

코드는 누구의 언어로 시작되는가? (KR / EN)

Directing by Yirang Ok

NO MOUSE
NO KEYS
NO PROBLEM

Session 1 Monday, July 27, 6:30–9:30 PM
Session 2 Monday, August 3, 6:30–9:30 PM

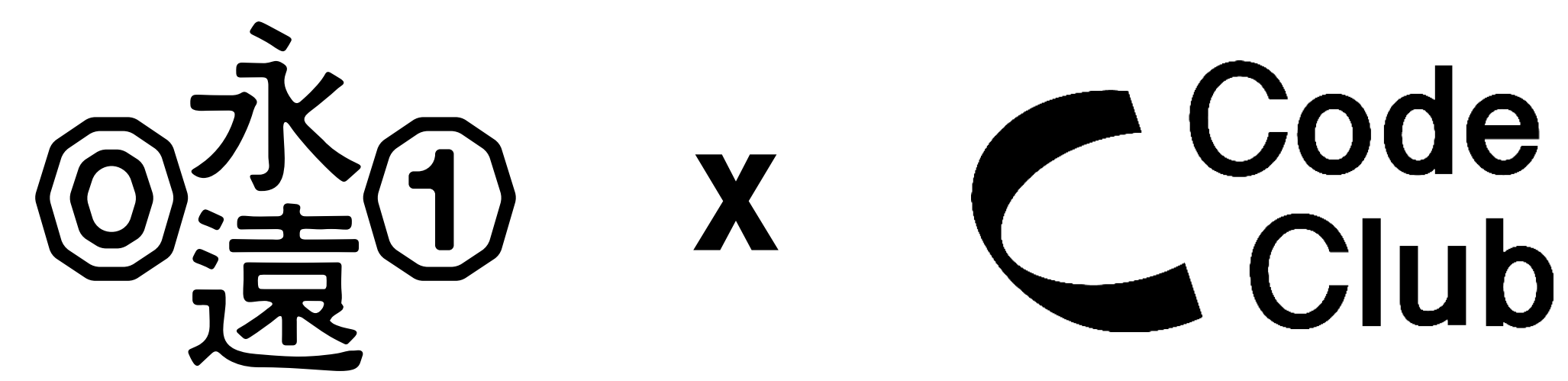
서울시 마포구 동교로 35 4층 하우스 영원



Session 1 Monday, July 27, 6:30–9:30 PM
Session 2 Monday, August 3, 6:30–9:30 PM

서울서 마포구 토정로 35-4층 하우스 영원

NO PROBLEM



①永遠②



기술과 예술 사이를 넘나드는 열린 공간
Open house across technology and art



And my friends

왜 꼭 마우스 여야 할까?

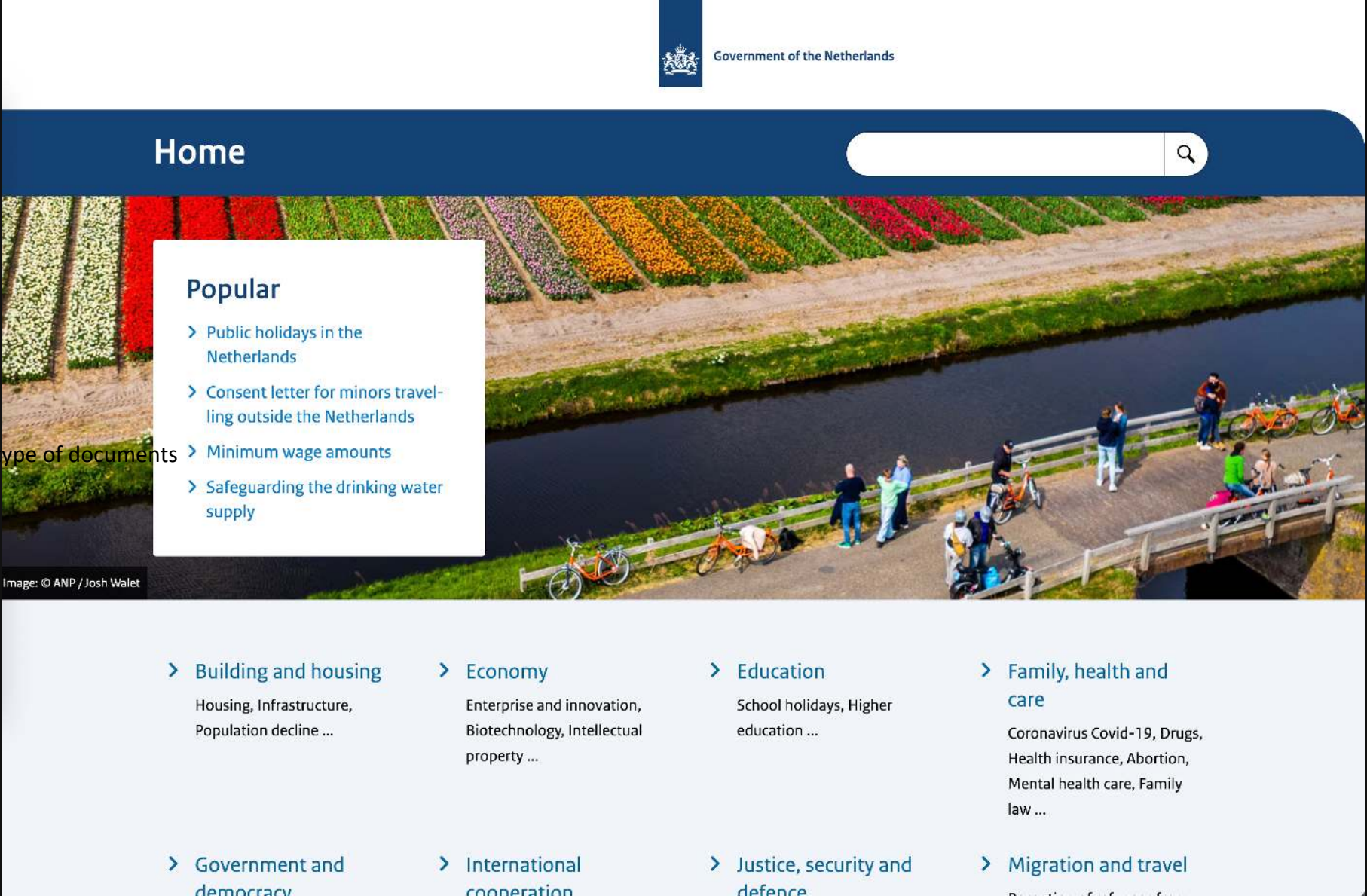
Why does it have to use a mouse?

웹을 꼭 키보드와 마우스로만 조작해야 할까?

Do We Have to Use a Mouse and Keyboard?



these tools are developed based on square type of documents



도구는 투명인가?

Are tools ever neutral?



키보드와 마우스는 처음부터 자연스러운 도구가 아니라, 인간이 컴퓨터와 관계 맺는 방식을 새로 실험하기 위해 만들어진 장치였다. 여러 세대를 거쳐 시스템을 거치며 마우스는 컴퓨터를 사용하는 표준적인 방식으로 굳어졌다.

**Computer use is not just a process of entering commands and receiving responses.
It is an embodied practice, where the body learns, adjusts, and repeats actions
within its environment.**



Jean Shin: TEXTile, 2006

이 워크숍은 키보드와 마우스가 '중립적 도구'라는 가정에서 출발하지 않는다.
도구가 우리의 자세·속도·클릭·반응을 어떻게 정하는지 의심하는 데서 시작한다.

**This workshop begins by refusing the idea that the keyboard and mouse are neutral tools.
It looks at how these devices discipline the body, shape attention, control speed, and teach us what
counts as a normal way to interact with a computer.**

유지보수

Maintain

컴퓨터 사용은 몸이 환경 속에서 배우고 조정하고 반복하는 행위.

.Using a computer is something the body learns through its environment, through adjustment and repetition.

언어, 체현, 접근성

Language, embodiment, and access

유지보수는 단순히 기계를 고치는 일이 아니라, 언어를 번역하고, 몸을 적응시키고,
제한된 접근 조건 안에서 시스템이 계속 작동하는 것처럼 보이게 만드는 반복적 조정이다.

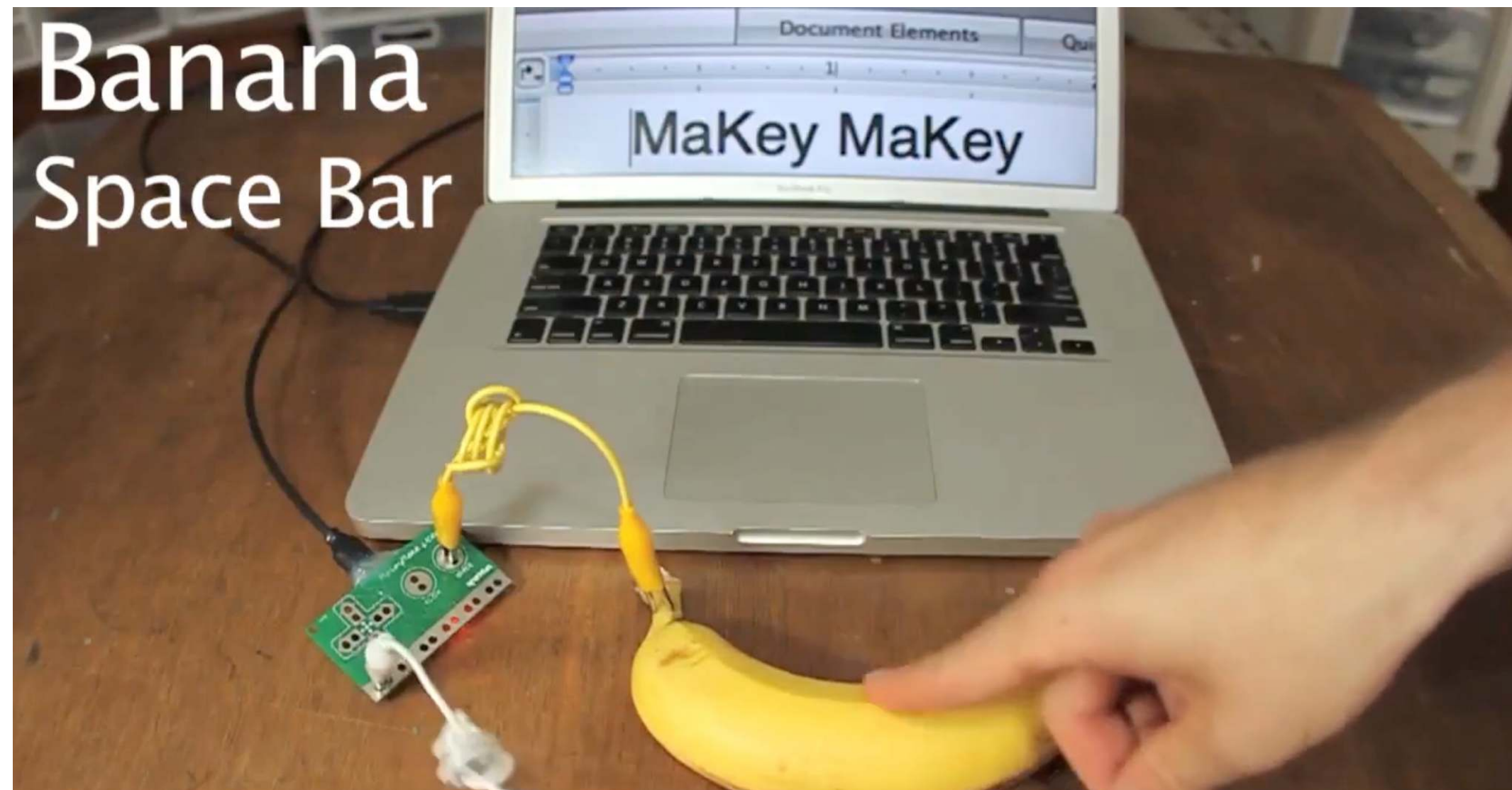
Maintenance is not simply about fixing machines. It is a repeated process of adjustment: translating language, adapting the body, and navigating limited conditions of access so that the system can continue to appear functional.

그래서.

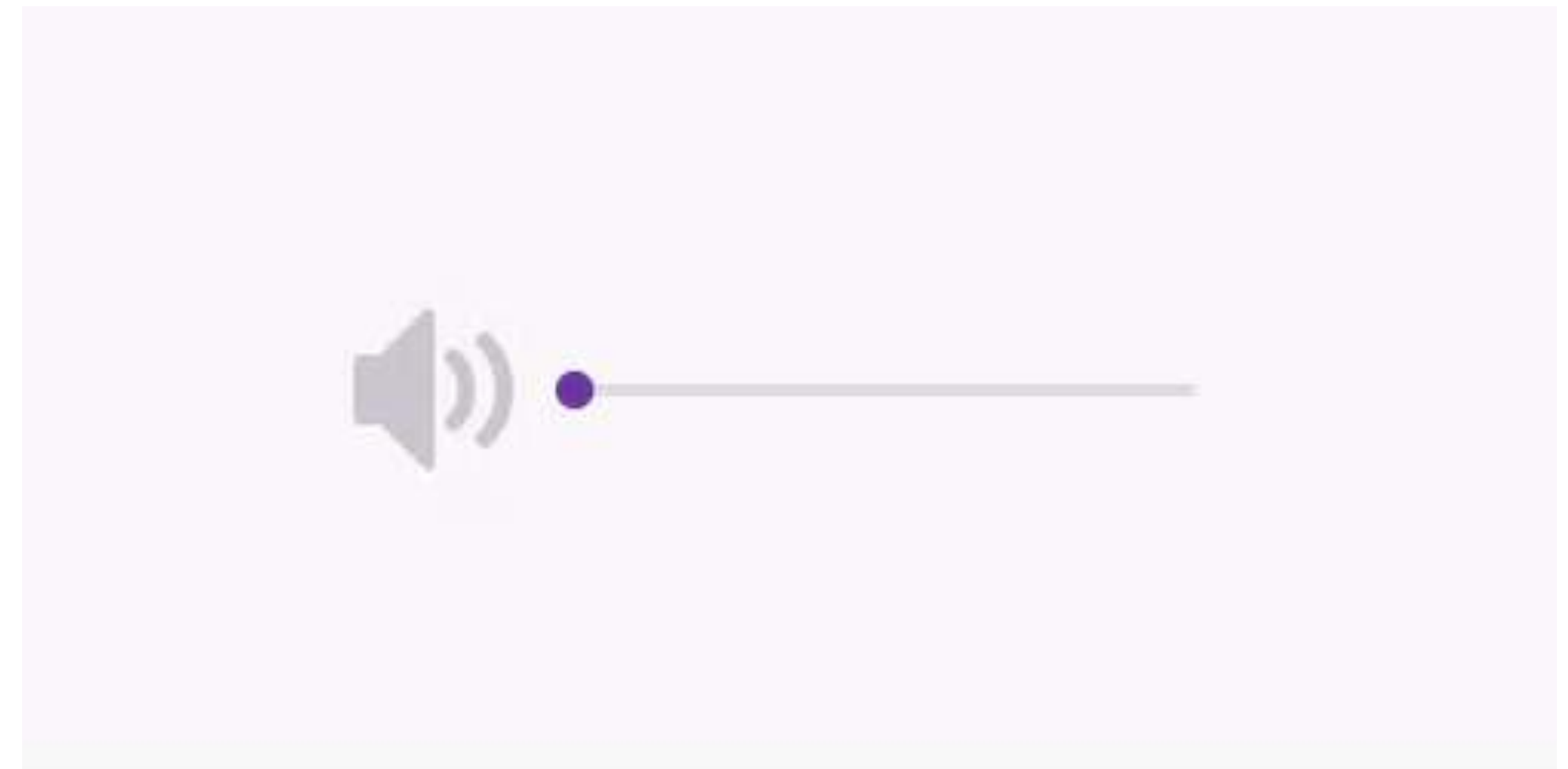
So

불편한 유지보수를 학습하자.

Learning to (Maintain).



인터페이스 사례 (1)



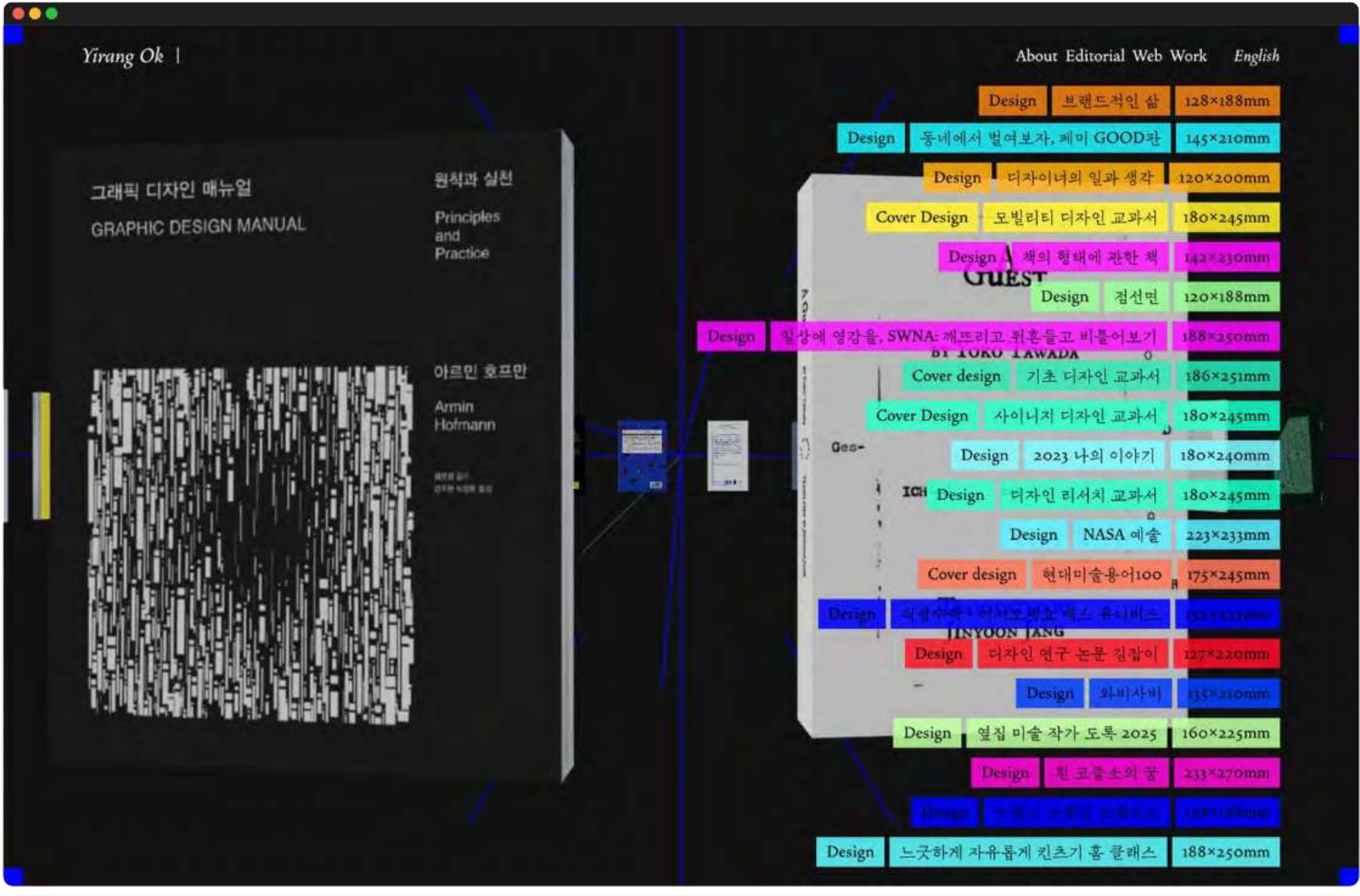
인터페이스 사례 (2)

옥이랑

Yiring Ok — Researcher

웹과 출판물 너머를 넘나들며 인터랙션을 기반으로, 보이지 않는 디지털 노동과 유지보수의 조건을 다루는 작업자입니다. 최근에는 한국어로 코딩을 배우고 가르치는 방식, 그리고 플랫폼 밖에서 작은 커뮤니티를 만드는 방법을 실험하고 있습니다. 이번 워크숍에서는 웹을 꼭 키보드와 마우스로만 조작해야 한다는 익숙한 전제를 함께 흔들어봅니다.

Yirang Ok is a maker working across web, publishing, and interaction. Her work looks at invisible digital labour and the conditions of maintenance behind digital systems. Recently, she has been experimenting with ways to learn and teach coding in Korean, and with building small communities outside large platforms. In this workshop, she invites participants to question the familiar idea that the web must be controlled through a keyboard and mouse.



한정호

LIMITI — Media Artist & Interaction Designer

물리적 공간의 물성과 디지털 내러티브를 결합하는 실험을 지속해 왔습니다.
기성품 키보드와 마우스가 규정하는 입력 방식에서 벗어나, 직접 센서와 하드웨어를 설계하며
신체와 환경이 시스템과 상호작용하는 새로운 인터페이스를 탐구합니다.

I have been experimenting with bringing the material qualities of physical space together with digital narratives. Moving away from the input rules set by ready-made keyboards and mice, I design my own sensors and hardware, exploring new interfaces where the body and its environment interact with the system.



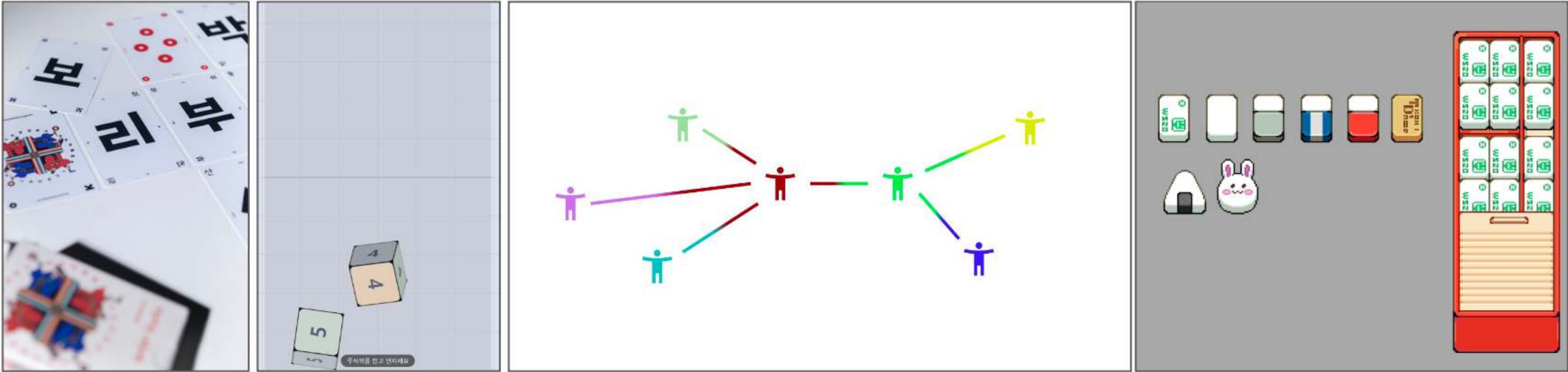
한정호 작업

유환준

YOO HWANJUN — Play, Games, and How Fun Is Made

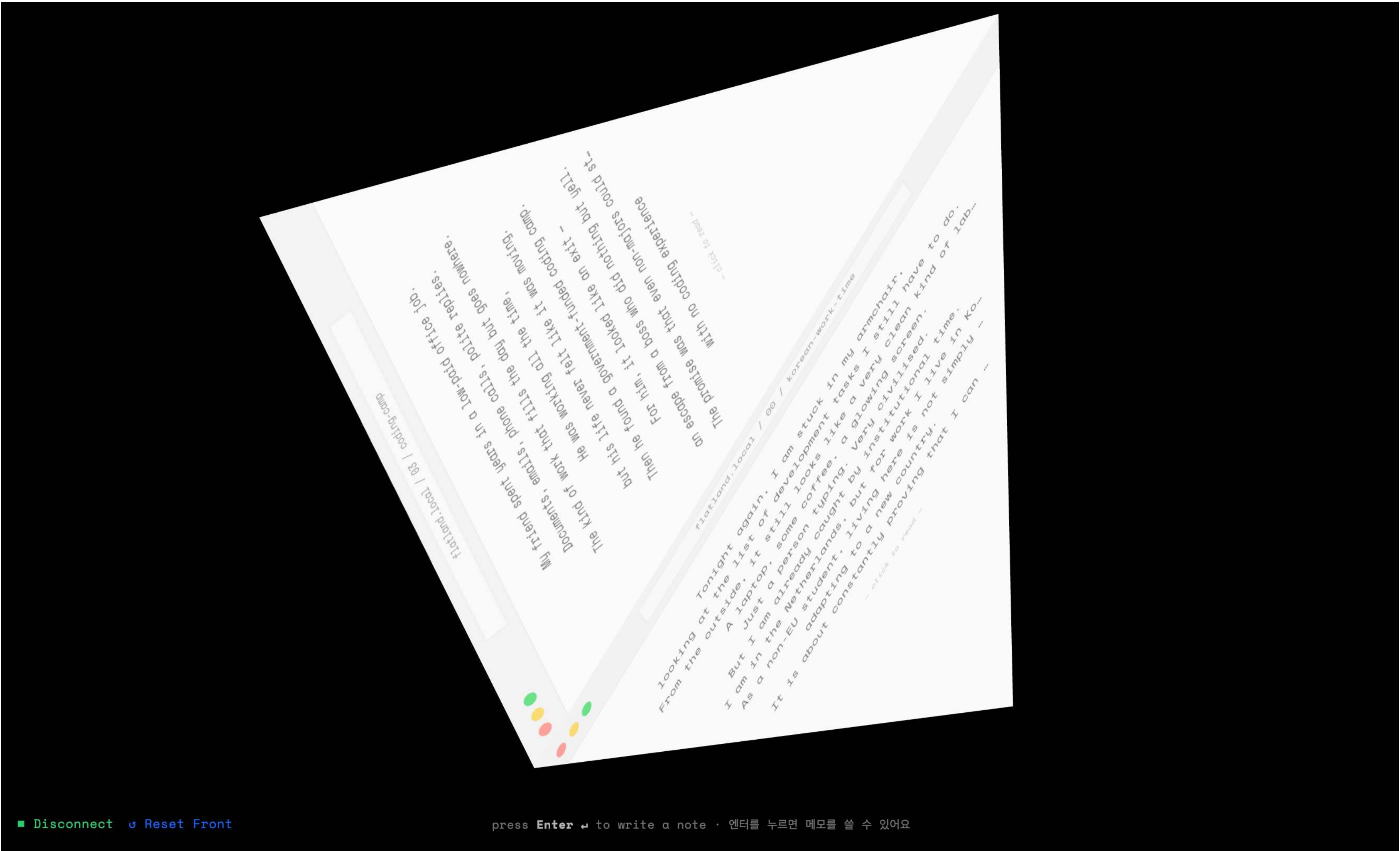
디지털과 아날로그 사이에서, 놀이와 게임에서 재미가 만들어지는 방식을 탐구합니다.
규칙을 이해하고 사물을 움직이며 서로의 행동에 반응하는 과정에서 생기는 즐거움과 긴장,
매체마다 달라지는 놀이의 규칙과 조작법에 관심을 두고 있습니다.

Between the digital and the analogue, I explore how fun is made in play and games. I am drawn to the joy and tension that appear as people learn rules, move things, and react to one another — and to how the rules and controls of play change from one medium to another.



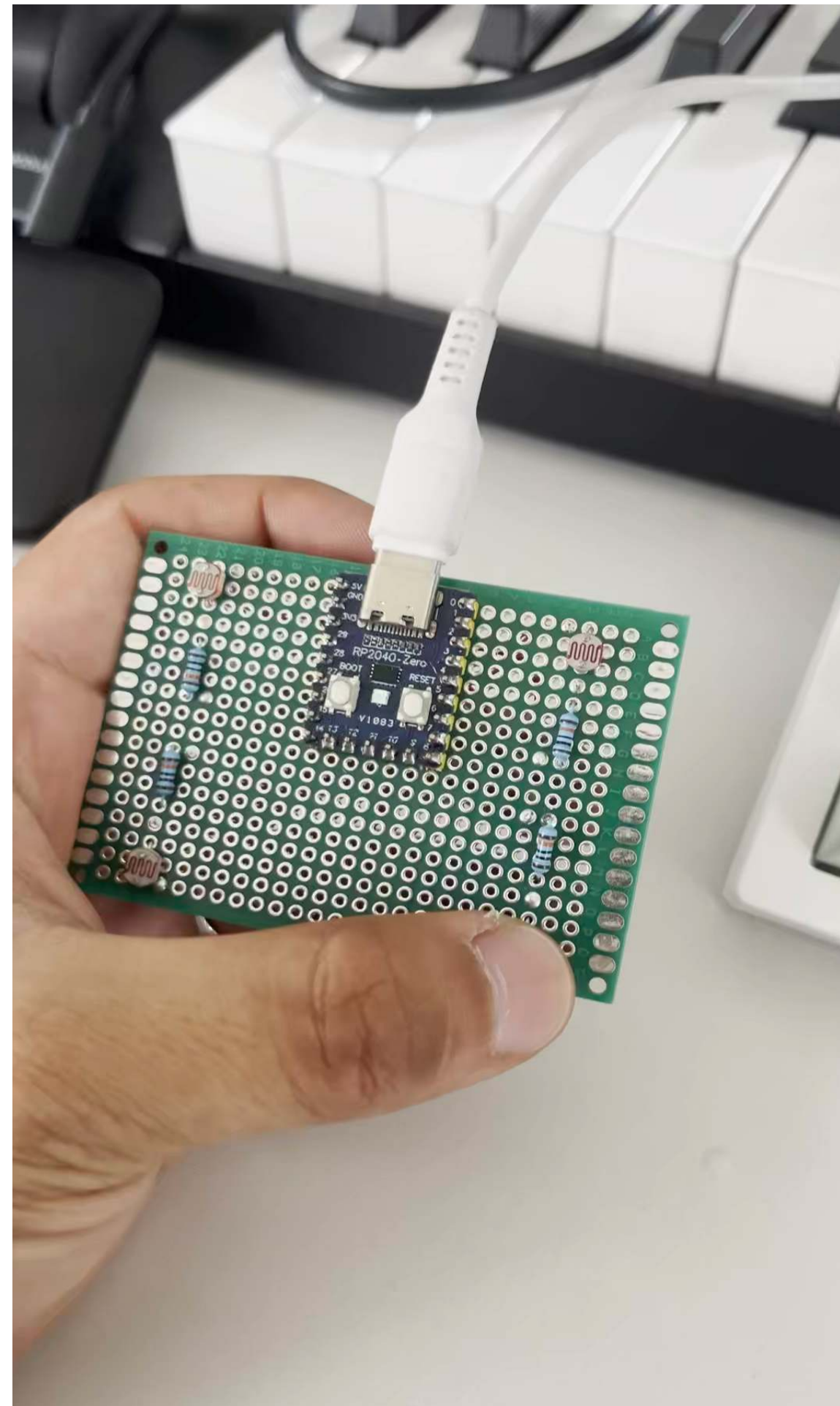
시연

Preview



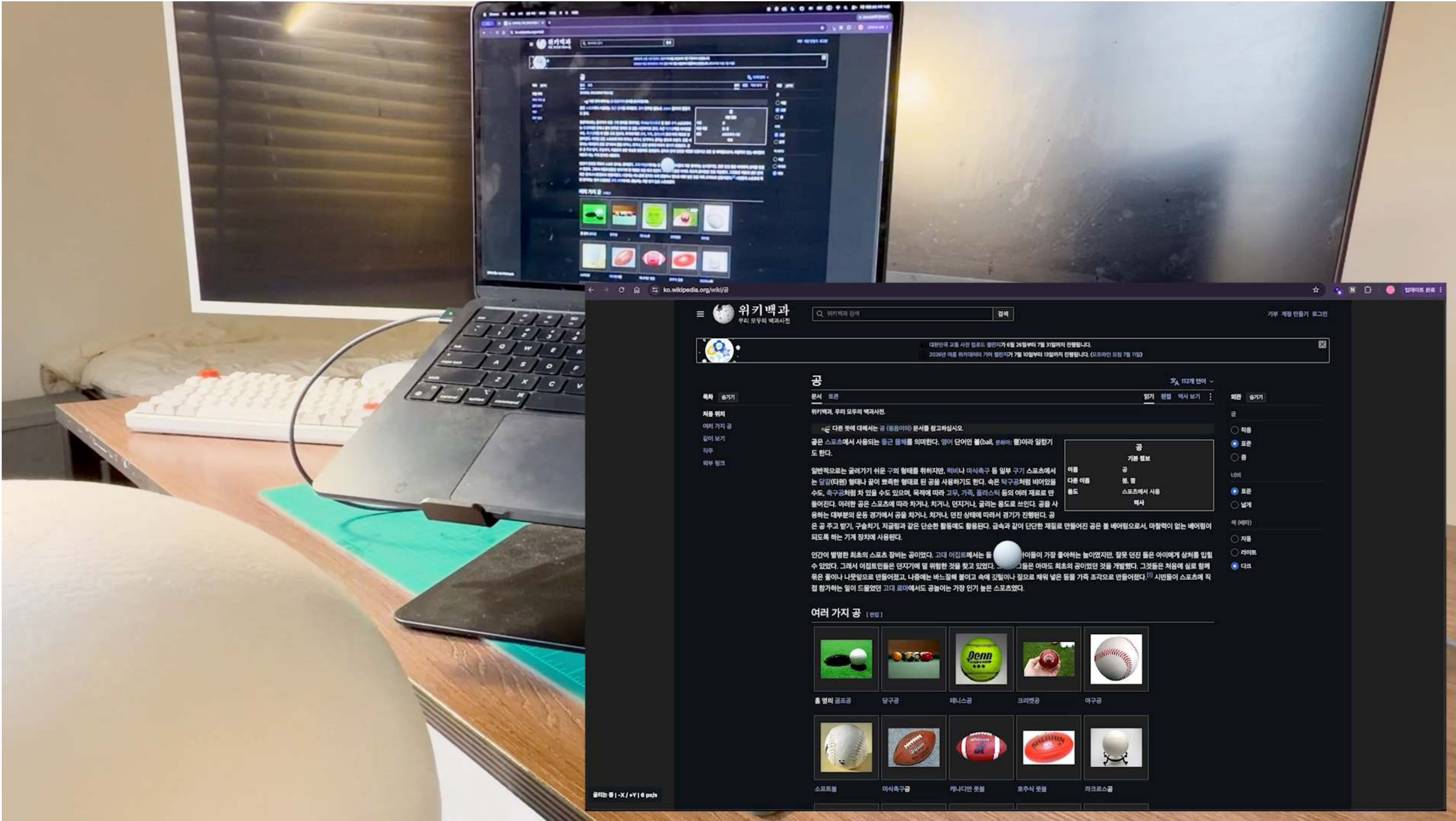
옥이랑 사례 — 중력 브라우저

Gravity browser



한정호 사례 — 빛을 매개로 한 비표준 입력 장치: 포토다이오드 마우스 컨트롤러

Light and shadow steering the cursor.



유환준 사례 — 입력장치를 장난감으로 뒤집기

Flipping input devices into toys.

비평상

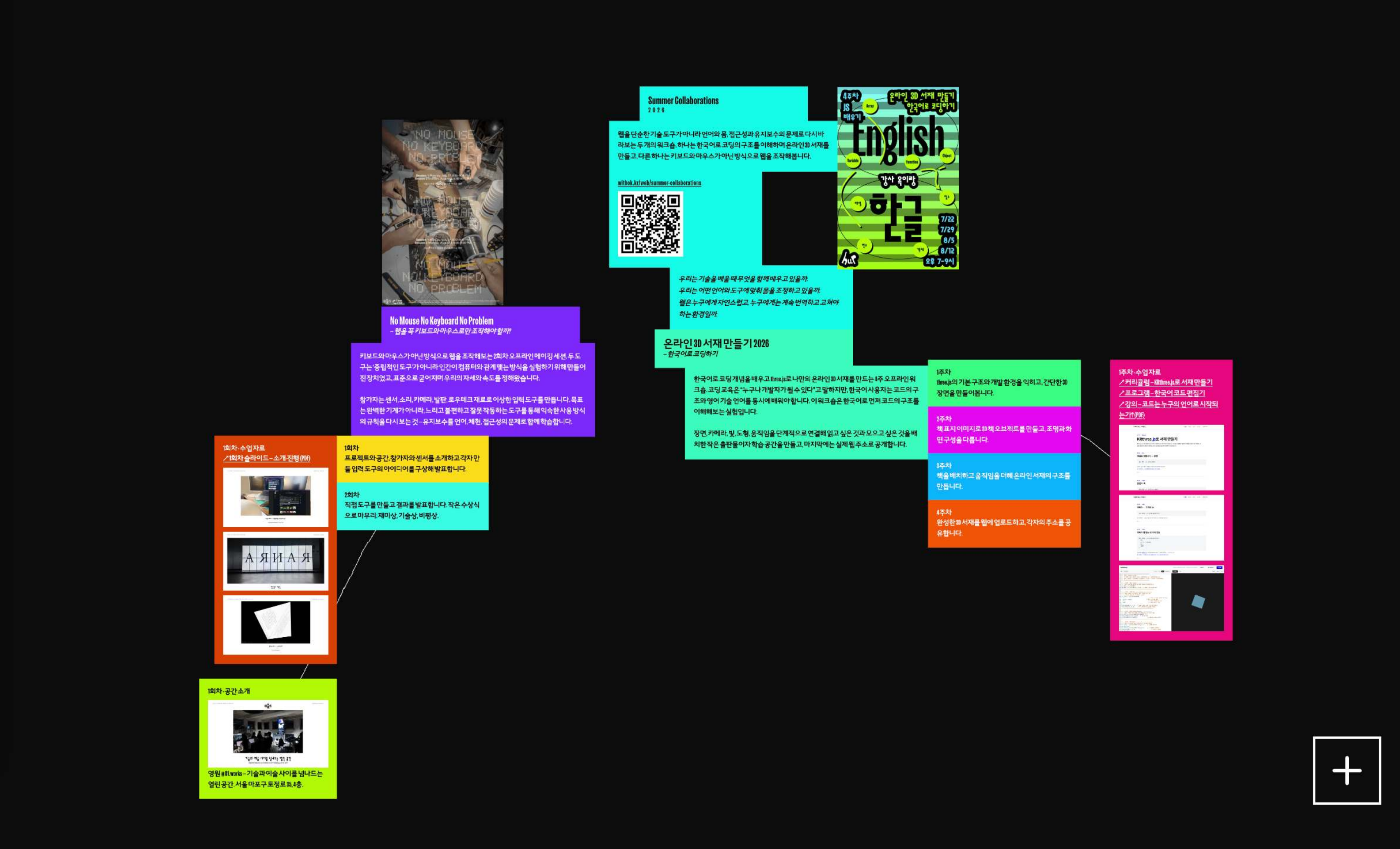
Critical Award

재미상

Fun Award

기술상

Technical Award



1회차

프로젝트 소개

호스트, 공간 소개

학생 소개

센서 소개

아이디어 구상 후 발표

2회차

5시-7시 메이킹 시간

학생 발표 6분씩

수상식

자기소개

Introduce

링크

정전식 터치 센서 (MPR121) - 인체의 정전기를 감지하여 피부나 전도성 물체에 살짝 닿기만 해도 스위치처럼 작동

조도 압력 센서 (FSR402) - 누르는 힘의 강도를 감지하여 세게 누르는지 살짝 누르는지 구분

조이스틱 모듈 - X, Y축 방향 이동과 버튼 클릭 감지

로터리 엔코더 모듈 - 좌우로 무한정 돌릴 수 있으며, 회전 방향과 클릭 감지

[빛, 거리 및 모션 감지]

조도 센서 (CdS) - 주변 빛의 밝기를 감지하여 손으로 가리거나 조명을 비추는 행위를 입력값으로 사용

포토다이오드 모듈 - 빛의 미세한 변화와 속도를 빠르게 감지 (빛과 그림자를 이용한 마우스 조작 등에 활용)

적외선 근접 센서 (TCRT5000) - 가까운 거리에 물체가 다가왔는지 유무 감지

인체 감지 모션 센서 (HC-SR501) - 공간 내 사람의 움직임을 감지하여 트리거로 사용

6축 가속도/자이로 센서 (MPU6050) - 물체의 기울기, 회전, 움직이는 속도를 감지하여 몸짓을 데이터로 변환

[소리 및 진동 감지]

소리 감지 센서 (KY-037) - 주변 소리의 크기를 감지하여 박수 소리나 마이크에 바람을 부는 행위를 버튼처럼 사용

[기타 환경 감지]

온습도 센서 (DHT11 / DHT22) - 주변의 온도와 습도 변화 감지

수위 및 토양 수분 센서 - 물이나 수분의 양을 감지하여 액체를 활용한 인터랙션에 사용