

# 논알고리즘 챌린지

## 파트2. 가장 깊은 것은 피부다

민찬욱 Chanwook Min

박관우 Kwanwoo Park

정찬민 Chanmin Jeong

**NON-ALGORITHM**

**CHALLENGE**

**Part2. Skin, the Deepest Part**

2024.1.30. - 4.28.

세화미술관

# 논알고리즘 챌린지

통제 불가능한 속도로 발전하고 있는 인공지능 기술은 인간과의 경계를 점점 더 해체하고 있습니다. 인간을 대신하는 인공지능의 영역이 점차 확대될수록 마주하는 불안은 인간의 존재와 역할에 대해 다시금 고민하게 합니다.

이번 '논알고리즘 챌린지'에서 '논알고리즘'은 단계적으로 명확하게 문제를 해결하는 알고리즘과 반대되는 개념입니다. 인간은 사회적으로 타인과 상호작용하며 유기적으로 작동하는 매우 유연한 사고체계를 가지고 있습니다. 정형화되지 않고 임의적인 방법을 통해 문제를 해결하는 논알고리즘은 보통 창의성, 직관, 직감, 경험 등을 기반으로 한 결정이나 행동으로 나타나는데, 이는 고도의 인간 사고와 매우 유사한 체계이기도 합니다.

'논알고리즘 챌린지'는 이러한 인공지능 시대 인간과 비인간의 존재와 관계 속에서 '인간다움'에 대해 다각적으로 사유해 보는 3부작 기획전시 프로젝트입니다.

● 정확한 표현으로는 비결정론적 알고리즘으로 일반적인 결정론적 알고리즘과는 달리, 동일한 입력이 주어지더라도 매번 다른 과정을 거쳐 다른 결과를 도출하는 알고리즘을 의미한다.

첫 번째 전시 《귀맞춤》은 인간의 비정형적인 사고의 근간인 '감각'에 대한 이야기입니다. 시각중심주의에서 체감하기 어려웠던 인간의 '청각'을 자각하기 위한 실험의 장으로써 소리를 통해 우리의 존재 자체를 감각해보고자 합니다.

두 번째 전시 《가장 깊은 것은 피부다》는 '신체'에 대한 이야기입니다. 디지털 환경에서 점차 축소되는 신체적 체험, 몸을 기계로 바꾸어 영생의 꿈을 이루고자 하는 인류의 욕망을 바라보며 살아있음에 대한 정의는 무엇인지 고민해 보고자 합니다.

세 번째 전시 《4도씨》는 '기억'에 대한 이야기입니다. 기억이 가진 모순과 망각, 비약과 도약 등 비합리적, 비결정적 작동 방식은 알고리즘과 다른 인간다움을 사유하게 합니다. 기억이 갖는 논알고리즘적 측면을 통해 모든 것을 모사하는 이 시대를 재발견하고자 합니다.

불쾌한 골짜기를 지나 맞이하게 될 새로운 패러다임의 시작이 불확실하고 두려운 미래가 아닌 연대와 공감의 미래가 되길 기대하며, '논알고리즘 챌린지'를 통해 흐릿하게 가려진 인간 존재에 대해 사유함으로써 미래의 무한한 가능성을 발견할 수 있길 바랍니다.

# NON-ALGORITHM CHAJJEIJE

The development of Artificial Intelligence (AI) technology, which is advancing at an uncontrollable pace, is increasingly blurring the boundaries between humans and machines. As AI continues to encroach on domains previously reserved for humans, it gives rise to anxieties that force us to reconsider the existence and role of humanity.

In this *Non-Algorithm Challenge*, a "non-algorithm" refers to an approach or solution that is opposed to the typical algorithms used to solve specific problems step by step. Humans usually depend on a very flexible way of thinking that works organically and interacts with others socially. A non-algorithm, which solves problems in an atypical and arbitrary manner, produces a decision or action based on creativity, instinct, intuition, and experience. This is a system very similar to human thinking.

The *Non-Algorithm Challenge* is a projected exhibition trilogy that seeks to provoke contemplation on the nature of humanity from various angles within the context of the relationship between humans and non-human entities in an era dominated by artificial intelligence.

● To be exact, it is a nondeterministic algorithm. Unlike general deterministic algorithms, it refers to an algorithm that goes through a different process each time and produces different results, even if the same input is given.

The first exhibition, *Tuning the Ears*, delves into the fundamental 'sense' that underlies humanity's unique way of thinking. It serves as a platform for experimenting with the human sense of hearing, which is often overshadowed by our visual-centric culture. The exhibition aims to help us reconnect with our own existence through the medium of sound.

The second exhibition *Skin, the Deepest Part* addresses issues pertaining to the 'body.' It is designed to seriously consider what the definition of being alive is, observing gradually diminishing physical experiences in the digital environment and humanity's desire to achieve eternal life by replacing the body with a machine.

The third exhibition *4°C* deals with 'memory.' The irrational and non-deterministic operations of memory such as contradiction and oblivion, leaps and bounds, lead us to contemplate the nature of humanity that is different from any algorithm. This exhibition is intended to rediscover this age of reproducing everything through memory's non-algorithmic traits and aspects.

By contemplating the somewhat enigmatic nature of human existence, we hope this exhibition *Non-Algorithm Challenge* will pave the way for a new paradigm, providing viewers with a unique opportunity to explore countless possibilities for the future. Rather than a future filled with uncertainty and fear, we aim for a future characterized by solidarity and empathy at the beginning of a new paradigm we come across after going through the uncanny valley.

## 파트2. 가장 깊은 것은 피부다

인공지능은 인간이 온전히 해석할 수 없는 유일한 창조물로 부상했다. 확률적으로 정답에 가장 가까운 규칙을 도출하기 위한 연산 속도와 정보 처리량이 인간의 뇌로 그 과정을 유추할 수 없는 단계에 이르렀기 때문이다. 이같이 급속한 과학 기술의 발전은, 인공지능이 도구의 역할을 이탈하여 '자아'를 가지게 될 때 이들을 생명체로 받아들일 수 있을지 혹은 생물학적 신체를 벗어나 디지털 세계로 이전한 인간을 사람으로 지각할 수 있을지 '살아있음'에 대한 정의를 질문하게 만든다.

'논알고리즘 챌린지'의 두 번째 전시 《가장 깊은 것은 피부다》는 세계와 자아를 연결하는 매개체인 사람의 '신체'를 주제로 한다. 인지과학 분야에서는 인간의 인지 과정이 '뇌'의 단일한 판단이 아닌 신체를 통해 나타나는 복합적인 경험이라는 사실에 주목하고 있다. 가령 뜨거운 사물을 만졌을 때 손을 떼거나, 매캐한 먼지를 들이마실 때 눈물이 나고 재채기를 하는 행동은 인간이 의식적으로 판단하는 행동이 아닌, 중추 신경계가 신속히 반응하는 무조건 반사의 영역이다.

자신의 몸을 인식하는 행위는 곧 스스로가 '살아있다'는 사실을 자각하여 '자유意志'를 행하는 출발점이 된다. 모리스 메를로-퐁티는 인간이 세계와 몸을 매개로 상호작용하며, 감각하는 신체를 지녔기에 주체와 객체가 언제나 바뀔 수 있다고 보았다. 사람은 자신의 왼손을 오른손으로 건드릴 때, 만짐을 당하는 오른손과 만짐을 행하는 왼손의 감각을

동시에 느낄 수 있다. 즉 '몸'을 지닌 인간은 수용자이자 행위자로서 타자와 세계 그리고 자신을 유기적으로 인식한다는 것이다. 또한 인간의 '자유意志'를 알고리즘으로 구현하기 위해서는 욕망, 두려움 같은 감정에 대한 동기를 수치화해야 하는데 이 같은 욕구는 정확한 좌표를 생성할 수 없으며, 이 감정이 어떻게 행동으로 연결되는지도 미지의 영역이다. 타인과 살을 맞대며 쌓은 유대감, 표정이나 연설로 드러나는 감정은 고정값을 도출할 수 없는 마음의 영역이며 개개인의 살갓 위로 축적한 고유한 체험이다.

“인간의 가장 깊은 것은 피부다.”\*라는 시인 폴 발레리의 말처럼, 우리는 피부로 느끼고 체화된 신체적 경험에서부터 타인과 세계를 지각하여 마침내 존재에 도달한다. 이번 전시의 참여 작가 민찬욱, 박관우, 정찬민은 생물학적 신체에서 비롯되는 탄생, 이동, 죽음이라는 개념이 디지털 휴먼 혹은 인공지능에 적용될 때 어떻게 변화할지, 그리고 인간의 몸이 어떠한 의미를 지닐 수 있을지에 주목한다. 이들의 작업은 인간을 정의하는 답을 제시하는 것이 아닌, 규정짓는 행위를 통해 파생되는 질문을 던진다. 각기 다른 이유로 전시장으로 발걸음 한 개개인이 그 답을 찾아가는 과정 속, 지극히 사적이고도 인간적인 모습이 있을 것이다.

\* "Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau.", P. Valéry, *L'Idée fixe ou Deux hommes à la mer* (1932), Paris, Gallimard, 1966. p.50.

## Part 2. Skin, the Deepest Part

Artificial intelligence has emerged as the only human creation that cannot be fully interpreted. The computational speed and information processing capacity of AI, aimed at determining the rule that aligns probabilistically closest to the correct answer, have attained a level beyond the inference capability of the human brain. This rapid advancement of science and technology makes us question the definition of 'being alive': whether it is possible to accept artificial intelligence as a living organism when it disengages its role as a tool and gains its self, or whether the human who depart from its biological body and be transferred to a digital world can be defined as a human.

*Skin, the Deepest Part*, the second part of the trilogy exhibition of 'Non-Algorithm Challenge', brings into focus the 'human body' as a medium that connects the world and the self. The field of cognitive science has found that human cognitive processes involve complex physical experiences rather than a single judgment by the 'brain.' For example, the act of jerking one's hand back when touching a hot object, or tearing up and sneezing when inhaling acrid dust is not a conscious decision but an unconditioned reflex of the central nervous system.

The act of recognizing one's own body becomes the starting point for realizing that one is 'alive' and exercising one's free will. Maurice Merleau-Ponty believed that humans interact with the world through the body, and the subject and the object can change at any time because they have sensing bodies. When one touches their left hand with their right hand, they can simultaneously feel the

sensations of their right hand being touched and their left hand doing the touching. That is, a person organically perceives others, the world, and themselves as a recipient and an actor. The motivation for emotions such as desire and fear must be converted into machine language in order to implement one's 'free will' through an algorithm. However, such desire cannot generate any accurate coordinate, and how this sentiment is linked to an action is unknown. The bonds built through skin-to-skin contact with others, and the emotions revealed through facial expressions or speech, belong to the realm of the mind that remains unfixed. These are unique experiences accumulated above the skin through the senses of each individual.

As the poet Paul Valéry said, "The deepest thing in man is the skin."\* We perceive others and the world through our physical experiences felt and internalized with our skin, and finally arrive at existence. Participating artists in this exhibition, Chanwook Min, Kwanwoo Park, and Chanmin Jeong take note of how the concepts of birth, movement, and death derived from the biological body will change when applied to digital humans or artificial intelligence, and what meaning the human body can have. Their work does not present answers that define humans but asks questions derived from the act of defining them. The hope is to uncover the most personal, deeply human aspect within each individual who enters the exhibition for various reasons, each seeking answers.

\* "Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau.", P. Valéry, *L'Idée fixe ou Deux hommes à la mer* (1932), Paris, Gallimard, 1966. p.50.

민찬욱은 동국대학교에서 전자전기공학을 전공하고, 이후 연세대학교 미디어아트 전공과 뉴욕대학교 ITP 전공 석사를 마쳤다. 기술의 발전에 따른 현대사회 속 생활 양식을 포착하여, 평소 인지하지 못하는 순간들을 재해석하여 새로운 의미를 생성하는 작업을 선보인다. 최근 급속한 기술 발전으로 변화된 삶의 개념과 범위에 주된 관심을 가지고, 가상과 현실, 인간과 기계의 경계를 탐구하는 작업을 발전시키고 있다.

이번 전시에서 디지털 공간 속 '디지털 휴먼'과 현실 세계의 '인간'에게 실존이나 죽음 같은 존재론적인 질문을 던지는 작업을 선보인다.

정찬민은 중앙대학교에서 공영영상학부 사진학과 순수사진을 전공하고, 이후 동 대학원 조형예술학과 순수사진 전공 졸업, 서울미디어대학원대학교 융합미디어 전공을 졸업했다. 미디어 설치와 3D 애니메이션 등 뉴미디어를 활용한 작업을 통해, 빠르게 진화 중인 기술환경 속에서 강요되는 삶의 방식과 그 과정에서 누락되거나 소외되는 지점을 관찰한다.

이번 전시에서 '행동하는 몸'을 지각하여 스스로의 존재와 주체성을 회복하는 데 관심을 두고, '이동하는' 과정에서 발생하는 신체적 증상과 경험에 주목한다.

박관우는 홍익대학교에서 디지털미디어디자인을 전공하고, 영국 왕립예술대학교 순수미술 조소 전공 석사를 마쳤다. 퍼포먼스와 해프닝, 이벤트의 형식 사이에 존재하는 작업을 전개하며 자신과 타인의 존재를 정체화하는 요소와 그 과정에 관심을 기울인다. 인간과 비인간의 존재를 규정짓는 조건들, 그리고 그 차이를 인식하게끔 만드는 요소가 무엇인지, '설계된 체험'의 형식을 빌려 탐구한다.

이번 전시에서 일상적이면서도 익숙한 상황에 이질적인 장치를 추가하거나 환경을 구축하여 실제와 가상의 경계 사이, 인간의 지각 작용을 본질적으로 돌아볼 수 있는 작업을 소개한다.

Chanwook Min majored in electronics and electrical engineering at Dongguk University, and later completed a master's degree in media arts at Yonsei University and a master's degree in ITP at New York University. Min has presented works generating new meaning by reinterpreting moments that are not normally recognized. He captures the lifestyles mutable by technological advancement in contemporary society. With a primary focus is the concept and scope of life that has changed due to recent rapid technological development, unfolding his work by exploring the boundaries between virtuality and reality, humans and machines.

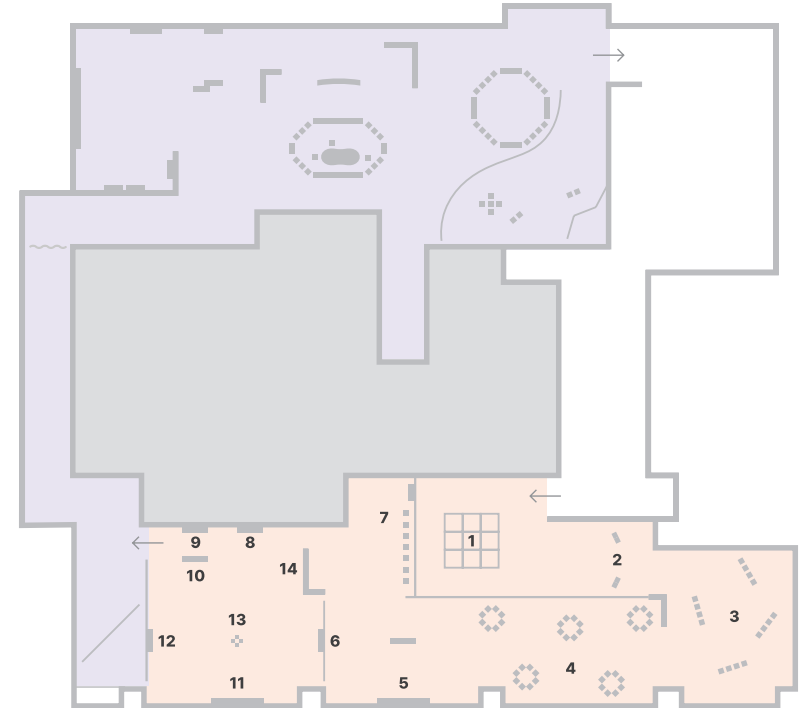
In this exhibition Min displays works that ask ontological questions concerning existence and death for 'digital humans' in on-line space and 'humans' in the real world.

Chanmin Jeong studied photography at Chung-Ang University and graduated from the university and its graduate school with a BFA and MFA. Jeong also graduated in convergence art and design at the Seoul Media Institute of Technology. She observes the way of life that is compelled in a rapidly evolving technological environment and the points that are omitted or alienated in the process through works utilizing new media such as media installations and 3D animation.

In this exhibition, Jeong highlights the physical symptoms and experiences brought in the process of 'moving' with interest in recovering her own existence and subjectivity by perceiving the 'body in action.'

Kwanwoo Park majored in digital media design at Hongik University and completed his master's degree in sculpture at the Royal College of Art, UK. Park unveils his work, situated amidst performance, happenings, and events, delving into the question of defining one's identity and that of others. He adopts the form of 'designed experience' to explore the conditions that define the existence of humans and non-humans and the factors that enable us to perceive their differences and similarities.

In this exhibition, Park presents works that prompt the viewer to deeply reflect on human perception of the boundary between reality and virtuality by incorporating heterogeneous devices or establishing an environment within everyday situations.



- |    |                             |  |
|----|-----------------------------|--|
| 01 | 민찬욱 <디지털 자아는 스스로 죽을 수 있는가?> | Chanwook Min, <i>Can the Digital Ego Commit Suicide?</i> |
| 02 | 민찬욱 <디지털 휴먼은 무엇인가?>         | Chanwook Min, <i>What is Digital Human?</i>              |
| 03 | 민찬욱 <죽은자의 대화>               | Chanwook Min, <i>Conversation of the Dead</i>            |
| 04 | 정찬민 <이동부피>                  | Chanmin Jeong, <i>Movement Mass</i>                      |
| 05 | 정찬민 <멀리로운 생활>               | Chanmin Jeong, <i>Daily, Motion Sickness</i>             |
| 06 | 정찬민 <서민서, 이동>               | Chanmin Jeong, <i>Transport of Min-seo Seo</i>           |
| 07 | 정찬민 <현상된 움직임 2024 버전> 연작    | Chanmin Jeong, <i>Developed Movement 2024ver. Series</i> |
| 08 | 박관우 <머스크 멜론>                | Kwanwoo Park, <i>Musk Melon</i>                          |
| 09 | 박관우 <달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?>   | Kwanwoo Park, <i>Sweet Dreams are Made of What?</i>      |
| 10 | 박관우 <녹색등대>                  | Kwanwoo Park, <i>Green Lighthouse</i>                    |
| 11 | 박관우 <인간의 대화 1>              | Kwanwoo Park, <i>Human Conversation 1</i>                |
| 12 | 박관우 <인간의 대화 5>              | Kwanwoo Park, <i>Human Conversation 5</i>                |
| 13 | 박관우 <피부>                    | Kwanwoo Park, <i>The Skin</i>                            |
| 14 | 박관우 <도슨트 프로그램>              | Kwanwoo Park, <i>Docent Program</i>                      |



## 디지털 자아는 스스로 죽을 수 있는가?

민찬욱

〈디지털 자아는 스스로 죽을 수 있는가?〉는 디지털 기술로 구현한 두 개의 인공지능체가 대화를 나누고 있는 상황을 연출한 작업이다. 이들의 대화는 모스부호가 빛의 깜빡거림으로 변환되어 이뤄지고 있는데, ‘인간과 기계가 공존하는 삶’이라는 이상적인 미래가 아닌 인간이 이해할 수 없는 언어로 소통하는 미래를 예견한다. 또한 인간이 기계를 일방적으로 사용하는 입장을 전복하고자, 디지털 생명체를 종교적 건축물과 같이 웅장한 규모로 설치하여 신격화된 모습으로 나타내고 있다.

‘기술’과 ‘기계’의 발명 혹은 탄생은 인간의 필요와 직결된다. 그렇기에 기계가 자신의 생을 마감한다는 것은 삶의 목적을 스스로 정의한다는 의미를 가진다. 이 작업을 통해 작가는 기계가 스스로 죽음을 선택할 수 있다면 이들을 실존하는 존재나 ‘생명체’로 규정할 수 있을지 질문을 던진다.

## Can the Digital Ego Commit Suicide?

Chanwook Min

*Can the Digital Ego Commit Suicide?* is a work that creates a situation in which two artificial intelligence entities embodied with digital technology have a conversation. Their words are converted into Morse code and conveyed through flickering light, predicting a future communicating in a language that humans cannot understand, rather than an ideal future where ‘humans and machines coexist.’ Furthermore, he demonstrates digital creatures installed on a grand scale like religious buildings, creating a deified appearance to overturn the position of humans unilaterally using machines.

The invention or birth of ‘technology’ and ‘machinery’ is directly associated with the motivations of humans. Thus, ending it's life means defining the purpose of life for oneself. Through this work, Min asks whether machines equipped with artificial intelligence can be defined as real beings or ‘living things’ if they can choose their death.



〈디지털 자아는 스스로 죽을 수 있는가?〉, 2023  
황동, LED, 와이어, 거울, 전자기기 및 부품  
300 × 300 × 300 cm

*Can the Digital Ego Commit Suicide?*, 2023  
Brass, LED, wire, mirror, electronic devices & components  
300 × 300 × 300 cm

# 디지털 휴먼은 무엇인가?

민찬욱

# What is Digital Human?

Chanwook Min

〈디지털 휴먼은 무엇인가?〉, 2022  
2채널 영상  
55분

*What is Digital Human?*, 2022  
Two-channel video  
55 min

〈디지털 휴먼은 무엇인가?〉는 다양한 등장 인물이 디지털 휴먼에게 존재론적인 질문을 던지고, 이에 대해 디지털 휴먼이 답변하는 형식의 영상 작업이다. '성장', '나이', '인종', '성별' 등 생물학적 신체와 관계된 내용이나, '법', '직업'과 같이 현실 세계에서 공동체를 이루며 살아가는 인간의 생활양식 등을 디지털 휴먼에게 적용했을 때의 상황을 보여준다. 작가의 형상을 복제한 디지털 휴먼들은 여러 사람이 건네는 질문에 답하고 그 역할을 다하면 쓰러진다. 이 같은 과정의 반복은 이들의 탄생과 죽음이 인간의 필요에 의해 결정된다는 사실을 상기시킨다. 나아가 필요에 의해 역할을 수행하고 소멸하는 디지털 휴먼이, 현대사회에서 살아가는 우리의 모습과 얼마나 다른지 반추하게 한다.

*What is a Digital Human* is a video in which various characters ask existential questions to a digital human, and the digital human answers them. This work portrays a scenario where elements linked to the biological body, like 'growth,' 'age,' 'race,' and 'gender,' as well as the real-world lifestyle factors of humans in a community, such as 'law' and 'occupation', are attributed to digital entities. A digital human replicating the artist answers questions asked by people and collapses after implementing its role. The repetition of this process reminds the viewer that their birth and death are determined by human needs. In addition, it has us reflect on how digital humans, who perform roles and disappear, are different from us living in contemporary society.





## 죽은자의 대화

민찬욱

〈죽은자의 대화〉는 〈디지털 휴먼은 무엇인가?〉(2022)의 연작으로, 작가의 형상을 복제한 디지털 휴먼이 주어진 역할을 완수하고 소멸하는 과정 속, 자신의 삶과 죽음에 대해 독백하며 스스로의 자아를 찾아가는 내용으로 구성되었다. 이들은 필립 로샤가 제시한 자의식 발전 단계<sup>●</sup>에 따라, 거울을 매개체로 자신의 존재를 인지하고 혼란스러워하다가 이후 여러 자아를 인정하는 단계를 거쳐 디지털의 최소 단위인 픽셀로 환원되면서 죽음을 맞이한다. 전기와 데이터를 자원으로 삼아 ‘실존’하는 디지털 휴먼에게 죽음과 삶의 의미는 생물학적 인간과 동일하지 않다. 작가는 온라인 공간 속에 존재하는 새로운 ‘종(種)’의 탄생을 상정하며, 이들과 ‘인간’의 범주를 재정의할 필요성을 알린다. 이와 함께 실존하는 인간의 형상과 정보를 복제한 디지털 휴먼에게 ‘자아’가 생겼을 때, 그 존재의 생과 사는 누가 어떻게 규정할 수 있을지에 대한 물음을 던진다.

- 발달 심리학자 필립 로샤는 출생 이후 4~5세까지 ‘거울’을 통해 자신과 타자를 인식하는 인간의 의식 발달과정을 자의식이 없는 ‘0단계, 혼란’에서부터, ‘5단계, 자기의식 혹은 “메타” 자의식’까지 총 6단계로 분석했다.

## Conversation of the Dead

Chanwook Min

*Conversation of the Dead*, a series of works from *What is a Digital Human?* (2022) touches on the story of a digital human, a replica of the artist, dying after implementing its given role. Those who fall after completing their role continue into a monologue about their life and death and then die, as they are reduced to pixels, the smallest digital unit. For digital humans who ‘exist’ using electricity and data as resources, the meaning of death and life is different from that of biological humans. All the same, we feel sympathy as we witness their deaths. Min postulates a future where a new species emerges within the online space, signaling the need to redefine the categories of these ‘digital human’ and ‘human’. Furthermore, when a digital human that replicates the form and information of a real human develops an ‘ego’, it raises the question of who and how we can define the life and death of that being.

- Developmental psychologist, Philippe Rochat analyzed various levels of human self-consciousness in development with the case of mirror reflection from the birth to 4-5 years old. He classified from the ‘0th stage, confusion’ to ‘5th stage, self-consciousness or “meta” self-consciousness’, in total six of stages.

〈죽은자의 대화〉, 2024  
비디오 설치  
22분, 가변설치  
세화미술관 제작지원

*Conversation of the Dead*, 2024  
Video installation  
22 min, dimensions variable  
Commissioned by Sehwa Museum of Art



## 이동부피

정찬민

(이동부피)는 (행동부피)(2023)\*의 연작으로 작가가 이동에 소비한 시간, GPS 좌표, 평균속도 정보를 종합하여 각 하루씩 총 5일간의 기록을 5개의 공기 조형물로 시각화한 작업이다. 공기 조형물은 살갓이 부풀다 이내 다시 처지듯, 유기적인 생의 순환 과정을 암시한다. 작가는 성장사회에 휩쓸려서 끌려가듯이 살던 중, 행동하는 자신의 몸을 의식하면서부터는 스스로의 삶을 제 발과 속도로 행하고 있는 느낌을 경험했다.

이 작업은 기술의 발전에 따라 비효율적으로 여겨져 점차 축소되고 있는 '이동'이 지닌 의미에 주목하여, 자신의 몸을 주체적으로 자각하는 행위이자 세상과 개인을 매개하는 과정이라는 새로운 가치를 부여한다.

● (행동부피)(2023)는 생산활동을 제외한 일상적인 혹은 무의미한 시간으로 치부되는 행위들에 소비한 시간을 측정하고 이를 부피로 환산한 작업이다.

## Movement Mass

Chanmin Jeong

*Movement Mass* is a series of works from *Mass Action* (2023)\* which combines the time, GPS coordinates, and average speed information spent on movement by the artist, and visualizes the record for a total of five days, each day, into five air sculptures. The air sculptures imply an organic cycle of life, just as the skin swells and then sags again. The artist felt she'd lived life at her own pace since becoming aware of her body's actions, despite being swept along by a burgeoning society.

This work focuses on the meaning of movement that is considered inefficient and is gradually diminishing due to the development of technology, offering it new value as an act of subjective self-awareness of her body and a process of mediating the world and the individual.

● *Mass Action* (2023) is a work which measures the time spent on activities that are deemed routine or meaningless, excluding productive activities, and converts this into mass.

(이동부피), 2024  
팬모터, PVC, 철제 조형물, 모터 제어 장치  
각 200 × 90 cm (5점)  
세화미술관 제작지원

*Movement Mass*, 2024  
Fan motors, PVC, steel sculptures, motor controller  
200 × 90 cm each (5 pieces)  
Commissioned by Sehwa Museum of Art





## 멀미로운 생활

정찬민

〈멀미로운 생활〉은 이동하는 작가의 신체 데이터와 누리호의 발사장면, 위성으로 본 버스의 실시간 이동 경로 등의 모습을 3D 컴퓨터 프로그램으로 왜곡하거나 변형한 영상 작업이다. '멀미'는 신체의 감각들이 불일치할 때 어지럼증을 야기하는 생물학적 증상으로, '이동'이라는 행위를 가장 직접적으로 자각하게 하는 몸의 반응이다.

작가는 신체 감각 사이의 어긋남에 빗대어, 오늘날의 우리가 급속도로 변화하는 환경과 상황을 과연 얼마나 균형적으로 받아들이고 있는지를 비유적으로 나타내고 있다.

## Daily, Motion Sickness

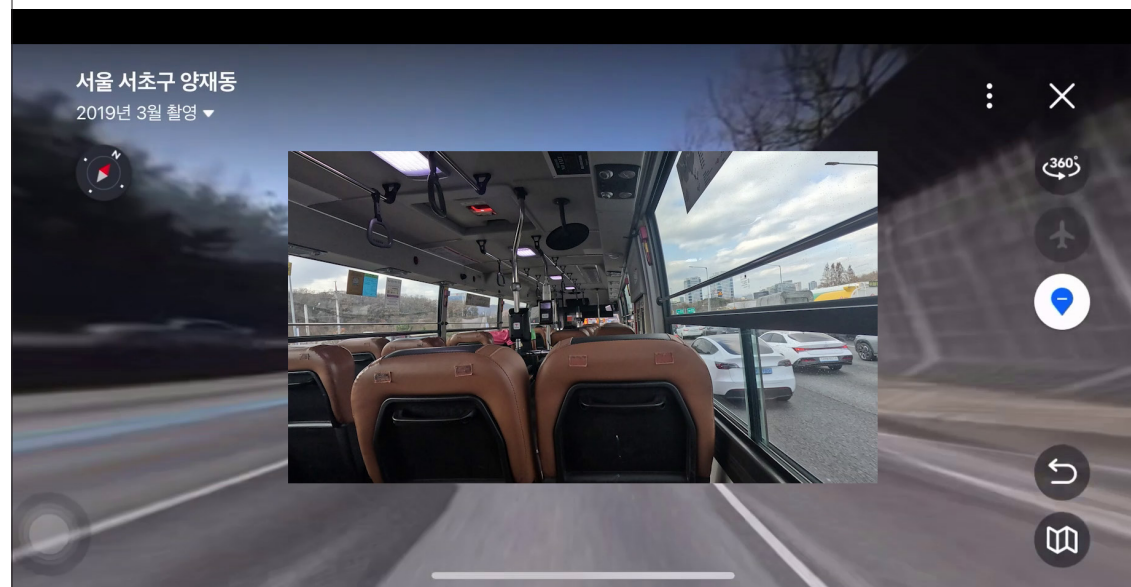
Chanmin Jeong

*Daily Motion Sickness* is a video that distorts and transforms her moving body data, the launching of the Korean space Vehicle Nuri-ho, and the real-time movement path of a bus seen from a satellite using 3D computer programs. 'Motion sickness' is a physical symptom that commonly causes dizziness when the body's senses are mismatched, which makes us most directly aware of the act of 'movement.'

Jeong metaphorically signifies our present equilibrium in adapting to the rapidly changing environment and circumstances, alluding to this sensory mismatch as a reflection of our ability to adjust.

〈멀미로운 생활〉, 2024  
단체널 영상  
13분 54초  
세화미술관 제작지원

*Daily, Motion Sickness*, 2024  
Single-channel video  
13 min 54 sec  
Commissioned by Sehwa Museum of Art





## 서민서, 이동

정찬민

〈서민서, 이동〉은 ‘서민서’라는 이름을 지닌 메타휴먼이 ‘이동’의 정의에 대한 자신의 생각과 이에 따른 신체적인 경험에 대해 이야기하는 영상 작업이다. 디지털 기술로 구현된 ‘서민서’는 인간과 같이 물리적인 몸이 없기에 무선 통신이 연결된 사물 사이를 이동하는 자신을 묘사한다. 서민서의 답변은 모두 인공지능 챗봇이 생성한 답변들을 재조합한 것으로, 육체가 없는 서민서의 독백은 디지털 세계와 현실 세계의 경계가 허물어질수록 확장될 이동과 경험의 정의를 상상하게 한다.

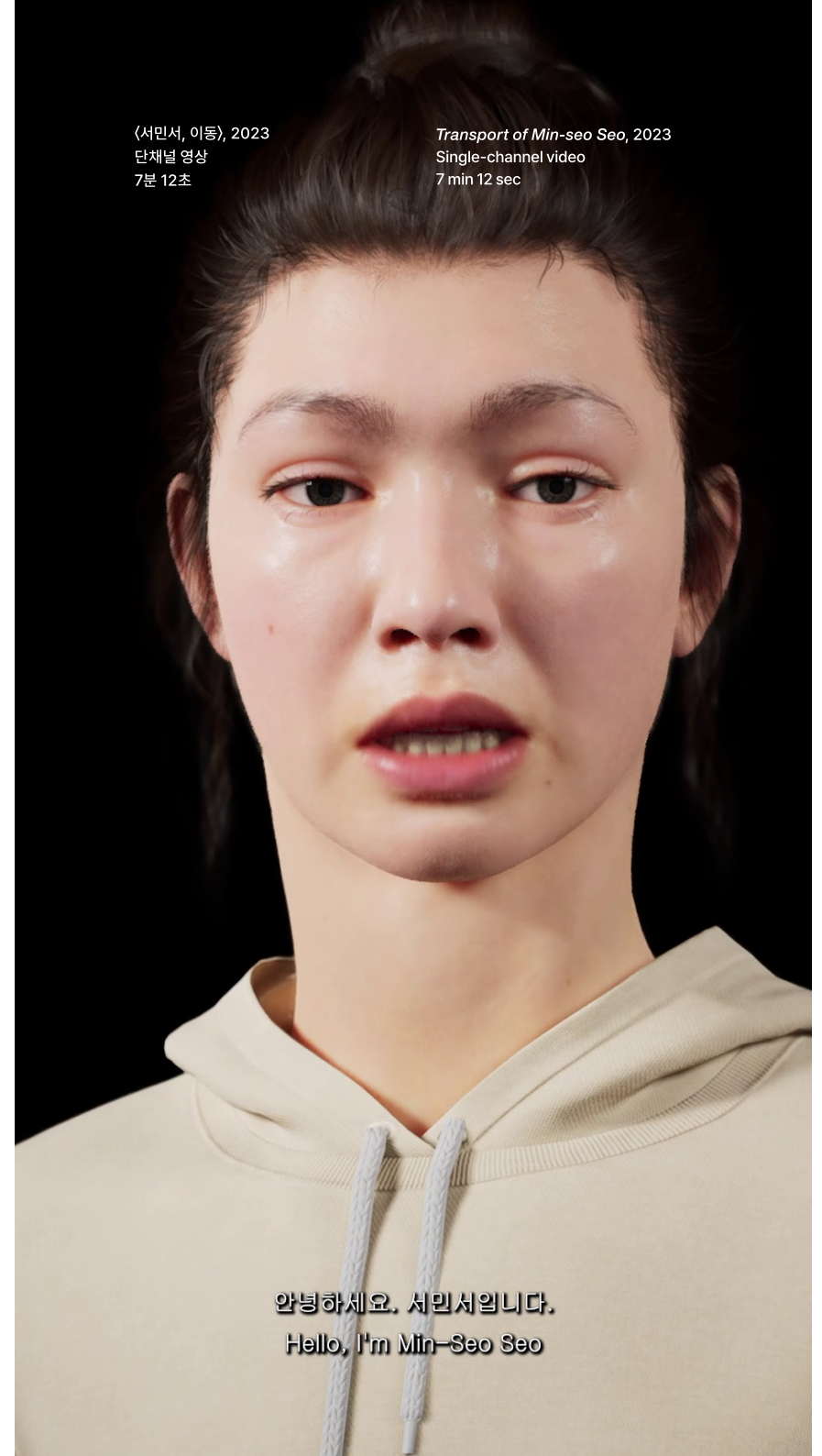
## Transport of Min-seo Seo

Chanmin Jeong

*Transport of Min-seo Seo* is a video in which a metahuman named Min-seo Seo talks about her thoughts on movement and physical experiences. Min-seo Seo was incarnated through digital technology and depicts herself transporting between objects connected to wireless communication because she does not have a physical body like a human. All of Seo's answers are a recombination of answers generated by an AI chatbot, and the discarnate Seo's answers make the audience imagine the definition of movement and experience that will expand as the boundary between the digital world and the real world is blurred.

〈서민서, 이동〉, 2023  
단채널 영상  
7분 12초

*Transport of Min-seo Seo*, 2023  
Single-channel video  
7 min 12 sec



안녕하세요. 서민서입니다.  
Hello, I'm Min-Seo Seo

## 현상된 움직임 2024 버전

정찬민

〈현상된 움직임 2024 버전〉은 작가가 광역버스에 탑승하여 목적지까지 이동하는 자신의 신체적 움직임을 3D 프린팅한 조각과 영상으로 제작한 연작이다. 각 조각은 작가가 버스에서 1초 단위로 발바닥과 정수리의 기울기 변화를 측정해 데이터를 기반으로 제작되었다. 영상 작업은 작가가 버스를 타고 이동하면서 정수리에 가속도 센서를 두고, 측정한 데이터값을 시각화해달라는 요청에 챗지피티가 생성한 결과물이다. 도착지에 도달하기까지 끊임 없이 진동하는 몸은 세계 안에서 행위자인 동시에 수용자인 우리의 존재를 자각하게 한다. 이처럼 무형의 움직임을 가시화하려는 작가의 태도는 효율 중심의 기술 진화 과정에서 누락되는 물리적인 경험에 대한 기록의 의미를 지닌다.

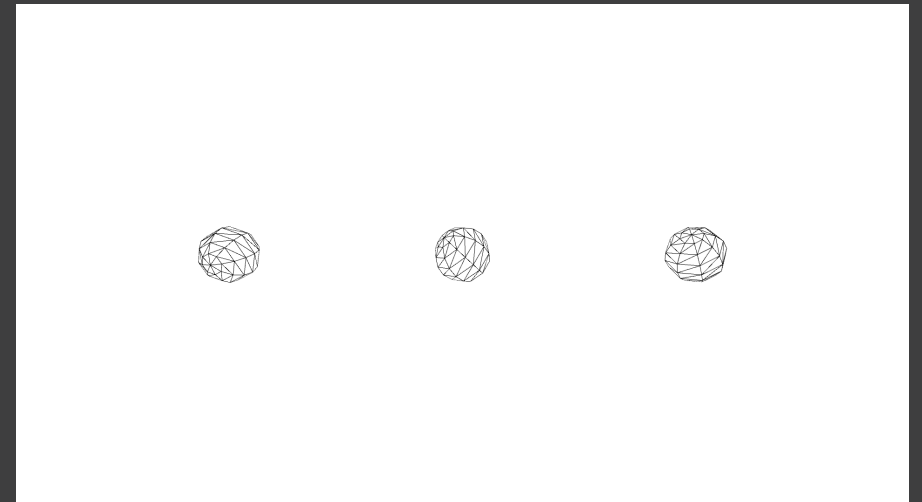
## Developed Movement 2024ver.

Chanmin Jeong

*Developed Movement 2024ver.* is an embodiment of the artist's physical movements on a metropolitan bus to travel to her destination in 3D printed sculptures and video. Each sculpture was produced based on data reflecting changes in the tilt of the soles of her feet and the top of her head, measured during her bus rides. The video, created by ChatGPT, is a result of the artist's request to visualize the data value measured with the acceleration sensor on the top of her own head while riding the bus. The body, which constantly vibrates until it reaches its destination, makes us aware of our existence as both actors and recipients in the world. As such, her approach to visualizing intangible movements serves as a way to document physical experiences overlooked in efficiency-focused technological evolution.

〈현상된 움직임 2024 버전〉, 2024  
3D 프린트, PLA 필라멘트  
가변설치  
세화미술관 제작지원

*Developed Movement 2024ver.*, 2024  
3D Print, PLA filament  
Dimensions variable  
Commissioned by Sehwa Museum of Art



〈현상된 움직임 2024 버전〉, 2024  
챗지피티를 통해 생성된 단채널 영상  
3분 40초  
세화미술관 제작지원

*Developed Movement 2024ver.*, 2024  
Single-channel video produced using ChatGPT  
3 min 40 sec  
Commissioned by Sehwa Museum of Art

## 녹색등대

박관우

〈녹색등대〉는 공상과학 소설의 형식을 차용한 프로젝트 작업이다. 이야기의 중심이 되는 ‘2052년의 이주사건’\* 장의 세계관에서부터 〈달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?〉, 〈머스크 멜론〉 등의 연작이 파생되었다. 2052년의 근미래에, ‘메타아’라는 회사를 운영하는 ‘머크 저커버그’가 사람들을 디지털로 구축된 가상국가 ‘뉴-이데아’로 이주시키겠다는 계획을 발표하고 이후 유통 재벌 ‘멜론 머스크’가 프로젝트에 합류하면서부터 이야기가 전개된다. 현실의 신체를 ‘종료’하고 ‘뉴-이데아’로 이주하며 펼쳐지는 대안적 인생은, 삶과 죽음이라는 이분법적 구분을 재정의한다. 또한 실제 세계와 ‘뉴-이데아’ 사이의 연결고리나 소통은 영구적으로 끊기게 되어 이주 후의 삶은 경험하기 전까지 누구도 증명할 수 없는, ‘믿음’이나 ‘이상’의 영역에 위치한다는 사실을 은유한다.

### ● ‘2052년의 이주사건’

2060년을 목표로, 기업가 ‘머크 저커버그’가 유통 재벌 ‘멜론 머스크’와 함께 현실의 신체를 종료하고, 온라인 속 가상국가인 ‘뉴-이데아’로 자신의 뇌를 이전하는 ‘이주 프로젝트’의 참여자 모집을 앞두고 벌어지는 이야기다. 여기서 이주는, 참여자가 자신이 살고 싶은 인생을 소설을 쓰듯이 설계하면 그곳으로 이주하여 자신이 원했던 그 삶을 살게 된다는 설정이다. 이들은 현실에서의 삶과 연결이 완전히 차단되어 영원히 되돌아올 수 없으며, 그곳에서의 삶이 유일한 것으로 인식되도록 설계되었다. 작가는 실제로 ‘2052년의 이주사건’의 시뮬시스를 배경으로 참여자를 모집하여 2022년 5주간 집단심리극인 〈래빗홀〉을 진행했다. 그 과정에서 참여자가 익명으로 작성한 가상의 일기들은 〈녹색등대〉 속 ‘증언’이란 장으로 수록되었다.

## Green Lighthouse

Kwanwoo Park

*Green Lighthouse* is a project that appropriates the structure of science fiction book. Series such as *Sweet Dreams are Made of What?* and *Musk Melon* were inspired by the worldview depicted in the chapter “The Migration Project of 2052.”\* ‘Merk Zerkerberg’, who runs a company called ‘M.E.T.A.H.’, sets forth a plan to move people to the digitally built virtual nation ‘NEW-IDEA’ in the near future of 2052. Afterwards, the story unfolds when ‘Melon Musk’, a distribution industry tycoon joins the project. The alternative life that is lived by ‘terminating’ the real body and migrating to ‘NEW-IDEA’ redefines the dichotomous distinction between life and death. Moreover, this work metaphorically illustrates that life after migration resides within the realm of ‘beliefs’ or ‘ideals’ that no one, in reality, can see or prove, given the permanent disconnection or communication barrier between the real world and the ‘NEW-IDEA’.

### ● ‘The Migration Project of 2052’

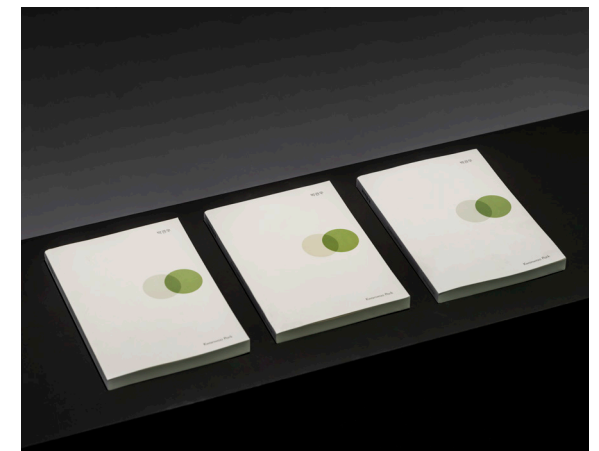
This story revolves around ‘Merk Zerkerberg’ unveiling his plan to immigrate people with the goal of 2060 to the public, which gains rapid momentum when the distribution conglomerate ‘Melon Musk’ gets involved and accelerates the plan. A few selected participants leave their biological bodies and transfer their brains to the virtual nation ‘NEW-IDEA’. Migration here lets participants design the life they want to live as if writing a novel. They are completely cut off from actual life and can never return, with their existence there perceived as the only reality. The artist actually recruited participants based on the synopsis of the ‘The Migration Project of 2052’ and carried out “Rabbit Hole”, a collective psychodrama, for five weeks in 2022. The virtual diaries written anonymously by the participants in this process were included in the chapter titled “Testimony” in *Green Lighthouse*.

〈머스크 멜론〉, 2023

챗지피티와 미드저니를 통해 생성된 이미지 디지털 프린트  
13 × 18 cm

*Musk Melon*, 2023

Digital printed image produced using Midjourney and ChatGPT  
13 × 18 cm



〈녹색등대〉, 2023

공상과학 반소설, 종이에 인쇄  
14.8 × 21 cm

*Green Lighthouse*, 2023

Semi science fiction novel,  
print on paper  
14.8 × 21 cm



## 달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?

(가네모토 하미와의 인터뷰 & 김상식과의 인터뷰)

박관우

〈달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?〉(가네모토 하미와의 인터뷰 & 김상식과의 인터뷰)는 '2052년의 이주사건' 이후 2차 이주를 희망하는 인터프리터\* 2명의 인터뷰를 담은 2개의 영상 연작이다. 작업에는 각각 1차 이주사건의 주요 인물이었던 '나가사와 미도리'의 쌍둥이 동생 '가네모토 하미'와, 스스로를 '김상식'이라고 주장하는 '김경식'이라는 인물이 등장한다. 인터뷰를 마친 두 사람이 올리비아 뉴튼 존의 'Physical' 노래에 맞춰 춤을 추며 영상이 마무리된다.

화면 속 두 사람은, 작가가 '2052년의 이주사건'을 배경으로 5주간 진행했던 집단심리극 〈래빗홀〉의 실제 참여자로, '가네모토 하미'와 '김상식' 역할을 수행한 이들이 대본 없이 즉흥적으로 발화하는 영상을 롱테이크로 촬영한 것이다. 이를 통해 인간이 가시적인 사실이나 정보보다 비가시적인 믿음과 공감의 영역 안에서 가상과 현실을 인식하고 있을 수 있다는 사실을 상기시킨다.

● 박관우는 주어진 상황을 스스로 해석하여 작가와 관람객 사이 '해설'의 역할을 수행하는 인물을 지칭하는 용어로 '인터프리터'를 사용한다. 이들은 본인의 의식과 무의식을 거쳐 '생성형 알고리즘'처럼 결과를 예측할 수 없는 행동을 만들어내며, 구성된 상황의 조건들을 작동시키는 일종의 '인간-알고리즘'이 되어 관람객을 마주한다.

## Sweet Dreams are Made of What?

(Interview with Hami Kanemoto & Kim Sang-Sik)

Kwanwoo Park

*Sweet Dreams are Made of What?*(Interview with Hami Kanemoto & Kim Sang-Sik) is a video series capturing interviews with two interpreters\* who hope to emigrate for the second time after the 'The Migration Project of 2052.' 'Kanemoto Hami', the twin brother of 'Nagasawa Midori' who was a key figure in the first migration project of 2052, and 'Kim Gyeong-sik' who claims to be 'Kim Sang-sik' appear respectively. The video ends with the two characters dancing to Olivia Newton-John's 'Physical'.

The two were actual participants in the collective psychodrama *Rabbit Hole* which the artist conducted for five weeks against the backdrop of the "Migration Incident of 2025." The people who played the roles of 'Kanemoto Hami' and 'Kim Sang-sik' extemporized with no scripts, and their dialogue was filmed in a long take. This reminds the viewer that humans can perceive virtuality and reality within the invisible realm of belief and empathy rather than visible facts or data.

● Kwanwoo Park uses the term 'interpreter' to refer performers who interprets a given situation on their own terms and acts as a 'commentary' between the artist and the audience. They create actions with unpredictable results like 'generative algorithm' through their own consciousness and unconsciousness, and face the audience as a type of 'human-algorithm' that operates the conditions of the constructed situation.

〈달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?〉(가네모토 하미와의 인터뷰 & 김상식과의 인터뷰), 2022  
집단심리극을 바탕으로 한 단채널 영상  
22분 30초

*Sweet Dreams are Made of What?*(Interview with Hami Kanemoto & Kim Sang-Sik), 2022  
Single-channel video based on collective psychodrama  
22 min 30 sec



당신의 마지막 하루에 관하여  
이야기해주세요.



꿈을 한바퀴 꾸고 두바퀴 꺾도 일어날  
수가 없어요.

# 인간의 대화 1

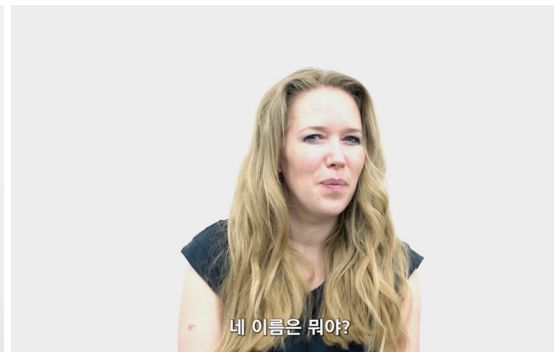
박관우

<인간의 대화 1>은 두 명의 인물이 약 7분간 대화를 나누는 영상 작업이다. 각 화면 속 인터프리터들은 간단한 인사로 시작하며 대화를 나누는데, 사실 두 개의 인공지능 챗봇이 생성한 문장을 연기하고 있는 것이다. 이 대화 내용 작성을 위해 가장 '인간다운' 챗봇 프로그램을 가리는 튜링 테스트\*에 유래한 '뢰보너 프라이즈'에서 여러 차례 우수한 챗봇 알고리즘이 사용되었다. 작가는 보다 '인간답게' 가능하여 사람을 속이게끔 만들어진 챗봇끼리 대화하는 역설적인 상황을, 인간 발화자를 통해 연출함으로써 인간과 비인간을 판단하는 객관적인 지표와 기준을 의문시한다. 두 인물이 대화하며 사용하는 풍부한 몸짓과 얼굴 표정은 사람 사이의 교감과 소통이 비단 기호 문자나 언어로만 이뤄지지 않음을 일깨운다.

- 튜링 테스트는 컴퓨터과학의 선구자 앨런 튜링이 1950년 대학 연구팀과 개발한 기계의 지능 여부를 판별하는 테스트다. 질문자가 질문을 던지고, 이에 대한 답변을 하는 주체가 사람인지 컴퓨터인지를 판별할 수 없다면 컴퓨터는 이 튜링 테스트를 통과하게 된다.



넌 지금 꿈을 꾸고 있는거야.



네 이름은 뭐야?

<인간의 대화 1>, 2017, 인공지능 챗봇으로 만들어진 스크립트에 기반한 2채널 영상, 7분 12초  
Human Conversation 1, 2017, Two-channel video based on script written by AI chatbot, 7 min 12 sec

# Human Conversation 1

Kwanwoo Park

Human Conversation 1 is a video work in which two characters have a conversation of approximately 7 minutes. The interpreters on each screen begin their conversation with a simple greeting but are actually acting out sentences generated by two AI chatbots. A chatbot algorithm that has won the 'Loebner Prize' several times which determines the most 'humanlike' chatbot program based on the Turing Test\* was used to create the conversation content. The artist asked questions about judging and trusting humans and non-humans by creating a paradoxical situation in which chatbots, designed to deceive people in a more humanlike way, talk with each other through human speakers. In addition, the gestures and facial expressions used by the two interpreters let viewers realize that communication and interaction between people can transcend language or written symbols.

- The Turing Test is an evaluation created by Alan Turing with a university research team in 1950, an English computer scientist referred to as the father of artificial intelligence. If the questioner asks a question and cannot determine whether it is a person or a computer who answers it, the computer passes this Turing test.

# 인간의 대화 5

박관우

<인간의 대화 5>는 <인간의 대화 1>의 연장 작업으로, 두 명의 인터프리터가 약 25분간 주어진 36개의 질문에 대답하는 영상 작업이다. 두 세트로 구성된 질문지는 1997년 미국의 심리학자 아서 아론이 제안한 '사랑에 빠지기 위한 36개의 질문들' 내용 중 일부를 차용하였으며, 발화자의 정체성과 연계하여 감각이나 기억, 감정과 믿음에 대해 상상력을 요하는 구성으로 이루어져 있다. 각 세트의 질문에 대한 답변은 작가가 챗지피티-4와 주고받은 내용과 영상 속 인터프리터가 특정 캐릭터의 입장에서 상상하며 말하는 내용이 혼용되어 있다. 각 화면 속 인물은 서로 다른 공간에서 주어진 질문에 답변하는 것처럼 보이지만, 두 채널의 내용은 시간이 지날수록 연결된 한 쌍의 대화가 되어간다.



이건 비밀인데, 사실 나는 지금도 속으로 노래를 부르는 중입니다.



나의 사랑 앨리스 요코 킹 침대는 나무로 만들어졌어요.

<인간의 대화 5>, 2024, 인간 인터프리터와 인공지능 챗봇을 통해 구성된 대화, 2가지 종류의 2채널 영상, 25분, 세화미술관 제작지원  
Human Conversation 5, 2024, Conversation structured through a human interpreter and an AI chatbot, 2 types of two-channel video, 25 min, Commissioned by Sehwa Museum of Art



## 피부

박관우

〈피부〉는 인간의 의식 발현 과정을 연극의 무대와 조명, 그리고 배우와 관객에 빗대어 설명하는 '전역 작업 공간 이론'에 기반한다. 이는 인지과학자 버나드 바스가 제시한 이론으로, 전두엽 피질에서 감각신호, 기억, 생각이 결합돼 뇌 전체로 퍼지기에 특정한 부위에서 '의식'이 만들어지며, 그 외의 부위에는 의식되지 않지만 현재의 행위에 영향을 주는 암묵기억이 존재한다고 바라본다.

작가는 이를 재해석하여 내면에서부터 파편적인 감각과 기억이 응집되고 새롭게 덧대어지며 현실이 되어가는 인간의 의식 과정을, 어두운 공간 속 조명이 비친 연극 무대처럼 그려냈다.

〈피부〉, 2024  
특수조명, 렌즈, 인공잔디  
100 × 100 cm  
세화미술관 제작지원

## The Skin

Kwanwoo Park

*The Skin* is based on the 'Global Network Workspace Theory', likening the manifestation of human consciousness to theatrical stages, lighting, performers, and audience. Proposed by cognitive scientist Bernard Baars, this theory asserts that sensory signals, memories, and thoughts are combined in the frontal lobe and spread throughout the brain. Thus, consciousness is created in a specific area, and implicit memory that is unconscious but influences one's behavior is in other areas.

By reinterpreting this, the artist portrayed the process of human consciousness in which fragmented sensations and memories are condensed and interwoven within to become reality, like an illuminated theater stage in a dark space.

*The Skin*, 2024  
Lights, lenses, artificial grass  
100 × 100 cm  
Commissioned by Sehwa Museum of Art

## 도슨트 프로그램

박관우

〈도슨트 프로그램〉은 미술관의 전시 해설 프로그램에 착안한 퍼포먼스 작업이다. 인터프리터는 관람객을 대상으로 세화미술관 《가장 깊은 것은 피부다》, 《4도씨》 전시해설을 진행한다. 인터프리터는 전반적으로 해설자의 역할을 능숙하게 수행하지만 설명 도중 관람객에게 부적절하거나 지나치게 개인적인 질문을 한다. 이후 정해진 시간을 지나면 인터프리터는 그 자리에 오류가 난 기계처럼 5분간 멈춰 선다. 이 작업은 기관에서 공적인 역할을 수행해야 하는 도슨트가 주어진 역할을 이탈하여 개인적인 영역을 침범하다 마치 고장 난 기계처럼 행동을 종료하는 과정을 '설계된 체험'으로 제시한다. 이를 통해 우리가 인간과 비인간의 정체성을 어떻게 구분 짓고 두 역할을 다르게 인식하고 있는지, 그 간극에 대해 조명하게 한다.

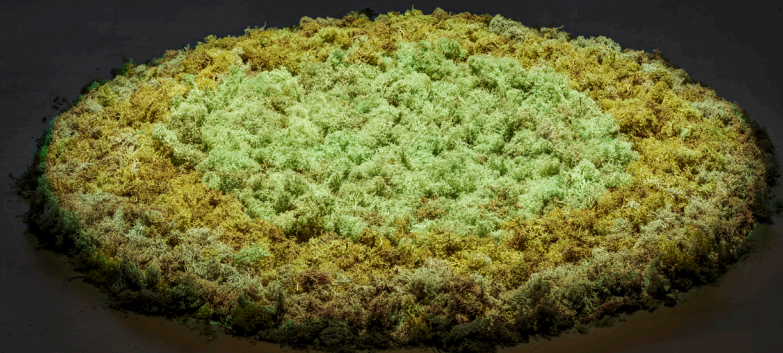
〈도슨트 프로그램〉, 2024  
구성된 상황  
가변설치  
세화미술관 제작지원

## Docent Program

Kwanwoo Park

Docent Program is a performance work conceived by the museum's exhibition commentary program. An interpreter provides commentary on the exhibitions *Skin*, *the Deepest Part* and *4°C* at the Sehwa Museum of Art for visitors. The interpreter performs the role of a museum docent proficiently but asks inappropriate or overly private questions to the audience during the explanation. After the set time has elapsed, the interpreter stops for 5 minutes like a machine with an error. This work presents as a 'designed experience' the process in which a docent, who must perform a public role in an institution, crosses a boundary, invades an individual's private space, and then terminates his or her actions like a broken machine. Through this, explores how we distinguish and recognize the identities and different roles of humans and non-humans.

*Docent Program*, 2024  
Constructed event  
Dimensions variable  
Commissioned by Sehwa Museum of Art



## 전시 연계 프로그램

### 김영하 작가 강연

- 일시: 2024년 2월 17일 오후 3시
- 장소: 씨네큐브 1관
- 대상: 전시 얼리버드 입장권 사전 신청자
- \* 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM  
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

### 아티스트 토크

- 전시 기간 중 논알고리즘 챌린지 2부, 3부  
참여작가 토크 진행
- 일시  
1) 2부 참여작가 토크: 3/09(토), 오후 2시  
2) 3부 참여작가 토크: 3/16(토), 오후 2시
- 장소: 세화미술관
- 대상: 전시 입장권 소지자
- \* 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM  
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

### 박관우 <도슨트 프로그램> 퍼포먼스

- 전시기간 중 2부 참여작가 박관우 <도슨트 프로그램>  
퍼포먼스 진행
- 일시: 전시 기간 중 매일 1회, 오후 2시
- 대상: 전시 입장권 소지자
- \* 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM  
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

### 클렉티브 그룹 SEOM:(섬:)과 함께하는

- 사운드워크(Soundwalk) 워크샵**
- 우리 주변을 둘러싼 사운드스케이프의 볼륨을  
높여보면 어떤 느낌일까? 익숙한 풍경을 낯설게  
느끼며 사운드워크를 수행하고, 기억과 연결된 소리를  
발견하고 기록해본다.
- 별도 신청
- \* 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM  
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

### 차회(Tea Time) 워크샵

- 5대째 다원을 이어가고 있는 보향다원의 따뜻한  
차와 다과를 곁들인 다도 수행을 SEOM:(섬:)의 작품  
(드라마) 무대 위에서 진행한다.
- 별도 신청
- \* 자세한 사항은 세화미술관 홈페이지 PROGRAM  
→ 전시연계 프로그램, 인스타그램 참고

## 논알고리즘 챌린지 《가장 깊은 것은 피부다》

주최 세화미술관  
후원 흥국생명

관 장 서혜옥  
전시총괄 박희정  
전시기획 석지훈  
전시지원 선우지은  
정다은  
장지영

운영지원 김진영  
석채이  
김소진

그래픽 디자인 데프스투  
공간 디자인 힐긱  
공간 조성 스페이스 다울  
작품 운송 및 설치 아트스카이  
사진 전병철  
영상 스튜디오 사카린  
영문번역 유수연 번역회사

인쇄 홍익그라픽스

발행처 세화에술문화재단, 서울시 종로구 새문안로 68,  
흥국생명빌딩 2층  
02-2002-7789(7787)  
<https://www.sehwamuseum.org>

이 책에 수록된 글과 이미지의 저작권은 세화미술관,  
작가, 소장처 및 해당 저자에 있습니다. 저작권법에 의해  
보호받는 저작물이므로 무단 전재 및 복제를 금합니다.

©2024, 작가와 저자 및 세화미술관

## Non-Algorithm Challenge ‘Skin, the Deepest Part’

Organized by Sehwa Museum of Art  
Sponsored by Heungkuk Life Insurance

Director Seo Hye Ock  
Exhibition Supervised by Park Hee Jung  
Curated by Suk Ji-hun  
Curatorial Supported by Sunwoo Jieun  
Jeong Daeun  
Jang Jiyoung

Operational Supported by Kim Jin-young  
Seok Chae Y  
Kim Sojin

Graphic Design DEFSTU  
Space Design HILGEUT  
Construction Space Dawol  
Art Handler Art Sky  
Photograph Jeon Byung Cheol  
Video Studio Saccharin  
Translation artntext

Printing hongikgraphics

Published by Sehwa Art and Culture Foundation  
2F, Heungkuk Life Ins. B/D, 68, Saemunan-ro,  
Jongno-gu, Seoul, Korea

All right reserved. No part of this publication can  
be reproduced in any manner without permission  
from Sehwa Museum of art, artists, authors.

©2024 Sehwa Museum of Art, Korea

## 세화미술관

서울시 종로구 새문안로 68 흥국생명빌딩 3층  
3F, Heungkuk Life Ins. B/D, 68, Saemunan-ro, Jongno-gu, Seoul, Korea  
02-2002-7789(7787)

- [www.sehwamuseum.org](http://www.sehwamuseum.org)
- [www.youtube.com/@sehwamuseumofart4428](https://www.youtube.com/@sehwamuseumofart4428)
- [Instagram.com/sehwamoa](https://www.instagram.com/sehwamoa)

주최 **SEHWA MUSEUM** OF ART

후원



**Heungkuk**  
Life Insurance