

2013 Global Project

[See the Unseen_ Ritual, Festival and Celebration]

Date: Dec 28th, 2013

Contents

1. Concept and Mission Statement

- Background
- Status
- Proposed Project

2. Project Structure

3. Story Structure

- Intents
- Items
- Characters
- Synopsis
- Plots and Phase Synopsis

4. Formats and Expression

- Adventure through Ritual Process
- Cross borders: traveling different Time and Space
- 'Gut' as a Ritual Performance

5. Globalization and Culture Hub Involvement

- Collecting the Data
- Creating Contents
- PR & Marketing

6. Organization Structure

- Creating Group
- Supporting Group

7. Schedules and Milestones

8. Budgets and Expected Outputs

2013 글로벌 프로젝트

[Title: See the Unseen_ Ritual, Festival and Celebration]

Date: Dec 25th, 2013

1. Concept and Mission Statement

배경:

- 빅데이터 활용 확대와 함께 뉴미디어 아트 분야에서도 데이터 마이닝과 데이터 시/청각화가 새로운 창조적 문화 기술로 주목
- 데이터 마이닝 및 국내 데이터 시/청각화와 이를 활용한 문화 콘텐츠에 대한 전문가 및 교육 프로그램 전무한 실정
- 관련 분야 교육 프로그램 및 콘텐츠 제작 실무 경험에 대한 요구가 늘고 있음

현황:

데이터마이닝

주로 대중 문화 홍보 마케팅에 텍스트 마이닝 기법을 활용하는 정도로 깊은 문화적 이해와 소통을 위한 콘텐츠 창조의 방법론으로 활용되고 있진 못함

데이터 공연

데이터 시각화와 청각화 양쪽의 사례 있으나, 공연 예술과 연결시켜 완성도 있게 제시한 사례 없음

제안과제

해외 전문가 연계 데이터 시각화/청각화를 활용한 뉴미디어 공연 예술 교육 및 콘텐츠 개발

- 데이터 마이닝과 데이터 시각화/청각화를 활용한 공연예술 분야의 전문가 양성
- 뉴미디어 아트 프로듀서, 뉴미디어 아트 소프트웨어 및 하드웨어 개발자, 운용자, 뉴미디어 아트 실연자의 기능과 기예 향상
- 데이터 마이닝/시각화/청각화를 통해 문화적 소통을 이끌어내는 혁신적인 콘텐츠 창조
- 지속가능한 콘텐츠/교육/기술 플랫폼 마련, 선순환적 문화 소통 창출

Background:

- Take advantage of 'Big Data', which nowadays considered as the field of New Media Art. It vigorously expanded the scale of work, by using Data Mining, Data Visualization and Data Sonification and it leads to creating new type of digital contents

- Data Visualization and Data Sonification is become a common area however not fully developed as a creative field or the educational programs in Korea yet
- Data related fieldwork experience or training programs to create the new form of art is increasing the number of production

Status:

Data Mining

DATA Mining is used for PR and marketing functions in pop culture; often to take advantage of text mining techniques only, not fully applied for cultural understanding and communication methodology

Data ARTS

There are several show case by using Data visualization and Data Sonification, but many of them still caught in its lack of the completeness

Proposed project:

Through this project the domain experts provides its knowledge and know-how how to using Data Visualization and Data Sonification and creating the new media contents along with the training programs and content developments

- Develop the semi professionals to using Data visualization and Data Sonification
- Create the New Media Arts Producer, Software and Hardware Developers and Operators, improves the skillsets of Media Art Performers
- Expand the Innovative Contents Creation by using Data Visualization and Data Sonification
- Establish the sustainable educational and creating platform and making a virtuous cycle to build a cultural exchange programs

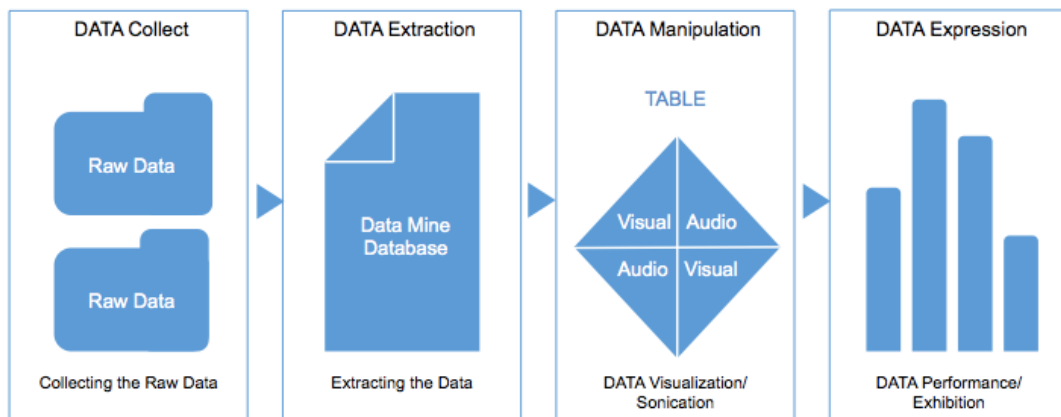
2. Project Structure

DATA 는 이번 과제에서 중요한 핵심요소이며, 데이터를 원천획득하는 소스는 동양철학의 음양오행에 기반한 구분하고 이를 Manually typed data, Open API, Detected Data 의 3 가지 채널을 통해 추출한다.

이렇게 수집된 데이터는 개발하려는 소프트웨어의 특정 알고리즘(algorithms)을 거쳐서 가공되어진 데이터로 1 차 변환되고 이를 Visual/ Sound Artist 아티스트들의 표현 수단으로 활용되어진다.

DATA is the key factor in this project, and the source of data is retrieved based on the Eastern Philosophy of Yin-Yang and the Five Elements, which is identified and extracted through three different channels; Manually typed data, Open API and Detected Data.

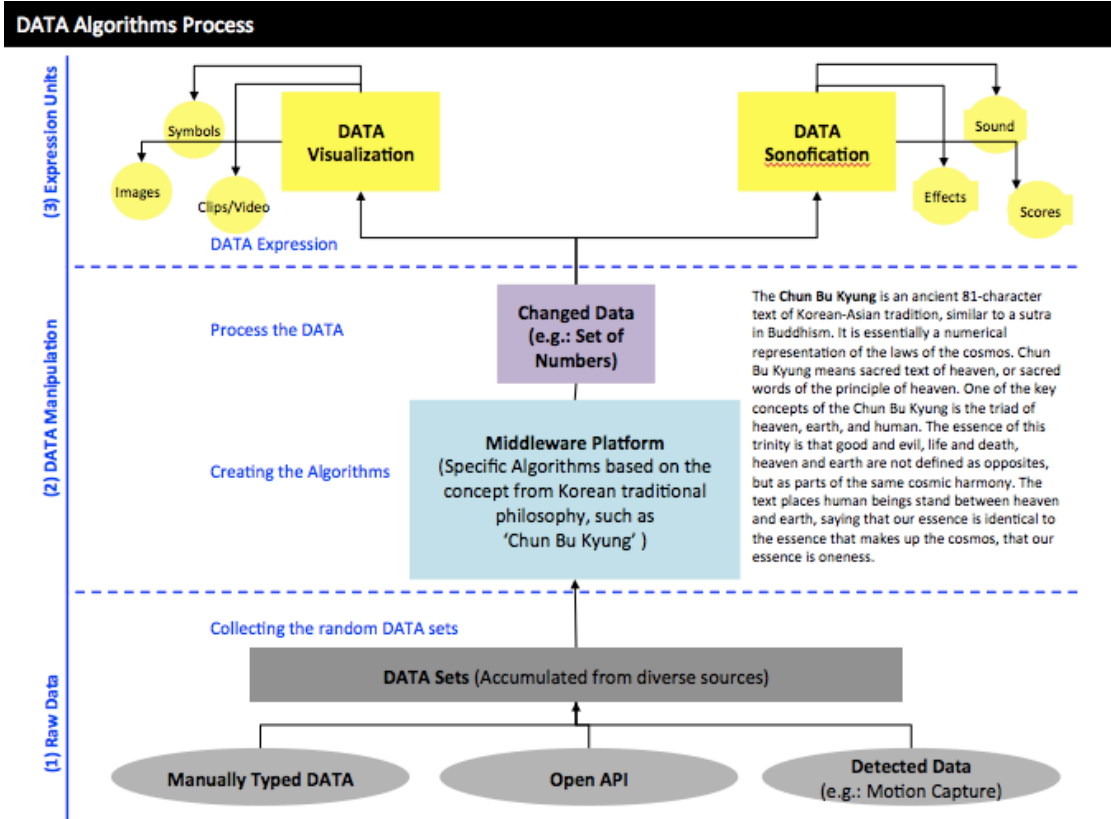
The DATA is converted into a different set of DATA via a middleware platform, which is structured and manipulated with a specific algorithm. The new set of DATA is conveyed to Visual / Sound Artists and those DATA set supposed to be utilized as a means of artistic expression.



[Data Process and Utilization of Artistic Expression Set:
데이터의 가공과정 및 예술적 표현수단으로 활용]

다양한경로를 거쳐 수집된 데이터는 ‘천부경’ (Heavenly Code)의 컨셉을 적용하여 1 차 가공된 데이터 값을 가지며, 이는 Data Visualization, Data Sonification 으로 구체화/형상화된다.

DATA which is collected through various paths embody its concept by applying the concept of "Chun Bu Kyung '(Heavenly Code). After manipulation, those Data sets represent either visual or sound variables.



[Data Process: Algorithms and Manipulation
 데이터의 프로세스를 위한 알고리즘 설계 및 데이터 조정]

3. Story Structure

제목_ (미정) : 굿/ 굿 데이터 'Gut' /Good Data

1. Intention

지금의 우리는 산과 들과 바다처럼 직접 보고 만지고 느낄 수 있는 것들 보다, 눈에 보이지 않고 만져지지 않는, 또 끊임없이 변화하고 생성되는 수억 수십만 개의 데이터와 함께 살고 있다. '옛날 옛적에...' 로 시작하고 전해오던 이야기들은 점점 줄어들고 구체화된 숫자와 체계들이 역사와 전설을 설명하게 되는 때가 되어버린 것이다.

이 이야기는 '그렇다면 앞으로 전해질 전설은 어떤 것일까?' 라는 궁금증과 의문에서 시작되었다. 전설에는 역사적 사실과 증거물이 남기 마련이다. 그런 점에서 볼 때 우리가 가지고 있는 이 데이터도 증거가 되어 전설로 전해질수 있는 것 아닐까? 어떤 형식을 취하여 전설로 남을 것인가에 대한 문제만 해결된다면 우리의 이야기가 새로운 전설의 탄생이 될 수도 있는 것 아닐까?

궁극적으로 우리는 이런 데이터의 무차별적 증가 속에서 균형을 잡지 못하고 발전적인 방향으로 나아가지 못하는 데이터의 모습을, 남과 여의 만남과 곳을 통해 나타내고자한다.

2. 소재

데이터
12 지신, 5 방 5 색등 전통 요소
만신, DJ

3. 등장인물

(1) 남 & 여

-둘은 '2013 년 현재'의 시간에서 사랑을 하고 있지만 휘몰아쳐오는 데이터의 홍수에 헤어져 다른 시공간에 위치하게 된다.

(2) 만신&DJ

-이승과 저승의 세계를 관장하며 두 주인공의 사후세계를 위로하는 혼령 결혼식을 주최한다. (이 행위 자체는 데이터의 균형을 잡기위한 상징적 의미로 작용하기도 한다.)

(3) 12 지신

- Rat, Cow, Tiger, Rabbit, Dragon, Snake Horse, Sheep, Monkey, Rooster, Dog, Pig

※ 12 Zodiac Animal Sign and Relationship Indicators

Section	Support	Control
Rat	Dragon, Cow, Monkey	Horse
Cow	Rooster, Rat, Snake	Sheep, Tiger
Tiger	Horse, Dog, Pig	Cow, Rabbit, Snake, Monkey
Rabbit	Sheep, Dog, Pig	Rooster, Tiger
Dragon	Rat, Snake, Rooster, Monkey	Dog
Snake	Cow, Rosster, Dragon	Tiger, Pig
Horse	Tiger, Dog	Rat
Sheep	Rabbit, Pig, Horse	Cow

Monkey	Dragon, Rat	Tiger
Rooster	Rat, Dragon, Snake	Rabbit
Dog	Horse, Tiger, Rabbit	Dragon
Pig	Rabbit, Sheep, Tiger	Snake

4. 시놉시스

수많은 데이터가 범람하는 지금. 우리가 알 수 없는 공간에서는 12 지신이 동서남북으로 나누어진 데이터의 창고를 수호하고 있다. 그러던 어느 날, 데이터가 균형(ex. 사망률 vs 출산율 / 실업률 vs 취업률) 을 잃어 균열이 일어나고, 이와 동시에 시공간의 분열이 일어난다. 이에 2014 년 현실에서 결혼식을 올리고 있던 한 남녀는 그 범람에 휘말려 여자는 서쪽으로, 남자는 동쪽으로 헤어지게 된다. 남녀는 그렇게 다른 공간에서 정신을 차리게 되고 때는 이미 12 지신들이 데이터의 문을 닫아버려 다시는 서로 만날 수 없게 되어버린다.

남자와 여자는 다시 만나기 위해 동(수호신: 용), 서(수호신: 호랑이), 남(수호신: 닭), 북(수호신: 뱀)의 문을 열기 위해 수호신들과 문을 다시 열어 줄 것을 조건으로 거래와 대결을 한다. 하지만 남자와 여자는 계속 엇갈리며 만나지 못하게 되고, 남자가 좌절 하던 때에 만신이 나타나 남자의 희생만이 흠어지고 균열이 일어난 데이터를 정리하고, 여자를 원래 있었던 곳으로 되돌리게 된다는 것을 알려준다. 이에 남자는 희생을 선택하고 만신은 남자의 혼을 가져간다. 남자가 죽게 되었다는 것을 알게 된 여자는 남자를 따라가기 위해 죽음을 결심한다.

이 모습을 안타깝게 지켜보던 12 지신과 만신은 남자와 여자의 재회와 영혼결혼식을 위한 굿판을 벌인다.

5. 플롯 단계별 줄거리

발단

동서남북으로 나누어진 공간(효과에 따라 현실의 세계인 동시에 12 지신들이 다스리는 세계로 도 쓰인다.)

동서남북 각 방향에서는 12 지신들이 안정적인 상태로 보관되어 있는 데이터들을 수호 하고 있다. 이 공간에서 결혼식을 올리고 있는 남녀. 남자는 말을 타고 동쪽 방향에서 오고 있고, 여자는 꽃가마를 타고 서쪽에서 오고 있다. 그러던 중 이들의 행렬이 중앙에서 마주 칠 때 짙은 핑음과 함께 동서남북의 데이터 문이 열리면서 보관되어 있던 데이터들이 쏟아져 나오기 시작한다. 문을 수호하고 있던 12 지신들은 흘러나가는 데이터들을 저지하지만 이미 쏟아져버린 데이터들은 서로 충돌하고 방향하며 이내 아수라장이 된다. 이런 중에 남녀는 만나지 못하고

갈라지게 된다. 급히 데이터를 안으로 넣으려는 신들에 의해 남자는 말과 함께 동쪽으로, 여자는 서쪽으로 빨려 들어가게 되고, 네 개의 문은 일제히 닫혀버린다.

데이터들이 잠잠해 지긴 했지만 여전히 불균형을 이루고 있는 상태이고, 떨어진 남녀는 각자 다른 공간에서 서로를 그리워하게 된다.

전개 1 : 남녀의 공간이 동시에 보여 진다.

여자의 공간_ 서쪽 (이 곳에는 주로 이성적, 날카로움 ex. 무기 총포탄 보유 현황 등의 데이터가 모여 있다.)

여자가 들어가게 된 세계는 호랑이(백호)가 지키고 있는 곳이다. 이곳은 데이터들의 성격이 호전적이며 모든 것이 체계화 되어 있다. 그렇기 때문에 인간적인 미는 찾을 수 없고 차갑게 얼어붙어 있다. 이곳에서 눈을 뜨게 된 여자는 새로운 세상에 당황하지만 함께 떠밀려오게 된 쥐와 만나게 되고, 불을 다룰 수 있는 쥐의 도움을 받게 된다.

남자의 공간_ 동쪽 (이 곳에는 평화로운 ex. 원목, 작물별 지배면적 등의 데이터가 모여 있다.)

남자는 정 반대인 동쪽의 나라이다. 동쪽의 나라는 청룡(용)이 지키는 나라이고 원래는 평화로운 곳이었지만 데이터가 얽히면서 공해요소의 데이터(ex. 온난화 수치, 화재 율 등)가 침범하고 만다. 이에 서쪽 공간과 상극관계인 데이터를 가지고 있는 용은 같이 휘말려온 남자와 말을 서쪽에서 온 공해요소로 오해하게 되고, 이들을 제거하려 하지만 곧 오해를 풀게 되고 환영받는다.

* 말의 도움을 받는다.

전개 2 : 남녀의 공간이 동시에 보여 진다.

남자는 동쪽의 나라에 도움을 준 뒤, 수문장이 문을 열어주어 말과 함께 중앙으로 나올 수 있게 된다. 하지만 밖으로 나온 뒤에도 여자가 어느 쪽에 있는지 알 수 없어

헤맨다. 하지만 말과 상생의 관계인 서쪽의 호랑이의 귀뜸으로 여자가 서쪽 문에 있다는 것을 알게 된다. 하지만 호랑이는 문을 열어주는 조건으로 자신의 나라에는 없는 문화와 예술을 부흥시키기 위해 북쪽 (뱀의 나라)으로 가서, 그 안에서 살고 있는 재주꾼 원송이를 데려 오라고 한다. 하지만 말은 뱀과 상극의 관계이기 때문에 남자 혼자 들어가야만 한다. 남자는 북쪽으로 가서 문을 열어달라고 하고, 뱀은 남자에게 게임을 요구한다. (ex. 3,6,9) 남자는 게임에서 이기게 되고 북문으로 들어갈 수 있게 된다. 북쪽으로 들어간 남자는 원송이를 만나지만 원송이는 잔꾀를 부려 남자를 피해 다니거나 도망친다.

*원송이를 예술을 상징하는 동물로 설정한다면, 원송이가 잡힐 듯 잡히지 않는 모습을 통해 예술의 모호성을 표현할 수 있다.

*예술과 창의력에 대한 데이터가 더 필요.

여자는 쥐의 도움을 받아 중앙으로 나오게 된 여자는 혼자 남겨진 남자의 말을 발견한다. 말은 여자에게 남자가 북문으로 들어갔다고 말한다. 그러나 이때, 말과 상극 관계인 쥐는 말(馬)의 말을 믿지 못하고 여자에게 그 반대인 남문을 지목한다. 그때 뱀은 남자가 북문에 있다는 것을 알고도 남자에게 진 것이 분해 남자가 남문으로 들어갔다고 한다. 이에 여자는 뱀과 쥐의 말을 따라 남문으로 가게 된다.

여자는 주작(닭)이 수호 하고 있는 남문에 도착하고, 남자가 여기에 있는지 묻는다. 여자는 남문 앞에서 닭이 주는 미션을 해결하게 되고, 아침이 되어 문이 열린다. 이에 여자는 남문으로 들어가게 된다. 여자가 중앙에서 남문으로 들어가는 동시에 남자는 북쪽에서 원송이와 함께 중앙으로 나와서 여자와 엇갈리게 된다.

*닭이 여자에게 주는 미션: 남(南)은 적(赤)이며 화(火)의 기운을 갖는다. 적(赤)은 방송, 미디어와 관련된 데이터를 가져 올 수 있는 요소이기 때문에 Real time 데이터를 이용하여 퍼포먼스를 구성할 수도 있다.

ex. Real time 데이터를 사용_ 취업률과 관련된 긴급뉴스가 나오고, 뉴스에서 나오는 문제(ex. 자살, 교통사고)를 여자에게 해결하라는 미션을 준다. 여자는 관객들이 보내주는 Real time 데이터의 반응으로 미션을 수행해낸다.

위기

남자는 원숭이와 함께 서쪽으로 가지만 그 곳에도 여자가 없음을 알게 된다. 이에 남자는 밖으로 뛰쳐나와 좌절, 분노한다. 이때 남자의 눈앞에 만신이 나타난다. 만신은 남자에게 인간의 데이터가 균형(ex. 사망률 vs 출산율 / 실업률 vs 취업률)을 잃었기 때문에 균열이 일어났고, 이에 남녀가 다른 시공간으로 떨어지게 되었다는 것을 알려준다. 더불어 그 균열의 완전한 해결을 위해서는 남자의 희생이 필요하다고 말한다. 이 희생이란 상징적인 죽음으로 남자가 죽음으로써 데이터의 균형이 맞춰지고 데이터들이 원래의 자리로 돌아가게 되는 것을 말한다. 여자가 원래의 세상으로 돌아가기 위해서는 데이터의 안정이 필요하다는 것을 알게 된 남자는 여자를 위해 자신을 희생하기로 한다. 만신은 남자의 뜻을 거둬 남자의 혼을 가져간다.

남자가 목숨을 잃은 뒤, 여자가 중앙으로 나오지만 남자의 죽음(영혼 없는 육체)을 알게 되고, 여자도 남자를 따라가기 위해 목숨을 끊는다. 이 모습을 지켜보던 12 지신들은 슬퍼하며 이 두 남녀를 위로하기 위한 굿판을 벌이게 된다.

*만신이 나타나는 계기_ 남자가 중앙으로 나와 땅을 치게 되면 이 행위가 자고 있던 만신을 깨우게 되어 솟아오르게 되는 것이다.

절정

만신은 세상의 모든 주술사와 신들을 초청해 한 바탕 굿을 벌이게 된다.

ex. 발단 단계에 나왔던 꽃가마와 꽃상여가 다른 형식(영상, 효과)으로 나타난다.

*혼령결혼식의 의미

두 사람의 결혼식과 함께 좋은 데이터들의 융합을 통한 긍정적 에너지를 끝없이 생성해 낸다.

(이는 꽃의 만개, 웃음이 넘쳐남, 아이의 탄생 등의 모습으로 표현 될 수 있다.)

6. 공연 진행 순서 및 장소 (예정)

공연 진행순서	장소	퍼포먼스
(1) 데이터의 균열로 분열되어 버린 세계	108 계단, 중앙	결혼식, 꽃가마와 꽃상여의 부딪힘
(2) 동(東)으로 떨어진 남자 / 서(西)로 떨어진 여자	지원동 / 다동	남과 여 서로를 그리워하며 찾는 퍼포먼스, 동과 서의 세계를 표현, 각각 말과 쥐에게 도움을 받는 퍼포먼스
(3) 동(東)에서 오해를 풀고 여자를 찾기 위해 중앙으로 나온 남자	108 계단	공간의 이동
(4) 북쪽으로 들어가기 위해 뱀과 게임을 하는 남자 / 원숭이를 만나게 되는 남자	108 계단 / 아텍	뱀과의 게임, 원숭이를 잡으려는 남자
(5) 중앙으로 나와 말을 만나는 여자 (북쪽으로 들어간 남자의 소식을 알게 됨)	108 계단	말을 만남, 뱀과 쥐
(6) 남쪽으로 들어가기 위해 닭의 미션을 수행하는	빨간 대문	닭의 미션

여자		
(7) 원숭이와 함께 서쪽으로 들어가지만 여자가 없음을 알게 됨	다동	
(8) 남자, 중앙으로 나와 만신을 만나고, 데이터를 안정시켜야 한다는 사실을 알게 됨 / 죽음	108 계단	좌절하는 남자, 만신의 등장 / 남자의 죽음
(9) 여자, 중앙으로 나와 남자의 죽음을 알게 됨, 죽음	108 계단	여자의 죽음
(10) 만신과 12 지신, 둘을 위한 굿판을 벌임	전체	굿, 영혼 결혼식

3. Story Structure

Title_ (Undecided) : 'Gut' /Good Data

1. Intention

Unlike the real objects or tangible environments, everyday we are living with invisible DATA, which is ever changing and generate and produce the millions of different information in every minute. The stories passed down by word of mouth is rapidly dwindling its numbers and we are now more accommodate with numeric numbers and symbols of stories, which become DATA and turn into history and legend.

This is a story starts with the questions and doubts, what would be the next then? Legends often are bound to the historical facts and the evidence. That point of view, we have evidence that these kinds of DATA will be in the legend as well? If the format is the only matter of making a legend then DATA may be the original source of creating the new legend

and story.

2.Items

Myriad DATA, and a myriad of people in the world of Data and lost their parting and reunion, 5 Colors, 5 Direction and Shaman, DJ, and different kinds of traditional elements.

3. Characters

(1) Man & Woman

- Male & Female or the nature of the two different kinds (e.g., Yin and Yang, Western & Easter, Real & Virtual etc.) , Current year '2014', but the loves float in flood of data make them apart and put them in different Time and Space

(2) Shaman & DJ

-Shaman & DJ coordinate the Spiritual Wedding of these pitiful couples to easy their grief also performance is symbolilic process to reorganize the scattered or chaotic Data.

(3) 12 Zodiac Animals

12 Zodiac Animals present with their own characteristics and functions as fun facts of the show. Some zodiac animals able to disguise or transform to support or interfere the Man & Woman and some of them just performing to project and illustrating the DATA. For example, the Rooster is symbolizing the 'Alert' when it dawn. These are juxtaposed its meaning so-called 'Media ' to let people knowing and educating new information.

※ 12 Zodiac Animal Sign and Relationship Indicators

Section	Support	Control
Rat	Dragon, Cow, Monkey	Horse
Cow	Rooster, Rat, Snake	Sheep, Tiger
Tiger	Horse, Dog, Pig	Cow, Rabbit, Snake, Monkey
Rabbit	Sheep, Dog, Pig	Rooster, Tiger
Dragon	Rat, Snake, Rooster, Monkey	Dog

Snake	Cow, Rosster, Dragon	Tiger, Pig
Horse	Tiger, Dog	Rat
Sheep	Rabbit, Pig, Horse	Cow
Monkey	Dragon, Rat	Tiger
Rooster	Rat, Dragon, Snake	Rabbit
Dog	Horse, Tiger, Rabbit	Dragon
Pig	Rabbit, Sheep, Tiger	Snake

4. Synopsis

We live in a world that is fast becoming overwhelmed by information, in the undefined space, there is 12 zodiac animals guard the Data warehouse, which is located at four different directions. One day, 12 zodiac animals unexpectedly made a big mistake and it opens the secured gate and slipped those False Data such as ‘Divorce Rate, Decreasing of New Born Baby, Increasing of Lay-offs etc.)

Simultaneously, fraction occurs between Time and Space thus it separate a couples that just get married. Man and Woman is placed in a different Time and Space but the gate connect to the worlds did shut down already.

A Woman makes some trade and negotiations with four different door guards, Dragon, Rabbit, Snake and Horse to reunite with the Man.

On the other hand, the Man is placed in a different time zone with remaining eight zodiac animals except Dragon, Rabbit, Snake and Horse. These remaining ones also have their own mission to go back to their original location to guard the four gates so that they all decide to make their journey with a Man.

A Woman had completed the difficult missions to open those closed gates however there is no transcendent bridge ever made which able to connect those different Time and Space. All of sudden, the Woman realized that the space in which she’s been captured is actually the fifth gate. However to open those fifth gate it requires having her sacrifice. The woman needs to be transformed as a one of the god and guard the fifth gate. She gives up the reunion with a man and tries hard to stabilize uneasy Data. Meanwhile, the man commits the suicide to meet the woman. The 12

zodiacs finally get back to their original positions and execute the 'Gut' to make those couples to meet again.

5. Plots and Phase Synopsis

Exposition

Space divided into East, West, South and North, depends on the situation it applied with real and virtual setting or place for the 12 Zodiac Animals

Each direction, 12 zodiac guards keep the Data gate, which is already stabilized and well organized. On day, there is a couple get married and in a wedding day the man horseback riding is coming from the East and the Woman flower wagon riding is coming from the west. By the time they get together, all gates from every direction simultaneously opened and all the Data is pouring into the center stage. 12 zodiacs are trying hard to keep the gate closed but it becomes chaos with crazy collision and shocks. Meanwhile the man and woman is segregated because 12 zodiacs are just trying to close gates and man is sucked into the East, the woman is vacuumed up to the West. Four gates are closed firmly.

All chaotic moments become quiet but still unstabilized, the man and woman is missing one another from different time and space.

Complication 1: The space where the man and woman is located

The woman's space_the West (This place is known for its radical, sharpness characteristics and they hold the Data which is related with the various weapons and kill tools.)

The space where woman gets into, the tiger guard keeps the gate. All Data located in here is generally categorized as a belligerent however arranged in a systematic way. So you cannot find any humanitarian feelings but only cold and rational thinking. The woman wakened up here feels awkward but still gets some support from one of the zodiac, the Rat that can treat the fire freely.

Man's Space_the East (These space is known for peaceful Data which is including number of pulp and other plants cultivation area)

The man is place in the opposite direction, the East. The east land is secured by one of the zodiac, the Dragon and it is considered as a peaceful land but get some polluted Data attack such as global warming and number of fire accident. The dragon confused about the man and his horse as a bad Data from the East so that he is trying to eliminate them but eventually resolve the misunderstanding and welcoming them.

* The man gets some support from the Horse.

Complication2: The space where the man and woman is located

After contributing some helps, the man and his horse able to come out from the East and placed in the center. Howeverm once himself and his horse come out of the world they do still not know for sure where is the woman went. They got some tip from the tiger in West, supportive relationship with the horse; the woman is actually placed in the west. But the tiger asked the favor to man to bring the talented monkey, which is living, in North, aka Snake land to revive the Culture and Arts. The man is only allowed to get into the North since the horse enemy is snake. The man goto the north and aks to open the gate, the snake is asking him a compitiotion. The man wins the game and get into the north gate. The man meets the monkey but it is run away from him with cheap tricks.

*Once we set the monkey as a symbolic figure of arts, there is room for expression of 'Ambiguity'.

*Need a Data for Art and Creativity

Once the woman gets some help from the rat, she step out to the center stage and she found out the man's horse. The horse tells here that the man went to the North gate. However the rat the enemy of horse does not trust what the horse saying and point out the opposite direction, the South. On top of that the snake also give the wrong information to the

woman because of the revenge of the man. So the woman goes to the south gate.

The woman arrived to the south gate, which is secured, from one of the zodiac, the rooster. The woman asks the rooster whether the man is staying in south. The woman resolves the problems, which is given by the rooster and open the gate of the south. The woman gets into the south gate. While the woman get into the south, the man is get out from the north with the monkey..

*The mission that the woman takes: The south can be categorized with the color Red, and character of fire. The Red indicates media so able to bring some realtime data and also apply to performing elements.

ex. By using the Real time Data_ Alert news came out from the media such as Job recruiting Data and related issues for examples, the number of commit suicides, car accident etc. and asks the woman to resolve them. The woman can acts with the real time data that parsing out from the audience.

Crisis

Eventhough the man goes to the west with the monkey, the man realized that the woman is not staying there. Infront of disappoint and angried man, th he shaman appears and let the man knows the reason whay happen between the man and woman. The accidents happen since the man mischief the Data (e.g.: Number of death vs number of birth or number of lay-offs vs number of recruiting) and break the balance. Also the shaman refers that his sacrifices may revive the Data blance, the sacrifice indicates that the Data is balanced and back to their original coordination. To returning back everything perfectly, the man realizes that all Data need to be stabilized. He decide to give up his life for that purpose and the shaman take his spirit.

After he died, the woman came out to the central stage, the woman realizes his death so she decides to follow his destiny. 12 zodiacs feel empathy and held the 'Gut-Cheong/ Gut Pan' to ease these couple spirits.

*The shaman appearance_when the man come to the central stage and hitting the gorund with his painful feelings, it cause to wakening up the shaman and it appears.

Climax

The shaman throw the 'Gut Pan' aks the ritual performance along with those all different kinds of shamans from the entire world.

e.g.: The props from Exposition may applied in this scene, the flower wagon and flowery funeral cars.

* The meaning of Spritual Wedding

With their spiritual wedding, good Data would create a positive energy and reach up to the convergence

(These may projected with blossom of flower, big smile, the birth of new born baby)

Performing Cue	Venue	Performance
(1) The chaotic world due to imbalance of Data	108 stairs, Cental stage	결혼식, 꽃가마와 꽃상여의 부딪힘
(2) The Man of the East / The Woman of the West	Cafeteria / Da Dong	Missiong each other, Expressiojn of the East and West, The supports from the horse and rat
(3) Resolve the issues in the East and come out	108 stairs	Space Trance

to the cental to find out woman		
(4) Do the battle with snake to get into the north/ meeting with the monkey	108 Stairs / ATEC	The game between the manc and snake, the man chasing the monkey
(5) The woman meets the horse and hear the news that the man goes to the north	108 Stairs	Meeting with a horsr, Snake and Rat
(6) The woman completes the mission of Rooster to get into the south	Red doors	Mission of Rooster
(7) The Man goest to the west but relaised it was trap	Da Dong	
(8) The man meets the shaman and confront of his destiny, the death	108 Stairs	Disappointed Man, Appearnace of Shaman/ Death of Man
(9) The woman finds out the man's death	108 Stairs	The death of woman
(10) The shaman and 12 zodiacs initiates the 'Gut Pan' the ritual performance	All	The ritual performance, Spiritual wedding

4. Formats and Expression

- Ritual Recurrence

2. 의식 (Ritual)을 통한 탐험

→ 두 현실 세계를 통한 의식(Consciousness)의 강화

의식(Ritual)은 인간 존재의 근원적인 문제와 해결 불가능한 조건에 대한 초월적인 해답을 찾고자하는 욕구에서 생겨났다. 즉 자연의 조화와 인간의 운명을 결정한다고 믿었던 초자연적인 질서를 이해하고, 초월적인 대상과의 관계를 개선 증진시킴으로써 현세 삶의 안전과 풍요를 보장받고 특히 죽음으로 대표되는 인간의 현실적인 한계를 넘어서거나 혹은 수용하고자 하는 절실한 염원의 표현이다.

이로 인해 의식을 행하는 자들은 현실의 문제(질병, 가는, 죽음과 같은 불행)가 없는 풍요롭고 건강하며 영원한 영적인 세계로 들어가기 위해 그들은 새로운 시 공간(Time & Space)을 창조한다.

1. Adventures through Ritual Process

Ritual is created to project the desire of the human being to investigate the supermundane answers about the substantial problems and impossible conditions. That is the harmony of nature and human fate who believed that in order to understand the supernatural, transcendent to improve the relationship between the target and the temporal life by promoting and ensuring the safety and prosperity of human being, especially as represented by the death of, or beyond the practical limits or willing to accept the expression of heartfelt wishes.

Because of this reality, the people who perform rituals don't have any problem such as (illness, like death and misery) and they are rich and healthy enough to enter into the eternal spiritual world and sometimes they are creating the new time and space.

2. 두 현실 세계의 넘나듦의 과정

원시의 원형연극의 구축에서는 제의적 연극양상이 되기 위한 조건들, 즉 마술적 분위기, 상징언어들의 구축, 엑스터시와 접신현상(trance-possession), 배우의 상형문자와 무당의 역할구축의 방법등이 어떻게 현실의 세계를 초월한 신성의 세계에 접근할수 있는가에 대해, 또한 개인적 자아 안에서 집단적자아를 표출하는 함축하는 의미들에 대해 연구해 본다.

2. Cross borders: traveling different Time and Space

Constructing the primitive drama of a particular pattern to become a theatrical ritual conditions, ie magical atmosphere, symbolic language, ecstasy and trance-possession phenomenon, the actor's role in hieroglyphics and building methods such as Shaman how divine reality that transcends the world, and also developing the expression of the personal implications and a collective sense of implications.

1. 굿에서의 제의적 연극성

1. 무속의례인 굿의 역사

- 삼국사기에 보면 '고구려 BC 1 세기, 신라 AC 4 세기 제 2 대 남해왕때, 차차웅, 자춘이라는 무당을 의미하는 말을 사용했으며, 백제 의자왕때에는 무당이 점을 쳤다. 는 기록을 볼수 있다. 특히 굿에서는 무당이 절대적인 주체자가되어 여러가지 기능을 수행하게 되는데 제일 중요한 두가지 기능은 접신현상(Trance-Possession), 즉 신내림을 통한 사제자로서의 행위와 신령의 역할연기가 그것이다.

신내림의 경우는 다음과 같은 세가지 유형의 분류가 있다.

- (1) 강신무에게 신령이 내리는 경우
- (2) 세습무의 굿에서 일반인이 신대를 잡고 있을때
- (3) '무감서기' 제차에서 일반인이 무악에 맞춰 춤출때 황홀한 상태에 빠지는 경우

또한 굿은 사제자인 무당과, 굿의 대상인 신령, 굿을 요구하고 그 효험을 기대하는 신주로 구성되며, 신을 청해 들어 인간의 사정을 고한후 신탁을 듣고, 신과 인간인 즐겁게 놀다가, 다신 신을 온곳으로 돌려보내는 **청신-오신-송신의 기본적인 구조를 갖는다.**

3. 'Gut' as a Ritual Performance

1. The history of shamanic rituals of Gut

- In Samguksagi ' BC 1 century Goguryeo , Shilla AC 4 century, 2nd generation King Namhae , they are using the words indicates the Shaman, so called chachaung , jachung. The shaman did fortunetelling when Baekje King uija . In particular, the shaman is the principal party to perform various functions, which are the most important two features phenomenon, Trance-Possession, aka Sinnaerim role as a spiritual act.

Sinnaerim of the following three types of cases to be classified.

- (1) Gangsinmu: Spritual trans-possession
- (2) Seseupmu: general audience holds the holistic cane in 'Gut'
- (3) insensitive ' dancing session in line with the general public when the court dance and music go into an ecstatic state

'Gut' is structured for shamans, God and the audience. It also divided into 3 sessions, (1) Chung-Sin, recurring the gods (2) O-Sin, Playing with the gods, (3) Song-Sin, Sending the gods back to their belongings.

각각의 굿의 구성요소가 의미하는 상징성과 역할에 대한 제시

- 굿청

굿에서의 공간인 굿판은 무속을 중개자로 신과 인간이 만나는 장소로 굿청이라고 표현하기도 한다. 일반적으로 굿을 하기전에 황토를 깔고 부정거리에서 물, 불로 굿장소의 부정을 몰아낸 다음 공간을 정화시킨다. 공간의 이동은 일상의 공간에서 신성의 공간 그리고 연행의 공간으로 수평적인 이동을 한다. 굿청은 어떤 의미에서 신령과 인간의 가치와 기능을 모범적으로 재연하는 폐쇄된 우주이자 순수한 공간이라고 볼 수 있다. 이렇게 신성의 공간이 된 굿청에 신령들을 즐겁게 해주기 위해 신을 위한 제단이 마련된다. 이렇게 굿하는 공간인 굿청을 정화하고 신령을 즐겁게 해주기 위한 제단에 상을 차린후, 본격적인 굿거리가 시작된다.

Meaning of each component of 'Gut and its symbolism

- Gut-cheong

Gutpan in the space of a good mediator to God and man and Shamanism is also expressed as a meeting place gutcheong. Generally 'Bujung-go-ri' purifies the space by using the ocher water and fire. Go to the everyday space of the space of the sacred space, and to arrest the movement of the horizontal space. Gutcheong is in some sense a spiritual and human value and features of the universe and a model of a closed-replay can be seen as a pure space. This is a sacred space to entertain gutcheong God for the spiritual altar is provided. So 'Gut' to cleanse the area of the spiritual gutcheong altar. To please the Gods, prepare the foods and ornaments, a full-fledged gutgeori begins.

- 무가

일반적으로 곳에서 사제자인 무당이 부르는 노래를 무가라고 한다. 이 무가는 곳에서 연주되는 모든 음악인 무악에 속하는 것인데 무악에서 제일 중요시되는 것이 이 무가이기도 하다.

세습무의 무가: 마술적 행동이 덜하고 장형통절무가가 발달되어 있음

강신무의 무가: 공수와 마술적행동(연기)이 많기 때문에 비교적 짧은 장절무가가 발달

악기: 장고, 징, 갱정, 바라/ 바라와 갱정의 특징은 귀가 아플정도의 시끄러운 음색과 요란한 소리를 내는 선율악기라는 점

피리, 대금, 해금등의 선율악기를 쓰기도 함

무가의 장단은 12/8(8 분의 12 박자), 즉 3 분박 4 박자 계통의 장단이 주가되며 혼분박 음악이 더러있는것이 특징이다.

- Shaman Song

In general, shaman song is known as Mu-ga. All kinds of music indicates in 'Gut' but the most referable item is Mu-ga.

Seseupmu obligation: less developed magical movements

Gangsinmu obligation: karate and magic behavior (smoke) is a relatively short chapter

Musical Instrument: Jang-gu, studs, boreholes, boreholes's characteristic produce loud tone and it hurts ears

Flute, Big Flute, Hae-Gum like those melodic instruments

The long and short rhythm of Mu-ga is structured as 12/8 (8 divide 12), that adds some rhythm of $\frac{3}{4}$ (3 divide 4) so it makes some mixed rhythms.

청신: 인간의 소원을 비는 축원절차가 이루어지는데 이때 무가는 중간빠르기에서 좀 빠른 장단으로 흥겨운 느낌을 줌

송신: 빠른장단이 주를 이룬다. 또한 익살스럽고 생동감이 있는것이 특징이다.

Chung-Sin: The procedure is done in a quick rhythm and get in the middle fast and generates some joyous feeling

Song-Sin: fast rhythms. In addition, it features energetic and humorous

- 무무

무무인 굿춤은 굿청에서 무당이 신을 받는데 사용되는 춤을 일컫는 말로 무당의 신내림에 있어 매개체 역할을 할 뿐만 아니라 굿청에 모인 사람들에게 볼거리를 제공해 준다. 굿춤은 크게 세가지로 분류가 되는데 무당몸에 신을 얻기위해 춤을 추는 영신춤과, 굿을 하는 목적의 춤인 오신춤, 그리고 무당몸에 실린 신을 보내는 춤인 송신춤으로 나누어 진다.

“ 무당이 신이 내리는 망아상태에서 황홀경의 상태(Trance State)로 변신하는 과정을 보면 비약동작이 많이 쓰인다. 비약을 계속하면 육체가 빨리 회복되어 혈액순환이 빨라지고 생리적으로 망아상태에 빠지기 쉽다. 자기 정신을 잃으면 잃을수록 신에 가까우며 상의상태(Passed State)를 초래한다.” (김우기, 한국민속의 뿌리, 조선일보 1987 년)

이처럼 무당이 황홀경 상태에 빠지게 되는 과정에서 무당의 춤은 점점 더 빨라지고 춤사위가 고조되는데 특히 바닥에서 공중으로 뛰는 동작이 계속되면서 무당은 드디어 실신해 신을 받게된다. 그리고 신을 받게되면 무당은 신의 목소리로 이야기를 하며 실린 신의 동작을 취하게 된다.

특히 무무에서는 무당의 발놀림, 발동작 등은 학습에 의해 세밀한 동작까지 익혀야 하며 이외도 팔과 손가락을 사용, 한삼을 이용한 손동작들, 고개의 움직임에 대한 무의학습을 해야함

- Shaman Dancing

Gutchum which is used to receive gutcheong put in shaman shaman's dance sinnaerim words , as well as to serve as a mediator gutcheong those things that gives us something entertain. Gut chum are classified into three main things

- to get the body to dance wear and dance Young Shin ,
- the purpose of 'Gutchum' come to dance,
- and sends out 'God' into their originators

" Psychic trance state, the state of ecstasy down God (Trance State) to look at the process of transformation is commonly using the leap . The body recovery fast so it makes faster the blood circulation and it

leads to physiological state of ecstasy. More easily into his unconscious state and it refers that more closer to God (Passed State)."(Kim Woo-gi , Korea Folk Roots, Chosun Newspaper 1987)

Fall into such a state of ecstasy, the shaman's dance is in the process of getting a faster chumsawi leaping into the air from the bottom of ground, which in particular will continue to go on as the Shaman is finally subjected to blackouts. And when God will speak to the shaman and act the voice of God and God's behaviors appears.

In particular, the shaman's Muumuu footwork, those feet are fine movement skills need to be trained and even using thier arm and fingers to express the details, using hand gestures in hansam ,

- 명베 다리거리

명베다리거리는 무명과 베는 이승과 저승으로 가는길을 상징하며 이 다리를 가름으로써 이제 가족들과 망자와 영원한 이별을하게됨을 의미한다.

다리가름이 함축하는 상징적 의미는 다음과 같다,

(1) 다리는 연결과 단절을 뜻하는 장치이다. 즉 다리를 가르고 자연으로부터 태어난 사람은 죽어서 다리를 가르고 죽음의 세계라는 자연의 질서속에 되돌아가는 존재임을 상징한다.

(2) 다리를 갈라 이승과 절연함으로써 삶이라고 하는 묶임의 상태로 부터 죽음이라고 하는 풀림의 상태로 해방되어 날아가게 되었음을 상징적으로 보여줌으로써 죽음에 대한 교육적인 의미를 내포한다.

(3) 물리적인 현상이 보여주는 그대로 죽음은 이세상의 모든것과 의 단절을 의미한다. 곧 살아있는 자손과 죽은 조상이라고 하는 새로운 관계가 형성된다고 볼수 있다.

신과 인간의 일체감속의 주술적인 목적과 순수한 놀이의 즐거움을 공유하며 신명나게 한판 놀아나는 굿판의 원천에는 이렇듯 굿판에 참여한 인간들에게 자기의 정체감을 확인시켜주는 교육적인 기능과 인간의 자긍심과 존엄성을 확인 시켜주는 교육철학적 성격의 일단이 함축적으로 표현되어 있음을 알수 있다. 또한 삶과 죽음의 일관적 연계성을 현장감있게 굿판에서 펼쳐 보임으로써 죽음이 다른 세계로의 이행임을 암시해 준다고 볼수 있음

'The Gut' represents the unity of God and the human by using the magical elements and share the joy of pure play. As such gutpan has participated in humans that confirms the identity of his educational capabilities and human dignity, self-esteem and confirms the Once the nature of an educational philosophy that is know to be represented implicitly. In addition, consistent with linkage to the life and death spread by showing the presence of death makes gutpan another implies that the different world is inter-related to each other.

무당과 참여자들의 영매상태와 정화작용

영매상태란 황홀경에 빠져, 정신이 혼미해지고 의식이 혼탁해지는 상태에 이르는 것을 의미한다. 흔히 '신명난다'라고 말하기도 하고 엑스터시(Ecstasy)라고 표현하기도 한다. 아리스토텔레스는 종교적인 황홀경이란 광신의 상태, 즉 완전히 신이 들린상태에서 생기는 감정이라고 보았다. 여기서 신이 들린상태란 정신이 극도로 집중된 상태에서 초자연적인 존재(또는 힘)와의 영적인 교섭을 위미하는것이다.

그리고 이 영매상태인 황홀경을 경험하게 되면 무당과 참여자들은 정화상태에 이르게된다. 정화(Cleansing)또는 정죄(Purgation)는 곧 카타르시스라고 할수 있는데 이 카타르시스는 종교적인 의미에서는, 정신의 죄를 씻어냄으로써 영혼을 다시 태어나게 하는것이며, 일반적인 의미로는 잠재의식속에 자리잡고 있는 감정을 표출해 긴장, 불안을 해소시키는 뜻으로 사용되기 때문이다.

Shamans and psychic conditions and purification of participants

Get psychic states is ecstasy; mental status is stupor, from becoming conscious means becoming cloudy. Often 'Spirits Fly " and say ecstasy is (Ecstasy) may be expressed it. Aristotle is a fanatical religious state of ecstasy, that God is completely state of t he three, which are seen as occurring emotions. The spirit of God is extremely focused state is lifted while the supernatural entities (or power) that trance- communication with spirituals.

And this Youngtae state , the shaman and experience the ecstasy and leads the participants and let them experience the purified session . Purification (Cleansing) or condemnation (Purgation), which will soon be the catharsis catharsis can say a religious sense,

to wash the sins of the spirit by finding the soul will be born again, in a general sense, lies in the subconscious to express feelings tension, relieve anxiety because it is used as that kind of definition.

무대표현:

연출가는 원시적 원형연극의 무대구현을 위해 극본을 마술의 각도로 이용하고, 관객들은 중심에 배치하고 스펙터클을 그 주위에 펼쳐서 모든 무대적 요소들과 이들의 결합에서부터 객관적인 결과들을 도출해 내는 격렬한 투사물로서 연극을 간주하며 물질적인 언어를 무대위에 배열해야한다.

곳에서 황홀하고 마술적인 무당의 연행들은 무당 자신에게 실린 신의 존재를 참여자들에게 가시화시키는 가장 효과적인 스펙터클요소로 볼수 있다.

예를 들어 쉬지않고 장시간 계속되는 격렬한 무당의 도무, 무거운 떡시루를 머리에 이고 활달하게 춤출때 보여주는 신체적인 균형, 특히 용왕곳에서 시루를 머리에 이고 흔들리는 배의 가장자리를 딛고 다니며 춤을 추는것, 떡시루를 입술로 물고 굿판을 휩쓰는 그로테스크한 광경, 물을 담은 물동이위에 올라가 춤을 추고 공수를 주는것, 또는 신의 노함을 표현하기위해 신복을 갈갈이 찢는것, 신의 뜻을 알아보기 위해 별상사실이외의 점등은 모두 이런 예에 속한다.

Stage Expression

To complete and Implement the primitive settings, a director has to lead the stage using the multi-perspectives including various setting of Time and Space. The audience (participants) generally placed in the center of the spectacle unfolding. Many stage aspects derive from that perspective and give audience opportunity to experience those intense communication and unification.

Magic shaman in trance and shamans themselves is showing trance-possession and it appeals to the audience (participants) to visualize the existence of God. Also this is the most effective way to showing the extra-ordinary power of shaman.

For example, a long-standing non-stop intense shaman dance, placing the heavy tray on top of the head to show physical balance, especially in ‘Yongwang-Gut’, shaman is standing on the edge of the deck and dancing around, or lip biting the heavy object and sweeping ‘gutpan’ to showing the grotesque sight, step up a containing water basin and mesmerizing gibberish, or ripping off the custom of shaman to express God's outrage, tell fortunes to find out God's intention.

스펙터클의 요소는 다음과 같은 예시가 있을수 있다.

1. 출현, 놀라움 등의 연극적인것
2. 제의적 양태를 띤 몇몇 마술적인 의상
3. 현란하고 다이나믹한 조명
4. 주술적 아름다움을 갖춘 목소리
5. 매혹적인 예술적요소의 조화
6. 희귀한 음악적 조율
7. 사물들의 이상적인 색채 조합
9. 육체적 동작의 리듬과 변형
10. 새롭고 경이적인 사물들의 구체적인 나타남
11. 마스크와 변신
12. 마리오네트의 활용
13. 음악의 움직임과 음악적 공간의 분할

곳은 완결된 구조나 견고한 양식으로 구성되어 있지 않다. 오히려 미 확정적인 빈 부분들이 그대로 관객에게 노출된다. 결함으로 여겨질수도 있는 곳의 여백들은 관객들의 놀이와 상상력을 동원하여 완성되는 것이고, 한편으로는 그 교감이 참여의 과정을 통해 결핍된 인간이었던 관객들도 충족되는 것이다. 곳에 참여한 관객은 눈 앞에 벌어지는 극적인 사건을 일방적으로 수신하는 수동적인 방관자가 아니라 제의적인 목표를 공동 기반으로하여 놀이를 통해 하나의 공연을 완성하고 원하는 바를 성취하는 공동의 창조자로 규정한다.

The spectacle aspects of ‘Gut’ may be illustrated as follows.

1. Appearance, such as theatrical surprising
2. Magical ritual costumes
- 3 Glitz and dynamic lightings
4. Voice with magical beauty
5. Fascinating blend of artistic elements

6. Rare musical tune
7. The ideal color combination of things
8. Rhythm changes and physical movements
9. The concrete appears new and wonderful things
10. Mask and transformation
11. The use of marionettes
12. The movement of the music and space division

Gut structure is not consisting of either completed one or a solid form. It exposures its non-definitive aspect to the audience. This negative space is considered to be good and the audience fills those spaces with their imagination. On the other hand, the involvement of the sympathetic over the course that fills the incompleteness of human being. Participated audience in 'Gut' defines as a co-creator rather than a passive bystander.

5. Globalization and Culture Hub Involvement

Culture Hub (NY 과 LA) 는 다음과 같이 3 가지 영역에서 프로젝트에 참여하는것이 가능하다.

Culture Hub in NY and LA able to contribute their efforts in various aspects, which is including follows.

(1) 원천 데이터 수집

- 오행에 근거한 데이터 내용을 구분하고 이를 원천데이터로 정의한후 수집
- 전세계의 제의적 의식이 강한 제 3 세계의 문화적 원형을 비롯해 원천데이터로 사용되어질수 있는 내용 수집(예; 라틴아메리카 또는 동남아시아의 원형적 제의식 데이터 리서치)

(2) 공연의 직 간접 참여

- ACC 를 통한 아티스트 및 창작집단 섭외, 추후 공연에 직 간접적으로 참여하는 방법 연구
- 실시간 또는 영상/음향 작업을 통해 공연의 내용적 참여

(3) 마케팅 및 PR

- 해외 홍보 창구를 통한 공동 마케팅, 네트워킹을 활용한 구체적이고 체계적인 홍보방안 수립
- DJ Spooky 의 네트워킹을 활용한 아티스트의 직간접 참여유도

(1) DATA collects

- Information to identify data based on the five elements and defines as the collection of raw data
- Select the strong ritual performance among the Third World countries, as well as the cultural source of information used in data collection (e.g., Latin America, Southeast Asia or African ritual events)

(2) Direct or indirect participation in the Show Production

- Recruiting the artists whom are belong to ACC or any type of creative group, maximize the Public Relations by using these networking
- Real-time or prerecording the video / audio contents feedings

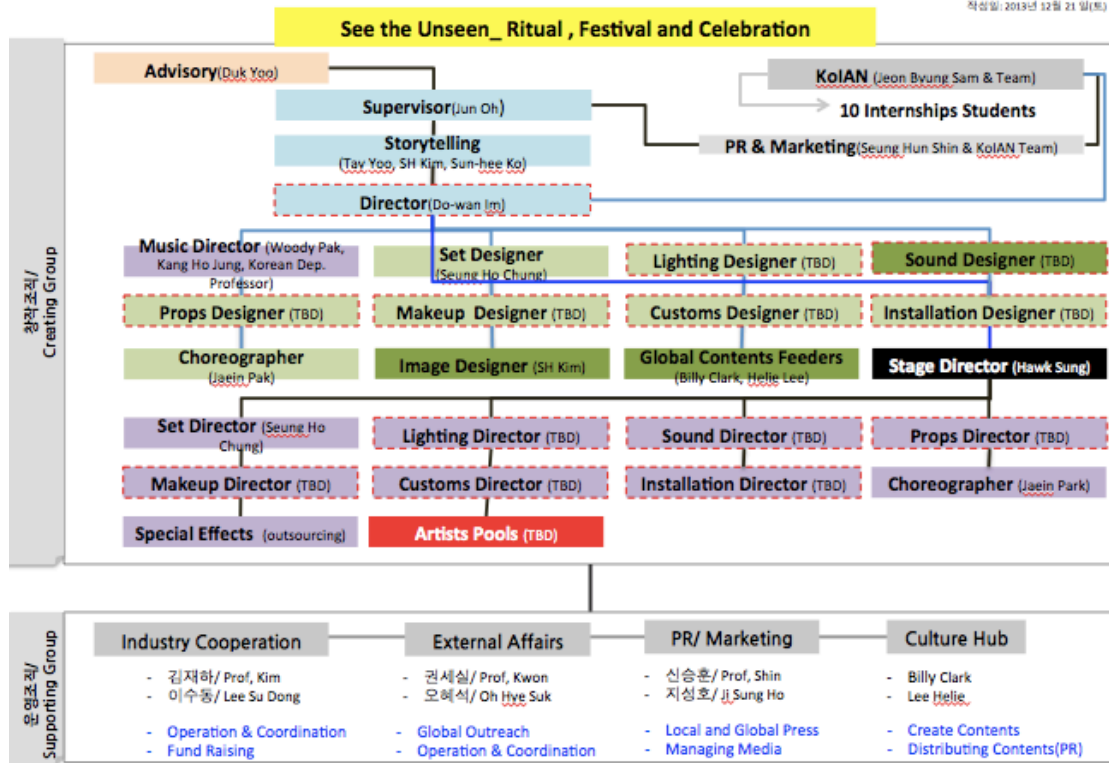
(3) Marketing and PR

- International co-marketing promotion through networking, utilizing the specific measures to promote and establish a systematic outreach
- Maximize the personnel or group connections such as Paul's to take advantage of artist networking directly or indirectly

6. Organization Structure

글로벌 프로젝트는 다음과 같은 인력 구조 및 업무 협업을 통한 공동창작 작업으로 이루어진다.

Global Project is structured as following formats to allocate the proper personnel and group and setting up the environment as more creative and innovative working fields.



조직은 크게 창작조직(Creating Group)과 운영조직(Supporting Group)으로 운영되며, 창작조직은 아래와 같이 창작조직과 제작조직의 구조로 다시 세분화된다. Organization is largely classified as a creative organization (Creating Group) and the operating organization (Supporting Group) to operate, and creative organizations and creative organization is structured as follows again subdivided into Creating Group and Execution Group.

(1-1) 창작조직 (Creating Group)

Title	Role & Responsibility	Name	Note
Supervisor	Lead, Help, Check the creation process and overall quality control	Jun Oh	
Director	In charge of creating a performing piece and provide a guidance to execute the production	Im Do wan	
Story Telling	Create the story structure and build a creative framework	Ko Sun Hee Tay Yoo Kim Se Hoon	
Music Director	Creating overall creation structure and guide the	Woody Pak Kim Young Dong	Need to be assign the

	creating direction	Lee Yong Tae Paul D Miller	Korean Music Dep. Representative
Set Design	Creating the overall space design and define the conceptual environments	Chung Seung Ho	TBD
Props Design	Make specific symbolic props along with the overall story structure	Tom Lee, Jun Maeda Cha Sang Yeop	TBD
Lighting Design	Creating the overall Lighting design and define the conceptual environments	TBD	TBD
Sound Design	Creating the overall Lighting design and define the conceptual environments	Kang Ho Jung	TBD
Custom Design	Creating the overall Custom design and define the conceptual environments	Kim Se Hoon	TBD
Makeup Design	Creating the overall Makeup and special effect (e.g.: Masks) design and define the conceptual environments	TBD (Martina Luisetti)	TBD
Installation	Creating the overall Installation design and define the conceptual environments	Ryu Ji Young, Cho Sang, Cha Sang Yeop	TBD
Choreographer	Creating the overall movements and choreography design and define the conceptual environments	Park Il Kyu, Park Je In	TBD

(1-2) 제작조직 (Execution Group)

Title	Role & Responsibility	Name	Note
Stage Director	Execute the overall creation and responsibility of making process	Sung Jun Hyuck	Need a supporting group to coordinate things properly

Set Director	Execute the overall set d and responsibility of making process	Chung Seung Ho	TBD
Props Director	Execute the overall creation and responsibility of making process	Tom Lee, Jun Maeda Cha Sang Yeop	TBD
Lighting Director	Execute the overall creation and responsibility of making process	TBD	TBD
Sound Director	Execute the overall creation and responsibility of making process	Kang Ho Jung	TBD
Custom Director	Execute the overall creation and responsibility of making process		
Makeup Director	Execute the overall creation and responsibility of making process	TBD (Martina Luisetti)	TBD
Installation	Execute the overall creation and responsibility of making process	Cho Sang, Cha Sang Yeop	TBD
Choreographer	Execute the overall creation and responsibility of making process	Park Il Kyu, Park Je In	TBD

(2) 운영조직 (Supporting Group)

Title	Role & Responsibility	Name	Note
Industry Cooperation	Cooperation & Operation Fund Raising	Kim Jae Ha Lee Su Dong	
External Affairs	Global Outreach, Operation & Coordination	Kwon Cecil	
PR & Marketing	Internal & External PR SNS and Media Support	Shin Seung Hoon	
Culture Hub	Create Contents, Distribution Channels	Billy Clark Lee Helie	

7. Schedule & Milestones

2014 년 1 월 16 일(2 차방문) 까지는 해외전문가와 관련된 주요교수진, 참여학생들이 원천데이터 수집 및 분류, 1 차 가공을 통한 기본 디자인작업이 이루어질 예정이며, 이와 관련된 세미나, 워크숍에 기반한 창작작업위주의 작업을 운영함

Up until January 16, 2014 (Second visit), the related expertise and key faculty, and participated students are collecting the raw data and classifying groups. Primary DATA processing will be done and create the basic design work through related seminars and consecutive workshops.

Date	Agenda	Contents	Note
Dec 27-28 th	1 st round, Storytelling Structure	Complete the story structure and come up with solid draft (1 st round)	Storytelling (Prof. Ko, Kim Se Hoon, Tay Yoo, Jun Oh)
Dec 30 th	Share and Define development scope with related parties	Share the structure with KoIAN and define the development phases	Seoul Arts, KoIAN
Dec 31 st	2 nd round, Storytelling Structure	Complete the story structure	Storytelling (Prof. Ko, Kim Se Hoon, Tay Yoo, Jun Oh, Seo Seung Teak, Sung Jun Jyuck)
Jan 6 th ~ 16 th	Creating Session/ Workshop (Sound/ Images)	Recording the Music Sampling and creating the Visual Elements	Woody, Paul Kim Se Hoon, Jun Oh : Korean Music Dep. Applied Music Dep.
Jan 7 th	Seminar 01	Lecture based seminar	Paul Miller
Jan 9 th	Complete the Cue Sheet & Find out exact budget		Im Do Wan
Jan 13 th	Seminar 02	Lecture base seminar	Guest Panels
Jan 14 th	KOCCA - Online Content Creation - Seminar for Public		Paul Miller, Jun Oh
Jan 15 th	Presentation Overall Structure	Find out completed and in completed items and clarify development process	Seoul Arts and KoIAN

Jan 15 th	Set up a Staffing and Org Structure		All together
----------------------	-------------------------------------	--	--------------

3rd Trip and Preparation

Date	Agenda	Contents	Note
Jan 17 th	PR & Marketing Package Prep Done	- Strategy - Official Website - SNS - Promotion Clips (Webisode, Short Clips etc.)	Jun Oh, Billy Clark, Lee Helie
Jan 17 th - Mar 20 th	Production Phase	- Creating Contents - Practice and Presentation	Seoul Arts, KolAN
Mar 20 th - 28 th	Performing Prep. - Rehearsals - Tech, Dress, All together	- Performance	

8. Budgets and Expected Outputs

- Need to be filled by Jan 9th