요. 그 사이에서 ‘나는 어떻게 해야 하지?’ 같은 생각을 하며 제 길을 찾아가는 시간을 갖지 않았나 싶어요.”

12 천용희

“아텍에 들어오기 전, 제1회 2012 ATC 영상을 보았어요. 선배들이 자신만의 길을 걸어가고, 생각을 현실로 만들어 커퍼런스를 꾸민 게 멋있었어요. 그런 열정적이고 창의적인 색다른 학과의 일원이 되고 싶다는 마음이 커서 벅차올랐습니다. 저는 2기로 들어왔는데 그때 아텍의 모습은 작지만 단단한 가족 같은 분위기였어요. 저희 동기들은 모두 같은 랩실을 사용할 수 있어서 더 많은 추억이 있는 것 같아요.”

13 김보라

“아텍의 시작을 함께하면서 교수님과 동기들이 다 함께 어드벤처를 떠나는 것 같은 비장한 기분이 들었습니다. 캠퍼스에 오면 랩실 같은 우리의 공간은 하나도 없었고 전공 수업이 어떤 모습으로 진행될지 아무도 몰랐습니다. 4년쯤 지났을 때 우리가 어떤 모습이고 무슨 일을 하게 될지 등 하나부터 열까지 모든 것이 물음표였지만 그래서 서로 더 의지하고 챙겨주면서 지냈어요. ‘이건 이렇게 해왔고 앞으로 이렇게 하면 돼’처럼 정해진 형식이 없어서 더 자유로운 공기 속에서 지냈습니다.”

12 박선우

“모든 시작은 늘 그렇듯 꽤 혼란스러웠습니다. 교육과정 수립도 완벽히 되어있지 않았고 미래에 대한 혼란과 불안함으로 가득 차 있는 시간들이었어요. 교수님들께서 직접 뛰어다니시면서 지원금을 유치하시고 이런저런 프로젝트를 많이 기획해주셨습니다. 다른 전공에 비해 교수와 학생 간의 문화가 독특한데, 상대적으로 격이 없고 인간 대 인간으로 친하게 지내요. 이러한 문화를 형성해준 교수님들의 큰 노력이 잘 느껴졌습니다. 또 처음에는 크지 않은 집단이다 보니 과 생활의 중심이 되는 사람들과 그렇지 않은 사람들이 이원화되는 경향이 있었으나, 후배들이 들어오고 나서 다양한 의제에 대해 소리 내 이야기할 수 있는 장이 만들어졌습니다.”

14 홍산

“첫 C언어 수업에서 모두가 무시무시한 난이도에 그리고 교수님의 자비 없는 평가에 놀랐는데, 김서하(아텍 12) 친구가 수업이 끝난 후 자발적으로 SOS 미팅을 잡아 다른 친구들의 코드를 한명 한명 리뷰해주었던 기억이 납니다. 또 학생들이 서로 친목을 도모하고 아이디어를 나누고자 스스로 만든 SALAD 모임도 있었어요. 그런 학생들의 시도 하나하나가 시간을 거치면서 교수님들에게 영향을 주었고, 스몰 크리에이터 그룹, 뉴미디어 라이브러리 만들기 같은 공식적인 자치 활동으로 발전하는 계기가 되었다고 생각합니다.”

12 권새봄

“초창기 아텍은 평범한 교실에 이상한 사람들이 모인 괴이한 현상이었습니다. 제가 입학했을 때에는 스튜디오 하나와 두 개의 컴퓨터실뿐이어서 어떤 물리적 활동을 할 수 있을 만한 여건이 되지 않았습니다. 게다가 한국에서 융합 관념에 대해 담론이 충분히 형성되지 않은 시기여서 각자의 꿈은 있어도 학과 단위를 바라보는 외부의 시각은 물론이고 우리 자신조차 하나의 학과로서 아트&테크놀로지가 무엇이며 우리가 무엇을 하는지 확실히 알지 못했어요. 대신 그 삭막한 공간에 있는 사람들은 욕망과 꿈과 희망과 새로운 시선으로 가득 차 있었고, 1기에서 3기의 학생들은 백지의 상태에서 모든 규칙과 문화 같은 것들을 완전한 학생 자치를 통해 만들어나갔습니다. 뭔가가 있었다면 서로 한정된 자원을 차지하기 위해 싸우거나, 경쟁했을 텐데, 아무것도 없다 보니 서로 무한정으로 내어주는 문화가 생겼습니다. 그래야만 부족함을 채우고 제대로 공부할 수 있다는 공감대가 있었고 모든 학생이 서로의 선생님이 되어서 밤을 새워서라도 프로그래밍을 서로 가르쳐주고 미술 기초를 가르치는 품앗이를 했습니다. 그러면서 다 함께 하나하나씩 이루어가는 성취들이 있었고, 학과에서 발생시킨 지원도 풍족하게 활용하면서 더 큰 미래를 그려나갈 수 있었습니다. 큰 규모에 많은 규칙과 법이 있는 지금의 아텍과는 전혀 다른, 구성원들이 자체적으로 혁신하고 정의하는 ‘스타트업’ 상태의 집단이었던 것으로 기억해요.”

14 윤정원

“아텍의 첫 시작은 지금의 모습만큼 화려하지는 않았어요. 2012년에는 학과 랩이 없어서 한동안 다산관의 컴퓨터 랩을 빌려 쓰다가 학우들이 밤샘 작업 중 취침하는 모습을 조교에게 보여서 학과대표였던 제가 크게 혼나기도 하는 등 처음에는 시설 면에서 우여곡절이 많았습니다. 또한 선배가 없었기에 교내 정치에도 자리 잡기가 쉽지 않았지만, 감사하게도 다른 학부들에서 선배들이 모여 특별한 새내기 맞이 사업단을 꾸려 저희를 1년 동안 도와주시기도 했습니다.

하지만 초기의 이런 어려움도 의지할 수 있는 동기들과 교수님들이 있었기에 문제가 되지는 않았어요. 당시 아텍 1기 동기들은 함께 여기서 새로운 무언가를 창조해보겠다는 (다소 과한) 포부가 있었기 때문에 어려움이 있을 때마다 오히려 뭉쳐서 정말 열심히 학교생활을 보냈습니다. 교수님들 역시 저희 30명을 한 명 한 명 아껴주셨고 너무 친하게 잘해주셨어요. 초반의 행정적, 기술적인 어려움을 함께 하는 사람들의 힘으로 극복할 수 있었던 것 같아요.”

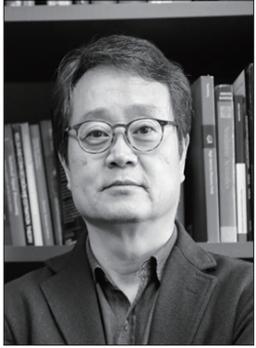
12 김준하

“입학 후, 아텍은 늘 뭔가가 생겨나는 중이었어요. 신영균 스튜디오도, 랩실도, 팹랩(Fabrication Lab)도, 이머시브 홀(Immersive Hall)도 생겨났습니다. 공간과 시설들이 새로 생겨나면서 이 공간을 만들어준 교수님, 학과 스텝 선생님들과 함께 알아가고 시스템이나 규칙들을 만들어나갔죠. 예를 들어, 신영균 스튜디오의 멀티스크린을 작동하기 위한 Processing Program을 만들고 시도해보고, 팹랩에 들어온 레이저나 3D Printer를 시행착오를 걸쳐 규칙을 만든다거나 늘 새로운 것들이 생겨나고 배우면서 즐거웠습니다.”

13 김혜리



아트&테크놀로지 전공의 출발 이후 10년이 지난 지금, 아텍이 처음 등장한 맥락을 이해하기 쉽지 않다. 미술대학이나 음악대학 같은 예체능 계열의 학부도 존재하지 않던 서강대학교에서 아텍은 어떻게 생겨났는가? 아텍은 어디에서 갑자기 튀어나온 돌연변이 같은 전공인가? 질문을 던지며, 우리는 아텍의 시작을 기획하고 학문적 기둥을 세운 두 분을 만나 서강대학교 내에서 융합학과의 필요성에 대한 공유는 어떻게 이루어졌는지 알아보았다. 더 나아가 아텍의 학문적 터와 기둥은 구체적으로 어떤 과정을 거쳐서 마련되었는지 들어보았다.



송태경

제2대 지식융합학부 학장
현 교학부총장

송태경: 아트&테크놀로지 전공을 기획하였으며, 연구처장과 교무처장을 거쳐 제2대 지식융합학부 학장을 지냈다. 그는 퍼스트 무버(First Mover)가 필요하다는 사회적 아젠다 아래 급격히 발전한 디지털 기술을 접목하여 융합적 창의를 목표로 하는 아텍을 기획했다.

연구처장으로 계실 때, 아트&테크놀로지 전공의 기획은 누구의, 어떤 아이디어로 시작되었나요?

제가 원래 연구하는 전공 분야는 전자 의료인데, 전자 의료의 특성 자체가 융합입니다. 의학, 전자, 물리학 등 다양한 것들이 연결됩니다. 그러다 보니까 융합 학문, 융합 기술의 중요성과 시대적 요구를 예측하고 전파하고 있었던 상황입니다. 저는 서강대학교에 그런 측면에서 앞서가는 전공이 있으면 좋겠다고 생각했습니다. 마침 스마일게이트 창립자인 권혁빈 동문이 당시 서강대학교 이종욱 총장님에게 새로운 장을 열어나가는 융합적이고 창의적인 인재를 키울 수 있는 교육 과정이 서강대학교에 있으면 한다는 의견을 전했다고 들었습니다. 그래서 이종욱 총장님께서 저에게 새로운 전공을 기획해보라고 부탁하셔서 2년 정도 준비했습니다.

아트&테크놀로지 전공은 어떤 시대적 배경 속에서 등장했나요? 그리고 왜 하필 예술과 기술을 접목하셨을까요?
우리나라는 산업이 빠르게 발전했습니다. 그런데 그 산업들이 우리가 만든 게 아니라 선진국에서 만든 것을 우리가 빠르게 따라잡은 것입니다. 그래서 우리나라는 패스트 팔로우의 대표적인

국가이고 이제는 많은 분야에 선두로 올라섰습니다. 쫓아가는 게 아니라 선두를 지키고 발전하려면 새로운 것을 만드는 입장이 되어야 하는데, 당시 우리 사회에서 패스트 팔로우 시대의 퍼스트 무버가 되어야 한다는 게 화두였습니다. 새로운 것을 만들기 위해서는 전통적인, 기존의 방법을 벗어나야 합니다. 전통적인 인류의 접근 방법은 기술, 학문을 분야별로 깊게 파고 들어가는 것이었습니다. 그렇지만 이 방법은 갈수록 속도가 느려지고 새로운 것을 찾는 데 한계가 생깁니다. 학문과 학문 사이의 빈틈, 누구도 가보지 않은 길들이 많은데 그런 곳을 개척하고 찾는 것이 굉장히 중요하다고 생각합니다. 그런 의미에서 융합이 중요하고 그 목적은 창의입니다. 한편, 퍼스트 무버가 우리 사회의 중요한 아젠다가 됐을 시점에 산업에 문화적인 코드가 들어가기 시작했습니다. 디지털 기술이 굉장히 발전하면서 사람들의 삶의 방식, 문화, 환경, 산업의 특성 등 다양한 것들이 급속도로 변화하는 시점이었습니다. 그래서 우리 사회의 시대적인 여건 그리고 산업 환경의 변화 두 가지 측면에서 봤을 때 새로운 융합적 창의를 하는 데 필요한 요소로 예술과 기술의 접목을 생각했습니다.

융합학과의 필요성에 대한 의심과 학문적 깊이가 부족하다는 비판도 있는데, 아텍의 융합 교육을 어떻게 풀어나가고자 하셨나요?

새로운 시도를 할 때 부딪히게 되는 벽은 전통적인 방법으로 학문을 공부하고 기술을 개발했던 사람들입니다. 융합을 하면서 ‘어느 한 분야에 정통한 사람들이 융합을 해야 하지 않겠냐’는 말을 많이 들었습니다.

그때 당시에 융합을 연구하고 강조하는 사람들은 융합을 세 가

지로 분류했습니다. 하나는 다학제간 융합(multidisciplinary)입니다. 예를 들어 전기차를 만들 때 전자공학을 공부한 사람, 기계 공학을 공부한 사람, 자동차를 공부한 사람이 모두 필요합니다. 이미 있는 기술을 이용해서 만드는 것으로 정말로 전문성을 가진 사람들이 모여야만 합니다. 두 번째는 학제간 융합(interdisciplinary)입니다. 예를 들어 전자공학이 처음 등장할 때, 당시에 크게 대두되던 반도체와 같은 새로운 기술을 개척하는 학문으로 물리, 수학, 전기 모두가 필요합니다. 물론 각 학문에 대해서 전통한 학자보다 전문성이 떨어지지만, 그렇다고 각 학문에 정통한 분들이 모여서 전자공학을 전자공학자보다 잘할 수는 없습니다. 다학제간 융합과의 공통점이라면 뭘 해야 할지는 안다는 것이고, 차이점이라면 아직 존재하지 않는 기술을 만들어내야 한다는 것입니다. 융합학과에 대한 비판적인 질문은 이미 학제간 융합에 대해서도 적절하지 않은 질문입니다. 아텍이 지향했던 융합은 범학제간 융합(transdisciplinary)입니다. 앞의 두 융합 방법과 차이라면, 뭘 해야 할지도 모르며 당연히 그 기술도 존재하지 않는 것을 말합니다. 뭔가 새로운 것을 찾아야 한다는 목적만 존재합니다. 아텍은 인문학적 상상력과 예술적 감수성, 과학기술을 접목한 범학제간 융합을 통해 인재양성을 목표로 하고 있습니다. 그렇기에 누군가가 학생들이 학문적 깊이가 부족하지 않느냐고 질문해도 융합에 대한 목적과 이해를 갖고 있다면 얼마든지 대답할 수 있다고 생각합니다.

아텍 안에 예술과 기술뿐만 아니라 인문학적 상상력이라는 요소를 함께 넣었는데, 그 이유는 무엇인가요?
융합은 창의를 위한 것인데, 제가 생각하는 창의는 사람과 사회가 앞으로 무엇을 필요로 할지 찾는 것이라고 생각합니다. 그런데 찾기만 하고 끝나는 게 아니고 구현, 실현해내야 합니다. 그러려면 사람과 사회에 대한 이해력과 통찰력, 즉 인문학적 소양이 있어야 합니다.

그런 요소가 커리큘럼에서는 어떻게 구체화했나요?
커리큘럼에는 인문학적 상상력, 예술적 감수성, 과학 기술 세 가지 요소가 들어갔습니다. 그런데 융합적 창의력을 발휘해 그것들을 활용할 수 있는 인재를 양성하려는 것이 목표이기에 세 요소는 수단일 뿐입니다. 강의는 이미 있는 것을 설명해주는 것이라, 융합은 강의를 통해서 얻을 수 없습니다. 그래서 중요하게 생각했던 것이 ‘러닝 바이 두잉(Learning by Doing)’입니다. 10번

듣는 것보다 한번 보는 게 낫습니다. 들으면 잊어버리고, 보면 기억나고 이해됩니다. 그래서 모든 아텍 과목이 프로젝트 베이스의 형태로 움직이고 과목 외에 나머지 엑스트라 커리큘럼 활동들도 그렇습니다. 이외에도 학생들이 활동하는 영역을 국한하지 않고 글로벌하게 활동할 수 있도록 모든 수업을 영어로 진행했습니다. 글로벌 전공이 아닌 일반전공 중에서는 국내 최초였습니다. 그 외에도 좌뇌와 우뇌를 모두 사용하는 균형 있는 교육을 제공하고자 했습니다.

전공을 기획한 사람으로서, 아텍 내부뿐만 아니라 외부의 사람들에게도 전달하고 싶은 이야기가 있으신가요?

아트와 테크놀로지를 다루는 데 있어서 학생들이 한 쪽에 더 강하거나 한쪽을 더 중시하는 경향이 있을 거 같습니다. 다만 그런 요소들에 함몰되어서는 안 된다는 것입니다. 이 전공의 목적과 의미에 대해서 공감한다면 그것들은 수단에 불과하다는 것 역시 이해할 것입니다. 수단(분야)을 잘 활용하는 건 기술자일 뿐 크리에이터라고 할 수 없습니다. 크리에이터라는 용어 역시 ‘어느 분야의 크리에이터’라고 이야기하고 이해하면 안 됩니다. 융합 교육이란 분야를 한정 지어서 특정한 것을 만들어내는 방법을 가르치는 것이 아니라 무언가를 습득하는 능력 자체를 기를 수 있도록 돕는 것이라 생각합니다. 학생들과 이 분야의 교수님들뿐만 아니라 외부의 다른 교수님들도 다 같이 이런 공감대를 형성했으면 좋겠습니다.



이보아

아트&테크놀로지 전공 설립위원장
중앙대 예술공학대학 학부장

이보아: 아트&테크놀로지 전공 설립위원장을 지내며 성공적으로 서강대 융합 교육의 기반을 마련했다. 서강대학교에서 7년동안 교수로 재직하신 이후 중앙대학교 예술공학대 설립위원장을 맡으며 한국 융합교육의 기틀을 마련했다. 그는 아트&테크놀로지 전공을 구상할 때, 전공이 어떤 모습으로 발전할지 상상했으며 전공 안에 예술적 코드를 녹여내기 위해 노력했다고 말한다.

간단한 자기소개와 현재 활동하고 계신 분야에 관해서 설명해 주세요.

안녕하세요, 중앙대학교 예술공학 대학의 학부장을 맡고 있는 이보아입니다. 제가 아트&테크놀로지 설립위원장이었을 때 사무실도 없었고, 아텍을 세울 공간도 없었고, 직원들도 없고 굉장히 부족했던 게 많았지만, 오늘 다시 이렇게 방문을 했을 때 보니까 너무나 성장한 모습에 굉장히 뿌듯하고 기쁩니다. 저는 현재 중앙대학교 첨단영상대학원 엔터테인먼트테크놀로지 전공에서 인공지능 기반의 박물관, 미술관 관람객 예측 플랫폼을 개발하고 있습니다. 지금은 문화재청 프로젝트를 맡게 돼서 세종시에 만들어질 문화유산관에서 어떤 시각 콘텐츠를 보여 줄지 계획 및 비전 수립을 하고 있습니다.

아텍을 만드실 때 기대했던 것 혹은 걱정했던 부분이 있나요? 어떤 학생들이 올까? 서로 다른 적성을 가진 친구들이 아텍에 들어와서 수확식을 풀고 코딩을 잘 할 수 있을까? 같이 전시를 보러 가자고 하면 좋아할까? 등등 처음에는 의문이 들었습니다. 학생들이 본인의 생각이 가지고 기술적으로 잘 구현해내어야 하는

데, 고등학교에서는 문과, 이과, 예체능으로 나누다 보니 학생들이 잘 적응해갈 수 있을까 걱정이 되었습니다. 그러나 기우였습니다. 제가 20년 넘게 교직 생활을 하다 보니까 과제를 내면 학생들이 어느 수준으로 해올지, 어떤 방향으로 해올지 예측이 되는데, 가끔 '이런 걸 해왔단 말이야?'하고 놀라게 하고 궁금증을 자아내게 하는 친구들이 있습니다. 서로 학습해나가는 동료학습(Peer Study)이 잘 됐기 때문에 지금의 아텍의 모습을 갖추지 않았나 생각합니다.

당시 학부 단위에서는 아트&테크놀로지 교육을 하는 곳이 없었는데 반대 의견이나 어려움은 없었나요?

예술대학이 없던 학교에 예술이라는 코드를 넣는 게 어려웠습니다. 결국 튕겨 나가거나 배타적인 분위기를 마주했을 때 힘들었습니다. 그리고 기존의 학과와 완전히 다른 커리큘럼을 만들어서 창의인재를 양성해야 했습니다. 타 전공과 겹치는 이름의 강의라든지, 이미 다른 전공에서 하는 것과 비슷하게 보일 때 차별성을 설득하는 과정에서 많이 고민했습니다.

그러면 학생들의 문화적 수용성을 높이기 위해 어떤 시도를 하셨나요?

예술에 대한 기본적인 이해를 돕기 위해 'Modern & Contemporary Art'라는 수업을 했습니다. 학생들과 하고 싶은 게 많았는데 학점에 제약이 있다 보니 제 수업 내에서는 같이 전시를 보러 가거나 전시 기획을 해보는 것밖에 할 수 없었습니다. 학생들에게 전시보고 토의를 하거나, 비평문을 쓰라는 과제를 냈는데 사실 그걸로는 많이 부족했습니다. 예술에 대해서 배타적인 태도를 가진 친구들도 있었는데, 사실 예술 공학의 본질은 예술에

서 비롯된다고 생각합니다. CS(Computer Science)의 중요성을 간과해서가 아니라, 창의성이 예술에서 가장 중요한 것이기 때문입니다. 그렇기에 Cultural Literacy라고 하는 문화적 수용성이 초중고 교육에서 많이 형성되었다면 더 깊이 있는 수업을 할 기회가 있지 않았을까 생각합니다.

아트&테크놀로지라는 분야가 학문이라고 보기에는 애매하다는 의견도 있습니다.

새로운 학문 단위를 만드는 것은 엄청나게 큰 국립중앙박물관에 그라피티를 그리는 느낌이었습니다. 저는 아트&테크놀로지를 구상할 때 머릿속에 떠오른 것들이 매우 많았고 이 학문이 어떻게 발전해갈 것인지 사실은 상상 가능했습니다. 그 당시 저는 루브르 박물관이랑 같이 관람객 연구도 하고, 닌텐도로 도슨트 해설 매체를 만드는 작업도 하고 있었습니다. Ars Electronica를 보시면 아시겠지만, 해외에서는 이미 아트&테크놀로지 분야가 인정되고 있었고, 많은 사람들이 전공하고 있었습니다. 단순히 짧은 역사라고 전공을 심화할 수 없다고 얘기하는 건 학문에 대한 접근 방법이 잘못됐다고 생각합니다.

첫 번째 입학 면접이 굉장히 유명해요.

첫 번째 입학 면접 때 컴퓨터 공학 교수님과 함께 시험문제를 냈습니다. 루브르 박물관에서 공개하지 않는 컬렉션을 보고 스토리텔링을 해보라는 문제였습니다. 그림을 보고 상황/맥락에 관련된 이야기를 풀어낼 수 있는 창의성을 보기 위한 문제였습니다. 이후 1학년 학생들이 저한테 너무 어려웠다고 했습니다. 그렇지만 저는 학생들이 기대했던 것 이상의 창의성을 발휘한 거 같아서 만족감이 들었습니다. 아트&테크놀로지가 굉장히 트렌디한 전공이기도 하지만 들어와서 방황하는 친구들도 꽤 많습니다. 사회에서 정해진 안정적인 길로 가야 한다는 압박도 있고, 고등학교 때 1등급 받던 공부 실력만으로는 모든 게 해결되지 않는 경험을 하기 때문입니다. 아텍에는 넓은 스펙트럼의 능력, 관점이 요구되는 수업들이 매우 많은데, 거기서 얻는 경험이 가장 중요하다고 생각합니다.

서강대 아텍에 계시면서 보았던 아텍 학생들의 장점은? 아텍 학생들은 한마디로 '도른자' 같습니다. 그냥 욕한 건 아닙니다. 뭐 하나에 미쳐서 돌아갈 수 있는 친구들입니다. 저는 그 열정이 부럽습니다. 협업하면서 엄청나게 싸우기도 하고, 그러면서 밤새고 수업에서 즐기고 있는 친구들을 보면 안쓰러우면서도 패심하기도 하고 기특하기도 한 복합적인 감정이 듭니다. 어제 어떤 걸 했니?라고 꼭 물어보고 초콜릿이라도 챙겨줬습니다. 열정맨들... 그리고 리더의 자질을 갖춘. 뭐 하나를 맡기면 도망가지 않는 친구들을 꽤 만났습니다. 대다수 친구가 굉장히 애착을 가지고 멋진 완성도 높은 결과물을 내기 위해 꽤 노력을 기울인게 인상 깊었습니다. 힘든데도 마다하지 않고 그냥 나서서 하는 선한 도른자들입니다. 그리고 뭘 해도 잘하는 친구들.



아트&테크놀로지 전공의 초창기부터 글이 쓰이고 있는 지금까지, 서강대학교 아텍을 학생들과 함께 만들어나갔고 또 만들어 나갈 교수님들이 계신다. 김주섭, 최용순, 김상용, 주진호 교수님 네 분이 모여 아텍을 어떻게 스케치하고 벽돌을 쌓아 올리고 진흙을 발랐는지 이야기를 나눈다.



김주섭

서강대학교에 아트&테크놀로지 전공이 출범한 이래, 아트&테크놀로지 전공 교수로 재직 중이며 2021년 기준 학과장으로 재임하고 있다. 그는 아텍은 가장 인간적이면서 가장 예술적으로 기술 기반의 세상을 이끌어 나가는 인재들을 키워내는 대한민국 최고의 요람이고자 한다고 말한다. 현재 라이브 애니메이션, 인터랙티브 메모리, VR/AR 퍼포먼스 그리고 AI에 기반한 버츄얼 홀로그램 대화 기술 등 다양하고 새로운 창의적인 컴퓨팅 프로젝트들을 진행하고 있다.



김상용

서강대학교 아트&테크놀로지 전공 교수이자 교육처장으로, 그는 아텍이 아무도 실현하지 못할 것 같은 무언가를 두려워하지 말고 담대하게 도전하며 창의적으로 풀어나가라고 말한다. 현재 다양한 스토리텔링을 사회적 이슈를 담은 콘텐츠와 연계하여, 목소리를 낼 수 없는 이들의 목소리를 영화, 뮤지컬, 콘서트 등 다양한 미디어를 넘나들며 담아내려고 작업하고 있다.



최용순

서강대학교 아트&테크놀로지 전공 교수로, 그는 아텍은 빠르고 다양하게 변화하는 경계에서 주의 깊게 사람들과 변화를 관찰하고, 이러한 변화를 보다 긍정적이고 발전적인 방향으로 이끌어서 어려움을 겪는 많은 사람을 도와줄 수 있는 착한 탐험가들을 위한 전공이라고 말한다. 현재 패션&웨어블 미디어, 푸드 미디어, 공간 미디어 및 공감 커뮤니케이션 미디어 등, ICT 응용 미디어 기술과 감성형 오감 인터랙션을 기반한 휴먼 컴퓨터 인터랙션 디자인 연구를 진행하고 있다.



주진호

2019년부터 아트&테크놀로지 전공 교수로 재직 중이며, 새로운 걸 두려워하지 않는 태도로 기존에 보지 못한 걸 포착해내는 시각이 필요하다고 말한다. 그는 미디어 아트 분야를 가르치며, 미디어와 디지털 매체에 관심을 가지고 있다. 인간이 사용하는 매체와 사회의 상호작용을 관찰하고 시각화하는 작업을 하고 있으며, 미디어가 끼치는 영향을 보여주는 방식에 대해 고민한다.



교수님께서 생각하시는 서강대 아텍은 어떤 곳인가요?

김주섭 “A new incubator for the next generation of creators.” 제가 생각하는 아텍을 정의하는 한 문장입니다. 아텍은 21세기에 새로운 문화적 상상을 하고, 그것을 직접 만들어 내서 세상에 영향을 줄 수 있는 자들을 위한 학과입니다. 그것이 무엇이든 이제 우리 사회에 영향을 미칠 수 있는 무엇인가를 만들어 내려는 차세대 크리에이터에게는 인문, 예술/디자인, 테크놀로지 역량이 모두 요구됩니다. 아텍은 가장 인간적이면서 가장 예술적으로 기술 기반 세상을 이끌어 나가는 인재들을 키워내는 대한민국 최고의 요람이고자 합니다.

김상용 제가 생각하는 아텍은 될 것 같지 않아 보이는 무언가를 창의적으로 또 담대하게 해보는 곳인 것 같습니다. 담대함은 충족되는 조건이 갖춰진 주어진 환경에서는 발휘되지 않는 인간의 감정입니다. 오히려 환경이 갖춰져 있지 아니하고 또 조건이 충족되지 않는 결핍들을 뛰어넘어 보려는 마음 가운데에 생기는 어떤 무모한 감정입니다. 저는 아텍이 담대함을 경험하고 이 무모해 보이는 도전을 누구보다도 먼저 창의적으로 행하는 공간이라고 말하고 싶습니다.

최용순 아텍은 끊임없이 변하는 기존 사회의 경계에서 다양한 미래에 대해 고민하고 실험하고 가능성을 탐험해가는 사람들이 모여 있는 곳이라고 생각합니다.

주진호 처음에는 이런 과가 있다는 것 자체가 굉장히 놀라웠습

니다. 아텍은 새로운 곳으로 나아가고, 융합적인 시도가 학부차원에서 실제로 이루어지는 곳입니다. 그 안에 있는 구성원(선배 사이, 교수님과 학생들) 사이에 끈끈한 무언가가 있는 따뜻한 공동체이기도 합니다.

서강대학교 아텍이라는 낯선 전공은 어디서부터, 어떻게 출발하게 되었나요?

김주섭 2011년, 예술 및 디자인 전공이 없는 서강대학교에 아텍이 설립된 것은 서강을 사랑하셨던 그 당시 총장님과 여러 교수님이 21세기의 서강을 혁신하고자 뜻을 모아 추진하였기 때문입니다. 서강대학교가 시대를 앞서 지식융합학부와 아트&테크놀로지 전공을 세우고 나서, 많은 우수한 인재가 입학하고 배출되었고, 십 년이 흐른 지금 많은 국내 대학들이 벤치마킹하는 서강을 대표하는 특별한 교육 프로그램으로 자리매김하게 되었습니다.

김상용 서강대 아텍이라는 낯선 공간은 도전으로부터 시작되었습니다. 서강대학교는 전통적으로 선제적, 학문적 비전 제시를 통해 대한민국 사회의 지성계를 새로움으로 견인했습니다. 아텍은 학제간 융합이라는 당대의 시대적 과제를 가장 선제적으로 실현한 서강대학교의 아카데미한 실험이었으며, 그 실험은 현재에도 여전히 유효한 도전이라고 믿습니다.

아텍의 설립 취지는 무엇이었나요?

김상용 아텍의 설립 취지는 당대의 시대적 과제였던 범학제간 융합이라는 질문에 능동적으로 응답한 서강대학교의 자랑스러운 비전 선포였습니다. 교육적 시스템은 학문 간의 벽을 허물고 인문-사회-예술 그리고 공학이 함께 어우러져 학제 간 칸막이를 없애고 대화한 한국 최초의 융합 교육 시스템이었습니다.

김주섭 설립 당시 슬로건이 ‘Creation Beyond Imagination’으로 인문학적 통찰력과 상상력 그리고 그것을 구현해 내는 창조적 역량을 학생들이 갖추어야 할 주요한 역량으로 설정했습니다. 그리고 학문적 경계를 넘나드는 통섭적 학습, 실제 문제 해결력을 키우는 프로젝트 기반 학습, 그리고 글로벌 교육을 세 가지 주요 교육 방법으로 채택하여 운영해오고 있습니다.

최용순 기존 경계들의 충돌과 연결의 혼란과 변화 속에서, 보다 능동적으로 이런 변화에 대응하고 이를 넘어 새로운 변화와 경험을 디자인하고 만들어갈 수 있는 창의적인 리더들을 양성하는 것이 목표입니다. 그렇기에 이러한 도전과 변화에 수동적으로 끌려가는 사람들이 아니라, 겁내지 않고 부딪치고 도전해 가면서 이런 변화를 이끌어 갈 수 있는 탐험가들을 위해, 융합적 사고 능력과 학습된 이론 중심의 교육이 아닌 실제 만들면서 배우는 경험 중심의 교육을 제공하고자 했습니다. 그리고 이러한 탐험을 단지 국내에서만 끝나는 것이 아니라 전 세계인들과 같이 하기 위해 글로벌 교육을 목표로 하였습니다.

융합학과의 필요성과 학문적 깊이감에 대한 비판의 목소리도 있는데, 아텍에서는 융합을 어떻게 풀어나가고자 하셨나요?

김주섭 각 시대마다 대학 학부 졸업자에게 사회가 요구하는 역량이 변합니다. 그리고 지금은 한 분야에 대한 전문적인 지식을 중요하게 여기던 시대에서 빠르게 변화하는 사회 속에서 끊임 없이 배우며 창의적으로 문제를 해결하는 역량이 더 중요한 시대로 변화하고 있습니다. 창의성을 기르는데 가장 효과적인 방법이 융합 교육이며, 문제 해결력을 기르는 데 가장 효과적인 방법이 프로젝트 기반 학습이기에 아텍은 문화예술 분야에서의 차세대 인재 양성을 위해 프로젝트 기반의 융합 교육을 해오고 있습니다. 인문학과 예술, 테크놀로지의 융합은 모호한 것이 아닙니다. 경험한 자에게는 너무나 명확하고 절실한 것입니다. 아텍은 첨단 문화예술 분야에서의 차세대 창작자, 전문가, 창의적 문제 해결자 양성에 특화된 프로그램입니다.

김상용 학문적 깊이감은 학제간 벽이 허물어지면서 대두된 질문이며 회의감입니다. 하지만 깊이감에 대한 고민은 동시에 깊이감에 대한 동경이며 갈망입니다. 깊이감에 대한 회의와 의심이 존재해야 하는 이유이기도 하고요. 앞으로 이 깊이감에 대한 고민은 학문적 인내심이라는 키워드로 젊은이들에게 조언하고 싶습니다. 깊이는 축적의 시간이 필요하고 축적의 시간은 단발에 성취하는 빠른 응용의 영역에서는 도출해내기 매우 힘들니다. 결과를 기다리고 그 결과를 쌓기까지 전 과정들을 인내하며 들여다보는 행위가 필요합니다.

최용순 세상의 이치가 빛이 있으면 그림자가 있고, 장점이 있으면 단점이 있듯 세상의 모든 것에 절대적인 기준은 없다고 생각합니다. 비판 의견이 있으면 반대로 찬양하는 의견도 있는 것이 당연하다고 생각합니다. 중요한 부분은 반대되는 의견을 무시하는 것이 아니라 그 반대 의견을 수용하고 더욱 더 좋은 것을 찾아내는 생산적인 발전입니다. 그렇기에 현실적으로 제한된 시간과 과목 수 안에서 전공 교육을 운영해야 하는 입장에서 다양한 경험이 우선이나 아니면 집중된 지식이 우선인가 식의 이분법적인 사고는 피해야 한다고 생각합니다.

아텍을 만들면서 어려움은 없었나요?

김상용 가장 큰 어려움은 대한민국 중고등학교의 시스템에 길들여진 젊은이들을 어떻게 도전과 담대함으로 초대하는가였습니다. 실패를 동반할 수밖에 없는 도전은 늘 성취를 경험한 젊은 엘리트들에게 낯선 경험이었기 때문입니다. 하지만, 창의는 실패의 시간이 차곡히 쌓이는 과정에서 길어 올린 성과라는 것을 설득하여야 했고 진정성을 믿는 아텍 학생들은 이 도전을 귀한 가치로 새롭게 재정의 내리게 되었는데 그 과정이 가장 힘든 일이었다고 생각합니다.

아텍은 앞으로 무엇을 해야 할까요?

김주섭 지난 10년간 아텍은 대한민국 대학의 기존 교육과정의 분류에 담기지 못했던 창의적이고 도전적인 학생들이 맘껏 학업할 수 있는 장을 열어주었다는 측면에서 평가받을 수 있다고 생각합니다. 아텍은 그동안 교원 규모, 교육 시설, 교육과정 모두 양적으로 또 질적으로 크게 성장해 왔다고 할 수 있습니다. 특히 학교의 뜻에 동참한 기부자분들의 소중한 기부는 우리 학과가 성장하는 데 든든한 초석이 되었습니다. 사회 변화의 속도가 빠르기에 우리 학과도 지속해서 사회가 필요로 하는 인재 양성을

위해서 끊임없이 변화해야 합니다. 그 변화에는 교원과 교육 시설, 교육 과정이 모두 포함됩니다. 하지만 그것과 동시에 우리 학과는 시대가 바뀌어도 변하지 않는 것들을 찾아내어 그 역량을 기르게 하는 데 힘쓸 것입니다. 기초가 튼튼한 사람은 변화를 더 유연히 극복할 수 있기 때문입니다.

주진호 아텍은 융합교육을 실천하고 있고 스스로 찾아서 해야 하는 부분들이 많은데, 아텍 학생들은 순발력이 좋은 것 같습니다. 많은 프로젝트를 통해 다양한 경험을 쌓다 보니 순간순간 요구되는 스킬을 빠르게 습득하고, 그걸 자기만의 표현으로 소화하는 학생들이 많습니다. 창작을 할 때는 기존에 보지 못한 걸 만들어내기 때문에 막연하고 두렵게 느껴질 수도 있습니다. 익숙하지 않은 걸 만들어내야 하는 아텍이 새로운 걸 두려워하지 않는 태도를 가지고 앞으로 미래를 만들어가면 좋겠습니다. 현재 진행되고, 사용되고 있는 기술들을 이용해서 쓸 수 있는 작업이나 상품을 만드는 게 아니라, 어떻게 미래 사회를 만들어나갈 수 있을지에 대한 고민을 같이 하면 좋겠습니다. 그건 미래적인 기술이 아니라 가치관이 될 수도 있다고 생각합니다. 기술 자체를 넘어서, 기술이 사회에 어떤 변화를 가져올지 더 고민해야 합니다. 더 나은 사회를 만들기 위해 결국 사람에 대한 이야기를 해야 하지 않나 싶습니다.

글로벌 디지털 크리에이티브 분야의 트렌드: 아텍의 현주소

OPINION FROM OUTSIDE

지금까지 서강대학교 아트&테크놀로지 전공이 어떤 비전을 가지고 어떻게 출발하게 되었는지 내부의 관점에서 이야기를 들어보았다. 그렇다면 외부에서 바라본 아텍은 어떤 모습일까? 아텍보다 선구적으로 디지털 크리에이티브 분야의 교육 활동을 시작한 곳들이 있다. 현재 아텍과 MOU를 맺은 홍콩시립대학교 School of Creative Media와 아텍을 졸업한 학생들이 진학하기도 하는 카네기멜런대학교 Entertainment Technology Center(이하 CMU ETO)이다. 두 곳의 교수님들을 만나 글로벌 디지털 크리에이티브 분야의 트렌드와 현주소에 대한 견해를 듣고, 외부에서 바라본 '한국약' 아텍의 모습은 어떠한지 들어보았다.



Professor. Drew Davidson
CMU ETC (Entertainment Technology Center -
Carnegie Mellon University)

간단한 자기소개와 활동 분야에 대해서 알려주세요.

저는 프로듀서이자 인터랙티브 미디어의 실행가(player)이며 CMU ETC의 교수로 재직 중입니다. 주로 인터랙티브 디자인, 내러티브, 협업 디자인과 개발, 응용 매체 및 게임에 관심이 있습니다. 그뿐만 아니라 글, 만화, 게임 그리고 다른 미디어 전체에 걸친 이야기와 변화하는 경험에도 주목하고 있습니다. 또한 융합 교육을 통해 여러 미디어 사이에서 내러티브를 수행(performance)하고, 우리가 이야기와 어떻게 상호작용하는지 설명하려고 시도하고 있습니다.

지금까지 ETC는 디지털 크리에이티브 산업을 선도하는 학생들을 육성함으로써 세계 융합 교육을 주도해 왔습니다. 융합 교육이 왜 중요하다고 생각하세요?

ETC의 강점은 넓은 분야에 걸쳐 융합을 장려하는 점이라고 생각합니다. ETC는 게임, 애니메이션, 테마파크, 박물관, 가상현실, 모바일, 로봇공학, 인터랙티브 퍼포먼스, 크로스미디어 등 많은 것을 탐구합니다. 그리고 이 모든 것이 교육, 학습, 건강과 의료, 시민 참여, 그리고 물론 엔터테인먼트와 같은 분야에서 어떻게 사용되는지 연구합니다. 엔터테인먼트 기술과 사회는 서로 교차하면서 생각해보지도 못한 일상생활의 작은 부분에까지 영향을 미칩니다. 이렇게 큰 산업에서 작은 일상생활의 영역까지 다루는 광범위한 기반은 ETC의 팀 프로젝트가 다양한 디자인을 고안하고 어려움을 창의적으로 해결하는 토대가 됩니다.

교수님께서 중요하게 생각하는 교육 및 연구 방법과 철학은 무엇인가요?

학생들이 실질적으로 사용 가능한 프로토타입을 만들도록 장려하고 있습니다. 저는 직접 만들어보는 것이 일종의 탐구이며, 프로젝트 기반 학습에서의 디자인과 개발을 통해 이러한 탐구가 가능하다고 생각합니다. 또한 지식은 주관적이며 학습자가 스스로 구성해 나가는 것이라는 구성주의(Constructivism)에 기반을 두고 학생들에게 평생의 학습 습관을 기르도록 장려하고 있습니다.

ETC와 마찬가지로 아트&테크놀로지 전공은 예술과 기술, 인문학을 융합하고 있습니다. 그리고 현재 많은 아텍 학생들이 ETC로 진학하여 공부를 이어나가고 있습니다. 학부 과정이 아닌 석사 과정에서는 어떻게 융합 교육에 접근하고 있나요?

대학원 수준에서는 '부패하기 쉬운(perishable)' 전문 분야별 기술보다는 리더십과 혁신, 그리고 관련된 '지속적인(durable)' 기술에 더 초점을 맞추고 있습니다. 우리는 학생들이 팀 프로젝트에서 자신의 역할에 대한 책임감을 중요시하고 있습니다. 학생들은 창의적인 방식으로 협업하고 그로 인해 발생하는 혼란스러움을 경험하면서, 전에는 하지 못했던 일들을 더 수월하게 해내고 혁신적인 작업을 지속적으로 해나갈 수 있게 됩니다.

ETC에 입학한 Art & Technology 전공 학생들에 대한 여러분의 생각을 공유해 주세요.

Art & Technology 전공에서 온 학생들의 장점은 넓은 범위의 능력을 가졌다는 점입니다. 저는 예술가, 프로그래머, 디자이너, 그리고 한 가지 분야 이상의 장점을 가진 많은 인재를 만났고, 이런 장점은 창의적이면서 전문적인 인재로 성장할 수 있는 훌륭한 기반이라고 생각합니다.

디지털 크리에이티브 분야의 미래에 대해서는 어떻게 생각하시나요?

포용적인 다양성 안에서 많은 것들이 교차하고 있습니다. 크리에이티브 산업에 참여하는 사람들이 점점 다양해지고 있고, 기업들도 다양성이 증가할 필요가 있다고 느끼고 있습니다. 결국 디지털 크리에이티브 분야는 더 많은 도전과 기회를 제공할 것이고, 넓은 범위의 사람들이 이 산업에 소속될 거라고 생각합니다.

다. 이런 과정을 통해 점점 더 다양한 게임, 영화, 쇼, 설치물 등이 생겨나고 있고, 더 많은 사람들이 문화산업을 즐기고 있습니다. 여기서 중요한 부분은 바로 의사소통, 협업, 그리고 창의적인 문제해결 방식이 가지고 있는 '부드럽고(soft)' 지속적인 기술이 사람들을 훨씬 더 발전시킨다는 점입니다.



Dr. Daniel C. Howe
City University of Hongkong

간단한 자기소개와 활동분야에 대해서 설명해주세요.

저는 홍콩에 살고 있는 예술가이자 교육자, 테크놀로지리스트입니다. 저는 컴퓨터 알고리즘이 다양성, 사생활, 자유와 같은 인간의 보편적 가치에 미치는 영향에 초점을 맞추어 연구하고 있습니다. 저는 누구나 이용가능한 오픈 소스를 지향하며, 다양한 사회 참여형 소프트웨어 프로젝트에 자주 참여하고 있습니다. 저는 맞춤형 소프트웨어, 설치 미술, 알고리즘으로 생성된 문서, 사운드 및 아티스트를 위한 도구 등을 작업하고 있습니다. 최근에 하고 있는 프로젝트에서는 머신러닝, 딥페이크, 빅 데이터, 블록 체인, 감시 자본주의를 연구하고 있습니다.

지금까지 홍콩시립대는 디지털 크리에이티브 산업을 선도하는 학생들을 육성함으로써 세계 융합 교육을 주도해 왔습니다. 융합 교육이 왜 중요하다고 생각하십니까?

인간이 직면한 중요한 문제를 해결하기 위해서는 다양한 분야의 전문 지식과 기술을 융합하는 교육학적 계획이 매우 중요하

며, 그 중요성은 더욱 커질 것입니다. 우리가 직면하고 있는 문제는 더 이상 하나의 분야나 학문으로 해결할 수 없습니다. 왜냐하면 그런 문제들은 너무 크고 복잡하며 서로 연결되어 있기 때문입니다. 제 교육은 (사실, 제 모든 작업은) 학제간 융합 (interdisciplinarity)과 깊은 관련이 있습니다. 학제간 융합이란, 새로운 기술을 비판적으로 검토하기 위해서 과학 기술적 전문 지식과 예술, 인문학을 결합하는 것입니다. 저는 이러한 융합을 통해서 기술의 방향을 인간과 다른 생명체의 진정한 필요에 맞게 설정하고 있습니다.

크리에이티브 미디어와 테크놀로지 분야의 미래에 대한 견해를 공유해주세요.

인간은 매우 크고 복잡한 문제에 직면해 있습니다. 그런데 문제를 해결하는 데에 있어서 우리가 탐욕과 이기심을 완전히 배제할 수 있을지 확신하기 어렵습니다. 만약 우리가 욕심을 내려놓지 못한다면, 크리에이티브 미디어의 미래나 관련된 다른 어떤

분야의 미래도 고민해볼 의미가 없을 것입니다. 그렇다면 진짜 질문은 '어떻게 크리에이티브 미디어 교육이 문제를 해결하는데 도움이 될 수 있는가'입니다. 인간은 항상 기술을 사용해 왔습니다. 진짜 문제는 우리가 가치를 측정해온 방식에 있습니다.

만약 여러분이 전 세계의 침체된 지역에 있는 학교나 병원을 방문한다면, 그리고 나서 금융 센터를 방문하거나 그 지역의 군사 예산을 본다면, 기술이 근본적인 원인이 아니라는 점을 확인할 수 있습니다. 하지만 기술 자체가 문제가 아니라는 사실이 우리가 내리는 기술적인 결정에 신중할 필요가 없다는 것을 의미하지는 않습니다. 사실은 정반대입니다. 기술은 사람 해방시키거나 노예가 되게하는 힘을 가지고 있습니다. 그리고 이것은 역사를 통해 우리가 계속해서 봐온 것입니다. 그렇다면 창의적이고 비판적인 태도를 지닌 기술자로서 우리는 현재의 기술이 지구를 무분별하게 파괴하지 않도록 할 수 있을까요?

앞으로 지켜봐야 할 일입니다. 그래서 저는 기술을 비판하기 위한 수단으로서 뿐만 아니라 다른 가능성을 제시하는 방법으로도 사용합니다. 우리는 현재 기술의 상태(state)를 필수적인 조건으로 한정하는 경향이 있습니다. 그러나 오히려 현재의 기술 및 경제 시스템이 실제로 사람들의 특정한 결정으로부터 발전해왔다는 것을 기억해야 합니다. 그 다음에 기술은 서로 달라졌을 수도 있고, 앞으로도 다를 수 있습니다. 요즘은 그렇게 달라질 것 같아 보이는 것이 별로 보이지 않지만, 그렇게 될 가능성이 있다는 것을 깨닫는 것이 중요합니다.

놀이터 아텍



Art & Technology 교육 철학

누군가에게 아텍은 추상적이고 모호하게 느껴질 수도 있다. 그러나 아텍의 교육 철학은 말로만 존재하는 것이 아니라 아텍의 강의, 프로그램, 시설물, 기자재, 사람들 안에 스며들어 하나의 유기적인 시스템을 만들어냈다. 그 안에서 학생들은 직접 몸으로 부딪치며 경험하고, 익히고, 만들어내는 주체가 된다. 아텍의 교육은 무엇을 구현할 수 있는지 알려주지 않으며, 상상하는 것을 구현하는 방법을 터득하게 한다. 아텍어들은 끊임없이 배우고 끊임없이 해내며 지금, 이 순간에도 발전하고 있다.



Learning by Doing

우리의 교육은 프로젝트를 기반으로 한 자기주도 학습을 모델로 삼아 학생들이 강의 내용 그 이상의 것들을 스스로 학습하여 체화하게 한다. 학생들은 이 접근법을 통해 학문적 지식뿐만 아니라 문제를 해결하는 기술도 배운다. 아텍의 프로그램들은 학생들이 팀을 꾸려 하고 싶은 것을 자유롭게 시도할 기회를 마련하며, 대부분의 프로젝트는 현실 세계의 문제와 연결되어 있다. 아텍은 학생들이 직접 몸으로 부딪치며 'Learning by Doing'을 실천할 수 있도록 랩실, 이머시브 홀 (Immersive Hall), 신영균 스튜디오, VR Studio, Art Studio, Sound Studio, XR Studio 등 다양한 시설과 기자재를 24시간 제공한다. 학생들은 Learning by Doing을 통해 협업 능력과 리더십을 강화한다.

“‘Learning by doing’을 통해 기획, 개발, 디자인 모두 경험해 보면서 커리어적으로 많이 배웠어요. 경험의 폭을 넓혀가며 내가 무엇을 좋아하고, 잘하는지 알았고, 이는 이후 진로를 정하는 데도 큰 도움이 되었어요.”
15 박성은

“‘Learning by doing’이 익숙하지 않은 사람들은 사실은 주어진 게 굉장히 편하거든요. 안 주어진다면 오히려 어떻게 해야 할지 어려워하더라고요. 하지만 현실에서의 문제를 보면 대부분 주어진다는 경우가 많은 거 같아요. 문제가 확실하게 정의가 안 돼 있죠. 어떻게든 해나가야 하는데 그걸 정의하는 방법을 학부에서 배운다는 게 굉장히 좋은 경험 같아요”
16 조남준

“아텍의 모토가 ‘Learning by Doing’인 만큼 무언가를 배우고 시도해보는데 두려움이 없어진다는 것이 가장 큰 경쟁력인 것 같아요. 대학원에 진학해서 갑자기 2주마다 게임을 만들어야 한다고 했을 때도, 인턴을 하다 디자인 프로젝트를 갑자기 하게 되었을 때도, 누구보다 빨리 적응하고 뭐든 해낼 수 있을 것 같은 용기가 있었어요.”
13 김혜리

“처음엔 한 번도 가르쳐 준 적이 없는데 뭘 만들어 오라고 하니 까 조금 당황했었어요. 하지만 나중에 가서는 그런 상황에서도 한번 해보자는 마음가짐이 모든 아텍어에게 탑재되는 거 같아요. 그래서 꼭 학교라는 영역 안에서뿐만 아니라 삶 전반에서 새로운 기술이나 방법론들을 마주했을 때도 두려워하지 않고 한번 doing해볼 수 있는 그런 자세를 배울 수 있었습니다.”
17 백가영

“아텍의 경우 실무랑 경계가 그렇게 크지 않다고 생각해요. 다양한 것들을 접하다 보니 이게 필요할 때는 이 분야 갖다 쓰고, 저게 필요할 때는 저 분야를 갖다 쓰면 되겠다는 게 머릿속에 상상으로 그려져요. 청사진이 어느 정도 그려지죠. 그런 감각들은 쉽게 얻어지는 것이 아니에요. 경험해봐야 알 수 있는 것들이죠. 그리고 그것을 경험할 수 있는 곳이 아텍이에요.”
14 추민우

“오히려 이 슬로건을 꼬아서 ‘You don’t learn without doing’이라고 말해도 될 것 같아요. 아텍 수업들은 과반수가 뭔가 만들어내는 수업들이어서 너무 재미있었어요. 조별 모임에서 각자 다른 능력을 갖춘 사람들이 모여서 협동하는 과정과 ‘뭘 만들어야 하지’ 고민하는 과정들이 좋았어요.”
사회학10 최근우

“스타트업부터 대기업까지 외주도 하고, 프로젝트도 해보면 그곳에는 코딩하는 사람도 있고, 디자인하는 사람도 있고, UI 하는 사람도 있고, PM도 있어요. 정말 대학교 조모임이 고도화된 정도예요. 팀워크도 맞아야 하고, 다른 사람이 뭘 하는지 알아야 하는데, 아텍에서 Learning by doing을 하면서 다른 분야가 무엇을 하는지 경험할 수 있었죠.”
15 박건우

Whole Brain Education

우리는 인문학과 예술 그리고 기술을 융합한 창의적인 범학제 간 교육환경을 제공한다. 점점 커지는 디지털 크리에이티브 산업에서 글로벌 인재로 성장하려면 인문학적 상상력과 문화 예술적 감성 그리고 기술 활용 능력을 고루 갖춰야 한다. 좌뇌와 우뇌를 통합적으로 사용하는 교육과정을 통해, 학생들은 아이디어를 기획하고, 설계하고, 구현한다. 끊임없이 상상하고 실행하며 도전하는 학생들은 사회를 혁신할 인재로 성장한다.

Global Education

우리의 목표는 아트&테크놀로지 전공생들이 디지털 크리에이티브 산업의 국내 시장뿐만 아니라 글로벌 시장을 리드할 수 있도록 돕는 것이다. 학생들이 세계 무대에서 경쟁할 수 있도록 하기 위해, 모든 강의를 영어로 진행한다. 또한 다양한 외국 대학들과 연계하여 교환학생 프로그램, 글로벌 세미나, 프로젝트 및 워크숍을 제공하는 등 글로벌 리더가 될 수 있는 발판을 마련하고자 한다.

아텍 프로그램 - 아텍어 프로젝트



아텍에는 강의 외에도 탄탄하게 구성된 비교과 프로그램들이 있다. 분야를 망라하는 이매지네이션 세미나(Imagination Seminar)는 현장 실무 전문가의 특강을 통하여 폭넓은 주제를 접할 기회를 제공하고 동시에 고민을 풀어주는 실마리(영감과 도움)가 되어준다. ATC와 다양한 콘테스트를 개최하여 학생들에게 동기부여를 하고, Small Creator Group와 같은 프로그램으로 그 과정을 지원한다. 그렇게 탄생한 프로젝트의 결과가 좋을 경우, HCI Korea 등 국제적인 학술 교류에 참여하도록 장려하고 지원한다.

“스크그(Small Creator Group)에 지원해서 팀당 100만원씩 준다고 하면 ‘뭐 할 거 없나?’ 생각하게 되고, ATC의 존재 자체가 ‘그럼 이걸 만들어서 내보자!’ 생각하게 해요. 그리고 그 사이 사이에서 많은 고민을 마주하게 되죠.” *18 이찬우*

생각하고, 기획하고, 고민하고, 구현하는 모든 과정에서 아텍은 단계별로 다양한 기회를 제공해준다. 자체 프로그램으로 학생들의 자발적인 창의 활동을 장려하는 것. 아텍은 학생들이 마음껏 뛰어놀 수 있는 놀이터이다.

신영균 해외탐방 프로그램



신영균 해외탐방 프로그램(신탐프)은 아텍의 주요 목표인 글로벌 문화산업을 선도하는 창의적 인재 양성을 위해 신영균 신영균예술문화재단 명예회장의 기부금으로 운영해 오고 있다. 프로그램을 통해 학생들은 세계 어느 곳이든 탐험할 기회를 얻고 글로벌 역량을 갖춘다.

“스무 살, 딱 대학에 와서 했던 경험 중에서 가장 색달랐어요. 학과 친구들이 유럽 각지를 여행해서 많은 이야기거리를 가져 온 다음, 호텔에서 모여 밤새 각자의 이야기를 풀었어요. 그곳에서 봤던 것을 한국에서 할 수 있겠다고 생각해서 1기 쇼케이스라는 이름으로 ATC의 전신을 만들었어요. 그때 해외를 다녀온 경험으로 저의 시야가 더 넓어진 것 같아요” *12 천용희*

“유럽의 5개국을 돌았어요. 그때 저희가 목표로 했던 건 보통의 하루였어요. 그냥 여행이라고 하면 그 지역을 소비하는 방식으로 방문하게 되잖아요. 실제로 집 근처에서 사는 것보다 많은 돈을 쓰게 되죠. 어떻게 하면 거기에서 살아가는 한 명의 사람으로 그 지역을 살아볼 수 있을까? 저는 그런 고민을 바탕으로 그곳의 시장들을 많이 돌아다녔어요. 시장에 가서 그 도시만의 분위기를 느끼고, 재료를 사서 음식을 직접 요리해 먹어보면서 그곳의 삶의 방식을 느껴볼 수 있었던 시간이었어요. 지금 와서 생각해 보면 삶의 모양을 조금 더 다양하게 만들 수 있었던 기회라고 생각해요. 우리가 살아가는 이 도시 안에서 비슷한 방향으로만 살아가면 그 너머의 것들을 상상하기가 어렵잖아요. 그 상상의 범위를 넓혀주는 기회가 신탐프였다고 생각합니다.”

17 백가영

“최신화되고 선진화된 미디어를 활용한 다른 나라의 미디어 아트나 전시가 우리나라와 어떻게 다른가 알고 싶었어요. 저는 공연 기획과 퍼레이드에 관심이 많은데, 그곳에서는 어떻게 기획하고, 어떻게 예술적으로 표현하는지, 레이저나 홀로그램 같은 기술들을 어떻게 활용하는지 궁금했어요. 프랑스의 니스 카니발과 망통 레몬 축제, 베네치아의 가면 축제를 봤는데, 그걸 VR 영상물로 만들기 위해 360 카메라를 사서 갔었죠. 그리고 지하철, 도시 기획, 카페, 식문화 등이 그 나라 사람들의 문화로 다양화되는 걸 보면서 환경 친화적이고 지속 가능한 발전을 하는 환경, 다양성을 존중할 수 있는 유니버설 디자인을 경험했어요.”

15 박건우

“저희는 모두 무언가를 만드는 사람들입니다. 그리고 그 무언가는 저희가 살면서 보고, 듣고, 느끼고 배운 모든 것들의 결과물이겠죠. 당연히 더 많은 것을 보고 듣고 느끼는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 저 역시 아텍에서의 첫 해외 탐방으로 Ars Electronica 2013에 참여하면서, 익숙한 곳을 벗어나 낯선 곳에서 전혀 새로운 것들을 경험하고 배웠던 것이 인생에 큰 자극이 되었어요. 그리고 그 자극이 저를 움직이게 하고 작품을 만드는 원동력이 되어준다는 것을 깨달았죠. 그래서 이후 2014년에는 영국 영화관의 다양성을 배우기 위해 지구별 꿈 도전단 <꿈꾸는 영화관>, 2015년에는 유럽의 독립적인 애니메이션 생태계를 배우기 위해 <애니상스>로, 두 번의 해외탐방을 다녀오며 제 견문을 넓힐 수 있었어요. 당시의 경험들이 너무 귀중했고, 이후 더 큰 갈증이 생겨 현재는 런던에서 애니메이션 석사를 하고 있습니다. 이 모든 것이 아텍에서의 첫 해외탐방 덕분에 시작되었네요.”

13 김준하

“아텍에서의 활동 중 가장 기억에 남는 한 가지를 뽑으라면 신탐프를 뽑을 만큼 평소에 하지 못했던 새롭고 재미있는 경험을 하고 돌아왔어요. 요즘도 그때 만들어 봤던 영상을 주기적으로 본답니다. 새로운 경험은 언제나 도움이 되더라고요. 그 무엇보다 새로운 경험을 많이 할 수 있었던 게 신탐프였고, 아텍 친구들이랑도 깊은 대화를 나누며 제 방향성을 마음껏 고민할 기회였던 것 같기도 해요.”

17 이유영

“고등학교를 막 졸업하고 유럽 여행을 가는 것 자체가 엄청나게 설레는 일이었어요. 게다가, 세계에서 가장 유명한 미디어 아트 페스티벌 중의 하나로 알려진 Ars Electronica를 직접 경험하는 건 엄청난 혜택이었죠. Ars Electronica에서는 아마추어 작품들부터 유명한 아티스트의 작품들을 한 지역에서 볼 수 있어서 제 견문을 넓힐 수 있었어요. 페스티벌 기간 전에 자유 여행으로 유럽을 돌아다니며 다양한 문화와 전시를 보는 것도 정말 좋은 경험이었어요. 특히, 동기들과 같이 다니면서 작품을 감상하니 한 작품을 보더라도 여러 생각들, 시각을 함께 나눌 수 있었어요. 서로의 감정과 떠오르는 생각을 공유하면서 풍부한 시간을 가졌어요. 페스티벌 기간 내내 아침 일찍 나가서 밤늦게까지 알차게 다녔던 기억이 납니다.”

13 김보라

“저는 유럽에 가본 게 처음이었어요. 가기 전에는 막연히 신이 났는데, 실제로 가보니깐 그 나라에 관한 글을 읽거나 영상을 보는 것과는 너무 다른 경험이었어요. 저는 런던, 파리, 프라하 그리고 Ars Electronica를 하는 린츠에 갔어요. 정말 작은 도시인 린츠가 축제 기간에는 그 축제만을 위해서 움직이던 풍경이 인상깊었어요. 풍부하게 지원해주는 환경이 참 좋다는 생각도 들었죠.

그리고 런던을 걸으며 많은 갤러리를 볼 수 있었어요. 그곳에 들어가 보면 런던 사람들의 시선이 한국과 굉장히 다르다는 걸 느낄 수 있었어요. UX 디자인이 기후나 문화에 따라서 다르다는 걸 직접 관찰하니깐 한국인으로서 고정된 사고방식이 깨지는 느낌이었어요. 그때를 기점으로 교환 학생도 하고 싶다고 생각해서 다녀오게 됐고, 교환 학생을 다녀오고 나서는 더 많이 배우고 싶다는 생각에 타과 수업도 많이 들었어요. 그 과정에서 얻고 배우는 것도 정말 많았죠. 어떻게 보면 신타프는 제 인생을 바꾼 경험이라고 할 수 있을 것 같아요.”

16 송가운



Imagination Seminar

매월 열리는 Imagination Seminar는 학생들에게 글로벌 크리에이티브 산업에 종사하는 전문가의 시선을 배울 기회를 제공한다. 디지털 아트, 디지털 디자인, 영화 및 애니메이션, 게임, 사운드 아트, 뉴 미디어, 공연 예술, 철학 등 다양한 주제로 세미나가 열린다. 학생들은 정규 커리큘럼과는 상관없이 Imagination Seminar에 참석해 흥미있는 분야의 전문가와 대화하고, 더 넓은 세계를 마주한다. Imagination Seminar를 통해 아티커는 창작에 대한 아이디어를 얻고, 새로운 도전을 하게 된다.

민세희

데이터, 시각화, 그리고 기계학습 환경들
인공지능 데이터 기반 창작

강이연

프로젝션 매핑&아트

강은수

AI 창의성 평가하기

반성훈

Volumetric Capture

김낙희

통섭과 아이디어
왜 지금 CSR-CSV인가
좋은 광고란?
광고의 전문성
좋은광고란? 디지털광고
제일기획방문_선배들과의 대화

Kening Zhu

Leveraging the Sense of Touch in Human-Computer Interaction

Mr. Yamada Takeshi

About teamLab and
How we approach the creative process
Relationship among people

최항집

The Next Open Innovation Platform ZERO1NE

박홍규

융합미디어를 통한 새로운 엔터테인먼트 비즈니스

최종일

4차산업혁명 시대, 한국 콘텐츠산업의 현황과 전망

노소영

Neotopia: Technology and Humanity

김윤철

MatteReal (매터리얼)

이을

새 시대의 영상 - 리얼타임렌더링

이신혁

티키틱의 스토리텔링과 사운드

이도훈

ICT Korea!

김생근

팀장이 좋아하는 서비스 기획자

유원준

New Platform for arts

이대형

Art Thinking

David Lee

SMART WASTE, SMART URBAN DESIGN, SMART CITIES

김승범, 후니다킴, 심재경

융합 기술 환경과 창작의 의미

양민하

기술로 촉발된 예술의 면면들

빠기

불완전한 장치와 놀이

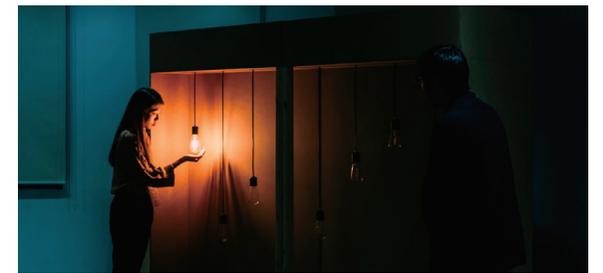
강정수

디지털 미디어 시장과 새로운 시도들

SCG: Small Creator Group

Small Creator Group 프로그램은 'Learning by Doing'을 실천하는 창작 지원 프로그램으로, 1년 간의 창작활동비를 지원하여 아티커의 상상을 창작물로 실현시킨다. 학번을 불문하고 같은 관심사를 가진 아티커가 모여 세상에 없는 과감한 도전을 한다. Small Creator Group을 통해 만들어낸 결과물은 대한민국 창조경제박람회 전시, 국립현대미술관 전시, HCI Korea 학술대회 Creative Award 선정 등 최고 수준을 자랑한다.

Sound Palette



'Sound Palette'는 HCI 기술을 이용하여 음악을 설치 작품으로 시각화한 팀이다.

“저는 음악에 관심이 있어서 음악과 관련된 작업을 해보고 싶다는 생각이 늘 해왔었는데, 마침 좋은 멤버들을 만나서 작업을 할 기회가 생겼어요. 각자 자신 있는 분야는 조금씩 달랐지만 사운드라는 공통 관심사라는 큰 틀 안에서 서로에게 도움을 주고 시너지 효과를 발휘하면서 함께 음악을 시각화하는 작업을 했습니다. 먼저 작업할 때 필요한 기술을 스터디하면서 Processing이나 MAXMSP를 다시 익혀나갔어요. 그리고 스 크그(Small Creator Group)의 지원을 받으면서 HCI Korea(한국 HCI 학회)에 출품할 작품을 만들었습니다. 큰 문 두 개 정도 되는 크기의 나무에 8개의 전구가 달린 구조물이었습니다. 음의 높낮이에 따라서 전구가 위아래로 움직이고 음악이 루프 재생되는 작품이었어요. 그 이후로도 그 멤버들과 밴드를 하면서 쪽 인연을 이어오고 있습니다.”

12 천용희

권병준	강신화
나의 악기 나의 소리	가상인간을 활용한 Human-Computer Interaction에 관한 연구
김민영 부장	전혜선
INSIDE 시리즈 - 대관 전시 브랜딩	디자인과 지식재산권
유태경 연구소장	손경환
VFX, 문제 해결의 연속	Murmuring Project: Collaboration & Convergence
이경석 감독	이찬호
PPL, 너는 어느 별에서 왔니 - 미디어 속 다양한 간접 광고, 그 성공과 실패의 사례	글로벌 게임시장 현황과 미래
강재원 프로	이중관
알파고 시대의 생존법	디지털 디바이스 개발의 인문학적 전환
하태석	김세훈
마법도시(Enchanted City) - 건축X뉴미디어	무대미술의 영상디자인
최석영	손미미
VR, 예술의 새로운 접근	Drawing in the Air
손명민	Douglas Edric Stanley
내일의 미술관	Play in the Age of Algorithms - Computer Games and Computer Mediated Play
최진석	송미정
호기심이 니다	TRIZ, 영감의 가이드
김성연	정태섭
Beyond Mixed Reality(VR&AR): Brain & Behavior	레오나르도 다빈치의 창의적 발상 따라하기
이진원	손진호
이것도 음악인가요?	Wearable Value Proposition
박은지	조창수
Wearable Technology Art	디지털 트렌드
강병창	이민형
산업혁신을 주도할 IT 기술들	픽사의 파이프라인과 라이팅을 중심으로 한 Visual Story Telling
이해민	서승택
Importance of Software	미디어 사사와 기술적 창의성 - 뉴미디어 만화와 비선형 연극을 비교하여
전하진	Enn Cho
상상 이상의 미래, Sun Village	Design Strategies



‘Level Up’은 VR 컨퍼런스, 세미나, 전시 등에 참여해 스티디하고 작품을 제작한 팀이다. Level Up은 VR 환경에 보다 적합한 플레이를 고민하며 매해 다른 주제로 VR게임 콘텐츠 <포션에 샷 추가>, <별동별 구하기>, <VRhythm> 등을 제작하였고 ATC, 에버랜드 VR 어드벤처 서포터즈, 국립 현대 미술관 아트랩랩 챌린지, HCI KOREA에 참여했다.

“중학생 때부터 집 근처에서 G-STAR 라는 게임 행사에 매해 참석하면서 세미나를 들었어요. 2012년부터 VR과 관련한 장비나 기반이 갖추어지는게 보이더라고요. 그래서 ‘VR붐은 온다’라는 생각을 갖고 아텍에서 시도해보고 싶었어요. 이후에 관심있는 선배들을 모아서 스크그(Small Creator Group)를 만들었고, 교수님을 설득해 학과 차원에서 VR 장비를 구입했어요. 구입된 장비로 게임을 해보거나 게임을 실제로 만들면서 Learning by doing을 했죠. 당시에 VR 기기의 멀미가 문제로 떠올랐는데, 놀이기구를 타면 멀미가 나지만 즐겁게 타는 것처럼 ‘멀미 경험을 재미로 가져올 수 없을까’하는 엉뚱한 생각이 들었어요. 마침 Imagination Seminar에서 삼성 C-Lab이 멀미가 일어나는 원인이 반고리관과 시각정보의 불일치 때문이어서 반고리관에 무엇을 넣어서 멀미를 줄이는 연구를 한다는 이야기를 들었고, 반대로 오히려 멀미나는 상황을 만들고 그것을 놀이기구처럼 재밌게 즐기도록 해보자고 생각했어요. 그렇게 만들게 된 <FroGo>는 연못에 돌아가는 나뭇잎 위에 앉아있는 개구리가 되어서 물에 떨어지지 않고 나뭇잎을 건너가는 플레이어의 게임이었어요. 시간이 지나서 돌이켜 보는데, 저는 새로운 매체의 등장에, 거기에 맞는 문법을 연구해보는 게 재밌었던 거 같아요.”

14 이다영



‘Team Kiera’는 Kiera의 첫 번째 싱글을 만든 팀이다. Kiera는 아텍 15 장윤정의 활동명이다.

“‘Team Kiera’는 제 이름을 걸고 했던 활동이었어요. 제 첫 번째 싱글을 만드는 작업이었죠. 정말 학과에 있는 모든 자산을 이용해서 공짜로 제가 하고 싶은 프로젝트를 했어요. 지원을 받으며 원하는 걸 할 수 있다는 게 정말 큰 혜택이었다고 생각해요.

제가 앨범의 곡을 썼고 곡을 비주얼라이징 하는 과정부터는 모든 영역에서 아텍 친구들이 동원됐어요. 컨셉을 기획하고 나서 연출하는 친구를 섭외했고, 의상 아이디어가 떠오르면 디자인하는 친구를 불렀어요. 앨범 아트를 어떻게 할지 의견을 내면 영상을 하는 친구를, 촬영을 할 때는 조명을 하는 친구를 데려왔어요. 처음부터 팀이 다 구성되고 진행한 게 아니라 이런 식으로 필요한 분야가 생기면 한 명씩 모여가는 과정을 거쳤던 특별한 경험이었어요.”

15 장윤정



‘삼월부터 십이월’은 미디어의 개념을 확장하여 매달 새로운 미디어아트를 선보인 팀이다. 작가 두 명과 사운드 디자이너 두 명으로 이루어진 삼월부터 십이월은 <이달의 미디어 아트>라는 프로젝트를 진행했다. 작품을 제작하여 전시하고 작품 포스터와 아카이빙 영상을 페이스북 페이지에 업로드했다.

“매달 관심 있는 주제를 가지고 이야기를 나누는 기획 단계, 작품으로 구현하는 데 필요한 부분들을 역할 분담하고 제작하는 제작 단계, 최종 전시 전 작품을 리허설하고 피드백하는 수정 단계, 그 후 작품 전시를 홍보하는 온오프라인 홍보와 최종 전시의 과정을 거쳐 진행했어요. 전시를 진행할 당시 온오프라인 홍보를 진행하였고, 단순 아카이빙 영상이 아닌 작가의 작품 제작 스토리와 작품 설명의 인터뷰도 추가했어요. 이를 통해서 미디어 아트에 생소한 사람들과 미디어 아트를 경험하고 싶은 사람들이 작품을 경험하고 즐길 수 있으면 좋겠다고 생각했어요. 매달 미디어 아트 작품을 만드는 프로젝트를 실행했던 이유는 자유롭게 표현하고 생각한 바를 완벽하게 구현하기 위해서 일종의 꾸준한 ‘표현 훈련’이 필요하다고 생각했기 때문이에요. 작품에 대한 피드백을 받고 수정 보완하면서 작품 제작 역량을 키울 수 있던 값진 경험이었습니.”

17 박현진



‘모래내 시장’은 모래내 시장 속 사라지는 많은 것들을 붙잡고자 시작한 아카이빙 프로젝트이다.

“오히려 저는 스크그(Small Creator Group) 지원에서 떨어졌지만, 더 열심히 했어요. 그때 한창 이대역에서 서강대로 오는 길에 있던 꽃집이랑 과일 가게들이 다 허물어지고 아파트가 들어서려던 찰나였어요. 아주 많은 것들이 빠르게 사라졌죠. 빠르게 사라지는 것들을 어떻게 붙잡을 수 있을까. 그런 고민을 바탕으로 시작했던 게 ‘모래내 시장’ 프로젝트였어요. 모래내 시장은 가좌역 쪽에 있는 시장이었어요. 근데 그 시장이 없어진다는 거예요. 한 번 한 번 시장에 갈 때마다 정말로 빠르게 많은 곳이 문을 닫고, 달린 창 위에 빨간색 페인트로 ‘철거’라고 쓰여 있는 것을 보면서, 외부인의 시선으로 이걸 기록하는 게 의미가 있을까? 이런 고민을 했어요. 이곳을 대상화하지 않고 기록하는 방식에 대해서도 굉장히 많이 고민했던 것 같아요. 아텍에서 하려고 하는 아주 많은 것 중에 아카이빙이라는 작업도 주된 화두라고 저는 느껴요. 세상에 존재했던 어떤 공간이나 삶, 이야기를 어떻게 폭력적이지 않은 방식으로, 거기를 살아내고 있는 사람들의 시선으로 기록해낼 수 있을까. 그런 것들을 고민하기 시작했던 게 바로 이 프로젝트였어요. 이런 고민이 2020 ATC에 출품했던 <염리투어>로 연결되었습니다.”

17 백가영



‘Artecheractive’는 아이들을 대상으로 하여 자신을 표현하고 기술과 예술에 대한 체험을 제공하는 인터랙티브 콘텐츠 교육 및 교육 프로그램이다. 아이들은 직접 건물과 보행자, 마을을 디자인하고, 자신이 디자인한 마을에 아두이노를 통해 안전 신호 등을 만듦으로써 예술과 기술을 융합하고 각자만의 새로운 작품을 창작시킬 수 있다.

“지금은 똑딱이라는 이름이 된 키트의 초기 이름은 ‘Artecheractive’ 였어요. 한창 청소년 안전사고들이 빈번하게 발생하던 시기였고, 저희의 재능을 기부해서 교통에 대한 안전 중요성을 배울 수 있는 프로그램을 기획해보면 좋을 것 같은 생각이 들었죠. 첫해에는 ‘뽀뽀뽀 땀땀 땀땀 마이멜로디’ 키트를 만들어 실시했고 삼성의 지원을 받아 서울의 초등학교 2곳에서 삼성 임직원분들과 재능기부 행사를 진행했어요. 그 후에는 ‘땀땀 땀땀 마이멜로디’ 키트를 만들어서 전북 익산에서 캠프를 진행하기도 했죠. 사실 아텍이 아니었다면 못 했을 일이에요. 한 분야에서 뛰어난 친구들이 아니라 개발, 디자인, 기획 등 여러 부분에서 뛰어난 친구들이 함께 만든 것이기 때문에 가능했다고 생각합니다.”

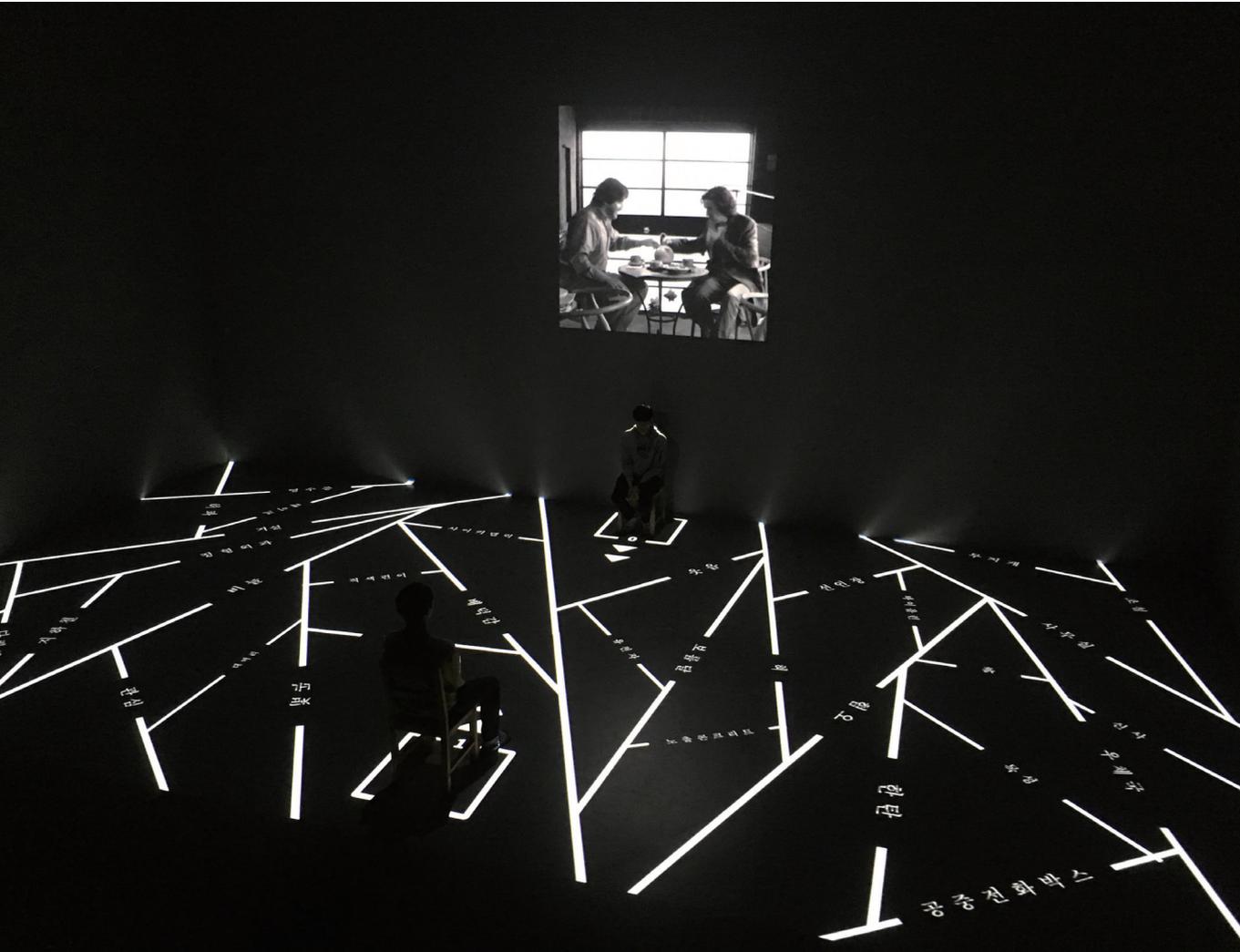
18 연희연

‘Begin.U.s’는 ‘선문대할망’을 포함한 한국신화와 신, 전통문화를 소재로 한 게임 <마고>를 제작한 팀이다. <마고>는 마고할미 신화를 중심으로 잊혀진 한국 신화들을 조명하는 모바일 퍼즐 게임이다. 게임 속 캐릭터는 창조신 마고할미의 현대 버전으로, 회색 도시에 색을 더하고 새로운 세상을 창조하는 역할로 재해석된다. 플레이어는 오방색(백, 흑, 적, 청, 황)을 활용한 퍼즐을 풀어나가며 삭막한 맵을 색으로 채워나간다.

“아무래도 저는 아텍의 모두가 그랬듯 ‘야망 넘치던’ 새내기 시절을 보낸 편이에요. 손에 들어오는 건 다 하고 싶었던 거죠. 그리고 제 주변의 모두가 그랬어요. 그 당시 동기였던 찬중 오빠(아텍 18)가 여러 분야에서 강점을 가진 친구들을 한 명씩 모아서 게임 개발팀, ‘Begin.U.s’를 만들었습니다. 사실 한 전공에서 한 개발팀이 나오는 게 정말 어려운 일 아닌가요? 기획, 디자인, 사운드, 개발이 한 전공 내에서 다 모집이 가능하다는 게 정말 쉽지 않은 일이거든요. 게임이라는 분야가 상당히 다양한 재능을 요한다는 것을 알게 됐어요. 다양한 분야의 친구들과 커뮤니케이션하면서 각자의 영역을 이해해나갔고, 결국 짧은 시간 내에 무언가를 완성해냈죠. 아텍이었기에 가능했던 일이라고 생각해요.”

18 송선우

- 2015
 - 엘리펀트 랩
 - Space Odyssey
 - Level Up
 - 봄유서원
 - Odd Muse Group
 - 하드-캐리
 - 개미들
 - 뉴문
 - Russian Roulette
- 2016
 - 조미료
 - 교학에코
 - Sound Palette
 - 늦잠
 - NEXTORI
 - deck8
 - ANTS
- 2017
 - 안봐도비디오
 - Isolated fim
 - 다:시
 - 아독모
 - 난파선
 - Artechistory
- 2018
 - MAPS
 - Artecheractive
 - pRecess
 - 삼월부터십이월
 - Begin.U.s
 - 그린기린그림
 - 형광등
 - 민지산박세원
 - Iceberg
 - 하비에르의 유물들
 - 미(미음)
 - Team Kiera
 - Grgy
- 2019
 - DWLPD
 - 아텍극회
 - 인류멸망보고서



아트&테크놀로지 전공은 최첨단 고화질 다면 입체 영상과 다 채널 서라운드 음향 시스템을 갖춘 대규모 공간 이머시브 홀 (Immersive Hall)을 이용한 콘텐츠 공모전을 개최하여 몰입형 콘텐츠를 연구, 창작, 공유할 기회를 제공한다. 우수 혜택으로 세계적인 컴퓨터그래픽스 박람회인 SIGGRAPH(Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques) Asia와 USC(University of Southern California) VR 워크숍에 참여할 수 있다.



<출격! 시민전대>는 파워레인저와 같은 전대물에 자주 등장하는 거대로봇을 소재로 한 게임이다. 5인 코컬-멀티플레이어 협동 게임으로 플레이어는 서로 힘을 합쳐 괴수를 물리치기 위해 거대로봇을 조작한다. 플레이어는 재난 상황에 긴급 소집되어 서로 다른 파츠의 조종을 맡게 된다. 긴급 소집된 멤버들이, 서로 따로따로 팔다리를 맡은 상황에서 로봇이 제대로 움직일 리는 없다. 멋지고 웅장하게 등장해 시민들을 지켜야 할 로봇은 맘대로 움직이지 않고 우스꽝스럽게 건물을 부수고, 실수로 시민을 밟게 된다. 정의의 이름으로 출격해서 도시를 마음껏 부수고 시민들을 밟아보자. 플레이어의 우스꽝스러운 모습은 TV로 생중계될 것이다. 저 멀리서 팔짱 끼고 있는 괴수는 이렇게 생각할 것이다. “저 로봇 놈이 나보다 더 나쁘지 않나?”

“당일에 이머시브홀에서 실행이 안 돼서 난리가 났었던 기억이 나네요. 거의 사나흘을 학교에서 먹고 자면서 밤새고 수업도 안 나갔었는데 당일에 그렇게 돼버려서 애먹었죠. 대부분 영상 또는 퍼포먼스 작품이었고 그해 저희 팀이 유일하게 인터랙티브한 작품을 만들었어요. 우수 팀으로 선정되어 미국 USC(University of Southern California) 워크숍에 갈 수 있었어요. 그곳에서는 다크 비인도적인 사육환경을 직접 체험해 볼 수 있는 사회적 의미를 갖는 VR 콘텐츠를 만들었어요. 그 때 안식년으로 미국에 가 계셨던 주섭 교수님께서 면허가 없던 저희를 차로 관광해주셨던 기억도 나네요.” 14 이다영



삼면으로 이루어진 직육면체 모양의 무대가 있다. 그곳에서는 3가지의 각기 다른 구멍이 뚫려있고, 각기 다른 방식으로 퍼포머에게 영향력을 끼친다. 뭉쳐진 옷가지들은 방 곳곳에 가득 널브러져 있다. 행위자는 그 위에서 빨래하고, 재점유하고, 다시 말려낸다. 물은 옷이 함유하는 모든 찌꺼기를 녹여내 머금고 배수구를 향해 흘러간다.

이 작품의 컨셉은 '도망'이다. 계의 외부로 탈출하고자 하는 것이자, 방으로부터, 책임으로부터, 타인으로부터, 어제로부터, 외부로부터 벗어나는 것이다. 그리고 다시 나로 환원되는 도주들을 흘려보내는 것이다. 그러나 그 장소에 존재하는 한 또 다른 계가 외부와 나를 분리시킬 뿐이다.

“나를 둘러싼 반복되는 계에서 도망가고 싶다.
이곳에서 나를 구원할 틈은 어느 것인가?”

“아텍의 장점 중 가장 크다고 생각하는 것은 시설물과 기자재입니다. 대학생 수준에서 대여하기엔 하나하나 너무나 비싸고 다루기 어려운 것들이 많다 보니, 이런 대여 시스템이 주는 메리트는 정말 컸어요. 특히 항상 써보고 싶었던 이머시브 홀 (Immersive Hall)은 바닥과 벽에 전면 투사가 되는 공간이었기 때문에 이 콘테스트 자체가 굉장히 소중한 기회였어요. 이 공간을 어떤 방식으로 사용할지 고민하는 과정에서 얻은 것이 정말 많았죠. 영상을 투사하는, 라이브 특성을 가진 작업은 제어하기가 정말 어려워요. 그런 점에서 자유롭게 변수를 체크하고 수정하며 시행착오 속에서 경험을 쌓을 수 있는 시간이 주어졌던 게 정말 좋았어요.

Drawing이라는 수업 기말 과제를 보고 세원(아텍 17)이가 제의해서 시작하게 됐어요. 안 친한 사람과 관심사를 공유하고 의견을 교환하는 프로세스를 경험했다는 점도 값졌죠. 우승하고 나서 태국에서 SIGGRAPH ASIA(아트와 테크를 융합한 작업물 컨퍼런스)를 관람할 기회를 받았어요. 가장 인상 깊었던 건 픽사의 배경 그래픽에 관한 강연이었는데, 1000년이 필요한 렌더링을 아트팀과 기술팀이 어떻게 개선했는지 알려주는 것이었어요. 그 방식이 너무 창의적이어서 지금까지 기억에 남네요. 상업적인 부분에서 예술과 기술의 결합을 실질적으로 어떻게 활용하는지 알 수 있었던 좋은 경험이었습니니다.” 17 민지산

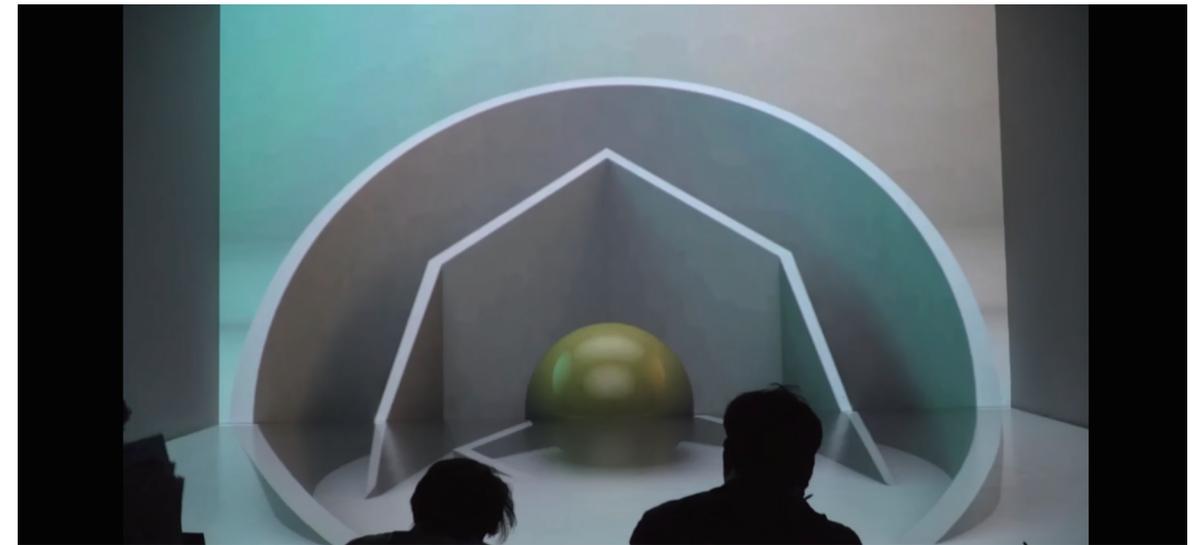


“음악을 들으며 가상 공간에서 스케이트보딩을 하는 경험”

<deck8spot>은 아두이노와 유니티를 활용한 인터랙티브 미디어 아트 작품이다. 음악과 어울리는 가상의 공간에서 음악을 들으며 스케이트보드를 타는 독특한 경험을 선사한다.

필름을 이용해 제작한 압력센서로 무대 위 스케이트보드를 인식하고, 점프와 땅 밀쳐내기, 방향 틀기 등의 모션 인식을 통해 실제 스케이트보드를 타는 느낌을 구현해낸다.

“1학년 때 배운 Processing과 2학년 때 배운 아두이노를 활용해 작품을 만들었어요. Processing 수업 기말과제가 3D 오브젝트의 움직임 표현하기였는데, 그때 스티키 몬스터랩 캐릭터가 스케이트보드 타고 달리는 걸 과제로 했었어요. 1년 뒤에 스케이트보드랑 제 예전 과제랑 연결하면 엄청날 거 같다는 동기의 말을 듣고 혹해서 만들었던 게 이 작품이 되었네요. 어떤 전시에서 가장 큰 공간을 배정받아 전시할 기회가 있었는데, 그 전시에 찾아오신 양평군립미술관 관장님의 제안 덕분에 이후 양평군립미술관의 기획전에 한 달간 전시할 기회를 얻었어요.” 14 이상규



“트릭아트가 영상화된다면 어떨까?”

<잔상의 기록>은 이머시브 홀(Immersive Hall)의 공간적인 특성과 두 개의 2D 스크린을 활용하여, 입체적인 3D 공간을 만든다. 트릭아트는 보는 각도에 따라 왜곡된 형태의 정보를 뇌에 전달해 착시 현상을 일으키는 미술 기법이다. 생각의 차이가 발생하는 이유와 우리 삶의 잔상 기록을 3D 그래픽으로 표현한다.

“이머시브 콘텐츠 콘테스트를 준비하면서, 작품의 공간적 특성을 고려한 콘텐츠를 제작하는 경험을 할 수 있었어요. 다른 공간에서는 구현이 불가능한 작품을 시도해본 좋은 경험이었죠. 이머시브 콘테스트에서 우승하면서, 2018년 USC ICT의 Immersive Workshop에 참여할 수 있게 되었어요. 워크숍에서는 다양한 강의 세션과 하나의 VR 콘텐츠를 해커톤처럼 빠르게 만들어내는 세션이 있었는데, 같은 팀이었던 이지(아텍 17)와 함께, <Code Ville>이라는 콘텐츠를 제작했어요. <Code Ville>은 ‘프로그래밍을 조금 더 재미있고 쉽게 배울 수 있을까?’라는 생각에서 출발한 교육용 콘텐츠예요. USC에서 워크숍을 들으면서, VR/AR에 대해 조금 더 깊게 이해할 수 있었고 다양한 인사이트를 얻을 수 있었습니다. 이러한 경험들이 지금 제가 CG를 전문적으로 하며 AR 회사에 다니고, 가상 인플루언서 프로젝트에 참여하는 등 다양한 활동들을 하는 데 도움이 되었습니다.”

17 이유영

창의성: 기술로 실현하는 경험

OPINION FROM OUTSIDE

아텍 학생들이 아텍이라는 학과를 발판으로 마음껏 경험하고 놀 수 있었던 것은 학과 차원에서 보기 드문 다양한 첨단 시설과 프로그램, 협력 프로젝트가 있기에 가능했다. 아텍이 다양한 경험의 장과 기회를 통해 발전해온 배경에는 전공의 초기 설립부터 함께하고 있는 세 사람이 있다. 지금도 X관을 배회하다 보면 심심찮게 그들의 흔적을 찾을 수 있다. 우리는 권혁빈 스마일게이트 희망스튜디오 이사장, 신영균 신영균예술문화재단 명예회장, 노소영 아트센터 나비 관장을 만나 설립 초기에 아텍에 가졌던 기대와, 10년 동안 함께한 아텍에 대한 감상을 들어보았다. 나아가 앞으로의 아텍이 어떤 방향으로, 어떤 모습을 갖추고 나아가야 할지 들어보았다.



권혁빈

스마일게이트 홀딩스 CVO
아트&테크놀로지 초빙교수

아텍의 초기 설립부터 '스마일게이트 아트&테크놀로지 센터'를 건립하시고, 다양한 프로그램에 함께 해주셨습니다. 전공의 출발점에서 학생들에게 기대하셨던 점은 무엇이었나요? 아텍이 처음 생겨날 때, 총장님께서 지원을 요청해주셨어요. 아텍은 교과서로 공부하는 게 아니라 실습을 해야 하는 학과인데 학생들의 창작환경을 구축하는 데 지원이 가능하겠냐는 요청을 받았죠. 좋은 취지 같았어요. 아트&테크놀로지가 우수한 학생들이 많이 모이는 곳이고, 또 모교를 발전시키는 데에 도움이 될 거 같아서 그때의 기부를 계기로 인연을 맺게 되었어요. 예전에는 아트&테크놀로지라고 하면 디자인이 앞선 프로젝트의 느낌이 강했어요. 하지만 시대가 바뀌면서 제가 해석한 아트&테크놀로지는 창의적인 생각과 그 창의적인 생각을 구현하는 것. 창의와 실행, 이 두 가지예요. 실행에 있어서 반드시 테크놀로지를 활용해야 한다고 생각했어요. 순수 예술 분야 혹은 코딩 같은 실행에만 매몰되지 않고 진정한 융합을 이루어내길 바랍니다.

반대로 우려되는 점도 있으셨나요? 처음에는 걱정이 많았어요. 외국에서는 학부에서 전공 하나를 공부한 뒤 대학원에서 다른 특기자들과 자신의 전공을 융합하는 방식인데, 아트&테크놀로지는 학부다 보니 자신의 특기가 없는 상태에서 융합을 할 수 있을지 우려가 있었죠. 하지만 다행히 교수님들께서 학생들을 믿고 프로젝트 중심으로 잘 이끌어 나가셨어요. 그것이 굉장히 중요하지 않았나 생각해요. 아텍 같은 새로운 분야에서는, 학생들을 지식 안에서 가르치려고 하면 멈춰서 나아가지 못할 텐데, 학생들이 원하는 프로젝트를 중심으로 기회를 만들어주다 보니 학생들끼리 부딪히면서 서로 자극을 주고 그 시너지로 성장하는 시스템이 되었어요. 다른 사람을 끌어안고 그 사람들의 능력을 흡수하는 것이 바로 융합이 되는 것이었죠. 교수님들께서 학부 학생들을 믿고 융합의 터전을 관리해주셨기에 이런 학생들이 나올 수 있었다고 생각합니다.

아텍의 CCP(졸업 창작 프로젝트)나 ATC(Art&Technology Conference)에 오셔서 보셨던 학생들의 프로젝트나 퍼포먼스에 대한 어떻게 생각하셨나요? 작품의 완성도가 그렇게 높지는 않았어요. 하지만 학생들이 프로젝트를 하게 된 의도라던가 과정에서 느꼈던 것, 친구들과 커뮤니케이션하는 방법 이런 이야기들을 들으면서 준비가 잘 되고 있다고 느꼈죠. 완성도가 높진 않았지만, 아이디어는 상당히 좋은 아이디어들이었어요. 아텍에서 문제 해결 능력, 사회성, 팀워크 이러한 것들을 기를 수 있었기 때문에 잠재된 가치가 높지 않았을까 생각이 들더라고요.

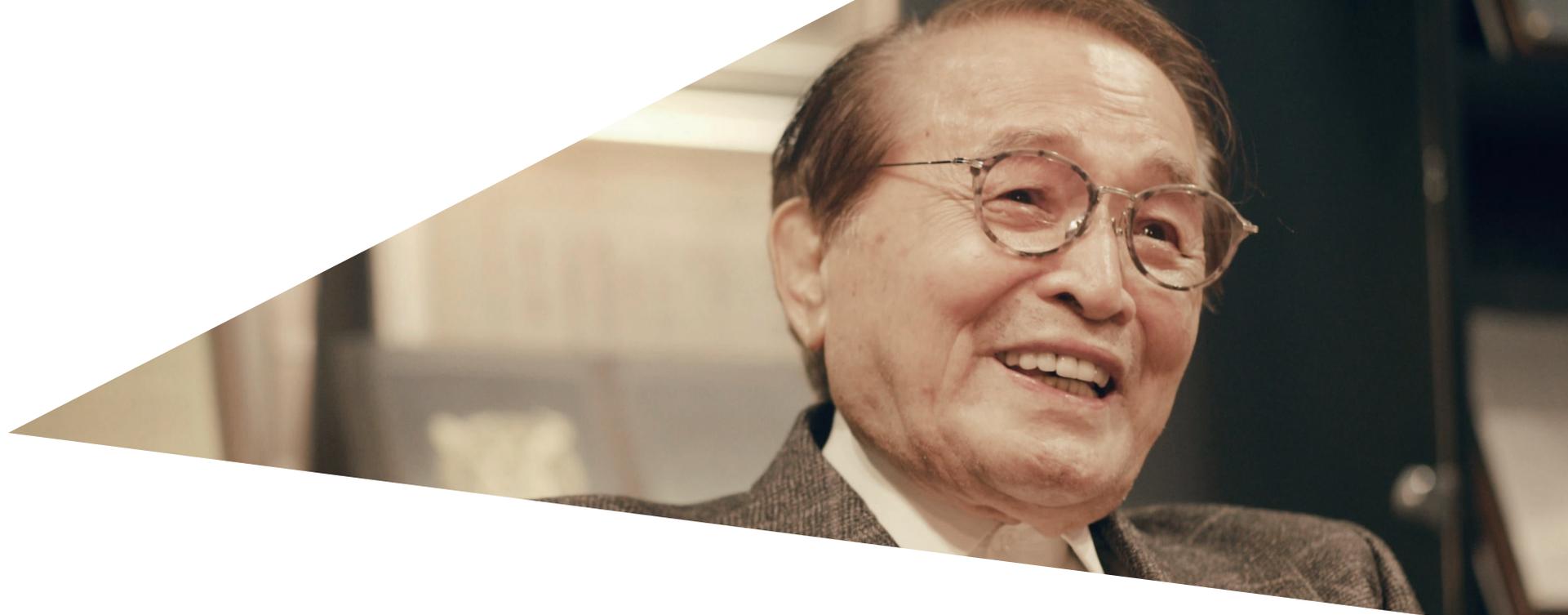
X관 5층에는 스마일게이트 아트&테크놀로지 센터가 있습니다. 지원해주신 계기가 무엇이었나요? 그리고 그런 환경이 보장되어야 하는 이유가 무엇이라고 생각하시나요? 아트&테크놀로지는 도서관에서 배울 수 있는 지식으로 공부하는 학과가 아니라서 굉장히 매력적이었어요. 보통 학부모님들은 반대하실 것 같은데, 그럼에도 기어이 온 친구들이잖아요. 저는 그런 친구들을 위한 환경이 필요하겠다는 생각이 들었죠. 스마일게이트 사옥도 아트&테크놀로지 환경과 비슷해요. 임직원들이 직접 자발적으로 열정과 능력을 발휘해야 하거든요. 그 사람들의 열정과 혁신적인 변화를 이끌어낼 수 있는 것이 환경과 경험이에요. 아트&테크놀로지 시설과 스마일게이트 사옥이 환경이고, 그 안에서 벌어지는 프로그램들이 경험이에요. 이런 환경과 경험을 통해 스스로 조금씩 변화하죠. 그래서 우리가 변화를 요구하는 게 아니라 변화가 자연히 일어나는 거예요.

아텍에 여전히 부족한 부분이 있을 거라고 생각합니다. 아트&테크놀로지는 교수님이 학생을 믿는 자율적인 환경을 통해서 상당히 잘 해왔어요. 그렇게 환경은 잘 만들어졌지만, 콘텐츠 경험은 좀 부족하다고 생각해요. 학생들이 여러 작가, 미래 혁신가, 혁신 기업들과 자꾸 무언가를 함께 할 수 있으면 좋겠어요. 도전적인 과제를 해야 한다는 거죠. 큰 기업들과 프로젝트를 하면서 시장의 피드백을 받을 수 있다면 앞서갈 수 있겠죠. 이런 프로젝트를 따오는 것이 플랫폼으로서 학교의 역할이라고 생각해요.

그렇다면 아텍은 앞으로 어떤 역할을 해나가야 할까요? 서강대 안에서도 전문화된 과들이 매우 많기 때문에 아텍이 매력적인 프로젝트를 띄우는 플랫폼의 역할을 해냈으면 합니다. 컴퓨터공학과 있고 전자공학과도 있고. 그런데 이걸 융합할 수 있는 데가 없어요. 아트&테크놀로지가 도전하고 싶은 프로젝트를 먼저 던지고 다른 학과의 친구들을 모으면 더 완성도 높은 결과물을 만들어낼 수 있다고 생각해요. 당장 학교 안에서, 그리고 그 근처까지 아울러 사람들을 모아 그들과 커뮤니케이션하고 그들의 밸런트를 밀어 넣는 융합이 필요하다는 생각이 들어요.

신영균

신영균예술문화재단 명예회장
아트&테크놀로지 신영균장학기금 설립



아텍의 초기 설립부터 기부해주셨던 발전 기금은 현재까지 학생들을 위한 시설물, 프로그램으로 운영되고 있습니다. 전공의 출발점에서 학생들에게 기대하셨던 점은 무엇이었나요?
저는 지난해 서강대 아트&테크놀로지 전공이 정부의 산업통상자원부가 주관하는 '가상 증강현실 전문인력 양성사업'에 선정되었다는 소식을 듣고 참으로 흐뭇하고 보람을 느꼈습니다.

10여 년 전 서강대학교에서 대학의 전공 학문으로는 전혀 들어본 적이 없는, 예술과 기술을 융합한 혁신적이고 창의적인 아트&테크놀로지 전공을 출범시킨다고 했을 때 너무 새롭고 엉뚱한 학과라고 생각했어요. 하지만 21세기에 반드시 필요한 인재들이 여기서 나올 것이라는 막연한 기대와 희망을 품었습니다. 그래서 기꺼이 학과 발전을 위해 저의 작은 힘을 보태게 된 것도 같은 기대와 확신에서 비롯된 것입니다.

10년 동안 아트&테크놀로지 전공이 많은 변화를 겪고 다양한 것들을 시도하는 걸 지켜보셨어요.

갈수록 대학에서 주목받는 전공으로 시선을 받는 것이 너무 반가웠고 아트&테크놀로지 전공의 발전적인 미래에 대한 기대감과 신뢰감이 한층 높게 다가왔습니다. 초연결과 초지능을 특징으로 한 제4차 산업혁명은 인공지능을 비롯해 사물인터넷, 빅데이터, 모바일 등 정보통신기술이 경제 사회 문화 전반에 융합되어 발전되는 산업혁명인데, 서강대 아트&테크놀로지 전공이 관련 학문의 길을 열어가고 있다는 것은 서강대의 선견지명에서 비롯되었다고 생각합니다. 또한 이번 가상 증강현실 기술과학사업단 참여는 아트&테크놀로지 전공의 발전적인 진로를 열어줄 것으로 확신합니다.

앞으로 서강대학교 아트&테크놀로지 전공이 어떤 비전을 가지고 나아갔으면 하시나요?

일제강점기인 1919년에 3.1 운동이 터지고 10여 년 만에 태어난 제가 이런 놀라운 세상의 변화를 지켜볼 수 있다는 것으로 그저 신기하고 문화 기술의 변화에 경악을 금치 못할 때가 많습니다. 제4차산업혁명이라는 말이 불과 5년 전인 2016년 세계경제포럼에서 언급되면서 정보혁명기인 제3차 산업혁명이 차세대 기술로 생각한 제4차 산업혁명으로 점점 가깝게 진행되고 있다는 것을 받아들이지 않을 수가 없는 시기입니다.

모든 분야의 기술문화가 시시각각으로 변하고 세상을 바꾸는 시대에 아트&테크놀로지 전공의 진로는 언제나 저의 관심사이며 희망이 되고 있습니다. 창의성이란 무에서 유를 만들어내는 것처럼 창조하는 것이라고 생각합니다. 아트&테크놀로지 전공 학생들이 무엇인가를 분명히 발굴해서 세상을 바꾸고 그것이 바로 우리의 미래라고 생각하고 열심히 나아가주시길 바랍니다. '아트'와 '테크놀로지'의 융합이 세상을 바꾸는 지혜롭고 뛰어난 인재의 산실이 되길 간절히 기원합니다.



노소영

아트센터나비 관장
아트&테크놀로지 초빙교수

아트센터 나비는 한국 미디어 아트 발전의 주축에 있다고 해도 과언이 아닙니다. 처음 아트&테크놀로지 전공이 생긴다는 이야기를 들었을 때 어떠셨나요?
10년 이상 미디어 아트 분야에 있었기 때문에 아트&테크놀로지 전공의 설립을 이끌었던 김주섭 교수님, 이보아 교수님께 처음 이야기를 들었을 때 굉장히 반가웠어요. 어떤 학생들이 올까 궁금하기도 했습니다.

지금은 타 대학교 학부에도 유사한 전공이 많이 생겨나고 있지만, 그때 당시는 학부 과정에서 처음 융복합 전공이 생겨난 것이었습니다. 우려되는 점이 있으셨나요?
융복합이 사실 말로는 참 쉬운 것 같죠. 지금은 대세인 거 같기도 하지만, 그 당시에는 모험을 한다고 생각했어요. 학부 과정에 그런 분야가 없었기 때문에 융복합을 어떻게 가르쳐야 할지, 어떤 기준으로 이끌어 나갈지, 이 광대하고 새로운 영역을 어떻게 개척해 나갈 건지 궁금했습니다.

아트센터 나비는 지난 20년 동안 미디어 아트를 중심으로 다양한 창작자들의 만남의 허브 역할을 해왔습니다.

이곳에서 인턴, 창의인재동반사업, AI오픈랩 등을 인연으로 만난 아텍 학생들의 퍼포먼스는 어떠했나요?
좀 잘한다 싶어서 보면 아텍이었어요. 제가 만난 학생들은 요란스럽지 않았어요. 되게 조용하면서 내부적으로 단단하다는 느낌을 많이 받았죠. 제가 말하는 조용하다는 표현은 양가적인 의미인데요. 실력 있고 조용하다는 뜻도 있지만, 한편으로 포텐셜을 더 드러낼 수 있는데 조금 사리고 있는 것 같은 느낌도 같이 받았어요.

아트센터 나비는 지난 20년 동안 어떤 방향으로 나아왔나요?
관장님께서 가장 중요하게 생각하시는 가치는 무엇인가요?
휴머니티라고 생각해요. 점점 더 기술이 주도하는 세상이 되어 가는데, 지난 20년은 그걸 목격할 시간이었어요. 생각해보니까 30년 정도네요. 제가 이 분야에 관심을 두고 일을 시작한 건 90년대 초반이었거든요. www가 세상에 나오기 바로 직전부터 컴퓨터 음악, 그래픽 이런 분야에 관심이 있어서 보기 시작했죠. 그때부터 기술이 폭발하고 인간은 그 뒤를 열심히 쫓아가는 세상이었어요. 30년 동안 제가 놓치지 않으려고 했던 것은 인간이 기술과 어떻게 살아야 하는지, 또 어떤 가치를 놓치지 않고 계속 추구해야 하는지였어요.

나비는 창작자들이 서로 교류하고 협력할 수 있는 플랫폼의 역할을 꾸준히 해오고 있습니다. 협력, 커뮤니티, 네트워크 이러한 것들이 왜 중요하다고 생각하시나요?

매우 중요하죠. 요즘 가장 핫하다고 하는 메타버스의 핵심도 커뮤니티예요. 커뮤니티를 가져오지 않으면 아무것도 할 수 없죠. 세상이 기술로 인해 굉장히 분화되어가면서 기존의 전통적인 커뮤니티는 거의 다 붕괴되었죠. 하지만 인간은 커뮤니티를 이루려는 습성이 있어요. 붕괴한 전통적인 커뮤니티 속에서 인간은 기술 또는 미디어를 중심으로 새로운 커뮤니티를 찾으려 합니다. 창작자 역시 마찬가지입니다. 혼자서 할 수 있는 일은 점점 없어지고 있어요. 커뮤니티 속에서 사람과 사람이 부딪히면서 느끼는 감정, 그때 생겨나는 새로운 발상. 어떻게 보면 집단 지성이죠. 커뮤니티의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다고 생각합니다.

아트센터 나비의 20년과 한국 미디어 아트 씬이 앞으로 어떠한 방향으로 나아가야 할지에 대한 비전이 궁금합니다.

두 가지 정도의 중요한 방향이 있다고 생각해요. 첫 번째는 시장을 만드는 거예요. 지난 20년 동안 창작자 지원 프로그램도 많아졌고, 창작자들도 다양한 것들을 계속해서 만들어 왔어요. 문제는 만든 다음에는 어떻게 할 것이냐는 거죠. 아무도 시장을 만들려고 하지 않아요. 그런데 외국에서는 정부나 기관에서, 특히 페스티벌을 하면서 한쪽에 시장을 만들어요. 그리고는 전 세계에서 사람들을 불러 모으죠. 시장은 창작자와 소비자를 매칭해주는 역할을 하는데, 프랑스나 캐나다와는 달리 우리나라만 유독 그런 구조가 약하죠. 정부의 지원을 받아서 뭔가를 만들긴 하지만 결국 사장되는 경우가 많죠. 그래서 시장이 활성화되어야 한다고 생각해요.

두 번째는 문화기획자가 부족하다는 거예요. 창작자들은 어떻게 보면 구슬을 만드는 사람이예요. 하지만 구슬만 가지고는 안되죠. 누군가는 굴러다니는 구슬로 목걸이를 만들어야 해요. 하지만 목걸이를 만드는 사람도 별로 없더라고요. 나비가 20년 동안 그 역할을 조금 하긴 했어요. 하지만 충분하지는 않았죠. 자기반성이기도 하지만 나비를 거쳐 간 큐레이터나 기획자들이 몇백 명이 되는데 시장을 활성화하고, 창작물을 시장으로 가져가게 할만한 문화기획자를 만들어내지는 못했어요. 그래서 문화기획자 양성 스쿨이 필요하다고 생각해요. 많은 사람이 관심을 가지고 추진해준다면 더 활성화가 되리라 생각합니다.

그러한 문화기획자를 만들어내기 위해서, 아트&테크놀로지 전공 학부 혹은 대학원이 어떤 융합 교육을 해나가야 할까요?

창작자는 되게 심플해요. 자신이 만들고 싶은 것에 관한 기술을 공부하고 만들면 되죠. 하지만 융복합 기획자들이 무엇을 해야 하는지는 사실 조금 어려운 문제예요. 전반적으로 트렌드를 따라가는 경향도 있어서 나오는 창작물이 비슷비슷하고 굉장히 서양 중심적이죠. 우리는 그게 어떤 철학인지 어떤 가치인지 지각하지 못하고, 그냥 그 물성에 대해 '신기하다, 좋다' 하며 지나가죠. 그렇게 해서는 창작이 가치를 획득하지 못한다고 생각해요. 이제는 더 깊은 레이어가 있어야 하는데 그게 바로 철학적인 배경이에요. 이제는 좀 동양적으로 생각할 때가 되었어요. 옛 동양을 어떻게 현재로 끌어오느냐가 관건이죠. 서양과 시공이 다르고, 경험이 다르기 때문에 우리의 아이덴티티를 세우는 작업이 필요하다고 생각합니다. 그러기 위해서는 전이나 인류의 작품이 확보되어야 해요. 기술 비평도 굉장히 중요해요. 기술은 사실 쫓아가기도 힘든데 그걸 비평적인 눈으로 바라보기가 되게 어렵죠. 인문학적 시각을 가지고, 기술 자체를 잘 알아야 하며, 작가론에 대해 알고 있어야 비판적으로 생각할 수 있죠. 기획자라면 반드시 가져야 하는 소양이라고 생각해요. '왜'라는 질문을 깊이 하면 할수록 창작물이 훨씬 더 깊어지기 때문이에요. 기술 비평은 기술의 본질을 건드리는 것이거든요. 우리가 지금 도대체 무엇을 하고 있는 건지, 왜 이것을 하는 건지를 조금 다른 시각에서 보는 건데, 아텍에는 그런 커리큘럼이 더 필요하다고 생각합니다.

프로젝트 아카이브

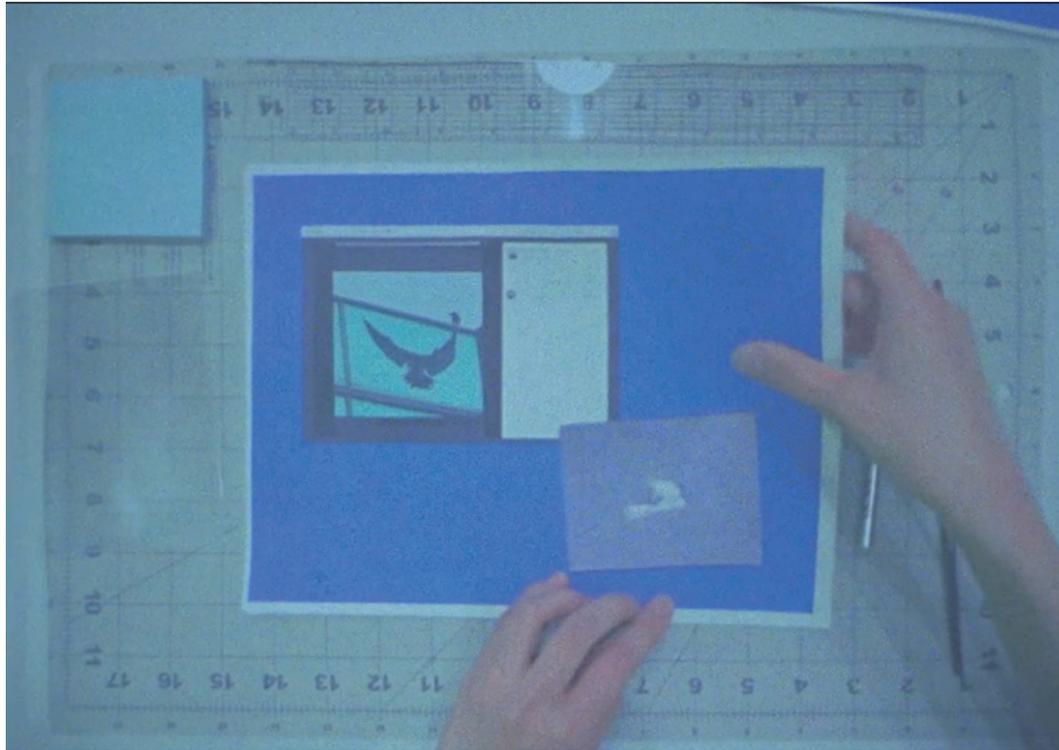
아티커들은 저마다의 인사이트를 가지고 계속해서 창작 활동을 이어왔다. 그중에는 아텍 내부의 수업이나 프로그램에서 시작한 프로젝트나, 아텍 내에서의 경험을 바탕으로 활동 범위를 외부로 확장하여 진행한 프로젝트도 있다. 더 나아가 본인이 앞으로 만들어갈 길의 초석이 된 중요한 경험의 순간들도 존재한다.



- 24th Japan Media Arts Festival / Animation Division - Jury Selection
- SIGGRAPH Asia Computer Animation Festival 2020 / Electronic Theater
- 2020 서울만화애니메이션 페스티벌 / 공식 경쟁 / Seoul, Korea
- 2020 Florida Animation Festival / Honorable Mention / Florida, USA
- New York Animation Film Awards / Semi-Finalist / NY, USA
- Animation Studio Festival / Semi-Finalist / Paris, France
- Melbourne Short Film Festival / Nominated / Melbourne, Australia
- Music Video Ashville / Semi-Finalist / North Carolina, USA
- SHORT to the Point / Semi-Finalist / Romania
- 2020 Santorini Film Festival / Nominated / Santorini, Greece
- 2020 London Music Video Festival / Official Selection / London, UK
- Rome Prisma Independent Film Awards / Official Selection / Rome, Italy

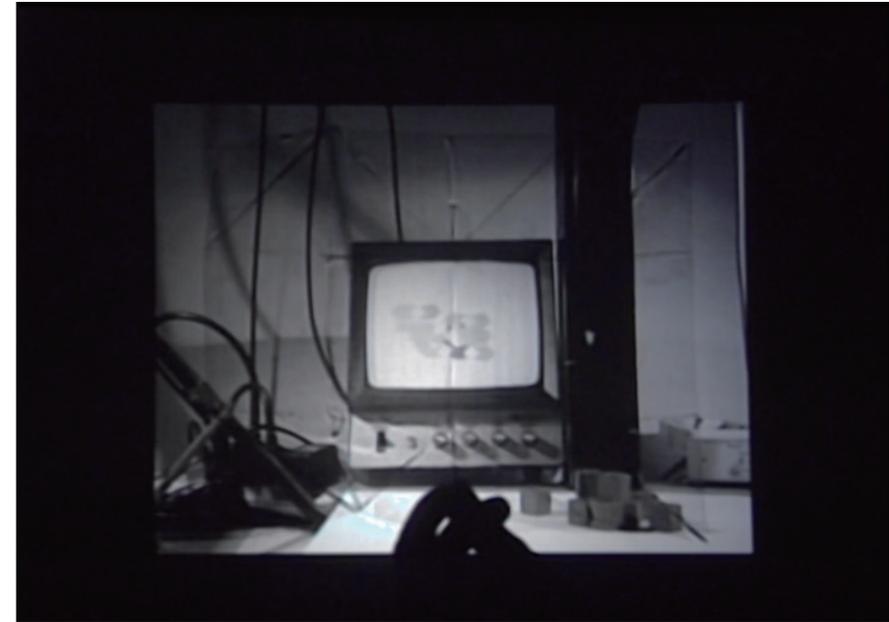


관객 앞에는 야생조류의 투명 방음벽 충돌에 의한 폐사 문제를 다루는 푸른색의 보고서가 놓인다. 페이지를 넘기는 손이 등장하고, 두 손은 보고서를 따라 종이를 자르고 물건을 옮기고 그림을 그린다. 새들이 유리창에 부딪히는 동안 관객은 무엇에 부딪히고 있는가?



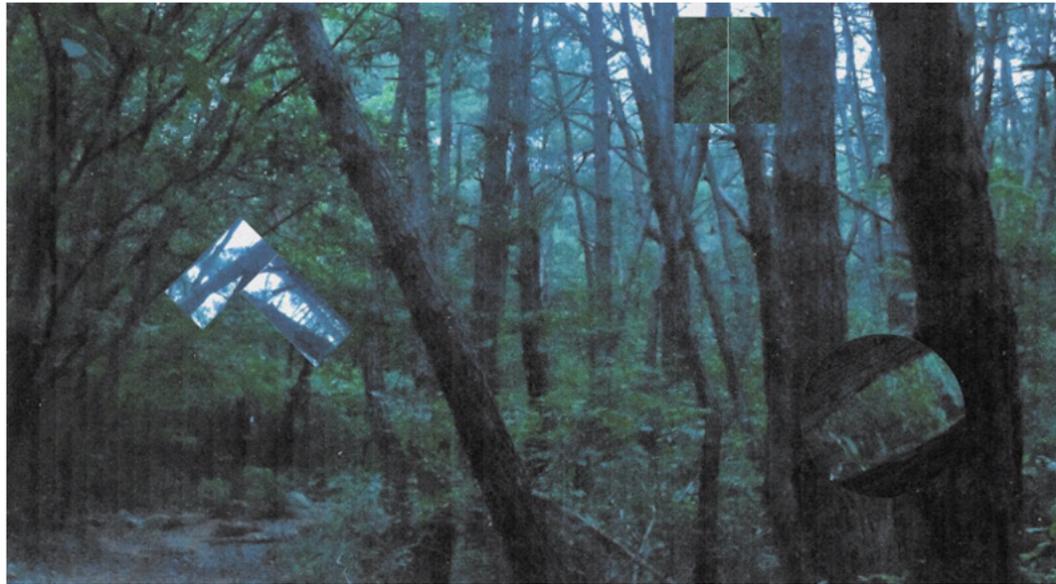
- 2021 A Concrete Cloud, The Nightingale Cinema / Chicago, United States
- 2021 Onion City Experimental Film&Video Festival / Chicago, United States
- 2021 CalArts School of Film/Video Showcase / Los Angeles, United States
- 2021 Iowa City International Documentary Film Festival (ICDOCS) / Competitive Program 1: Somatic Reflections / Iowa City, United States
- 2020 서울독립영화제 / 본선경쟁 단편부문 / Seoul, South Korea
- 2020 서울국제대안영상예술페스티벌 (NeMaf) / Seoul, South Korea

한 장의 종이를 반복해서 접다 보면 예상치 못한 곳으로 가게 된다. 이미지란 무엇인가? 현실이란 무엇인가? 영화란 무엇인가?



- 2021 Istanbul International Experimental Film Festival / Istanbul, Turkey
- 2020 Edinburgh International Film Festival / Edinburgh, UK
- 2020 ULTRAcinema, Tepic, Mexico
- 2020 32 Girona Film Festival, Girona, Spain
- 2020 Festival ECRÃ, rio de janeiro, Brazil
- 2020 Oxford Film Festival Project(ions) / Oxford, United States
- 2020 서울독립영화제 순회상영회 인디피크닉
- 2019 서울독립영화제 / 본선경쟁 단편부문 Seoul, South Korea
- 2019 San Diego Underground Film Festival / San Diego, United States

인터넷에 떠도는 간단한 심리테스트를 통해 한 개인의 기억을 탐험한다. 테스트 질문에 대답하는 사람이 직접 숲에서 그리고 다른 곳에서 기록한 사진과 음성은 작가, 혹은 관객에 의해 왜곡되고 변형된다. 질문하는 자, 대답하는 자 그리고 관객은 새롭게 재구성되는 숲속에서 동물, 집, 물소리, 그리고 그 너머의 것들을 상상한다.



- 2021 The 59th New York Film Festival, New York, USA
- 2021 서울국제실험영화페스티벌 (EXiS) / Seoul, South Korea
- 2021 제25회 인디포럼 / Seoul, South Korea
- 2021 Mur Murs, a Film Series, REDCAT, Los Angeles, USA

애니메이션이란 무엇인가라는 고민에서 시작하여 작가는 다양한 시간의 배열 사이에 위치하게 된다. 프레임이라는 작은 시간 안에 멈춰있는 공간들이 합체, 변형, 전위, 반복되면서 생기는 다양한 관계들을 탐구한다.



- 2020 Annecy International Animation Film Festival / Annecy, France
- 2020 Fest Anča International Animation Festival / Žilina, Slovakia
- 2020 BIDEODROMO International Experimental Film and Video Festival / Bilbao, Spain
- 2020 서울국제대안영상예술페스티벌 (neMaf) / Seoul, Korea
- 2020 32 Girona Film Festival GFF / Girona, Spain
- 2020 Edinburgh International Film Festival / Edinburgh, UK
- 2020 TOPU International Animation Week / Haimen, China
- 2021 International Student Moving Image Showcase / Saatchi Gallery, UK
- 2021 Projektion / Projection / Darmstadt, Germany

스마일게이트 멤버십 프로그램에서 아테커가 모여 시작한 프로젝트로 이후 후추게임스튜디오를 결성하여 인디게임을 제작했다. <우산금지>는 Papers, Please라는 인디 게임과 전당포 사나이들이라는 TV 리얼리티 쇼에서 착안해 제작된 전당포 운영 시뮬레이션 게임이다. '같은 물건을 보고도 사람마다 해석과 평가가 달라질 수 있다'는 메시지를 전달하고자 하며 손님이 주는 정보의 참 거짓을 가리는 '감정' 단계와 물건의 가치가 얼마인지 합 의하는 '흥정' 단계를 거치면서 진행되는 전당포 주인과 손님 사이의 복잡한 심리전이 게임의 매력 요소이다.



- 2021년 1월 기준 한국 스팀 최고 인기 신제품 리스트 등재

Being Human, 인간으로서 살아가는 것에 대한 것이다. 인류는 매일같이 다른 배경과 다른 색을 지닌 사람들과 경쟁하고 싸우며 살아왔지만 최근 팬더믹, 기후 변화 등 인류 자체에 대한 위협이 점점 커지며 우리가 어떻게 해야 하는가에 대한 관찰이다.



- 2021 런던 국제애니메이션영화제 트레일러 제4회 국제경쟁 부문 트레일러
- Los Angeles Animation Festival 2021 Best Character-Based Short 부문 우승

낮선 행성으로의 불가피한 이륙과 착륙. 종윤과 진우는 서로에게 점점 의지하게 되는데...

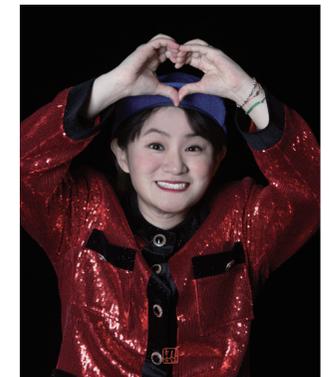
“인류에게는 아니지만, 나에게는 첫 발걸음입니다.”; “당신이 있어 다행입니다.”

아마도 우리는 태어나고 죽는 순간까지 매번 새롭게 마주하는 것들에 적응하며 살아간다. 처음이기에 언제나 그 발걸음은 두렵고, 어렵고, 위대하다. 50년 전 달에 내딛는 첫 발걸음만큼. 지금도 녹록지 않은 현실의 차이(공차)에 끊임없이 적응하고 있는 사람들에게 바치는 헌사. 이 움직임의 여정을 함께하며 곁에 있는, 곁에 있었던 그리운 존재들을 떠올림에 위로받길 기원한다.



- 제21회 서울국제대안영상예술페스티벌 (NeMaFALT Cinema Festival) 한국신작전 관객위원장 수상(Korean Propose Audience Jury Award)
- 2019 SeDaFF 제 3회 서울무용영화제 최우수작품상 수상

영정사진은 보통 죽음을 앞두고 찍는 사진이라고 생각한다. 하지만 죽음은 우리 삶과 멀리 있지 않다. 대부분의 청년은 반복되는 일상을 산다. 매일 아침 일어나 학교에 가고, 회사에 간다. 이러한 생활을 한 번쯤 되돌아볼 수 있는 계기가 필요하다. ‘당장 내일 죽는다면 지금과 같은 삶을 살까?’ 영정사진이라는 도구는 삶과 죽음에 대해 고민해보는 경험을 제공하며 삶에 대한 각성의 계기를 준다.

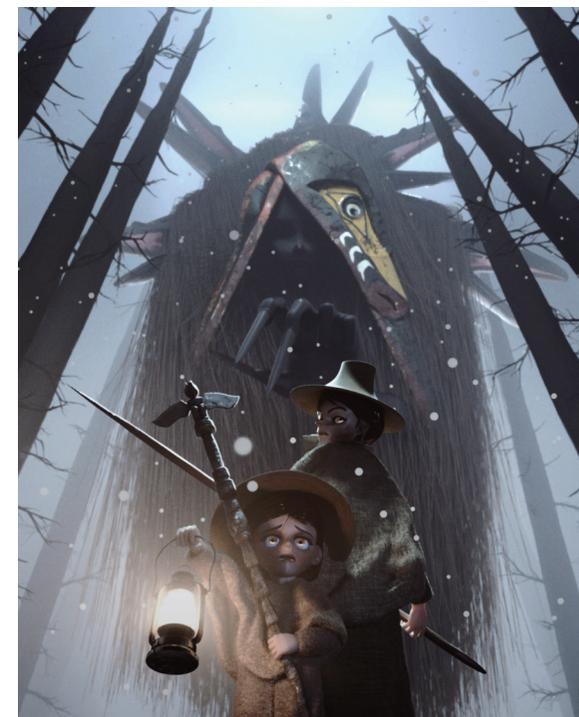
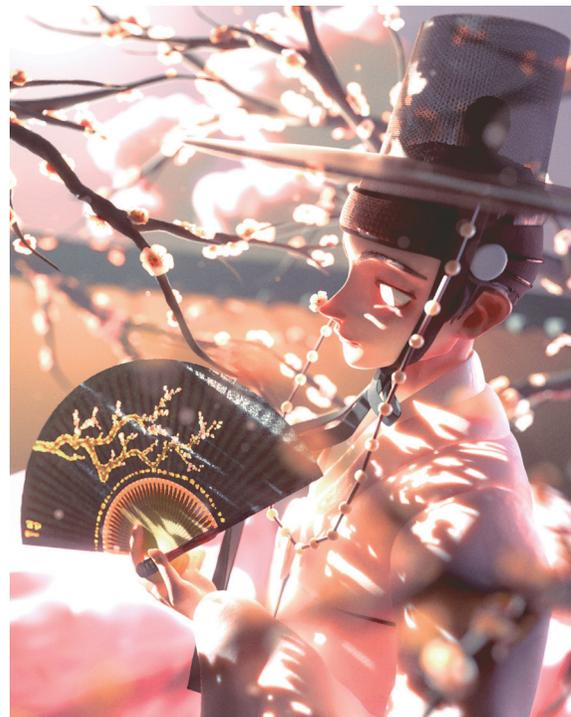


- 문화체육관광부, 한국문화원연합회 주최 문화로청춘 ‘당신의 지금, 우리의 얼굴’ 프로젝트 참가
- 북하우스 도서 [아마리 종합 사진관] 콜라보 프로젝트
- JTBC ‘요즘애들’ 출연

<어드메(2020)>은 비무장지대 DMZ를 모방한 가상의 생태계에서 일어나는 현상들을 소리와 빛으로 표현한 사운드 인스톨레이션 작업이다. 본 프로젝트는 생태계를 구성하는 종과 종 사이의 역학관계를 보여주는 먹이사슬 구조에 집중한다. 국립생태원에서 발간한 자료를 바탕으로 DMZ를 구성하는 동식물에 대한 현황조사를 진행하여 대표 종을 선정하고, 그 종들의 DNA 데이터를 소리화하였다. 이 소리는 돔 형태의 구조물 안에서 DMZ가 가진 먹이사슬을 본떠서 만든 알고리즘에 따라 입체적으로 움직이고 변화한다. 동식물들의 과학적 데이터값을 소리와 빛으로 전환하여 대중들에게 전달함으로써 DMZ의 생태계를 새롭게 경험하게 한다.



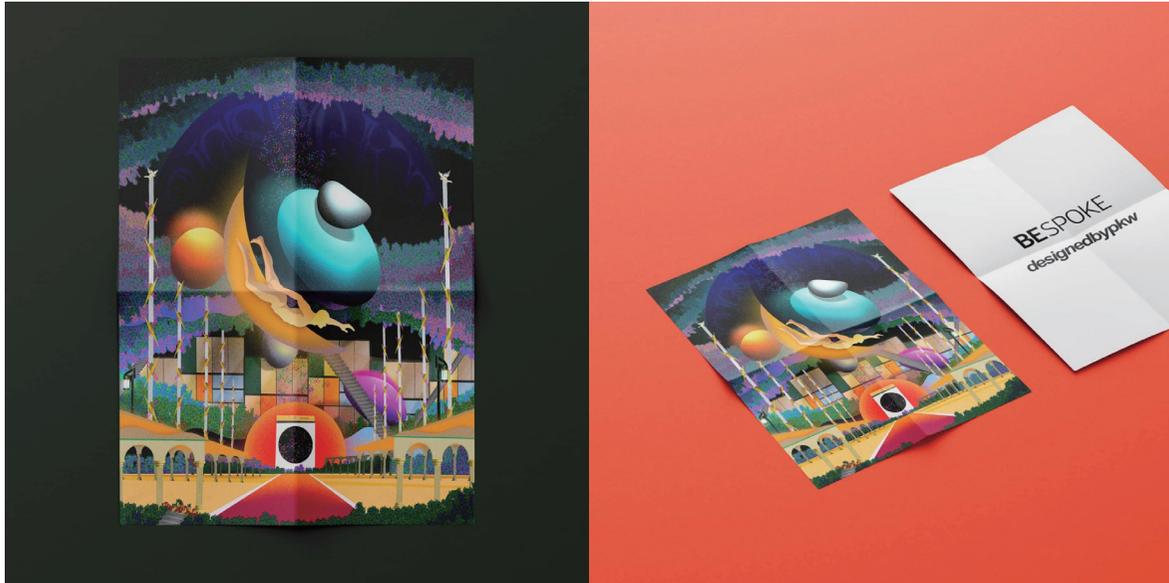
- 국립아시아문화전당(ACC) 레지던시 <<바이오필리아: 흙 한줌의 우주>> 전시



- 온라인 클래스 전문 콜로소에서 '다양한 분위기 연출로 완성하는 3D 일러스트레이션' 클래스 진행

Finding myself, finding keonwoo park. #BespokeBeYou
Bespoke Exhibition November - December 2021

'Look inside Myself' 내가 누구인지 가장 잘 알고 있어야 하는 것은 나 자신이지만 때로는 외부적인 요인에 의해 온전히 나를 느낄 수 있는 시간을 방해받고는 한다. 나의 내면으로 들어가기 위한 방법으로 크게 숨을 들이 마시고 잠시 호흡을 멈추었다 내쉬어 본다. 곧, 나만의 세계가 펼쳐진다. 모듈과 컬러를 자유롭게 조합해 가장 나 다운 제품을 만들 수 있는 BESPOKE로부터 영감을 얻어, 나의 내면의 세계를 그려보았다. 넘쳐 흐르는 상상력과 아이디어를 BESPOKE의 다양한 컬러와 아름다운 디자인을 활용하여 표현해보았다.



관람객이 3D 프린팅된 비눗방울 대에 숨을 불어 넣으면, 그 숨을 수치화한 비눗방울이 VR 세계에 나타난다. 비눗방울은 어른이나 아이 할 것 없이 동심을 불러일으키는 소재로, 키덜트적 감성을 잘 담아낸 작품이다.



- 국립현대미술관 서울관 아트랩랩 1주년 기념 <오픈랩, 2016>

우리가 사는 이 세상은 무엇으로 이루어졌을까? 우리가 보는 것들은 보이는 대로 존재할까? 양자역학을 해석하는 어떤 시각에서든, 이곳을 이루는 모든 입자가 충돌할 때마다 서로를 관측할 때마다 새로운 우주가 생겨난다고 대답한다. 이 우주는 사실 이미 있어온 것이기도 하고, 혹은 한 번도 없었던 것이다. 어쩌면, 사람과 사람이 충돌할 때도 거시적인 개념에서는 같은 일이 일어난다고 생각할 수도 있다. <별무리>는 그런 두 사람의 충돌에 관한 이야기이다.

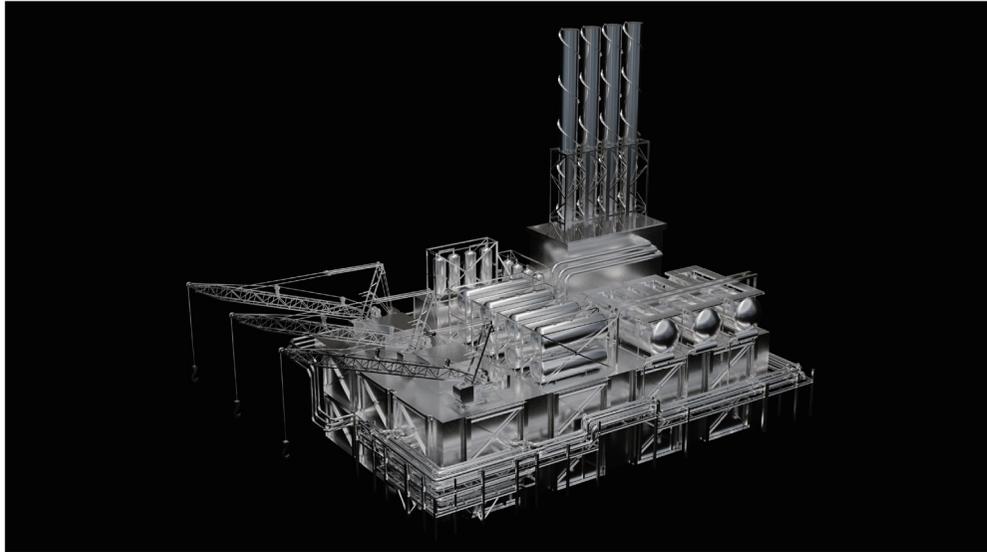
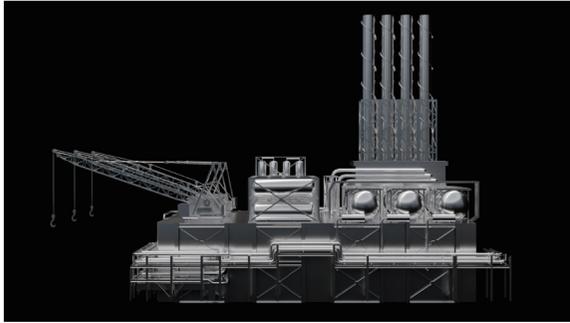
2002년, 사람들은 소를 싸움시키는 행위를 전통이라 칭하고 합법으로 규정했다. 그와 동시에 각종 소싸움 대회를 열고 거대한 도박장도 지었다. 거대한 원형 경기장으로 소들을 끌고 와 싸움을 시킨다. 우권은 불티나게 팔리고 사방에서 팡파르가 터진다. 그 가운데에서 사람 아닌 누군가는 피를 흘리고 울부짖으며 눈물을 흘리고 있다. 다만, 누구도 관심 가지지 않는다. 끝없이 이어진 트랙 위에서 수줍게 고개를 내민 소들이 카메라를 향해 말을 건넨다. “그런데, 내 이야기도 좀 들어주면 안 될까?”



- 2020 현대차그룹 대학연극뮤지컬페스티벌 / 연극부문 우수상, 새로운 발견상

- 2020 제 12회 전주국제영화제 러프컷 네비게이팅
- 2021 EBS국제다큐영화제 (EIDF) / 아시아 경쟁부문 시청자, 관객상

깜박거리는 조명과 움직이는 두 개의 은색 오브제를 이용하여 상호작용에 의해 발생하는 증강현실을 표현하였다. 관람객은 작품 속에 관여하여 중간 네트워크 관리자의 역할로 참여할 수 있다.



- 2021 대전시립미술관 대전 창작센터 <게임과 예술: 환상의 전조> 전시

'더 나은 식탁'에 대해서 고민하는 사람들이 모여 인간 또 비인간과 더불어 건강할 수 있는 지속 가능성을 달성해보고자 시작한 프로젝트이다. 파머스 마켓, 농가 방문 프로젝트, 뉴스레터, 워크숍 등 다양한 프로젝트를 진행한다. '끼니 만족 설문조사'를 진행했을 때 많은 사람이 '건강한' 끼니를 바란다고 답변한 것을 보고, 건강한 삶 쪽을 선택할 수 있도록 건강함의 문턱을 낮추고, 살아보고 싶은 그 삶에 한 발자국 가까이 다가갈 수 있도록 선물을 건네주고자 하였다. 벗발 파머스 마켓의 꾸러미와 인스타그램을 통해 전하는 발의 이야기가 그들의 선물이다.



<MASK ID>는 사람들이 카페 의자에 앉으면 와이파이부터 연결한다는 점에 착안하여, 마스크를 착용한 본인의 모습을 인증해야 와이파이에 접속할 수 있도록 한 캠페인이다. 코로나 감염 위험도가 높은 실내에서 오히려 마스크 착용률이 낮는데, 캠페인을 통해 카페 이용자들에게 마스크 착용을 부드럽게 권유함으로써 실내 마스크 착용 문제를 해결하고자 한다.



- 2020 이노션(Innocean Worldwide) S.O.S 대상
- 2020 보건복지부 장관상
- 2021 ONE SHOW - Design Merit
- 2021 부산국제광고제 Professional - Data Insights(Crystal), Design(Bronze), Pivot(Bronze)
- 2021 New York Festival - 3 Finalist, 10 Shortlist

키카피를 통해 인지도를 높인 바프, 하지만 여전히 사람들은 '바프의 맛'에 대해 잘 알지 못한다. 바프의 맛의 종류는 무려 34개. 3개 이상의 맛을 알고 있는 사람들의 비율은 고작 17%이다. <바프를 찾아서>는 모바일 게임을 통해, 브랜드가 소비자에게 일방적으로 메시지를 전달하는 기존의 문법을 뒤집어 소비자들이 바프의 다양함을 직접 찾고 이야기할 수 있는 재밌는 경험을 선사한다.



- 2021 제일기획 아이디어 페스티벌 은상

웹 세상은 마치 무한하거나 실체가 없고, 영원히 끝나거나 닳지 않는 추상적인 것으로 인식되곤 한다. 그러나 인터넷은 대규모 데이터센터, 해저 광케이블처럼 매우 거대한 규모의 물리적 연결망과 IP주소나 맥 어드레스 등의 추상적이지만 한계가 명확한 자원에 뿌리내리고 있다. 이러한 웹 자원은 필연적으로 물성을 가지며 소모되고, 교체되고, 고갈된다.

본 전시 <Dept. of Web and Land Property> 는 웹 자원의 고갈이 인식되기 시작한 근미래를 배경으로 한다. 이 근미래에서 국가의 한정된 자산인 웹과 토지를 관리하는 웹국토자산부는 시민의 물리적인 삶의 거처인 토지와 실질적인 삶의 거처인 웹의 균형 있는 발전과 시장의 안정성을 도모한다. 나아가 웹의 고갈이 초래한 경제·사회적 문제에 대한 실질적인 해결 역시 도맡고 있다.

HTTP 상태 코드에서 그 제목을 따온 5개의 연작은 웹국토자산부의 출범과 정책, 그리고 그에 대한 시민의 반응을 인터랙티브 아트, 시뮬레이션, 설치, 퍼포먼스 등 다양한 시도로 조망한다. 작품들은 하나의 맥락으로 묶이며 웹을 물리적 자산으로써 관리하는 정부 부처가 존재하는 근미래를 건설한다. 이렇게 극단적으로 설정된 상황은 웹의 유한함을 상기시킴으로써 웹의 본질적 성질인 물성에 대한 인식을 촉구한다.

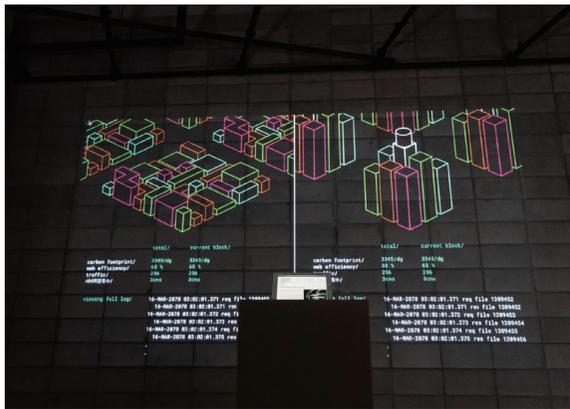
<200: OK> 165x97x58cm, website, mixed media, digital laser printer, computer

<203: Non-Authoritative Information> 190x100x25cm, mixed media, active speaker, single track audio

<402: Payment Required> dimensions variable, digital print on paper, video installation, projector

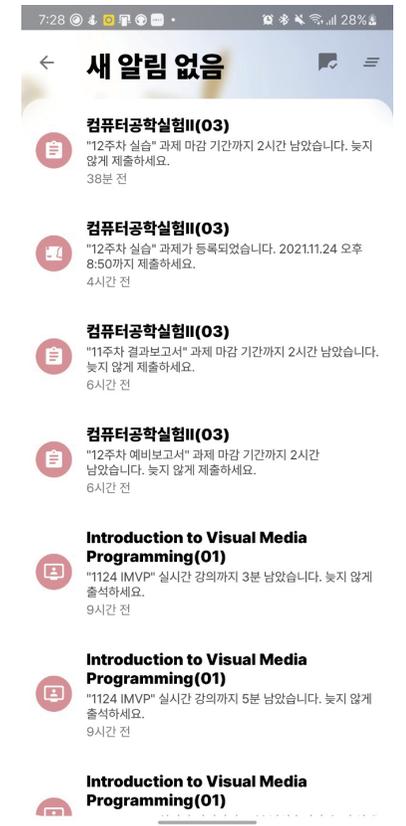
<507: Insufficient Storage> real time simulation, two channel video, projector, Mac mini

<403: Forbidden> real time performance, single channel video, ableton live, projector, stereo speaker



- 2019 플랫폼엘 라이브 아트 프로그램 선정
- 2019 플랫폼엘 컨템포러리 아트센터 <웹국토자산부> 전시

코로나 이후 수업, 시험, 과제 등 학사과정의 많은 것들이 사이버 캠퍼스에서 이루어지고 있다. <알바트로스 리마인더>는 학생들이 마감 일자를 맞출 수 있도록 돕는 앱이다. HelloLMS에서 보내는 푸시 알림을 바탕으로 어플리케이션에서 온라인 강의와 과제 제출 기한 1, 2, 6, 12, 24시간 전에 미완료 알림을, Zoom 실시간 수업 시작 3, 5, 10, 20, 30분 전에 수업 알림을 보낸다.



- 구글스토어 업로드

<BLOCK>은 포스트 코로나 시대의 행복을 일상으로의 회복으로 이해하고 이를 미디어아트로 제작한 작품이다. 작품은 총 6개의 주제(대면 수업, 자유로운 국가적 교류, 문화생활, 군대 면회, 자유로운 여행)로 그 의미를 보여주고 있다. 각 주제 속 블록은 연결과 변형을 통해 일상 속 변화를 보여주며 만남을 매개로 우리와 가장 가까운 이야기를 쉽고 직관적으로 풀어낸다. 작품을 통해 힘든 시기를 함께하는 모든 이들에게 희망을 전달하고자 한다.



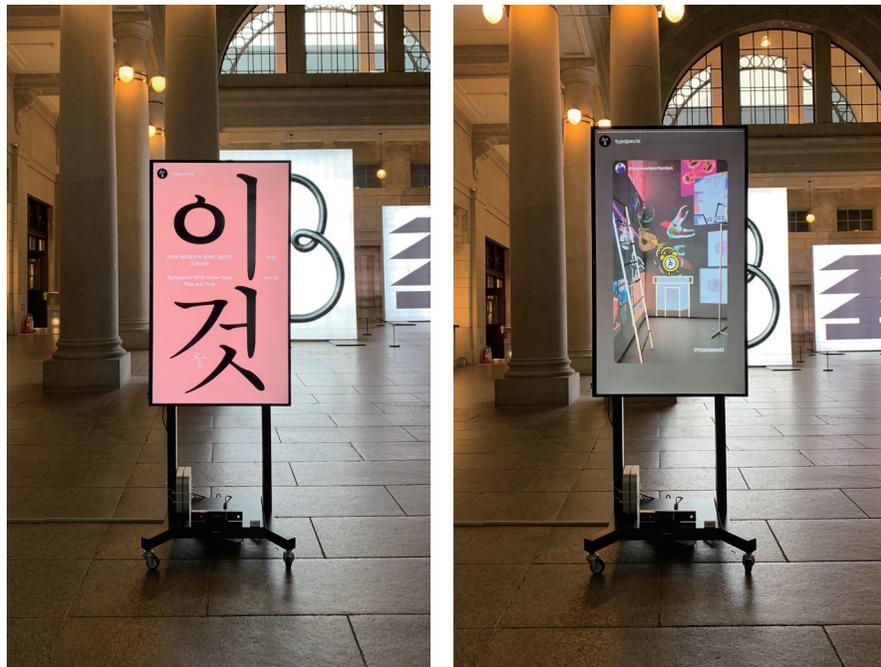
- 2021 중앙미디어아트 공모전 / 수상

<the dOXr>는 자본주의 사회 속 '기능의 목적'과 '존재의 가치'에 대한 근본적인 질문을 던진다. 관객들은 홀로렌즈를 쓰고 게이미피케이션이 결합한 '상실의 세계'에서 미션에 성공해 탈출해야 한다. 구멍이 뚫린 컵, 책을 올릴 수 없는 책상 등 기능을 잃은 물체를 이용해 미션을 수행해야 하며 미션들은 처음부터 실패할 수밖에 없도록 설계되었다. 이윽고 마지막 미션을 수행한 관객들을 기다리는 것은 죽음이다. 탈출해야 한다고 생각했던 상실의 세계가 실은 삶이며, 이를 통해 작가는 당장 내일이라도 죽을 수 있는 인간의 허무한 생을 뒤로한 채 생산적인 활동에만 몰두하는 세계에 질문을 던진다. 존재의 가치는 존재 그 자체에 있는가 기능의 수행에 있는가? 태어나는 순간 사형수가 되는 인간의 허무한 생을 이겨낼 방법은 무엇인가? 작품의 마지막에 관객들은 자기 삶의 의미를 적고 관객들의 답변이 현재의 허무, 미래의 환상 그 사이에서 밝고 조용하게 빛난다.



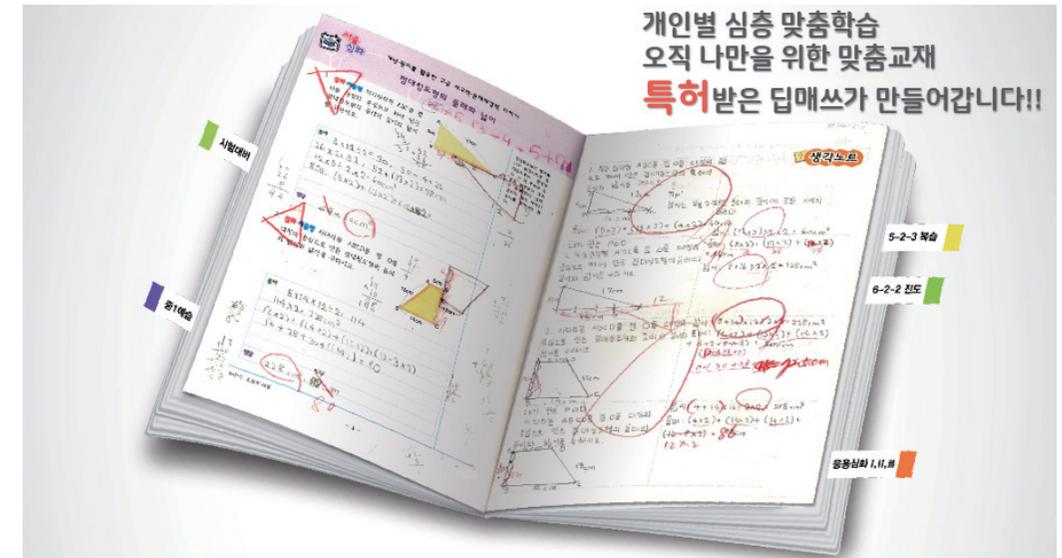
- 서울문화재단 청년예술청 융합예술 창·제작 지원 공모 선정
- <XR-SAPY: 예술로 현실을 확장하다> 전시

일간 <이것저것>은 SNS 플랫폼을 활용한 미디어 프로젝트이다. 이 프로젝트는 예술감독, 큐레이터, 작가, 관객을 타이포잔치에 적극적으로 개입하게 함으로써 전시 공간을 온라인으로 확장한다. 타이포잔치 인스타그램 계정의 온라인 게시물을 실시간으로 파싱해와 전시장에서 상영한다. 화면 위쪽의 원형의 프로필 사진과 막대바, 그리고 화면 전환은 실제 스토리의 인터페이스를 동일하게 구현한 것이다.



- 문화역 서울 284 2019 <타이포잔치> 전시

<딥 매스>는 우수한 SW 인재를 발굴하고 지원하여 소프트웨어 산업 발전에 기여하기 위해 기획한 정부 지원 사업인 'SW 마에스트로' 과정에 선발되어 개발한 인공지능을 활용한 수학교육 서비스이다. 중·고교생들이 수학을 공부한 내용을 입력하면 개별적으로 취약점을 분석해 앞으로 풀어야 할 문제를 알려준다. 시를 활용해 개별 학생들이 공부해야 할 부분을 맞춤형으로 알려주는 게 특징이다.



- 2017 SW마에스트로 인증팀 선발

<영원한 증언>은 아픈 역사의 증언을 우리 미래 세대들에게 현재의 기술이 할 수 있는 최선의 방식으로 남기고자 기획된 프로젝트로, 대화형 시와 홀로그램 기술을 결합하여 일본군 '위안부' 할머니들의 증언을 영구히 보존하고 '위안부' 생존자들과 대화를 나누는 가상의 경험을 제공하는 프로젝트다. 일본군 '위안부' 생존자들의 녹화된 증언과 시 기술을 활용하여 관람자들이 증인들과 대화를 나눌 수도 있는 등 다양한 신기술이 융합적으로 활용된 점이 특징이다.



아트&테크놀로지 전공 크리에이티브컴퓨팅 그룹과 아모레퍼시픽 CSR팀이 '제12회 자원 순환의 날'을 기념해 그린 사이클 캠페인의 일환으로 <1652인의 여름들>이라는 미디어 아트 작품을 제작하였다. 이 작품은 고객들이 사용한 총 1,652개의 화장품 공병을 업사이클링하여 빛으로 재탄생시킨 폭 3.6m의 대형 관객 참여형 인터랙티브 미디어 아트 작품이다. 사용한 뒤 반납한 1,652개의 화장품 공병 하나하나에 담긴 치열하게 살아온 한 여름 같은 우리 모두의 시간을 소중히 기억하고자 공병을 재활용하여 아름다운 빛 예술 작품으로 승화시켰다.



- 세종문화회관 '그림도시 S#5 Waypoint: 서울' 전시

Projects

2013	<p>제1회 대한민국 기능성 게임 아이디어 공모전 - 2위 (한국콘텐츠진흥원 주최)</p> <p>LG 글로벌챌린저 - 선발, 특별상</p> <p>한국과학창의재단 제1회 창조경제 아이디어 오디션 -최종 Finalist</p> <p>U-Strett 미디어 아트 공모전 - 은상 (이노션 주최)</p> <p>Social Innovation Camp - 한국 대표 우승</p>	<p>김선하 김준하 박현우 천용희 외 1인</p> <p>천용희 외 5인</p> <p>박민경</p> <p>신수민, 신연수, 최지윤</p> <p>김채현 외 3인</p>
2014	<p>DMC 아이디어 오디션 - 최우수상국민은행장상(최우수상)</p> <p>미래사회 시나리오 공모전 - 최우수상(KISA상) (미래창조과학부, 한국인터넷진흥원(KISA) 주관)</p> <p>2014 HCI Korea 학술대회 - Creative Award</p>	<p>김재중, 이정민</p> <p>정유경 외 2인</p> <p>박지수, 박채린</p>
2015	<p>KOTRA K-Move 센터 졸업피칭 경연대회 - 1위, 2위</p> <p>오하이오 주립대 필름 페스티벌 공식 초대작 선정, 상영</p> <p>2015 대한민국 인재상 선정 (교육부 주최, 한국과학창의재단 주관)</p> <p>2015 HCI Korea 학술대회 - Creative Award</p>	<p>김세영 외 6인</p> <p>김지원</p> <p>문혜진</p> <p>김세영 외 2인</p>
2016	<p>2016 HCI Korea 학술대회 - Creative Award</p> <p>Young Creative Korea 2016 선정, 올해의 예술가 40인 선정</p> <p>Young Creative Korea 2016 선정, 올해의 예술가 40인 선정</p> <p>2016 파리 상젤리제 영화제 선정, 상영</p> <p>제16회 서울국제뉴미디어페스티벌 - 경쟁부문 '글로벌 구매전', 전시부문 'P.N.O' 선정</p> <p>2016 융합연구 활성화 아이디어 공모전 - 대상</p> <p>KT "Mashup GiGA Festival Open Call 2016" - 특별상</p> <p>『발명을 통해 꿈을 꾸고 꿈을 이룬 여대생들』(출판사 지식공감) 출간</p> <p>2016 대한민국 인재상 선정 (교육부 주최, 한국과학창의재단 주관)</p>	<p>박선우, 박채린</p> <p>김도균, 김태훈, 이다영, 현준호</p> <p>김민재, 이상규, 윤정원</p> <p>우주연</p> <p>박선우, 박채린</p> <p>하승완(대학원)</p> <p>최수민(대학원), 신수민(대학원), 홍용석(대학원)</p> <p>문혜진, 송혜린</p> <p>김동민</p>
2017	<p>제 1회 서울에디터스랩 - 대상 (글로벌 해커톤 'GEN 에디터스랩' 한국예선/ 미디어오늘, GEN, 구글코리아 공동주최)</p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Gazing based rhythm game in VR></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Byo></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Cloning Project></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Ox90 ; Note On></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <홀로렌즈 기반 몰입적 인터랙티브 스토리텔링 디자인 : 앉아서 보는 스토리에서 걸으며 경험하는 스토리></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Memory Horizon></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 Creative Award <Différance></p> <p>2017 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Fantasia></p>	<p>한소영(대학원) 외 2인</p> <p>신수민(대학원), 이다영</p> <p>강민수(대학원)</p> <p>안소영(대학원)</p> <p>박선우, 박채린, 이희수, 천용희</p> <p>한소영(대학원), 김신효(대학원)</p> <p>박선우, 한소영(대학원)</p> <p>조남준</p> <p>김도균, 김태훈, 조남준, 최재원, 현준호</p>

2018	<p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Sound fly like Swallows></p> <p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Rai-ve></p> <p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Cyprinus Digimedium></p> <p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Life of Breath></p> <p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <사물이 거울에 보이는 것보다 가까이 있음></p> <p>2018년 아시아나국제단편영화제 '2018 아시아프 캐스팅마켓' - 제작지원작 선정</p> <p>브라질 국제 영화제 로보 페스트 Do outro Lado do Espelho - 경쟁부문 상영</p> <p>프랑스 아미앵 국제 영화제 - 경쟁부문 상영</p> <p>서울스카이, 미디어아트를 새기다 展(전) - 최우수상</p> <p>Seoul Sky Media Award 1회 - 우수상</p>	<p>박지현(대학원), 석아영(대학원)</p> <p>정도영(대학원), 최여림(대학원)</p> <p>곽선근, 김준하, 김혜리</p> <p>손윤선(대학원), 신동우(대학원), 장서원(대학원)</p> <p>민지산, 송진경, 정종민, 최예린</p> <p>최은솔</p> <p>우주언</p> <p>우주언</p> <p>박건우</p> <p>민지산, 박세원</p>
2019	<p>문화역서울 284 - <DMZ> 사운드스케이프 전시</p> <p>서울숲 커뮤니티 센터 - <식물의 소리> 전시</p> <p>미국 문학지 Tarpaulin Sky Magazine - fiction 부문 등재</p> <p>Simmons University shark hack 2019 - Best UI/UX Design 선정</p> <p>Korea VR Festival 2019 - 과학기술정보통신부 장관상</p> <p>제17회 아시아나 국제단편영화제 - 특별프로그램(비경쟁) 초청작</p> <p>2018 HCI Korea 학술대회 - Creative Award <Telltale Sign></p> <p>콘텐츠임팩트 창의랩 (콘텐츠X감성인식) 콘텐츠, 공감하다 선정 <Telltale Sign></p> <p>한국 콘텐츠 진흥원 2019 아이디어 융합 팩토리 '컨버전스랩' 1기 - 최우수상</p>	<p>이다영</p> <p>이다영</p> <p>김지원</p> <p>이예지</p> <p>임보영(대학원)</p> <p>최은솔</p> <p>오승은, 이지원, 최하은, 이다영(대학원), 임보영(대학원), 조한결(대학원)</p> <p>오승은, 이지원, 최하은, 이다영(대학원), 임보영(대학원), 조한결(대학원)</p> <p>이다영(대학원), 강은정(대학원), 조한결(대학원)</p>
2020	<p>한국콘텐츠진흥원 2020 콘텐츠 임팩트 공연기술 X 라이브퍼포먼스 - 우수상, 해외 마켓 출품 기회</p> <p>2019 MIT Hacking Arts - 대상 (MIT Media Lab 해커톤, MIT 경영대학원 주최)</p> <p>현대자동차 제로원 2020 크리에이터 선정</p> <p>서울문화재단 문래예술공장 - 공연 전시 창작 지원 당선</p> <p>제12회 전주 국제 영화제 100필름100포스터 전시 - 디자이너 선정</p> <p>아트센터 나비 AI Open Lab - 연구원 / 아티스트 선정</p> <p>AI-JAM Korea 2020 - 글로벌 혁신가상(3위)</p> <p>한국콘텐츠진흥원 2020 콘텐츠 임팩트, 감성인식기술X인터랙티브콘텐츠 - 최우수상</p> <p>2020 국어 정보 처리 시스템 경진대회 - 국립국어원장상(동상)</p> <p>KB Impact Streaming 비대면 창업 교육 사업 참여 - 3등</p> <p>KT 슈퍼 VR 게임 도전관 - 2등</p>	<p>시현수 외 3명</p> <p>이예지 외 4명</p> <p>원종국 (대학원)</p> <p>김설 (대학원)</p> <p>이찬우</p> <p>이찬우</p> <p>이종욱 외 2명</p> <p>윤정원, 홍진석, 김도현, 배하영, 송하은</p> <p>천재윤</p> <p>이종욱</p> <p>오채령, 이상규, 이찬우</p>
2021	<p>한화 드림인 블록체인 해커톤 - 최우수상</p> <p>SW중심대학 공동해커톤 - 한국정보과학회장상, 네이버 후원기업상</p> <p>2021 제일기획 아이디어 페스티벌 - 디지털 영상 콘텐츠 부문 동상</p>	<p>정의현 외 3명</p> <p>성유진</p> <p>박주연, 심재민 외 2명</p>

피어는 뿔이 아텍 라이프



아텍 커뮤니티는 서로 협력하고, 다양성을 존중하고, 만들어나가는 문화를 지향한다. 아텍의 강의와 랩실은 이러한 문화를 든든하게 뒷받침해준다. 아텍어들은 아텍의 제도와 문화부터 개인적인 작업까지 주변의 모든 것을 직접 만들고 고쳐나간다. 아텍은 어떤 곳일까? 아텍어들에게 아텍의 강의, 랩실 그리고 사람들에 관한 이야기를 들어보았다.

가장 기억에 남는 강의는 무엇인가요?

“2020년 상반기 강의였던 ‘Live Performance Studio’가 기억에 남네요. 코로나가 터지면서 비대면으로 퍼포먼스를 만들어야 하는 새로운 미션이 주어졌어요. 단순히 영상을 찍어서 송출하는 온라인 중계를 넘어서 어떻게 하면 비대면으로 퍼포먼스라는 것을 구현할 수 있을까 하는 과제였죠. 진짜로 아무것도 없는 상태에서 시작해서 유의미한 퍼포먼스로 구현해냈기에 제일 기억에 많이 남는 경험이에요. 사실 여러 가지 팀 프로젝트를 하면 내가 혼자 이끄는 경우도 많고 어디에 편승하는 경우도 많은데, 그 프로젝트는 정말 팀원 5명이 다 같이 고생을 해서 더 기억에 남아요.” 15 최우림

“‘Visual Story’라는 수업에서 팀 프로젝트로 영상을 만들어야 하는 일이 있었어요. 이 과제를 해내면서 아텍에는 정말 다양한 사람들이 있고, 그 제각각의 능력들이 모여 어떻게 한 프로젝트에서 큰 시너지를 내는지 확인할 수 있었어요. 아텍 안에서도 분야가 넓기 때문에 사람마다 현재 집중하고 있는 ‘Doing’이 다를 수밖에 없어요. 이런 제각각의 사람들이 프로젝트를 통해 지속해서 모여, 서로에게 영향을 미침과 동시에 서로의 분야에 대해 알고, 함께 발전할 수 있다는 것을 체험했습니다.” 20 김민정

“가장 기억에 남는 수업은 1학년 1학기에 들었던 문영민 교수님의 ‘인문학과 창의성’이라는 수업이에요. 그 전에 선배들이 극찬한 수업이라 더 기대되었던 수업이었어요. 어느 날, 교수님께서 수업 이후에 저녁에 시간 되는 사람들은 신영군 스튜디오로 모이라고 하셨어요. 수강했던 거의 모든 학생이 다 참여했죠. 갑자기 교수님께서 신문지를 주시면서 ‘Shelter’를 지어보자고 하셨어요. 약하고 찢어지기 쉬운 신문지로 집을 지어보자고? 그날 밤이 평범할 거라고 생각하지는 않았지만, 막상 미션을 들으니 ‘이건 뭐지?’ 싶었어요. 저희 팀은 가장 기본단위인 세모나 네모로 모듈을 만들고 그것을 이어 붙이는 계획을 세웠어요. 하지만 막상 모듈을 이어 붙이니 저희의 계획대로 움직이지 않았고, 변형과 보강을 해야 했어요.교수님은 오늘의 activity를 통해서 우리가 계획한 대로 항상 결과물이 나오지 않는다는 것을 깨우쳐 주고 싶으셨다고 말씀해주셨어요. 예상하지 못한 장애물들을 만나고 그것을 해결해 나감으로써 오히려 더 다양한 솔루션이 나오고 그래서 조마다 개성이 넘치는 shelter를 지을 수 있었던 것이

라고 하셨죠. 그렇게 각양각색의 shelter를 볼 수 있었어요. 어떤 조는 우주선 모양이었고, 키가 큰 친구들이 많았던 조는 거미줄 형태였어요.교수님 수업은 항상 기대됐어요. 사소한 활동을 통해 다양한 시각을 볼 수 있었고, 또 무의식적으로 당연시했던 것을 다시 한번 생각해보고 새로운 것들을 깨달을 수 있었죠.”

13 김보라

“‘Intro to Creative Computing’수업이 기억에 남아요. 수업이 어려웠기보다는, 대부분의 학생이 매우 열정적이었기 때문에, 과제에 많은 시간을 투자하지 않으면 스스로 자신의 결과물에 만족할 수가 없었어요. 그래서 주말마다 같은 수업을 듣는 친구들과 10시간 이상의 줌 회의를 하면서 아이디어를 발전시키고 구현을 도왔어요. 힘들지 않았다면 거짓말이지만, 이 경험을 통해서 아텍의 열정과 저의 열정을 확인할 수 있었네요.”

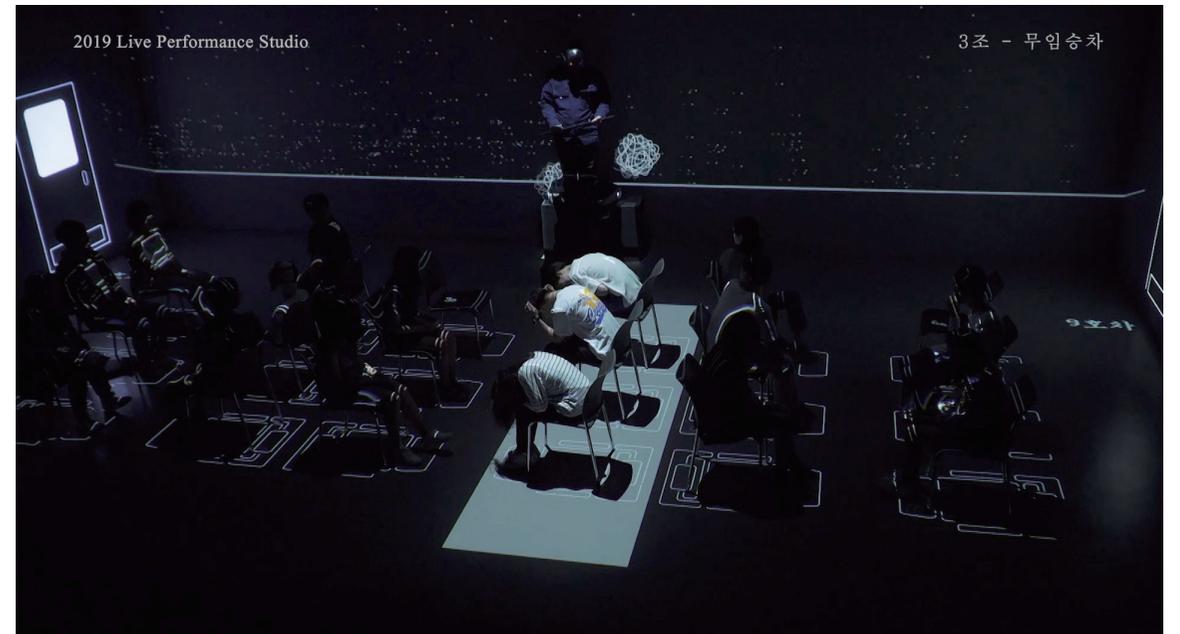
20 김민정

“당시 계셨던 지현경 교수님의 ‘3D 모델링&텍스처링’과 ‘애니메이션 제작과 원리’ 수업이 기억에 남습니다. 3D 아티스트인 제가 처음으로 3D를 접한 순간이었어요. 제가 상상한 대로 세계를 구축할 수 있다는 매력적인 매체를 접하게 된 기회였습니다. 그때 과제를 지금 보면 정말 엉망이지만 교수님이 알려주지 않은 기능까지 찾아가며 흠뻑 빠져서 공부했던 기억이 납니다. 이렇게 다양한 매체를 경험하게 해주는 것이 아텍의 큰 장점 중 하나라고 생각합니다.” 12 김준하

“‘Live Performance Studio’가 가장 기억에 남아요. 이 수업은 퍼포먼스와 테크를 결합할 수 있는 가장 좋은 공간인 이머시브 홀(Immersive Hall)에서 진행돼요. 실제로 Learning by Doing이 어떻게 가능한지 알게 된 수업이었어요. 저희는 놀이의 개념을 가지고 여러 기술과 메커니즘을 결합하여 퍼포먼스를 만들었어요. 게임이 과연 어떤 구조로 이루어져 있는가, 어떤 요소들로 만들어져 있는가에 관한 접근부터 시작했죠. 가위바위보 같은 단순한 형태의 게임으로 출발해 기말 과제 때는 훨씬 더 발전된 형태가 나왔어요. 직접 몸으로 부딪치면서 리허설해 보고 피드백에 두들겨 맞고 수정을 하고 다시 피드백에 두들겨 맞고... 그런 과정들이 참 좋은 경험이었던 것 같아요. 하면서는 너무 힘들었지만요.”

17 류권우

“매 수업 과제가 다 기억에 남아요. 1학년 첫 학기에 Python으로 계산기 기능을 처음 쓰고 놀랐던 순간부터, 제가 속한 오케스트라 동아리의 브랜드 디자인을 한 것, 더치페이로 위한 블록모형 결제 수단을 기획했던 것, 아두이노로 소리에 반응하는 바이올린 활을 만든 것, 그리고 VR로 토끼와 거북이 전래동화를 만들겠다고 Unity를 켜놓고 랩실에서 몇 번이나 다시 빌드한 것까지... 매 학기 참 다양한 과제와의 싸움이었지만, 그 과정에서 조금씩 자신감을 키워나갔네요. 학기 시작 즈음에는 ‘이걸 언제 다 하지?’하며 막막했다가도, 결국에는 완성하고 방학을 맞이하는 순간이 너무나 뿌듯했어요. 쉽지 않았지만, 대부분의 최종 과제가 협업 과제였기 때문에 친구들과 함께 도우며 완성할 수 있었고, 끝까지 해낼 용기가 생겼어요.” 15 박성은



아텍어에게 랩실은 어떤 장소인가요?

아텍의 랩실은 Digital Studio(X431), Digital StudioⅡ(X433), Smilegate Studio(X435) 세 공간으로 이루어져 있으며 70개의 iMac과 10여 개의 공용 컴퓨터가 배치되어 있다. Digital Studio Ⅱ(X433)에는 회의 시설 및 다양한 분야의 서적/매거진/자료를 갖춘 랩실 서가가 마련되어 있다. 학기마다 개인 맥을 배정해주며 한 학기가 지나면 모두 포맷한다.



“아텍하면 랩실, 랩실하면 아텍이라고 생각해요. 랩실은 학생들이 모이고, 아이디어를 짜내고, 시도해보게 하는 원동력이예요. 수업에서 어려운 점이 생기면 6교시가 끝나고 랩실 책상에 삼삼오오 모여 앉아 저녁까지 함께 과제를 했어요. 공모전이나 콘테스트에 참여해도 함께 작업을 할 수 있는 랩실이 있다는 사실이 너무 든든했어요.” *12 권새봄*

“기본적으로 작품 활동을 하기 위해서 혹은 개발이나 기획을 하기 위해서는 공간이 보장되어야 한다고 생각해요. 시간에 상관없이 항상 열려있으면서 개개인을 존중해주고 창의적으로 활동할 수 있는 영감을 주는 랩실이 저는 너무 좋았어요. 또 랩실의 컴퓨터를 정해진 용도로만 써야 하는 게 아니라 ‘한 학기 지나면 포맷하니까 네가 쓰고 싶은 대로 써’라고 해주는 게 정말 좋았죠. 랩실은 어떤 식으로든 영감을 얻을 수 있게 막아두지 않는 자유로운 장소예요.” *15 박건우*

“랩실에서 살았죠. 랩실은 서로의 삶의 무게를 같이 느낄 수 있는 공간이었어요. ‘이렇게까지 해야 하나’ 싶은 생각이 들 때 옆을 보면 저보다 더 많이 생각 하는 사람들이 있는 거예요. 그때 저도 조금 더 할 수 있다는 용기를 얻었어요. 때론 코딩을 잘하는 친구들을 중심으로 갑자기 소그룹이 만들어져서 모르는 걸 물어보면서 스터디를 하기도 했었네요.” *15 이혜영*

“저는 랩실이 아텍의 정체성에 매우 많은 영향을 끼쳤다고 생각해요. 아텍의 랩실은 광장의 역할을 하거든요. 다양한 친구들이 모여있고, 그 에너지들도 모여있죠. 다른 친구가 뭔가를 하는 걸 보고 자극을 받아 나도 한번 해보자는 생각에 새로운 길을 찾아 나서는 인터랙션이 랩실에서 굉장히 많이 일어났어요. 커뮤니티의 장이라 할 수 있죠.” *12 천용희*

“아텍이라는 곳에서 랩실은 의견 공유가 자유로운 작업 공간이
예요. 저 사람이 어떤 프로젝트를 하는지를 알고 있으면, 그리고
만약에 프로젝트에 매력을 느껴 참여하고 싶으면, 자유롭게 가
서 그런 어필을 할 수 있는 공간이라고 생각해요.”

20 이현우

“아텍에서 특별하다고 생각하는 문화는 다른 사람의 관심 분야
를 존중해 주는 것이예요. ‘이 친구는 뭘 잘하고, 저 친구는 뭘 잘
하고’ 이런 걸 다 알고 있죠. 어떤 분야에 관심이 생겨 무언가 해
보고 싶었는데 잘 모르면 잘 아는 친구들한테 물어보면서 인
맥 풀을 형성했어요. 관심사가 다양하다 보니 랩실에서 선배
들과 얘기를 하면서 ‘이런 프로젝트를 해보자’, ‘이런 작품을 내
보자’ 하면서 많은 기회를 만들어 냈어요.”

15 박건우

“혼자 과제를 하다가 아텍 친구들이 오면 같이 대화하기도 하고
밥을 시켜 먹기도 하고 밤에는 다 같이 각자의 과제를 하면서 전
우애를 다지는 공간이었어요. 이걸 언제 저건 언제 하면서 의견
을 공유하고, 전혀 상관없는 친구가 와서 조언해주고 지나가
기도 했죠. 다양성에 대해 열려있는 집단이기에 제 생각을 말할 때
두렵지 않았어요. 그렇게 소통하면 서로 대해 많이 알게 되고 알
려줄 수 있는 것도 많아지죠. 그렇게 사람들과 자연스럽게 친해
지고 교류할 기회를 많이 얻었었네요. 랩실은 다양한 사람들의
다양한 얘기를 들을 수 있는 자유로운 공간이라고 생각해요.”

16 송가운

“랩실에 오면 항상 있는 아텍 사람들과 떠들게 되는데, 서로 “이
거 너무 좋은 거 같아!”하면서 작업물 레퍼런스를 공유하고, 최
근에 재밌게 본 전시나 작업물 이야기도 하고, 낯설었던 주제
(비건, 성 소수자, 페미니즘 등)에 관한 이야기를 나누기도 해
요. 때론 랩실에 자주 오는 친구들이 하는 작업을 보면서 제 작
업에 도움을 요청하기도 하고 같이 프로젝트를 진행하기도 하
죠. 전공과목에서 배우는 것만큼 랩실 생활하면서 얻는 정보
가 정말 많아요. 사소하게는 에스파 뮤비를 같이 감상하면서 영
상의 좋은 포인트들을 공유하고 관심 있는 직무에 있는 선배
랑 이야기하면서 진로 고민도 할 수 있었죠.”

19 김지영

“랩실은 삶의 터전이에요. 무언가 해야 하는데 사람들이랑 같이
있고 싶을 때, 또는 사람들과 같이해야 할 때 랩실에 가요. 일상
적으로 살 부대끼면서 이것저것 만들어보는 장소죠.”

17 류권우

“누구는 코를 골며 자고, 누구는 먹고, 누구는 일하다가 게임하
고, 누구는 피아노를 연주하는 그런 곳이죠. 이렇게 컴퓨터를 자
유롭게 쓰면서 동시에 자유롭게 이야기할 수 있는 공간이 있다
는 것이 되게 좋았어요. 지금이야 랩실이 다 뚫려 있지만 제가 1
학년이었을 때는 431, 434, 435가 다 나뉘어 있었어요. 어떤 랩
실은 되게 조용하고, 어떤 랩실에서는 게임 대회가 벌어지기도
하고, 이렇게 랩실마다 분위기도 되게 달랐죠. 다양한 일들이 항
상 벌어지던 그냥 생활 공간이었던 것 같아요.”

16 조남준

“여느 크리에이티브 작업이 그렇듯 항상 책상에 붙어있다 보
면 일이 더더져요. 하지만 다른 친구들과 함께 있다 보면 시
간이 훌쩍 갑니다. 그래서인지 저를 포함해 다들 학교 근
처 동기 집에서 잠을 청하거나, 랩실 벤치에 담요 두 개로 잠
을 청할 때도 부지기수였네요.”

12 권새봄

“3학기 Intro to creative computing 수업의 과제가 매주 월
요일 오전 10시 30분까지 마감이었는데 일요일 오후부터 모
두 랩실에 모여 밤샘 작업을 같이하면서 추억을 많이 쌓았
어요. 서로의 작품에 피드백해주고 코딩도 도와주면서 더욱
더 친해질 수 있었어요. 결과에 상관없이 동기들과 랩실
에서 합숙하고 함께 작업했던 모든 기억이 너무 행복해요. 많
은 인연을 맺어주었고 저를 발전시켜주었어요. 랩실이라
는 공간이 가지는 힘은 매우 크다고 느껴요.”

20 장예원

아테커는 어떤 사람들인가요?



“**열려있어요.** 이야기하고 의견을 주고받을 때 굉장히 열려있는 마음으로 서로의 의견에 대해 반박하고 추가해요. 다양한 배경의 친구들이 모여서 그 배경을 공유하고, 그걸 흡수하고, 그렇게 서로를 더 잘 이해하는 법을 터득하면서 다방면에서 일을 잘 할 수 있는 사람이 되는 게 포인트가 아닐까요.” *15 최우림*

“**생각이 많아요.** 자기만의 세상이 있는 사람들도 많았죠. 그래서 대화를 할 때 지루하지 않았던 것 같아요. 어떤 아이디어들은 물론 아마추어적이기도 하죠. 하지만 그런 고민에서 나오는 생각들이 되게 참신했고 또 말이 잘 통하는 느낌이 들었어요. 서로 생각이 다르더라도 자기 생각을 해본 사람이랑 그냥 그대로 따라가는 사람이랑은 세계가 다르니까 그런 점에서 되게 대화가 매우 생산적이라는 생각을 했어요.” *16 송가윤*

“**계속해서 실험하려는 사람들.** 실험은 나만의 가설을 세우고 작은 활동, 작은 시도들을 통해 계속 실패하면서 그 가설에 가까이 다가가는 일인 것 같아요. 그래서 아텍 안의 모든 사람이 자기 삶의 방향이나 목표가 있어요. 그걸 예술 혹은 기술이라는 방법론을 통해서 삶의 가설을 증명해보려는 사람들, 그런 사람들이 아텍스러운 사람들인 것 같아요. 아텍 사람들은 다들 본인만의 색깔과 결을 가지고 있잖아요. 그리고 누군가 살아가라고 말하는 길보다는 자신의 길을 가려는 사람들이기 때문에 그걸 하나로 규정하기는 되게 어려운 것 같아요. 그래도 공통적으로 제가 만나왔던 사람들은 없는 길이라도 그 길을 가보려고 했고, 그걸 위해 계속해서 자기만의 방식으로 언어를 말하고 시도해 보려는 사람들이었어요.” *17 백가영*

“**틀에 얽매이지 않는 사람들.** ‘이렇게 하는 거야?’보다는 ‘그게 맞나? 더 좋은 방법은 없나? 이걸 하면 어때?’ 이런 식으로 패러다임 시프트를 가지고 올 수 있는 사람들이라고 생각해요. 무언가 다르게 바라보는 사람들이고요. 모두가 익숙해지고 잊을 때쯤 ‘우리 이게 목표이지 않아?’ 하면서 다시 목표 지점을 제안할 수 있고, 그 제안과 동시에 ‘이런 걸 써보면 될 것 같은데’ 하면서도 구를 제시할 만큼 시대에 대한 이해가 깊고, 특히 테크놀로지에 대한 이해도가 충분한 사람들이라고 생각해요. 어떠한 말로 형용할 수 없는 ‘다양한’이라고 뭉뚱그려지는 사람들 틈바구니 내에 있어서 너무 다행이라고 생각하고 있습니다.”

18 이찬우

“**아텍 친구들은 비범해요.** 그 사람이 이야기하는 모습을 보거나, 어떤 생각을 하는지, 어떻게 그런 생각을 하게 됐는지, 왜 이런 것에 관심을 두게 되었는지 알고 나면 그 사람의 진가를 알게 되는 것 같아요. 제가 아텍을 졸업한 후에, 사람들을 걸고 씌우기로만 판단하지 않으려는 게 많이 늘어났어요. 제가 잘 알지 못하는 것과 제가 잘 못 하는 걸 나보다 더 잘하는 친구들이 있다는 걸 아텍에 와서 많이 느꼈어요. 각자의 관심사가 그리고 살아온 배경이 다르다 보니 아텍 친구들은 굉장히 비범한 능력을 하나씩 숨기고 있더라고요.” *15 박건우*

“**다들 너무 잘해요.** 사람이 최고 자산이라고 말하는 이유 중의 하나가, ‘다들 너무 잘하는 걸 보면서 그걸 견딜 수 없어 나도 뭐라도 하려는 게’ 크다고 생각해요. 수업 안에서 쪽쪽 성장해나가고, 쪽쪽 흡수하고 배워 뭔가를 만드는 사람들을 보면서 ‘와 어떻게 저 정도의 수준을 해오지?’라고 생각했어요. 처음에는 어이가 없었죠. ‘나는 저 정도를 안 해왔는데 저 사람은 저만큼씩 해오네’ 이렇게 생각하면서 수업에서 영감을 받기도 하고 동기부여도 많이 받았어요. 그런 사람들이 워낙에 많아요. 그게 1전공생에게만 해당하는 건 절대 아니에요. 타전공생들 중에서도 그런 영감을 주는 사람들이 너무나도 많고, 외국인 학생들, 교환학생들도 아무도 예상하지 못한 기가 막힌 걸 해와요.”

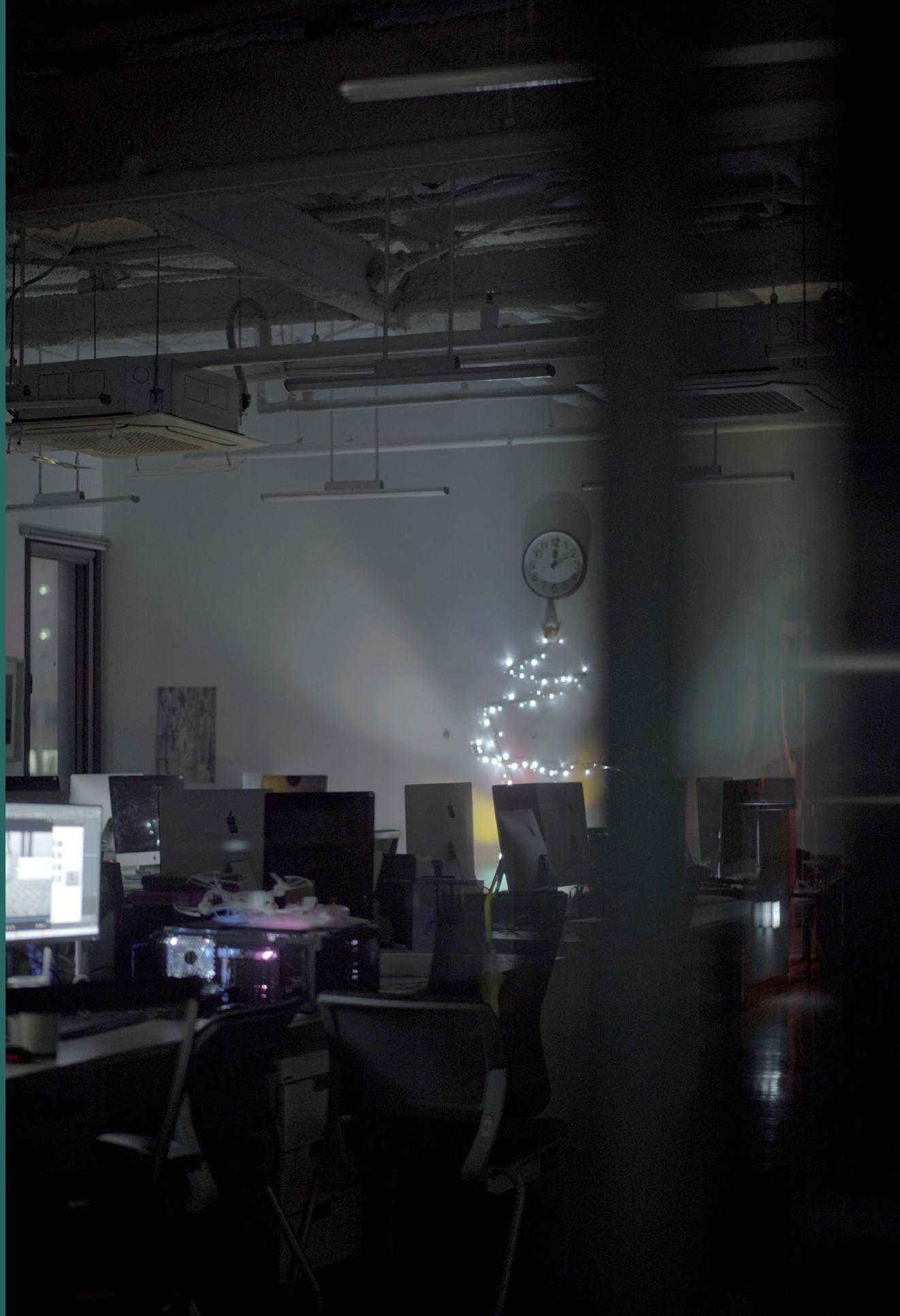
17 류권우

“**프로페셔널해요.** ATC 스태프로 일을 시작했을 때, 학부 전시 준비팀이 아니라 회사에 들어온 것 같았어요. 비즈니스 메일 보내기, 다른 팀과의 미팅, 정보 교류 방식, 기획하는 과정 등 모든 것이 프로페셔널하고 깔끔해요. 그리고 다양한 분야를 알고 있어요. ‘사람이 이렇게까지 다양한 걸 알 수 있나?’ 싶어요. 웹 디자인, 편집 디자인, 그래픽 디자인, 모델링, 코딩, 게임 코딩, 심지어 건축까지. 관심사가 다양한데, 심지어 해당 분야를 알게 아는 것이 아니라 깊게 이해하는 사람들이 많아요. 그저 관심만 가진 것이 아니라 직접 실행해본 경험이 있기 때문에 어떤 분야를 물어도 그 분야의 레퍼런스를 가지고 있더라고요. ATC를 하며 크디님께 ‘게임 디자이너가 필요해요’, ‘AR 개발자가 필요해요’ 등 등 인력에 관한 문의를 여러 번 했었는데 아텍에 있는 사람들로 모두 커버가 가능했어요. ‘어떻게 이 사람들이 다 아텍에 있지?’라는 생각을 여러 번 했던 기억이 있네요.”

21 이육셋별

“**각자가 1인 스튜디오라고 생각해요.** 우리는 기획부터 제작까지 모두 경험할 수 있기에 일당백의 크리에이터로 성장할 수 있는 좋은 환경에 있어요. 현장에 나와보니 다양하게 할 줄 아는 것은 생각보다 중요하더라고요. 불필요한 소통과정을 줄일 수 있고 프로세스를 이해하기 때문에 창작 과정 중간에 더욱더 좋은 아이디어를 낼 수도 있었어요. 학과에 재학하면 제너럴리스트 vs 스페셜리스트 구도의 질문을 많이 접하는데, 학부 시절 커리큘럼을 통해 창작과정 전반을 다루며 동시에 자신이 가장 관심 있어 하는 분야를 더욱더 깊게 공부해 스페셜리스트가 된다면 그것이 베스트라고 생각해요. 프로세스를 꿰고 있는 스페셜리스트의 역량은 엄청나다고 생각합니다.” *12 김준하*

문제의식과 문제극임



아트&테크놀로지 전공에는 유독 '아텍'에 대해 고민하는 사람들이 많다. 학과를 아끼고, 사랑하고, 더 나아가기 위해 노력하는 아텍어는 언제든지 논의의 장을 열고 함께 고민한다. 끊임없이 문제를 제기하고, 자치 공동체를 만들어 운영하고, 실패하고 분석하여 더 나은 방향으로 나아가고자 한다. 아직 완벽하지 않기에 더욱 노력하는 학과, 그리고 그 안의 사람들. 그들이 만들어낸 변화와 아텍이 아직 가지 못한 곳에 주목했다.

“아텍이 일궈놓은 것들에 만족하고 행복해 하기보다는, 아텍이 아직 가지 못한 것들, 이루지 못한 것들, 아쉽게 놓친 것들을 들여다보고 ‘어떻게 고치자’ 하고 머리를 맞댄 적이 훨씬 많아요. 생각해 보면 그게 좀 더 재미있기도 하고요. 근데 실제로 시작이 고 과도기라서 어쩔 수 없는 현실적인 문제들이 많기도 해요.”

아텍은 앞으로 무엇을 해야할까요?

“**위계질서를 깨뜨려야 해요.** 실리콘밸리에서 일하며 느낀 문화 중 회사가 힘쓴다고 생각했던 점은 직위에 상관없이 누구나 의견을 낼 수 있는 다양성 존중에 대한 모색이에요. 다양한 가치관과 능력을 존중하고, 사람들의 성향에 맞게 일을 분배하거든요. 아직 기수별 위계질서에 있어 아텍이 깨뜨려야만 하는 한국 고유의 문화가 있다고 생각해요. 물론 경험적인 지식은 존중받아야 하지만, 새로운 의견이 무시되는 분위기는 지양되어야 한다고 생각해요. 그런 면에서 지금까지 아텍은 학생들이 자율적으로 토론의 장을 만들고, 교수님들과 이야기하는 자리가 많이 만들어지고 있다고 생각합니다.” 12 권새봄

“**기반을 단단히 해야 해요.** 트렌드에 따라 부유하는 단어들에 휩쓸려 더는 성급하게 편제하지 않았으면 좋겠습니다. 아트&테크놀로지가 강한 이유는 열정 있는 소수의 창작자가 모여있기 때문입니다. 저는 다양한 예술과 기술 방법론을 체험하게 해주는 지금 학과의 방향성이 옳다고 생각합니다. 흑자는 전문성이 떨어진다고 말할 수 있으나, 전문적으로 특정한 분야를 배우고 싶다면 아텍을 택할 이유가 전혀 없습니다. 이전에 저는 아텍을 커다란 화방에 비유했는데, 어떤 재료를 섞어서 어떻게 새로운 것을 만들어 낼지 고민하는 것은 학생의 몫이라고 생각합니다. 학과에서는 지금처럼 양질의 재료들을 학생들의 손에 쥐어보게 해주는 것만으로 충분하다고 생각합니다.” 12 김준하

“**기초 커리큘럼을 경험할 수 있기를 바라요.** 첫 3학기 동안의 경험이 매우 인상적이었습니다. 기초와 기반을 다지며 4학기부터 이어지는 전공선택 심화 강의를 준비할 수 있었습니다. 다만 아쉬운 점은 아트&테크놀로지에 재학 중이었던 시간 동안 같은 기초 커리큘럼을 경험할 수 있었던 기수가 없었던 것입니다. 시대의 최전방에 있는 학과이기 때문에 흘러가는 것이 많고 새로워지는 것도 많지만, 흘러가는 시간 속에서 전해지고, 항상 그 자리에 있는 경험이 있으면 좋겠다고 생각합니다. 기억에 남는 강의를 아카이빙해 공유하거나 같이 책을 읽고 영화와 공연을 보는 시간을 가지면 좋을 것 같아 조금씩 시도해보았습니다. 이처럼 고민의 시간을 보낸 뒤 생각하게 된 것은, 결국 기수와 상관없이 한데 모여서 무언가를 만들고 도모하는 일이 학생으로서 할 수 있는 최선의 방법이라는 것이었습니다. 무엇이 기

본이고, 무엇이 필요한지 모르기 때문에, 몇 가지 규칙만을 정해놓은 뒤 모여서 무언가를 만들고, 그 과정 안에서 다양한 대화를 발생시키는 것이 중요하다고 생각합니다. 서툴기 때문에 모두가 그 과정에 동의할 수 없고 오해할 수도 있지만, 그 과정에서 있었던 대화가 각자의 삶에 오래 남아 존재한다고 생각합니다. 피로와 피곤, 또는 완성품의 사진만 남는 것이 아닌, 충분한 대화가 남는 경험을 만들기를 바랍니다.” 13 정승기

“**교육과정만으로 하나의 깊이 있는 무기를 만들기 어려워요.** 커리큘럼에만 의존하기보다는 본인의 방향성을 스스로 결정하고 복수 전공이나 다른 방식으로 자신의 강점을 꾸준히 기르는 자기 주도적인 노력이 중요한 거 같아요. 하지만 아텍이 지향하는 지점(open-ends, 경계 없는 융합)에 함께한다면, 세상이 끊임없이 바뀌어 가는데 유연한 적응력을 가진 사람은 세상이 어떻게 바뀌어도 잘 지낼 수 있다고 생각해요. 요즘은 직업 하나로 먹고살기 힘든 시대라고 하잖아요?” 14 이다영

“**아텍은 태생적으로 불안정합니다.** 아텍에는 여러 문제점이 있어요. 아텍의 학과 정체성은 아텍의 가장 큰 강점이면서 동시에 가장 큰 문제점입니다. 우리 학과의 방향성이 융합이다 보니, 가능성이 무궁무진하다는 장점과 뚜렷한 궤도가 없다는 단점을 동시에 지닐 수밖에 없습니다. 기술과 예술의 교차점은 수도 없이 많고 각기 다른 기반의 지식과 경험을 요구해요. 자신이 무슨 분야를 가고 싶은지 결정하기도 힘든 학부생 수준에서는 하나만 공부해도 어려운 학문을 융합적으로 공부하기란 너무나 어려운 일이었어요. 아텍은 무언가를 직접 쌓아주진 않아요. 마음만 먹으면 활용할 수 있는 방법은 많지만, 수업을 따라가기에 급급하다면 남는 것이 없습니다. 아텍을 잘 활용하기 위해서는 명확한 자기 중심점이 있어야 합니다. 수업만 따라가도 순차적으로 지식이 쌓이는 대부분의 학문과 다르게 아텍 수업은 언제나 능동적인 자세를 요구해요. 많은 부분을 ‘Learning by Doing’에 맡기다 보니 각자가 고민을 많이 해야 하죠. 나아가 본인이 아무것도 하지 않으면 결과적으로 아무것도 남지 않습니다. 모든 학과가 그럴겠지만 아텍은 특히 이러한 경향이 두드러져 자신만의 방향성이 없다면 답답할 것입니다.” 17 민지산

“**아텍은 언제 무너질지 모르는 텐트 같은 불안감이 있었어요.** 제가 학교에 다닐 때는 아텍이 생긴 지 얼마 되지 않았을 때여서, 문제점을 파악하고 고쳐나가기보다 학과의 초석을 만들고 채워나가는 과정이 필요했어요. 동기들끼리 이야기를 나눌 때 자주 이야기했던 아텍의 문제점은 ‘임기응변력’이었습니다. 알고 넓은 지식으로 만들어낸 임기응변력은 장점일 수도 있지만, 언제 무너질지 모르는 텐트 같은 불안감이 있었어요. 임기응변력도 갖추지 못하였다면 스스로 위기의식을 느끼고 건물을 짓기 위한 노력을 할 텐데, 건물이 없어도 충분할 정도로 동기들이 모두 재능이 넘쳤어요. 오히려 지금에 와서 생각해보면 그 재능을 무기로 다들 사회에 나간 후에 각자 자신의 위치에서 많은 것을 배우면서 한층 성장해있으리라 생각합니다.” 12 김선하

아텍의 자치공동체

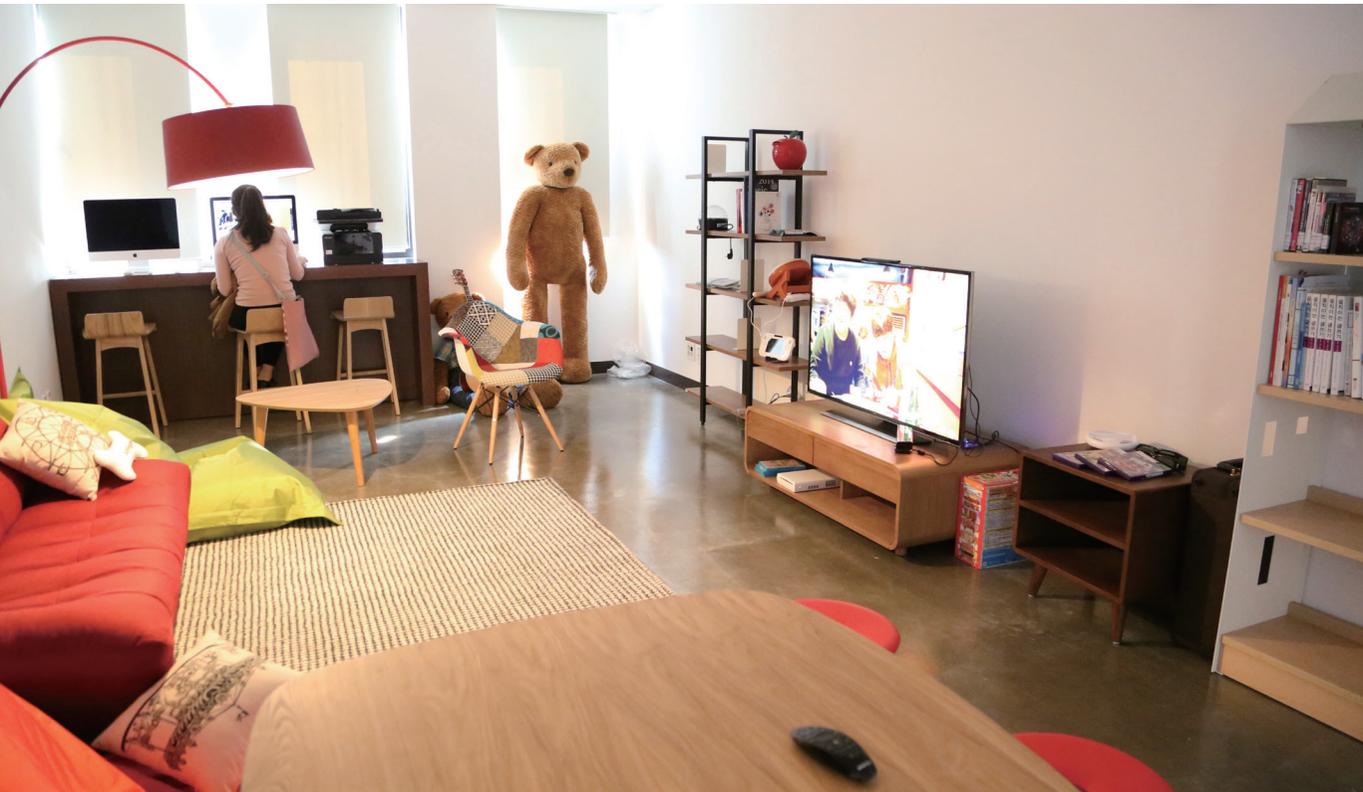
학생회 (2012~)

“입학 면접에서 조금이라도 튀고 싶은 마음에 마지막 한마디로 김주섭 교수님께 ‘아텍에 가고 싶습니다!’ 가 아니라 ‘아텍에 들어가 과대가 되어 아텍을 이끌어가고 싶습니다!’라고 말을 한 부끄러운 기억이 있어요. 당시에는 패기 넘치는 한마디였지만, 실제로 2014년에 아텍 학과 대표가 되었습니다. 신설 학과이다 보니 여러 어려운 점들이 있었지만 당장 1년 안에 해결할 수 없는 문제보다는, 현재 아텍이 가진 장점을 더욱 강화하고자 하였습니다. 신설 학과로서 아텍이 가진 강점인 수평적인 관계를 앞으로도 지켜나가기 위해 선배가 허물없이 지내며 생각을 공유할 수 있는 분위기를 정착시키는 것을 가장 큰 목표로 삼았습니다.”

13 김준하

“아텍에 처음으로 1~4학년이 모두 채워지고, 건물에 5층과 새로운 시설물들이 생기면서 많은 변화가 생기던 2015년에 아텍 학과 대표로 일했어요. 2014년 2학기에 홍콩시립대 Creative Media 학과에서 교환 학생을 하고 돌아와서 아텍도 이렇게 학과로서 발전할 수 있을 것이라는 자신감이 생기기도 했고, 아텍의 친구들과 아텍이 가고자 하는 정체성에 대해 이야기해보고 싶어서 회장을 하게 되었어요. 아텍의 새롭게 생긴 공간들을 어떻게 ‘아텍스럽게’ 활용할 것인지 고민했어요. 그중에서도 5층에 새로 생기는 뉴미디어 라이브러리 공간을 기획했던 일이 가장 뜻깊었습니다. 칸막이가 있고 엄숙하게 공부만 하는 도서관들과는 다르게, 도란도란 토론하면서 아텍 구성원들이 서로 친밀해질 수 있도록 라운지처럼 디자인했어요. 학과 지원으로 마룻바닥에 소파도 있고 오픈된 책상도 있는 공간을 꾸렸고, 게임기와 컴퓨터도 들여놓았어요. 실제 구성원들이 뉴미디어 라이브러리를 이용하는 모습을 보면서 큰 보람을 느꼈습니다.”

12 권새봄



“저는 랩실 문화에 대해 고민했어요. 랩실(X431, X433, X435)을 12~14학년이 나누어 쓰고 있었는데, 15학번이 들어오고 랩실을 공유하면서 제도를 정비하기 시작할 때였어요. 저는 책임감을 느끼고 자리를 청소하는 문화가 있어야 이곳이 창의적인 공간으로 유지될 수 있다고 생각했어요. 그리고 프로젝트 마감이나 어도비 신청 기간 등을 맞추기를 바랐어요. 작은 것에서 시작해서 자신을 관리하고 책임질 수 있는 문화를 만들어서 아텍의 개개인이 책임감을 가질 수 있게 만들려고 노력했죠.”

15 장윤정

“작은 커뮤니티로서 그냥저냥 굴러왔던 아텍이 어떻게 하면 시스템을 제대로 갖출 수 있을까? 그게 1년 동안의 주안점이었던 거 같아요. 그래서 저는 시설물 예약 시스템 앱을 만들자고 제안했어요. 그런 앱 개발에 어떤 리소스가 필요하지 전혀 몰랐기 때문에 실제로 이루어지지는 않았어요. 하지만 거기에 우리가 인식한 문제들이 그대로 담겨있었고, 그걸 어떻게 해결해야 하는지도 담겨 있었다고 생각합니다.”



랩실은 더러웠고 신청을 하고 사용하지 않는 사람들도 많았어요. 다들 랩실이 필요하다고 말하면서 왜 사용하지 않는지 고민했어요. 어떤 공간이 쓸만한 랩실일지, 앞으로 오피스는 어떤 공간일지 생각하며 과감하게 바뀌어나가기 시작했죠. 오래된 아이맥을 들어내고 그중에 뭐가 작동이 안 하는지, 하나하나 열어서 사양과 고장 난 부분, OS 체제, 램 등을 하나하나 조사해서 리스트를 만들고 쓸만한 것들만 추려서 랩실을 재정비했어요. 그리고 오래 작업할 수 있는 랩실을 위해 1인용 맥 좌석 제도를 도입했어요. 사람들이 혼자서 넓고 쾌적하게 사용하길 바랐어요. 학생회를 하고 나서 건강이 나빠졌어요. ‘혼자서 그런 것들을 막 다 책임지고 해결해야겠다고 너무 쏘다녔나’라는 생각도 들고, 사실은 개인의 노력으로 커버되지 않는 시스템 속 문제들을

처리하려고 너무 애썼나 하는 생각도 들지만, 공동체에 대한 고민은 언제나 재미있는 것 같아요. 아텍에 대한 애정이 과할 정도로 넘쳤던 것 같아요. 근데 그게 저한테 아트적인 어떤 지식이나 테크적인 스킬을 가져다주지는 않았어요. 그런데도 그런 걸 할 만한 곳이 아텍이라는 생각이 들어요.”

17 류권우

“학부 통합 이슈가 생기고 2018년에 TF팀에 참여하면서 문제의식과 고민이 많이 생겼어요. ‘이건 이렇게 해야 하는데, 이게 필요한데’라고 생각이 들고, 필요성을 인지한 사람이 나설 수밖에 없다고 생각했어요. 아텍이 급변하는 시기에 학부통합에서 ‘어떻게 하면 아텍의 정체성을 오토이 지킬 수 있을까’가 가장 큰 화두였어요. 오히려 되게 날이 서 있고 보수적인 시간이었다고 생각해요. 그런 상황에서 공동체를 운영하고 커뮤니티를 만들어 나가는 것에 대한 고민을 많이 했던 것 같아요. ‘융합 교육은 어떻게 이루어져야 하는가’에 초점을 맞추어 여러 행사를 시스템 안으로 들여와 체계적으로 조직하려고 했어요.”

18 이찬우

“저는 코로나 19로 인해 비상대책위원회(이하 비대위)로서 20년 4월부터 21년 4월 학부통합 후 2대 학생회인 마젠타 출범 전까지 활동했어요. 비대위로서 제 목표는 아텍에 새로운 방향성을 제시하기보다는 코로나로 인해 아텍의 문화가 끊어지지 않게 하는 것이었습니다. 그 때문에 랩실 운영과 아텍의 메이커 문화를 이어가기 위한 고민, 아텍문화연구모임과의 협업을 통해 신입생 온 보딩을 돕는 등 기존의 아텍을 보존하는 데 힘썼어요. 아텍 학생회는 매 학기 기본 업무로 랩실 운영을 담당해요. 랩실은 아텍 메이커 문화의 기반이 되는 공간이자 많은 학생의 작업 및 휴게공간이라는 점에서 매우 큰 의미를 가집니다. 때문에 랩실의 구조를 기획하고 운영하는 것은 아텍 학생회의 가장 중요한 업무 중 하나이며, 학기 시작 전부터 학기 중반까지 긴 기간 동안 신경을 써야 하는 만큼 시간적/정신적 소모가 큰 일이기도 해요. 랩실 운영진들이 도와주지 않았다면 저희는 녹다운 되었을지도 몰라요. 하지만 랩실 배정을 잘 마무리하고 나면 그만큼 커다란 보람도 있습니다. 약 1년이라는 시간 동안 학생회로서 일하며 정말 많은 것을 배우고 느꼈습니다. 이 이야기는 2020년에 비대위를 운영한 저와 이찬우(아텍 18)의 이야기일 뿐 절대 정답은 아니에요. 저희는 당시 저희의 가치관과 판단에 맞춰서 나아갔을 뿐, 아텍의 학생회는 그 이름에 걸맞게 스스로 판단하고 새로운 흐름을 받아들일 수 있어야 한다고 생각해

요. 아텍은 계속 변화할 것이고 그에 맞춰 앞으로의 학생회가 만들어갈 새로운 아텍을 기대하고 있겠습니다.” 19 김지나

“학교가 비대면으로 운영되면서 현재 아텍의 문화와 이전의 문화가 많이 끊겼어요. 2021년 학생회에서는 선후배 간의 연결을 잇는 역할을 해야 한다고 생각해요. 선후배 사이의 네트워크가 저희의 제일 중요한 과제라고 생각합니다. 그리고 해커톤을 열었어요. 저는 아트&테크놀로지 전공만큼이나 학교 내에서 해커톤을 진행하며 양질의 결과물을 낼 수 있는 학과가 많이 없다고 생각해요. 다른 학교에도 컴퓨터공학과 등 관련 학과가 많지만, 그분들은 소프트웨어 분야에만 치중돼서 하는 분들이 많아요. 하지만, 아트&테크놀로지는 코딩을 잘하는 학생, 디자인을 잘하는 학생 등 다양하잖아요. 디자인 안에서도 특히 UI/UX 작업을 하시는 분들도 많고요. 그 이외에도 영상이나 기획을 전담하시는 분도 많을 거예요. 그래서 학교 안에서 이분들이 잘 어우러질 기회를 마련하고 싶었죠. 특히 20학번은 선배들이랑 접점이 많지 않은 것 같아요. 그래서 서로 알아가고 나아가 같이 앱을 만드는 등 해커톤 이후에도 잘 연결됐으면 좋겠다는 생각으로 해커톤을 준비했어요.” 20 이현우

“학생 자치와 학생 간의 커넥트 문화가 아텍을 대표하는 특징이라고 생각하거든요. 그런 아텍이 코로나를 만났고 이 상황에서 특히 학생회의 역할이 중요하다고 생각하여 학생회에서 일하게 되었습니다. 그런 생각을 가지고 시작했던 만큼 어떻게 전체 학번들의 학과 행사 참여를 독려할지, 20, 21학번이 소속감을 느낄 수 있는 분위기를 만들지에 대한 고민을 많이 했습니다. 따라서 가장 먼저 신경 쓴 부분은 랩실 환경 만들거였습니다. 수요조사부터 자리 배정, 기구 정비까지 맡아서 사용 환경을 만들었습니다. 이후 다양한 관심사를 가진 아텍의 특성에 맞는 랩실 서가를 운영해 학생들의 구미를 당기려는 노력도 했어요. 이처럼 아텍 학생회는 아텍의 중심인 랩실 관리부터 코로나 이전에는 ATO 등 다양한 행사의 주체가 되기 때문에 아텍의 문화를 만들어 갈 수 있다는 차별점과 중요성을 가지고 있습니다. 물론 이 모든 건 개방적이고 다채로운 아텍인들과 그 문화 덕분일 것입니다. 체계적으로 준비되어가는 ATC와 학과 문화를 위해 힘쓰는 아텍문화연구모임 선배님들을 보면 그러한 에너지를 더 잘 느낄 수 있는 것 같아요.” 20 유채영

샐러드 (SALAD) (2013~2014)

“샐러드(SALAD)’는 ‘어떻게 하면 날 것의 아이디어들을 ‘버무려낼’ 수 있을까’하는 문제의식을 바탕으로 만들어진 학생 자치 그룹이에요. 프로젝트들을 해보겠다는 마음가짐을 안고 입학했는데, 막상 수업은 어렵고, 프로젝트 아이디어는 있어도 그것들을 평가하고 구체화할 멤버를 모으는 장과 시간을 만드는 것이 어려웠어요. 샐러드는 학생들, 교수님들이 현재 하는 프로젝트들, 관심사들을 공유하고 서로를 알아가는 장을 만들자는 취지로 만들어졌습니다. 샐러드가 처음 한 일은 교수님들 한 분 한 분, 그리고 학생들에게 아텍, 뉴미디어 관련 분야의 추천 도서 목록을 받아 구매한 책들로 도서관을 만든 일이에요. 우리는 아텍이 어떤 학문 분야인지 더 구체적으로 알고 싶은 욕구가 있었어요. 프로그래밍, 디자인, UX, 건축 등 다양한 분야 자료들을 구비해놓으면 저절로 책들에 대한 대화가 이뤄지지 않겠느냐는 생각으로 책들을 하나하나 모았습니다. 또 다른 활동은 뉴스레터였어요. 학과 프로젝트 소개, 김주섭 교수님 인터뷰, 관련 행사 등 학과 공지로 하기엔 애매한, 그렇지만 학과생들이 알았으면 좋겠다는 소식들을 페이스북 그룹을 통해 공유했어요. 이후 도서관은 뉴미디어 라이브러리를 통해 공식적인 공간으로 자리매김했고, 학과 뉴스레터도 몇 년 후 노션 페이지를 통해 더 알찬 모습으로 세상에 나왔어요. 이렇듯 공통된 문제의식이 교수님들과 선후배들의 끊임없는 노력으로 꾸준히 발전되고 있습니다.”

12 권새봄

“아텍에 처음으로 1~4학년이 모두 채워지고, 건물에 5층과 새로운 시설물들이 생기면서 많은 변화가 생기던 2015년에 아텍 학과 대표로 일했어요. 2014년 2학기에 홍콩시립대 Creative Media 학과에서 교환 학생을 하고 돌아와서 아텍도 이렇게 학과로서 발전할 수 있을 것이라는 자신감이 생기기도 했고, 아텍의 친구들과 아텍이 가고자 하는 정체성에 관해 이야기해보고 싶어서 회장을 하게 되었어요. 아텍의 새롭게 생긴 공간들을 어떻게 ‘아텍스럽게’ 활용할 것인지 고민했어요. 그중에서도 5층에 새로 생기는 뉴미디어 라이브러리 공간을 기획했던 일이 가장 뜻깊었습니다. 칸막이가 있고 엄숙하게 공부만 하는 도서관들과는 다르게, 도란도란 토론하면서 아텍 구성원들이 서로 친밀해질 수 있도록 라운지처럼 디자인했어요. 학과 지원으로 마룻바닥에 소파도 있고 오픈된 책상도 있는 공간을 꾸렸고, 게임기와 컴퓨터도 들여놓았어요. 실제 구성원들이 뉴미디어 라이브러리를 이용하는 모습을 보면서 큰 보람을 느꼈습니다.”

12 권새봄

에반젤리스트 (2013~2015)



“에반젤리스트는 대외적으로 아텍을 알리기 위해 활동하는 홍보팀 같은 느낌이었어요. 많은 것들이 부족했고 새롭게 생기던 때라, ‘아무것도 없다’는 문제점을 해결하기 위한 팀이었던 것 같아요. 저는 첫 에반젤리스트로 활동하며 프로듀서를 맡았습니다. 태어나서 처음으로 스크린 7개가 붙어있는 이머시브 영상을 만들어야 했는데, 그 때의 고난과 결과물에 대한 혹독한 자존감 상실이 기억에 남습니다.”

12 김선하

“2015년도까지는 저희 학과가 생긴 지 얼마 되지 않았을 때였어요. 그래서 패밀리미팅, 홈커밍부터 시작해서 대학원 홍보 포스터를 다른 학교에 붙이러 다니는 등 대외적으로 홍보하는 활동까지 했어요. 2017년 에반젤리스트는 이머시브 홀 (Immersive Hall)이 리노베이션되면서 그것을 활용해서 어떠한 새로운 창작물을 만들어낼 수 있는지 가능성을 보여주고자 사람들을 모집해서 이머시브 홀 전용 콘텐츠를 기획하고 만들어내는 작업을 하고 시연행사를 했어요.”

15 최우람

미디어 조교 (2014~)



“2019년 미디어 조교로 일했습니다. 학과 장비에 관심이 많아서 다양한 장비를 사용해보고 싶은 마음에 조교로 일하면서 카메라, 마이크, 키넥트 심지어 구글 글라스까지 대여하며 작업해 볼 수 있었습니다. 우리 학과의 기자재는 종류가 정말 다양했고 그렇기에 여러가지 실험을 해보기에 최적의 환경이었습니다.”

12 김준하

“고등학교 때 무대감독 동아리를 하면서 학생에게 주어진 다양한 미디어 환경을 충분히 활용하는 문화를 위해 중간다리 역할이 필요하겠다고 생각했습니다. 설립 2년 차였던 2013년의 아트&테크놀로지 전공에는 사실 각 개인에게 주어진 아이맥과 신영균 스튜디오 정도의 여건 밖에는 없었지만, 그래도 그 안에서 이 역할을 맡을 사람이 필요하다고 느꼈습니다. 그래서 미디어 스태프를 자처하여 신영균 스튜디오에서 다양한 프로젝트와 행사를 운영했습니다. 이후 미디어 조교 제도가 생긴 후로도 세 학기 남짓 미디어 조교 생활을 이어갔습니다.”

13 정승기

“미디어 조교를 4학기 동안 했습니다. 다양한 미디어 조교들, 그리고 영무쌤(연구원)과 함께 장비를 어떻게 관리하고 책임소재를 어떻게 처리할 건지에 대한 이야기를 정말 많이 나누었어요. 때때로 미디어 조교 당사자들이 규칙의 허점을 이용하여 장비를 독점하는 일이 일어나기도 했고, 사용하다 망가진 장비에 대해 모두 무책임한 태도로 임해 공적인 일이 사적 관계까지 영향을 미치기도 했습니다. 또한 적은 장비와 시설에 반해 타과생까

지 감당해내야 하는 살인적인 수요가 있었기에 이를 조율해나가는 문제도 쉽지 않았어요. 또한 예산이 생겼을 때 어떤 수준의 어떤 장비를 사야 하는 지에 관한 토론도 많이 했습니다. 제가 미디어조교를 할 동안 수기로 진행되던 장비 및 시설대여가 자동화되었고, 대여 및 반납에 대한 구체적인 룰이 생겼어요. 그리고 고가 장비의 상태를 조교 개인의 배경지식과 별개로 꼼꼼히 체크할 수 있도록 장비별 체크 매뉴얼을 제작했습니다. 당시 조교들끼리 합심하여 사설 장비 렌탈점은 어떤 방식으로 운영하는지, 교내 다른 시설 대여 공간은 어떻게 돌아가는지 알아보고 이를 아텍의 사정에 맞춰 제작했습니다. 어찌 보면 JD에는 없는, 과한 일을 도맡아 한 것이지만 과의 애정에서 비롯된 모두의 진심이었고, 이 채널들이 잘 맞아 돌아갔다고 생각합니다.”

14 홍산

“기술, 도구를 먼저 찾았기 때문에 만들어지는 것들이 있는 것 같아요. 뭘 만들지 알고 방법을 찾아서 활용하기보단 연장이 먼저 던져졌을 때 그걸 가지고 놀다가 ‘이런 게 되네’하고 탐구해보는 것들이 있다고 생각해요. 그리고 그것만의 묘미가 또 있다고 생각하고요.

아텍의 장비 대여 시스템은 학부생들에게 고가의 하이엔드 장비들을 큰 제약 없이 직접 만지게 해주는 좋은 취지가 있어요. 그러나 그걸 어떻게 지속 가능하게 운영할 것인가는 고민해야 하는 문제예요. 취지에 너무나도 공감하기 때문에 계속 고민할 수 있었던 것 같아요. ‘어떻게 모두가 다양한 기자재와 다양한 시설들을 통해서 새로운 뭔가를 만들어낼 수 있는 경험을 가질 수 있을까’를 계속 생각했고, 개인적으로 아텍 문화에 부재했다고 생각하는 시스템, 규칙, 그런 기본적인 구조를 만드는 데 고민을 많이 했어요. 예전에는 규모가 비교적 크지 않았기 때문에 작은 공동체로서 서로서로 다 알았는데 학생 수가 점점 늘어나면서 기존의 제도, 프로그램, 시스템을 다 손봐야 했거든요.”

17 류권우

패밀리 미팅 (2014~)



"전 학년이 다 채워지면서 늘어난 인원들의 소통을 어떻게 유지할 수 있을지 고민하다가, 처음으로 아텍 패밀리 미팅을 기획했어요. 교수님들, 학생들 전부가 이머시브 홀(Immersive Hall)에 둘러앉아 피자를 먹으며 서로 얼굴을 마주 보고 이야기를 했습니다. 주로 그 학기의 소감과 다음 목표들을 설명하고 피드백을 나누었어요. 실제 패밀리 미팅을 진행해보니 아텍 학과의 이름으로 이런 모임을 여는 자체가 학과의 정체성을 이야기하는 도구가 될 수 있어요. 그리고 학생들의 소통에 대한 바람이 학과 시스템으로 정제되는 게 중요하다고 느꼈습니다." 12 권새봄

"제가 2학년 때 참석했던 패밀리미팅에서 커리큘럼과 수업 주제에 대해 논의를 진행했어요. 다른 학과에서는 수업이 열리는 대로 들어야 하고, 수업에 대해 학생이 직접 피드백할 수 있는 자리는 있을 수가 없다고 하더라고요. 그런데 저희는 패밀리 미팅에서 교수님과 대면해서 커리큘럼에 관해 이야기하고, 교수님께서도 일일이 고민해주셨어요. 현실적으로 모든 목소리를 반영할 수는 없었지만, 저희 목소리가 반영된 커리큘럼을 보면서 다른 학과들에 비해 저희 목소리를 들어주시려는 의지가 크다고 느껴졌어요. 이런 문화는 아텍에서만 볼 수 있는 거 같아요." 15 박영우

"보통 학기를 시작할 때와 끝낼 때 한 번씩, 학기마다 두 차례 패밀리미팅이 진행되었어요. 학생과 교수님이 함께 모여서 신영균 스튜디오나 이머시브 홀(Immersive Hall)에서 진행되었고, 특히 학기 말의 패밀리 미팅에서는 커리큘럼에 대해 논의했죠. 자유롭게 논의가 이루어지면 주로 학생회가 논의를 결론으로 이끌어가는 역할을 맡았어요. 당시에 'Intro To Art&Technology'라는 과목은 다양한 강사님께서 돌아가며 1시간씩 수업을 진행하는 방식으로 운영되었는데, 선정되는 강사님의 기준이 제각각이었어요. 패밀리 미팅에서 이 부분에 대해 문제를 제기했고, 학과의 정체성에 부합하고 현업에 계신 분들을 모셔와서 이야기를 들을 수 있게 바뀌었죠." 15 장윤정

"아텍에서는 동기, 선후배를 막론하고 앞에 있는 모든 분과 아텍의 커리큘럼이나 개선되었으면 하는 문화에 대해서 거리낌 없이 토론하는 문화가 있었어요. 어떤 학기에 수강하던 과목의 교수님께서 설계하신 수업 및 평가 방식에 관해 마찰이 있었습니까. 사이버 캠퍼스를 통해 문제가 제기되었고, 교수님께서서는 수

업이 끝나고 논의해보자고 하셨어요. 수업을 마치고 한 시간 동안 열린 토론을 한 끝에 교수님을 설득했고, 결국 평가 기준이 바뀌었죠. 1학년 1학기에 겪었던 일이라서 굉장히 충격적이었어요. 불만을 이야기하는 것이 금기는 아니지만, 교수님께 도달하고 피드백이 반영되는 것은 흔하지 않은 일이라 새롭게 느껴졌어요. 커리큘럼에 맞추어 졸업하기보다 학생들이 스스로 환경을 바꾸어 나가려는 점이 놀라웠고, 교수님께까지 문제를 제기하고 더 나은 방향으로 나아가는 게 놀라웠어요." 16 조남준

수평적 멘토링 제도 (2014~)

“무언가 만들고 싶지만 ‘역량이 안되니까 그냥 하지 말아야지’ 하면서 포기하는 경우가 생기면 안 된다고 생각해요. 수평적 동료 멘토링은 옆에 나를 도와줄 수 있는 사람들을 잘 엮어 주는 중요한 프로그램이었어요. 만약 이런 프로그램이 없었다면 개인적으로 다른 사람에게 물어보기 어려울 수도 있었겠죠. 아이디어 실현을 뒷받침하는 이런 프로그램이 있다면 원하는 걸 만들 때 큰 도움이 되는 것 같아요.” *16 조남준*

“저는 김주섭 교수님이 담당하신 6~7개 정도의 수업에서 수평적 멘토를 담당했습니다. 저는 매 수업 참석하여 본인이 배운 내용과 프로그래밍 경험을 바탕으로 학생들의 의문 사항에 답하여 주거나, 컴파일 및 논리 에러 수정을 도와 수업이 원활히 진행될 수 있게 보조했어요.

‘Learning by Doing’이라는 학과의 방침에 걸맞게, 아텍의 프로그래밍 수업들은 학기 말에 구현하고 싶은 프로그램을 구현하는 것을 한 학기의 목표로 합니다. 스스로 창의성을 발휘하여 어떤 프로그램을 만들지 ‘기획’하고, 수업 시간에 배운 것들을 총망라하여 실제 콘텐츠를 ‘제작’해봄으로써, 한 단계 도약할 수 있는 과제가 부여되었어요. 하지만 프로그래밍적 사고에 익숙하지 않은 학생들에게 있어서는 생소한 용어부터 자신이 생각한 프로그램의 구현까지 다양한 장벽이 있고 각자가 설정한 목표가 다르기에 과제를 하는 데 있어 부딪히는 문제 또한 다를 수밖에 없기에, 기말고사 기간에 Code Assistant Day를 열어 자신이 원하는 프로그램을 기말고사 기간 내에 구현할 수 있도록 문제 해결을 도왔습니다.

한때 배웠지만 잊힌 기억이 아니라 결과물을 완성하기까지 해매면서 얻는 노하우들과 결과물을 만들고 난 후의 성취감을 주고, 만들어진 결과물은 학생 개개인에게 포트폴리오로 후에 활용될 수 있어요.” *14 이다영*

“수평적 멘토링은 교수님의 수업을 보조하고, 수업 외 시간에 멘토가 직접 스케줄을 짜서 동기들 및 선배를 모아 교육하는 식으로 운영되었어요. 이러한 멘토링 세션에서 수업과 관련 있는 시설의 장비를 활용해야 하기도 했었죠. 제가 Digital “Fabrication 과목의 멘토를 맡았을 때는 패브리케이션 랩에 3D 프린터가 처음 생겼을 때였는데, 3D 프린터를 처음 설정하

는 일도 맡았습니다. 처음으로 3D 프린터를 세팅하다 보니 설정값을 찾고 실험해야 할 게 매우 많았어요. 제가 다 공부하면서 설정을 했었죠. 그리고 공부한 내용을 바탕으로 3D 프린터에 대한 멘토링을 진행했어요. 그리고 Adobe After Effects를 활용해 모션 그래픽을 만들어보는 다른 멘토의 세션에도 참여하여 도움을 받기도 했습니다.” *14 추민우*

“저는 ‘Modern & Contemporary Art’ 과목의 멘토를 맡았어요. 제가 해당 과목을 수강할 때, 현대미술 작품을 트랜스 미디어 작업을 통해 새롭게 구현하는 과제를 받았어요. 그때 제가 제출한 과제를 교수님께서 좋게 봐주시기도 하셨고, VR 쪽 공부를 많이 하고 있을 때여서 그런 점들을 눈여겨보신 교수님께서 멘토를 권유해주셔서 맡게 되었습니다. 조별 프로젝트 형태로 진행되는 과제들의 진행 상황을 중간중간 공유받고, 보완해나갈 점이나 새로운 방안을 제안해주는 식으로 팀별 피드백을 진행하였습니다.” *15 최우림*

아텍문화연구모임 (2018~)

“처음에 조남준(아텍 16)님이 아텍 특방에 “아텍의 이런 조직 문화에 대해서 같이 고민할 사람을 구한다.” 딱 이렇게 올렸어요. 그걸 보고 뱅크 연락했죠. X427(Project Studio)에 모여서 아텍의 강점은 뭐고 약점은 뭔지, 우리가 해결해야 할 부분은 무엇이고, 어떤 방식을 통해서 문제를 해결할 수 있을지 포스트잇에 적어서 아이디어를 구체화해 나가는 게 시작이었어요. 그렇게 회의하고 있으면 누군가 ‘너네 뭐해?’ 하면서 들어오고, 지나가다가 참여하기도 하고, 예기치 않게 들어와서 이야기를 나누었어요.”

17 백가영

“아텍은 좋은 쪽으로 발전할 수 있는 여지가 많은 학과라고 생각했어요. 자유로운 곳이니깐 더 많은 불만이 생기고, 계속 피드백을 주고받아 개선되는 곳이죠. 모두가 그런 의지가 있는 것이 중요하다고 생각해요. 그래서 이걸 잘 해결할 수 있는 집단이 있으면 좋겠다고 생각했고, 그렇게 모인 사람들은 ‘아텍을 위해 뭔가 하고 싶다’라는 생각이 있었던 거죠.” *16 조남준*

“아텍이 무엇인지에 관한 질문은 모두가 가지고 있지만, 함께 숙고하고 머무르면서 대답해볼 자리가 많이 없었어요. 그렇지만 왜 아테커들은 아텍의 문제점에 대해 고민하고, 전공 자체를 발전시키고 좋은 방향으로 나아가기 위해 노력할까요? 그것은 아테커라면 필연적으로 마주하는 질문이 있기 때문인 것 같아요. 경영학과는 ‘경영학과가 뭐야?’라는 질문을 잘 받지 않는데 우리는 ‘아텍이 뭔데?’라는 질문을 많이 받잖아요. 근데 그런 부연설명을 요구하는 과정이 아테커로 하여금 ‘아텍이란 무엇인가’라는 질문으로 가까이 다가가게 하는 것 같아요. 제가 아문연 활동을 지속해나가는 이유도 ‘아텍이란 무엇인가’라는 질문에 대답하고 싶기 때문이에요. 그리고 아텍이 되게 작은 곳이에요. 제가 아텍을 만들어가고 영향을 끼칠 수 있는 한 명이라는 인식이 있기 때문에 더 고민하려는 것 같다고 느껴요.

지금은 아텍의 지속성, 전문성, 다양성이라는 3가지 가치에 상응하는 아텍 저널, 웰컴 키트 제작, 아텍 워크숍 같은 활동들을 해나가고 있어요. 지속 가능한 형태로 그 고민을 계속 끌고 나가는 사람들이 어딘가에 있다는 게, 보이지는 않지만 아텍의 뿌리나 근육들을 단련해주는 데 되게 큰 도움이 된다고 생각해요. 그런 면에서 지속 가능성은 저희가 지키려는 부분입니다. 잊지 않고 계

속해서 발언하는 사람들이 있고 활동하는 사람이 있다는 게 아문연의 강점이고 또 아텍의 강점이 될 수도 있겠다고 생각합니다.”

17 백가영

“친구들은 아텍을 잘 모르니까 ‘아텍문화연구모임(아문연)’이라는 단체가 무슨 문화를 연구한다는 거냐고 묻곤 하는데, 저는 이런 모임이 있다는 것 자체가 감동인 것 같아요. 보통은 다 같이 모이면 학과에 대한 애정보다는 미운 점을 이야기하게 되잖아요. 아무리 농담이라도 그런 말들에 계속 노출되면 회의적으로 변할 수도 있다고 생각해요. 그런데 아문연에서는 더 좋은 방향으로 나아가고자 방법을 제시하고, 그 방법에 대한 피드백이 온건하게 오가는 곳이에요.

아문연은 바람직한 조직 문화를 경험할 수 있는 작은 단체인 것 같고, 아텍에 대한 애정도 커지는 곳이에요. 아텍 위키를 만드는 일에 참여하겠다고 생각한 건 스노우에서 인턴을 하면서 노션(Notion)을 처음 써봤을 때였어요. 노션은 여러 팀이 함께 공유하는 공간이잖아요. 그 공간 안에 모두가 참고하면 좋을 것들이 일목요연하게 정리되어 있으면 다른 사람들이 그 정보를 찾는 데 쓰는 시간을 굉장히 줄여주더라고요. 그래서 아텍 위키에 FAQ와 학교 연락처를 정리해서 아텍 위키를 풍부하게 만들고 싶었어요.

아텍 위키를 만들고, 아텍 행동 강령을 만드는 시도를 하는 것들. 그런 것들은 다 미래의 아테커를 생각하는 거잖아요. 모든 활동이 애정에 기반한 것이기 때문에 졸업하고도 하고 싶은 활동 중 하나예요.” *16 송가윤*

“저는 아문연에서 기획한 워크숍 프로그램에 참여했던 경험이 있어요. 당시, 저는 학부생으로서 어떤 전공을 선택할지 고민을 하던 시기였는데, 아문연에서 선배님들을 모셔 진로와 전공의 방향성을 다루는 ‘아텍 진입하기 워크숍’을 열었어요. 아문연에서 진행했던 수요조사를 통하여 제가 꿈꾸는 진로의 선배님들을 매칭해주어 제가 관심이 있는 분야에 계신 선배들의 강연을 들을 수 있었습니다. 팀랩에 카탈리스트로 계시는 선배와 큐레이터로 일하고 계시는 선배님이셨는데, 두 분 모두 현재의 직업뿐만 아니라 아텍에 어떤 프로그램이 있고, 어떻게 활용하셨는지 세세히 설명해주셨어요. 저는 아텍이 학생들에게 여러 기

회와 체험을 제공한다는 것을 알게 되었고, 동시에 이런 커리큘럼에 큰 매력을 느끼게 되어 아텍 전공을 선택할 수 있었습니다. ‘아텍이 무엇인가’라는 질문을 가진 사람이 많기 때문에, 전공 안에서도 많은 사람이 이러한 질문의 해결을 위해 노력하고, 궁금증 해소를 넘어 1대1로 맞춤형 정보들을 제공해준다는 것이 아텍 인으로서 뿌듯한 일입니다. 그만큼 많은 사람이 아텍과, 아텍을 통해 접한 세상에 애착을 두고 있다는 의미이기 때문이죠.”

20 김민정

뉴미라(New Media Library) 워크숍 (2018)

“뉴미라 워크숍은 2018 ATC의 부대 프로그램이었고, 2018 ATC는 ‘아트&테크놀로지 교육. 이것이 학문인가?’에 관한 내용으로 진행되었어요. 그래서 ATC 주제도 ‘홈커밍’이었죠. 뉴미라(New Media Library)가 제대로 운영되는 것 같지 않아서 ‘뉴미라의 방향성은 무엇인가’를 논의하는 장을 열었어요. 저랑 송기형(아텍 13), 동민이 형(아텍 14), 도현이 형(아텍 17) 이렇게 4명이 주도적으로 참여했어요.

용순 교수님은 게임을 직접 해봐야 게임을 만들 수 있지 않냐는 말씀을 하시면서 플레이 스테이션이랑 보드게임, 닌텐도를 갖다 놓자고 하셨어요. 워크숍을 진행하며 그게 초기 뉴미라의 목적이었다는 걸 알게 되었어요.

‘New Media Library’라는 이름에 맞게 아텍을 아카이빙하자고 했어요. 그래서 선배들이 어떤 작업을 했고 어떻게 보고서를 썼는지 아카이빙해서 후배들이 그걸 듣고 더 많은 것들을 시도할 수 있게 하는 걸 목표로 했던 것 같아요. 아이맥에 로컬 서버를 만들어서 자료를 넣고 모아서 열람할 수 있게 하고, 예술 작품을 볼 수 있는 로올라 도서관의 프로그램과 연계하면 어떨냐는 얘기도 했죠. 결국에는 아텍에 대한 고민이었어요.” 18 이찬우

ATO : Art & Technology Openhouse

ART&TECHNOLOGY OPENHOUSE 2019.
- THE A&T SPEEDWAY.

서강대학교 아트앤테크놀로지을 가장 빠르고 정확하게 경험하는 SPEEDWAY.
SESSIONS, CAREER TALK, FACILITY TOUR, NETWORKING AND MORE.

CAREER TALK

디지털 콘텐츠 기획, 게임, 광고, 전시, 미디어아트 등 다양한 크리에이티브 산업에 진출한 졸업생, 세계적으로 손꼽히는 해외 대학원에 진출한 졸업생들의 생생한 취학/진학 경험과 함께 크리에이티브 산업에 관한 이야기를 들을 수 있다.

전시 및 퍼포먼스

Art & Technology 전공의 몰입형 실험 공간인 Immersive Hall을 활용한 학부생 창작 콘텐츠를 경험해 볼 수 있으며, Computer Lab, 신영균 스튜디오, New Media Library 등 창작 공간에서 전공생들의 창의적인 성과물들을 자유롭게 관람할 수 있다.

IMAGINATION SEMINAR

다양한 산업에 종사하는 전문가로부터 디지털 아트, 디지털 디자인, 영화 및 애니메이션, 게임, 사운드 아트, 뉴 미디어, 공연 예술, 철학 등 다양한 주제의 특별 강연을 들을 수 있다.

ETC

이외에도 외부 참가자들을 위한 참여형 워크숍 행사나 아텍 전공생들이 서로 진행 중인 프로젝트에 관한 인사이트를 나누는 AT TALKS 등 학생들의 기획에 따라 매년 다양한 세션들이 새롭게 추가된다.

2019.06.29. SAT. 12PM.
X HALL, SOGANG UNIV, SEOUL.

Art & Technology Openhouse(ATO)는 CAREER TALK, IMAGINATION SEMINAR, 전시, 퍼포먼스 등 Art & Technology 전공의 다양한 모습을 직접 볼 수 있는 프로그램으로 구성된, 아텍에 관심 있는 사람이라면 누구나 참여할 수 있는 자유로운 행사이다. 행사 프로그램 구성 기획부터 연사 초청, 홍보자료 제작, 손님맞이 그리고 당일 행사 진행까지 학생들이 처음부터 끝까지 직접 만들어낸다.

학부 및 대학원과 같이 프로젝트를 진행 중인 여러 기업 관계자들과 일반 참석자 등 200명 이상의 참석자들이 매년 참여하여 서로 간의 네트워크를 만들고, 아텍 전공에 대한 이해를 높이며 앞으로 협력 방안에 대해 이야기한다.

ATC : ART & TECHNOLOGY CONFERENCE

전시의 경계를 넘어서 - Creative Director

ATC (Art & Technology Conference)는 1년 동안 쌓아온 아텍의 '현재'를 공유하는 아텍의 가장 큰 행사이다. 한 해의 마지막을 장식하는 ATC는 아텍 구성원이 모두 모여 예술, 기술, 인문학의 경계를 허물고 상상을 실현한다. 학생 한 명의 아이디어로 탄생하게 된 ATC는 2012년에 문을 열고 10년 동안 프로그램과 형식에 얽매이지 않고 끊임없이 확장하고 있다. ATC는 학교 행사를 넘어 아트&테크놀로지 분야에서 주목받는 컨퍼런스로 도약하고자 한다.

“저는 1회 ATC의 Creative Director(크디)를 맡았습니다. 당시 학교에서 해외 탐방으로 1학년 모두를 오스트리아 린츠에서 열리는 국제 미디어 예술제 Ars Electronica에 보내주었는데, 모두가 정말 즐겁게 쇼를 관람했습니다. 학교로 돌아온 뒤, 아텍에서도 매년 전시를 주최한다면 아티스트로 참여하는 학생들에게도, 학과에도 좋은 기회가 될 것 같다고 생각했습니다. 그래서 교수님께 제안하게 되었고, 그렇게 ATC가 시작되었습니다.”

12 김준하

인터뷰이

12 김준하	2012 Creative Director
12 천용희	2013 Creative Director
13 김보라	2014 Creative Director
14 김동민	2015 ATC 기획팀장
15 이가운	2016 Creative Director
16 조남준	2017 Creative Director
13 정승기	2018 Creative Director
14 윤정원	2019 Creative Director
15 최우림	2020 Creative Director
18 이찬우	2021 Creative Director

아텍 1기 학생들로만 구성된 2012 ATC는 아마 추어 학생들의 전시였지만, 함께 도와가며 고생한 1학년들의 다양한 아이디어가 돋보이는 행사였다. 학생들이 각자 하고 싶은 작업을 적어 내면, 그중 실현 가능성 있는 작업을 선별하여 X관 4층 복도에서 전시하는 방식으로 진행했다. 당시 4층에는 학과 공간이 많지 않고 공용으로 사용하는 강의실이 대부분이었기에, 공간을 치워내고 전시장으로 바꿨다. 강의실의 모든 의자와 책상들을 밖으로 꺼내고, 암막 커튼을 설치하여 전시 공간을 확보했으며 X관 외에도 아텍 구성원들이 메리홀에 모여 직접 작품을 발표하는 시간을 가졌다.

“학교의 커리큘럼만 따라갈 게 아니라 이런 행사를 더 많이 기획하고 참여해야겠다고 생각하게 되었어요. 아티스트로도 참여했었는데 작업을 준비하면서 혼자 익혀야 했던 스킬이 상당했어요. 강제적으로 미디어에 대한 숙련도가 느는 걸 보고 ‘전시를 준비하는 것이 실력 향상에 도움이 되겠구나’ 싶었어요. 그리고 미디어가 없는 곳에서 학교생활을 하면 전시 경험이 절대적으로 부족한 것을 알기에, 경험을 할 수 있는 기회를 더 많이 만들어야겠다고 생각하게 되었습니다.” *12 김준하*

아텍의 다양성을 한눈에 볼 수 있었던 2012 ATC는 전시를 준비하고 완성된 쇼를 보며 서로에게 새로운 자극을 받을 수 있는 새로운 시작이 되었다.

2012 — ART & TECHNOLOGY CONFERENCE

STAFF				
Saebom Kwon	Seonha Kim	Junha Kim	Chaelin Park	Jaeyoon Ahn
Seoha Kim	Seyoun Kim	Sunwoo Park	Boyeon Shim	Jihoon Han
ARTIST				
Saebom Kwon	Jinsoo Kim	Jiyon Evelyn Baik	Donghyun Lee	Yonghee Chun
Seoha Kim	Yoonji Roh	Minsun Boo	Jinyoung Lee	Jiyoon Choi
Seonha Kim	Jiwoo Ryu	Soomin Shin	Sueun Jang	Yoonseo Sumin Choi
Seyoung Kim	Minkyong Park	Boyeon Shim	Ain Jung	Suhyun Han
Junha Kim	Sunwoo Park	Yeonsoo shin	Eunbee Cho	Jihoon Han
Jisoo Kim	Chaelin Park	Jaeyoon Ahn	Hyukjin Jo	Sungwoo Huh

#ART&TECHNOLOGY SOGANG UNIVERSITY

2013 ATC는 행사의 규모를 키워 아텍을 알리고 좋은 작품들이 많이 나오면 좋겠다는 바람에서 시작되었다. 학부생의 작품을 외부에 내보이려면 여러 어려움이 있고 거절당하는 경우가 많기 때문에 직접 전시를 만들어서 제약 없이 ‘작품 자체를 만드는 경험을 해보자’는 취지에 집중했다. 작품의 완성도를 높이고 전시 당일에 발생하는 여러 문제를 최소화하기 위해 마감기한을 신경써서 정했고, 전시 기획에서도 관람 동선을 신경 써서 짜는 등 스태프들의 노력이 담겨있다.

“캡션을 작성하는 데 아텍을 복전하는 국어국문과 분이 도와주셨어요. 당시 두 기수밖에 없는 작은 학과였기 때문에 복수전공생 분들의 도움을 받았던 게 기억에 남아요.”

12 천용희

인쇄·설치·영상 등을 아우르는 온-오프라인 홍보 채널을 활용하고, 확대, 조명 및 암실화 등을 활용한 전시공간 분위기 형성, 도록과 영상을 통한 아카이빙 등을 성공적으로 해냈다. 또한 전년 대비 작품의 퀄리티가 높아지고, 관람객 수가 증가했다.

2013 Art & Technology Conference

Semi-Colon: Continuity

Staff :	Saebom Kwon Deborah Kim Seonha Kim Seyoung Kim Junha Kim Junar Kim Chaehyun Kim Hyari Kim Iryoung Park Chawon Park Hyain Park Minsun Boo Yeonseo Shin Jueon Woo Daeun Lee Donghyun Lee Seungki Jung Eunbi Cho Yonghee Chun	Artist :	Sungun Kwack Saebom Kwon Deborah Kim Seoha Kim Seemmi Kim Sooji Kim Junha Kim Junar Kim Jiwon Kim Jinseo Kim Chaehyun Kim Hyari Kim Iryoung Park Jisoo Park Lynn Park Chaewon Park Hyain Park Yeonseo Shin	Soyoung Ahn Kitae Yang Jueon Woo Nayoon Lee Daeun Lee Jungmin Lee Howan Lee Heesoo Lee Jimin Lee Seungki Jung Yoonseo Choi Jiyoon Choi Heehyun Choi Youngseun Han Jihoon Han MO'IT
----------------	--	-----------------	---	---

#ART&TECHNOLOGY SOGANG UNIVERSITY

2014 ATC는 'As If' 라는 주제로 진행되었다. 모든 작품의 개성은 열어 두되, 하나의 통일성 있는 스토리로 담아내기에 좋은 테마였다. 우리는 각자가 꿈꾸는 모습이 있고 그 꿈에 한 발짝 더 가깝게 다가가기 위해서 다양한 활동을 한다. ATC에 스태프로 혹은 아티스트로 참여하면서, 영상에 관심 있다면 영상 감독이 되어 자신이 구상하는 시나리오를 필름에 담아내고 인터랙티브한 공연에 흥미를 느끼면 팀을 모아 작품을 제작한다. 개발을 하고, 디자인하고, 기획하며 각자 자신이 꿈꾸는 모습이 되어 꼭 빠져볼 수 있는 시간, 그리고 실질적인 결과물로 실제화하는 기회가 되었다.

“저 또한 저 자신을 as if 프로 전시/행사 기획자처럼 생각하며 ATC를 준비했던 것 같아요.”

13 김보라

2014년에는 ATC가 학과 내부 행사를 넘어서 사회와 소통하는 전시를 만들고자 했다. 단순한 학생 작품 전시, 쇼케이스를 넘어 더 많은 사람과 작품을 나누고 교류하기 위해 다양한 프로그램을 기획했다. 전시뿐만 아니라 외부 초청 강연, 워크숍, 그리고 네트워킹 파티 등 외부 유입이 많아질 수 있는 새로운 프로그램들을 시도했다. 외부 초청 강연의 경우, 학문을 망라하고 새로운 가치를 창출하는 산업에 몸담고 있는 사람들을 연사로 섭외했고, 워크숍을 마련하여 아티스트와 일반 관객들이 자유롭게 학술적인 교류를 할 수 있는 기회를 만들고자 했다. 아티스트이자 학생들이 직접 수업을 기획하여 참여자들에게 새로운 경험을 제공하고 재능을 나눌 수 있는 자리가 되었다. 네트워킹 파티는 학과 홍보의 기회뿐만 아니라 그날까지 쉽지 않았던 아티스트, 스태프, 지인들이 한자리에 모여 소통하며 즐길 수 있는 자리였다. 2014 ATC는 다양한 시도를 통해 컨퍼런스의 경계를 전시에만 국한하지 않고 더 넓게 확장한 새로운 출발이었다.

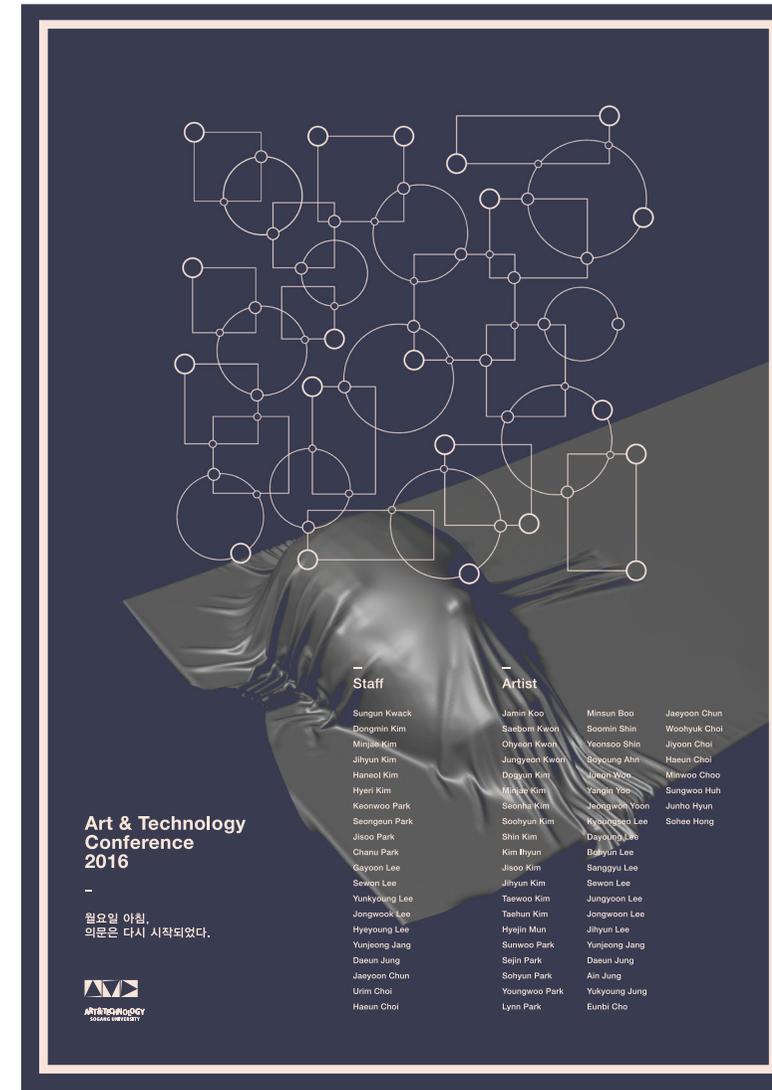


2015 ATC는 1학년부터 4학년까지 모두가 참여한 첫 ATC였다. 모두가 뭔가 새로운 것을 해야 한다고 생각하여 각 팀의 부장들은 어떤 새로운 걸 해볼지 이야기를 나눴다. 모두가 외연을 키우기 보다는 의미적, 질적 성장이 필요하다고 말했다.

“저는 2015년 ATC에 기획부장으로 참여했습니다. 제가 목표로 삼았던 것은 3가지였습니다. 하나, 학우들의 작품을 한자리에 모아놓는 것에서 더 나아가 작품들이 미약하게나마 하나로 연결되는 전시를 만들고 싶었습니다. 둘, 아텍 전공생들이 대부분의 시간을 보내는 X관을 ATC 기간 동안 작품에 온전히 집중할 수 있는 전시 공간으로 만들고 싶었습니다. 셋, 앞으로의 ATC가 공통적으로 사용할 수 있는 체계를 만들고 싶었습니다.”

14 김동민

2015 ATC 《월요일 아침, 의문은 다시 시작되었다》는 우리의 삶 곳곳에 존재하는 불확실성을 예술의 눈을 통해 바라보고, 불확실한 삶의 안개를 걷고 의미있는 하루를 살아가기 위한 발돋움 한 전시였다.



“저는 관객을 통해 전시가 완성된다고 생각해요. 작품은 하나의 절대적이고 완벽한 대상이 아니라 관객과의 관계를 통해 매 순간 새로운 의미로 쓰이게 되는 존재라고 믿어요. 미술 교과서 속에서 본 모나리자와 루브르 박물관에 구름처럼 물려든 사람들을 비집고 본 모나리자, 관객들이 모두 빠져나가고 홀로 남아서 보는 모나리자는 모두 다른 작품이라고 생각해요. 그래서 관객과의 소통을 가장 중요하게 생각하고 전시를 기획하려고 노력했던 것 같아요.”

15 이가윤

2016 ATC의 대주제는 ‘환상(fantasy/illusion)’이었다. 환상이라는 단어는 매력적인 이중성을 가지고 있고, 실제로 작품을 통해 작가들의 작은 세계를 볼 수 있는 전시였다. 미디어팀은 전시장과 홍보물의 VI에서도 주제를 부각하고 통일성을 주는 데 공을 들였고, 여러 매체에 홍보하여 많은 관객이 작품과 만날 수 있도록 했다. 당시 인기가 높았던 ‘72초 TV’ 관계자를 초대해 강연을 열기도 했다.

“모두의 의견이 존중받는 환경을 만들고 싶었고, 이 전시를 만드는 과정이 행복한 경험으로 남았으면 하는 욕심이 있었어요. 각자 무엇을 해야 하는지 역할을 확실하게 아는 것과 어떤 방향으로 달려가고 있는지 아는 것이 중요하다고 생각했고, 팀 회의는 더 자주 주기적으로 갖되 중요한 결정을 할 때만 전체 회의를 통해 안건을 공유하고 의견을 나눴어요. 다행이고 감사한 것은 스태프들과 소통하는 데는 큰 어려움을 겪지 않았어요.”

15 이가윤

2016 ATC 《당신의 하루는 환상으로 가득한가요?》에서는 처음으로 전시 도록을 사전 제작했고, 5년간의 ATC 기록을 모아서 웹 페이지를 만들어 아카이브 했다.

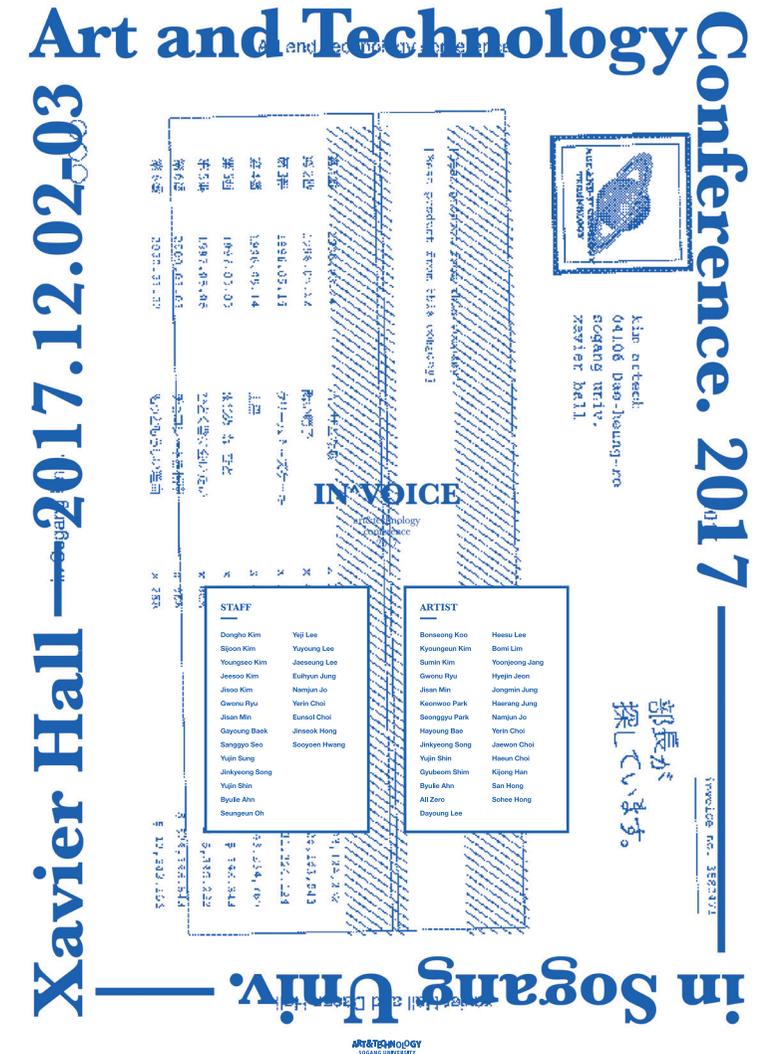


《in^voice》는 영수증이라는 의미와 우리의 목소리를 내겠다는 뜻이 담겨있다. 2017 ATC는 전시의 형태를 제대로 갖추고 최대한 다양한 것들을 담겠다는 목표를 가지고 출발했다. 관람 동선을 따라 이동하고 하나의 층을 관통하는 주제를 정하여 큐레이션이 잘 된 전시를 만들고자 하였다. 비슷한 작품을 모아서 한 명의 큐레이터에게 맡기고, 큐레이터는 주제와 매체에 대한 이해도를 높이는 방식으로 작품을 엮어갔다. 또한 아티스트와 컨택을 자주 하여 진행 상황을 파악하고, 작품 제작비를 최대한 지원하여 작품의 완성도를 높였다.

“영화제는 2017 ATC에서 영화제 기획팀을 따로 분리시켜서 진행한 프로그램이었어요. 아택에서 만든 영화들과 외부 작품을 상영했는데 GV 프로그램까지 모두 성공적으로 진행해서 고맙고 뿌듯했습니다.”

16 조남준

2017 ATC 《in^voice》는 완성도 높은 전시 큐레이션과 짜임새 있는 프로그램으로 구성되었고, 독립적인 스태프 팀 운영으로 각 팀의 개성과 색이 살아난 실험적인 시간이었다.



“저는 2014년부터 ATC를 기획하기 위한 상상을 계속했어요. 2014년 오스트리아 잘츠부르크에서 관람한 <36566일>이라는 다큐멘터리극이 굉장히 인상깊었어요. <36566일>은 전 세계1차대전이 발발되었던 역사적인 사건을 배경으로 15개월 동안 드라마 전공 학생이 모여 준비한 극이었는데, 그 극을 보고 나서 아트&테크놀로지 전공이 해야 할 고민과 메시지, 경험과 시간에 대해 깊이 생각하게 되었어요. 저는 그것이 매체와 미디어, 아트&테크놀로지를 배우고 가르치는 것에 대한 고민이어야 한다고 생각합니다.” 13 정승기

2018 ATC에서는 무엇보다도 학생의 입장에서 누구를 만나고, 무엇을 대면하며, 어떤 질문을 하는 것이 우리다운 것일까 질문했고, 그 질문들이 우리의 학교를 아트&테크놀로지 학교로 지켜줄 것이라고 생각했다. 그 과정에서 ATC의 제작전시팀이 작품을 기획하여 전시했고, 광주미디어아트페스티벌 2018의 디렉터와 국립현대미술관 큐레이터를 만나 대화를 나누었다. 여럿이 모여 공동작업을 시도하고, 해외 학생과 작가의 작품을 같은 공간 안에서 전시하고 관람했다. 그 모든 과정이 낯설고 새로웠지만, 8개월의 시간 동안 서로 다른 도전과 성취가 있었다.

“ATC가 습관적으로, 의무적으로 전시장을 만드는 것처럼 진행된다면 우리의 대화가 사무적이고, 개별적이고, 일시적인 것으로 끝날 거라고 생각해요. 저는 ATC가 학생이라는 핑계로 감정적이고, 막연하며, 해결되지 않는 서툰 대화를 할 수 있는 기회라고 생각하여 각자의 욕심이 목소리가 될 수 있도록 노력하는 시간이 되기를 바랐어요. 그리고 끝에, 만족과 해방감의 ATC가 아닌 아쉬움과 욕심의 ATC, 다음으로 이어지는 ATC를 만들고자 했습니다.”

13 정승기



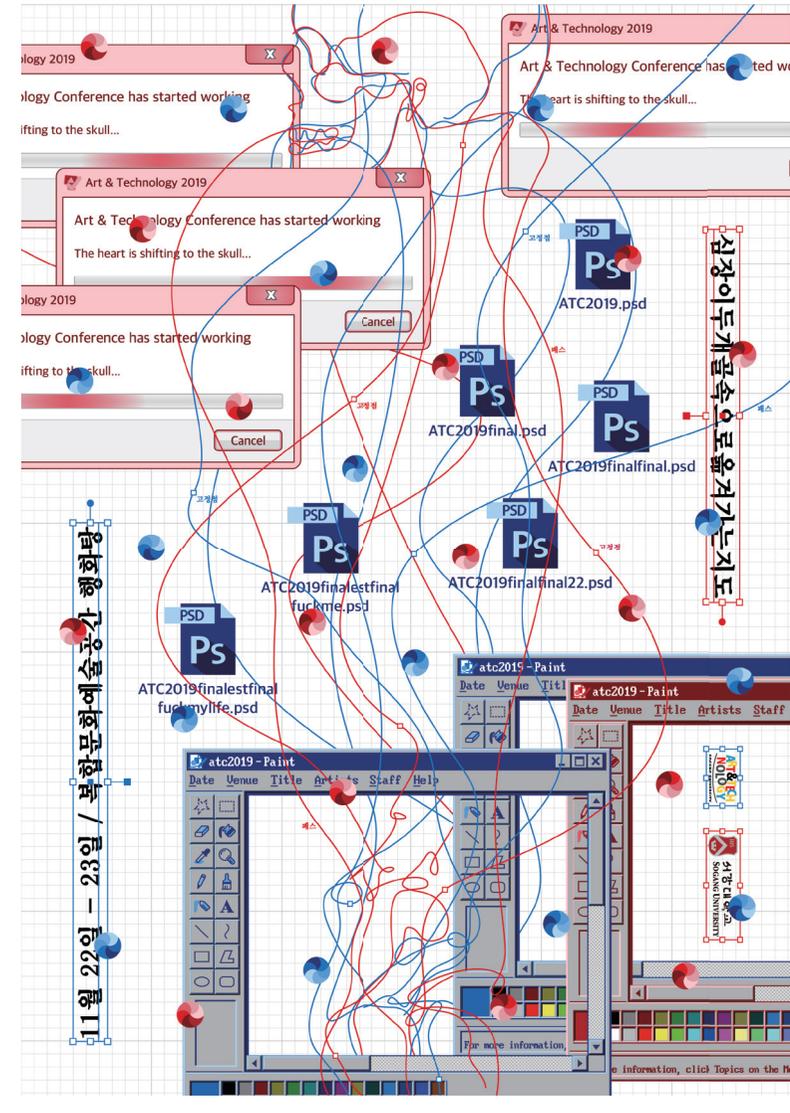
2019 ATC는 컨퍼런스의 이름으로 다양한 행사를 열었던 지난 ATC와 달리 작가와 퍼포먼스에만 집중하여 이를 동안 진행한 전시였다. 기존 ATC는 모두를 학교로 초대하고, 학교 안에서 도약을 위한 여러 실험을 진행했다면, 2019 ATC는 행사를 단일화하여 각 작품에 집중할 수 있도록, 처음으로 학교를 떠나 복합문화예술공간 행화탕에서 전시 형태로 진행했다.

“학과에서 오랜 시간 생활하며 느낀 분명한 한계점이 있었어요. 전시는 언제나 학교 건물의 4층과 5층에서 전통적인 교실의 형태 공간에 가벽을 치거나 검은 천을 달아 진행해 작품에 집중할 수가 없는 분위기, 자신의 제작 일정을 가늠하기 어려운 생애 첫 전시, 막바지까지 작업해 작품의 완성 모습을 알 수 없이 모두가 전시 당일 오후가 되어서야 최종 전시 모습을 볼 수 있게 되는 문제, 서강대학교라는 맥락에서 벗어날 수 없는 점, 일반 관객이 아닌 서강대 학생, 지인, 교수, 학과에 관심 있는 고등학생 등으로 관객이 한정되는 점, 심사받듯 작가들이 각 작품 옆에 서서 해설 하는 풍경 등. 개별 작품들은 좋은데, 그것을 둘러싼 모든 환경이나 진행이 학과 전시로 머물러 있는 것이 항상 아쉬웠어요. 저는 외부의 전시 기회를 다른 프로그램들을 통해 때내면서 전시 경험을 쌓고 연습할 기회가 많았는데, 점점 이력 없는 작가들이 참여할 기회가 줄어들어, 연습을 하기 어려운 후배들에게도 그런 장을 제공하고 싶었어요.”

14 윤정원

거의 20개 정도 되는 서울의 전시공간이나 대관처에 메일과 전화를 돌렸지만, ‘우리는 그런(?) 전시는 하지 않아요.’, ‘학부생 전시는 안 합니다.’, ‘올해 대관은 다 찼습니다.’ 하는 답변만 받다가, 학생 전시의 프레임으로만 바라보지 않고 응대해주신 축제행성 서상혁 대표를 만나 특별한, 지금은 역사 속으로 사라지게 된 ‘복합문화공간 행화탕’에서 전시를 열 수 있게 되었다.

2019 ATC에서는 일반인 관객을 대상으로 작가들이 만나지 않아도 되도록 하고, 학과 단위로 제한을 걸지 않는 작가 오픈콜을 통해서 학과전시 프레임에서 벗어나려고 했다. 퍼포먼스든 설치든 회화든 어떤 실험을 하더라도 작품의 질에 대한 최소한의 기준, 작가의 의욕, 책임감이 뒷받침되면 무엇이든 할 수 있도록 미리 작품 계획을 여러 차례에 걸쳐 듣는 시간을 가지고, 대관처와 협의하고 안전 가이드 라인을 만들고 배치하는 일을 반복했다. 전시에 한 번도 참여해 본 적이 없고, 전시에 올릴 작품을 준비해 본 적 없는 작가들도 본인들이 구상한 그대로 관객을 만날 수 있도록 그 틈을 좁힐 수 있도록 했다.



2020 ATC의 대주제인 ‘8’는 추상적이지만 상징적이다.

“다양한 작품들과 다양한 사람들이 아텍이라는 이유로 ATC에 작품을 내는데, 이것들을 어떻게 통일감 있게 전시할까 고민했어요. ‘8’라는 주제도 아텍 학생으로서의 저의 정체성에 대한 고민을 내포하고 있어요. 아트 쪽으로 뛰어난 친구들도 있고, 테크놀로지 쪽으로 뛰어난 친구들도 있는데, 저는 항상 아트도 아니고 테크도 아닌 ‘8예요.’라고 저 자신의 여중간한 포지션을 소개했었거든요. 그런데 또 뒤집어서 생각해 보면, 친구들은 오히려 그런 ‘8’가 있기 때문에 아텍이 특별한 것이고, 아텍에 꼭 필요한 존재라고 얘기를 해주더라고요.”

15 최우림

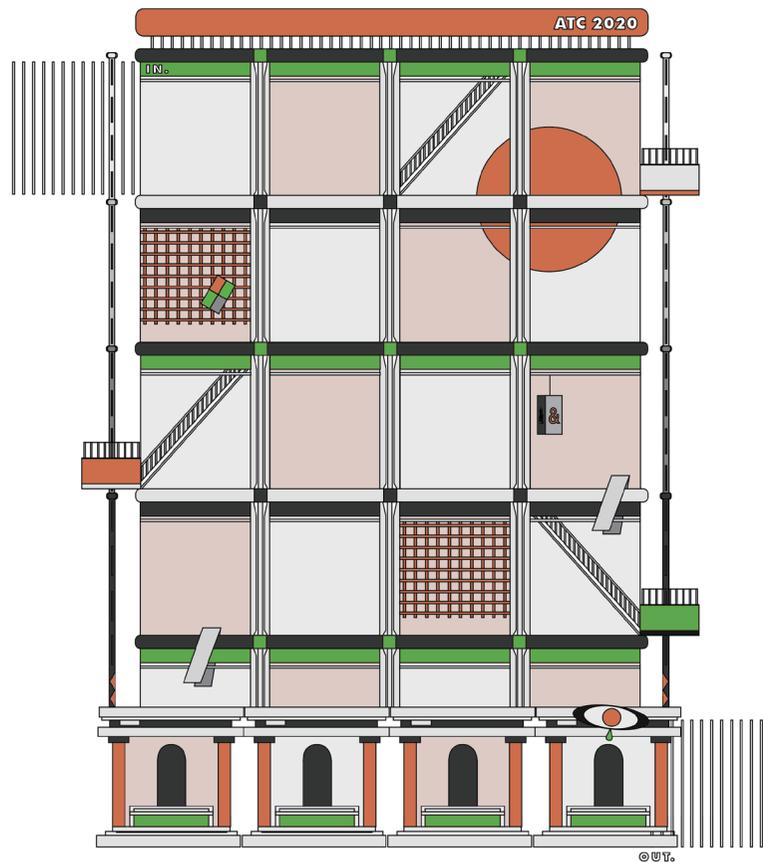
웹 전시로 진행된 2020 ATC의 전시장에 방문하면, 비대면 전시이지만 공간에 방문하는 느낌이 든다. 웹사이트에 들어가서 보는 전시가 인터넷에서 쇼핑하는 것과 달랐으면 좋겠다는 크디 최우림의 아이디어로, 웹사이트에 빌딩이라는 하나의 공간성을 부여한 것이다.

“제가 2015년 신타프(신영균 탐방 프로젝트)에서 다녀온 구겐하임 미술관이나 MoMA, 휘트니 미술관은 모두 꼭대기 층에 올라가는 것으로 시작해서 천천히 내려오면서 그 전시를 관람할 수 있도록 설계되어 있더라고요. 그렇게 신타프 경험에서 모티브를 얻어서 이번 전시를 만들었어요.”

15 최우림

2020 ATC는 인터넷 창에서 스크롤을 내리는 행위를 곧 미술관 위층에서 아래층으로 내려오는 행위로 연결 지어 기획했고, 일반적인 세로 스크롤이 아닌 가로 스크롤을 사용하여 전시를 감상하는 느낌을 살려 웹 전시를 진행했다.

ART&TECHNOLOGY CONFERENCE 2020 : ‘AND’



atg2020.me 2020.12.15 - 2021. 01. 15

서강대학교 아트&테크놀로지 컨퍼런스 2020 : 'AND'
Presented by Art & Technology, Sogang University. All rights reserved.
Unauthorized Duplication & Rent of the full exhibition and visual design is strictly prohibited.



2021 ATC는 ‘컨퍼런스 전반을 챙겨보자’는 생각으로 시작되었다. 아텍 10주년을 맞아 많은 사람과 아텍과 융합교육, 아텍의 미래와 방향성에 관한 이야기를 나눌 수 있는 장으로 만들고자 하였다.

“이 장이 지금까지는 우리끼리만 즐기는 축제였다면 더 재미있게 만들어서 외부인도 많이 오게 하는 게 목적이었습니다. 전시가 아닌 무언가로 얘기하고 싶은 사람들도 참여할 수 있도록 다양한 프로그램이 운영되는 ATC를 만들고자 했습니다.”

18 이찬우

2021 ATC는 베투얼 전시로 진행되었다. 메타버스 팀을 꾸려 기획에 맞는 전시 공간을 새롭게 구축했다. 베투얼 공간인 만큼 한 작품이 여러 공간에 있을 수도 있고 어떤 방식으로든 관람할 수 있기 때문에 컬렉션 개념을 도입했다. 그리고 소주제 테마를 잡아서 관람자 입장에서는 관심 있는 부분의 표면적을 넓혀 주었고, 강연에서도 융합 교육부터 아텍이 가야 할 방향성까지 얘기하고자 노력했다.

“상용 교수님께서 말씀해주신 대로, ATC 크디는 Creative Director이기 전에 코디네이터이기 때문에 어떻게 협업을 강화하고 운영해 나갈 것인가가 굉장히 중요한 포인트인 것 같아요. 그래서 노션 페이지에 ‘우리는 이렇게 일해요’를 만들었습니다. 또 정보 공유와 신뢰가 중요하다고 생각했어요. 팀장에게 일이 몰리면 팀원들은 할 게 없고, 일이 오기를 기다리고 있으니 그걸 막기 위해 팀도 많이 세분화시켰고요. 또 신뢰를 바탕으로 그 사람의 판단을 믿었는데, 그걸 하기 위해서는 팀장의 정보 크기만큼 팀원도, 어시스턴트도 알고 있어야 한다고 생각했어요. 그래서 슬랙에 팀장단 채널도 록(Lock) 없이 오픈되어 있고, 노션 또한 다른 팀들도 다 볼 수 있게 해놓았어요. 그러면 좀 능동적인 의사결정을 할 수 있지 않을까 기대했습니다. 슬랙으로 진행하는 게 진입 장벽과 단점이 나름대로 있지만 다양한 방식으로 협업할 수 있는 방법인 것 같아요.”

18 이찬우

하나부터 열까지 아티커의 손으로 - Staff

ATC는 하나부터 열까지 학생들의 손으로 만들어진다. 큐레이팅, 브랜딩, 아카이빙, 영상, 공간디자인, 프로젝트 매니저, 예산 관리, 웹 등 그해 ATC의 기획에 따라 필요한 팀으로 다르게 구성된다.



“2012, 2013 ATC 행사 디자인, 책자 팀 팀장 및 작가로 일했어요. 정말 0.000부터 시작하는 느낌이었어요. 리소스와 명제화된 프로세스가 얼마나 중요하든지 이 경험을 통해 알게 되었어요. 아무런 레퍼런스도 없고, 일을 같이 의논할 사람도 없으니 결정 하나하나에 자신감이 없었는데, 가령 책자를 인쇄하는데 인쇄소도 하나하나 찾아보고, 이 책자에 라벨이 필요한지 안 필요한지, 라벨에 무슨 문구가 들어가야 하는지까지 사소한 결정들이 필요했어요. 해가 갈수록 선후배 크리에이티브 디렉터들이 경험을 나누면서 정말 빠르게 체계화된다는 게 느껴졌어요. 아무것도 배울 게 없다고 생각했던 경험에서도 배움이 있고 발전이 있었습니다. 다음은 더 잘할 거라는 자신감, 지금 조금 부족하더라도 다음에 또 하고 싶다는 의지가 생겼어요.” 12 권세봄

“ATC 스태프로서 경험한 것도 많고 배운 것도 많았어요. 조율하고 설득하는 것, 각자의 분야에서 자신의 재능을 발휘하면서도 팀으로 협업하는 것, 그렇게 다 같이 힘을 합할 때 엄청나게 시너지 효과를 발휘한다는 것어요. 기억에 남는 경험

은 많지만 지금 떠오르는 건 4층 랩실과 강의실에 있는 모든 책상과 의자를 5층으로 이동시킨 거예요. 가장 피곤하고 작품을 마무리하기 바쁜 시간이지만 다 같이 힘을 합쳐 책상 의자를 옮겼어요. 공동의 목표 아래 다 같이 힘을 합친다는 것은 참 가슴 떨리는 기억인 것 같아요.” 13 김보라

“2015 ATC의 영상팀/대외협력팀 스태프, 16년도에는 크리에이티브 디렉터이자 작가로, 18년도와 19년도에 작가로 참여했어요. 교환학생을 갔던 17년도를 제외하고는 거의 매년 ATC에 참여했고, 그래서 의미가 남달라요. X관은 아티커들에게 굉장히 의미 있는 공간이잖아요. 이런 공간을 새로운 무언가로 바꾼다는 것이 뿌듯하기도 하면서 동시에 현실적인 여건들 때문에 힘들기도 했어요.” 15 이가윤

“저는 2017년에는 큐레이터, 2018년에는 제작 전시팀장으로 활동을 했어요. 큐레이터는 작가 곁에서 서포트해주고 그 방향성을 같이 논의하는 사람이잖아요. 제 작품이 아니라 다른 사람의 작품에 같이 동참하는 일인데 그 선이 어디일까, 작가도 아니고 멀리 떨어져서 바라보는 관객도 아닌데 그 사이에서 어떤 역할을 해야 할까 많이 고민했어요. 작가분들의 각기 다른 문제의식을 듣고 함께하면서, 저라는 사람의 외연이 확장되는 시간이었어요. 짧게 나와 있는 작가 소개나 작품 소개를 넘어서 그 사람들이 고민해왔던 시간에 저도 함께 있는 거고, 저도 그 고민을 같이 하게 되는 거잖아요. 그게 어떤 한 사람의 생, 그리고 문제의식을 같이 훑아보는 과정이기 때문에 의미 있었어요.

2018년은 저의 한계를 명징하게 바라보는 시간이었던 것 같아요. 작품을 디렉팅하고 직접 제작도 했는데, Physical Computing을 해서 만들어내는 게 저에게는 너무 어렵더라고요. 그때 함께 일하는 게 정말 중요하다는 걸 느꼈어요. 아텍에 정말 뛰어나고 멋진 사람들이 많잖아요. 함께 일한다는 건 나의 부족함을 명확하게 인식하고 그 부족한 부분을 함께 채워

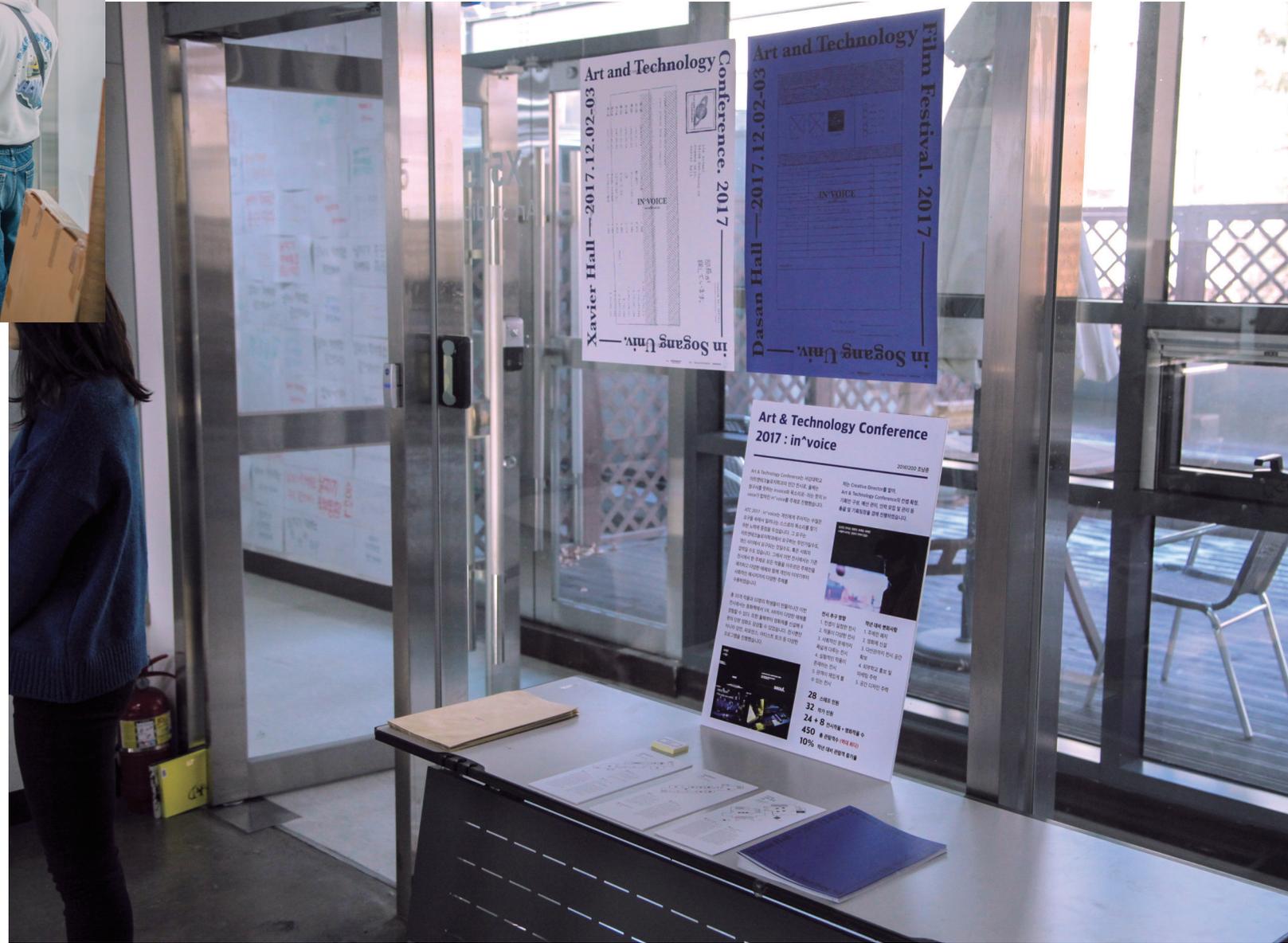
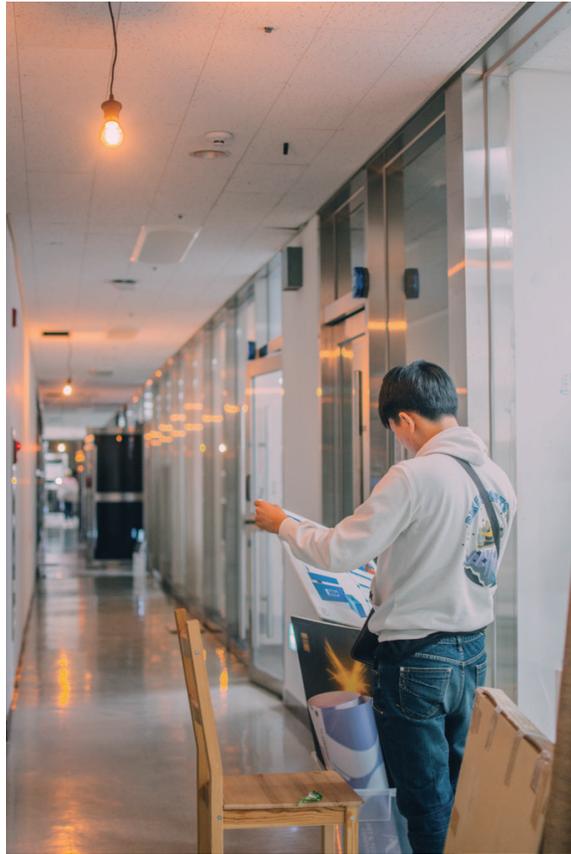
나갈 수 있는 다른 사람을 곁에 두는 것이라는 걸 2018 ATC 때 더 선명하게 느끼고 또 경험했던 것 같습니다.” 17 백가영

“2017년도 영상팀을 맡아서 전시 인트로 영상을 만들었어요. 아무것도 모르는 상태에서, 특히 전시 컨퍼런스 트레일러 같은 건 만들어본 적은 한 번도 없었고 추상적인 고민을 영상에 담아본 적이 없던 상태에서 어떻게든 해보자는 마음이었어요. 팀원들이랑 머리 맞대고 스크립트 짜고, 스크립트보드 만들고, 한 번도 안 써본 장비들 이머시브 홀(Immersive Hall)에 다 들고 들어와서 드론 샷 찍고 그런 미친 짓들을 했어요. ‘어떻게 컨퍼런스를 대표하는 영상을 만들지’에 대한 고민을 계속 했던 것 같아요. 그 자체로 어쩌면 가장 어려운 작품인데 컨퍼런스에 크디를 비롯한 수많은 사람이 녹여내는 고민을 영상 하나에 함축해서 담기가 어려웠던 것 같아요.” 17 류관우

“2021년 12월에 열릴 ATC에서 전시기획팀장을 하고 있어요. 아티스트와 만나면서 프로젝트를 만들어가는 과정을 듣는 게 재밌고, 실험적인 작업을 보면서 ‘이런 것도 할 수 있구나!’ 하면서 배우는 게 많아요. 크디인 찬우 오빠(아텍 18)와 아트센터나비에 미팅을 다녀온 게 기억에 남아요. 처음으로 학교를 벗어나 외부로 나가 이야기를 나누는 경험이 새로웠어요.” 19 김지영

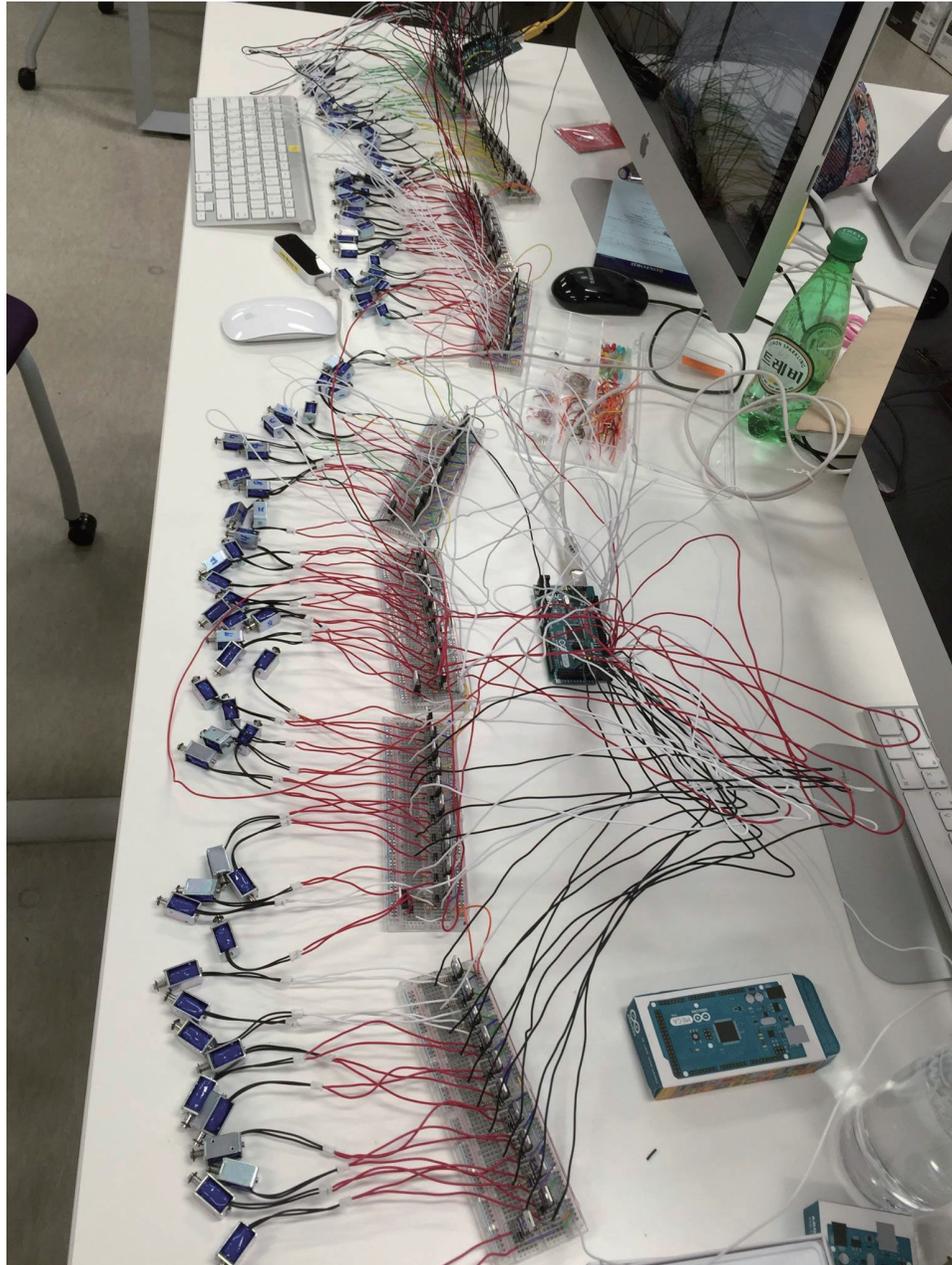
“대규모 프로젝트를 경험하고 더 많은 아텍 사람들을 만나고 싶어 2021 ATC에 참여했어요. 저는 기획팀장으로서 멘토링, 강연 그리고 그 밖의 여러 기획 업무들을 맡았습니다. 크리에이티브 디렉터와 팀장단, 그리고 팀원 및 어시스턴트가 함께 협력하는 과정을 통해 많은 것을 배웠고, 이 사람들과 함께한다는 뿌듯함이 몹시 컸습니다. 동시에 ATC를 통하여 ‘아텍이란 이런 곳 이구나!’라는 것을 체험했습니다. 정말로 아텍에 사랑과 열정을 가진 사람들과 함께 일할 수 있었고, 자신이 하는 ‘Doing’에 충실한 사람들을 보며 저 또한 노력하고자 하는 열정을 키울 수 있었어요.” 20 김민정

“2021 ATC에서 버추얼팀장으로서 버추얼 공간의 기획을 담당했습니다. ATC는 백지에서 시작해 레고 블록을 맞춰가는 느낌입니다. 가이드라인도, 누군가의 지시도 없이 스태프의 자율성에 모든 것이 맡겨져요. 처음에는 망망대해에 떠 있는 기분이지만 아텍의 색깔을 보여줄 수 있는 키워드를 뽑고, 레퍼런스의 틀에서 아텍스러움을 발굴해 재창조하면서 블록들을 쌓아가고 있습니다.” 21 이육셋별



경계를 깨는 작업물 - Creator

아티커들은 디지털 크리에이티브 분야를 확보하며 고민과 질문을 각자의 방식으로 표출한다. 두려워하지 않고, 아이디어를 던지고, 도전하는 장으로써 ATC는 프로젝션 맵핑, 인터랙티브 아트, 미디어 퍼포먼스, 게임, 애니메이션, XR(VR/AR), 영상 작품을 포함한 경계 없는 작품들을 담아낸다.



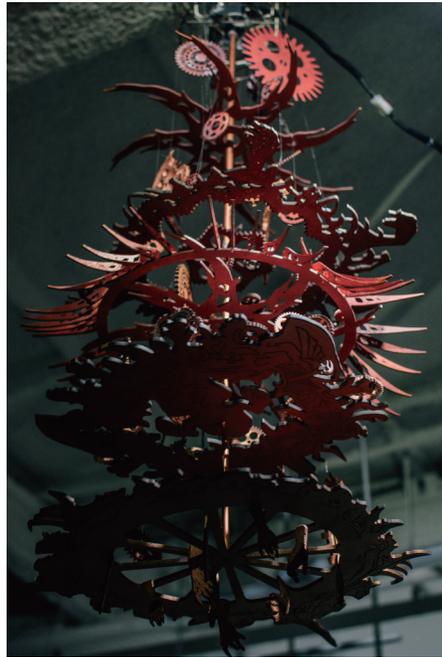
“피아노 건반 88개에 솔레노이드라는 모터를 붙이고, 립모션 인풋으로 연주할 수 있도록 만들었던 작품 <PNO>가 기억에 남아요. 많이 고생했고 고민했던 만큼 그때의 배움이 오래 남아서, ‘뭘 하든 해볼 수 있겠다. 해보자’하는 자신감이 생긴 것 같아요.”

12 박선우



“새내기였던 13년도에 ATC에 전시했던 설치작품 <숨>이 기억에 많이 남아요. 아무것도 모르고 친구들과 설치물을 만들어보자고 겁 없이 도전하고 으쌰으쌰 했던 기억이 나요. 그때 각종 센서, 아두이노, 그리고 회로 설계까지 다 처음 해보는 것이었는데 참 즐거가며 만들고 설치했어요. 거대한 폐 형상을 한 풍선 조형물 안에, 센서 앞에 숨을 불면 그 숨에 맞춰서 조형물 안에 설치된 조명이 같이 숨 쉬듯 밝아졌다 어두워지는 설치 작품이었어요. 지금 돌아보면 참 모든 게 서툴고 마감도 부족했지만, 뭐든 배우고 만들 수 있다는 자신감도 생기고 그 결과물에 뿌듯했습니다.”

13 김혜리



“13년도에는 관람객으로 ATC를 보러 왔고 14년도부터 지금까지 매해 작가로 참여했습니다. ATC는 평소에 상상 혹은 스케치로만 갖고 있었던 것들을 직접 만들어 볼 수 있는 좋은 기회인 것 같아요. 또 평소 눈여겨보던 반짝이는 부분을 가진 친구들에게 같이 작업을 권해볼 좋은 기회입니다. 결과가 항상 만족스러웠던 건 아니지만, 다양한 아이디어의 프로토타입을 만들어 볼 수 있었죠. 직접 부딪히면서 찾게 된 것들이지만 작품에 쓸 모터를 사려면 어디로 가야 좋을지, 업서를 인쇄 맡기는 업체는 어디가 좋은지 같은 자잘한 노하우도 생겼어요. 그리고 제 아이디어를 현실로 옮기기 위해서는 대충 어떤 프로세스가 필요한지 작업 파이프라인을 세워볼 수도 있었어요. 그 시도가 한해 한해 차곡차곡 모여서 포트폴리오가 되기도 했어요. ATC에서 익힌 것들을 바탕으로 AC나 서울문화예술재단 등 공모전에서 기회를 얻어 외부 전시에 참여하거나 아트센터나 비, 한국콘텐츠진흥원에서 주최하는 여러 교육 프로그램을 통해 작품을 제작하고 전시해볼 수 있었습니다.” 14 이다영



“1학년 때는 고유한 것, 반짝이는 것, 소리에 관심이 있어서 이 요소들을 다 넣은 걸 만들었어요. A부터 Z까지 다 낚뻐해서 알파벳에서 빛이 나오게 만들고, 그 빛에 대한 고유한 사운드가 하나하나 입혀진 작품을 만들었어요. 그리고 옷장 안에 미니 설을 붙일 수 있게 만들었습니다. 일일이 LED 스트랩을 낚뻐하고 하나하나 아두이노에 꽂는다는 게 정말 말도 안 되는 일이었죠. 그다음 해에는 계단을 올라가는 사람을 따라서 빛과 사운드가 켜지게 했고, 그런 식으로 비슷한 결이지만 매년 업그레이드하는 방식으로 작업해갔죠.”

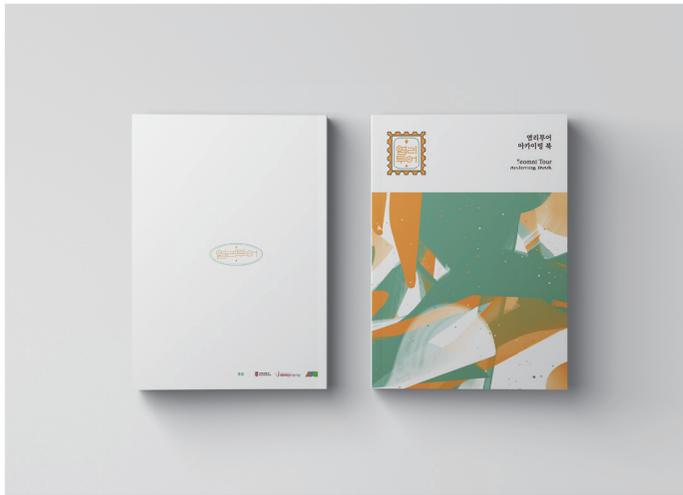
15 장윤정



“2018 ATC에서 저는 ‘올해는 작고 움직이는 거에 프로젝션 맵핑을 하는 키네틱 아트나 거대한 대상에 프로젝션하는 미디어 파사드 중에 하나를 해봐야지’라는 원대한 포부를 갖고 있던 자신감 총만한 막 학기 대학생이었어요. 팀원을 모아서 모두가 퇴근하고 해가 진 오후 6시 이후 아텍 장비 대여로 빌린 프로젝터를 알바트로스탑으로 몰래 옮겼어요. 그곳에서 학교의 큰 기념비인 알바트로스 탑에 프로젝션 맵핑 테스트를 시작했어요. 밤에 색이 잘 보이는지, 크기는 어떤지 테스트해 보는데, 어느 날 지나가던 교목처 선생님께서 무얼 하는 건지 여쭙보시더라고요. 연말에 전시하려고 테스트해보는 중이었다고 설명해 드리니까 저희에게 성탄 구유로 쓰일 미디어 파사드를 만드는 건 어떻겠냐고 제안하셨어요. 그래서 갑자기 별안간 성탄 구유 영상 작업을 하게 되었죠. 원래는 키넥트(Kinect)를 써서 학교의 거대한 기념물에 스스로가 비치는걸 볼 수 있는 인터랙티브 아트를 만들려고 시작했는데, 계획이 바뀐 후 모든 팀원이 정신없이 Cinema 4D와 After Effects를 공부했어요. 원래는 적은 ANSI와 해상도의 프로젝터를 쓰려고 했었는데, 교목처와 손을 잡은 덕분에 메리홀에서 더 좋은 프로젝터를 구유 위에 설치해주셔서 더 좋은 퀄리티로 전시할 수 있었어요. 360도 프로젝션이어서 탑 후면에도 프로젝션했습니다.”

14 이다영





“2020년에 엮리5구역을 아카이빙하는 <엮리투어>라는 프로젝트를 진행했어요. 사진과 영상을 남겨서 동네를 기록하는 방식도 있겠지만, 우리만 할 수 있는 게 뭐가 있을까 고민했어요. 그 방식이 엮리동을 살아냈던 서강대학교 구성원들의 이야기를 기록하는 방식이었습니다.

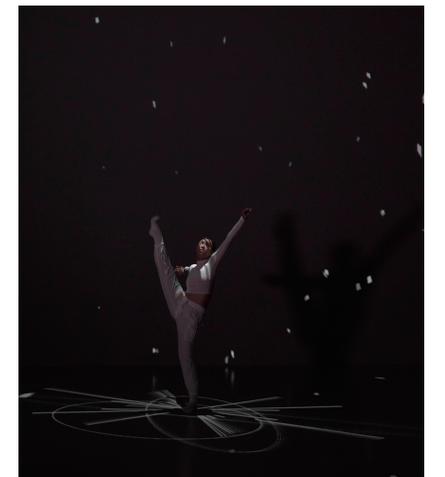
서강대학교 학생들과의 인터뷰에서 등장한 가게나 장소들을 함께 인터뷰하고 웹과 아카이빙 북에 기록했어요. 예를 들어 을밀대나 동네 카페는 사장님에게 샷터이기도 하고 일터이기도 하잖아요. 그곳이 생활의 공간이자 생존의 공간이라는 점에서 기억을 기록하는 방식이 되게 흥미로웠던 것 같아요. 지금 가보시면 저희가 인터뷰했던 가게 중에서 남아 있는 곳도 있고, 없어진 곳도 있어요. 정말로 길지 않은 시간이잖아요. 1년도 채 안 되는 시간 동안 그렇게 또 많은 것들이 변화했다는 점에서 우리는 정말로 ‘그 이전의 시간도, 그다음의 시간도 아닌 지금 이 시간의 엮리동을 기록해보자’는 방식으로 투어 프로그램을 만들었던 거예요. 엮리동을 방문하는 사람들이 이야기를 듣고 장소를 돌아보는 과정은 그 사람들의 기억이 다시 엮리동에 덧입혀지는 과정이라고 생각해요. 그래서 투어 프로그램에 참여했던 관객분들의 이야기도 음성으로 같이 아카이빙할 수 있도록 프로젝트를 구축했어요. 기억과 시간이 공간에 덧입혀지는 과정을 기록하는 <엮리투어>가 지금, 이 순간에 어떤 장소를 기억하는 방식이 될 수도 있겠다 싶어서 개인적으로도 그 공간들을 유심히 들여다보는 시간이 되었어요.” 17 백가영



“올해 2월에 학과 동기가 프로젝트를 하고 싶다고 말했고, 제가 ‘내가 찾아봤던 관촬은 전시 공모전이 있는데 같이 해볼까?’ 했던 게 <결과 결>의 시작이었어요. 저도 그 친구도 아텍을 2년 동안 다녔는데, 이머시브 홀(Immersive Hall)과 아텍 장비들을 제대로 써본 적이 없어서 이번 기회에 2면 프로젝션도 활용하고, 장비들도 써서 재밌는 걸 만들어보기로 했어요.

거의 반년 정도 작업해서 완성했는데, 정말 다양한 배경을 가진 사람들로 팀이 구성되어서 기획, 제작 전반에서 제가 혼자 만들어갈 때보다 더 새롭고 완성도 있게 만들어갈 수 있었어요. 초반 멤버였던 저, 조예진(아텍 19), 장예원(아텍 20), 그리고 후반에 들어온 배경우(물리 16), 현대무용을 하시는 전희원 모두 세부적인 관심사와 역량이 서로 달랐어요. 하지만 같은 목표를 가지고 있었다보니 오히려 그 점이 그 목표를 완성해가는 과정에서 큰 장점이 되지 않았나 생각이 들어요!

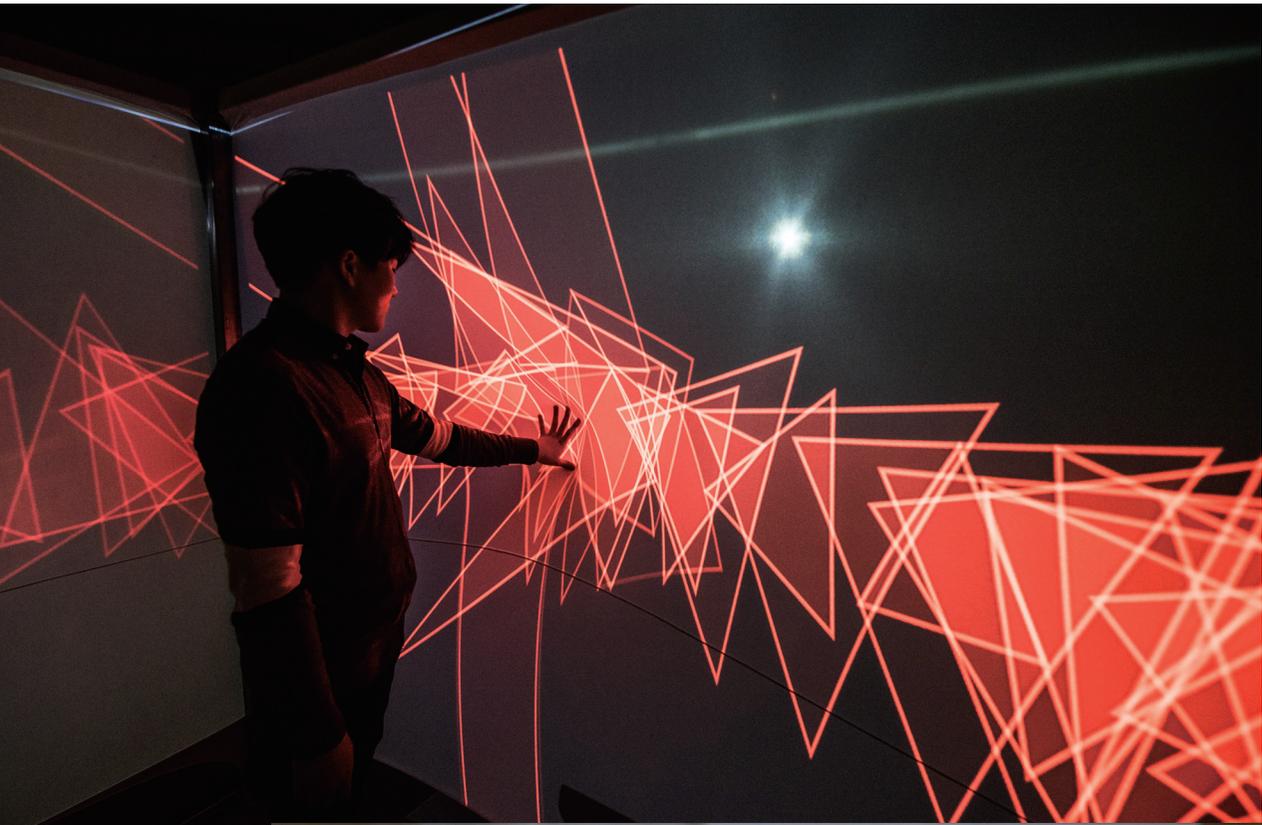
예전에는 내 작업물을 보여주는 게 어려운 일이었는데 이제는 더 많은 사람에게 보여주고 싶다, 그런 기회가 있으면 꼭 잡아야겠다는 생각을 해요. ATC는 밖으로 뻗어 나갈 수 있는 예상치 못한 좋은 기회들을 마련해주는 것 같아요.” 19 김지영



아티커들의 축제, ATC

ATC는 많은 아티커에게 좋은 추억이자 경험, 마감의 고통, 연례 행사이자 축제로 기억된다. 수많은 아티커들이 한자리에 모이는 교류의 장인 ATC는 모두에게 다르게 기억된다. 이전의 ATC는, 그리고 앞으로의 ATC는 어떤 존재일까?





“아텍 구성원들은 계속해서 아텍에 대해 고민해야만 하는 운명을 타고났다고 생각해요. ‘아텍이 뭐지. 여기서 우린 뭘 할 수 있지. 뭘 해야 하지.’에 대해 계속 고민하지 않으면 정체되고 언젠가 사라질 수밖에 없어요. 그 과정에서 아텍이 신기하리만치 많은 것들을 했기 때문에 지금까지 왔다고 생각하고, ATC는 그 고민과 논의와 생각들을 오롯이 담아내는 하나의 난장판이라고 할 수 있죠.”

17 류권우

“2012년 학생들과 교수들이 처음 기획하고 실행해, 2021년인 지금까지 한 번도 거르지 않고 이어온 행사인 ATC는 창작의 순환을 돌아가게 하는 장이고, 학과 공동체를 존속하게 하는 가장 핵심적인 장치 중 하나입니다. 학과 수업, 학생들의 시선, 테크놀로지 공부가 결합하면 무언가 창작되어야 하는데, 그 결과물들이 산발적으로 발표되기보다, 비슷한 시기에 제작되어 함께 발표하도록 함으로써, 창작 활동이 서로에게 공유되고 영향을 미치고 있습니다. 매년 참여하면 반드시 발표할 수 있는 확정 행사가 존재한다는 사실은, 굉장히 안정적이고 예상 가능한 동기가 됩니다. 이를 바탕으로 학생들이 서로 협력하고, 소통하는 사이클이 돌아가는 측면이 있습니다.”

14 윤정원

“ATC는 내가 나아가고 있는 방향과 우리가 공유하고 있는 물음들, 아텍이 가진 정체성이 하나로 교차하는 지점이라고 생각합니다.”

15 이가운

“ATC라는 행사 자체가 기본적으로 가지고 있는 처음의 질문이 있습니다. 아텍이 무엇인가. 다른 학문은 전통이 길고 유구해서 한 줄의 아름다운 문장으로 정리되는 경우도 있지만, 아텍은 매년 답이 달라지고 그래야 합니다. 그래서 ATC는 아텍에 대해 답해내지 않으면 할 수 없는 일이라고 생각합니다. 사람들과 함께 질문해보고 그 질문의 답을 작품을 통해서, 혹은 세미나나 워크숍을 통해서 읽어낼 수 있습니다.”

17 백가영

“ATC는 학부생이라는 한계를 지워버립니다. 다른 프로젝트를 할 때면 ‘아직 학생이니까, 아직 2학년이니까’ 라는 말로 프로젝트의 퀄리티를 높이기 위한 노력, 그리고 도전에 주춤했던 것 같습니다. 그러나 ATC에서는 ‘우리라고 못 할 게 뭐야?’ 라는 마인드로 다양한 기술, 예술 기업에게 협력 문의를 하고, 현업에서 진행한 자료들을 보면서 어떻게 하면 그것을 뛰어넘을 수 있을지 생각합니다. 학생의 위치에서는 ‘나는 아직 배우는 단계니까’라는 말로 현업의 일들을 모방하기 쉬워지는데, ATC는 마치 하나의 스타트업처럼 학생의 한계, 현재 산업의 한계를 넘어 ‘우리가 세상에 새롭게 제안할 수 있는 것이 무엇일까’를 고민하고 그것을 실천합니다.”

21 이육셋별

“ATC는 일하는 졸업생의 입장에서 봤을 때 학생들에게 실무에 가장 가까운 경험을 준다고 생각합니다. 학생들 스스로 테마부터 기획을 하고, 일을 분담 협업하고, 외부인에게 결과물을 보여주기 때문입니다. 수업 때 만든 과제물을 걸어놓는 수준에 그치는 게 아니라, 근 반년 이상 행사를 기획하는 경험 자체도 학과 사람들과 열띤 토론을 하게 해주고 장기적인 관점에서 프로젝트를 바라보게 해주었습니다. 무엇보다 전 학과생, 교수님들, 스태프들, 타 학과 선배들까지 다 함께 새벽까지 의자를 킁킁 옮기고 암막도 붙여가며 우리의 손으로 만든 전시라는 소중한 기억을 남겨줬습니다.”

12 권새봄

“ATC는 저에게 너무나 큰 영향을 주었고 대학 생활에서 많은 부분을 차지하기 때문에 학교생활을 떠올리게 해주는 향수이자 세상에 물들어가는 저 자신에게 자극이 되어주는 소중한 행사입니다. 사회에 나오면 무언가를 시도해 보고 싶어도 원하는 걸 이루기 위한 드림팀, 환경, 그리고 멘토가 없다는 것이 큰 벽으로 다가옵니다. ATC는 이 모든 것을 다 갖추고 있습니다. 그 목적을 같이 달성해줄 수 있는 다양한 능력자들, 선배, 동기, 후배들이 주위에 있고, 아이디어를 현실화 할 수 있는 시설, 자재, 지원금이 있고 마지막으로 문제를 닦았을 때 혹은 피드백이 필요할 때 바로바로 조언을 구할 수 있는 든든한 교수님. 이렇게 좋은 인프라가 구축되어 있다는 사실을 졸업하고 나서야 다시 한번 깨닫게 되었습니다.”

13 김보라

“ATC는 아트&테크놀로지가 정말 다양한 작업을 할 수 있는 필드라는 걸 보여줄 수 있는 전시입니다. 졸업 전시나 한 과목, 과정을 중심으로 한 전시가 아닌 ‘한 전시에 이렇게 다양한 것들이 있어도 되냐’ 싶을 정도로 다채로운 것을 볼 수 있는 전시입니다.”

15 최우림

“작고 사소한 생각과 표현들도 작품이 될 수 있다는 의미를 남깁니다. 작게나마 무언가를 계속 ‘만들게’ 함으로써 아티커들을 계속 꿈꾸게 만듭니다. 오로지 ‘보기에 좋은 것, 있어 보이는 것’에만 신경 쓰는 것 같은, 고민과 의미가 없는 다른 학생 전시와는 다른 느낌이었습니다. ATC 작품들은 작을지라도 의미가 있고 고민의 흔적이 남아 있습니다. 또 여럿이 함께 진심으로 모두가 원하는 공동의 목표로 뭔가를 만들어가는 힘을 느낄 수 있습니다. 혼자서는 옮길 수 없는 큰 돌을 여럿이서 함께 굴릴 수 있다는 걸 알게 되었네요.”

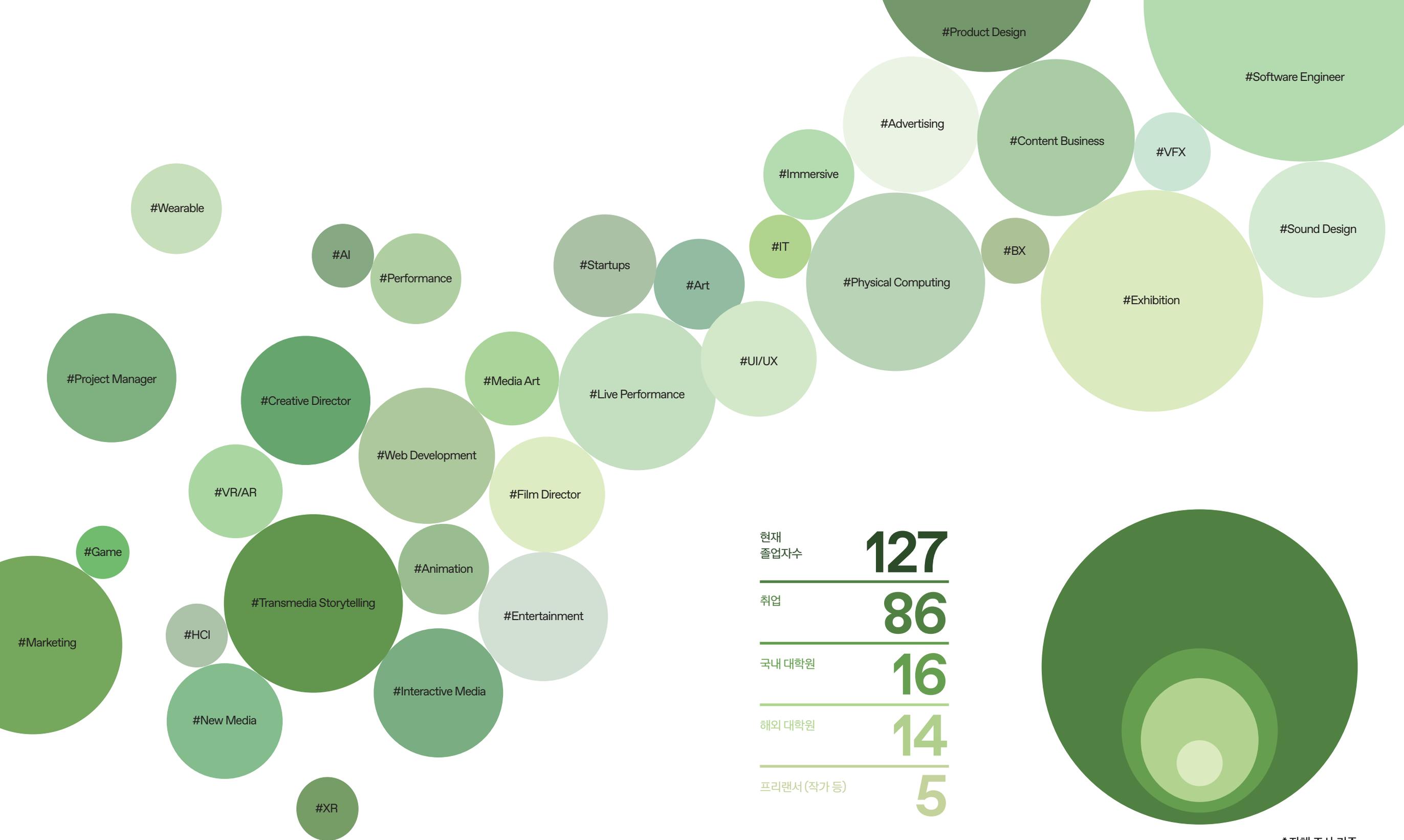
12 김선하

“매년 작가로 참여해 AR, 키네틱아트 등 관심있는 분야에서 창작을 시도해볼 수 있었어요. 그 경험 속에서 내가 무엇을 좋아하는지, 앞으로 무엇을 하고싶는지 구체적으로 찾아갈 수 있었던 점이 가장 좋았습니다. 2021년에는 비주얼 아티스트로 참여해 SNS에 업로드 되는 일러스트를 그렸습니다. 어떤 행사에 스태프로 참여하는 경험은 이번이 처음인데, 참여하는 모든 학생들의 고민과 노력이 한땀 한땀 모여 ATC가 완성된다는 것을 느꼈어요.”

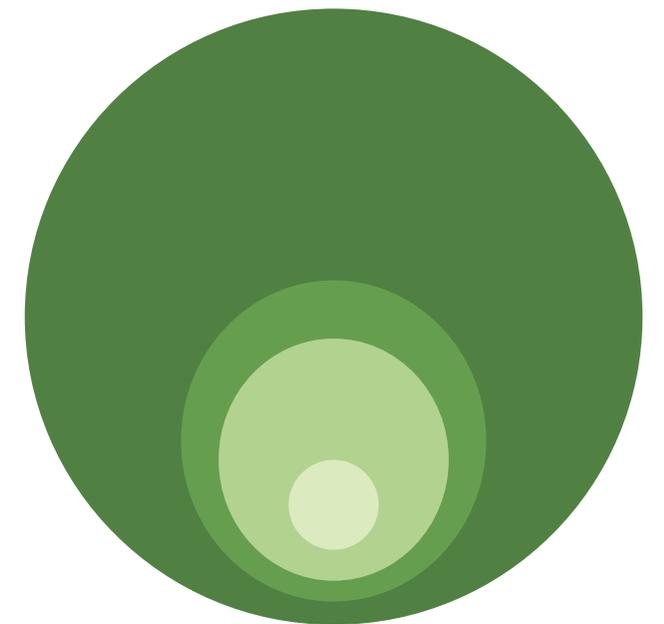
19 송하은

취업, 길을 만든다

자기만의 색과 길을 지닌 학생들이 아텍을 거쳐 갔다. 아텍의 졸업생들은 분야의 경계를 뛰어넘으며 저마다 새로운 길을 걸어가고 있다. 회사와 직책으로는 정의되지 않는 그들의 현재를 들여보자.



현재 졸업자수	127
취업	86
국내 대학원	16
해외 대학원	14
프리랜서 (작가 등)	5



* 자체 조사 기준

졸업생 이야기



샌프란시스코에서 일하는 세일즈 포스 프로젝트 디자이너 권새봄의 이야기

저는 현재 샌프란시스코에 본사를 두고 있는 B2B 솔루션 회사인 세일즈포스에서 데이터 연동 플랫폼 프로젝트 디자이너로 일하고 있습니다.

만약 제가 아텍을 선택하지 않았다면, 지금과는 정말 다른 삶을 살고 있었을 거예요. 아텍에 진학하기 전, 저는 프로그래밍이랑 곤한 번도 해본 적 없는, 언어, 역사를 좋아하는 골수 문과였습니다. 하지만 아텍에 입학한 후, 뉴미디어 아티스트 지하루 교수님의 Art & Design, Animation, 3D Modeling 수업을 들으면서, 기존의 미디어가 아닌 새로운 미디어로 콘텐츠를 만들어내는 것이 그 과정 자체로 재밌고, 의미 있다는 걸 알게 되었어요.

저는 임팩트 있는 사회 문제에 기여하는 디자이너가 되고 싶어서 아텍을 졸업하고 미시건대에서 석사 과정을 밟았어요. 미시건대는 미국 안에서도 가장 큰 사회과학대를 두고 있는 종합 대학이라, 같은 Human-Computer Interaction이라도 Social Computing, 기술 개발(CT) 쪽에서 기술의 사회적 파장에 문제 의식을 느끼고 연구하는 교수님들이 많았어요. 석사 졸업 즈음, 단순히 문제의식에 대한 관심만으로는 연구를 지속하기 어렵다는 것을 깨닫고 일하는 방법을 배우기 위해 SAP, 세일즈포스에서 일하는 길을 택했어요. 데이터 연동이라니, 학교에 있을 때는 전혀 받을 답글 것으로 생각하지 못했던 분야지만, 일을 계속하면서 작은 인터랙션, 유저 경험(UX)을 넘어 보다 넓은 고객 경험(CX)까지 배울 수 있었습니다.

아텍 재학 중, 대표로 권혁빈 스마일게이트 대표님, 노소영 아트센터 나비 관장님 등 초빙 교수님들 앞에서 배운 것을 발표할 기회가 있었습니다. 그때 노소영 교수님이 앞으로 뭘 할지 더 생각해 보라며 'Disruptive innovation(파괴적 혁신)'이라는 단어를 쓰셨어요. 처음 들어보는 말인데, 유독 제 머릿속에서 떠나질 않더라고요. Disruption이 뭘까? 파괴는 옳은 것인가? 나는 파괴하는 사람이 될 것인가? 하는 별의별 고민이 들었어요. 최근에 프로젝트 일을 어느 정도 하고 나서야 깨달았는데, 만약 무언가를 만들고자 하는 사람이라면, 기존의 것을 답습하는 게 아니라면 영영 시장을 대체하는 제품을 고민할 수밖에 없다는 것이었어요.

요즘 시장 판도를 뒤흔드는 제품은 하나의 임무를 최대한 해내게끔 하는 작지만 강한 스타트업에서 나온다고들 이야기해요. 아텍도 아직은 작은 학과지만, 작은 조직은 외부에서 배우며, 빠르게 결정하고 행동으로 옮길 수 있습니다. 아텍의 프로젝트 베이스 수업에서는 단지 주어진 일을 하는 게 아니라, 어떤 일을 할 것인지, 어떻게 할지부터 고민해야 해요. 자율, 자치 문화가 학생들에게 새로운 아이디어부터 실행으로 이어지는 공부를 하게 해줍니다. 현 팀에서 일할 때도, 아무도 먼저 제게 해야 할 일 리스트를 주지 않아요. 제가 나서서 업무를 최적화하고 다른 사람들과 소통해야 하죠. 아텍에서 스스로 학생 그룹들을 만들고, 팀을 꾸리고, 아이디어를 구체화해보는 작업이 이를 준비하는 데 큰 도움이 되었던 것 같아요.

특히, 아텍에서는 사람들에게서 배울 기회가 많습니다. 아텍은 다양한 관심과 성향에 대한 존중을 바탕으로 깔고 있는데요. 이런 다양성에 대한 존중과 관심은 미국에서 일할 때도 가장 염두에 두게 됩니다. 엔지니어, 기획자, 프로젝트 매니저 등 각자의 역할 뿐만 아니라 문화, 사회적으로도 다른 점을 이해하고 소통하는 태도가 있어야 하기 때문이죠.

돌이켜보면 아텍은 전혀 생각하지 못했던 멋진 기회들을 놓아주는 다리가 되어줬던 것 같아요. 근본적인 인간에 대한 관심을 척도로 삼고 반긴다면, 어떤 경험이든 내게 좋은 가르침을 준다는 것을 알려주었어요. 앞으로 이런 경험을 바탕으로 더 나아가 사회에 선한 영향을 미치고 싶어요.



SK 텔레콤 AI 서비스 기획자 박성은의 이야기

저는 새로운 변화가 가득한 IT 업계에서 일하고 싶었습니다. 그런데 직무를 무엇으로 해야 할지 모르겠더라고요. 그래서 융합 소프트웨어 복수 전공을 하면서 개발도 하고, 동아리 홍보팀으로 디자인도 하고, 여러 프로젝트를 통해 IT 서비스 기획도 경험해 보고자 했습니다. 그 과정에서 제 가장 큰 장점은 커뮤니케이션이랑 걸 깨달았고, 성격이 꼼꼼하고 계획적이라 기획자가 가장 잘 맞으리라 생각해 서비스 기획자로 지원했습니다. 또 아텍에서의 여러 프로젝트를 통해, 저는 철학적인 고민을 예술 작품으로 표현하는 일보다는 현실적인 문제를 풀고, 많은 사람이 사용하는 서비스를 기획하는 일에 가장 보람을 많이 느낀다는 것을 깨달았어요.

지금은 SK텔레콤에서 많은 사람이 사용하고 있는 인공지능 서비스를 고도화하기 위한 여러 콘텐츠를 기획하고 있습니다. 상위 기획부터, 상세 시나리오를 작성하는 일을 하고, 음성인식/질

의 분석/답변 및 화면 개발 등으로 이루어진 음성 서비스 개발 과정을 관리하는 서비스 기획자 역할을 수행하고 있습니다.

저는 전환형 인턴 과정에서 최종 합격하여 입사하게 되었는데, 최종 면접에서 실제로 동작하는 서비스 프로토타입을 만들어간 것이 가장 큰 합격의 이유였다고 합니다. 아텍에서 기획과 개발을 모두 경험했기에 보여줄 수 있었던 결과물이었습니다. 또한 이곳에선 새로운 서비스, 플랫폼이 계속 도입되는데, 낯선 것을 어려워하기보다 호기심을 갖는 성향이 AI 분야에서 일하는 데는 큰 도움이 되는 것 같습니다. 아마도 아텍에서의 다양한 프로젝트 경험 덕분인 것 같아요.



SM 퍼포먼스 디렉터 최우림의 이야기

저는 현재 SM 엔터테인먼트 내의 퍼포먼스 디렉팅 유닛에 속해 있어요. 저희 팀에서 뭐 하냐고 물어보신다면 곡을 듣고, 이 곡에 맞는 안무부터 카메라 연출까지 관여하는 팀이라고 생각하시면 될 것 같아요. 아티스트들의 안무를 완성하고 어떻게 하면 노래와 아티스트의 모습이 영상에 잘 담겨서 퍼포먼스를 극대화할 수 있을지 고민합니다.

사실, 아텍에 다니기 전부터도 저는 무언가 만들어내고 싶다고 생각하고 있었어요. 그런데 그게 무엇인지 확정할 수는 없었어요. 왜냐하면 K-pop도 좋아하고, 영화와 음악도 좋아하고, 디자인에도 관심이 많았기 때문이에요. 아텍에 와서 수업을 듣고 많은 경험을 해보면서 퍼포먼스와 관련된 경험이 가장 많이 쌓였고, 퍼포먼스를 기획하고 제작하면서 가장 재미있었던 것 같아요. Live Performance Studio 수업을 들으면서 비대면 퍼포먼스를 만들기도 했고, 아텍 친구들을 포함한 여러 사람과 <별무리>라는 공연을 올려서 현대차그룹 대학 연극 뮤지컬 페스티벌에서 상을 타기도 했어요.

저는 앞으로 사회를 변화시키는 마중물이 되는 콘텐츠를 만들고 싶어요. 콘텐츠 속에 스며든 메시지로 사람들의 인식을 바꾸고 싶고, 만일 그 변화가 천천히 일어나더라도 자연스럽게 세상이 바뀌면 좋겠어요.



웹 개발자이자 미디어 아티스트 이다영의 이야기

아텍에 들어오기 전에는 게임 개발자를 꿈꿨고, 최근에는 웹 개발자 겸 미디어 아트 작가로 살고 있습니다. 아텍 교수님과 친구들을 만나고 꼭 '정해진 직업 하나만 하면서 살 필요는 없구나'라고 느꼈습니다. 아텍에서는 다양한 베이스를 가지고 유동성 있는 출발점을 가질 수 있다는 점이 장점이었어요. 재밌어 보이는 건 천천히 하나씩 다 해보고 싶어요. 목표도 구체적인 직업에서 벗어나서 이제는 '무언가 만들면서 재밌게 살기' 정도만 남았네요. 저는 무언가 만들어야 재미를 느끼더라고요. 다음엔 무엇을 더 해보게 될까요?

저는 아텍을 졸업하고 뭘 할지 더 생각해 볼 시간이 필요해서 서강대학교 아트&테크놀로지 대학원에 진학했어요. 대학에 다닐 때는 학부 생활에 집중했어요. 프로그래밍 과목의 멘토를 하느라 4년 내내 프로그래밍 과목을 들으면서 거의 매 학기 주섭 교수님을 뵈었던 거 같네요. 학부 때는 장학금이 필요해서 학점 관리를 하느라 정신없이 수업에 집중하면서 다녔는데, 지나고 보니 교외 활동을 많이 못 해본 점이 아쉬웠어요. 대학원에 다니면서 학부 때 못 해봤던 다양한 대외 프로젝트에 도전했어요. 한국 콘텐츠진흥원에서 주최하는 아이디어 융합 팩토리에 나가 AR 앱을 만들거나, 콘텐츠 임팩트 창의랩 프로그램에 참여해서 바이오 피드백 기반의 미디어 아트 작품을 제작하기도 했죠. 그러다가 좋은 기회로 전시에 참여하면서 작가 생활을 하게 되었고, 아트센터 나비 창의 융합 콘텐츠 크리에이터 양성 그로그램과 국립아시아문화전당 레지던시의 지원을 통해 작업을 발전시켜 나갔습니다. 이후, 정기적인 수입을 위해 SSIFY(삼성 청년 sw 아카데미) 과정을 한 학기 수료하고 취업박람회 프로그램을 통해 소개받은 기업의 웹 개발자로 취업했어요.



SK에너지 모빌리티 서비스 기획자 백지연의 이야기

저는 SK에너지 플랫폼 부문으로 이직한 후 국내 고객을 대상으로 앱을 만들고 있어요. 모빌리티 업계에서 쪽 일해왔고 2015년에 인바디 산학 연구원 프로젝트를 통해 아텍에서 UX 기획자라는 포지션을 처음 접하게 되었어요. 이를 계기로 첫 직장에서의 서비스 기획자 포지션으로 계속 근무 중입니다. 나중에는 제가 만든 앱을 구글 플레이스토어에 출시하는 게 저의 커리어 목표입니다.

수능 직후 2011년부터 스마트폰을 처음 사용하기 시작했는데, 여러 가지 앱을 사용하고, 기획하고, 비판하고, 사용성에 대해 이야기를 나누는 과정들이 재미있었어요. 제가 앱과 관련된 일을 하게 될 줄은 몰랐는데, 아텍에서 지하루 교수님, 이보아 교수님, 최용순 교수님의 수업을 통해 UX 디자인을 연습하고 사람들의 행동에 관심을 가지는 일을 반복하면서 결국 커리어도 이 분야로 가지게 되었어요. 아텍에서 했던 경험을 바탕으로 포트폴리오를 만들어 면접을 보니 기업에서도 저를 매력적인 지원자로 봐주었던 것 같아요.

서비스 기획자는 개발, 프로그래밍, 사업 운영에 관련된 경험이 나 역량이 있으면 더 밀도 있는 앱을 만들 수 있어요. 아텍은 4년의 커리큘럼과 학과가 제공하는 산학 프로그램에서 이 분야의 이론과 실무 경험을 모두 제공합니다. 학부에서 최대한 기회를 잡아 나의 것으로 만들고, 대회에 참가해 수상하고, 포트폴리오를 쌓아간다면 우수한 능력을 발휘하는 인재가 되어 여기저기서 러브콜을 받을 수 있으리라 생각해요.



작가이자 연출자 윤정원의 이야기

저는 움직임으로 허물어진 경계 사이에 이야기를 관통시키는 방법을 연구하고 있으며, '시 - 미디어 - 몸'의 관계를 탐구한 <생의 성질>, 영상 언어와 무용 언어의 차와 합을 탐구한 <공차 적용> 등 무용의 새로운 가능성을 탐색하는 데 집중하고 있습니다. 여러 분야의 언어를 경계 없이 사용하여 하나의 이야기로 엮어내는 일에 관심이 있으며, 현재는 한국 생명과학 연구원과 협업하며 인간이 인간화하는 존재들, 그림자 아래 가치들, 지위가 상실된 생물과 인간의 접점을 찾아내어 아카이빙하는 작업을 진행 중이에요.

졸업하고 7개월간 영상 외주 제작이나 편집 외주, 알바로 돈을 벌면서, 작가로서 활동을 이어갔어요. 미디어를 통과하는 신체성에 대한 기획으로 서울문화재단의 서울 예술지원 무용 분야 리서처로 선정되어 후원을 받으며 개인 리서치 중이고, 여름에는 국립 현대무용단의 창작 랩에 참여하여 리서치 랩 활동을 하며 가상현실 - 몸 관련 담론을 연구했습니다. 작가로서는, 2020년에 한국예술종합학교 아트콜라ider의 후원을 받아 제작했던 비인간 동물 관련 작업을 발전시켜 시리즈화하기 위해 대전 문화재단의 아티언스대전 사업에 지원하고 당선되었어요. 그리고 1년 차 기간으로 비인간-인간 소통 관련 실험과 작업을 추진 중입니다. 돈을 버는 측면에서는 작업의 지속성과 자기발전을 위해 얼마 전 교육용 앱을 제작하는 스타트업에 계약하여 일을 시작했어요. 분야의 제약 없이 공부하고 연결해가며 작업하고 있어요. 앞으로 저만의 언어로, 조형예술의 언어로, 또 드로잉, 영상, 영화, 공연예술의 언어로, 게임으로, 실험으로 창작 세계를 구축하려고 합니다.



NP XR Stage 콘텐츠 제작 기술감독 정승기의 이야기

저는 아텍에서 미디어, 매체라는 그릇에 스토리를 담는 작업에 매료되어 졸업 후 게임, 경험, 실감형 영상 매체 작업을 이어가고 있습니다. 현재는 NP XR Stage의 기술감독으로 근무하며 다양한 창작물 제작에 참여하고 있어요. 고해상도의 그래픽 콘텐츠를 출력하는 LED 무대 위의 아티스트를 촬영해 실시간으로 확장영역을 합성하는 LED 기반의 XR을 다루고 있습니다. XR 전용 미디어 서버와 LED 비디오 프로세서를 운영하며 카메라 감독님, 조명 감독님, 3D 그래픽 감독님과 함께 XR 제작 환경을 준비합니다. 저는 이곳에서 새로운 매체의 특성을 관찰하며 시네마, 뮤직비디오, 라이브 이벤트에 맞게 스토리텔링을 기획하여 XR과 메타버스 기술을 대중에게 소개하고 설명하기 위해 고민하고 있어요.

무대기술에 대한 막연한 호기심으로 시작하여 아텍에 진학한 후 라이브 이벤트에 대한 고민을 이어나갔습니다. 테크놀로지 커리큘럼을 통해 갖춘 수학과 프로그래밍 역량은 새로 개발된 미디어가 매일같이 등장하는 환경에서 해당 미디어를 이해하고 활용하는 데 큰 도움이 되었습니다. 대중에게 낯선 매체를 통한 새로운 스토리텔링을 제공하는 일에 매료되어 있을 때, XR이라는 새로운 기술 매체를 다루고 있는 팀에 합류하게 되었어요. 이벤트 기반의 기획사인 NP의 XR Stage 기술감독 팀에서 SM, AOMG의 스토리텔링을 다루면서 낯선 매체와 제작 환경을 통해 완성되는 콘텐츠를 제작진에게, 그리고 제작진을 넘어 대중에게 효과적으로 공유하기 위해 매체의 특성과 작동 방식을 좀 더 면밀하게 살피며 R&D를 병행하고 있습니다.



Calarts에 진학한 3D 아티스트 김준하의 이야기

저는 학부 졸업 이후에 융복합예술 프로그램을 운영하는 예술 학교에서 공부하기를 희망했기 때문에, 미국 서부 Calarts 의 Art&Technology와 동부 RISD 의 Digital+Media 두 MFA 프로그램에 지원했고, Calarts에 입학하게 되었습니다. 이곳에서 3D 그래픽을 기반으로 실험 애니메이션과 Digital Sculpture와 같은 이미지 기반 예술을 공부하고 있습니다. 학부에서 인터랙티브 아트나 퍼포먼스, 설치미술 등등 다양하게 시도해보고 가장 끌리는 매체를 선택할 수 있었던 것이 좋은 기회가 되었어요.

재학시절, 졸업 후에 창작과 관련된 일을 할 것이라고 막연하게 생각하긴 했지만, 직접 예술 창작을 하게 될지는 몰랐습니다. 그렇게 생각한 이유는 창작에 자신이 없던 점이 큰데, 한때 미대 출신이 아니라는 걱정을 했었기 때문이에요. 학부 시절 제대로 된 크리틱을 연습할 수 있는 경험도 없었고, 주제에 대해 깊게 연구할 수 있는 시간도 가지지 못했어요. 그래서 융복합예술 프로그램을 운영하는 예술학교에서 공부하기로 하고 아트스쿨에 지원할 때에도 결과가 좋을지 확신이 없었습니다. 지금은 많은 교수님과 동료들이 제 작업을 좋아하고, 서로 존중받는 환경에서 art practice를 하고 있어요.

Calarts의 Art & Technology 프로그램은 다양한 디지털 미디어를 경험하게 해주는 우리 학부 프로그램과는 달리 art practice를 함에 있어 critical thinking에 더욱 집중하는 것 같아요. 같은 프로그램에 있는 동료 아티스트들은 아텍 학부 학생들과 비슷하게 다양한 백그라운드를 가지고 있습니다. 하지만 이곳의 프로그램은 기술적인 역량을 가르치는 것보다 아티스트 각자가 자신의 주제를 깊이 있게 연구할 수 있도록 장려하는 방향으로 운영되고 있어요. 동료 아티스트들의 크리틱과 멘토들이 주는 도움을 받아 가며 작업을 발전시켜가는 방식의 커리큘럼으로 구성되어 있습니다.

아텍에서의 학부생활은 제 기술적 기반과 스타일을 완성하는데 큰 도움이 되었습니다. 결과물을 만들어 보여주어야 하는 아텍의 방식이 강제적으로(?) 다양한 창작 경험을 쌓게 해주었다고 생각해요. 수업에서 다룬 영상, 모델링, 텍스처링, 리얼타임 엔진 등은 디지털 아트를 하는 저에게 활용할 수 있는 미디어의 풀을 넓힐 수 있는 양분이 되었습니다. Calarts에서도 인터뷰 때 제 작업을 본 교수님들은 이미 기술적 방법론과 저만의 스타일은 완성된 것 같다는 평을 해주셨어요. 지금도 아텍에서 익힌 스킬들이 미국 아트 스쿨에서 크게 인정받는 것에 자부심을 느끼는 순간이 많습니다. 다만 주제에 대한 깊은 리서치나 아트 크리틱의 경험은 쌓을 수 없었기에 이곳에서 새롭게 연습해야 할 부분이라고 생각합니다.



네이버 백엔드 개발자 천용희의 이야기

1학년 때 C언어 수업을 들었는데 당시에는 어려웠기 때문에 반감을 품고 시작했어요. 원래 전시와 관련된 분야로 갈까 하는 생각이 있었는데, 무언가를 세상에 내보인다는 면에서 스타트업이 예술과 비슷하다는 생각이 들었어요. 그렇게 스타트업에 관심을 두게 된 후, 기술을 활용한 서비스에 대해 고민하기 시작했어요. 2016년 알파고 쇼크 이후 AI 공부를 시작하고, 국내 자료가 부족하여 해외 자료를 찾아보고 공부하면서 재미를 느꼈습니다.

웹 에이전시에서 기획하다가 기회를 얻어 창업하기도 했어요. 다른 회사에서 투자를 받아서 애드테크를 하는 광고 에이전시 기업을 운영하면서 저의 꿈을 발전시킬 수 있었어요. 그러다 기술을 직접 다루는 경험을 더 쌓아서 기술로 세상을 변화시키고 싶다는 생각이 들었고, 개발자가 되어 스타트업에 들어갔습니다. 이후 AI 관련 일을 하다가 네이버로 이직하여 현재 백엔드 개발자로 근무 중입니다. 지금 다루는 기술을 더 발전시켜서 나중에는 다시 한번 창업을 해보고 싶어요.



HS Ad글로벌 전시, 행사 기획자 김보라의 이야기

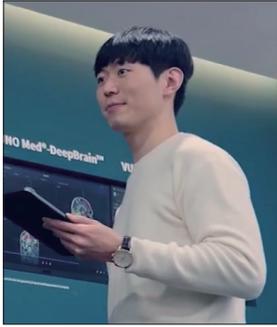
현재 저는 CES과 IFA와 같이 글로벌 전시 행사를 기획하고 현장 감리를 진행하고 있어요. 예를 들면, 코엑스 같은 곳에서 브랜드의 부스를 짓기 위해 기획하고, 디자인하고 현장에서 설치하고 운영하는 일을 하고 있습니다.

지금의 이 직무를 결정하는 데 있어서 가장 큰 요인은 2014 ATC 크리에이티브 디렉터(이하 크디)를 했던 거예요. 입학하기 전부터 ATC에 관심이 많았지만, 크디를 맡은 건 지금의 길로 연결해 준 가장 중요한 경험이었습니니다. 2014 ATC 크디를 경험하면서 현장에서의 짜릿함, 오픈할 때의 설렘, 그리고 행사/전시 기획에 대한 확신을 갖게 되었어요.

이후 이런 '현장감'을 기획하고 경험할 수 있는 '신촌 물총축제 2016', '한강 이불 축제 2016' 등에 참여하면서 오프라인 행사에 관한 관심이 더 확고해졌어요. 오프라인 전시 및 행사에서 아트워크와 기술적인 면모를 융합하여 더 풍부한 체험, 더 고차원적인 체험을 기획하고 싶어 현재 이 자리에 최선을 다하면서 있습니다. 현장에서 최대의 감동을 끌어낼 수 있도록 다양한 신기술들을 적절히 적용한 전시 공간을 기획하고 싶어요.

아텍에서는 'Learning by Doing'으로 많은 걸 체득해요. 이 과정에서 새로운 것에 대한 거부감이 자연스럽게 줄어들고, '이것과 저것을 융합하면 어떻게 될까', '이렇게 적용할 수 있지 않을까?' 생각하게 돼요. 또 오랜 관념에서 벗어나 새로운 시도를 해야 할 때 '아니야'라고 말하는 사람이 아닌 '그럴 수도 있겠네'라고 생각하는 마음가짐을 가지게 돼요.

Being Agile한 것, 그것이 현대사회를 살아가면서 아텍의 경쟁력이 될 수 있다고 생각합니다. 시대의 흐름을 잘 타고 빠르게 습득하는 능력이 매우 큰 장점이라고 생각해요. 코로나 상황이 좋아지지 않자 오프라인만 기다릴 수는 없었고, 전시를 위한 온라인 사이트, 가상 전시관, 라이브 스트리밍, XR을 활용하는 등의 변화가 필연적이었어요. 저는 새로운 기술을 배우고 트렌드에 맞춰나가는 게 오히려 더 흥미롭게 느껴졌어요. 만약 제가 아텍이라는 환경에서 교육받지 못했더라면, 변화를 거부하고 후퇴했을 거예요. 또 다른 도약을 찾고 기대하는 요즘, 자신감이 떨어질 때 '아텍'을 졸업했다는 생각이 저에게 확신을 줍니다.



뷰노 AI 의료 소프트웨어 개발자 추민우의 이야기

사용자의 니즈에 맞춘 제품을 개발하다 보면 여러 가지 문제를 직면하게 되고, 사용 시나리오도 고민하게 됩니다. 저는 개발자이지만 UI/UX도 신경 써야 해요. 결국 사람과 컴퓨터 소프트웨어 사이의 인터랙션인 거죠. 어떻게 이런 인터랙션이 이루어질 것인지 고민하고 설계하는 과정에서 아텍에서의 경험이 도움이 되는 것 같습니다. 퍼포먼스 작품처럼 개발과 아무런 상관이 없어 보이는 프로젝트를 하면서 세상을 보는 시야가 달라졌어요. 보통 개발자들이 어떤 문제에 대해 접근할 때 공학 쪽으로만 접근하려고 하는데, 저는 접해보고 다뤄본 것들이 굉장히 다양하다 보니까 더 넓은 시각에서 접근할 수 있게 되었어요.

저는 2018년 5월부터 뷰노라는 회사에서 디지털 병리 암 진단을 해주는 AI 의료 소프트웨어를 개발하고 있습니다. 우연히 회사에 방문했다가 분위기가 잘 맞는 것 같아 일하게 되었고, 단순히 의료와 컴퓨터 공학을 넘어 다른 분야들을 아우르는 일을 해야 하는 경우가 많아 상당히 흥미롭습니다.



KT 기업 IT 컨설턴트 이해영의 이야기

저는 KT에서 기업 부문 IT 컨설턴트로 일을 하고 있어요. 외부 고객사를 대상으로 고객사가 처한 상황을 고려해서 디지털로 전환하거나 전략을 세울 때 우선시해야 할 것, 효과가 높은 것 등을 제안해 주는 일을 하고 있어요.

아텍에 오지 않았으면 생각을 이렇게 확장하지 못했을 것 같은데, 아텍에서 세상의 다양성을 확인했고 인정했어요. 우리 과의 가장 큰 장점은 사람이고, 다른 곳에 가서는 이렇게까지 다양한 사람들을 한 번에 만날 수 없을 거 같아요. 사람들의 사고를 모두 이해했다고 말하기는 어렵지만, 다양성을 확인했던 시간이 있어서 졸업하고 나서도 '내가 있는 곳이 다가 아니겠구나, 한 분야에 너무 매몰될 필요가 없구나'라는 생각을 가지게 되었어요.

그리고 워낙 다른 일을 하는 학생들이 많아서 디자인하는 친구한테는 시각적인 것에 관한 이야기를 해야 하고, 개발하는 친구한테는 개발하는 과정을 이해하고서 이야기해야 하잖아요. 많이 배우고 소통하면서 커뮤니케이션 능력이 많이 길러요.

취업할 때는 아텍에서 했던 모든 프로젝트를 다 써먹을 수 있을 거예요. 아텍 수업이 다 프로젝트잖아요. 프로젝트를 하려면 어떤 방식으로든 이걸 왜 하는지, 누구에게 무엇을 전달하고 싶은지 고민해야 해요. 기획부터 실행까지 하면서 스토리텔링을 잘 할 수 있는 능력을 기르게 되는 것 같아요. 1학년 때부터 프로그래밍 수업을 들으면서 개발에 대한 관심이 생겼어요. 그런데 아텍의 프로그래밍 수업은 코드를 얼마나 잘 쓰는지도 중요하지만, 창작물을 만들고 그걸로 평가돼요. 중간고사 때는 아이디어 피칭을 했고 기말고사 때는 아이디어를 실행에 옮겼어요. 저는 교육용 게임을 만들었는데, 그 과정에서 수업에서 배운 기술을 어디에 어떻게 써먹을 것인가 계속 고민했어요.

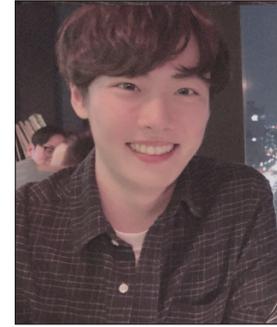


NYU Tisch 예술대학원생 이가윤의 이야기

저는 현재 뉴욕대학교 Tisch 예술대학에서 퍼포먼스를 공부하고 있어요. 졸업 직후에는 연극배우이자 프리랜서 영상 디자이너로 활동했어요. 저는 연극과 퍼포먼스가 주는 현장성과 관객들과의 인터랙션, 시공간의 변화가 좋았어요. 그중에서도 배우의 몸이 가지는 힘이 가장 크다고 생각해서 배우로 활동하기 시작했고, 졸업 후에는 여러 극단에서 공연했어요. 그러다가 텍스트 중심의 연극에서 벗어나고 싶은 생각이 들어서, 또 퍼포먼스와 움직임, 기억을 기록하는 것에 관한 관심이 생겨서 대학원에 가게 되었어요.

졸업 직후 공연을 좋아하는 몇몇 아텍 친구들과 현대자동차에서 주최한 공연 페스티벌에 참여하게 되었어요. 다른 팀들은 전부 연극영화과 출신이었는데 저희만 비전공자들로 구성되어 본선에 진출한 유일한 팀이었죠. 연습하면서 우스갯소리로 아무리 결과가 좋지 않아도 새로운 발견상은 우리가 가져갈 것 같다고 이야기했어요. 그리고 실제로 우수상과 새로운 발견상을 받았어요. 새로운 발견. 아텍이 가진 경쟁력을 가장 잘 설명해 주지 않을까 싶어요.

배우로 활동하면서도 아텍이라는 배경 때문에 이런 질문을 많이 받았어요. “너는 배우가 하고 싶은 거야 창작자가 하고 싶은 거야?” 아텍이 어떤 학과인지 궁금해서 오디션을 불렀다는 감독님들도 있었어요. 그리고 다들 그런 학과가 있다는 것을 알았으면 나도 거기 갔을 거라고 하시더라고요. 저는 배우와 창작자가 다르지 않다고 생각해요. 무언가를 만들어간다는 것은 저라는 사람의 정체성에 정말 중요한 일이 되었어요. 그래서 어떤 일을 하든 나만의 중심을 잡고 능동적인 주체가 될 수 있는 것 같아요.



소프트웨어 개발자 박영우의 이야기

저는 1, 2학년 때까지만 해도 진로에 대해서 구체적으로 결정하지 못했어요. 아텍에서 했던 수업 중에 프로그래밍을 다룬 게 재미있었다고 생각했고, 대외 활동을 하려고 IT 창업 동아리에 들어갔는데 저와 굉장히 잘 맞는다는 걸 느꼈죠. 그 후 학교에 돌아와서 소모임처럼 친구들을 모아서 창업 케이스 스터디를 하다가, 서강대 내 기업가정신 센터, 창업 지원팀과 연이 닿아서 계속 지원금을 받아 ‘복을’, ‘스쇼’라는 창업 활동을 했어요. ‘복을’은 캠퍼스 안에서 하는 언택트 기반 책 중고거래 서비스였어요. ‘스쇼’는 틴더와 같은 스와이프 형식의 UX를 패션 커머스에 접목해보자는 아이디어로 출발한 쇼핑 앱이에요. 현재는 네이버에서 개발자로 일하고 있습니다.

저는 컴퓨터 공학도가 아닌 아텍을 나와 개발자를 하면서 처음에는 오히려 단점이 많다고 생각했어요. 취업 과정을 겪으면서 내가 컴공이 아니어서 전공 지식이 부족한 게 아닌가 하는 콤플렉스가 있었거든요. 그런데 나중에 생각해보니 아텍을 나와서 이득이 되는 점들이 보이더라고요. 보통 자기 분야가 아니면 관심을 두지 않는 경우가 많은데, 시야를 넓혀 다양하게 살핀다는 점이 장점이 되었어요. 기획 등 개발 외에도 관심을 두고 파악을 해서 아이디어를 주려고 노력하고 있어요. 다른 분들이 ‘신입 개발자가 그런 부분까지 관심 가져줘서 고맙다’는 말을 해주시기도 해요.

저는 아텍에 있으면서 새로운 것을 두려워하지 않고 덤벼드는 태도를 가지게 됐고, 협업에서 발생하는 문제를 잘 헤쳐나가게 되었습니다. 아텍에서 협업을 많이 시키다 보니 자연스러워진 것 같아요. 아텍에서는 새로운 것을 만들고, 제가 만든 것이 무엇인지 설명하거나 이것이 왜 좋은지 다른 사람들이 이해하기 쉽게 보여줘야 하는 일들도 꽤 많아요. 제가 창업을 했을 때는 사업 계획서를 피칭해야 했고, 지금 다니고 있는 회사에서는 개발 기술을 공유하는 간단한 강의를 해야 했는데, 그런 활동을 할 때도 아텍에서의 경험이 장점으로 다가온다고 생각합니다.



후추게임스튜디오 개발자 박선근의 이야기

저는 Portal 2와 Papers, Please와 같은 게임의 스토리텔링에 큰 감명을 받아 게임을 만들고 싶다는 꿈을 키워왔습니다. 게임이라는 미디어는 다른 미디어보다 플레이어와의 상호작용이 직접적인 부분이 좋았습니다. 매력적인 세계관, 캐릭터, 그리고 게임 메커니즘을 통해 새롭고 즐거운 경험을 만들어 내는 일에 매력을 느꼈습니다.

졸업을 1년 정도 앞두고 스마일게이트 멤버십 프로그램에 지원하였습니다. 저는 프로그래밍에 강점이 있었고, 그래픽 아티스트가 필요해서 아텍의 같은 수업을 들던 선배에게 같이 프로젝트를 하자고 제안을 했고 함께하게 되었습니다. 구체적으로는 Papers, Please라는 인디 게임과 전당포 사나이들이라는 TV 리얼리티 쇼를 보고 전당포 운영 시뮬레이션 게임의 아이디어를 얻었습니다. TV 속에서 전당포 주인과 손님이 물건의 가격을 두고 긴장감 넘치는 흥정을 주고받는 모습이 재미있었고, 게임으로 담아내고 싶었습니다.

스마일게이트 멤버십 프로그램에서 프로토타입을 제작했고 이 결과물을 발전시켜서 제대로 출시해 보고 싶은 욕심이 생겼습니다. 게임을 정말 잘 완성해 실제 출시까지 해 보기로 의기투합한 후, 부족함을 많이 느낀 기획 부분을 맡아 줄 사람을 찾았습니다. 아텍의 다른 선배에게 기획을 맡아 달라고 요청해서, 그렇게 세 명의 아티커들이 무작정 게임을 만들기 시작했습니다. 그러나 오랜 시간 동안 프로젝트는 정체기에 있었습니다. 특히 졸업한 후에도 프로젝트는 계속되었지만, 모여서 작업하는 공간이 없으니 큰 진척이 없는 상태가 지속되어 추진력을 잃은 시기가 있었습니다. 천운으로 스토리 작가님께서 팀에 들어오셔서 스

토리뿐만 아니라 기획에서도 많은 역할을 맡아 주셨고, 멈춰 있던 프로젝트가 조금씩 완성을 향해 나아가기 시작했습니다.

어느 정도 게임이 완성되어 가고 있을 때, 텀블벅이라는 크라우드펀딩 플랫폼에 프로젝트를 올렸습니다. 많은 분이 프로젝트에 관심을 두시고 큰 금액이 모였습니다. 이때를 계기로 게임에 대한 자신감이 생겼고, 각자 다니던 회사를 나와서 인디 게임 스튜디오 <후추 게임 스튜디오>를 시작하게 되었습니다. 게임의 골자는 손님이 물건을 들고 와서 가격을 흥정하고 되파는 간단한 기획에서 시작되었습니다. 물건을 감정하는 퍼즐을 디자인해야 했고, 세계관과 이야기도 메커니즘과 컨셉에 맞게 만들어 나갔습니다.

팀의 입장에서 어려웠던 부분은 작업에 필요한 시간을 예상하여 현실적인 데드라인을 세우고 지키기가 쉽지 않다는 점이었습니다. 처음 하는 일들이다 보니 예상치 못한 난관을 마주치는 경우가 많았습니다. 또 서로 피드백과 의견을 제시하고 받아들이는 것이 매우 미숙했습니다. 이 부분은 오랜 시간에 걸쳐 팀워크를 맞춰 나가며 조금씩 개선했습니다. 서로가 각자 맡은 바를 해낼 것이라는 믿음을 가졌기 때문에 오랜 개발 기간을 버텨낼 수 있었던 것 같습니다.



공동체를 고민하며 살아가는 백가영의 이야기

지금은 졸업하고 백수이고, 제가 태어나서 미취학 아동일 때를 제외하고 무소속이었던 적은 지금이 처음이에요. 요즘은 뭐 하고 살고 있냐는 물음에 부러 ‘쉬고 있다’는 대답을 말하고 있어요. 몰랐는데, 쉬고 있다고 말하는 것도 꽤 큰 용기가 필요한 일 이더라고요. 가끔은 스스로에게 해야 할 일을 제대로 하고 있지 않은 사람들이 느끼는 움츠러들 같은 것도 느끼고요. 그렇지만 삶에서 제대로 쉰다는 건 정말 중요한 일이고, 새로운 무언가를 시작하기 위해선 꼭 필요한 작업이기도 하잖아요. 움츠러들지 않고 쉼에 대해 이야기할 수 있는 사람이 되고 싶어요. 그래도 괜찮다는 걸 삶으로 보여줄 수 있는 사람이라면 더 좋겠고요.

어디에도 소속되어 있지 않은 상태로 지금 살고 있어서, 저를 소개할 때 “서강대 아텍 백가영입니다.”라고 했을 때와는 다르게 남들에게 매우 많은 부연 설명을 해야 하는 것 같아요. 그 시간이 무섭고 불안하지만, 저라는 사람을 정의하는 시간이기도 해요. 그 부연 설명이 변명이 되지 않고 나라는 사람을 소개할 수 있으면 좋겠다는 마음으로 살아가고 있어요.

저는 서강대에서 ‘실험과 상상의 교육’이라는 설계 전공을 만들어서 이수했어요. 저의 가까운 계획은 배우고 가르치는 커뮤니티를 만드는 거고, 조금씩 시도해보고 있어요. 교육이라는 게 배우고 가르치는 과정에서 기존에 내가 가지고 있던 편안한 모양이 깨어지고, 균열이 생기면서 변화하고 성장하는 과정이잖아요. 그런 시간을 다른 사람에게도 만들어줄 수 있고 함께 할 수 있다면 굉장히 가치 있겠다는 생각이 들었어요.

전 좋아하는 것을 더 열심히 좋아하면서 살아가고 싶은데요. 제가 언제 행복하고 또 기쁘지 질문해보니, ‘주변에서 함께하는 사람들과 더불어 행복할 때 더 행복하다’는 답을 내리게 되더라고요. 곱절로 행복한 그 길을 위해서 지금 당장 할 수 있는 것들을 조금씩 해보면서 살아가려고요. 앞서 말한 교육이라는 화두 역시도 같이 즐겁기 위한 하나의 방법인 것 같아요.



CMU ETC에서 석사과정을 마친 후 Verily 에서 엔지니어로 일하는 박선우, hp 엔지니어로 일하는 김혜리의 이야기

소프트웨어 엔지니어 박선우 |

아텍을 졸업하고 나선 미국으로 떠나 Carnegie Mellon University의 Entertainment Technology Center에서 석사 과정을 마치고 현재 실리콘밸리 지역에서 살면서 Alphabet의 Life Science와 Health Care 관련 소프트웨어를 만드는 Verily라는 회사에서 일하고 있습니다.

미국에 와서 구직하니 PM이든 디자이너든 엔지니어든 다 도전할 수 있을 것 같았어요. 아텍에서 많은 프로젝트를 진행하고 여러 역할을 맡아본 경험이 선택의 폭을 넓혀주었던 것 같아요. 그리고 다양한 역할을 맡아본 경험이 디자이너를 이해하는 엔지니어, PM을 이해하는 엔지니어가 되는 데 많은 도움이 되었어요.

프론트엔드 개발자 김혜리 |

2018년에 졸업한 후 Carnegie Mellon University Entertainment Technology Center 석사과정을 졸업 후, 현재 미국 실리콘밸리에 있는 hp에서 프론트-엔드 엔지니어로 일하고 있습니다.

저는 아텍에서의 경험이 너무 재밌어서, 아텍의 모델이 된 Entertainment Technology Center, CMU에 석사과정으로 진학했어요. 그곳에서 좀 더 실질적인 결과물을 낼 수 있는 프로젝트들에 많이 참여했어요. 실질적인 연구를 하고 도움이 필요한 클라이언트들과 매치되어서 VR, AR 관련 프로젝트를 했어요. 졸업 후에는, 대학원 다니며 인턴을 했던 회사와 좋은 기회가 되어 일하고 있습니다.

아텍의 모토가 'Learning by Doing'인 만큼 무언가를 배우고 시도해 보는데 두려움이 없어진다는 것이 가장 큰 경쟁력인 것 같아요. 대학원에 진학해서 2주마다 게임을 만들어야 했을 때도, 인턴을 하다 갑자기 디자인 프로젝트를 하게 되었을 때도, 누구보다 열심히 도전할 수 있는 용기가 있었어요. 아텍에서 4년 동안 수많은 수업에서, 소그룹, ATC 등의 경험에서 단련된 만큼 누구보다 빨리 적응하고 뭐든 해내는 것이 아텍의 가장 큰 장점이라고 생각합니다.



스마일게이트 IP 콘텐츠 기획자 김선하의 이야기

졸업 직후 크로스파이어, 로스트아크, 에픽세븐 등의 게임으로 알려진 게임 기업 스마일게이트에 입사하여 현재까지 재직 중입니다. 게임 회사를 다니고 있지만 게임이 아닌 일을 하고 있어요. 게임, 그리고 게임 외의 다양한 형태로 시작된 IP들을 가지고 사업을 하는 부서에 몸담고 있습니다. 현재까지 IP 기반의 굿즈, 보드게임, 소설, 웹소설, 아트북 등을 기획개발 해왔고, 올해 부터는 드라마나 애니메이션 같은 영상화 프로젝트에 합류했습니다. 정말 셀 수 없이 많은 대본을 읽고 토론하고, 작가/감독/제작사와의 협상부터 계약 체결, 이후 대본의 기획개발에도 관여합니다. 완성도 있는 영상을 만드는 것도 중요하지만, 다양한 가치를 만들어낼 수 있는 프랜차이즈형 IP를 기획하는 데에 집중하고 있어요. 특히, 영상물을 기반으로 하는 복합적인 형태의 비즈니스 모델을 구성하기 위해 노력하고 있어요. 최근 1년 간 업무 무량과 상관 없이, 아주 가슴 뛰는 회사 생활을 보내고 있습니다. 제가 현재 기획 중인 몇 가지 애니메이션과 드라마들이 2~3년 내 방영을 목표로 하고 있는데, 정말 오랜 기간동안 꿈꿔온 일을 하고 있는 만큼 시간이 후다닥 빠르게 지나가버릴 것 같아요. 이제 제가 무엇을 하며 어디를 향해 가고 있는 건지 눈에 보이기 시작한 것 같아요. 그리고 그 길이 제가 너무 원하고 좋아해온 영상 콘텐츠와 밀접하게 닿아있어서 행복해요.

보는, 시도를 통해 배워가고 진화하는, 그리고 그 무엇보다 콘텐츠를 사랑하는, 이런 아텍인들의 특성은 IP사업 분야에서 정말 더할나위 없는 장점인 것 같습니다.

아텍은 다재다능해요. 절대 한 분야의 전문가라고 말할 수는 없지만, 넓은 분야와 장르, 취향에 대한 편견 없는 시선을 가지고 있기 때문에 하나의 세계관을 바탕으로 세상 모든 분야의 사업을 포괄적으로 추진하는 IP사업에 특화되어 있다고 생각해요. 콘텐츠 산업 특성 상, 한 번도해보지 않은 사업 분야에 도전해야 하는 경우가 심심치 않게 생기는데요. 두려워하지 않고 일단 해



스마일게이트 프로그램 기획자이자 아티스트로 활동 중인 키에라 장윤정의 이야기

저는 스마일게이트 퓨처 랩에 다니고 있고, 아이들을 대상으로 하는 워크숍과 같은 프로그램을 기획하고 있어요. 아두이노는 아이들이 좀 어려워하니 마이크로비트나 스크래치를 활용한 워크숍을 많이 해요.

저는 가만히 있는 걸 싫어하는 편이고 관심사가 다양해요. 아텍에서는 코딩 과제도 해야 하고, 영화도 만들어야 하잖아요. 다양한 프로젝트를 진행한 경험이 있으니까 쉽게 지치지 않고 오히려 원동력을 얻어요.

개인적으로는 음반을 내면서 키에라(Kiera)라는 이름으로 활동하고 있어요. 매년 꾸준히 음원 발매&안무 창작하는게 목표고, 춤은 운동삼아 지속적으로 가르치고 있습니다. 성우 일은 2017년 정도부터 한 것 같은데 외주받아 일하고, SNS 바이럴 영상부터 공모전, 다큐 등 다양한 작업 진행했고, 넷플릭스 킹덤전 성우로 참여했습니다.

아텍에서 프로젝트를 하면서 나와 의견이 맞지 않는 사람과 협업하는 방법을 배웠어요. 교수님들이 워낙 편하게 대해주셔서 사실 상사를 대하는 법이 어렵긴 했지만요. 함께 목표를 파악하고 목표에 도달하는 과정을 설계하는 연습을 많이 하다 보니, 회사에서 일할 때 정말 중요한 걸 미리 배운 것 같아요.



Upstage AI 스타트업 백엔드, 데이터 개발자 조남준의 이야기

저는 AI 스타트업에서 백엔드랑 데이터 엔지니어링을 하고 있어요. 아텍이 개발 분야에서 일하는 데 큰 장점이 있는 건 아니지만, 라이프 스타일이 좀 많이 바뀌었던 것 같아요. 새로운 것을 두려워하지 않게 되었고, 그렇게 도전해 보는 것들이 삶에 많은 영향을 끼쳤어요.

저는 졸업을 하고 나서 카카오톡에서 인턴을 한 후 전환이 되었으나 타사 유튜브 PD로 3개월 재직, 그 후 카카오톡 소프트웨어 엔지니어를 거쳐 현재는 AI 스타트업 Upstage의 소프트웨어 엔지니어로 재직 중입니다. 초등학교 때부터 프로그래밍을 해서 개발자로 진로를 처음 결정했지만, 친구의 권유로 함께 유튜브 PD로 재직했습니다. 그러나 스스로도 이쪽 분야에 완전히 잘 맞지 않는 것 같았고 기업 문화도 적응되지 않아 다시 프로그래머의 길을 택했습니다.

저는 고민을 너무 많이 하는 스타일인데 결국에는 하나로 가는 것 같아요. 물론 다양한 요소가 있을 수 있지만, 언제나 고민할 때마다 '그래 사는 게 재미있어야지' 약간 그런 생각인 것 같아요. 다른 것을 고민하거나 특히 이직할 때는 내가 성장을 할 수 있는지 연봉 같은 것도 분명히 고민 대상이 될 수 있어요. 근데 저는 지루함을 좀 잘 느끼는 스타일이라 여기에 계속 있을 때 "내가 뭔가를 더 할 수 있나" 그런 게 많이 큰 것 같아요. 저는 카카오톡 m 자회사에서 유튜브 pd를 했어요. 그 회사를 그만둔 이유는 회사에 있을 때 뭔가 새로운 걸 더 할 수 있을지를 물었을 때, '노'라는 생각이 바로 들어서 계속 여기 있을 필요가 없겠다고 생각했어요. 항상 그런 생각으로 결정을 하는 것 같아요.

이렇게 분야를 왔다 갔다 할 수 있는 것도 뭔가 아텍의 연장 선상에 있고 생각에 경계가 없다는 것 자체가 아텍의 장점이라고 생각해요.



UAL Central Saint Martins에 진학한 아티스트 김준하의 이야기

저는 런던 Central Saint Martins에서 캐릭터 애니메이션 석사 과정을 공부하고 있습니다. 동시에 개인 작업과 함께 캐릭터 디자인 및 애니메이션 프리랜서로 활동 중이에요. 좁게 보면 애니메이션이지만 정확히는 제가 만든 세상들 속에서 제가 만든 캐릭터들이 살아 숨 쉬며 우리의 이야기들을 전하는 작업을 하고 있습니다.

아텍에서 저희는 정말 다양한 분야를 직접 경험하게 됩니다. 물론 이런 부분에 대해 다른 학과처럼 하나를 전문적으로 배우지 못한다는 아쉬움과 불안감을 가진 친구들도 많이 보았습니다. 하지만 많은 분야를 직접 경험해 보지 않는다면 자신이 무엇을 잘하고 좋아하는지 어떻게 깨달을 수 있을까요? 인생에서 가장 중요한 문제임에도 불구하고 고등학교까지 저희는 언어, 수학, 외국어만을 학습하며 대학에서 배울 자신의 적성을 골라야 합니다. 그런 의미에서 저는 아텍에서의 교육이 최고의 경쟁력을 가진다고 자부합니다.

아텍에서 기대한 것 이상으로 좋은 사람들을 만나고, 소중한 시간을 보내며, 많은 것을 경험하고 배웠습니다. 아텍에서의 6년 동안 퍼포먼스, 전시, 미디어아트, 게임 개발, 일러스트, 창업 등 가능한 모든 프로젝트를 진행했어요. 그 시간 속에서 저는 제가 만든 캐릭터로 세계관을 만들고 이야기들을 풀어어나가는 애니메이션이 제가 가장 잘하고 좋아하는 작업임을 깨달았고, 인생에서 가장 큰 터닝포인트가 되었습니다. 아텍이 아니었다면 저의 현재와 미래가 많이 달랐을 것이며, 이렇게 자신을 알아가고 확장해 나아가는 것이 아텍의 경쟁력이라고 생각합니다.

석사가 끝난 뒤 한동안은 애니메이션에 집중하겠지만 어느 정도 시간이 지나고 명성과 자본이 생기게 되면 제가 만든 세상들과 그 속의 캐릭터들을 그림책, 디자인 토이, 퍼포먼스, 게임, 가상현실, 메타버스 등 다양한 분야들로 무한하게 확장해 나아가고 싶습니다. 특히 캐릭터 콘텐츠가 가지는 영향이 점점 커지는 앞으로의 세상 속에서 정점이 되고 싶은 큰 꿈이 있습니다.



AR 스타트업 테크니컬 아티스트/CG 제너럴리스트 이유영의 이야기

저는 현재 AR 스타트업에서 테크니컬 아티스트/CG 제너럴리스트로 근무하고 있고, 영화 CG를 작업하는 분야에서 일하고 있어서 다양한 공부를 하며 아직 준비를 하고 있어요. 회사뿐만 아니라 아텍에 재학 중인 분들과 함께 버추얼 인플루언서 프로젝트에서 CG Lead를 맡는 등 다양한 경험을 하면서 지내고 있습니다.

저는 항상 누군가의 재미있는 상상이나 저의 상상을 현실로 만들면서 살고 싶다고 생각했던 것 같아요. 중고등학교 때는 그 방법이 과학이라고 생각했고, 대학생 때는 아텍에 와서 다양한 방법들을 경험해 봤어요.

사실 중학생 때도 종이 모형을 만들다 흥미가 생겨 모델링을 해본 적이 있고, 고등학교 때도 3D 프린트를 쓰면서 항상 3D 쪽을 배우고 싶은데 학원비가 상상 이상으로 비싸더라고요. 그런데 아텍에서 프로젝트를 하면서 다양한 영상을 만드는 경험을 할 수 있었고, 덕분에 1학년 말에 미디어 콘텐츠 회사에 다니기 시작했어요. 그렇게 돈을 모아서 CG 학원에 다녀보니 생각보다 재미있더라고요. 특히 저는 한 가지만 하는 걸 질려하는 편인데, CG는 배울 것도 너무 많고 기술이 발전하면서 항상 새로운 걸 배워야 해서 이쪽을 해야겠다는 생각이 들었어요.

저에게 아텍은 이런저런 재료들과 도구들을 배우고, 학과 친구들과 이랑 섞어보고 떨어내며 자신만의 레시피를 찾아가는 느낌이었어요. 다양한 시도를 해보면서 저에게 잘 맞는 것, 맞지 않는 것을 찾기도 하고, 예상치 못한 곳에서 배웠던 것들의 쓰임을 찾기도 하면서요.

CG 쪽으로 가셔도 분야를 한정해서 작업하기보다는, 다양한 분야를 할 수 있는 장점을 잘 살려보고 싶어요. 실제로 다양한 분야에서 일해보기도 하고, 테크니컬 아티스트의 업무를 해보기도 하면서 최대한 다양한 작품과 다양한 경험을 해보고 싶습니다.

저는 아텍의 덕을 크게 본 편인 것 같아요. 1학년 말에 과학 공학 뉴미디어 스타트업을 들어가게 되었는데, 어린 나이였지만 제 경쟁력은 과학과 기술에 관심도 있고 기획과 영상 편집도 할 수 있다는 것이었던 것 같아요. 다양한 회사들과 새로운 직업들이 생기면서 스페셜리스트보다 제너럴리스트가 선호되는 분야도 점점 더 늘어나고 있다는 생각이 들어요. 아텍에서 코딩 수업과 디팸(Digital Fabrication) 수업을 들은 덕분에 회사의 메이커분들과 의사소통을 더 잘 할 수 있었고, 단순한 영상 편집이 아니라 의미 있는 영상을 만들기 위한 노력이 가능했어요.

또 CG를 하다 보면 진짜 많은 분야의 지식이 필요하더라고요. 코딩할 때도 있고, 스케치해야 할 때도 있고. 특히 새로운 기술이 계속해서 나오다 보니 항상 공부하고 도전해야 해요. 아텍을 다니면서 이런 부분들은 나를 일상이 되어서 오히려 덜 질리고 재밌는 느낌입니다.



비주얼 스토리텔러 최근우의 이야기

저는 사진을 하고 있는 비주얼 스토리텔러 최근우라고 합니다. '스튜디오 오프비트'를 운영하고 있고 '그누구도'라는 이름으로 작업을 진행하고 있습니다 서강대학교에서 사회학과 신문방송학과를 전공하면서 '비주얼 스토리텔링'이라는 설계전공을 만들었어요. 아텍이 들어오기 전에는 예체능 전공이 없었으니 교양 수업 또는 다른 전공 수업에서 골라 들어야했어. 아텍이 신설되면서 이미지나 스토리텔링과 같은 예술에 대한 기본적인 수업들이 생겨났는데, 김상용 선생님의 '스토리텔링 이해'라는 수업을 들었던 적이 있어요. 저는 사진이든 영상이든 궁극적으로는 다 비주얼 스토리텔링이라고 생각하거든요. 그것에 대한 기초적인 공부를 하는 전공을 만들어보자고 생각해서 '비주얼 스토리텔링'이라는 이름을 짓게 됐습니다. 사진과 영상과 그림과 디자인의 약간 상위 개념인 것 같아요. 기술적으로 완벽함을 증명한다기보다, 이미지를 만들 때 그 안에 내포돼 있는 의미와 이미지를 먼저 고민하고, 재구성하고 분석할 수 있다는 점이 사회학과랑 신방과랑도 되게 잘 맞았던 것 같고요.

아텍 1기 학생들을 위해 서강대학교에서 학부 별로 1명씩 뽑아서 새내기맞이사업단을 구성했어요. 그때 만난 지식융합학부(현 지식융합미디어학부) 친구들은 제가 상상했고 바랐던 대학생의 모습을 하고 있었어요. 아텍 친구들은 교수님이 질문을 하면 바로 손 들고 답변을 하거나 질문을 많이 던지곤 했거든요. 그들은 융합과 통섭을 정의내리기 위한 시간을 보내고 있더라고요. 스스로 전공의 정체성을 인정하고 받아들여야 하기 때문에 질문과 문제의식을 가지고 찾아나서기 시작하더라고요.

아텍은 한 학급을 이루는 Class라는 단어가 우리 학교에서 가장 잘 어울리는 전공이라고 생각해요. 교수님들이 학생을 선발할 때 역량이 다 다른 친구들을 적재적소에 배치한 것 같다는 느낌을 받았어요. 이 친구들이 잘 어우러질 수도 있고, 나뉠 수도 있지만 그 안에서 엄청난 인터랙션이 오고 간다고 생각해요. 왜냐하면 다 크리에이티브에 대해 고민하고 있는 친구들이라 보니까 어떻게든 학교를 다니는 8학기 동안 협업을 하게 되거든요. 각자의 역량이 있는 친구들한테 서로 영향을 받으면서 본인 스스로의 성장에 대해 고민하고 실천하는 전공인 것 같습니다.

아트&테크놀로지 대학원

아트&테크놀로지 대학원은 2016년 신설된 이후, 훌륭한 교수진들과 다양한 곳에서 활동하는 사람들이 모여 활발히 교류하며 성과를 내고 있다. 아트&테크놀로지 학부가 다양한 것들을 접하고 배우는 곳이었다면, 대학원에서는 관심 있는 주제와 매체를 기반으로 한 혁신적인 프로젝트를 진행한다.

미디어 아티스트 장윤영의 이야기
Interactive Media Art / Projection Mapping / Video Art

저는 서강대 아트&테크놀로지 대학원을 졸업 후 미디어 아티스트로 활동하고 있는 장윤영입니다. 학부에서 시각예술을 전공하고 보다 경계 없는 예술 작업을 진행하고자 아트&테크놀로지 석사에 진학했습니다. 서강대 아트&테크놀로지 석사과정에서는 다양한 분야의 전공자들이 모여 지식을 공유하고 협업할 수 있다는 것이 제가 이곳에 진학한 이유 중 하나였습니다. 지난 석사 과정 동안 연구원분들과 나누었던 대화는 학제 간 융합이 중요한 시기에 그 무엇보다도 바꿀 수 없는 소중한 유익한 경험이라고 이야기할 수 있습니다.

저는 인간의 시각 인지체계를 통해 들어온 정보를 다시 이미지로 표현하는 원근법이라는 고전적인 방식에 검출 기술을 접목하여 「시선 방향 검출 기술을 적용한 디지털 아나모픽 아트 전시 방법에 대한 연구」라는 졸업 논문을 완성했습니다. 이러한 융합은 기존의 평면적인 표현에서 확장되어 디지털 공간에서의 몰입성과 표현 가능성을 보여주었고 제겐 매우 의미 있는 작업이었습니다.

가장 기억에 남는 프로젝트는 'Creative Computing Group'에서 진행했던 위안부 피해자 실감형 인터랙티브 전시 <영원한 증언>입니다. 제가 이바지할 수 있는 생각과 기술이 실질적으로 사회에 도움이 될 수 있다는 것을 느꼈던 프로젝트였습니다. 위안부 피해자의 증언 데이터를 어떤 방식으로 가장 잘 전달할 수 있을지 고민해보았던 시간이 길었고 그 고민의 과정에서 많은 배움이 있었습니다.



위의 두 작업은 현재 제가 창작하고 있는 작업에도 많은 영향을 주었습니다. 저는 현재 사회적으로 울림을 줄 수 있는 메시지가 담긴 참여형 작업을 진행하고 있습니다. 인간과 비인간 사이에서 연결된 감정을 부여하고 공감의 가능성을 찾는 작업을 진행 중이며, 앞으로도 작업의 연장선에서 진행할 예정입니다.

뉴미디어 아티스트 Unhappy Circuit 원종국의 이야기
Extraterrestrial intelligence / Multidisciplinary art

저는 언해피서킷(Unhappy Circuit)이라는 이름의 뉴미디어 아티스트로 활동 중인 작가이자, 서강대학교 아트&테크놀로지 대학원 석사과정에 재학 중인 원종국입니다. 저는 천문학, 생물학, 데이터 과학 그리고 언어학을 아우르는 학제적 관점을 기반으로 한 작품 활동을 이어오고 있습니다. 무엇보다 저는 작품을 통해 인간 외의 지적 존재를 탐구하고 있으며, 이를 통해 휴머니티의 범위를 확장해나가고자 합니다.

아트&테크놀로지 대학원 석사 과정을 통해 저는 저의 작품 활동에 대한 연구 과정을 논문의 형식으로 체계화시키는 과정 전반을 깊이 깊게 훈련할 수 있었습니다. 이를 통해 예술가로서 뿐만이 아닌 연구자로서의 성장도 조금씩 이루어낼 수 있게 되었습니다.

저는 대학원 생활과 함께 현재 현대자동차의 오픈이노베이션 플랫폼인 제로원(ZERO1NE)의 소속 작가로 활동 중입니다. 그뿐만 아니라 국립아시아문화전당과 같은 여러 기관과 함께 새로운 작품 활동을 진행 중이며, 그중 몇몇 작품은 SIGGRAPH Asia와 Ars Electronica Garden 프로그램에 선정되었습니다. 그뿐만 아니라 제주현대미술관에 저의 작품 중 한 작품이 영구 소장되기도 하였습니다.

저는 현재 지구 바깥의 생명 또는 문명을 찾는 일에 관심이 많습니다. 저의 최근 작품들뿐만이 아닌 현재 준비 중인 학위 논문의 주제 역시 이와 관련이 있습니다. 지구 바깥에 존재하는 외계 문명의 존재에 대한 가능성을 탐구하다 보면, 그 과정에서 역설적이게도 우리 인간의 모습을 발견하게 됩니다. 저는 이러한 발견이 예술의 관점에서 우리 스스로 시사하는 특별한 의미가 있다고 생각합니다. '우리 인간은 어떠한 존재인가?', '우리 문명은 현재 어떠한 모습인가?', 저는 결국 작품을 통해 바로 이러한 질문들을 우리 자신에게 다시 던지는 것입니다.



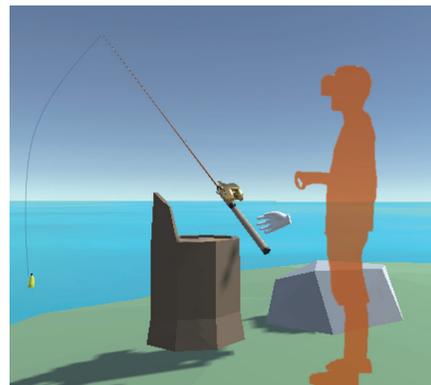
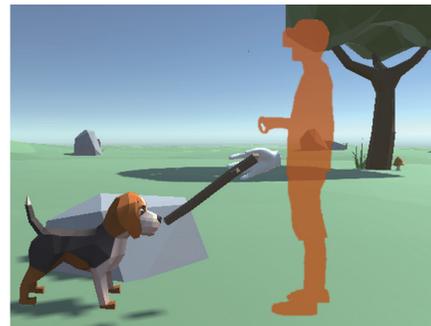
Unhappy Circuit, <Message from the Other Side of the Galaxy>, 2021, Interactive AR installation, NFT image and video, Selected and supported by Hyundai Motor Group's ZERO1NE

저는 현재 AR/VR 연구를 진행하고 있는 임종윤입니다.

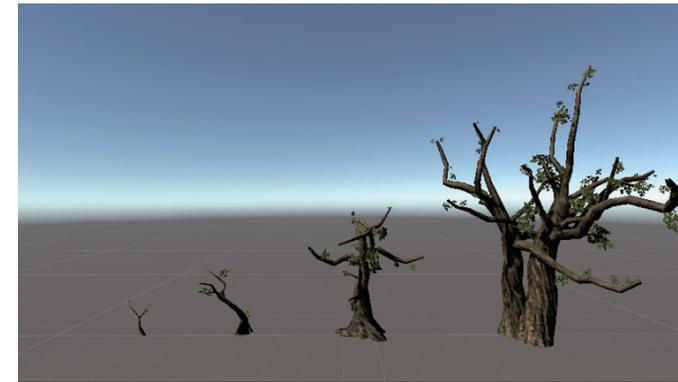
저는 대학원 입학 전 Electro Engineering을 전공했습니다. 해당 분야에 대해 열정도 있었고 전공을 살려 일도 해보았지만, 전통적인 순수 공학은 눈에 보이지 않아 일에 큰 흥미가 없었습니다. 오히려 일과 관련 없이 이를 응용해서 좀 더 재미있고 실체가 있는 것을 만드는 것을 좋아했습니다. Engineering처럼 경제적인 효과에 중점을 두는 것도 좋지만, 이보다는 창의적이거나 새로운, 마치 장난감처럼 그냥 재미있는 것, 신기한 것만으로도 의미를 부여하고 싶어서 아트&테크놀로지 석사과정으로 입학하게 되었습니다.

이처럼 처음에는 연구를 목적으로 하기보단 단순히 진로를 변경하고 이에 관련된 지식을 얻기 위한 목적이었습니다. 하지만 석사과정을 진행하면서 연구에 흥미를 느끼게 되었고 현재는 Art&technology에서 배웠던 것을 기반으로 한 연구를 진행하며 Human Computer Interaction 분야로 박사과정 진학을 준비 중입니다.

VR 햅틱 디바이스 프로젝트는 VR 안에서 도구를 휘두르거나 상호작용할 때 손에서 도구가 나가려 하거나 들어오려 하는 힘을 구현하는 프로젝트입니다. 컨트롤러를 손목의 디바이스와 연결하여 손안에서 위아래로 움직일 수 있도록 디바이스를 설계하고, 이를 통해 컨트롤러가 밀리거나 당겨지는 힘을 구현하였습니다. 이 디바이스가 효과적으로 사용될 수 있는 세 가지 게임을 만들어 체험을 진행하였고, 가상현실을 콘텐츠를 체험할 때 햅틱 디바이스를 사용하면 더 현실감 있고 몰입도가 높으며 즐겁게 이용할 수 있었습니다.



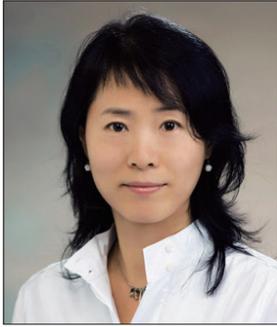
실내 위치 측위 데이터 기반 <wayfinding>은 박물관에서 관람객 동선을 AR로 구현하여 다음 사람들에게 관람 동선을 네비게이팅 해줄 수 있는 프로젝트입니다. 관람객 휴대폰을 이용하여 BLE 방식으로 사람들이 많이 지나간 곳의 데이터를 쌓고, 마치 히트맵처럼 AR 오브젝트를 데이터 수에 따라 다르게 배치합니다. 사람이 적게 지나간 곳은 어리고 작은 나무가 생기고 많이 지나간 곳은 큰 나무가 생성되게 됩니다. 그리고 AR 오브젝트인 나무에 인스타그램 이미지가 열리게 되면, 관람객들은 나무의 크기에 따라 사람들이 많이 지나간 관람 동선을 파악할 수 있게 됩니다. 마치 식당이나 관광지의 방명록처럼 사람들이 박물관의 장소를 해시태그 한 인스타그램 이미지를 크롤링하여 AR 오브젝트에 띄워 줌으로 관람객의 참여를 독려하도록 설계하였습니다.



아텍 인과 밖의 이야기

OPINION FROM OUTSIDE

학생들은 아트&테크놀로지 '전공'을 넘어 아트&테크놀로지 '분야'로 나갈 준비를 한다. 사회를 변화하는 인재가 되기 위해 융합 교육은 왜 중요할까? 빠르게 흘러가는 사회 속에서 아텍은 무엇을 해야할까? 디지털 크리에이티브 분야를 선도하는 민세희 경기콘텐츠진흥원장, 지하루 캐나다 OCAD University 교수, 우운택 KAIST 문화기술대학원장을 만나 융합의 중요성과 거시적 관점에서 바라본 분야의 방향성에 대해 들어보았다.



지현경 (지하루)
캐나다 OCAD 대학 부교수
전 아텍전임교수

간단한 자기소개와 현재 활동하고 계신 분야에 대해 설명해 주세요.

저는 교육자이자 미디어 아티스트이며 Artificial Nature 프로젝트의 공동 창작자로, 컴퓨터이셔널 아트, 생성예술, 복잡계, 몰입 설치, 혼합 공유 현실을 키워드로 하는 창작 연구를 수행하고 있습니다. 뉴미디어는 우리 자신과 우리를 둘러싼 환경, 더 나아가 자연에 대한 깊은 이해를 더하는 삶의 조건이라는 관점을 가지고 있습니다. 현재 캐나다 토론토 OCAD 대학에서 교수로 재직하고 있습니다.

예술과 기술의 '융합'은 어떤 측면에서 중요한가요? 그리고 융합형 인재는 어떤 역할을 할 수 있을까요?

예술과 기술의 어원을 따라가다 보면 techne라는 같은 어원을 찾을 수 있습니다. 이는 곧 우리가 알고 있는 예술과 기술의 거리가 생각보다 가깝고 또한 개념과 의미는 역사적으로 변화한다는 것을 뜻합니다. 우리가 속한 현대는 지식이 급팽창하고 급진적 변화와 융합이 일어나는 동시에 지난 세기에서 물려받은 많은 시스템은 여전히 예술과 기술의 엄격한 분리에 기반해 있어 어찌 보면 혼란스러운 상황입니다. 그렇지만 중요한 지식과 사회, 경제의 발전, 혁신이 세상 곳곳에서 융합적 접근으로 이루어지는 것을 또한 목격하고 있습니다. 우리가 맞닥뜨리는 문제들을 더는 한 분야에 묶어둘 수가 없습니다. 현대 예술은 더는 예술적이기만 하거나 기술적이기만 하지 않습니다. 예술에서도 세상에서도 우리는 전보다 복잡한 문제를 인식하고 접근할 수 있습니다. 중요해진 것은 복합적인 문제의 성격이며 요소들의 관계에 따라 변화하는 흐름을 함께 접근하는 것이라고 봅니다. 이런 면에서 융합형 인재는 세상의 변화 속도나 지식의 양적 증가에 기죽지 않

고, 다양한 규모의 복잡한 문제에 참신한 접근과 풀이를 제시해줄 수 있다는 점에서 그 역할이 중요하다고 생각합니다.

서강대 아트&테크놀로지 전공은 이 분야에 있어서 어떤 역할을 한다고 생각하시나요? 또 서강대 아텍의 학생들은 어떤 일들을 할 수 있을까요?

세상의 빠른 변화 앞에 대학 역시 여러 도전을 받고 있습니다. 그렇지만 시스템을 쇠신하는 것은 매우 어려운 일입니다. 그런 면에서 한국 최초의 융합 학부 학과인 서강대 아트&테크놀로지 전공은 그 자체로 현대 교육 시스템의 문제해결의 과정이며, 새로운 인재들이 성장하는 보금자리기도 하고, 시도 하나하나가 중요한 사례로 여러 관련 분야에 영감을 주며 이끌어나가는 리더의 역할을 하고 있다고 생각합니다. 또한 창의성과 문제해결력을 강점으로 서강대 아텍 학생들은 이미 존재하는 직업에서뿐만 아니라, 앞으로 존재할 새로운 직업군에서 두각을 나타내리라 생각합니다. 새롭고 보다 복잡한 문제에 유연하고 창의적인 접근 방식을 통해 더 넓은, 더 생동감 있는, 더 나은 사회와 문화, 세계를 만들어 내는 데 곳곳에서 중요한 기여를 할 것으로 생각합니다.

아텍에 교수님으로 계시면서 기억에 남는 에피소드가 있으신가요? 교수님께서 생각하시는 아텍 학생들의 강점은 무엇인가요?

많은 에피소드가 떠올라요. 그중에서 제일 먼저 떠오른 것은, 제가 12년도 가을 처음 부임했을 때, 오스트리아 린츠에서 열리는 아르스 일렉트로니카에 1학년 학생들 전체와 간 해외탐방여행입니다. 탐방을 가기 전에는 인솔자로서 해야 할 일이 많을 것이

라고 짐작하고 좀 힘이 들어간 상태에서 여행을 떠났는데, 여행 내내 그리고 여행을 마치고 한국에 돌아올 때까지 이 예상은 보기 좋게 빛났습니다. 첫날 저는 학생들에게 관객으로 축제에 참여하지 말고 프로듀서로 크리에이터로 참여하고 그 시선으로 인상에 남는 작업에 초점을 맞추자는 얘기를 했었어요. 그리고 그 이후로는 정말 아무런 관여할 것과 인솔할 일이 없었습니다. 저도 미디어 예술가로서 처음 방문하는 것인 데다, 시 전체가 축제의 장이 된 것이어서 구석구석 숨겨진 장소에 숨겨진 작품들이 있어서 찾아다니느라 바빴는데, 구석구석 숨겨진 작품을 발견할 때마다 그곳에서 우리 학생들을 만났어요. 아티스트 토크 때와 어워드 시상식에서 천 여 명의 관련자 앞에서 당당하게 일어나서 궁금한 것을 질문하는 우리 학생을 보았어요. 누가 부탁하지 않았는데도 같이 모여서 식사를 하고 장소를 옮길 때도 뒤에 남아서 흠어진 자리를 정돈하는 학생들을 보았어요. 제가 기억하는 대학교 1학년생이 아니었어요. 이 모든 경험이 저한테 강렬한 인상을 남겼어요. 우리 아텍 학생들은 자기동기부여와 지적 호기심이 강하고, 발로 뛰고 몸으로 부딪치며, 이와 함께 사회 구성원으로 예의를 지키는 성숙한 모습을 가졌다는 생각이 들었어요. 이후 학교생활에서도 문제가 있으면 같이 풀어나가려는 모습, 정말 성실히 과제를 하고 경쟁도 있지만, 끊임없이 서로에게 배우는 모습도 봤고요. 많은 학생이 졸업한 후 훌륭한 일들을 하고 있다는 소식을 듣고 있습니다. 너무나 당연하다는 생각이 들고 자랑스러워요. 그리고 앞으로도 무수히 많은 기여를 할 거라는 확신이 있어요.

아텍인에게 바라는 소양과 자질이 있으신가요?

아텍의 여러 공부는 재미있을 수 있지만 쉬운 길은 아닙니다. 특히 전통적인 학과에서의 공부는 보통 오랜 시간에 걸쳐 검증된, 그래서 보다 확실한 구조와 평가 체계를 가지고 있습니다. 융합 학과는 이와 다르게 불확실한 환경과 미래를 마주합니다. 불편한 모호함 속에 여러 분야에 걸친 증가한 양의 이론과 실기 공부를 감당해야 합니다. 길이 멀고 혼란하게 느껴지기도 하고 고립됐다는 느낌을 자주 받기도 할 것입니다. 저는 그래서 이런 상상을 제안합니다. 우리는 탐험가고 우리가 알고 있는 세계의 끝자락에 놓인 눈발 앞에서 있다고. 여기서 그 눈발을 처음 걸어가 길을 낼 수 있는 탐험가의 용기를 저는 아텍인의 소양이라고 생각합니다. 자기동기부여, 열린 마음, 새로운 지식과 문제점을 조합해내는 응용력과 판단력과 함께 자신과 타인에게 친절할 수

있는 마음, 힘들 때 쉬어갈 수 있는 여유를 저는 자질이라고 생각합니다. 이런 소양과 자질이 있다면 지금 잘 못 한다고 생각해서 책하는 것들도 언젠가 스스로 놀랄 정도로 잘 하는 자신을 발견할 수 있을 거라고 확신합니다. 때때로 힘든 것은 당연합니다. 그럴 때 꼭 잠시 쉬세요. 그리고 가능한 한 뛰기보다 걸어가세요. 그래서 꾸준히 나아가고 그 한 걸음 하나하나를 가끔 즐길 수 있길 바라요. 먼저 걷고 있는 선배로서 꾸준히 가는 그 길에 위험도 있지만, 또한 생각지도 못한 많은 선물이 기다리고 있을 거라 말해 주고 싶습니다.

아트&테크놀로지 전공이 벌써 10주년입니다.

보통 한 학과가 성숙해지고 성과를 낼 때까지 20년이 걸린다는 얘기를 제 지도교수님께 들은 적이 있습니다. 그런 면에서 10년 동안 이론 아텍의 성과는 국제적으로도 비슷한 경우를 찾아보기 힘들 정도로 정말 놀랍습니다. 열정적으로 애쓰신 모든 교수님, 스텝 선생님들 한 분 한 분 그리고 학생들 하나하나 진심으로 축하합니다. 이 모든 노력과 성과가 개인과 학과, 그리고 더 나아가 사회와 세상에 이루어 낼 아름답고 중요한 변화를 생각하면 한없이 기뻐집니다.



민세희

경기콘텐츠진흥원장
전 아트&테크놀로지 산학협력중점교수

간단한 자기소개와 현재 활동하고 계신 분야에 관해
설명해 주세요.

올해 구글 아트 앤 컬처에서 지구 온난화와 관련된 시각화 작업을 하는 <Heartbeat of the Earth> 프로젝트를 진행했어요. 그리고 Praxis라고 하는 인공지능 기술을 창작자들이 쉽게 쓸 수 있도록 프레임워크를 만드는 프로젝트를 진행했습니다. 지금은 경기콘텐츠진흥원에 와 있습니다.

아트&테크놀로지 전공은 왜 중요한가요?

한국에서 아트&테크놀로지를 잘 리딩하고 있는 학교가 몇 군데가 없을 거예요. 서강대는 '아트&테크놀로지'에서 딱 시작하는 온라인 케이스인 것 같아요. 아트&테크놀로지를 독립된 분야로 교육하는 건 되게 큰 장점이라고 생각해요. 미디어 아트든, 콘텐츠 관련 분야든 아트&테크놀로지 분야가 되게 빨리 변하고 성장하잖아요. 우리가 지금 소비하는 매우 많은 콘텐츠 내용이 기술 기반으로 움직이잖아요. 그렇기 때문에 서비스가 됐든, 아트가 됐든, 아니면 영화가 됐든, 어떤 것이 됐든지 간에 기술을 기반으로 만들어지는 것에 대해 논의하고 배우는 학과라는 생각이 들어요. 최근 2~3년 동안 이런 하이테크 기반의 콘텐츠가 많아진 상황이에요. 특히 코로나 때문에 비대면 환경이 확장하면서 의도치 않게 가상환경도 증폭돼서 많은 사람이 많이 이용하게 됐어요. 앞으로 어떻게 변할지는 모르지만, 지금 우리가 2021년도에 경험하고 있는 아트&테크놀로지는 기술을 기반으로 일어나는 많은 콘텐츠와 관련된 분야라는 생각이 들어요.

아텍에서 강의하실 때

중요한 지점이 무엇이라고 생각하셨나요?

변하는 사회에 맞춰서 제가 성장하고 발전하지 않는다면 설득력이 없는 강의가 되잖아요. 아텍에 있는 학생들이 미디어에 더 빠르게 접근하는데, 제가 전달자의 입장에서 느릿느릿 걸어가면 안 되니까 부담감이 있는 편이었죠. 이런 시대상황 속에서 아텍의 수업 내용은 현실에서 벌어지는 일에 더 잘 대응해야 한다고 생각합니다.

아텍에 무엇이 더 필요할까요?

제가 있는 이곳 콘텐츠 진흥원도 마찬가지지만, 아트&테크놀로지는 기술 기반의 콘텐츠를 만들어내는 게 주가 되다 보니, 기술과 같은 트렌드에 민감할 수밖에 없는 것 같아요. 좋고 나쁨의 가치판단을 떠나서 모든 게 다 트렌디해야 하는 그런 분야잖아요. 계속 업데이트 되어야 하죠. 그러려면 커리큘럼 등을 짤 때 '어떻게 하면 가장 최신의 내용을 반영할지'에 대한 고민을 많이 할 수밖에 없는 거 같아요. 기술과 제작 환경도 마찬가지고요.

교수님이 아닌 원장님의 시선으로,

아트&테크놀로지 분야의 미래와 방향성은 어떠한가요?

아트&테크놀로지는 시작 자체는 기술 기반의 창작 환경인 것 같은데, 필수 조건이 아트와 테크놀로지라는 게 결합한 거라는 생각이 들어요. 그런데 과연 이 '아트'를 우리가 생각하는 예술로 이해할 것인가, 아니면 콘텐츠로 이해할 것인가는 좀 다른 거 같아요. 그렇기 때문에 너무 '아트'에 몰입해버리면 나도 모르게 바운더리를 만들게 돼요. 오히려 미디어 아트가 콘텐츠 제작 환경 안에서 다루어질 수 있을 것 같거든요. 미디어 아트만이 이 분야가 아니기 때문에 크리에이터, 인플루언서, 가상공간 등 영역을 더 넓게 바라보면 좋을 거 같아요.



우은택

KAIST 문화기술대학원장

KAIST 증강현실연구센터장

산업통상자원부 가상증강현실 전문인력양성사업 공동수행 중

간단한 자기소개와 현재 활동하고 계신 분야에 관해 설명해 주세요.

저는 카이스트 문화기술대학원과 CT 연구소를 맡고 있는 우은택이라고 합니다. 또 2016년도부터 생긴 카이스트의 증강현실 연구센터에서 센터장을 맡고 있습니다.

CT, 문화기술이 무엇인가요?

2005년에 문화부와 과기부 협력 사업으로 문화기술대학원이 만들어졌는데, 우리나라에 CT라는 용어가 국가의 중요 아젠다로 등장하던 무렵이었어요. 2000년대 초반에 CT가 우리나라 6T 중 하나였습니다. 문화 산업을 앞으로 육성하는데 문화 기술이 꼭 필요하겠다고 생각을 하던 차에, 카이스트와 지금 문화부가 협력하여 학과를 만들게 된 거죠.

초기에 우리 CT의 의미는 문화산업 진흥 기본법에 정의된 것처럼 문화산업을 지원하는 기술 문화산업에 필요한 기술로서 해석되었습니다. 영화, 게임, 드라마, 공연, 전시, 관광 등이 문화산업의 범주에 들어가는데, 그중에서도 특히 영화, 게임 쪽의 문화 산업을 지원하는 연구를 그동안 많이 해왔습니다.

제가 원장을 맡으면서 창의적인 일이 다양한 분야의 큰 액션으로 이루어져야 한다는 뜻에서 CT를 Constellation Technology로 해석하고 있습니다. 교수님과 학생이 시너지를 내는 방법은 각자가 빛나는 별의 자리에서 자기 역할을 하면서 서로의 별을 잘 연결하여 나름의 스토리를 만들어내는 것이라고 생각합니다.

문화기술대학원이 말씀하신 학문 간 연결, 융합 교육을 중요하게 여기는 이유가 무엇인가요?

전통적인 학문 분야 관점에서 접근했기 때문에 잘 풀지 못한 숙제들이 많이 있습니다. 이 문제들을 어떻게 풀어낼 것인가가 우리에게 중요한 숙제입니다. 이 문제들을 풀어내는 여러 가지 방법 중 하나는, 자기 분야의 전문성을 다른 분야의 전문성과 같이 결합하여 푸는 것입니다. 다양한 아이디어, 경험, 지식을 연결해서 문제를 풀어나갈 수 있으면 좋겠습니다.

그래서 융합을 목적으로 보면 안 되고, 우리가 풀어야 할 숙제를 잘 해낼 수 있는 도구로써 들여다보아야 한다고 생각해요. 융합은 문제를 더 잘 풀기 위해서 필요한 거지 융합 그 자체가 목적이 될 수는 없습니다.

융합연구 안에서 학생들이 가져야 할 자세와 소양은 무엇이라고 생각하시나요?

융합이라고 해서 모든 걸 다 알아야 한다는 뜻은 아닙니다. 자기 분야의 전문성을 바탕으로 모인 사람들이 함께 문제를 풀려고 노력할 때 새로운 아이디어를 만들 수 있습니다. 내가 제일 잘 안다고 할 수 있을 만큼의 깊이를 가진 사람들이 모이면 각자의 그 전문성을 바탕으로 융합의 시너지를 낼 수 있어요. 그 다음에는 다른 분야에 대해 열려 있는 마음이 필요합니다. 저는 ‘내가 모든 걸 다 할 수 없다, 우리가 함께할 때 더 잘할 수 있다’는 마음가지기가 필요하다고 생각합니다. 혼자 풀 수 없는 문제라는 걸 깨닫고, 함께 풀 수 있는 사람들과 소통을 해야 해요. 소통을 잘한다는 이야기는 결국 서로를 인정하고 배려할 줄 안다는 것입니다. 그래서 자기 분야의 전문성을 가지고, 남들의 분야를 존중하고 배려하면서 소통할 줄 아는 게 융합하는 사람들이 갖춰야 할 기본 소양이 아닌가 생각합니다.

융합의 시너지를 내기 위해 제도뿐만 아니라

물리적인 장벽까지 무너뜨리고 있다고 들었어요.

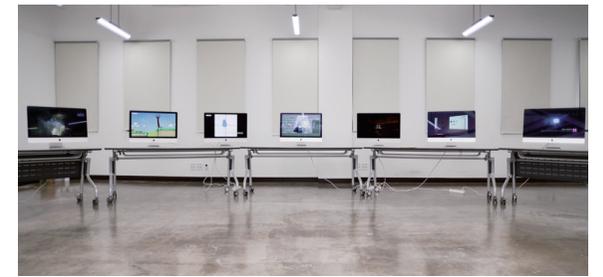
교수님들 사이의 협력 연구를 권장하고 학생들이 교류하고 협력할 기회를 만들기 위해 다른 연구실 소속 학생들과 팀을 만들어서 프로젝트를 장려하는 제도를 만들고 있습니다. 실험실 또한 공동으로 쓸 수 있도록 만들고 있고요. 그곳에 학생들이 소속에 상관없이 모여서 같이 실험하고 교류할 수 있죠. 사람 간의 소통이 전제되지 않으면 아무리 잘해보자고 얘기해도 구호에 그칠 수밖에 없어서 실질적으로 부딪힐 수 있는 공간이 저는 중요하다고 생각합니다.

가상 증강현실 전문 인력 양성 사업을 진행하면서 본 아트&테크놀로지는 어떤가요?

지난 겨울에 1년 동안 교육받았던 내용을 가지고 학생들이 경진대회에서 발표하는 걸 봤습니다. 그걸 보면서 ‘역시 서강대답다’ 생각했습니다. 카이스트 학생들이 굉장히 공학적으로, 솔루션 중심으로 연구를 진행했다면 서강대는 콘텐츠 중심으로 제시해서 사람한테 와닿게, 설득력 있게 결과물들을 잘 설명했고, 좋은 평가도 받았습시다. 그래서 아트&테크놀로지는 서강대 안에서 그만의 독특한 컬러를 잘 만들어가고 있지 않은가 하는 생각이 듭니다.

요즘에는 AR이나 VR을 이용한 콘텐츠, 또는 메타버스라는 키워드가 떠오르는데요, 사회에서 디지털 크리에이티브 분야가 강조되는 이유가 무엇일까요?

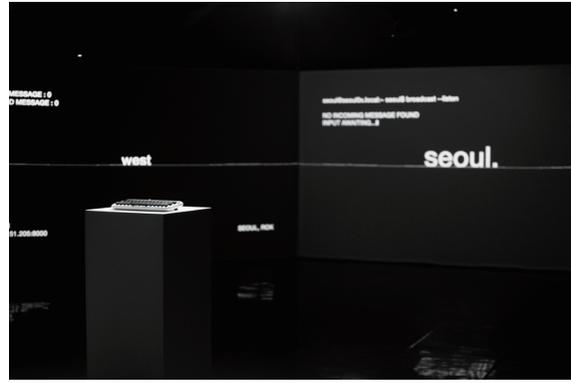
인공지능이 발전하면 발전할수록 더 강조될 수밖에 없을 거예요. 왜냐하면 인공지능, 로봇 등은 사람의 능력을 확장하는 도구로서, 굳이 안 해도 되는 반복적인 일들을 하는 데 쓰입니다. 그러면 사람들은 그런 기술이 할 수 없는 영역을 해야 하는데, 창의적인 영역, 무언가 새롭게 만들어내는 부분들은 인공지능이나 새로운 기술들이 대체하기는 어렵겠죠. 그런 관점에서 보면 사람의 창의력으로 할 수 있는 산업들에 대한 가치는 앞으로 점점 더 커지지 않을까 생각합니다.



X431-Digital Studio I, X433-Digital Studio II, X435-Smilegate Studio



X432-신영균 스튜디오



X512-Fabrication Lab



X513-Computer Lab



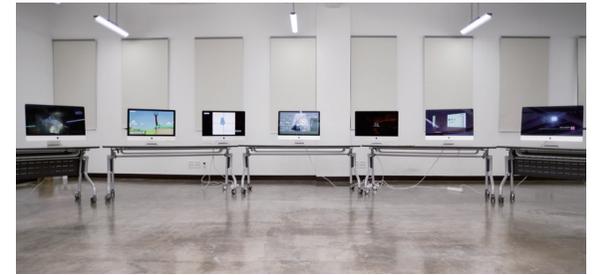
X514-Immersive Hall



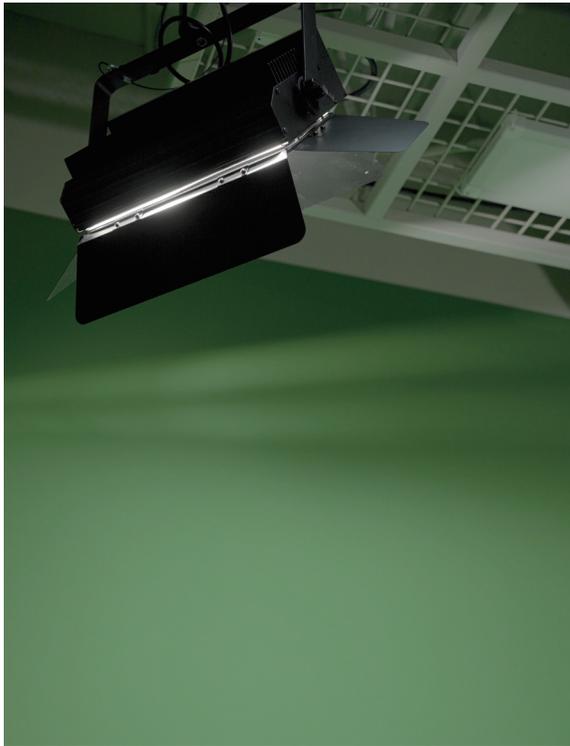
X519-Seminar Room



X515-Art Studio



521-XR Studio (구 New Media Library)



523-Sound Studio



역대 교원 및 직원 (2012~2021)

전임교수	강사
이보아	유상현
김주섭	오예민
지현경	이형기
최용순	이혜주
김상용	송주연
이상욱	정새해
정문열	김희재
오준호	윤인선
주진호	신홍주
정다샘	박주희
	권병준
	김진영
	최다영
	김성훈
	오형규
	김근채
	이재진
	진달래
	박규원
	이진원
	손명민
	Noah Shibley
	Adrian David Cheok
	김영호
	홍상화
	박정희
	문영민
	이명원
	Graham Wakefield
	문정수
	이동일
	장영중
	정지수
	안성호

초빙교수	산학협력중점교수
권혁빈 스마일게이트 창립자	권강현 스마일게이트 오렌지팜 엔젤클럽 회장
노소영 아트센터 나비 관장	강병창 삼성전자 종합기술원 전무
김낙희 제일기획 대표	민세희 경기콘텐츠진흥원 원장
박홍규 미디어프론트 창립자	
최종일 아이코닉스 엔터테인먼트 창립자	
장성호 모팩스튜디오 대표	
김미성 한국여성벤처인협회 부회장	
김병기 지오인터랙티브 창립자	
Arthur Clay Virtuale Switzerland 창립자	

직원
박해임
이재관
김세용
최윤정
이수현
심희원
김재형
신동균
박시은
안소영
김지혜
김영무
홍진선

외부 협력 기업/기관 (2012~2021) (산학프로젝트, 현장실습, 국제학술협력)

Credit

기업	기관	인터뷰이	Credit
스마일게이트	아트센터 나비	12 권새봄	19 김지나
미디어프론트	앨리스온	12 김선하	19 김지영
아이코닉스 엔터테인먼트	광주비엔날레재단	12 김준하	19 송하은
제일기획	경기도박물관	12 박선우	20 김민정
삼성전자	한국전자통신연구소	12 백지연	20 유재영
LG전자	한국산업기술문화재단	12 천용희	20 이현우
롯데월드 서울스카이	한국전자정보통신산업진흥회	13 광선근	20 장예원
아프리카TV	전남정보문화진흥원	13 김보라	21 이육셋별
디스트릭트	한국테디베어협회	13 김준하	사회/신문방송/비주얼스토리텔링 10 최근우
NAVER	한국여성인권진흥원	13 김혜리	
CJ Powercast	유엔정책인권센터	13 정승기	장운영
SAP	간송문화재단	14 김동민	원종국
모은 컴퍼니	한국전자기술연구원	14 윤정원	임종윤
알파스캔	과학기술정보통신부	14 이다영	
인바디		14 추민우	김주섭 아트&테크놀로지 교수
미디어엔아트		14 홍산	김상용 아트&테크놀로지 교수
에버랜드		15 박건우	최용순 아트&테크놀로지 교수
본 다빈치		15 박성은	주진호 아트&테크놀로지 교수
포켓메모리		15 박영우	
가우디오디오랩		15 이가운	권혁빈 스마일게이트 희망스튜디오 이사장
H&R 미디어		15 이해영	노소영 아트센터 나비 관장
오아에이전시		15 장윤정	
파라독스에비뉴 엔터테인먼트		15 최우림	신영균 신영균문화예술재단 명예회장
HNine		16 송가운	송태경 서강대 교학부총장
맑은생각		16 심영화	이보아 중앙대 예술공학대학 학부장
HSAd		16 조남준	지현경 캐나다 OCAD 대학 교수
LINE		17 류권우	민세희 경기콘텐츠진흥원장
		17 민지산	
		17 백가영	Drew Davidson CMU ETC 교수
		17 이유영	Daniel C.HOWE 홍콩시립대 교수
		18 이찬우	우운택 KAIST 문화기술대학원장
국제학술협력	미국 Carnegie Mellon University Entertainment Technology Center 미국 University of Southern California Institute for Creative Technologies 미국 Lesley University 캐나다 York University 홍콩 City University of Hong Kong School of Creative Media 뉴질랜드 Victoria University of Wellington 영국 University of Salford, Manchester 독일 Hochschule Kaiserslautern University of Applied Sciences	축사	심종혁 서강대 총장 손호철 1대 지식융합학부 학장 이수영 지식융합미디어학부 학장
		도움 주신 분들	14 이다영 14 이상규 16 안별이 17 김예지 17 류권우 17 박서연 17 박현진
			18 광수아 18 송선우 18 연희연 18 이지원 19 박주연 19 안정인

편집장	19 조예진
에디터	19 이승혜
에디터	20 윤지민
에디터	21 김민지

디자인	13 최하은
표지 디자인	18 이찬우

발행	김주섭
	이찬우 (ATC21 Creative Director)

ATC21

크리에이티브 디렉터	이찬우
------------	-----

10주년 다큐팀		영상팀	
감독	류권우	감독	유채영
조감독	박서연	조감독	김선경
시각 디자이너	박주연	시각 디자이너	남유진

10주년 책자팀		버추얼팀	
편집장	조예진	버추얼 기획 리드	이육삿별
에디터	김민지	3D 디자인 리드	김가현
에디터	윤지민	버추얼 기획자	이수빈
에디터	이승혜	3D 디자이너	이성지

기획팀		웹팀	
리트 프로젝트 매니저	김민정	UI/UX 디자인, 웹팀 리드	이예지
프로젝트 매니저	강지수	리드 프론트엔드 개발자	김유진
프로젝트 매니저	오하은	UI/UX 디자이너	박재우
PM 어시스턴트	이창영	리드 백엔드 개발자	오채령

전시팀		PR팀	
리드 큐레이터	김지원	PR 리드	이소은
큐레이터	장예원	마케팅 매니저	서소연
큐레이터	김도솔	일러스트레이터	송하은
큐레이터	김휴초		

『ART & TECHNOLOGY 10: 2011-2021』
서강대학교 아트&테크놀로지 전공 10주년 기념책자

I

아텍 - 탄생 - 융합으로
글로벌 디지털 크리에이티브의 트렌드: 아텍의 현주소

II

놀이터 아텍
창의성: 기술로 실현하는 경험

III

프로젝트 아카이브

IV

아텍 라이프

V

문제의식과 움직임
ATO: Art & Technology Openhouse

VI

ATC: Art & Technology Conference

VII

졸업, 길을 만들다
아텍 안과 밖의 이야기