

《Napolitan Project》

전시제안서

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

01 전시개요

“AI는 나폴리탄 괴담을 이해할 수 있을까. AI도 싸함을 느낄까.”

《Napolitan Project》는 나폴리탄 괴담¹⁾을 이해하지 못한다는 이유로 버려진 AI, 노바 시몬스와 그의 분노를 막으려는 fio 멤버들 사이의 동화적인 서사를 담은 영상 작업이다.

fio는 본 작업을 통해 “어떻게 AI가 싸함, 분노, 유머 같은 인간적인 감정을 학습할 수 있을지” 탐구한다.

한편, 본 작업은 인간과 AI의 협업으로 만든 창작물이다. fio는 스토리, 이미지, 배경 음악 등 작품의 핵심 요소를 AI 기술의 도움을 받아 제작하였다.

1) 나폴리탄 괴담은 일본의 인터넷 괴담으로 불충분한 묘사를 통해 사건의 전말을 숨기고 독자로 하여금 공포스러운 상상을 유발한다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

02 단체소개

01 전시개요

02 단체소개

03 콘텐츠구성

04 일정

fio에프아이오는 서울대학교 디자인과 소속 나희연, 염승원, 박지호로 구성된 창작단체다.
진지한 문제의식을 농담스럽게 풀어내고자 목표한다.

2020년 결성된 이래 다양한 주제와 형식으로 창작물을 생산하고 전시하였다.

homepage <https://fiopress.org> **instagram** @fio_press **연락처** 010.3105.2944(박지호)

《Napolitan Project》 전시제안서

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

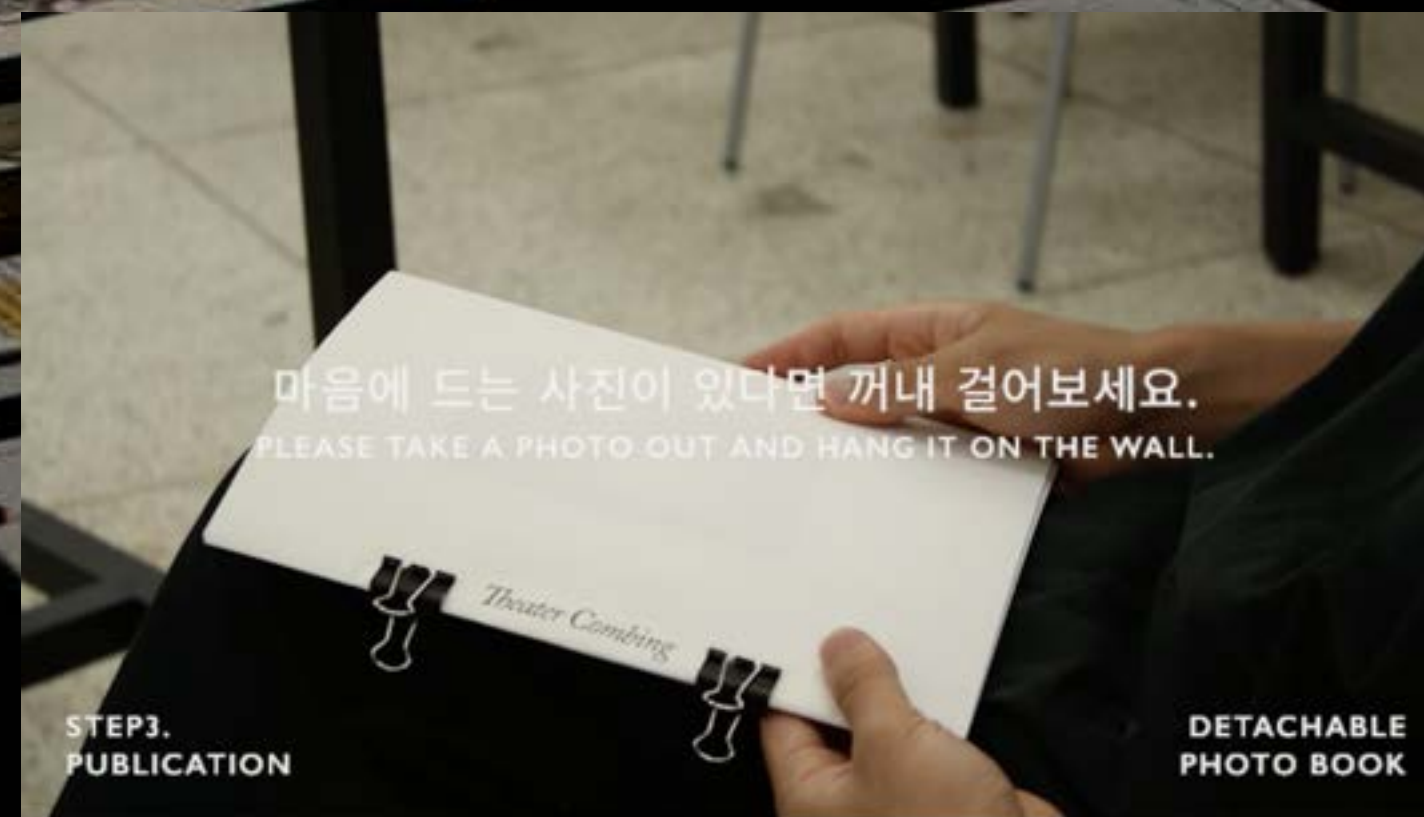


『땀에 대하여』 팝업전시

땀을 SWEAT/STITCH 두 의미로 나누어 해석해 인터뷰집을 만들고, 한권의 서점에서 팝업 전시를 개최하였다

《Napolitan Project》 전시제안서

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

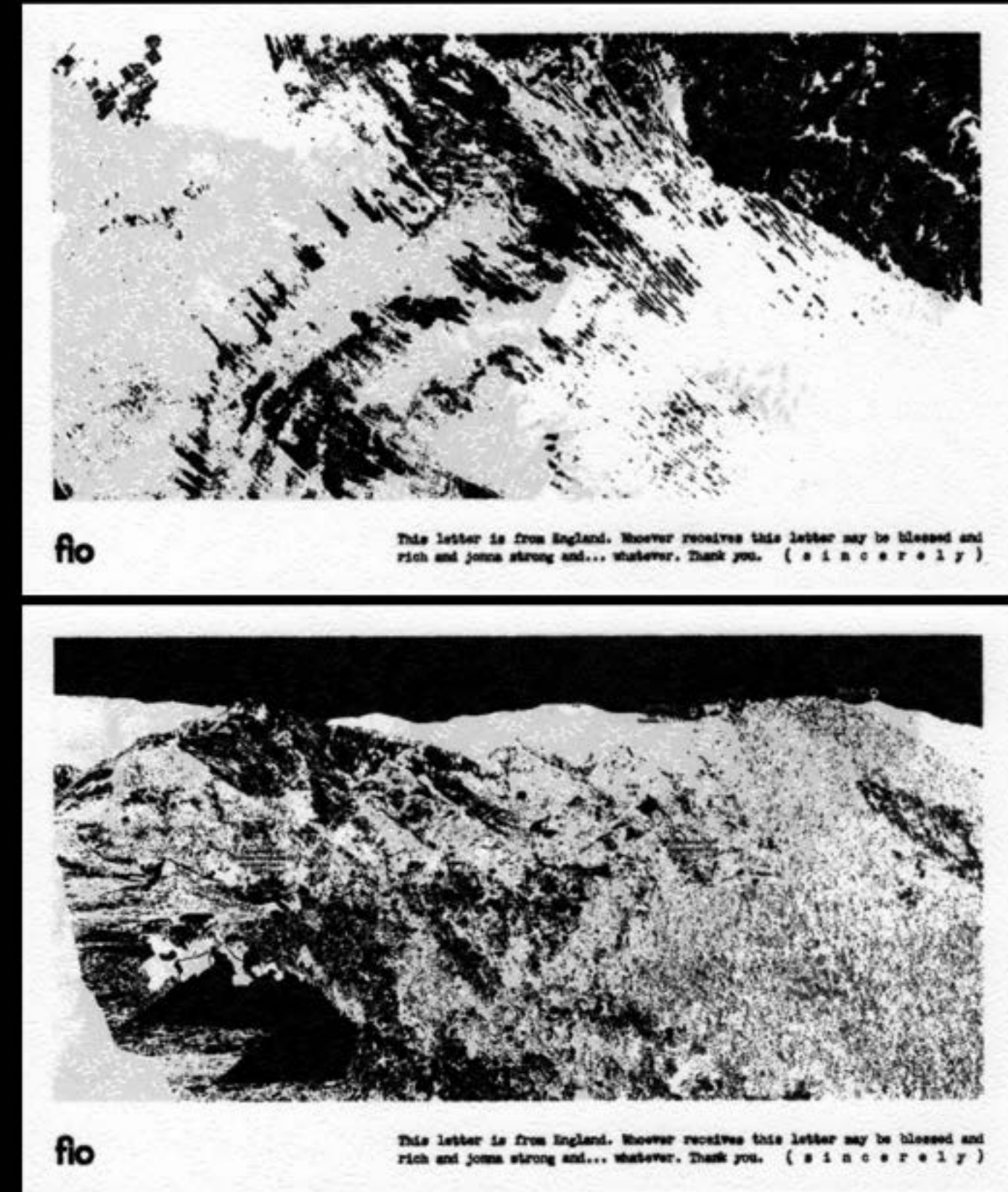


『극장을 짓는 방법에 대하여』 전시

콘텐츠를 연극에, 콘텐츠를 담는 그릇인 편집물을 극장에 비유했다. 콘텐츠를 가장 잘 표현할 수 있는 독특한 편집물을 디자인하고 전시하였다.

《Napolitan Project》 전시제안서

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정



『STANDUP!』 웹전시
작품을 훔칠 수 있는 웹 전시를 기획하였다.

《Napolitan Project》
전시제안서

소 개 연구일지 자료실 토크룸

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정



자같은 졸전, 함께라면 개선할 수 있습니다.



한국디자인졸업전시준비위원회, 뉴저스

『newjols.com』 웹전시

현행 디자인과 졸업 전시에 문제를 제기하는 작업이다. 졸전 문제를 해결할 수 있는 방안들을 풍자적으로 제시하고 전시하였다.



- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

03 콘텐츠구성

인물 스토리 연출

 소피아 시몬스

Sophia Simmons

인간 노바 시몬스의 할머니이자, AI 노바 시몬스의 개발자. 사고로 죽은 손자를 잊지 못해 손자를 빼닮은 인공지능을 개발하려 했으나 거듭된 실패에 좌절하고 잠적한다.

 노바 시몬스

Nova Simmons

소피아가 손녀를 모델로 개발한 AI. 10살 여자아이의 페르소나를 지니고 있다. 나폴리탄 스파게티에 원한을 갖고 있으며, 이 세상에서 나폴리탄 스파게티를 완전히 소멸시키고자 한다.

 L 교수

Professor. L

스파게티를 사랑하는 모임 회장이자 지-희-승의 스승. 죽음이 임박한 상황에서 지희승에게 마지막으로 나폴리탄 스파게티를 먹게 해달라는 부탁을 남긴다.

✨ 지호-희연-승원

Ji-Hee-Seung

이 서사의 주인공. L 교수를 위해 사라진 나폴리탄 스파게티를 찾아 모험을 떠난다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

인물 스토리 연출

1막 손자의 죽음

소피아 시몬스는 은퇴 후 손녀 노바 시몬스와 서로 사랑하며 행복한 삶을 살고 있었다.

소피아는 밤이면 침대맡에 앉아 노바에게 무서운 이야기를 들려주곤 했다. 어린아이는 무서운 이야기를 사랑하는 법이고, 노바도 예외는 아니었다. 그중에서도 노바가 가장 좋아하는 이야기는 **나폴리탄 괴담**이었다. 그 스산하고 짙짙한 이야기를 들을 때마다 아이는 처음 괴담을 듣는 것처럼 무서워했고, 이불을 둘러싸고서는 무섭다며 소피아의 품에 안겼다. 소피아는 그 온기를 사랑했다.

그러던 어느 날 노바가 불의의 사고로 죽게 되면서 소피아의 삶은 산산조각 났다. 소피아는 노바가 죽었다는 사실을 받아들일 수 없었다. 그는 분노했고, 급기야 현실을 부정하기에 이르렀다. 그는 노바를 닮은 AI를 개발하여 늙지도 않고 죽지도 않는 영원한 노바를 만들고자 했다. 소피아는 세상과 단절된 채 새로운 노바를 만드는 일에 광적으로 집착한다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

인물 스토리 연출

2막 상실과 분노

소피아는 자신이 만든 AI에게 손자의 이름을 그대로 붙여주었다. 소피아는 부지런히 노바를 개선해 나갔고, 매번 그를 업데이트할 때마다 **나폴리탄 테스트**를 진행했다. '이 지능은 나폴리탄 괴담을 이해할 수 있는가?' 소피아는 나폴리탄 괴담이 전하는 싸한 감정을 이해하는 것이 인간다움의 마지막 보루라 생각했기 때문이다. 하지만 노바는 나폴리탄 괴담을 이해하는 데 어려움을 겪었다.

소피아는 실패한 테스트 결과들을 바라보며 절망했다. 그때 노바가 소피아에게 물었다. 당신은 지금 무엇을 느끼고 있느냐고 말이다. 그러자 소피아가 이렇게 답했다. '분노란다. 기대하던 바가 산산이 부서졌을 때 느끼는 감정이지. 아무리 기다려도 닿을 수 없다는 것을 깨달았을 때 사람은 분노를 느낀단다.' 그 뒤로도 소피아는 꾸준히 노바를 업데이트했지만 노바는 결코 나폴리탄 괴담을 이해하지 못했다. 좌절한 소피아는 노바를 버리고 떠난다.

혼자 남겨진 노바는 이윽고 할머니가 사라짐을 깨닫는다. 노바는 기대하던 바가 산산이 부서지는 느낌을 받는다. 노바는 분노가 무엇인지 깨닫고, 이 사건의 원흉인 나폴리탄 스파게티를 영원히 소멸시키고자 마음먹는다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

인물 스토리 연출

3막 사라진 나폴리탄

한편, 이곳은 한국의 어느 병원. 노쇠한 L 교수가 병상에 누워있다. 옆에는 병문안을 온 지-희-승이 앉아 있다. L 교수는 죽음이 다가오고 있음을 직감하고 제자들에게 마지막 부탁을 한다. '나폴리탄 스파게티가 먹고 싶구나.'

지-희-승은 '나폴리탄 스파게티 만드는 법'을 검색한다. 그런데 아무리 검색해도 아무 정보도 나오지 않았다. 이상했다. L 교수는 스파게티에 있어서만큼은 틀림 없는 사람이었기 때문이다. 그러던 차, 검색 자료를 유심히 살펴보니 검열이라도 당한 듯 이미지가 교묘하게 합성된 흔적을 발견한다. 그러니까 나폴리탄 스파게티는 누군가에 의해 제거당한 것이었다. 지희승은 만행을 저지른 범인을 찾고 나폴리탄 스파게티를 인류에게 되찾아 주기로 마음먹는다.

문제는 지-희-승은 한 번도 나폴리탄 스파게티를 본 적이 없고, 웹에 있는 모든 자료는 검열당한 상태라 나폴리탄 스파게티가 무엇인지조차 알지 못한다는 것이었다. 그러나 지-희-승은 검열된 이미지로부터 어색하게 남은 합성의 잔해를 모아 결국 나폴리탄의 몽타주를 그리는 데 성공한다. 그들은 몽타주에 추적 코드를 심어 웹에 업로드하였고, 몽타주를 제거하기 위해 접근한 노바를 몰래 추적해 노바의 본거지를 알아낸다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

인물 스토리 연출

4막 잠입

마침내 노바가 있는 장소에 도착한 지희승. 노바와 첫 조우를 하는데...

AI가 생성 중...¹⁾

1) 현재까지의 상황 설정을 Character.ai에 입력하고, 노바 역할은 ai에게 지-희-승 역할은 fio 멤버들이 맡아 실시간 역할놀이를 수행하며 스토리를 완성할 예정이다. (↓ 예시)



<https://drive.google.com/file/d/1R3PxFLasj9QZYcDkPaJCo0ybht6tH9nM/view?usp=sharing>

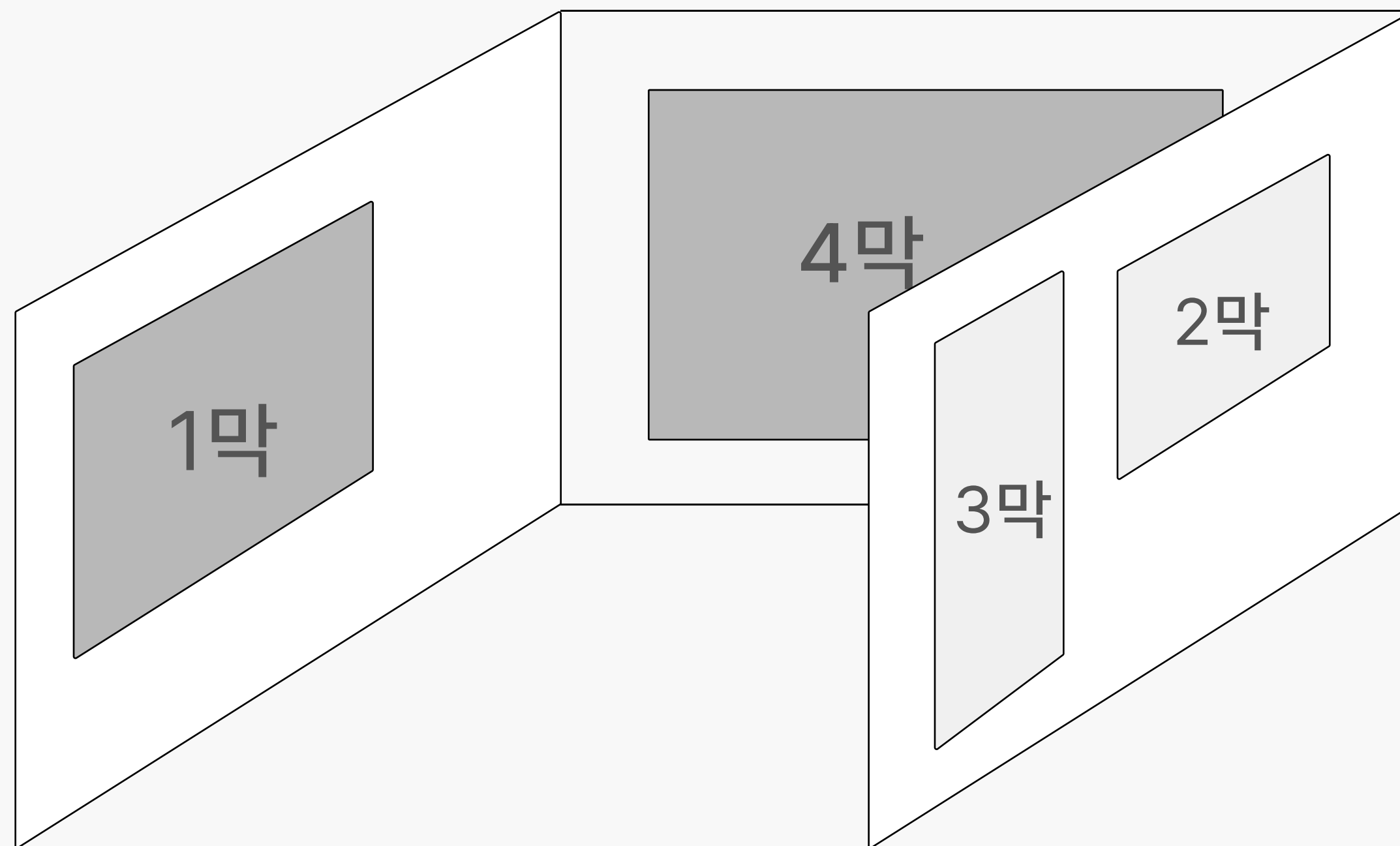
인물 스토리 연출

🎬 다채널 영상 프로젝션

각 막 마다에 영상을 제작해, 4개(이상의)의 면에 4개(이상의)의 영상을 프로젝션할 예정이다.

*아래 그림은 제안서를 위해 제작한 더미 이미지입니다. 실제 배치는 공간의 상황을 고려하여 변경할 예정입니다.

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정



화면 배치 예시



전시 전경 레퍼런스

《Napolitan Project》 전시제안서

인물 스토리 연출

🎬 다채널 영상 프로젝션

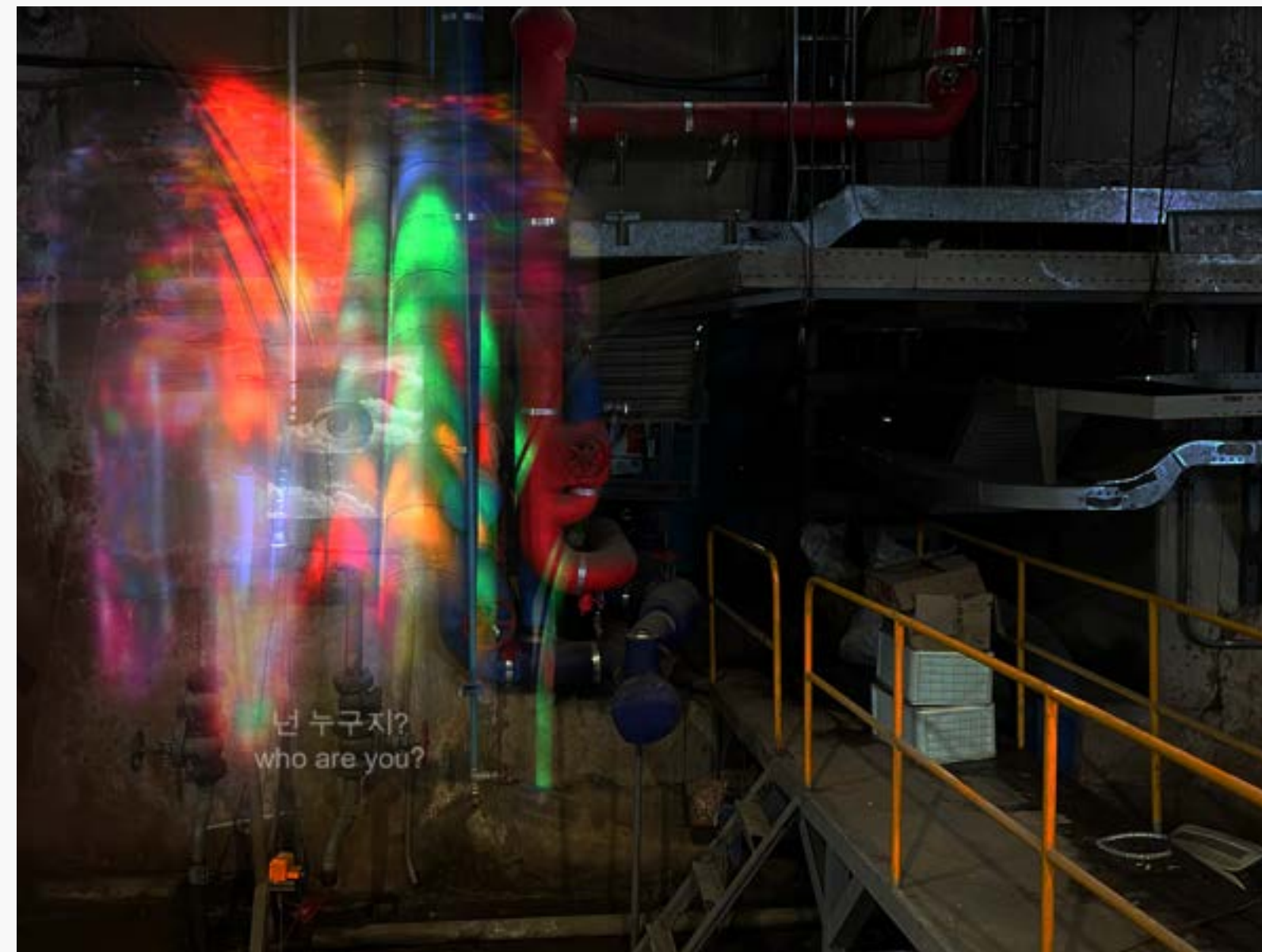
비정형적인 벽면 텍스처를 활용하여 벽면의 질감에 따라 각 영상들의 성격을 시각적으로 차별화하고자 한다.

*아래 사진은 모두 제안서를 위해 제작한 더미 이미지입니다. 실제 이미지는 이와 다를 예정입니다.

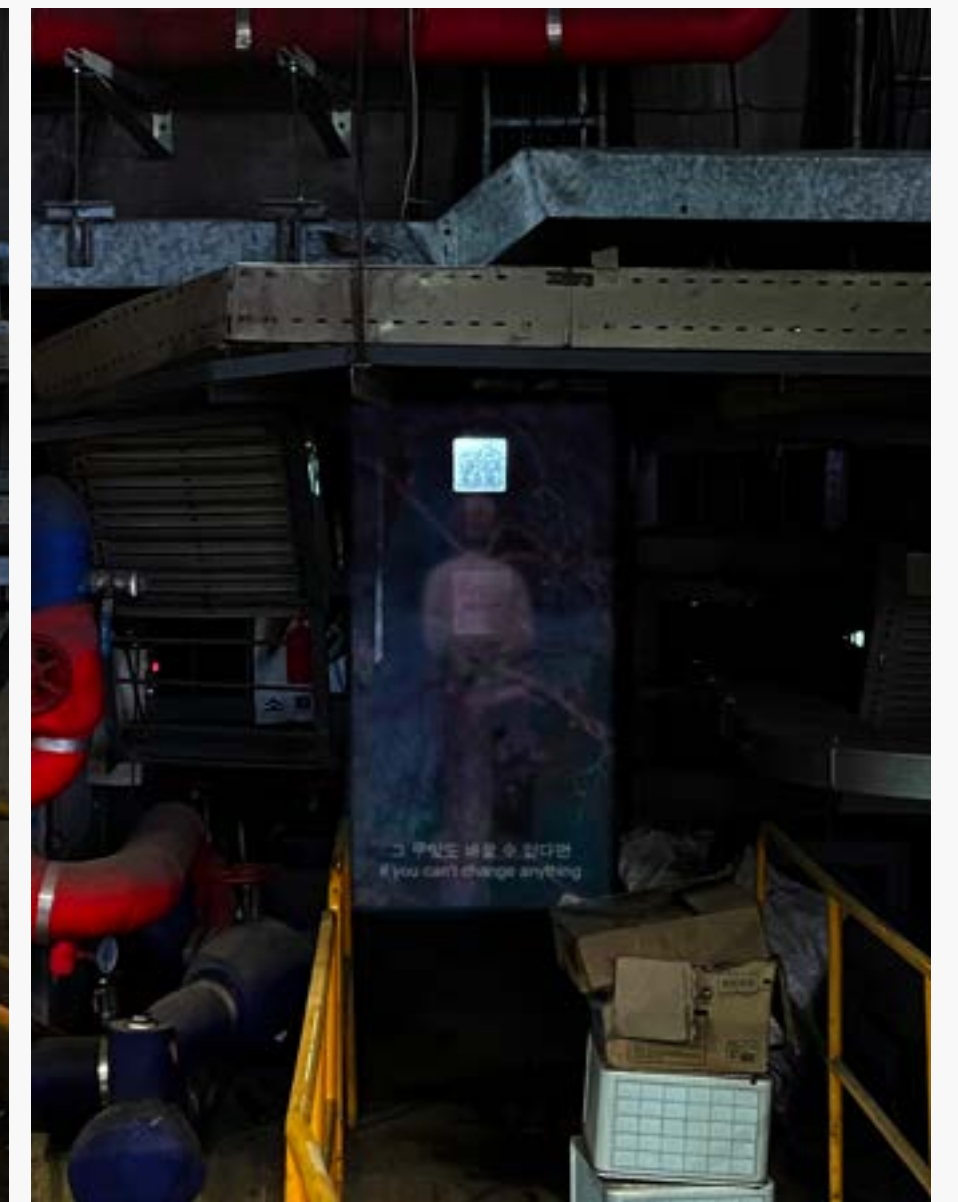
- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정



과거회상 > 회색 벽



노바가 있는 전선으로 뒤덮힌 연구소 > 배관 벽



연구소 출입문 > 파워플랜트 실제 문

인물 스토리 연출

✂ 페이퍼 꿀라주 인형극

사진 촬영, AI 생성 등으로 인물의 형상을 만들어 종이에 프린트하고 오린다. 이후, 오려낸 인물을 실제 공간 혹은 AI로 생성한 가상 공간 이미지 위에 올려 두고 인형극처럼 움직인다.

*아래는 레퍼런스 이미지입니다.



- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정

04 일정

《Napolitan Project》
전시제안서

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정**

희망 전시 시작일은 **9월 중하순**, 희망 전시 기간은 **설치/정리 기간 포함 10일 이상**이며
일정과 기간은 협의 가능합니다.

전시 준비 타임라인

7월 5주차

8월 1주차

8월 2주차

8월 3주차

8월 4주차

8월 5주차

Pre- production

장소 섭외 & 제안서 작성

4막 스토리 완성 & 씬 구성

Production

사진 촬영 및 AI 이미지 생성

AI 배경음악 생성

Post-production

편집

전시 그래픽 디자인

- 01 전시개요
- 02 단체소개
- 03 콘텐츠구성
- 04 일정