

“비가시적 과학” 전시 모집 요강



ACMSIGGRAPH
DIGITAL ARTS COMMUNITY

science
OF THE DIGITAL ART
PERSPECTIVES
unseen

원자핵은 (nucleizing nucleus) 세계 그 자체이다. 이 작은 모형에 우주의 크기를 담고 있다.
다시 강조하면 큰 크기가 작은것에 내포되어 있다.

— Gaston Bachelard

무엇이 안 보이고, 안 느껴지고, 안 들리는 것일까? 이 온라인 전시는 보이지 않고 감지되지 않는 과학을 디지털 툴을 사용하여 창조적으로 재해석한 예술 작품을 찾는다.

“비가시적 과학”의 예술작품들은 규모를 비롯하여, 효과를 창조할수 있는 과정에 대하여도 고려해야 한다. 디지털 툴과 컴퓨터 프로그램을 사용하여, 우리는 미세한 세포에서부터 드넓은 우주까지 새로운 눈으로 볼수 있게 되었다. 이렇게 기술은 풍경을 보는 우리의 경험과 감각을 변화시킨다. 이러한 새로운 시각적 관점에서, 나노기술이 아트의 성격을 어떻게 반영하고 증폭시켰는지에 대한 질문이 시작된다. 벌레가 나무에 꿀을 어떻게 만드는지를 시각화하면서 우리는 더 큰 생태계를 해석할수 있거나, 생물들의 지각되지 않은 서식지처럼 여전히 보이지 않는 것으로 남아있는지 고민해볼수 있다.

예술은 과학적 방법으로 세상을 해석할수 있는 것에 대한 저항과 동시에 영감을 받을수 있다. “비가시적 과학” 전시의 예술작품들은 혁신적 연구 방법을 제시하거나, 예술과 과학의 분야를 구동하는 것을 비판적으로 검토할수 있다. 이 전시에서 보이지 않는 것에 대한 예술적 해석은 인간과 생태계 양쪽에 정치적 동력을 강조한다. 예술이 거시적인것과 미시적인것, 가시적인것과 비가시적인것, 특별성과 보편성 사이의 관계를 표현하고 강화하는지를 나타낼수 있을까? 아니면 그것들은 보이지 않는 것으로 치부되어야 하는가? 예술이 과학이 볼수 없는 그 무엇을 볼수 있을까?

이 전시는 예술적인 해석이 드러난 작품과 예술과 과학의 긴밀한 협력으로 완성된 작품들을 모집하고 있다. “비가시적 과학”은 ACM시그그래프 디지털 예술 커뮤니티가 기획 지원하고 관장하는 온라인 전시이다.
www.siggraph.org/connect/digital-arts

일정

전시 모집 시작: 2015년 11월 20일
전시 모집 마감: 2016년 2월 29일
전시 모집 결과 발표: 2016년 4월 2일
전시 시작: 2016년 5월 2일

전시모집 고려사항

- » 작품의 예술적 가치
- » 디지털 툴의 새로운 사용기법과 시각적 매핑, 예술적 수준과 주제의 재해석 정도
- » 주제의 창조적인 재해석
- » 재귀 알고리즘과 같은 수학 및 전산 현상에만 한정된 작품은 이번 전시 모집에 포함되지 않음
프린트 고퀄리티는 요구되지 않음. 단 “비가시적인 과학”에 분명하게 관련된 작품은 예외 가능
- » 예술가들은 저작권법에 위배되지 않는 이미지들은 사용하여야 함. 예술가들이 창조한 이미지는 예술가들에게 귀속되어 저작권법에 보호를 받음

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>

제출 작품 형식

- 스틸 이미지

- » 일련의 법칙에 따라 연결된 작품들은 이미지 4개까지 제출 가능
단 한 작품에 관해서는 2개의 이미지를 넘을 수 없음
- » 최소한 1280 x 720 픽셀 (온라인 전시)
프린트 고화질은 요구되지 않음
- » 이미지의 긴쪽의 길이가 3000 픽셀까지 가능하나 온라인 전시를 위하여 재조정 될수 있음

- 애니메이션 / 비디오

- » 비디오 고화질(1280 x 720 혹은 1920 x 1080) 추천
- » 대략 5분의 길이를 선호하나 1-10분 사이의 길이는 지원 가능
인터랙티브 작품의 비디오 기록문서는 지원 가능
단, 작품의 예술적인 이점보다 비디오 자체에 중점을 두고 평가 됨
- » ACM 시그라프에서 관리하는Vimeo 비디오 웹호스팅을 이용하여 애니메이션이나 비디오 화일을 지원 가능 Vimeo 비디오 압축에 대한 주의사항및 지침 (<https://vimeo.com/help/compression>) 필독

- 인터랙티브 온라인 기반의 작품

- » 사용자 스스로 찾아가는 상호작용부터 길거나 짧은 지침이 있는 상호작용까지 다양한 인터랙티브 작품 지원 가능
- » 시간 제한이 있는 작품일 경우 사용자의 인터랙션 길이를 5분으로 제한함
- » 자바스크립트와 <dv> 태그를 이용한 쉬운 구동 추천
- » 여분의 플로그인 설치 불가
- » 추천되는 기술들:
D3.js, Processing.js 또는 2D 시각화 툴
WebGL/Three.js/X3DOM 또는 그외 여분의 플로그린이 필요없는 Web3D 기술
여분의 플로그린이 필요없는 HTML5 <canvas>
불안정한 서버 관련된 기술들을 제외하고 로컬 클라이언트 관련 기술 추천
- » 온라인 사용자의 접근성을 고려하여Leap Motion 이나 Oculus Rift등의 여분의 하드웨어 불가

작품의 평가

- » 작품들은 다수의 국제적인 예술가, 큐레이터, 과학 예술 융합전문가들에 의하여 심사된다.
- » 온라인 갤러리에는 심사된 작품외에 위원회에 의해 특별히 추천된 작품들 또한 포함될 수 있다. 추천된 작품들은 이 분야에서 독보적인 작품들이거나 위원 및 심사 위원의 작품들일 수 있다.
- » 작가는 자신의 작품에 관하여 짧은 (약 100 단어) 시놉시스를 제출해야 하며, 시놉시스에 출판된 과학 논문, 과학적 데이터 및 과학자 프로필에 대한 링크를 포함하는 것을 선호한다.

멤버쉽

참여 작가들은 ACM 시그라프 디지털 아트 커뮤니티(<http://siggrapharts.ning.com>)의 무료회원 등록을 추천하지만, 권유사항이며 의무사항은 아닙니다.

Submissions should be in English. For help with improving your text in English, please complete your submission before January 29, and send a message to arts@siggraph.org requesting a review of the language. Artists whose works are accepted for the exhibition may request additional assistance preparing their artist's statements in English.