

1. Yutaka Makino

유타카 마키노는 예술가이자 UCSB MAT 박사연구원으로, 공간 시각, 복잡계와 창발 현상의 연구를 포함해 컴퓨터이셔널 디자인의 역사적 선례와 과학의 접목을 주제로 한다. 조각 작품과 컴퓨터 음악 작곡, 공간 사운드 설치 등의 사운드 작품을 선보여 왔다. 2007년 컴퓨터 작곡 작업 *Cryosphere*로 프리 톤 브뤼넬 the Prix Ton Bruynel 에서 수상하였으며 그와 미국과 유럽, 아시아의 다수의 국제 전자음악 컨퍼런스와 전시회 등에서 활발히 작품을 발표하고 있다.

2. Lance Putnam

랜스 풋넘은 오디오비주얼 음악 작곡가이자 UCSB MAT 박사연구원으로, 사운드 합성 소프트웨어, 복잡계, 다중 사용자 상호작용 환경 등에 대한 연구를 하고 있다. 2008년 뉴욕 IBM 사의 T.J. 왓슨 연구소에서 선정된 멀티미디어 워크숍의 신진 리더 8인 중 한 명으로 선정되기도 했으며, 전자 음악 퍼포먼스, 멀티미디어 작품 전시와 관련 논문 발표를 ICMC 등 미국과 유럽의 컨퍼런스 등에서 활발히 발표 해오고 있다.

S Phase, Lance Putnam, ~8 min, 2007

A single harmonic waveform drives a sonic and spatial object that transitions through several phases.

Nonconnectivity: Observation, Lance Putnam, ~7 min, 2009

A large collection of particles is controlled in real-time to diffuse, collect, and orbit through a landscape built from waveforms.

3. Wesley Smith

웨슬러 스미스는 예술가이자 UCSB MAT 박사연구원으로, 연구 및 창작 주제는 인터랙티브 멀티미디어 아트 작품 제작, 퍼포먼스, 미디어 소프트웨어 디자인의 창의적 적용, 컴퓨터이셔널 작곡 등이다. 컴퓨터 공학, 철학, 수학, 작곡 등 융합 학문을 다루고 있으며, 현재 MAX/MSP의 회사인 *Cycling '74*의 개발자, 컨설턴트로도 일하고 있다. 스위스 쥐리히의 디지털 아트 워크, ICMC 등지에서 퍼포먼스와 논문 발표 등 활발히 작품 발표와 연구 활동을 하고 있다. 그레험 웨이크필드와 함께 인터랙티브 멀티미디어 제작 오픈 소프트웨어 LuaAV의 공동 저자이기도 하다.

Descent, Wesley Smith, ~5 min, 2008

A parametric audiovisual composition exploring the continuum of pitch and rhythm through granular synthesis.

4. Graham Wakefield

Graham Wakefield는 예술가이자 UCSB MAT 박사연구원으로 복잡 이론, 시스템 이론, 생물학과 철학의 컴퓨터이셔널 구현으로서의 디지털 멀티미디어 예술 창작 연구를 하고 있다. MAX/MSP의 회사인 *Cycling '74*의 개발자, 컨설턴트로도 일하고 있으며 ICMC, ISEA 를 비롯한 국제 전자예술관련 컨퍼런스에서 작품과 논문 발표를 활발히 해오고 있다. 웨슬러 스미스와 함께 인터랙티브 멀티미디어 제작 오픈 소프트웨어 LuaAV의 공동 저자이기도 하다.

t0 Coincident, ~6 min, 2005/2009

Generative, tangled, aural, spatial and visual feedback; "Naturally, we were all there, - old Qfwfq said, - where else could we have been? Nobody knew then that there could be space. Or time either: what use did we have for time...?", All At One Point, Cosmicomics, Italo Calvino.

Separate, ~4 min, 2007

An audio-visual projection for the untutored eye and the pre-conscious ear by means of iterative systems and found sound.

5. PERFORMATIVE

PERFORMATIVE is a working group of artists, theorists and technologists for practices of expressing the virtual into our reality. The goal of PERFORMATIVE is to produce cultural discourses including systems for real-time performances that interact directly with the audience, and historical and theoretical ideas for discussions on interactive digital media-based artworks. Their developing applications for performing arts are user's need-based alterable embodied interface, environment and interactive action recognition system, composition and control environment of real-time performance and image, image installation and display projection.

UCSB MAT Lab

Media Arts and Technology at UC Santa Barbara

Media Arts and Technology (MAT) at UCSB is a transdisciplinary graduate program that fuses emergent media, computer science, engineering, and electronic music and digital art research, practice, production, and theory. Created by faculty in both the College of Engineering and the College of Letters and Science, MAT offers an unparalleled opportunity for working at the frontiers of art, science, and technology, where new art forms are born and new expressive media are invented.

In MAT, we seek to define and to create the future of media art and media technology. Our research explores the limits of what is possible in technologically sophisticated art and media, both from an artistic and an engineering viewpoint. Combining art, science, engineering, and theory, MAT graduate studies provide students with a combination of critical and technical tools that prepare them for leadership roles in artistic, engineering, production/direction, educational, and research contexts.

Soongsil University MAAT Lab

Media Art Laboratory is a viable researching space specialized in media art, media/information design and media aesthetics. The goal of media art laboratory is to establish Media Art in Aesthetic Technology. Media Art in Aesthetic Technology is pronouncing interdisciplinary studies and applications on digital media technology, aesthetics, critical study and cultural studies.