

# **홍익챌린지 7기 성과발표회**

## **: 가상 공간에서의 전시 구축**

홍익대학교 예술학과

C145011 박민지

C145012 박예빈

# 목차

1. 프로젝트 소개
2. 제작 과정
3. 프로젝트 활용 및 확산 방안
4. 애플리케이션 시연 및 체험

# 1. 프로젝트 소개

**목표** 가상 공간에서의 전시 구축

**방법** 모바일 애플리케이션을 제작하여, 그 안에 전시 공간을 구축

**결과** 애플리케이션, 도록, 연구자료집

**가치** 시공간의 제약 없는 반영구적 전시  
온라인에서만 가능한 경험 제공

## 2. 제작 과정

### 1. 기초확립을 위한 스터디 (1~4주차)

- 전시 기조와 유관한 책과 논문을 읽고 3회의 발제문 작성 및 아이디어 회의
  - 1) 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』 중 1. 시뮬라크르들의 자전
  - 2) 폴 레비, 『디지털 시대의 가상현실』 중 '1.가상화란 무엇인가', '2.신체의 가상화'
  - 3) 김성호, 「베르그송, 들뢰즈의 철학에 내재한 가상현실」
  - 4) 안재오, 「가상(假想) 개념 -헤겔과 들뢰즈의 경우-」
- 기존의 가상 전시 공간을 리서치한 뒤, 이를 분류하고 비교 분석
- 스터디 결과물 전문은 'MODEM SPACE 부록'에 기재

## 스터디한 내용을 바탕으로 작성한 전시 '기획의 글'은 다음과 같다.

존재의 실존은 더 이상 물질로써 규명되지 않는다. 살아 움직이며 태동하는 모든 것에게, 감각으로 접할 수 있는 물질성은 여태껏 그 어떤 것과도 견줄 수 없는 가치를 지녀왔다. 그러나 세계의 물질성에 깊게 뿌리내린 감각은 점차 모호해졌고, 우리는 덮쳐오는 모호함을 마주해야만 한다.

그렇다면 실재는 어디에 있는가.

현실은 어디인가. 자신이 발을 디딜 수 있는, 본인에게 주어진 감각으로 인식할 수 있는 곳이면, 그곳은 대개 현실이 되곤 한다. 그렇다면 실존을 증명할 수 없으나 분명히 존재하는 어떤 것들은 우리의 현실이 아닌 곳에 있게 되는가. 현실에 대립하는 곳은 무엇이라 할 수 있는가.

가상은 어디인가. 가상 공간을 단순히 현실이 아닌 곳이라고만 말하기에는 부족하다. 애초에 가상은 허구의 의미만을 지니는, 거짓이고 무의미한 사이버 조각일 뿐인가. 그런 의미의 가상에는 실재라는 어휘를 부여할 수 없다. 결국 가상은 대체 무엇인가.

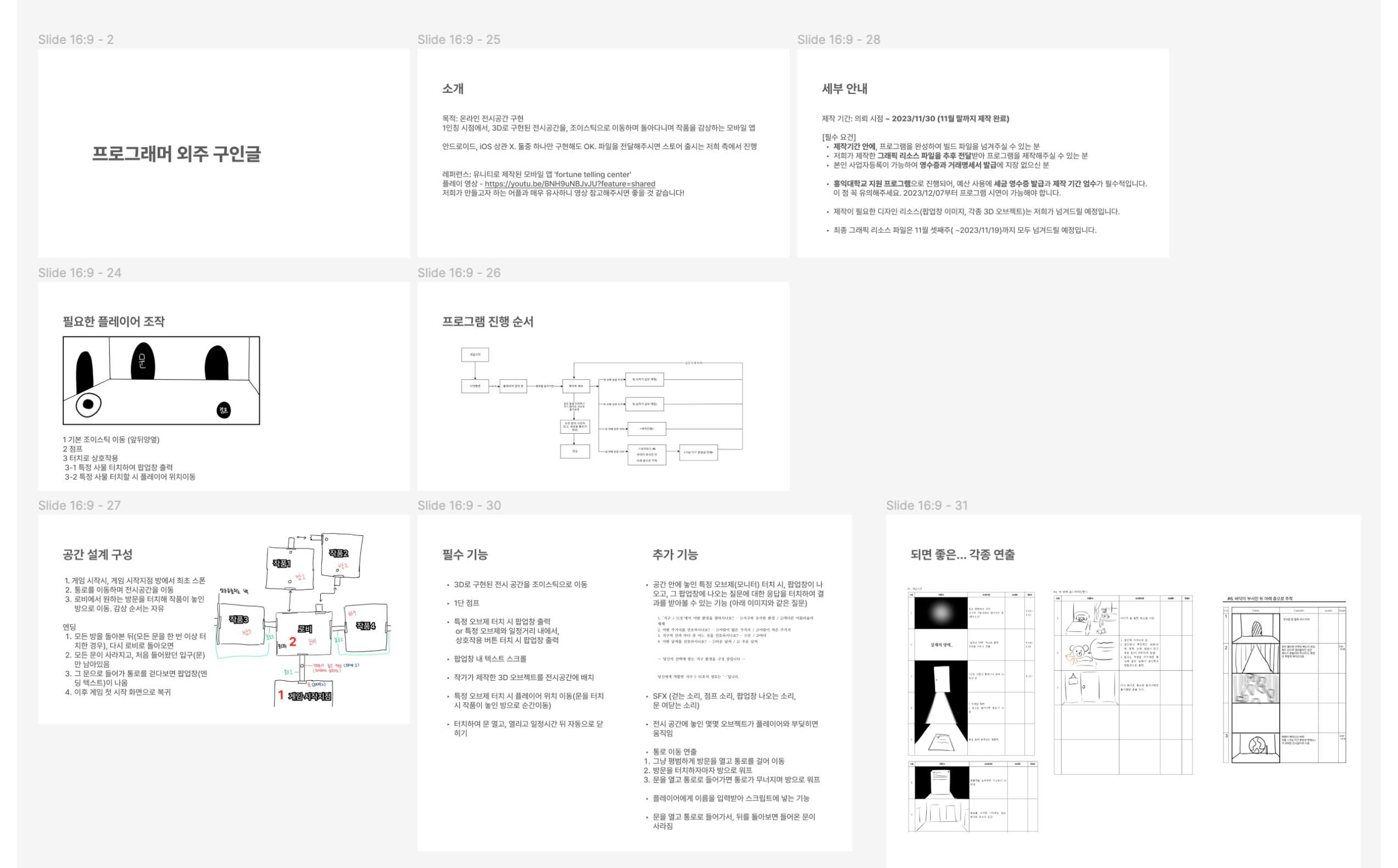
어떤 모양인지 알 길 없는 채로, 그러나 분명하게 존재하는 것. 이원적으로 대립하지 않아 명확히 정의하기 어려우나, 그럼에도 우리 곁에 혹은 우리 내면에서도 머무르는 것. 그것을 들여다보지 않고서는 우리는 그 어떤 것도 제대로 마주할 수 없다.

그렇기에, 이 전시 속에서 각각의 개인들은 그저 가상의 어떤 존재가 될 뿐이다.

## 2. 제작 과정

### 2. 공간 구상 및 인원 섭외 (5-8주차)

- 전시 기조가 확립됨에 따라 작가 섭외 절차를 진행
- 1명의 인원을 섭외, 기획 2명을 포함하여 총 3명의 작품을 전시
- 구상한 연출과 전시 공간 전개도를 바탕으로 프로그래밍 기획서 작성
- 프로그래머 섭외

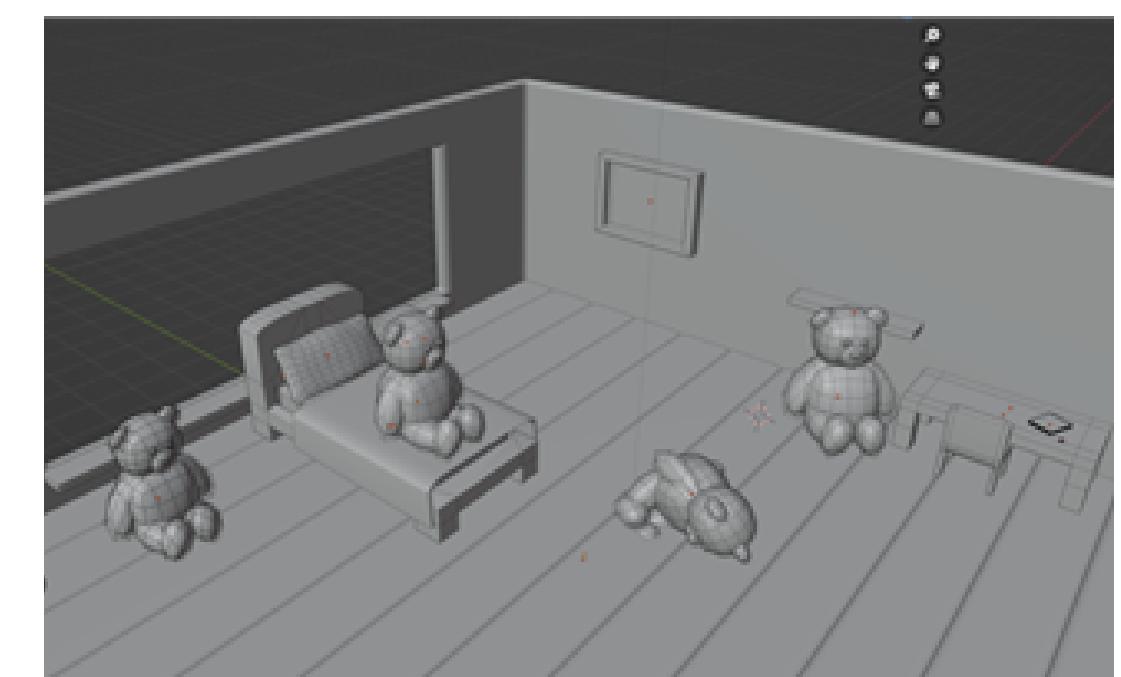
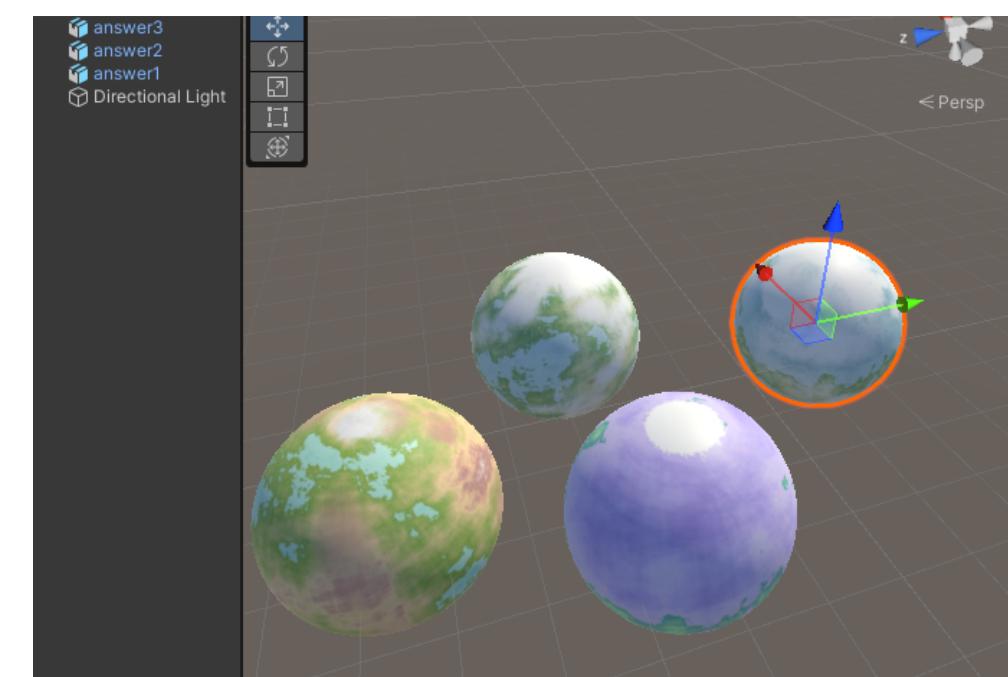
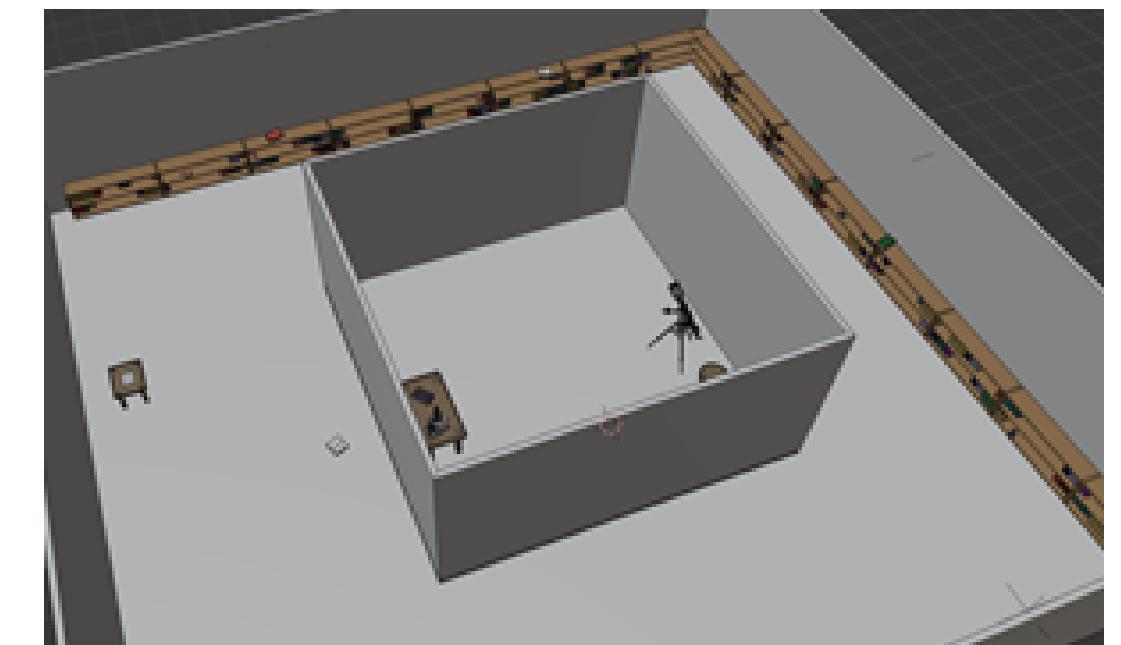
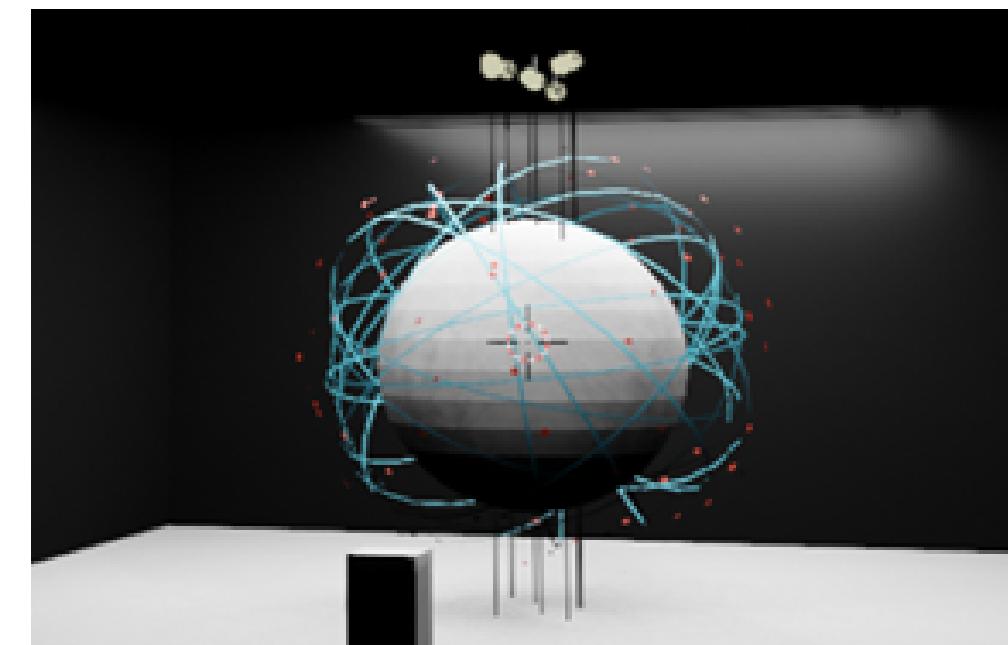
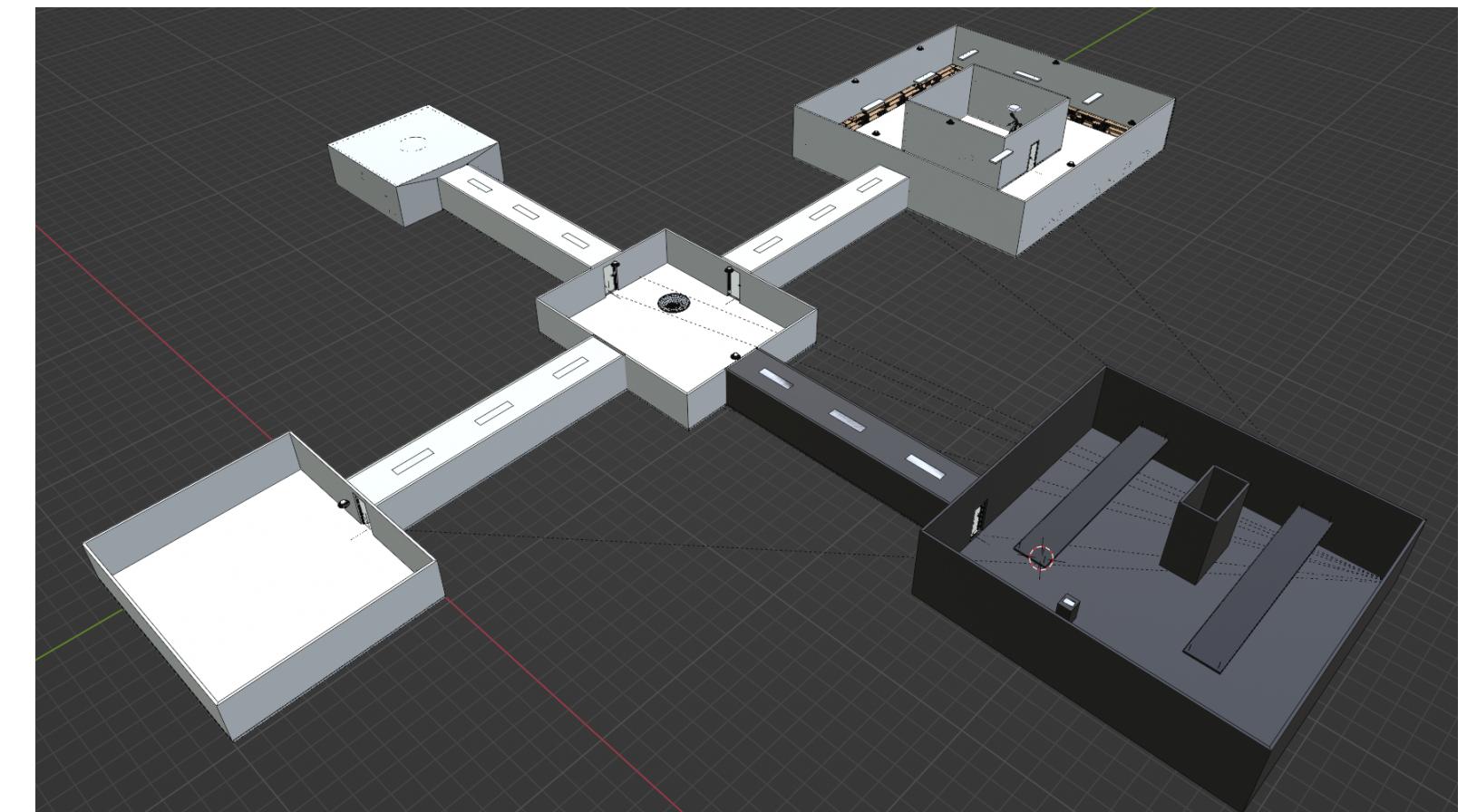


▲ 프로그래머에게 전달한 초기 기획자료 전문

## 2. 제작 과정

### 3. 작품 및 3D 공간 제작 (9-13주차)

- 작품 기획을 바탕으로 Blender 프로그램을 이용해 3D 작품 제작
- 전시 공간의 전개도를 바탕으로 3D 공간 제작



3D 공간과 초기 작품 제작 과정 ►

## 2. 제작 과정

### 4. 필요 텍스트 작성 (11-14주차)

- 완성된 작품을 바탕으로 작가별 큐레이팅 에세이를 작성

- 나레이션을 비롯한 각종 스크립트를 구글 스프레드시트에 작성, 프로그래머에게 전달

▶ 스크립트 일부

박민지 - 장서영 큐레이팅 글 1차 초고

박예빈 - 박민지 큐레이팅 글 1차 초고

현실에 가닿아 있지 않은 존재들을 무용한 것이라 칭한다면, 그 알팍한 무용성에 기댄 우리의 세계는 순식간에 종말에 이르고 말 것이다. 그렇기에 우리는 차마 기록되지 못한 순간과 미처 명명되지 못한 대상에게마저도 우리 마음의 한 켠을 크게 내어준 채 살아간다. 그것은 우열이나 선호를 나눌 수 없는 필수불가결한 행위로, 가능성의 세계에 던져진 존재에게 필연으로써 주어진 책무이다. 그리고 인간은 그 책무가 실존한다는 증언자이다.

소유욕이라 하는 것은, 안도의 감정과 관련된다. 원하는 것을 가지면 마음이 놓인다. 온전히 자신의 것이라 말할 수 있을 때, 안심된다. 갈망하는 것을 위해 그에 상응하는 대가를 지불하고 마침내 얻는다. 현대 사회에 있어 재화에 대한 욕구는 가상 속에까지 이른다. 게임 속 아이템을 얻기 위해 고군분투하는 것, 전자 기기가 없으면 볼 수 없는 만화나 소설을 소장하려는 것을 넘어 가상 화폐에 대한 막대한 투자와 대체 불가 토큰에 열광하는 사람들까지. 박민지는 자본주의적 소유욕의 극단을 <가상 지구 분양권 판매소>에서 보여준다.

장서영의 <누군가의 실제> 연작은 근현대 작가들의 어질을 영상과 이미지로 재해석한 작품이다. 작가는 가상과 픽션의 세계가 언어를 통해 구체화되는 지점을 포착한다. 각 작가의 세계를 들여다보는 과정에서 우리는 그 세계에 침잠하고 각자 나름의 의미를 얻는다. 그 세계가 실제인지 가상인지, 그런 것은 중요치 않다.

작가의 <가상 지구 분양권 판매소>에서는, 당신의 조건에 맞는 지구의 분양권을 제공한다. 여름의 더위가 지긋지긋하다면, 산보다 바다가 더 좋다면, 제발 사람 좀 없는 곳에서 살고 싶다면… 여기, 당신이 원하는 지구를 얻을 수 있게 해준다. 혹시 당신의 선택으로 도출된 분양권이 마음에 들지 않는가? 그렇대도 괜찮다. 언제든, 다시 새로운 분양권을 받을 수 있다. 이 분양권은 ‘가상 지구’ 분양권일 뿐이니 말이다.

한편 <나의 실제-a. 현재는 인식의 순간>은 ‘인식’의 정의와 범위에 대한 작가의 고민을 추상적인 조형언어의 집합으로 표현한 영상 작품이다. 지각의 과정은 기록이나 흔적 없이 이루 어졌을지언정 불분명한 실체로 분명히 존재한다. 감각한 본인조차 명명하지 못할, 찰나에 스쳐 지나간 순간일지언정 말이다.

작가는 ‘가상’의 것들에 대한 권리의 유의미성을 의문을 나타낸다. 실체를 확인할 수도 없는 것의 권리 구매하는 심리는 무엇일까. 그러면 무언가의 안도가 되는 것일까? 소유욕이, 소유욕이라 부르기도 애매해진 변형된 열망과 접착이 끝까지 치달아버려 가상 지구 분양권 까지 판매하는 작가의 공간은 당신에게 무한한 분양권을 발급한다.

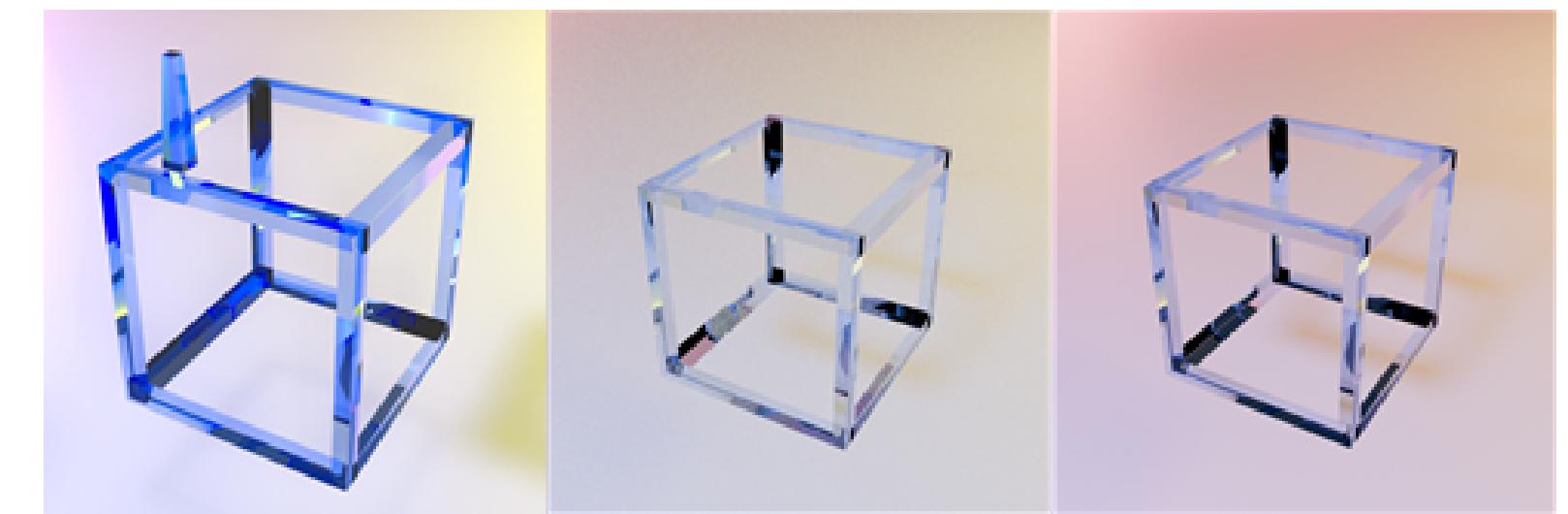
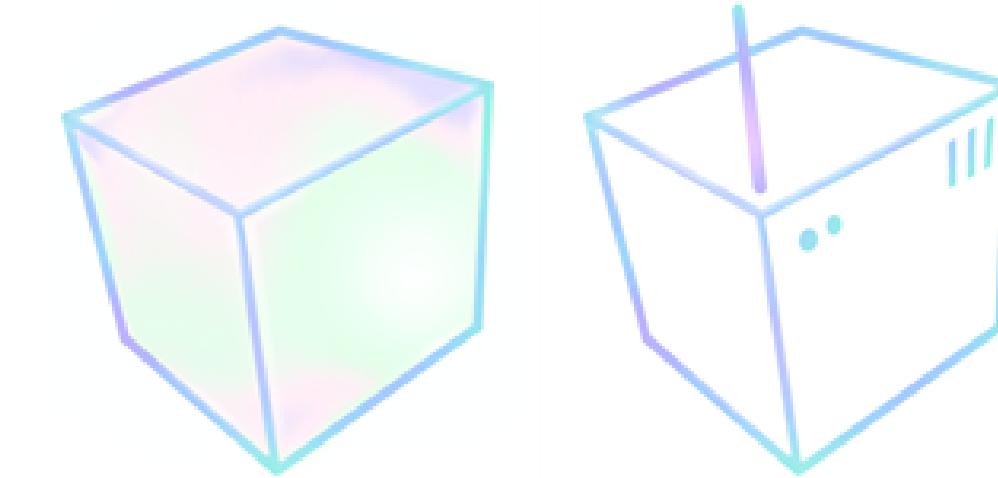
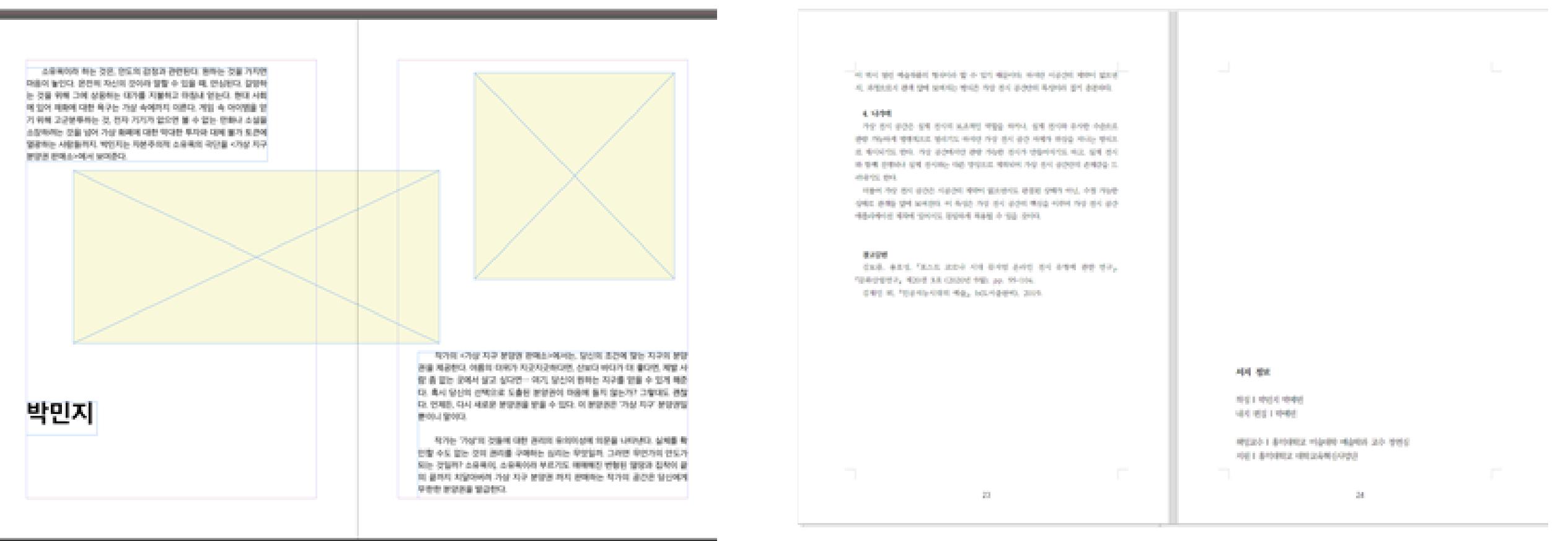
▲ 큐레이팅 에세이 초안 일부

Obj	Scenario	Script	Action	To
Curating	0	존재의 실존은 더이상 물질로써 규명되지 않는다. 살아 움직이며 태동하는 모든 것에게, 감각으로 접할 수 있는 물질성은 여태껏 그 어떤 것과도 견줄 수 없는 가치를 지녀왔다. 그러나 세계의 물질성에 깊게 뿌리내린 감각은 점차 모호해졌고, 우리는 덮쳐오는 모호함을 마주해야만 한다.		
Curating	0	그렇다면 실재는 어디에 있는가.		
Curating	0	현실은 어디인가. 자신이 밟을 디딜 수 있는, 본인에게 주어진 감각으로 인식할 수 있는 곳이면, 그곳은 대개 현실이 되곤 한다. 그렇다면 실존을 증명할 수 없으나 분명히 존재하는 어떤 것들은 우리의 현실이 아닌 곳에 있게 되는가. 현실에 대립하는 곳은 무엇이라 할 수 있는가.		
Curating	0	가상은 어디인가. 가상 공간을 단순히 현실이 아닌 곳이라고만 말하기에는 부족하다. 애초에 가상은 허구의 의미만을 지니는, 거짓이고 무의미한 사이버 조각일 뿐인가. 그런 의미의 가상에는 실재라는 어휘를 부여할 수 없다. 결국 가상은 대체 무엇인가.		
Curating	0	어떤 모양인지 알 길 없는 채로, 그러나 분명하게 존재하는 것. 이원적으로 대립하지 않아 명확히 정의하기 어려우나, 그럼에도 우리 곁에 혹은 우리 내면에서도 머무르는 것. 그것을 들여다보지 않고서는 우리는 그 어떤 것도 제대로 마주할 수 없다.		
Curating	0	그렇기에, 이 전시 속에서 각각의 개인들은 그저 가상의 어떤 존재가 될 뿐이다.		
CuratingS_Name	0	<누군가의 실제> 연작, <현재; 인식의 순간>		
CuratingS_info0	0	장서영		
CuratingS_info1	0	2021-2022		
CuratingS	0	현실에 가닿아 있지 않은 존재들을 무용한 것이라 칭한다면, 그 알팍한 무용성에 기댄 우리의 세계는 순식간에 종말에 이르고 말 것이다. 그렇기에 우리는 차마 기록되지 못한 순간과 미처 명명되지 못한 대상에게마저도 우리 마음의 한 켠을 크게 내어준 채 살아간다. 그것은 우열이나 선호를 나눌 수 없는 필수불가결한 행위로, 가능성의 세계에 던져진 존재에게 필연으로써 주어진 책무이다. 그리고 인간은 그 책무가 실존한다는 증언자이다.		

## 2. 제작 과정

### 5. 그래픽 리소스 제작 (9-14주차)

- 전시 도록과 연구자료집 편집, 앱 아이콘 제작



▲ 아이콘 시안  
하단 우측의 이미지를 최종 선정

▲ 도록 및 연구자료집 내지 편집 과정

## 2. 제작 과정

### 5. 그래픽 리소스 제작 (9-14주차)

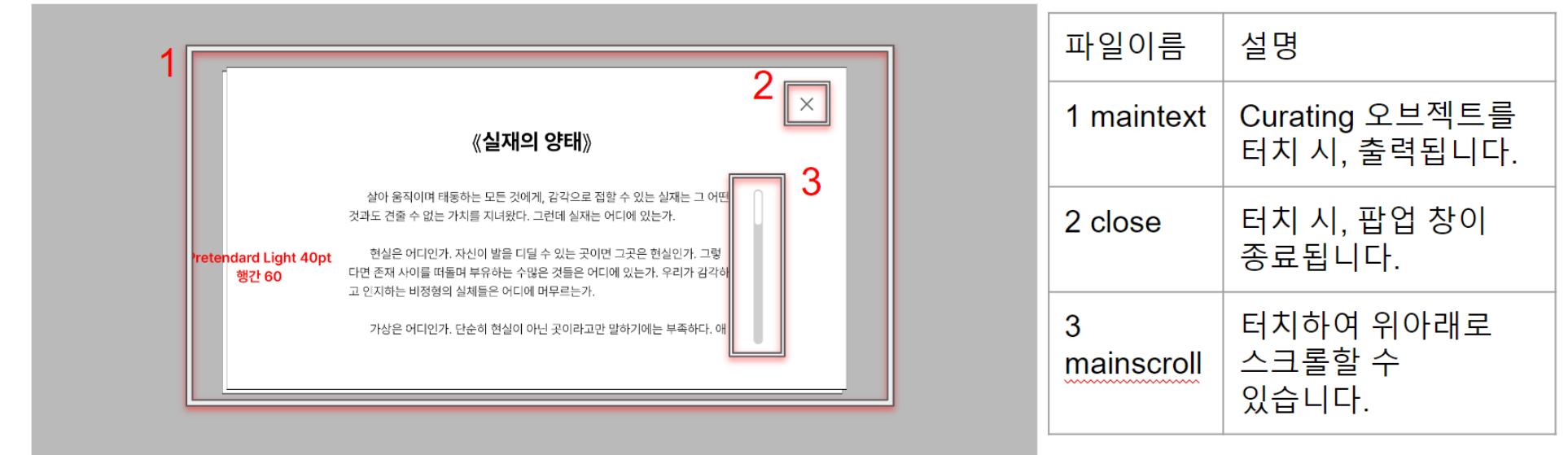
- 애플리케이션에 필요한 UI 이미지 제작



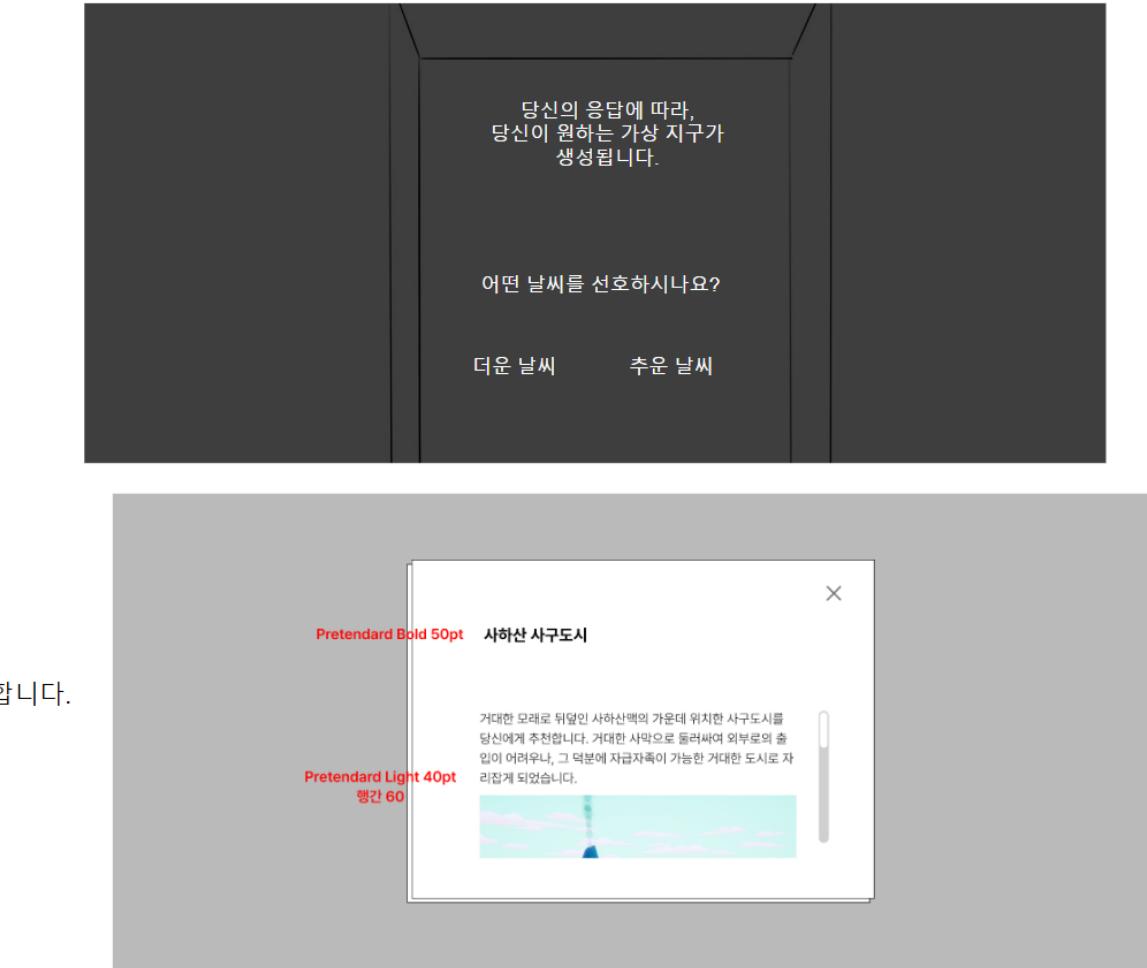
▲ 팝업창 내 출력될 UI 이미지

#### 1. maintext

lobby1 -> lobby2로 이동하는 통로에서 Curating 오브젝트를 터치할 시 출력되는 팝업창



#### 5. roomM에서 질문/선택 응답 출력 예시



▲ UI 이미지 제작 후 설명 자료

1. 점프 잘 안 되는 오류 수정. 또한 점프 버튼 눌렀을 때 나오는 치직 사운드를 아예 빼주시길 바랍니다(착지 소리는 빼지 말아주세요).

2. 점프 버튼 UI 변경: 원래 점프 버튼 위치에 이미지만 바꾼 채로 그대로 넣어주시길 바랍니다.

-새로운 점프 버튼 UI :

[https://drive.google.com/file/d/11IZXdpfIHPg7OI2beJ9NQjaWk\\_MT-ISe/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/11IZXdpfIHPg7OI2beJ9NQjaWk_MT-ISe/view?usp=drive_link)

3. 출처 페이지를 추가하려 합니다. 크레딧 화면에서 왼쪽 하단의 출처버튼을 누르면 사용한 에셋의 출처가 적혀있는 출처 페이지로 넘어가게 해주시길 부탁드립니다.

- 1) 출처 페이지 UI :

[https://drive.google.com/file/d/16X7PyPbwPJVoipM\\_RkGcv-klnu5Ud1-p/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/16X7PyPbwPJVoipM_RkGcv-klnu5Ud1-p/view?usp=drive_link)

- 2) 출처버튼 UI

[https://drive.google.com/file/d/19JzGHDY0GeTTuHlhZCYmwFMAshHh8Eh/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/19JzGHDY0GeTTuHlhZCYmwFMAshHh8Eh/view?usp=drive_link)

---

- 내일 함께 보며 맞추고 싶은 부분

---

1. roomS의 방문을 열기 전부터 영상의 소리가 들립니다. 전에 말씀드렸듯이, 문을 열었을 때 영상이 시작되면 좋을 것 같습니다. 또한 RoomS에서 작은 방 밖에 있을 때 영상 2개 소리가 겹쳐 들리는 부분이 있어, 영상 소리가 들리는 거리 범위를 더 좁게 해야할 것 같습니다. 가능하다면 내일 만났을 때 직접 들으면서 조정하고 싶습니다.

2. 라이팅 - 깨지는 부분이 많고, roomY를 제외한 모든 곳의 조명이 어두운 것 같습니다. 가능하다면, 내일 만나서 조절하고 싶습니다.

3. 스크롤 UI - 스크롤되는 칸이 저희의 생각보다 넓습니다. roomM 선택지의 이미지 가로크기 정도로 작아져야 합니다. 내일 보면서 같이 조정해봅시다.

4. 점프할 시 플레이어가 천장을 뚫고 올라가서, 내일 함께 보면서 점프 높이를 조정하고 싶습니다. (해결)

5. 플레이어 이동 속도가 빠른 감이 있는데, 이를 늦추는 것 역시 내일 함께 조절해보고자 합니다. (해결)

6. roomS에서, 핀조명 위치와 작품 이미지가 어긋난 경우가 있습니다. 조정이 가능하다면 내일 보고 조정하고 싶습니다.

7. UI 이미지 텍스트 정렬, 결과 이미지가 너무 아래에 있음

## 2. 제작 과정

### 6. 애플리케이션 출시

- 프로그래머와 수 차례의 회의를 거쳐 세부적인 사항을 논의
- 여러 차례 빌드 파일을 전달받아 라이팅 조정 및 QA(Quality Assurance) 테스트 진행

QA 후 피드백 전달 과정 ►

## 2. 제작 과정

### 6. 애플리케이션 출시

- 구글 플레이스토어 출시 완료

[https://play.google.com/store/  
apps/details?  
id=com.P2.Modem\\_Space&pca  
mpaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.P2.Modem_Space&campaignid=web_share)

- 애플 앱 스토어 출시 예정

### 모뎀 스페이스

P^2

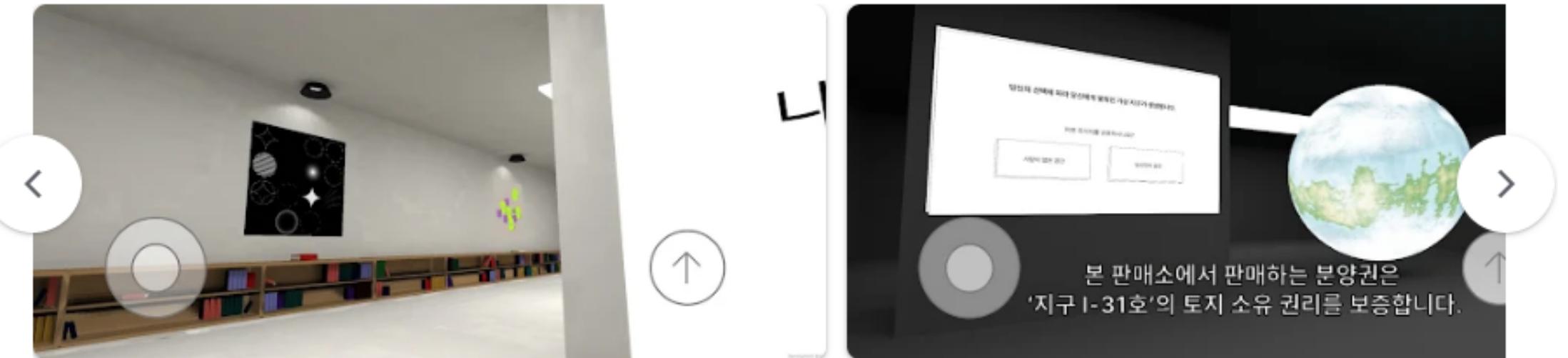
0+  
다운로드

전체이용가 ⓘ

설치



▣ 기기가 없습니다.



#### 게임 소개 →

애플리케이션을 시작하면, 당신은 한 전시관 내부에서 눈을 뜨게 됩니다. 당신을 안내하는 목소리를 따라 눈 앞에 펼쳐진 공간들을 돌아 다녀 보세요.

공간 곳곳에 놓인 종이와, 작품 근처에 놓인 책을 터치해보세요. 당신을 위한 안내문이 준비되어 있습니다.

모든 공간을 돌아본 뒤 다시 로비로 돌아오면, 《모뎀 스페이스》에서의 체험은 종료됩니다....

▲ 구글 플레이 스토어 앱 페이지

### 3. 프로젝트 확산 방안

#### 1. Adocs에 PDF 파일 게시 신청

출판물 제목 \*

모뎀 스페이스 Modem Space

한글 영어

출판물 분류(카테고리 항목들 중 복수 선택) \*

개인전  기획전  프로젝트북  비평  공공미술  도자  도큐멘트  드로잉  디지털 드로잉  디자인  
 일러스트  미디어아트  사진  설치  영상  한국화  회화  퍼포먼스  조각  사운드

출판물 한줄 소개

《모뎀 스페이스》는 가상 공간에서의 전시 체험을 위해 만들어진 애플리케이션이며, 본 출판물은 《모뎀 스페이스》의 아카이브

작가(팀) 이름 \*

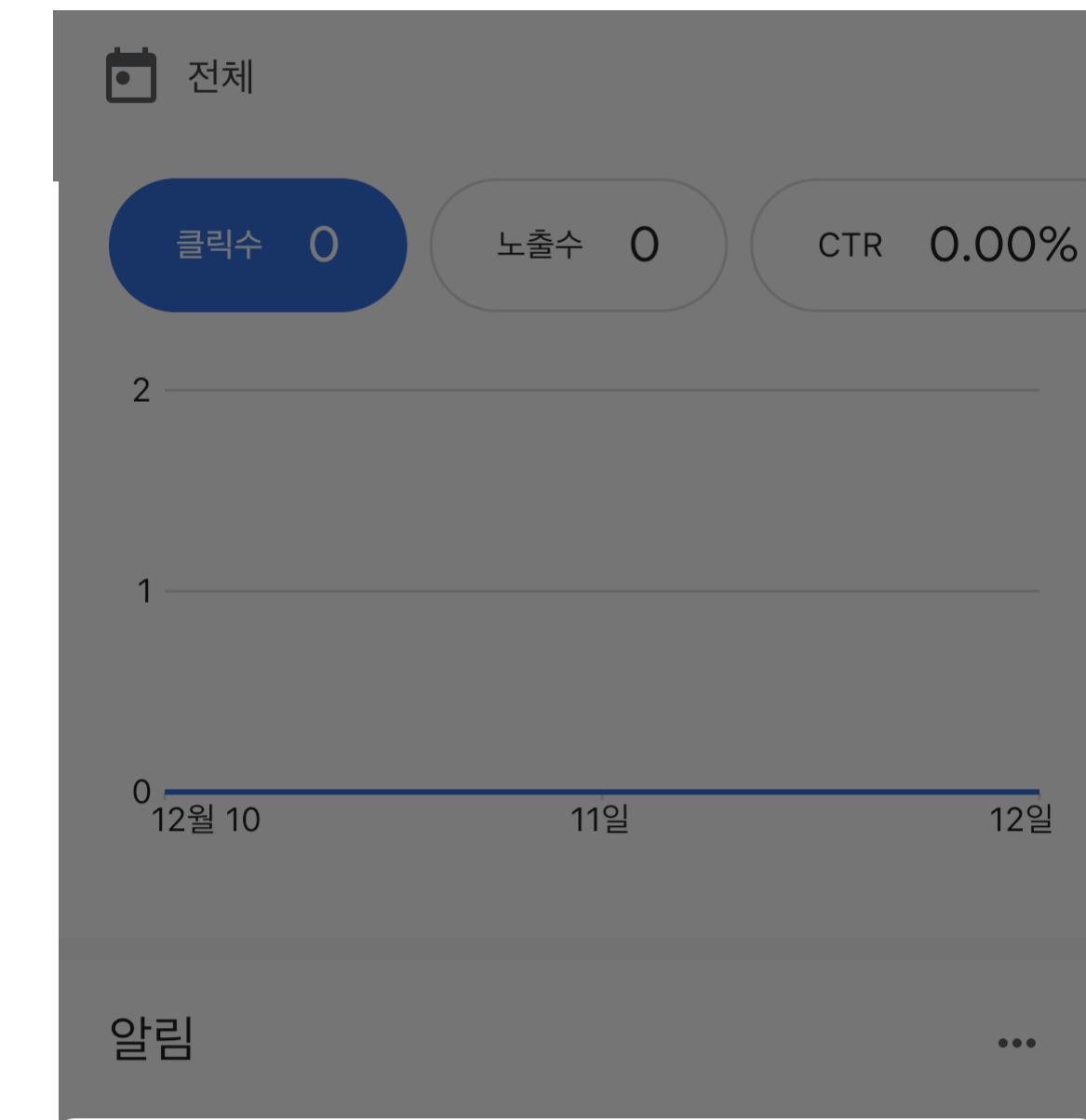
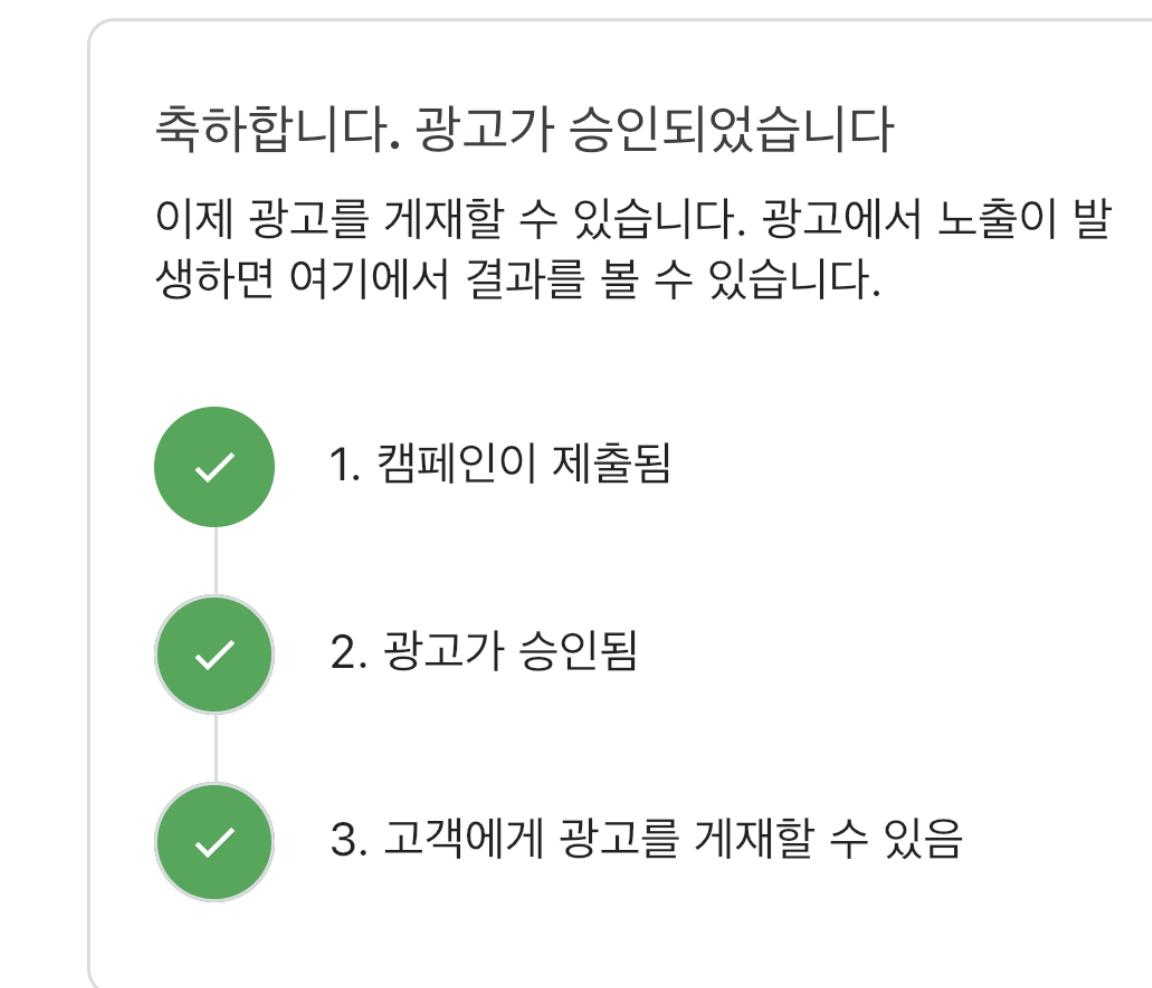
P^2

책정보 \*

필자 / 디자인 / 편집 / 페이지수 / 후원 / 발행처 / 발행연도

박민지 박예빈 / 박민지 / 박민지 / 26 / 홍익대학교 대학교육혁신사업단 / P^2 / 2023

#### 2. Google Ads 광고 게재



##### ① 새 입찰 전략

Google Ads에서 새 입찰 전략을 최적화하고 있습니다. 이를 통해 실적이 더 향상될 수 있습니다. 현재는 필요한 작업이 없습니다.

### 3. 프로젝트 확산 방안

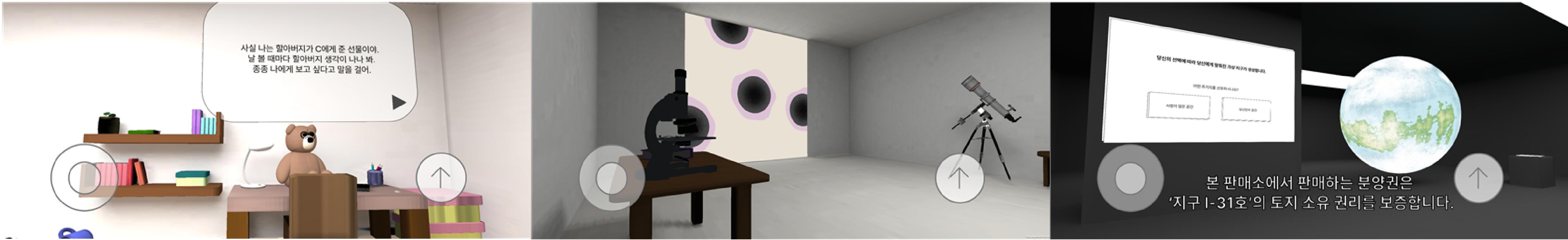
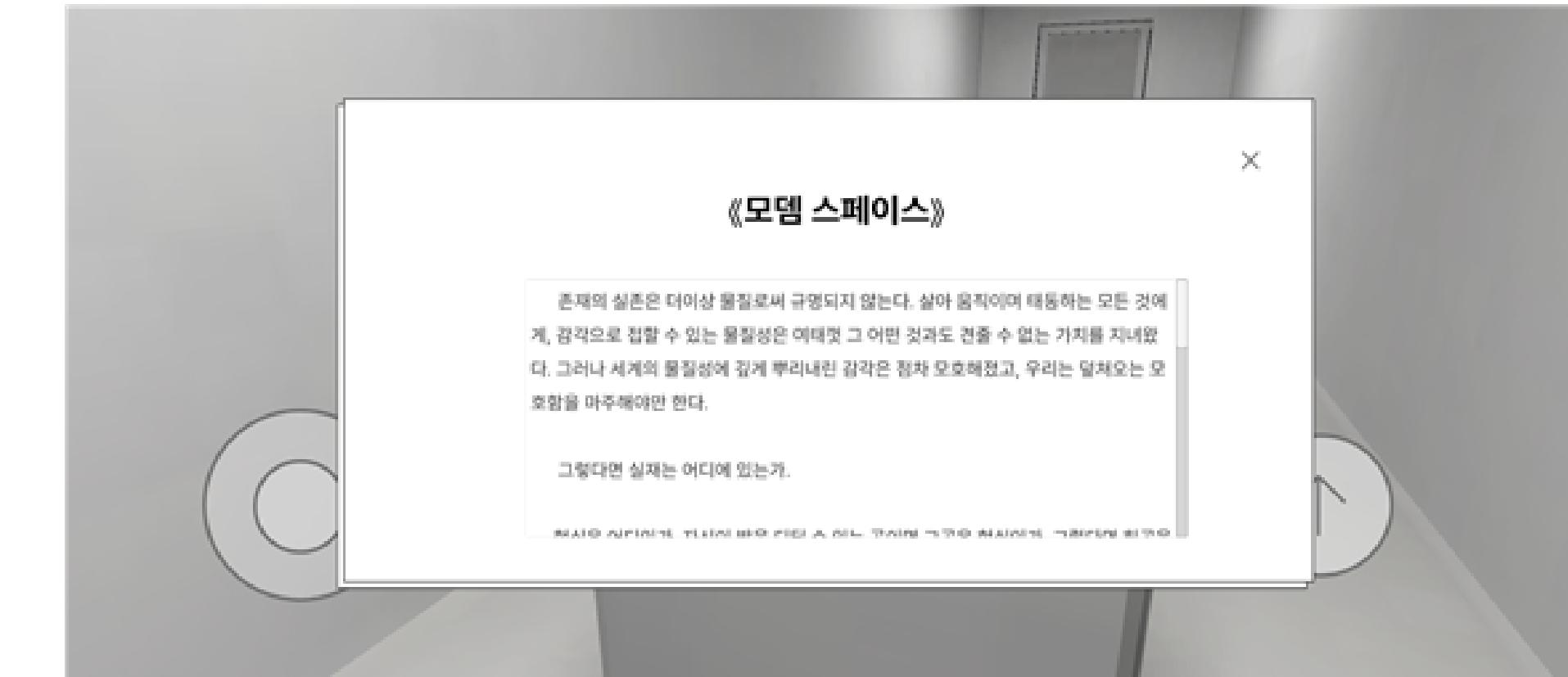
#### 3. 도록&연구자료집 예술학과 서고, 학습실 비치



#### 4. 본 프로젝트의 가치

- 시공간의 제약 없는 전시 감상
- 유저의 선택에 따른 즉각적인 변화, 이동 경로 제약 등  
오프라인 전시와는 다른 경험 제공
- 교내 학우들에게 해당 분야에 대한 참고 선례 제공

# 4. 애플리케이션 시연 및 체험



▲ 좌측 상단부터 순서대로 전시 전경, 기조문, 박예빈 / 장서영 / 박민지의 작품

# **홍익챌린지 7기 성과발표회**

## **: 가상 공간에서의 전시 구축**

감사합니다.