

서울상상산업포럼

Seoul International Imagination Industry
Conference & Forum

주최

서울특별시

후원

서울국제만화애니메이션페스티벌
서울산업진흥원

Organized by

Seoul Metropolitan Government

Supported by

SICAF · SBA

발견의 시대,
新 르네상스를 위한 포용

Tolerance for the New Age of Exploration

Contents

인사말	Acknowledgments	05
축사	Congratulatory Message	06
프로그램	Program	08
기조강연	Conference	10
토론_정책	Forum_Policy	16
토론_산업	Forum_Biz	18
토론_교육	Forum_Edu	26
토론_기술	Forum_Tech	34
토론_예술	Forum_Art	40
아카데미	Academy	50
스튜디오 포커스	Studio Focus	66
상상스크리닝	Imagination Screening	70
워크숍	Workshop	74

인사말

Acknowledgments



송호재

서울특별시 거점성장추진단장

Ho-Jae SONG

Director-General of Regional
Development Bureau
of Seoul Metropolitan
Government

송호재

안녕하십니까?

서울특별시 거점성장추진단장 송호재 입니다.

제4회 서울상상산업포럼(Seoul International Imagination Industry Conference & Forum)을 개최하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다.

오는 19일, 20일 양일간 개최되는 올해 행사는 만화·웹툰, 애니메이션, 게임, 가상현실, 뉴미디어 등 장르 간, 이종 사업 간 융·복합을 통해 놀라울 정도로 확장하고 있는 상상산업의 현재와 앞으로의 발전 방향을 담고 있습니다.

앞으로 서울상상산업포럼이 문화콘텐츠 분야의 교육, 예술, 산업 그리고 정책의 글로벌 네트워크 역할을 하는 권위 있는 국제 행사가 될 것이라고 기대합니다.

앞으로도 날로 발전해갈 서울상상산업포럼에 많은 관심과 사랑 보내주시기 바랍니다. 감사합니다.

Greetings, I am Ho-Jae Song, Director-General of Regional Development Bureau of Seoul Metropolitan Government. It is with great pleasure to host the 4th Seoul International Imagination Industry (Si3) Conference & Forum which will be held from July 19th to 20th. This forum contains the current and future directions of the expanding imagination industry through convergence between genres and industries: cartoons/web comic, animation, game, VR, and the new media. We are expecting Si3 to become an authoritative global network of education, arts, industry, and policies in the field of cultural contents.

Please continue to support us, the Seoul International Imagination Industry (Si3) Conference & Forum which will grow unceasingly.

Thank you.



축사

Congratulatory Message

장영승

Young-Seung CHANG

서울산업진흥원 대표이사

Representative Director of Seoul Business Agency (SBA)

서울시 상상산업의 현재를 진단하고, 미래를 제시하는 서울상상산업포럼(Si3)의 개막을 축하합니다.

서울상상산업포럼은 매년 시의성 있는 주제를 통해 국내외 석학들과 콘텐츠 업계 종사자들이 함께 고민하고, 뜨겁게 소통하는 토론의 장을 만들어 왔습니다. 이번에는 ‘발견의 시대, 新 르네상스를 위한 포용’이라는 큰 밑그림을 그렸습니다. 이 맥락 하에 새로운 크리에이티브가 발현할 수 있는 기술, 혁신, 휴머니티, 교육, 포용 그리고 새로운 시도들에 대해 논의합니다.

더욱 의미가 있는 점은 단지 토론만으로 끝나지는 않는다는 것입니다.

국내외 콘텐츠 바이어와 제작자가 만나 작품판매, 방영, 라이선싱, IP사업화를 추구하는 B2B마켓인 SPP도 7.15일부터 3일간 개최합니다. 그리고 서울국제만화애니메이션페스티벌도 동시에 진행되어 학계, 산업계, 기업 그리고 시민들과 어우러지는 콘텐츠의 한마당이 될 것으로 기대됩니다. 저희 서울산업진흥원도 애니메이션·웹툰·게임·1인 미디어 등 서울의 미래 성장 동력인 콘텐츠 산업을 종합적으로 육성하는데 더욱 노력하겠습니다.

남산 애니타운 클러스터와 상암 디지털미디어시티를 두 축으로 하여 서울시 상상산업발전을 이끄는 서울산업진흥원이 되겠습니다. 서울상상산업포럼의 개최를 다시 한 번 축하드립니다.

Congratulations on the opening of the Seoul International Imagination Industry (Si3) Conference & Forum. Which examines the present and provides a new direction for the future of Seoul. Si3 has created a forum for discussion where scholars from both domestic and foreign countries and employees of the cultural content industry can actively communicate on the recent trend. Si3 concreted a big blueprint for the theme of ‘Tolerance for the New Age of Exploration’ this year. In this context, we discuss the technologies, innovations, humanities, education, tolerance and attempts that can manifest new creativity. What is more meaningful is that it will not just end up with an Si3 forum discussion. SPP, a B2B market, where domestic and foreign content buyers and producers interact to sell the works, broadcast, license and pursue IP business, will also be held for three days from July 15.

Furthermore, Seoul International Cartoon & Animation Festival is expected to be held at the same time to become the venue for content that blends with academia, industry, business and citizens.

SBA will strive to foster the contents industry, which is the future growth engine of Seoul, including animations, webcomics, games, and personal media.

Based on both pillars, Animation town and DMC, we will promise to lead the imaginative industry development of Seoul. Congratulations again on hosting the Si3.

축사

Congratulatory Message

방중혁

Joong-Hyuk BANG

서울국제만화애니메이션페스티벌 조직위원장

Chairman of SICAF Organizing Committee

상상력이 곧 산업 발전의 원동력을 증명하는 자리인 ‘제4회 서울상상산업포럼’ 개최를 진심으로 축하드립니다.

현대 사회는 넘쳐나는 미디어의 흐름 속에서 치열한 창의력의 경쟁을 하고 있습니다. 애니메이션, 게임, 가상현실, 증강현실 그리고 인공지능 등 기술과 예술이 결합된 미디어 콘텐츠의 개발 요구는 이제 더 이상 새로운 것이 아닙니다.

지금울 살아가는 우리의 내면을 표현하고 우리들 사이의 간격을 채우는 상상력의 거대한 자성이 무엇보다 크게 작용해야하는 시대입니다. 서울상상산업포럼은 언제나 이러한 요구에 놀랍고도 생동감 있는 답을 들려주는 곳으로 자리매김 하고 있습니다.

애니메이션의 창의성과 미래 영상 콘텐츠의 조화를 현장성 있게 보여주는 SICAF는 서울상상산업포럼에서 펼쳐지는 학술, 제작, 경제, 산업, 기술 전문가들의 빛나는 연구 성과에 언제나 귀 기울이고 있습니다.

상상력의 힘으로 미래를 성장시키는 서울상상산업포럼의 지속적인 성공을 기원합니다. 감사합니다.

I sincerely congratulate you on the hosting of the 4th Seoul Imagination Industry (Si3) Conference & Forum which proves that imagination is the driving force behind industrial development. Modern society is competing for creativity in the flood of media flows. The demand for developing media content, which combines technologies and arts such as animation, games, VR, AR and A.I. is no longer new to us. It is the age where the vast magnetism of imagination should come into narrowing the gaps between people and expressing inner side of us who are living in the present. Si3 Forum has always established itself as a place to provide amazing and vibrant answers to these demands.

The SICAF which shows the combination of animation creativity and future video content vividly does always pay attention to the brilliant research of academic, production, economic, industrial and technical experts at the Si3.

I wish you the continued success of the Si3 that will grow into the future with the power of imagination. Thank you.

프로그램 Program

행사기간 2019년 7월 19일(금) ~ 20일(토)
Date July 19~20, 2019

장소 DDP 살림터 2층 크레아, 3층 디자인나눔관
Venue DDP Design Lab 2F CREA , 3F Academy Hall

Day 1 (7.19. FRI)

	디자인 나눔관 Academy Hall	크레아 CREA							
		라운드홀 Round Hall	팝워크 Fab-Work	이노베이션룸6 Innovation Room 6	이노베이션룸7 Innovation Room 7	이노베이션룸8 Innovation Room 8			
11:00-11:30	스튜디오 포커스 Studio Focus		아카데미-1 Academy-1	소모임-1 B.O.F.-1	소모임-2 B.O.F.-2				
11:30-12:00			1인미디어산업의 이해와 비전			치유를 위한 VR 게임 워크샵	유튜브의 기본: 영상편집의 이해		
12:00-12:30			Understanding and Vision of the Personal Media Industry			VR Game Workshop For Healing	Basics of YouTube: Understanding Video Editing		
12:30-13:00									
13:00-13:30									
13:30-14:00	기조강연 Keynote Speech		워크숍-1 Wokrshop-1	아카데미-4 Academy-4	소모임-3 B.O.F.-3				
14:00-14:30						토포럼[정책] Forum[Policy]	할리우드 영화 파이프라인의 게임 체인저	크리에이터를 위한 텀블벅 펀딩	한국애니메이션산업협회 산학 발전을 위한 자문 모임
14:30-15:00						아카데미-2 Academy-2	아카데미-3 Academy-3	Game Changer of Hollywood Film Pipeline	KAIA Consultation For Industrial & Academic Development
15:00-15:30	글로벌시대의CG인 CG Person of The Global Era	크리에이터 시대의 콘텐츠 전략	아카데미-4 Academy-4	크리에이터를 위한 텀블벅 펀딩	소모임-9 B.O.F.-9				
15:30-16:00		Content Strategies in the Creator's Era	Tumblbug Funding for Creators		예술가를 위한 <캐릭터 비즈니스 마케팅> 기초편				
16:00-16:30					The Basic Character Business Marketing for Artists				
16:30-17:00	상상스크리닝 Imagination Screening		소모임-4 B.O.F.-4	워크숍-2 Wokrshop-2	소모임-11 B.O.F.-11				
17:00-17:30			크리에이터 '한국언니' 팬밋업	애니메이션 날개달기 Giving Animation Wings		키크니의 신통방통 소통 대잔치	크리에이터의 생태계 및 수익구조의 이해		
17:30-18:00						키크니의 신통방통 소통 대잔치	Understanding the Ecosystems and Profit Structure of Creator		

Day 2 (7.20. SAT)

	디자인 나눔관 Academy Hall	크레아 CREA				
		라운드홀 Round Hall	팝워크 Fab-Work	이노베이션룸6 Innovation Room 6	이노베이션룸7 Innovation Room 7	이노베이션룸8 Innovation Room 8
11:00-11:30	아카데미-5 Academy-5	아카데미-6 Academy-6	소모임-5 B.O.F.-5	소모임-6 B.O.F.-6	소모임-7 B.O.F.-7	
11:30-12:00	효과적인 3D 캐릭터 모델링 제작방법	기술, 상상, 미래 Technology, Imagination, Future	미국 링링예술디자인 대학의 디지털 미디어 스토리텔링	젊은 독자를 위한 서브컬처 강의록 - 우노 츠네히로 작가와 독자의 만남		<1인 창작자 콘텐츠 제작지원 공모>
12:00-12:30	Creating the Ultimate 3D Character		Ringling College of Art and Design_Storytelling in Digital Media	Subculture Lecture for Young Readers - Uno Tsunehiro & Readers' Meeting		2차 선발팀 멘토링 <Personal Creator Content Production Support Contest> Mentoring the 2nd Selection Team
12:30-13:00			워크숍-3 Wokrshop-3			
13:00-13:30			데미퍼 교육 프로젝트 for Kids			
13:30-14:00			The Dam Keeper Education Project for Kids			
14:00-14:30	토론1[산업] Forum 1[Biz]	토론2[교육] Forum 2[Edu]	소모임-8 B.O.F.-8	워크숍-5 Wokrshop-5		
14:30-15:00	상상 속으로 바라 본 1인 미디어 콘텐츠 세상	포스트휴먼과 미래교육	유니유니와 함께하는 고민 상담소	캐나다 국립영화위원회(NFB) 에서 프로듀서가 갖는 의미		
15:00-15:30	Imagination on Personal Media Content World	Post-Human and Future Education	Yoonnee's Counseling Session	The National Film Board of Canada - What It Means to be a Canadian Public Producer		
15:30-16:00			소모임-10 B.O.F.-10	키크니의 신통방통 소통 대잔치		
16:00-16:30			Keykney's Razzle- dazzle Chitchat Party			
16:30-17:00	토론3[기술] Forum 3[Tech]	토론4[예술] Forum 4[Art]	워크숍-4 Wokrshop-4	소모임-10 B.O.F.-10		
17:00-17:30	디지털 리얼리즘, 상상의 경계를 확장하다	발견의 시대, 상상력과 글쓰기	데미퍼 교육 프로젝트 for Teachers	키크니의 신통방통 소통 대잔치		
17:30-18:00	Digital Realism, Expanding the Boundaries of Imagination	Age of Discovery, Imagination and Writing	The Dam Keeper Education Project for Teachers	Keykney's Razzle- dazzle Chitchat Party		

기조강연 Conference

1 Keynote

현대 애니메이션의 문화 르네상스
— 표현의 가능성과 중요성

A Cultural Renaissance in Contemporary
Animation: Voices Can and Do Matter

2 Keynote

新 르네상스, 예술과 기술의 교차점
New Renaissance:

The Intersection of Art and Technology

Conference 1

A Cultural Renaissance in Contemporary Animation: Voices Can and Do Matter

Dan Sarto



He is co-founder, publisher and editor-in-chief of Animation World Network, which since launching in 1996, has become one of the largest, most comprehensive and respected publishers of animation and visual effects news and information resources on the internet.

Sarto frequently speaks at industry events, having served on juries, delivered keynotes or moderated panels at events such as the 3D Festival, ABAI B2B Summit, CCG Expo, CTNx, FMX, Hong Kong Entertainment Expo, Hong Kong Filmart, Kre8tif Conference, London Effects and Animation Festival, MIFA, SIGGRAPH and SIGGRAPH Asia, SPP, VES Festival and VIEW Conference, as well as the AnimaFest, Annecy and Ottawa animation film festivals.

A Cultural Renaissance in Contemporary Animation: Voices Can and Do Matter

We live in an age of unprecedented connectivity, where practically everyone can connect to anyone at any time, from anywhere. Storytellers can reach an audience of billions with the push of a button. Animation touches hearts and minds like no other medium, easily crossing borders, cultures and languages. Our humanity grows through support for Diversity and Inclusion – let’s look at how the artistic community uses animation to build meaning for the future through sharing visions of the past, embracing our differences to reaffirm the strength of our solidarity.

기조강연 1

현대 애니메이션의 문화 르네상스 – 표현의 가능성과 중요성

댄 사르토

그는 “애니메이션 월드 네트워크(AWN)”의 공동창립자이자 편집장이다.

AWN은 1996년 설립 이후 온라인에서 가장 규모가 크고 포괄적인 정보 공유로 호평을 받는 온라인 애니메이션 뉴스 웹사이트로 자리매김 했다. 3D 페스티벌, ABAI B2B 서밋, CCG엑스포, CTN 애니메이션 엑스포, 홍콩 엔터테인먼트 엑스포, 홍콩 필름마트, Kre8tif 컨퍼런스, 런던 이펙트&애니메이션 페스티벌, MIFA, 시그라프, 시그라프 아시아, SPP 와 같이 전세계의 다양한 애니메이션 국제 행사에서 연사, 사회자, 심사위원으로 참석하며 그 활동을 이어나가고 있다.

현대 애니메이션의 문화 르네상스 - 표현의 가능성과 중요성

우리는 장소와 시간의 제약 없이 소통 가능한 전례 없는 연결의 시대에 살고 있다. 녹화버튼 하나만으로 창작자들은 관객 수십억 명과 가까이 닿을 수 있다. 애니메이션은 다른 매체와는 달리 국경, 문화, 언어를 손쉽게 넘나들며 사람들의 이성과 감성을 자극하고 인류는 '다양성'과 '포용성'을 존중하며 성장해나간다. 이 자리를 빌어 어떻게 예술계가 애니메이션을 이용한 과거 비전 공유를 통해 미래 시점의 의미를 구축하는지, 우리의 다름을 포용함으로써 인류 연대의 힘을 어떻게 재확인 하는지 알아보 고자 한다.

Conference 2

New Renaissance: The Intersection of Art and Technology



Ken Anjyo



He is co-director for Computational Media Innovation Centre (CMIC), Victoria University of Wellington, New Zealand. He founded and led the R&D division of OLM Digital during 2000-2016, and has been an executive R&D advisor since 2016. He has over 60 publications of technical papers including those presented at SIGGRAPH, SCA, NPAR and Eurographics. He chaired ACM SIGGRAPH Asia 2018 and cofounded ACM Digital Production Symposium (DigiPro). He has also been credited in the movies by OLM and OLM Digital, including the latest Pokémon Movie "Mewtwo Strikes Back! Revolution (2019)."

New Renaissance: The Intersection of Art and Technology

Art and technology in the digital entertainment industry have been stimulating each other over years. In this talk, I first review the history, focusing on Japanese anime. In particular, I present character animation works which illustrate such crossover of art and technology. Next, I present how recent VR/AR and real-time graphics technology affects visual storytelling in the film/game industry. Finally, I would like to describe possible future trends in visual storytelling, which I hope will be useful for various industries beyond entertainment.

기조강연 2

新 르네상스, 예술과 기술의 교차점



켄 안조

뉴질랜드 빅토리아 대학교 웰링턴의 컴퓨터 미디어 혁신 센터 공동 이사이다. 2000년 "OLM Digital"을 설립하고 2016년까지 연구개발(R&D)팀을 이끌었다. 2016년부터 현재까지 R&D 상임이사직을 맡고 있다. SIGGRAPH, SCA, NPAR, Eurographics에 발표한 것을 포함하여 그는 60편 이상의 기술 논문 출판물을 써냈다. 2018 ACM 시그그래프 아시아 의장, ACM 디지털 프로덕션 심포지엄(DigiPro) 공동 창립자이기도 하다. "OLM", "OLM Digital"의 최신작 <극장판 포켓몬스터: 뮤츠의 역습 EVOLUTION> 으로 그 공로를 인정받았다.

新 르네상스, 예술과 기술의 교차점

디지털 엔터테인먼트 산업에서 예술과 기술은 오랫동안 서로를 자극해왔다. 이번 강연에서는 우선, 예술과 기술의 교차점이 잘 반영된 캐릭터 애니메이션 작품을 예로 일본 애니메이션에 초점을 맞추고 그 역사를 되짚어보는 시간을 갖고자 한다. 최근 VR/AR과 실시간 그래픽 기술이 영화/게임 산업의 시각적 스토리텔링에 끼치는 영향과 차후 동향까지 살펴보고 단순한 오락적 재미를 넘어 다양한 산업에 폭넓게 사용되기를 희망해본다.



토론_정책 Forum_Policy

Theme 新 르네상스의 시작, 아시아 문화콘텐츠 허브로서의 서울 Strategies for Seoul to Become Asia's Cultural Content Hub



David Christensen | Executive Producer, NFBC
데이비드 크리스텐슨 | 캐나다 국립영화위원회 책임 프로듀서

**The National Film Board of Canada
- Creating Cultural Hubs Across Canada**
캐나다 국립영화위원회(NFB) - 캐나다 전역에 걸친 문화 허브의 조성



Jin-Kyu NAM | President, Korea Animation Producers Association
남진규 | (사)한국애니메이션제작자협회 협회장

**To become the "Center" of Global Animation
at Seoul Animation Center**
서울애니메이션센터에서 글로벌애니메이션의 "센터"가 되기 위하여



Sung-Jo PARK | President, Korea Multi Channel Network Association
박성조 | (사)한국엠씨엔협회 협회장

Meaning and Status of the Personal Media Industry
1인 미디어 산업의 의미와 현황



Hyun-Kyu KIM | Vice-president, Korea Mobile Game Association
김현규 | 한국모바일게임협회 수석부회장

Creating a Fair Game Industry Ecosystem
공정한 게임 산업 생태계 조성

토론_사업 Forum_Biz



좌장 Forum Chair
안수현
Su-Hyun AN

송실대 벤처중소기업학과를 졸업하였고 국내 최초 인플루언서 전문 광고대행사 "밀리언뷰"의 CEO이다.

지난 4년간 페이스북, 유튜브, 인스타그램의 인플루언서 300여명과 500여개의 광고 캠페인을 진행하였다. 삼성전자, 하이트맥주, 농심 등 약 80여개의 대기업과 서울산업진흥원, 무역협회와 함께 400여개의 중소기업의 홍보 영상 콘텐츠를 제작한 영상광고 전문가이다. 콘텐츠진흥원, 한국전파진흥협회, 한국MCN협회 등에서 디지털콘텐츠 관련 심사위원으로도 활동하고 있다.

He graduated from the Department of Entrepreneurship & Small Business at Soongsil University in Korea, and he is a CEO of Million View which is the first digital marketing agency for influencers in Korea. For the last 4 years, he has been promoting over 500 advertising campaigns with over 300 influencers on Facebook, YouTube, Instagram. He is an expert in video advertisement who produced over 400 commercials with over 80 major companies including Samsung Electronics, HITE BREWERY Co., Ltd., and Nongshim as well as Seoul Business Agency, Korea International Trade Association. He is also known as the panel of judges in digital content related area from Korea Creative Content Agency, Korea Radio Promotion Association, and Korea Multi Channel Network Association etc.

Theme

상상 속으로 바라본 1인 미디어 콘텐츠 세상
Imagination on Personal Media
Content World

Presentation

크리에이터의 새로운 의미와 향후 미래 모습
The New Meaning and Future Look of Creators

Presentation

Old & New : 지상파 방송국과 1인 미디어의 발칙한 공존
Old & New : The Novel Coexistence of Terrestrial
Broadcasting Network and Personal Media

Presentation

창의적인 생각은 어디서 오는 것일까?
Where Do Creative Ideas Come From?

The New Meaning and Future Look of Creators

Hae-Won KIM



Based on her experiences in broadcasting and movie fields, she founded the Digital Consulting Group "Story Camp," and has been working on digital marketing, planning/producing branded content, and consumer research. She also has been focusing on systemizing her experiences in the field into education and academic research while she is developing education inspiring and motivating creators, researching on the creative methodologies that can help anyone become a creator, and establishing computational production and A.I. storytelling platform.

The New Meaning and Future Look of Creators

Modern creators usually start from what already exists. To parody, mention, modify, re-conceptualize, and recreate in one's own way or "Bricolage" is what 21st century's creators do. Such an equalway of communication, laughing, talking on the same page as viewers, has made current creators exist. In other words, creators in the 21st century are the ones who sensitively grasp what topics and expressions can create resonance with in their tribes.

In this talk, I would like to talk on what the meaning of the content is to creators who design differentiated contents. It can be a trigger for seeking the solutions: what is the difference of creating content in the 21st century and what the goals and routine training should be pursued by creators.

크리에이터의 새로운 의미와 향후 미래 모습

김 해 원

방송과 영화 현장에서 활동했던 경험을 토대로 스토리텔링을 전략과 마케팅에 활용하는 디지털컨설팅그룹 "스토리캠프"를 창업하여, 디지털마케팅, 브랜드 콘텐츠 기획/제작, 소비자 리서치 등의 작업을 수행해 왔다. 창작자들을 고취하고 동기부여해주는 교육, 누구나 창작자로 발돋움할 수 있는 창작 방법론 연구, 컴퓨터이셔널 프로덕션과 A.I. 스토리텔링 플랫폼 구축 연구 등 실무 경험을 교육과 학술 연구로 체계화하며 창작자들을 양성하는 일에 몰두하고 있다.

크리에이터의 새로운 의미와 향후 미래 모습

현대의 크리에이터는 대개 이미 존재하는 것에서 출발한다. 자신만의 방식으로 패러디하고 언급하고 개조하고 재 개념화하고 재창조하는 것, 즉 '브리콜라주(bricolage)'가 21세기판 크리에이터가 하는 일이다. 시청자와 똑같은 선상에서 웃고 떠들고 대화를 나누는 것. 이런 대등한 소통방식이 현재의 크리에이터를 존재하게 했다. 다시 말해 21세기 크리에이터들은 자신이 속한 부족 내에서 공명을 일으킬 수 있는 주제와 표현방식이 무엇인지를 시청자들을 통해 민감하게 파악해내는 존재들이라고 할 수 있다.

이번 발표에서는 남다른 콘텐츠를 만들어 내는 크리에이터들에게 콘텐츠의 의미는 무엇인지 함께 이야기해 보고자 한다. 21세기 콘텐츠 창작의 차별성은 무엇인지 크리에이터들이 추구해야 할 목표와 일상적인 훈련은 무엇이 될지 그 해답을 구하는 출발이 될 수 있을 것이다.

Old & New : The Novel Coexistence of Terrestrial Broadcasting Network and Personal Media

Joon-Gi CHUNG



As a present PD of the “Mobidic” from SBS Broadcasting station, he produced many programs including “Want to Know that,” “SBS Special,” “The Law of the Jungle,” “Heart Beats.” He also won the best documentary prize at the Asian Film Awards 2010, and silver prize for TV at the New York Festival 2011.

Old & New : The Novel Coexistence of Terrestrial Broadcasting Network and Personal Media

The world of online media that is represented by YouTube, has recently seen a major wind of change again. Celebrities, who were familiar to us for being in the TV or screens, are jumping into the personal media world as individual creators. Then how is the broad casting station, which has been loved for decades, responding to these changes? Here, there is a small but indomitable program of SBS that you may pay attention to: “Mobidic.” This is the most successful YouTube channel for terrestrial networks that has been creating online contents. High-quality of “Big Fun content” which is combined by both know-how in broadcasting production and

novelty of online media including “Yang Se-hyung's Shorterview,” “Park Narae Show,” “FAN SCHOOL-IZONE CITY” has been welcomed a lot over the past three years. While he is introducing about SBS “Mobidic MCN” which has been launched last month as a center of celeb celebrities, he will give examples of how the producers and entertainers moved to online space to start a new “content play,” who only communicated in broadcasting programs years ago. Furthermore, he will also show an example of that fresh co-existence of how terrestrial stations combine with personal media and develop each other.

Old & New : 지상파 방송국과 1인 미디어의 발칙한 공존

정준기

현 SBS 모바일제작사업팀 소속 프로듀서이다. <그것이 알고싶다>, <SBS 스페셜>, <정글의 법칙>, <심장이 뚱다> 등을 연출했으며 2010 아시안 TV 어워드 베스트 다큐멘터리 상, 2011 뉴욕 페스티벌 TV 부문 은상을 수상했다.

Old & New : 지상파 방송국과 1인 미디어의 발칙한 공존

'유튜브'로 대표되는 온라인 미디어 세상에 최근 중대한 변화의 바람이 다시 불고 있습니다. 연예인, 방송인 등 소위 TV 매체에서만 익숙하던 이른바 '셀레브리티'들이 1인 크리에이터 활동에 본격적으로 뛰어 들고 있습니다. 그렇다면 수십년 동안 시청자들의 눈과 귀가 되어 주며 사랑받았던 방송국은 이런 변화에 어떻게 대응하고 있을까요? 여기 작지만 탄탄하고, 소리없이 강한 SBS의 <모비딕>을 주목해 보시기 바랍니다. SBS의 <모비딕>은 지상파 방송국 중 가장 성공적으로 온라인 콘텐츠를 만들고 있는 유튜브 채널입니다.

<양세형의숏터뷰>,<박나래의복불쇼>,<입덕스쿨-아이즈원시티>등 방송 제작의 노하우와 온라인 매체의 신선함이 결합된 고품격 빅재미 콘텐츠들이 지난 3년간 많은 사랑을 받아왔습니다. 지난달부터 새롭게 출범한 연예인 크리에이터 중심의 <SBS 모비딕 MCN>을 소개하며, 불과 수년 전까지 방송 프로그램에서만 함께 놀던 제작진과 연예인이 어떻게 온라인 공간으로 자리를 옮겨 새로운 '콘텐츠 놀이'를 시작했는지, 그리고 더 나아가 지상파 방송국이 1인 미디어와 어떻게 결합하며 서로를 발전시켜 나아가고 있는지 그 신선한 공존의 예를 제시해 드리고자 합니다.

Where Do Creative Ideas Come From?

Byung-Wook HYUN



He used to work as a songwriter and musical music director from 2009 to 2015, and became a creator in music by launching the YouTube channel "OTHANKQ," in 2015. After turning into a creator, he introduced the new music contents that did not exist before, and he is establishing his own position in the field by winning many awards: the grand prize at the Ministry of Science ICT Global Creative Contents Creator 2016, Gyeonggi Creators' Day 2017, and Content Korea Lab Gwangju(Gcklab) G.Creator 2017.

Where Do Creative Ideas Come From?

We now stand at the era of personal media. What it means that anyone can be a creator creating content and presenting it publically. However, how can we make contents to be differentiated? Everyone who prepares and creates their own personal media must have the same agony. OTHANKQ had the same problem when he decided to step into the personal media market instead of keep working as a songwriter and musical director of the musical. Instead of composing conventional lecture-form of contents, he wanted to create them much easier and fun for many people to approach to composition and make the industry with a lower entry barrier. He kept watching dozens of music videos over and over that could be a good reference. After a long thinking and planning, he finally found a great reference video to make his imagination can come true. It was neither a video of any composer

nor a video of any musician: was a video clip of a famous beauty creator. He put the sound of instruments such as a piano, drum, guitar and synthesizer on top of the code while he was imagining the beauty creator applying foundation, eyeliner, mascara, and lipstick on her face as it was like a drawing board. Like the beauty creator did, he also added narration. Like the beauty creator created the beautiful scene at the end, he also produced a dramatic rendition of the completed music with his signature closing line "Check this out." OTHANKQ has created a new style of music content that has never been available and has been loved by many people. Like Steve Jobs' famous saying "Creativity is just connecting things," creative ideas eventually begin with simplicity, which discovers and combines the familiar things around us. And if you add your individuality to this, you will be able to create your own original content.

창의적인 생각은 어디서 오는 것일까?

현 병욱

2009년부터 2015년까지 작곡가 및 뮤지컬 음악감독으로 활발히 활동을 하다가 2015년부터 유튜브 채널 'OTHANKQ (오텡큐)'를 개설하여 뮤직 크리에이터로 활동하고 있다. 크리에이터로 전향 후 기존에 없던 새로운 음악 콘텐츠를 선보이며 2016년 과학기술정보통신부 글로벌창의 콘텐츠크리에이터 대상, 2017년 경기크리에이터즈데이 대상, 2017년 광주콘텐츠코리아랩 G.Creator 대상 등 여러 관련 상을 수상하며 입지를 구축하고 있다.

창의적인 생각은 어디서 오는 것일까?

바야흐로 1인 미디어의 시대. 이제는 누구나 창작자가 되어 콘텐츠를 만들고 대중들에게 선보일 수 있다. 하지만 어떻게 해야 차별화된 나만의 독창적인 콘텐츠를 만들 수 있을까? 1인 미디어를 준비하는 사람들이라면 다 같은 고민을 가지고 있을 것이다. OTHANKQ가 작곡가, 뮤지컬 음악감독이라는 직업 대신 1인 미디어 시장에 뛰어들기로 결심했을 때도 마찬가지였다. OTHANKQ는 기존의 강의 형태가 대부분이었던 작곡 콘텐츠 대신 많은 사람들이 쉽고 재미있게 다가갈 수 있고 작곡에 대한 진입 장벽을 낮출 수 있는 콘텐츠를 만들고 싶었다. 레퍼런스가 될 만한 수십 개의 음악 영상들을 매일 보고 또 보았다. 그렇게 콘텐츠를 고민하고 기획하길 여러 날, 드디어 머리 속의 상상을 현실화 시킬 레퍼런스 영상을 발견하게 되었다. 그것은 어느 작곡가의 영상도 어느 뮤지션의 영상도 아닌 한 유명 뷰티 크리에이터의 영상이었다.

뷰티 크리에이터가 얼굴을 도화지 삼아 파운데이션, 아이라이너, 마스크라, 립스틱을 바르는 모습을 상상하며 그는 코드(Chord) 위에 피아노, 드럼, 기타, 신디사이저 등 악기들을 차례로 입혔다. 뷰티 크리에이터처럼 나레이션도 넣었다. 그리고 그들이 마지막에 극적으로 아름다운 모습을 연출하는 것처럼 "봐봐요"라는 시그니처 멘트와 함께 완성된 음악을 극적으로 연출했다. 이렇게 OTHANKQ는 기존에 없던 새로운 스타일의 음악 콘텐츠를 만들었고 많은 사람들에게 사랑을 받았다. "창조라는 것은 그냥 여러 가지 요소를 하나로 연결하는 것이다"라는 스티브 잡스의 명언처럼 창의적인 아이디어란 결국 우리 주변의 익숙한 것들을 발견하고 조합하는 단순함에서 시작된다. 그리고 여기에 나의 개성을 더한다면 누구나 자신만의 독창적인 콘텐츠를 만들 수 있을 것이다.

토론_교육 Forum_Edu



좌장 Forum Chair
조미라
Mi-Ra CHO

중앙대학교 인문 브릿지 사업단의 『포스트휴먼 시대를 대비한 과학철학 교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발』의 기획 및 프로젝트를 총괄하는 공동연구원이다. 최근 포스트휴먼 세대를 위한 철학교양서인 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」의 집필 완성 후 또 다른 출판물 「포스트휴먼에게 묻는 9가지 질문」의 집필 작업과 미래 사회를 배경으로 한 체험형 VR 및 애니메이션 프로젝트를 진행 중이다.

She is participating in the project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post-human era as a researcher of the team "Humanities Project" at Chung-Ang University. After completing her recent publication "9 Questions to Ask a Post-Human" for the post-human generation, now she has been working on writing another book called "Teacher's Guide for Post-Human Education" and the project of experiencing VR and animation which set in the future society.

Theme

포스트휴먼과 미래교육 Post-Human and Future Education

Presentation

미래 교육을 바라보는 인문학적 관점
- 휴머니즘의 교육에서 포스트휴머니즘의 교육으로
The Humanities View on Future Education
- from Humanism Education to Post-Humanism Education

Presentation

미래 청소년을 위한 융합교육과정 구성하기 :
포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서
Composition of Convergence Training Course
for the Future Youth: Teacher's Guide for
Post-Human Education

Presentation

포스트휴머니즘 이슈,
교실수업으로 디자인하기_인간, 미래, 노동
Designing Post-Humanism Issue with
Class-room Instruction : Human, Future, Labor

The New Meaning and Future Look of Creators

Yoo-Shin PARK



She is a researcher and teacher at Seoul Seokgwan Elementary School. She has been researching and writing about cultural arts contents centered on media literacy, cultural arts education, animation and digital media. She is currently participating in a research project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post-human era. She has been focusing on research and development of teaching and learning materials that provide more interesting and in-depth access to human beings, technology and future education in education field. She is currently working on writing the book called "Teacher's Guide for Post-Human Education."

The Humanities View on Future Education
- from Humanism Education to Post-Humanism Education

Education has been constructed with humans at its center for a long time. Humanism has been the most fundamental ideological foundation in the history of modern education since the Renaissance; however, the premise of education for the future is changing. The current moment entering the middle of the 21st century, futurologists predict that the future of this planet is no longer a human-centered world. With the rapid development of science and technology, including artificial intelligence, big data, life sciences and digitalmediatechnology,theyouthwho will live in the future will live, work, and engage in emotional and intellectual interacting with various beings. Post-humanism should be the response of humanities of social and cultural

changes due to the development of science and technology, and education needs to be moved and expanded its fundamental educational foundations from humanism to post-humanism. In a post-human situation that is expected to fundamentally change our society, with what purpose should education describe a human figure of what capacity? And how should teaching, learning, and education courses is changed for post-humanism capabilities? What topics and content should be focused on in education from a post-humanism perspective? In this study, I would like to suggest what the future education is from the perspective of humanities after taking a look at the direction of innovative post-human education that were derived from the opinions of experts.

미래 교육을 바라보는 인문학적 관점 - 휴머니즘의 교육에서 포스트휴머니즘의 교육으로

박 유 신

서울석관초등학교 교사이며 연구자이다. 미디어 리터러시와 문화예술교육, 그리고 애니메이션과 디지털 미디어를 중심으로 한 문화예술콘텐츠를 연구하고 글을 써 왔다. 현재 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원 인문 브릿지 사업단에서 『포스트휴먼시대를 대비한 과학철학교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발』 공동연구원으로 참여하며 포스트휴머니즘 교육을 연구하고, 교육현장에서 인간과 테크놀로지, 미래교육에 보다 흥미롭고 깊이 있게 접근할 수 있는 교수·학습자료 연구 개발에 집중하고 있다. 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」를 연구 및 집필 중이다.

미래 교육을 바라보는 인문학적 관점
- 휴머니즘의 교육에서 포스트휴머니즘의 교육으로

오랫동안 교육은 인간을 그 중심에 놓고 구성 되어 왔다. 휴머니즘은 르네상스 이후, 근대 교육의 역사에서 가장 근본적인 사상적 토대 였다. 그러나 미래를 위한 교육의 전제가 변화하고 있다. 21세기 중반으로 진입하는 현재, 미래학자들은 더 이상 지구의 미래가 인간 중심의 세계가 아님을 예견한다. 인공지능, 빅 데이터, 생명과학, 디지털 미디어 기술 등 빠른 속도로 발달하는 과학기술로 인해 미래 사회를 살아갈 청소년들은 다양한 존재와 더불어 생활하고, 일하며, 정서적 지적 교류를 하는 삶을 살아갈 것이다. 과학기술교육 또는 인공지능 시대의 직업 교육의 차원을 넘어, 보다 근본적인 관점에서 교육을 다시 사유하고 혁신할 필요가 있다.

포스트휴머니즘은 과학기술의 변화로 인한 사회, 문화적 변화에 대한 인문학의 대응으로, 교육은 휴머니즘에서 포스트휴머니즘 으로 근본적인 교육적 토대를 이동하고, 확장할 필요가 있다. 우리 사회를 근본적으로 변화시킬 것으로 예상되는 포스트휴먼 상황에서 교육은 어떤 목적을 가지고, 어떤 역량을 가진 인간상을 그려야 할 것인가. 그리고 포스트휴머니즘 역량을 위해 교수· 학습활동과 교육과정은 어떻게 변화해야 할까? 그리고 포스트휴머니즘 관점의 교육에서 중점적으로 다루어야 할 주제와 내용은 무엇 일까? 본 연구에서는 각계 전문가들의 견해를 통해 도출한 포스트휴먼 교육 혁신의 방향을 살펴보고 인문학의 관점에서 미래 교육을 제안한다.

Composition of Convergence Training Course for the Future Youth: Teacher's Guide for Post-Human Education

Jung-Min AN



She is a researcher and teacher at Seoul Buddle Elementary School. She is a present teacher with 20 years' experience who has been developing various leadership skills of elementary science education and applying them to the teaching field. She strives to make students learn science pleasantly and excitedly. Currently, she is participating in a research project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post-human era. In order to serve as a bridge to narrow the gap between pure science philosophy and field teachers, she is researching and writing map materials that can be used directly at the actual education field.

Composition of Convergence Training Course for the Future Youth: Teacher's Guide for Post-Human Education

The development of science and technology and its result of rapid development of social culture show that our society is on the verge of fundamental changes, ranging from ethics, politics, law, institutions, social structure, art and work and leisure. Therefore, it is necessary for education, both inside and outside of schools, to reflect a changing society beyond traditional education system and to students' capacity to prepare for the society in the

future. The "Teacher's Guide for Post-Human Education" is a practical educational proposal for educators, parents, and students. It was designed to be a basic material for organizing post-human based curriculum in and out of the school and to provide practical teaching and learning materials. Post-human education is an independent curriculum in the middle school free-semester system and outside school education programs. It also can be operated in many ways: reorganizing the curriculum of primary and secondary schools. "Teacher's Guide for post-human Education" proposes key

competences and standards for achieving national education courses in order to help reconstruct the curriculum at the educational sites, and provides examples of assessments based on them. At the same time, it also informs scenarios of class, activity sheets, various contents and materials that can be applied in class. Students can read, enjoy, share, reflect, discuss and conduct thinking experiments on works based on nine major themes of post-humanism: news articles, art works, cultural contents and literary works. This is what is called as a proposal of a convergence education program for future youth.

미래 청소년을 위한 융합교육과정 구성하기 : 포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서

안정민

서울버들초등학교 교사이며 연구자이다. 초등과학교육의 다양한 지도자료를 개발하고 수업현장에 적용하면서 학생들이 중심이 되어 즐겁고 신나게 과학을 배울 수 있도록 노력하고 있는 20년차 현직교사이다. 현재 '포스트휴먼'시대를 대비한 과학철학 교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발 연구 프로젝트에 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」의 집필진으로 참여하고 있다. 순수과학철학과 현장교사와의 간극을 좁혀주는 다리 역할을 하기 위해서 교사가 실제 교육현장에서 바로 활용할 수 있는 지도 자료를 연구 및 집필 중이다.

미래 청소년을 위한 융합교육과정 구성하기 : 포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서

과학기술의 발전과 이로 인한 급격한 사회 문화의 발달은 우리 사회가 윤리, 정치, 법, 제도, 사회구조, 예술, 일과 여가에 이르기까지 근본적인 변화를 목전에 두고 있음을 보여 준다. 따라서 학교 안팎의 교육 전반에서 전통적인 교과 교육을 넘어 변화하는 사회를 반영하고 학생들이 미래사회에 대비할 수 있는 역량을 기를 수 있는 교육이 이루어질 필요가 있다. 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」는 포스트휴먼 주제를 수업에서 다루고자 하는 교육자와 학부모, 학생들을 위한 실질적인 교육적 제안으로, 학교 안팎의 교육 현장에서 포스트휴먼 교육과정을 구성하기 위한 기초 자료인 동시에 실제적인 교수·학습자료의 모음으로 기획되었다.

포스트휴먼 교육은 중학교 자유학기제 또는 학교 밖 교육 프로그램 등에서 독립적인 교육 과정으로, 또는 초·중등학교의 교과과정 안에서 교육과정 재구성을 통해 다양하게 운영될 수 있다. 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」는 교육 현장에서의 교육과정 재구성을 돕기 위해 핵심 역량 및 국가 교육과정 성취기준 등을 제시하고, 이에 기반한 평가 예시 등을 제안한다. 동시에 수업 시나리오와 활동지, 수업에 활용할 수 있는 다양한 콘텐츠와 참고 자료를 안내한다. 포스트휴머니즘의 주요한 9개의 주제를 중심으로 학생들은 신문 기사, 예술 작품, 문화 콘텐츠, 문학작품 등 다양한 작품들을 읽거나 감상하고 사유하고 성찰하며, 토론하고 사고 실험을 진행할 수 있다. 이는 미래 청소년을 위한 융합교육과정의 제안이다.

Designing Post-Humanism Issue with Class-room Instruction: Human, Future, Labor

Bo-Ra JUNG



She graduated from Gyeongin National University of Education and earned her master's degree instructional design at Yonsei University Graduate School of Education. She has been working as an elementary school teacher for 12 years, and is interested in designing a teaching course that involves students' learning and life and planning measures of the development of learning environment. As one of the researchers, she is currently participating in a research project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post human era. Jung is studying and writing about the development and application of posthuman-related content that can be implemented in the educational field.

Designing Post-Humanism Issue with Class-room Instruction: Human, Future, Labor

When I was younger, robots and artificial intelligence in SF cartoons were just interesting things to see. However, the advent of the era of the fourth industrial revolution and the prospect of a future coexisting with post-humans show that mankind has come to face new challenges. The emergence of artificial intelligence robots that are more accurate, smarter, and obedient than humans threatens our careers and dignity. What will be the ending of this SF cartoon that we are the main character? How should we discuss this matter with the youth? The class "Man, Labor and Post-Human" presents a practical example of designing post-humanism issues with classroom classes. Among various post-humanism issues, labor related one especially has a close relationship with our lives, as well as with the future job education of youth. How much can robots substitute human labor? Should robots also be

acknowledged as workers? Do robots and artificial intelligence show an uneasy future for humans? How will labor get changed? However, the class aims at fundamental reflection and understanding of post-human that will soon emerge as the upgrading of robot and artificial intelligence technologies from fear of future technology. This class begins with finding the concept of labor with some concrete cases of students' lives. It also uses various audio-visual materials and texts to explore the changing patterns of future social labor and helps understand key issues through student-centered activities such as discussions, discussion activities and role plays. Through students' writing and drawing activities that are conducted as in-class coursework activities, I look forward to seeing students can have time to think and understand the issue of human, future, and labor.

포스트휴머니즘 이슈, 교실수업으로 디자인하기 _인간, 미래, 노동

정보라

경인교육대학교를 졸업하고 연세대학교 교육대학원에서 교수설계 논문으로 석사 학위를 취득하였다. 초등학교 교사로 12년째 재직 중이며 학생의 배움과 삶이 연계된 교수학습 과정 설계 및 학습환경 조성 방안에 관심을 갖고 있다. '포스트휴먼'시대를 대비한 과학철학교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발 연구 프로젝트에 「포스트 휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」 집필진으로 참여하며 교육현장에서 구현할 수 있는 포스트휴먼 관련 콘텐츠 개발 및 적용방안에 대해 연구 및 집필중이다.

포스트 휴머니즘 이슈, 교실수업으로 디자인하기 _인간, 미래, 노동

어릴 적 SF만화 속 로봇과 인공지능은 흥미로운 볼거리에 불과했다. 그러나 4차 산업혁명의 시대의 도래와 포스트휴먼과 공존하는 미래의 예고는 인류가 새로운 도전에 직면하게 되었음을 보여준다. 인간보다 더 정확하고, 더 똑똑하고, 더 순종적인 인공지능 로봇의 출현은 우리 모두의 직업과 존엄성을 위협한다. 과연 우리가 주인공인 이 SF만화의 결말은 어떻게 될 것인가? 우리는 청소년과 함께 이 문제를 어떻게 논의하면 좋을까? "인간과 노동, 그리고 포스트휴먼" 수업은 포스트휴머니즘 이슈를 교실 수업으로 디자인하는 실질적 사례를 제시한다. 다양한 포스트 휴머니즘 이슈 중에서도 노동과 관련된 포스트휴머니즘 이슈는 우리의 삶과 밀접한 문제를 가지며, 청소년의 미래 직업교육과 긴밀히 관련된다. 과연 로봇이 인간의 노동을 어디까지 대체할 수 있는가?

로봇도 노동자로 인정해야 하는가? 로봇과 인공지능은 인간의 불안한 미래를 보여주는가? 노동은 어떻게 변화할 것인가? 그러나 이 수업은 단순한 미래 기술에 대한 두려움을 넘어 로봇과 인공지능 기술의 고도화로 곧 출현하게 될 포스트휴먼에 대한 근본적인 성찰과 이해를 목표로 한다. 본 수업은 학생 삶 속의 구체적인 사례 속에서 '노동'에 대한 개념을 찾는 것에서 시작한다. 또한 다양한 시청각 자료와 텍스트를 활용해 미래사회 노동의 변화양상에 대해 탐구하며 토의, 토론 활동이나 역할극 등 학생 중심 활동을 통해 핵심 쟁점의 이해를 돕는다. 수업 적용 활동에서는 학생 각자의 생각을 글이나 그림 등으로 정리하는 과정을 통해 인간과 미래의 노동에 대한 이슈가 학생의 내면에서 정리되기를 기대한다.

토론_기술 Forum_Tech



좌장 Forum Chair
추혜진
Jinny Hye-Jin CHOO

대학에서 애니메이션과 일러스트레이션을 전공했으며, 2010년 중앙대학교 첨단영상대학원에서 애니메이션제작 전공으로 영상예술학 석사학위를, 2015년 동대학에서 영상학 박사학위를 받았다. 현재 한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 객원교수로 재직 중이다.

2010년부터 어린이와 청소년, 성인을 대상으로 애니메이션 테라피 워크숍을 진행하면서 애니메이션을 활용한 통합예술교육과 예술치료 프로그램을 연구하고 있으며, 교육 및 연구와 함께 2000년부터 부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF)을 시작으로 서울국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF), 과천국제SF영화제의 프로그래머를 거쳐 현재 시그래프 아시아 2020 컨퍼런스 의장과 인디애니페스트 프로그래머로 활동하고 있다.

Majored in Animation and Illustration and received an MFA in Art and Film from the Graduate School of Advanced Imaging Science, Multimedia, and Film, Chung-Ang University, Seoul in Korea and a Doctorate in Animation Theory and Contents Producing from the same university in 2015. She is a guest professor at School of Film, TV & Multimedia, the Korea National University of Arts.

She has studied on the possibility of Integrated Art Therapy through animations, as she has performed animation therapy workshops for children, teenagers and adults since 2010. Beginning with Pucheon International Student Animation Festival in 2000, she was involved in Seoul International Cartoon Animation Festival, Gwacheon SF Film Festival, and is currently working for SIGGRAPH ASIA 2020 as the conference chair and Indie-AniFest as a programmer.

Theme

디지털 리얼리즘, 상상의 경계를 확장하다
Digital Realism, Expanding the
Boundaries of Imagination

Presentation

형상, 동작, 방향 - 디지털리얼리즘
Digital Realism in Shape, Motion and Direction

Presentation

크리에이터의 상상을 현실화하는 그래픽 기술력
Graphic Technology That Realizes
the Imagination of a Creator

Digital Realism in Shape, Motion and Direction

Ken Anjyo



He is co-director for Computational Media Innovation Centre (CMIC), Victoria University of Wellington, New Zealand. He founded and led the R&D division of OLM Digital during 2000-2016, and has been an executive R&D advisor since 2016. He has over 60 publications of technical papers including those presented at SIGGRAPH, SCA, NPAR and Eurographics. He chaired ACM SIGGRAPH Asia 2018 and cofounded ACM Digital Production Symposium (DigiPro). He has also been credited in the movies by OLM and OLM Digital, including the latest Pokémon Movie "Mewtwo Strikes Back! Revolution (2019)."

Digital Realism in Shape, Motion and Direction

The history of computer graphics can be understood as a history of visualizing our real world by computer. Photorealism is (almost) achieved by the rendering technology, which is visual simulation of light and shade. Physics-based approaches give us a way of visual understanding of natural phenomena. Therefore, these technical progresses also expand our imagination and visualize it on screen or through HMD. In this forum, I would like to consider and discuss future possibilities of the computer graphics power.

형상, 동작, 방향 - 디지털리얼리즘

켄 안조

뉴질랜드 빅토리아 대학교 웰링턴의 컴퓨터 미디어 혁신 센터 공동 이사이다. 2000년 "OLM Digital"을 설립하고 2016년까지 연구개발(R&D)팀을 이끌었다. 2016년부터 현재까지 R&D 상임이사직을 맡고 있다. SIGGRAPH, SCA, NPAR, Eurographics에 발표한 것을 포함하여 그는 60편 이상의 기술 논문 출판물을 썼다. 2018 ACM 시그래프 아시아 의장, ACM 디지털 프로덕션 심포지엄(DigiPro) 공동 창립자이기도 하다. "OLM", "OLM Digital"의 최신작 <극장판 포켓몬스터: 뮤츠의 역습 EVOLUTION> 으로 그 공로를 인정받았다.

형상, 동작, 방향 - 디지털리얼리즘

컴퓨터 그래픽의 역사는 실제 우리가 살고 있는 이 세계를 시각화한 역사로서 이해할 수 있다. 포토리얼리즘은 빛과 음영의 가시적 시뮬레이션이라고도 할 수 있는 렌더링 기술에 의해 달성된다. 물리학 기반의 접근법은 우리로 하여금 자연현상을 시각적으로 이해하는 방법을 제공한다. 따라서 이러한 기술적 진보는 우리의 상상력을 확장시키고 스크린이나 HMD (Head Mounted Display, 머리 착용 디스플레이)를 통해 시각화할 수 있도록 한다. 이번 토론에서는 컴퓨터 그래픽 파워의 미래 가능성을 고찰하고 논해보자.

Graphic Technology That Realizes the Imagination of a Creator

Yoon-Sung JEONG



He is a 3D modeler and texture artist and currently works as a Lead modeler of Sony Pictures Imageworks. After he graduated from Seoul Digital University and Vancouver Film School, he also had taught students at Singapore Polytechnic as a modeling lecturer. His recent works “Men in Black: International (2019)” and “Spiderman: Far From Home (2019)” were released in Korea and drew audience’s attention.

Graphic Technology That Realizes the Imagination of a Creator

Imagination is infinite. People constantly want to share wonderful things that they imagined with others. In that way, imagination is finite. A brilliant fantasy in one’s imagination sometimes degenerates into trivial and trite thing as it becomes a reality. There has always been homework to solve for creators: to make something invisible into something that can be seen, to realize something that does not exist. Digital technology has

grown with the imaginations of creators by passing through from pictures which imprint what you see to movies which capture its movements and stories; however, imagination has not stopped at being real. It was trying to portray other world that we do not know from distant past to the future. Like people get used to the roaring King Kong on the screen and they assimilate with Spider-Man flying between skyscrapers, digital technology has become a big part of the movie. Now is the era that they more weight on post-production editing than filming itself. CG technology was developed to maximize the infinite imagination of writers and film makers. People who used to be enthusiastic about the “T-1000” in the “Terminator,” no longer

are surprised at that level of trick. Your audience wants more evolved realism and ingenious visual effects, and directors want more details of imagination which became something infinite. How about producers? They want to eliminate unnecessary expenditures. Thing that we believed to be real such as the skyscrapers in New York and the helicopter passing through right in front of King Kong, was created with CG. The image that the writers and directors want to convey to their audience has been expanding its own territory beyond reality. Let’s think about the broadened area and its trend through the production process of “Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018)” which Yoonsung Jeong recently participated in.

크리에이터의 상상을 현실화하는 그래픽 기술력

정윤성

3D모델러, 텍스처 아티스트 겸 현 소니픽쳐스 팀장이다. 서울디지털대학교와 밴쿠버필름스쿨을 졸업한 그는 싱가포르 폴리테크닉 공립대학에서 강의를 하기도 했다. 최근 참여한 <맨 인 블랙: 인터네셔널>, <스파이더맨: 파 프롬 홈>이 국내에서도 개봉되어 많은 관심을 받았다.

크리에이터의 상상을 현실화하는 그래픽 기술력

상상은 무한하다. 그리고 우리는 우리가 상상한 그 멋진 무언가를 다른 이와 끊임없이 공유하기를 원한다. 그런 면에서 상상은 유한하다. 누군가의 머릿속에 펼쳐진 엄청난 아이디어가 때론 현실화 되면서 보잘것없고 식상한 것으로 전락할 수 있다. 보이지 않는 상상을 보이는 그 무엇으로 만들어 내는 것. 존재하지 않는 것을 인식 하는 것. 이것은 언제나 크리에이터들의 근본적인 숙제였다. 눈에 보이는 것을 그대로 찍어내는 사진부터 그것의 움직임과 이야기를 담아내는 영화까지. 디지털 기술은 그런 크리에이터들의 상상과 함께 성장해 왔다. 하지만 상상은 실재하는 것에 그치지 않았다. 과거 저 먼 곳에서 미래를 거쳐 우리가 알지 못하는 세계의 모습까지도 그려보려 하고 있었다. 스크린 위에 포효하는 킹콩이 낮설지 않고 마천루 사이를 나는 스파이더맨과 자연스럽게 동화되는 것처럼 디지털 기술은 영화의 커다란 한 부분으로 자리잡았다.

영화 촬영보다 후반작업에 더 공을 기울이는 시대가 왔다. 작가나 감독의 머릿속 어딘가에 있는 무한한 상상력을 최대치로 끌어내기 위해 CG기술의 엄청난 발전이 이루어졌다. 과거 터미네이터의 T-1000을 보고 열광했던 사람들은 이제 더 이상 그 정도의 눈속임에 환호하지 않는다. 관객은 더욱 리얼하고 기발한 비주얼을 원하고 감독은 제약이 없어진 상상력에 더 많은 디테일을 원한다. 제작자들은 어떠한? 그들은 불필요한 지출을 줄이기를 원한다. 이러한 이유로 우리가 진짜라고 믿어 의심치 않았던 뉴욕의 고층 빌딩과 킹콩의 앞을 지나던 헬리콥터가 CG로 만들어 졌다. 그리고 지금 작가와 감독이 관객에게 전달하고자 하는 이미지는 실사를 넘어서 그 영역을 넓혀가고 있다. 최근 직접 작업에 참여한 <스파이더맨: 뉴 유니버스 (2018)> 의 제작과정을 보며 그 넓혀진 영역과 흐름을 함께 생각해보자.

토론_예술 Forum_Art



좌장 Forum Chair
박인하
In-Ha PARK

청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨 교수이며 1995년 《스포츠서울》 신춘문에 만화평론부문에 당선된 이후 꾸준히 만화평론과 연구를 하고 있다. SICAF, 앙굴렘 만화페스티벌 등 여러 만화관련 행사의 기획을 했으며 만화출판 및 웹툰 프로젝트 컨설팅을 다양하게 진행했다. 여러 편의 어린이 만화 스토리를 썼으며 2019년 현재 '어린이동산'에 <슈퍼코리아 팀>을 연재 중이다. 그는 한국, 일본, 미국만화의 계보와 연대학의 비교연구와 더불어 어린이 만화, 예술만화, 다큐만화 등 다양한 만화영역의 큐레이션에도 관심이 많다. 끊임없이 변화하는 웹툰 시장에서 산업 트렌드, VR 등 새로운 기술과의 연결 등으로 연구를 확대하고 있다.

He is a professor of Chungkang College of Cultural Industries, and since he won the annual spring literary contest of "The Daily Sports Seoul" in 1995, he has been reviewing and researching on cartoons steadily. He also has organized several cartoon-related events, including SICAF and Angoulême International Comics Festival and conducted various comic book publishing and web comic project consulting. He wrote several children's comic stories, and is publishing "Super Korea Team" on "Children's Dongsan" serially now in 2019. He also has interested in comparative study of the genealogy and chronology in Korean, Japanese and American comics and curating various cartoon genres such as children's comics, art cartoons, and documentary cartoons. He is expanding his research to connect with new technologies such as industry trends and VR in the ever-changing web comic market.

Theme

발견의 시대, 상상력과 글쓰기 Age of Discovery, Imagination and Writing

Presentation

오늘날 일본 서브컬처의 상상력 가능성
Imagination Possibility of Today's Japanese Subculture

Presentation

장르와 욕망, 해시태그라는 기호의 탄생
Genre and Desire, The Birth of the Symbol: #hashtag

Presentation

기계학습의 시대, 이야기 창작은 어떻게 될까?
The Age of Machine Learning,
What will become of Story Creation?

Presentation

콘텐츠 창작자와 플랫폼의 미래
- 텍스트 콘텐츠를 중심으로
The Future of Content Creators and Platforms
- Based on Text Content

Imagination Possibility of Today's Japanese Subculture

Uno Tsunehiro



He is a Japanese pop culture writer and critic, a regular commentator on Japanese internet broadcasting programs and chief editor of "PLANETS" magazine. He is also an adjust lecturer at Kyoto Seika University and lecturer at Rikkyo University.

Imagination Possibility of Today's Japanese Subculture

The possibility Japanese subculture has in these days. The first one is the ability to imagine the real world more expanded. For examples, it is "Pokemon Go" created by John Hanke. I think he use the imagination of Pokemon when he tried to install the policy Google has to the game. He tried to gamificate your daily lives and makes you connect the world, in which big data has a great power. His purpose is to make people get more sympathize for the history or

the nature around them through "Pokemon Go." He needed some monsters like Pokemon those who can live together with people to support this concept. Pokemon characters are made inspired by Japanese traditional Yokai like ghosts. Their features are that they live very closely people such as above the ceiling or in back alley. The ability you can have by using science and technology is not to make you feel that you are "in somewhere else" like virtual reality but to multiplex "here," means the place you are staying, like expanding the real world. Therefore, the imagination that created Yokai is needed the present information society particularly. The second one is critical technocracy that has grown up in the Japanese pop culture

after World War 2, especially in Otaku culture. For examples, the method of special effects has been developed by Eiji Tsuburaya, who the founder of Tsuburaya Production and Ultraman. This method were used not only to make war(WW2) propaganda films but also to films that express the importance of peace and against the war. It means innocent religion to technology can be used for any kinds of ideology. I would like to say there are some elements of this critical technocracy in Japanese subculture, such as the early Ultramans I mentioned before. The possibility Japanese subculture has nowadays to understand the worlds more essentially are both the imagination to expand the real world and the critical technocracy.

오늘날 일본 서브컬처의 상상력 가능성

우노 츠네히로

일본 대중문화 작가 겸 평론가인 우노 츠네히로는 현재 일본 인터넷 방송 프로그램의 고정 해설과 비평지 《PLANETS》의 편집장을 맡고있다. 교토 세이카대학교와 릿쿄대학교의 출강을 하는 등 활발한 활동을 하고 있다.

오늘날 일본 서브컬처의 상상력 가능성

우노 츠네히로가 전하고 싶은 오늘날 일본 서브컬처의 상상력 가능성에는 두 가지가 있다. 포켓몬 고와 인그레스의 제작사로 유명한 모바일 애플리케이션 기업 나이엔틱의 창업자이자 미국의 기업가인 존 행키는 포켓몬의 힘을 빌려 게임에 '구글정신' 을 불어넣었다. 일상생활 그 자체를 게임화하고, 데이터 베이스화된 세계에 유저를 연결하는 것. '포켓몬 고' 게임을 통해 역사와 자연에 대한 공감대를 더 공고히 하는 것에 그 목적을 두었다. 이러한 컨셉을 지탱하기 위해서는 일상생활에서의 '몬스터'가 필요했다. 평범한 가옥과 골목과 같은 일상 세계에 존재하는 일본 요괴들이 바로 포켓몬의 루트라고 할 수 있다. 오늘날 정보기술이 보여주는 '꿈'이란 가상현실을 통해 지금 우리가 살고 있는 현실이 아닌 '어딘가'를 구현해내는 것이 아니라 확장현실을 통해 바로 여기 이 곳을 다중화하는 것이다.

따라서 '요괴', '몬스터'를 탄생하게 한 상상력에는 현재의 정보사회가 뒷받침 되어야 한다. 또 다른 상상력의 가능성은 제 2차 세계대전 이후 일본 대중문화에서 성장해 온 비판적 기술정치, 특히 오타쿠 문화에서 시작되었다. 일본의 특수 효과 감독으로 <고질라 시리즈>, <울트라맨 시리즈>와 같이 일본의 많은 공상과학 영화와 텔레비전 시리즈에 기여한 츠부라야 에이지의 영향은 선전영화뿐만 아니라, 전쟁을 막고자 하는 평화의 메시지로서 전달되기도 했다. 이것은 기술에 대한 순수한 종교가 어떤 종류의 이념에도 사용될 수 있다는 것을 의미한다. 초기의 <울트라맨 시리즈>가 대표하듯 전후 일본의 서브 컬처에는 그 비판적 기술주의의 요소가 넘치고 있다고 말할 수 있다. 확장현실적인 상상력과 비판 기술주의라는 이 두 바퀴야말로 현대 일본 서브컬처가 가진 비판력일 것이다.

Genre and Desire, The Birth of The Symbol: #hashtag

Yung-Hee LEE



He earned a master's degree from Hanyang University for the "A Study on the History and Meaning of Korean Fantasy Novel" and is currently in a Ph.D. program at the same university. Since his debut as a fantasy novel writer in 2006, he has been engaging on working as a novelist and critic.

Genre and Desire, The Birth of The Symbol: #hashtag

The definition of a genre is not fixed. Each genre is constantly re-confirmed in its components and new definitions are created while making the existing definitions become behind the times. Eventually, the name of the genre becomes a symbol which encompasses the genre rather than an accurate explanation of the genre, and remains a sign far from the original meaning. The hashtag is a pleasant game to rearrange this genre classification entirely. It separates narration, characters, and a small piece of material for story from the work, and re-arranges those works that correspond to the classification. This rearrangement breaks down the work completely,

while also dissolving its meaning and creating a genealogy of works that cannot be linked together. This is due to the nature of the technology called hashtag. You can be connected to strangers through the materials. Most of all, the move to put hash tags is meaningful as it is done by creators and readers, not by companies that used to control branding. It is not a brand that publishers use commercially, but rather a characteristic that the authors or the readers recognize. It is time to get used to read and understand the society through hashtags. This is a traditional way of reading society, not just an entertainment culture of the community.

장르와 욕망, 해시태그라는 기호의 탄생

이용희

한양대학교에서 「한국 판타지 소설의 역사와 의미 연구」로 석사학위를 받고 동대학원에서 박사 과정 중이다. 2006년 판타지 소설 작가로 데뷔 이후 소설작가 겸 비평가로 활동하고 있다.

장르와 욕망, 해시태그라는 기호의 탄생

장르의 정의는 고정된 것이 아니다. 각 장르는 장르의 구성 요소를 끊임없이 재확인 받고 시대와 작품에 도태되는 정의들은 밀려나며 새로운 정의들이 생성된다. 결국 장르의 이름은 장르에 대한 정확한 설명이라기 보다 장르를 포괄하는 상징적 기호가 되고 애초의 의미와는 멀어진 기표로서 남게 된다. 해시태그는 이러한 장르 구분을 전유해 재배치하는 유쾌한 놀이이다. 장르의 서사를, 인물을, 작은 소재 하나를 작품으로부터 떼어놓고 분류에 해당하는 작품들을 쪽 배열해 놓는다. 이러한 재배열은 작품을 완전히 해체하는 동시에 의미를 분해하고 서로 연결될 리 없는 작품들의 계보를 탄생시킨다. 이것은 해시태그라는 기술의 특성 때문이다. 내가 모르는 누군가와 나는 소재를 통해 연결된다. 무엇보다 해시태그를 다는 움직임이 기존의

장르 명명 주체였던 기업이 아니라 창작자와 독자에 의해 이루어지는 행동임이 의미 깊다. 출판사에서 상업적으로 내세우는 브랜드가 아니라 작가 자신이 생각한 자기 작품의 특징, 독자가 생각한 자신의 특징을 내보이는 것이다. 이제 우리는 해시태그를 통해 사회를 읽는 독법에 익숙해져야 한다. 이것은 커뮤니티적 주체들의 유희문화가 아니라 사회를 읽는 보편적 방법이다.

The Age of Machine Learning, What will become of Story Creation?

Tae-Kwon KIM



He is a cartoonist and professor of Chungkang College of Cultural Industries. He studied aesthetics and Western ancient literature in college. He made his debut by drawing the illustrations of "History of Three States of Jang Jeong-il," which was the newspaper novel of "The Munhwa Ilbo," and the illustration of the cartoon "The Story of the crusaders" in the "Pressian." He is currently running some series of columns such as "Kim Tae-Kwon's Human Theater" and "I Am History."

The Age of Machine Learning, What will become of Story Creation?

Automatic creation with the help of machines is a long-cherished dream and final challenge for humans. This is because it hands over the realm of creativity that was considered as a unique skill of humans, to machines.

The few attempts of creative machines: ① Umberto Eco imagines a machine called "Aristotelian Telescope" in his novel "The Island of the Day Before." It is a device that helps to create a metaphor "A is B," among these two keywords, A and B.

② The writers Erle Stanley and

Gardner Wallace Edgar are famous for using a machine called "Plot Wheel." He randomly links several keywords like A, B, C, and D to compose the story like this: A, the main character, faces with the obstacle B and overcomes with the help of C and earn D...

③ And there is creative support software. It is a program that creates plots while the writer is answering various questions such as "What the main character is like?" and "What he or she wants to do?" -Stephen King pointed that the software was also a variant of the plot wheel. - There is a common about these machines: it is a method of filling in keywords within a predetermined framework. Random keyword selection or direct input will not change the framework.

What would be the difference in the age of machine learning? First of all, filling in keywords will be simpler. If you just add a few important keywords, the machine can "know" and fill in other keywords through vector operation. It will also be easier to revise the story to reflect the latest trends.

Another surprising possibility is that by using machine learning, it is possible to create a framework based on data already learned by entering keywords instead of filling them with keywords into a set framework. These features will greatly reduce the effort of the creators. If there is a decent idea, there will be an era where everyone can easily start to create. Positive and negative changes will also occur.

기계학습의 시대, 이야기 창작은 어떻게 될까?

김 태 권

김태권은 만화가이며 청강문화산업대학 만화콘텐츠스쿨 교수다. 대학에서 미학과 서양고대문학을 공부했다. 《문화일보》 신문소설 <장정일 삼국지>에 일러스트를, 프레스안에 만화 <십자군 이야기>를 그려 데뷔했다. 현재는 한겨레신문에 컬럼 <김태권의 인간극장>, <나는 역사다> 등을 연재 중이다.

기계학습의 시대, 이야기 창작은 어떻게 될까?

기계의 힘을 빌린 자동 창작은 인간의 오랜 꿈이자 마지막 도전이다. 인간 고유의 것으로 여겨지던 창조성의 영역을 기계에게 넘겨 주는 일이기 때문이다.

창작하는 기계, 그 몇 가지 시도들:

① 움베르토 에코는 소설 <전날의 섬>에서 '아리스토텔레스의 망원경'이라는 기계를 상상한다. A와 B, 두 키워드를 무작위로 골라 "A는 B"라고 은유를 생성해주는 장치다.

② 소설가 얼 스탠리 가드너와 에드거 윌리스는 플롯바퀴(Plot Wheel)라는 기계를 사용한 일로 유명하다. A, B, C, D ... 등 여러 키워드를 무작위로 연결해 "주인공은 A인데 B라는 장애물을 만나 C의 도움으로 극복하고 D를 획득하며..."와 같이 이야기를 구성하는 것이다.

③ 그리고 여러 창작지원 소프트웨어가 있다. 주인공이 어떤 사람인지, 하고자 하는 일이 무엇인지 등등 이런 여러 질문에 답하다 보면 플롯이 생성되는 프로그램이다. (스티븐 킹은 이러한 소프트웨어 역시 플롯바퀴의

변종이라 지적한 바 있다.) 이 장치들은 공통 점이 있다. ㉓ 미리 정해진 틀 안에 ㉔ 키워드를 채워 넣는 방식이라는 점이다. 키워드를 무작위로 고르건 직접 입력하건 틀은 달라 지지 않는다.

기계학습의 시대에는 무엇이 달라질까? 우선 키워드를 채워 넣는 작업이 더 간편해질 것이다. 중요한 몇 가지 키워드만 넣어 주면 벡터 연산을 통해 다른 키워드를 기계가 '알아서' 채워줄 수 있다. 최신 트렌드를 반영해 이야기를 수정하는 일도 쉬워진다.

또 하나 놀라운 가능성은 기계학습을 이용하면 틀을 새로 만들 수 있고 정해진 틀에 키워드를 채워 넣는 것이 아니라 키워드를 입력하면 이미 학습한 데이터를 바탕으로 틀을 만들어주는 일이 가능하다는 것이다. 이러한 기능들은 창작자의 수고를 크게 줄여 줄 것이다. 관점은 아이디어만 있다면 누구나 창작에 쉽게 뛰어드는 시대가 올 것이다. 긍정적인 변화도 부정적인 변화도 일어날 것이다.

The Future of Content Creators and Platforms - Based on Text Content

Sun-Yong LEE



As co-founder and CEO of Literature Startup Company "Studio Bomboom," Lee has been proceeding with many projects including interactive novel platform "Pandaflip," the blind tournament web novel competition "Masked Writer," 2000 words long of work "Shortshort story," on-offline story creation community "2 A.M.," and the mook publication for millennials "An Usual."

The Future of Content Creators and Platforms - Based on Text Content

After the days when books were entrusted with building and instructing of knowledge, publishing business has become one of the necessary cultural industries of government support. There is much number of people watching cell phones than reading books. The mobile culture made video/audio contents easier and more comfortable to use; therefore, text content lost its status as a popular content only. The present is a part of the future that has been discovered as well as showing things that have been becoming the past. Although they said that e-books will be commercialized and paper books will be substituted by e-books, decades later, e-books have not substituted paper books. However, the book market has definitely gotten smaller and we could find that there have been different

trends. Steady sellers began to be treated as one of the signs for trend checking, not a must-read, and best sellers were made according to the author's awareness and marketing. There are still many good authors and good books, but good contents directly reach toward the consumers for them to easily access to YouTube and other portal services in the form of "video." While books will not disappear for a while, you will know that which contents will survive on the platform that has lost its remarkable status by looking at that leaving only a handful of users on the website of legacy media or games. Only those who form habits remain as consumers. Poets usually publish only one collection of poems in five years, those are sold about 2,000 copies and poets receive a royalty of about two million won. Except some popular writers who keep publishing, most authors cannot make a living through a platform called "books." No matter how much they want to discover new writers, publishers have no choice but to focus on the new books of popular

Korean and foreign writers to survive. In other words, it is difficult for providers to tell new stories in this market. What that means more precisely, the one who is only trying to tell a story in a book. Recently, "Korea Grandma" the popular YouTuber, she wrote an essay. The reason that it has been a bestseller since its publication is just because her fame in YouTube transferred to the publishing industry. Publishing book became a new source of revenue this time other than YouTube. Content providers need to build awareness first of all. They should consider not only books, but their content productivity such as use of e-mail, YouTube, and Pod cast or how to promote themselves and gather fans. There are some good examples such as "Sullalee Project," and people who made best-selling books based on their awareness on Instagram: the writers 'Geulbaewoo' and "Taewan Kim." However, creators and writers are engrossed in building popularity, and most publishers will be in the form of informal agency.

콘텐츠 창작자와 플랫폼의 미래 - 텍스트 콘텐츠를 중심으로

이 선 용

문학스타트업 스튜디오 봄봄의 공동창업자이자 대표로서, 인터랙티브 소설 플랫폼 "판다플립"을 시작으로 블라인드형 토너먼트 웹소설 공모전 "복면 작가왕", 2000자 분량 프로젝트 "초단편소설", 온·오프라인 이야기 창작 커뮤니티 "새벽 두 시", 밀레니얼세대를 위한 문화무크지 《언유주얼》 등의 프로젝트를 진행해왔다.

콘텐츠 창작자와 플랫폼의 미래 - 텍스트 콘텐츠를 중심으로

지식의 축적과 전수를 책이 도맡아 하던 시절을 지나 출판업이 정부지원의 필요한 문화산업 중 하나가 된 세상을 지나고 있다. 핸드폰을 보고 있는 사람이 책을 보고 있는 사람보다 압도적으로 많다. 모바일 문화는 영상과 음성 콘텐츠를 쉽고 편하게 이용할 수 있게 해주었고, 텍스트 콘텐츠는 유일하게 대중적인 콘텐츠의 지위를 잃었다. 현재는 발견된 미래의 일부이며, 과거가 되고 있는 것들을 보여 준다. 전자책이 상용화되고 종이책은 전자책에 대체될 것이라고들 내다봤다. 십 수년이 지난 지금 전자책이 종이책을 대체하는 일은 일어나지 않았다. 하지만 책 시장은 분명히 작아졌고 다른 트렌드를 보였다. 스테디셀러는 더 이상 필독서가 아니라

트렌드 확인을 위한 신호 중 하나로 취급되기 시작했고, 저자 인지도와 마케팅에 따라 베스트셀러가 만들어졌다. 좋은 저자와 좋은 책은 지금도 많지만 좋은 콘텐츠는 '영상'의 형태로 유튜브와 포털 서비스에서 이용하기 쉽게 콘텐츠 소비자들에게 향한다. 당분간 책이 사라지진 않겠지만, 압도적 지위를 잃은 플랫폼에 어떤 콘텐츠가 살아남는지는 레거시 미디어의 홈페이지나 소수 유저만 남아 사용 중인 게임을 봐도 알 수 있다. 습관을 형성한 이들이 소비자로 남는다. 시인은 5년에 1권 정도 시집을 내며, 2천부 내외를 팔고 2백만원 내외의 인세를 받는다. 중책을 거둬드는 인기 작가를 제외하고 대부분의 작가들은 '책'이라는 플랫폼을 통해 생계를 유지할 수 없다. 출판사 역시 아무리 새로운 신인을 발굴하고 싶어도 생존을 위해서는 국내외 인기 작가의 신간에 집중할 수 밖에 없다. 결국 이 시장에 새로운 이야기를 들려줄 공급자가 자리를 잡기 어렵다는 얘기가.

조금 더 정확히는 책으로만 이야기를 들려주려고 하는 사람이라고 해야겠다. 최근 인기 유튜버 박막례 할머니가 에세이를 냈다. 출간 이후 줄곧 베스트셀러 지위를 유지하고 있는데 이것은 어디까지나 유튜브에서의 인지도가 책으로 옮겨온 것에 불과하다. 유튜브 외에 새로운 수입원을 창출한 것일 뿐이고 그게 마침 이번에는 책인 것이다. 콘텐츠 공급자는 무엇보다 인지도를 우선으로 쌓아야 한다. 책뿐만 아니라 이메일, 유튜브, 팟캐스트 등 자신의 콘텐츠와 콘텐츠 생산력을 혹은 자기 스스로를 어떻게 알리고 팬들을 모을 것인가를 고민해야 한다. 『일간 이슬아 수필집』 프로젝트도 좋은 예시가 될 수 있고 인스타그램에서의 인지도를 바탕으로 베스트셀러를 만든 "글배우"나 "김태완 작가"도 그렇다. 하지만 작가를 비롯한 크리에이터들은 인지도를 쌓는데 골몰하고 대부분의 출판사는 이들을 위해 가벼운 에이전시 형태를 띄게 될 것이다.

아카데미 Academy

1 Academy

1인 미디어 산업의 이해와 비전
Understanding and Vision of the Personal
Media Industry

2 Academy

글로벌 시대의 CG인
CG Person of the Global Era

3 Academy

크리에이터 시대의 콘텐츠 전략
Content Strategies in the Creator's Era

4 Academy

문화예술 콘텐츠 크리에이터를 위한 텀블벅 펀딩 워크숍
Tumblebug Funding Workshop
for Culture and Arts Content Creators

5 Academy

효과적인 3D 캐릭터 모델링 제작방법
How to Create Effective 3D Character Modeling

6 Academy

기술, 상상, 미래
Technology, Imagination, Future

Academy 1

Understanding and Vision of the Personal Media Industry

Chae-Won HA



Treasure Hunter is a leader in the new media industry that provides a stable environment for creators to create creative content, supports education and marketing, and is a company that supports New Media comprehensive marketing solutions to partners with diverse products. She is an education business manager of Treasure Hunter who majored in library and information science. As an expert in understanding, consulting & mentoring of MCN industries, she lectured on the status and vision of MCN industries at the KRMEDIA, Korea Business News, Korea Copyright Commission, and Institute for Unification Education. She also has working experiences that running a business as a project manager at Shinhan Do Dream Academy and Gyeonggi Contents Creator Academy.

Understanding and Vision of the Personal Media Industry

As a manager of education development business department at Treasure Hunter, she will introduce about the company and the role of MCN to help people to understand what the MCN industry is. Then she also explains the status and trend of MCN industry which has been showing a rapid growth. Finally, she will suggest both problems and its solutions with a vision of MCN industry.

아카데미 1

1인 미디어 산업의 이해와 비전

하채원

트레저헌터는 크리에이터가 창의적인 콘텐츠를 생성할 수 있도록 안정적인 환경을 제공하고 교육, 마케팅 등을 지원하는 뉴미디어 산업의 선두주자로, 다양한 제품을 보유한 파트너들에게 뉴미디어 종합 마케팅 솔루션을 지원하는 기업이다. 그는 현 트레저헌터 교육사업팀 팀장이며 문헌정보학과를 전공하였다. MCN 산업의 이해, 컨설팅&멘토링 전문가로서 전국미디어협의회, 한국경제TV, 한국저작권위원회, 통일교육원 등에서 MCN 산업 현황 및 비전에 대해 강의한 경력이 있다. 신한 두드림 아카데미 사업 운영 PM, 경기도 1인 크리에이터 아카데미 사업 운영 PM 등의 이력이 있다.

1인 미디어 산업의 이해와 비전

이번 세션에서 그는 트레저헌터 교육사업팀 팀장으로서 트레저헌터의 회사소개와 함께 MCN 산업이란 무엇인지, 해당 분야의 역할에 대해 설명하고 최근 급속한 성장을 보이고 있는 MCN 산업의 위상과 동향을 짚어 볼 예정이다. 아울러 MCN 산업의 비전에 있어 어떤 것이 문제인지 되짚어보고 그 해결책도 함께 제시해본다.

Academy 2

CG Person of the Global Era

Jin-Ho JANG



He is the CEO of online CG community "BALCHAGI, Inc." and he also works as a CG artist in the U.S. film/game industry. In 2016, BALCHAGI was first established in the U.S. as a corporation for the online community of Korean CG/IT developers, led by those developers in the film/game entertainment. Currently, dozens of veteran developers both from domestic and overseas are providing excellent curriculum education based on their know-how via live streaming. Thousands of developers, students and job seekers are interacting actively in the BALCHAGI community.

CG Person of the Global Era

1. Recent Trends of the Film/Game Industry in the U.S.
2. How To Find the Suitable CG for Me
3. The Better Myself

I'll divide the lecture into the three parts and share what I learned from 12 years of experience in film/game industry in the United States where can be considered as a center of the global entertainment, as well as the recent trends in the United States. Furthermore, I would like to share the strategies how to identify one's characteristic as a CG developer and to find a job position suitable for you in the CG industry. Finally, I will talk about how to plan after achieving satisfactory goals in the CG field.

아카데미 2

글로벌 시대의 CG인

장 진 호

온라인 CG커뮤니티 BALCHAGI, Inc의 대표이며 CG아티스트로 미국 영화/게임산업에서 활동하고 있다. 발차기는 영화/게임 엔터테인먼트 분야의 실무 개발자들을 주축으로 지난 2016년 '한국인 CG/IT개발자들의 온라인 커뮤니티를 위한 기관'으로 최초로 미국에 법인 설립이 되었다. 현재 수십 명의 국내/해외 베테랑급 실무 개발자들이 노하우를 기반으로 한 우수한 커리큘럼의 교육이 생방송 스트리밍으로 이루어 지고 있으며 수 천명의 개발자, 학생, 취업 준비생들이 발차기내에서 활발한 커뮤니케이션 활동을 만들어 가고 있다.

글로벌 시대의 CG인

1. 미국 영화/게임 산업의 최근 동향
2. 나에게 맞는 CG
3. 더 나은 나

이번 강연에서는 세 가지 목차로 나누어 세계 엔터테인먼트 산업의 중심지인 미국에서 12년간 영화/게임의 실무에서 경험을 통해서 느끼고 배운 부분을 미국의 동향과 트렌드를 함께 공유하고 자신의 성향 파악 및 CG업계에서 나에게 적합한 자리를 찾아내는 요령에 대해 알아본다. 아울러 CG분야에서 경력을 쌓고 만족할 만한 목표를 이루고난 후의 행보는 어떻게 계획하는지에 대해서도 이야기 해본다.

Academy 3

Content Strategies in the Creator's Era

Kun-Woo KIM



Media Zamong is running a business on personal media industry that will grow explosively in the future. Media Zamong runs the largest personal broadcasting studio "Jamong Media Center" in Seoul, and provides creators of broadcasting, video and audio contents to the five most central areas in Seoul. It is the most active media content business company in the country, including the development and operation of its own education curriculum to foster creators and the partnership between creators, celebrities and influencers. It currently operates content crowdfunding platform for creators called Zamong Contents Funding Pod cast "Mongpod," and "Zamong" which is the MCN/personal media/video business magazine.

Content Strategies in the Creator's Era

The new era of creators has begun due to the social phenomenon of personal media. Now anyone can find opportunities to create content and actively carry out content creation activities in the area of producing video by utilizing one's own talent. Although text and image-oriented, the combination of the word "content" and creation is becoming more appropriate for the video field.

It was possible because of the success and active performance of big creators presenting a positive role, and the large number of operators who was trying to pave the way for the invisible path. I would like to take a look the cause and trend of industrial phenomenon regarding creator, Youtuber, MCN, BJ, streamer etc. and hold a workshop with the topic of "future content creation strategies we need to prepare."

아카데미 3

크리에이터 시대의 콘텐츠 전략

김건우

1인미디어 비즈니스 전문 기업 미디어자몽은 향후 폭발적으로 성장할 1인 미디어 사업을 운영하고 있다. 한국에서 가장 큰 규모의 개인방송 스튜디오 '자몽미디어센터'를 운영하고 있으며, 서울 도심지 5곳에 방송, 영상, 오디오 콘텐츠 창작자를 지원하고 있다. 또한, 크리에이터 양성을 위한 자체 교육 커리큘럼 개발과 운영, 크리에이터, 셀럽, 인플루언서 파트너십 등 국내에서 가장 활발한 미디어 콘텐츠 비즈니스 기업이다. 현재 창작자를 위한 콘텐츠 크라우드 펀딩 플랫폼 자몽콘텐츠펀딩 팟캐스트 플랫폼 '몽팟', MCN/1인 미디어/비디오비즈니스 매거진 《자몽》을 운영하고 있다.

크리에이터 시대의 콘텐츠 전략

1인 미디어의 사회적 현상으로 크리에이터의 시대가 시작되었다. 이제 누구나 콘텐츠 창작의 기회와 계기를 발견할 수 있고 그 끼와 재능을 활용한 영상 영역에서의 콘텐츠 창작 활동을 활발하게 진행할 수 있다. 텍스트와 이미지 중심이 될 법했지만 콘텐츠라는 단어와 창작의 결합은 영상 분야에 더욱 적합해지고 있는 것이다.

이러한 현상에는 대형 크리에이터의 성공과 활약이 긍정적 역할을 제시한 것도 있으며, 이는 기반을 닦으며 보이지 않는 길을 개척하려던 사업자의 역할도 컸기에 가능했다고 본다. 이와 관련된 크리에이터, 유튜버, MCN, BJ, 스트리머 등으로 불리는 콘텐츠 크리에이터 산업 현상의 원인과 트렌드를 짚어 보고 향후 우리가 준비해야 할 콘텐츠 제작 전략을 주제로 워크숍을 진행한다.

Academy 4

Tumblebug Funding Workshop for Culture and Arts Content Creators

Cheol-Min KIM



He is the sales planning manager of Tumblebug which is a crowd funding platform that solidifies the foundation for creators' various attempts being realized. As a crowd funding platform that connects creative initiatives and sponsors, Tumblebug offers the new solutions for creators and startup companies from securing budget to promoting and building a community. Tumblebug has interested in meeting creators, planning projects with them, and making more ideas to be realized.

Tumblebug Funding Workshop for Culture and Arts Content Creators

I will deliver the successful know-how of crowd funding with the cases of creators in various cultural and artistic fields including the independent publishing book "I Want To Die, But Still Want To Eat Tteokbokki," that recently became a best-seller and the YouTube channel "Cream Heroes," that created a new content culture with its subscribers.

아카데미 4

문화예술 콘텐츠 크리에이터를 위한 텀블벅 펀딩 워크숍

김철민

우리 시대 창작자들의 다양한 시도가 실현될 수 있도록 그 토대를 만드는 크라우드펀딩 플랫폼 텀블벅에서 영업기획 매니저를 맡고 있다. 텀블벅은 창의적인 시도와 후원자를 연결하는 크라우드펀딩 플랫폼으로 예산 조달부터 홍보, 커뮤니티 구축 까지 크리에이터와 스타트업에 새로운 솔루션을 제공한다. 창작자를 만나고 프로젝트를 함께 고민하며 더 많은 아이디어가 실현이 되는 일에 관심을 갖고 있다.

문화예술 콘텐츠 크리에이터를 위한 텀블벅 펀딩 워크숍

독립출판에서 베스트셀러가 된 에세이 <죽고 싶지만 떡볶이는 먹고 싶어>, 구독자와 함께 새로운 콘텐츠 문화를 만든 유튜브 채널 '크림히어로즈' 와 같이 다양한 문화 예술 분야 창작자들의 사례와 함께 크라우드 펀딩의 성공 노하우를 전한다.

Academy 5

How to Create Effective 3D Character Modeling

Kyonug-Soo KIM



He is a 3D modeling/texture artist based in Culver City. He mainly worked in hi-res realistic characters including organic and non-organic assets and texturing for feature film and next-gen game. He has an advanced knowledge of sculpting, human anatomy, shape, light and form and has a keen insight into color and texture painting. He graduated from Mokwon University in Korea with an Art Education degree and got his master's degree at Academy of Art University in California. He is currently working at Blur Studio as a 3D character artist. He has many representative works including "Love Death + Robots," Netflix original TV show (2019), "Marvel's Spider Man - Be Greater Extended" Trailer (2018), "Welcome Aboard | Odyssey Animated Trailer - League of Legends" Trailer (2018).

He was the nominee for the 15th Annual VES Awards in "Outstanding Visual Effects in a Commercial," and his 3D character was ranked in the "Top 50 3D characters from 2018."

How to Create Effective 3D Character Modeling

In this session, he will talk about how to create effective 3D character modeling by dividing into four parts: first, how to find a concept. How do you get started? Secondly, what is the most important aspect when you create the Base Mesh? The third aspect is important part of modeling and sculpting. Finally, he will explain how to express the color, texture, and inherency of a real object when it comes to texture and shading.

아카데미 5

효과적인 3D 캐릭터 모델링 제작방법

김경수

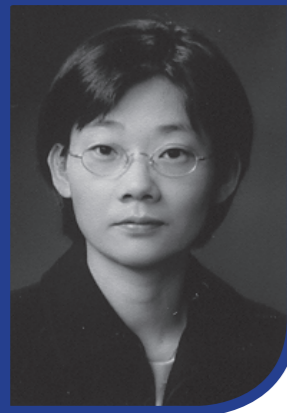
미국 캘리포니아주 컬버시티에서 3D 모델링 디자이너, 텍스처 아티스트로 활동 중인 그는 주로 유기체와 무기체를 포함한 고해상도 캐릭터, 여러 장편 영화와 차세대 게임 분야의 텍스처 작업에 매진해왔다. 그는 조각, 인체 해부학, 모양, 빛 그리고 형태에 대한 해박한 지식을 바탕으로 색감과 질감에 특히 탁월한 경력을 자랑한다. 목원대학교에서 미술교육학과를 전공하고 예술아카데미대학교에서 석사학위를 받았다. 현재 블러스튜디오 3D 디자이너로 일하고 있으며 대표작품으로는 넷플릭스 오리지널 시리즈 <러브, 데스 + 로봇>, 마블 스파이더 맨 게임 <Marvel's Spider-Man - Be Greater Extended> 트레일러, 리그 오브 레전드 <Welcome Aboard | Odyssey Animated> 트레일러 등이 있다.

제 15회 미국시각효과협회에 노미네이트 되기도 했으며, 2018 베스트 3D 캐릭터 50에 선정되었다.

효과적인 3D 캐릭터 모델링 제작방법

이번 강의에서는 네 가지 목차로 나누어 효과적인 3D 캐릭터 모델링 제작방법을 설명하고자 한다. 첫 번째, 콘셉트 찾기와 모델링을 하기 위한 시작은 어떻게 해야 할까? 두 번째, 베이스 모델링(base modeling), 베이스 메시(base mesh)를 제작할 때 가장 중점을 두어야 할 점은 무엇일까? 세 번째, 모델링(modeling)과 스컬프팅(sculpting)을 할 때 가장 중요한 점은 무엇인가? 네 번째, 실제 사물의 색감, 질감, 고유의 성질 표현하기

Mi-Ra CHO



She is participating in the project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post-human era as a researcher of the team "Humanities Project" at Chung-Ang University. After completing her recent publication "9 Questions to Ask a Post-Human" for the post-human generation, now she has been working on writing another book called "Teacher's Guide for Post-Human Education" and the project of experiencing VR and animation which set in the future society.

9 Questions to Ask a Post-Human

Advances in technology are leading mankind to the post-human era. Post-human means "human after human" or "human beyond human." Human beings live in a different form than they are today with the power of technology. It is unclear that how exactly our lives will change in the near future. It simply seems clear that mankind will not be free from the influence of technology. They say technology is neither good nor bad. Depending on how people use technology, it can be either useful to humans or it can lead them to ruin. However, we need to think about if technology is really neutral. Being neutral in technology means that it is sufficiently controllable by human's

rationality and ethics. Unfortunately, humans are not completely rational nor ethical. Scientists and engineers who study and develop technology are not the ones who judge good and evil or truth, goodness, and beauty. We as supporters can advocate their efforts and fruits of scientists' exploring the secrets of nature and the universe, but we cannot leave our future with them only. It is because technology is connected to all mankind and their lives. Then now our agony was begun here. The moment technology is involved in human life; we are bound to be beset by numerous questions. With nine questions on post-human, we will consider a better future for mankind together.

조미라

중앙대학교 인문 브릿지 사업단의 『포스트휴먼 시대를 대비한 과학철학 교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발』의 기획 및 프로젝트를 총괄하는 공동연구원이다. 최근 포스트휴먼 세대를 위한 철학교양서인 「포스트휴먼 교육을 위한 교사용 지도서」의 집필 완성 후 또 다른 출판물 「포스트휴먼에게 묻는 9가지 질문」의 집필 작업과 미래 사회를 배경으로 한 체험형 VR 및 애니메이션 프로젝트를 진행 중이다.

포스트휴먼에게 묻는 9가지 질문

기술의 발전이 인류를 포스트휴먼 시대로 이끌고 있다. 포스트휴먼이란 '인간 이후의 인간' 혹은 '인간을 넘어선 인간'을 의미한다. 인간이 기술의 힘으로 지금과는 다른 형태로 살아간다는 것이다. 근 미래에 우리의 삶이 어떻게 변화해갈 지는 정확히 알 수 없다. 다만, 인류가 기술의 영향권 안에서 자유롭지 않을 것임은 분명해 보인다. 기술은 '선' 하지도 '악' 하지도 않다고 말한다. 사람들이 기술을 어떻게 사용하느냐에 따라 인간에게 유용할 수도 있고 인간을 파멸로 이끌 수도 있다는 것이다. 하지만 기술이 과연 중립적이기만 한 것인가에 대해서는 생각해 볼 필요가 있다. 기술이 중립적이라는 것은 인간의 이성과 윤리에

의해 충분히 통제 가능하다는 것을 의미한다. 안타깝게도 인간은 완벽하게 이성적이거나 윤리적이지도 않다. 기술을 연구하고 개발하는 과학자(공학자)들은 선과 악, 진 선 미를 판단하는 사람들이 아니다. 자연과 우주의 비밀을 탐구하는 과학자들의 노력과 결실을 지지할 수는 있어도 우리의 미래를 그들에게만 맡겨놓을 수 없다. 기술은 나, 너 그리고 모든 인류의 삶과 연결되어 있기 때문이다. 우리의 고민은 여기에서 시작된다. 기술이 인간의 삶에 개입되는 순간, 우리는 수많은 질문에 휩싸일 수밖에 없다. 포스트휴먼과 관련한 9가지 질문을 화두로 인류의 보다 나은 미래를 고민해본다.

Jin-Taek KIM



He majored in philosophy and media aesthetics at University of Paris 1 in France, and he is a present collegiate professor at the department of creative IT convergence engineering of Pohang University of Science and Technology. Based on the philosophical and aesthetic topics on body and image, he also has been working on researching post-humanism, new media art, value design. With this research, he focuses on project centered human technology convergence education that can be chemically integrated. Instead of the humanities which are consumed as a form of “knowledge-making,” he is more focusing on the humanities as “reflection of intelligence and practice” in which humankind that evolves with technology reflects on them and practice intelligence. He is currently participating in a research project to develop VR animation contents for science philosophy education of preparation for the post-human era Chung-Ang University.

Humankind and Machines: from Post-Humanism to Cybernetics

In the concept of cybernetics, humans and machines no longer rely on the traditional philosophical ontology. They exist on the same existential position while they are cross-referencing and interacting with each other's systems. The important thing in cybernetics is the observation and understanding of how disparate beings' systems move and work, and the analysis of how these systems work while communicating and controlling each other's information. To look at this correctly, we will need training to understand and apply the concept of entropy to human and its society, the cycle through communication and control of information, and training

to think the feedback process -a nonstop recursive working circuit- that each being creates a lot. In other words, disparate beings: "human, machine, object," is considered to "human - machine- object - society" which is considered to be as a whole. This means that a new philosophical imagination is required. While various theories of post-humanism are actively aware of the traditional humanistic view and the efforts to overcome definition of metaphysical, I believe that cybernetics will enable training of thinking through newer theoretical frame and philosophical concept. Let's think about the evolving neo-cybernetics through this session.

김진택

프랑스 파리1대학에서 철학과 매체미학을 전공했고 포스텍 창의IT융합공학과에서 교수로 일하고 있다. 몸과 이미지에 대한 철학 및 미학적 화두를 기반으로 포스트휴머니즘, 뉴미디어 아트, 가치디자인 등을 연구하고 이를 바탕으로 무늬만 융합이 아닌 화학적 융합이 가능한 프로젝트 중심의 인문기술융합교육에 힘쓰고 있다. 인문 브릿지가 지식 꾸미기로 소비되는 인문학보다는 기술과 함께 진화하는 인간이 스스로를 성찰하고 지성을 실천하는 '지성의 성찰과 실천학'으로서의 인문학을 수행하는 일을 따로 또 같이 하고 있다. 또한 현재 중앙대학교 인문 브릿지 사업단의 『포스트휴먼 시대를 대비한 과학 철학 교육용 VR 애니메이션 콘텐츠 개발』의 공동연구원으로 참여하고 있다.

인간과 기계 - 포스트휴머니즘에서 사이버네틱스로

사이버네틱스 사유 안에서 인간과 기계는 더 이상 전통적 철학적 존재론에 기대지 않는다. 그들은 같은 존재론적 지위에 서서 서로의 시스템을 상호참조하고 상호작용하며 살아간다. 사이버네틱스에서 중요한 것은 이질적인 존재들의 시스템이 어떻게 움직이고 작동하는지에 관한 관찰과 이해인 것이며 이 시스템들이 어떻게 서로의 정보를 커뮤니케이션하고 제어하면서 작동하는가에 관한 분석인 것이다. 이를 올바르게 바라보기 위해서 우리는 엔트로피 개념을 인간과 사회에 참신하게 이해하고 적용하는 훈련과 정보의 커뮤니케이션과 제어를 통한 순환 그리고 각각의 존재들이 커다랗게 생성시키는 피드백 과정(멈추지 않는 재귀적 작동 회로)을 고민하고 사유하는 훈련이 필요할 것이다.

다시 말해, 어느 순간 '인간, 기계, 사물'이라는 이질적 존재들이 '인간-기계-사물-사회'라는 전일적 존재로 이해되는 인식적 사태에 대한 새로운 철학적 상상력이 요구된다는 것이다. 포스트휴머니즘 계열의 다양한 이론들이 전통적 인간주의적 관점과 형이상학적 정의들을 극복하려는 노력을 적극적으로 안으면서도 그것을 넘어 사이버네틱스는 좀 더 새로운 이론적 틀과 철학적 개념을 통한 사유의 훈련을 가능케 할 것으로 생각한다. 진화하는 네오사이버네틱스의 모습을 고민하려 한다.

스튜디오 포커스

Studio Focus

ROI VISUAL

국내 창작 애니메이션 스튜디오에서
글로벌 콘텐츠 기업으로

How did Domestic Creative Animation Studios
Become a Global Content Company?

Studio Focus

How did Domestic Creative Animation Studios Become a Global Content Company?

ROI VISUAL



Since its establishment in 1998, Roi Visual has been grown up as an animation company that has created and produced many animations works such as “Woobiboy,” “Chiro and Friends,” “Inner Ranger,” and “Robocar Poli.” Based on its strong technical skills and outstanding works, the company has been developing their global business through film and licensing businesses industry over 140 countries.

How did Domestic Creative Animation Studios Become a Global Content Company?

The company tries to look at the world from children's point of view, support them to have a healthy growth and happiness through “contents.” It also delivers warm and touching messages of various values that can help children’s emotional, cognitional, and moral development. Roi Visual is constantly challenging because they aim to make everyone who works together being happy and to touch the hearts of children and families around the world.

스튜디오 포커스

국내 창작 애니메이션 스튜디오에서 글로벌 콘텐츠 기업으로

로이비주얼

(주)로이비주얼은 1998년 설립 후 <우비소년>, <치로와 친구들>, <이너레인저>, <로보카폴리>를 기획 제작한 창작 애니메이션 회사이다. 탄탄한 기술력과 뛰어난 작품성을 바탕으로 2019년 현재에는 국내를 넘어 전 세계 140여개국에서 필름 및 라이선싱 사업과 파트너십을 통해 글로벌 사업을 전개하고 있다.

국내 창작 애니메이션 스튜디오에서 글로벌 콘텐츠 기업으로

전 세계 아이들의 눈높이로 세상을 보고 '콘텐츠'를 통해 아이들의 건강한 성장과 행복을 응원하며 아이들의 정서 및 인지적, 도덕적 발달에 도움이 되는 다양한 가치를 따뜻하고 감동적인 메시지로 전달하고 있다. 함께 일하는 모든 사람이 즐겁고 우리가 만든 콘텐츠를 접하는 전세계 모든 어린이와 가족들에게 감동을 선물하기 위해 오늘도 끊임없이 도전한다.

상상스크리닝
Imagination Screening

〈피그:더 댐키퍼 포엠즈〉를 통한
2D애니메이션 제작 시연

Demonstrating Creation of
2D Animation through
"Pig: The Dam Keeper Poems"

Imagination Screening

Demonstrating Creation of 2D Animation through "Pig: The Dam Keeper Poems"



He is a Korean filmmaker and animator based in California, USA. His independent films have been introduced and awarded at numerous international film festivals including Annie Awards, Anima Mundi and more. After receiving a degree in Fine Arts at Seoul National University and a Masters in Fine Arts from UCLA's film program, he worked at Pixar Animation Studios from 2010 to 2016 as an animator in Oscar winning films like "Inside Out" and "Finding Dory." In 2016, he joined Tonko House to direct the series, "PIG: The Dam Keeper Poems (2017)," which earned him an Annie award nomination and the grand prize at Annecy, the animation industry's most prestigious festival. Currently, he is experimenting with science fiction as he develops "Leo," a one-of-a-kind project for Tonko House.

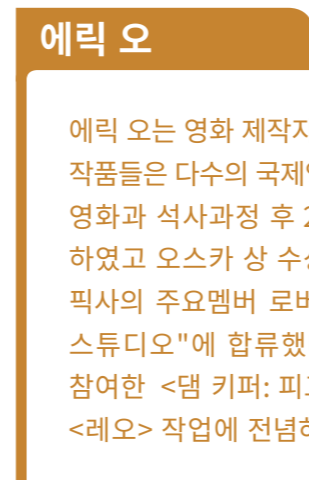
Demonstrating Creation of 2D Animation through "Pig: The Dam Keeper Poems"

"Pig: The Dam Keeper Poems," which won the top TV production award "Cristal" at Annecy International Animated Film Festival 2018 is the work that Erick Oh produced after him completing his last work at Pixar: "Finding Dory, 2016." "Pig: The Dam Keeper Poems" was re-produced work as a TV series based on the short story "The Dam Keeper."

There are a total 10 episodes and a cute baby pig and a fox are the main characters in the series. The baby pig works as protector at the windmill dam to prevent the dark clouds which is an imagery of death attacking the village. This work revolves around the story of a father-son and begins with the scene of father's leaving. "Pig: The Dam Keeper Poems" shows the aspect of young pig's longing and memory of his father and the figure of pig facing with inner fear and darkness. This is an in-depth poetic and lyrical work.

상상스크리닝

<피그:더 댐키퍼 포엠즈>를 통한 2D애니메이션 제작 시연



에릭 오는 영화 제작자 겸 애니메이터로 현재 미국 캘리포니아에서 활동 중이며 그의 애니메이션과 독립영화 작품들은 다수의 국제영화제에 진출, 수상한 바 있다. 서울대학교 미대에서 서양화를 전공한 그는 미국 UCLA의 영화과 석사과정 후 2010년부터 2016년까지 세계적인 애니메이션 스튜디오 픽사의 애니메이터로 활동하였고 오스카 상 수상에 빛나는 <인사이드 아웃> 과 같이 유수의 작품들에 참여했다. 지난 2016년에는 픽사의 주요멤버 로버트 콘도와 다이스케 '다이스' 츠츠미가 독립하여 설립한 "톤코 하우스 애니메이션 스튜디오"에 합류했다. 이후 세계적인 애니메이션 영화제인 안시국제애니메이션 영화제에서 감독으로 참여한 <댐 키퍼: 피그 이야기>가 대상작으로 선정되기도 했다. 현재 그는 톤코하우스의 SF프로젝트인 <레오> 작업에 전념하고 있다.

<피그:더 댐키퍼 포엠즈>를 통한 2D애니메이션 제작 시연

2018 안시국제애니메이션 페스티벌에서 TV 프로덕션 부문 최고상인 '크리스탈'상을 수상한 <피그:더 댐 키퍼 포엠즈>는 에릭오 감독이 <도리를 찾아서> 참여를 마지막으로 픽사를 나와 단편 <더 댐 키퍼>를 TV 시리즈로 제작한 작품이다.

총 10부작으로 귀여운 아기 돼지와 여우가 등장한다. 주인공 어린 돼지는 죽음을 형상화한 먹구름이 마을을 덮치지 못하도록 풍차로 된 댐을 지키는 일을 한다. 아버지와 아들의 이야기를 중심으로 에피소드가 이루어져 있는데 첫 번째 에피소드는 아버지가 떠나는 장면부터 시작하며 어린 돼지가 생각하는 아버지에 대한 그리움과 기억, 내면의 공포와 어둠에 직면하는 부분을 보여준다. 깊이 있는 시적이고 서정적인 작품이다.

워크숍 Workshop

Workshop

할리우드 영화 파이프라인의 게임 체인저:
지브러시/마블러스 디자이너
Game Changer of Hollywood Film Pipelines:
Zbrush/Marvelous Designer

Workshop

애니메이션 날개달기
Giving Animation Wings

Workshop

댐키퍼 교육 프로젝트 for Kids
The Dam Keeper Education Project for Kids

Workshop

댐키퍼 교육 프로젝트 for Teachers
The Dam Keeper Education Project for Teachers

Workshop

캐나다 국립영화위원회(NFB)
- 캐나다 국립 영화 제작사가 갖는 의미
The National Film Board of Canada
- What It Means to be a Canadian Public Producer

Workshop

Game Changer of Hollywood Film Pipelines: Zbrush/Marvelous Designer

Yoon-Sung JEONG



He is a 3D modeler and texture artist and currently works as a Lead modeler of Sony Pictures Imageworks. After he graduated from Seoul Digital University and Vancouver Film School, he also had taught students at Singapore Polytechnic as a modeling lecturer. His recent works “Men in Black: International (2019)” and “Spiderman: Far From Home (2019)” were released in Korea and drew audience’s attention.

Game Changer of Hollywood Film Pipelines: Zbrush/Marvelous Designer

Movies are both art and industry. It is also commonly referred to as the “industry” of movies throughout the entire area of film making and this is why we cannot overlook the aspect: profitability, when we produce a film. Putting a small investment, produces with a great effect, there will be no producers to refuse it. Post production is taken very sensitively in this particular area, which has recently become an important pillar of the film industry. The development of digital technology for producing dramatic effects more easily and quickly has improved rapidly with the desire to develop various tools. And there are Zbrush and Marvelous Designer, which are now game changers for Hollywood film pipelines. Through this workshop session, we will figure

how these tools impact on current Hollywood movies. He will provide the pros and cons of use of Zbrush with some scenes from the movie “Men in Black” as examples, which he participated in as a modeler for the main character. He will analyze the excellent performances that the Marvelous Designer created through the scenes he worked on in “Spider-Man” as well. However, can these brand new tools be panaceas? Tool-dependent tasks can most clearly reveal the shortcomings of a tool. During the session, he will be checking out the entire pipeline of character models and taking some time to share tips and know-how on how to avoid its weakness at the same time with everyone.

워크숍

할리우드 영화 파이프라인의 게임 체인저: 지브러시/마블러스 디자이너

정윤성

3D모델러, 텍스처 아티스트 겸 현 소니픽쳐스 팀장이다. 서울디지털대학교와 밴쿠버필름스쿨을 졸업한 그는 싱가포르 폴리테크닉 공립대학에서 강의를 하기도 했다. 최근 참여한 <맨 인 블랙: 인터네셔널>, <스파이더맨: 파 프롬 홈>이 국내에서도 개봉되어 많은 관심을 받았다.

할리우드 영화 파이프라인의 게임 체인저: 지브러시/마블러스 디자이너

영화는 예술인 것과 동시에 산업이다. 보통 영화를 만드는 전반에 걸친 영역을 통틀어 영화 '산업'이라고 칭하기도 한다. 그래서 한 편의 영화를 제작할 때 수익성이라는 부분을 간과할 수 없는 것이다. 적은 투자로 훌륭한 효과를 낸다면 그것을 마다할 제작자는 없을 것이다. 최근 영화 산업의 중요한 축으로 자리잡은 후반 작업에 있어서는 특히 그 부분이 민감하게 작용한다. 빠른 시간 더 쉽게 드라마틱한 효과를 내기 위한 디지털 기술의 발전은 그 욕구를 안고 각종 툴의 개발로 빠르게 발전해 왔다. 그리고 현재 할리우드 영화 파이프라인의 게임 체인저가 되어버린 “지브러시”와 “마블러스 디자이너”가 있다.

이번 워크숍을 통해 이 두 가지 툴이 할리우드 영화에 미치는 영향력에 대해서 알아본다. 메인 캐릭터 모델러로 참여한 <맨 인 블랙>을 예시로 효과적인 지브러시 사용법과 장단점, <스파이더 맨>에서 작업했던 장면을 통해 마블러스 디자이너가 만들어내는 훌륭한 퍼포먼스를 분석해 보도록 한다. 하지만 이런 최신 툴들이 모든 것의 해답이 될 수 있을까? 툴에 의존한 작업은 툴의 단점을 가장 극명하게 드러낼 수 있다. 캐릭터 모델의 전체적인 파이프라인을 체크해 보며 이들의 단점을 어떻게 피할 수 있는지, 실수하지 않는 팁과 노하우를 나누어 보는 시간을 가져 보도록 한다.



The Dam Keeper Education Project for Kids

Tonko House created an education program around The Dam Keeper short film in collaboration with the San Francisco Film Society to teach children how to use art as a form of self-expression to talk about aspects of their own lives. In this workshop, students will watch the short film and critically engage with the characters they have observed via drawing exercises. Tonko House director, Erick Oh, will interactively guide the students as a group to discuss aspirations and lives through a fun drawing demonstration. Students are invited to create their own characters based on their personal views.

The Dam Keeper Short Film: Tonko House's debut film directed by Robert Kondo and Dice Tsutsumi tells the story of Pig, an introverted youth who lives in a windmill and keeps a dark fog from engulfing his town. Although socially rejected by his peers, he is befriended by the artistic Fox. The film received a 2015 Academy Award nomination for Best Animated Short Film.

댐키퍼 교육 프로젝트 for Kids

<더 댐키퍼> 어린이 교육 프로그램은 아이들이 삶의 모습을 이야기하는 자기 표현의 한 형태로 예술을 활용할 수 있도록 톤코하우스와 샌프란시스코 영화 협회 (San Francisco Film Society)의 공동 참여로 만들어졌다. 이번 워크숍에서 학생들은 톤코하우스의 단편영화 <더 댐키퍼> 속 등장인물을 냉철하게 관찰하고, 함께 그림을 그리며 이해, 분석하는 시간을 가진다. 에릭 오 감독의 멋진 그림 시연이 이끌어낼 삶과 열정을 논하는 토론의 장에서 아이들은 자신만의 관점으로 새로운 캐릭터를 창작할 수 있는 기회를 얻을 것이다.

로버트 콘도와 다이스 츠츠키가 감독한 톤코하우스의 데뷔작인 <더 댐키퍼>는 어두운 안개가 마을을 덮치지 않도록 홀로 댐 위 풍차에서 살며 마을을 지키는 어린 '피그'의 이야기이다. 그런 그를 보며 친구들은 등을 돌리지만 이내 예술적인 감각을 가진 여우와 친구가 되면서 둘은 우정을 쌓게 된다. 2015 아카데미 시상식 단편 애니메이션 부문 후보로 오르며 전 세계에 그 이름을 알렸다.



The Dam Keeper Education Project for Teachers

Tonko House is a filmmaking studio who believes in film as a form of expression and a tool for inspiring curiosity in people of all ages. In this workshop, instructors are invited to explore art creation as a means to connect with students and enhance communication in the classroom - touching on topics such as leadership, friendship, and common social issues. Specifically, they are taught how to lead students to critically consider the characters in The Dam Keeper short film as a means of examining themselves and their relationships with others.

The Dam Keeper Short Film: Tonko House's debut film directed by Robert Kondo and Dice Tsutsumi tells the story of Pig, an introverted youth who lives in a windmill and keeps a dark fog from engulfing his town. Although socially rejected by his peers, he is befriended by the artistic Fox. The film received a 2015 Academy Award nomination for Best Animated Short Film.

댐키퍼 교육 프로젝트 for Teachers

“영화는 감정표현의 한 형태이며 전 연령대의 호기심을 자극하는 도구이다”라는 것이 바로 영화 제작사 톤코하우스가 믿는 철학이다. 더 나은 학생과의 교류를 위한 예술 창작은 무엇인지 탐구하고, 리더십, 우정, 사회문제 등과 같은 다양한 주제를 다루는 교실담화를 어떻게 향상할 수 있을지 함께 이야기하는 것이 이번 워크숍의 목적이다. 특히 톤코하우스 제작 단편 영화 <더 댐키퍼>의 등장인물들을 통해 학생이 자아성찰, 타인과의 관계를 깊이 탐구하는데 있어서 교사가 할 수 있는 것은 무엇인지 함께 고찰해본다.

로버트 콘도와 다이스 츠츠키가 감독한 톤코하우스의 데뷔작인 <더 댐키퍼>는 어두운 안개가 마을을 덮치지 않도록 홀로 댐 위 풍차에서 살며 마을을 지키는 어린 '피그'의 이야기이다. 그런 그를 보며 친구들은 등을 돌리지만 이내 예술적인 감각을 가진 여우와 친구가 되면서 둘은 우정을 쌓게 된다. 2015 아카데미 시상식 단편 애니메이션 부문 후보로 오르며 전 세계에 그 이름을 알렸다.

Workshop

The National Film Board of Canada - What It Means to be a Canadian Public Producer

David Christensen



He is an Executive Producer at the National Film Board of Canada. He manages the North West Studio, which looks after NFB documentary, animation, and interactive production. His dramatic feature debut film "Six Figures" was nominated for the Academy of Canadian Cinema and Television Award for Best Screenplay at the 26th Genie Awards, and was a runner up for the Best Canadian Film Award from the Toronto Film Critics Association. David's most recent independent film was the documentary "The Mirror", which had its international premiere at the Locarno Film Festival, the US premiere as the opening film at MoMA's Documentary Fortnight, and its Canadian premiere at Hot Docs in Toronto.

The National Film Board of Canada - What It Means to be a Canadian Public Producer

The NFB's mandate for the last 80 years has been simple: to tell Canadian stories and perspectives to Canada and the world. But the business of being a public producer is quite complex. How does the NFB work with filmmakers and artists from across the country? How does it develop world-renowned animation, documentary, interactive, and VR projects? What is the financial cost and how does the NFB work on a creative level? This talk will look at what it takes to be a Canadian public producer in the 21st century.

워크숍

캐나다 국립영화위원회(NFB) - 캐나다 국립 영화 제작사가 갖는 의미

데이비드 크리스텐슨

데이비드 크리스텐슨은 캐나다 국립영화위원회(NFB)의 책임프로듀서로 NFB다큐멘터리, 애니메이션, 인터랙티브 스토리텔링 영화제작을 담당하는 "NFB 노스웨스트 스튜디오"를 이끌고 있다. 그의 장편 데뷔작인 <Six Figures> 는 캐나다의 아카데미 시상식으로 불리는 지니 어워즈의 '베스트 스크린플레이' 부문 노미네이트, 토론토 영화 비평가 협회 베스트 캐나다 영화 상 부문 2등상 수상의 이력이 있다. 그가 최근 작업한 다큐멘터리 <The Mirror> 가 스위스 로카르노 국제 영화제에서 전 세계 최초 상영, MOMA 다큐멘터리 포트나잇의 개막작, 캐나다 Hot Docs 국제다큐영화제에서 캐나다 내 최초 상영되어 많은 관심을 받았다.

캐나다 국립영화위원회(NFB) - 캐나다 국립 영화 제작사가 갖는 의미

지난 80년간 캐나다 국립영화위원회가 수행해온 과제는 간단하다. 그것은 캐나다인의 관점에서 풀어낸 캐나다의 이야기를 전 세계에 알리는 것이다. 하지만 공익 목적의 영화를 제작한다는 것은 꽤 복잡한 일이다. 캐나다 전 지역의 영화제작자, 예술가들과 협업하는 NFB의 방식은 무엇일까? 어떻게 세계적인 애니메이션, 다큐멘터리, 인터랙티브 스토리텔링 형식의 영화, VR프로젝트를 개발하는 것일까? 재정 비용은 어떻게 운영될까? NFB는 어떻게 창의적인 작품을 만들어낼까? 이번 강연에서는 21세기의 캐나다 국립영화 제작사가 갖춰야 할 것들이 무엇인지 살펴보고자 한다.



발견의 시대,
新 르네상스를 위한 포용

Tolerance for the New Age of Exploration

주최

서울특별시

후원

서울국제만화애니메이션페스티벌

서울산업진흥원

Organized by

Seoul Metropolitan Government

Supported by

SICAF SBA