


(별지서식 제1호)

KGIT X-Program RFP			
과제명 Project Name	피지컬 모션 재현 연구를 통한 인공생명 로보틱 아트 제작/전시		
참여교수 Professor	김현주, 양장훈	참여 연구원 수 No. of Participants	2
과제개요 Project Outline	<p>인공성과 생명성의 조우는 오랜 시간동안 미디어아트에서 중요하게 다루는 주제였고, Stelarc, Ken Rinaldo, Teo Jansen 등 많은 작가들이 로보틱스와 예술을 접목함에 있어서 접근했던 주요 방향이기도 하다. 그러나 이러한 인공생명성의 기계적 재현을 통한 로보틱 아트는 아직 한국에서 많이 다루고 있는 주제가 아니고, 아직 학문적으로 또 예술 현장에서도 충분히 연구의 가치가 있다고 할 수 있다.</p> <p>본 프로젝트는 기계적 요소, sensing 기술, 컨트롤 기술 등이 복합된 로보틱스를 활용한 인공생명예술 작품 사례와 관련 접근법을 연구하고, 작품 제작을 함을 목적으로 한다. 프로젝트는 1년에 걸쳐서 진행될 예정이고 단계별 세부 테스트가 진행된다.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">그림 1 Morph Hex robot ball (8개의 다리가 달린 로봇으로 공으로 변신하거나 생명체처럼 걸어다닐 수 있다.)</p>		
연구원별 예상활동 Individual Tasks	<p>1학기</p> <p>Task1</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 인공생명로보틱아트 작품 사례연구 ● 작품 기획 및 프로토타입 제작/ 전시 (스튜디오 작업) ● 전시 결과 및 진행에 대한 도큐멘테이션 <p>Task2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 관련 기술 분석 및 연구 ● 작품 기획 및 프로토타입 제작/ 전시 (기술 및 프로그래밍) ● 전시 결과 및 진행에 대한 도큐멘테이션 <p>2학기</p> <p>Task1</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 작품 기획 작품 제작 및 결과물 전시 (스튜디오 작업) 		

	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시 결과 및 진행에 대한 도큐멘테이션 ● 연구 결과 논문화 (작품논문) Task2 ● 작품 기획 작품 제작 및 결과물 전시 (기술 및 프로그래밍) ● 전시 결과 및 진행에 대한 도큐멘테이션 ● 연구 결과 특허 또는 논문화 (논문)
예상 결과물 Expected Output	<p>미디어아트 전시 전시 아카이브 (사진, 영상, 보고서) 논문 및 특허 (다음 학기)</p>
활동별 자격 요건 Job Requirement	<p>아두이노 보드 및 프로그래밍 경험자 또는 학기중 수업(피지컬미디어스튜디오)를 이수할 예정인자 미디어아트/공학에 관심있는 자 각각 1인씩</p>
기대 효과 Expected Effect	<p>미디어아트에서 활용 가능한 요소 기술의 확보와 작품 사례 구축</p>