

The background of the entire page is a light gray, textured surface. Scattered across this background are various thin, black geometric shapes. These include several parallel lines of different lengths and orientations, some circles (both single and double-lined), and some squares or rectangles drawn with multiple overlapping lines, creating a sense of depth or rotation. The shapes are distributed across the upper and middle portions of the page, leaving the lower right corner clear for the text.

모뎀 스페이스

인사말

《모뎀 스페이스》는 가상 공간에서의 전시 체험을 위해 만들어진 모바일 어플리케이션이자 그 안에 담긴 동명의 전시 공간입니다.

‘모뎀(Modem)’이란 통신 시설을 통하여 데이터를 전송할 때 전송되는 신호를 바꾸는 장치로, 온라인 시스템에 필수적인 요소입니다.¹ 《모뎀 스페이스》는 현실과 가상이 실재라는 모뎀 안에서 신호가 얹히며, 개인에게 어떤 의미를 전할 수 있는지를 보여주고자 합니다.

본 도록은 《모뎀 스페이스》 프로젝트와, 《모뎀 스페이스》의 전시 공간을 구성하는 여러 작품을 아카이빙하고자 제작되었습니다. 또한 《모뎀 스페이스》는 구글 사의 구글 플레이 스토어와 애플 사의 앱 스토어에서 만나보실 수 있습니다.

본 프로젝트를 지원해주신 홍익대학교 대학교육혁신사업단과, 지도교수를 담당해주신 홍익대학교 예술학과 정연심 교수님께 감사의 말씀을 드립니다.

감사합니다.

박민지 박예빈

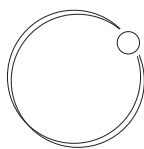
¹ 「모뎀(modem)」, 『표준국어대사전』, 국립국어원, 2023년 12월 4일 기준



인사말

.....

p. 1



기획의 글

.....

p. 5



제작 과정

.....

p. 6

작품 소개 p. 12



전시 전경 p. 9



참여자 정보 p. 20



목차

기획의 글

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.

기획 박민지 박예빈





1. 기초 확립을 위한 스터디

1-4주차

전시 기획과 구상에 앞서, 전시 기초 확립을 위한 이론 연구를 선행할 필요가 있다고 보았다. 이에 전시 기초와 관련한 자료를 탐독한 뒤, 총 3회의 스터디 발제문 발표 및 전시 아이디어 구체화 회의를 진행하였다. 또한 기존의 가상 전시 공간을 리서치한 뒤, 이를 분류하고 비교 분석하였다. 이러한 선행 연구를 바탕으로 전시 방향성을 확립하고 기획의 글을 작성하였다.



2. 공간 구상 및 인원 섭외

5-8주차

전시 기초가 확립됨에 따라 작가 섭외 절차를 진행했다. 1명의 인원을 섭외하였고 기획 2명을 포함하여 총 3명의 작품을 전시하기로 결정하였다. 이후 작품 구상과 더불어 각 작가의 작품을 어떻게 배치하고 연출할 것인지 논의하였다.

구상한 연출과 전시 공간의 전개도를 바탕으로 프로그래밍 기획서를 작성하여 개발을 담당할 프로그래머를 섭외하였다. 또한 사운드(SFX)를 담당할 작업자를 섭외하여 사운드 기획서를 전달하였다.



3. 작품 및 3D 공간 제작

9-13주차

작품 기획을 바탕으로 Blender 프로그램을 이용해 3D 작품을 제작하였다. 또한 전시 공간의 전개도를 바탕으로 3D 공간을 직접 제작하였다.

4. 큐레이팅 에세이 작성

11-14주차

완성된 작품을 바탕으로 작가별 큐레이팅 에세이를 작성하였다. 또한 전시 연출 상 필요한 나레이션을 비롯한 각종 스크립트를 구글 스프레드시트에 작성하여 프로그래머에게 전달하였다.

5. 그래픽 리소스 제작

9-14주차

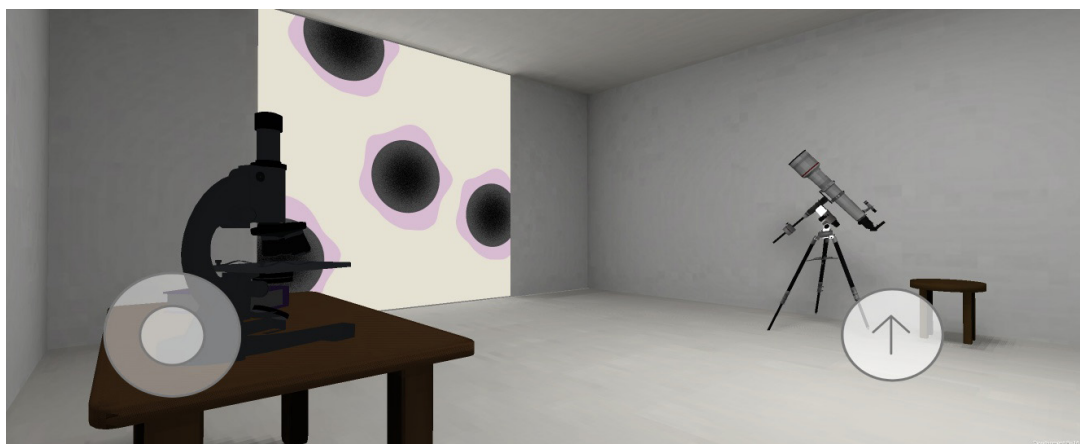
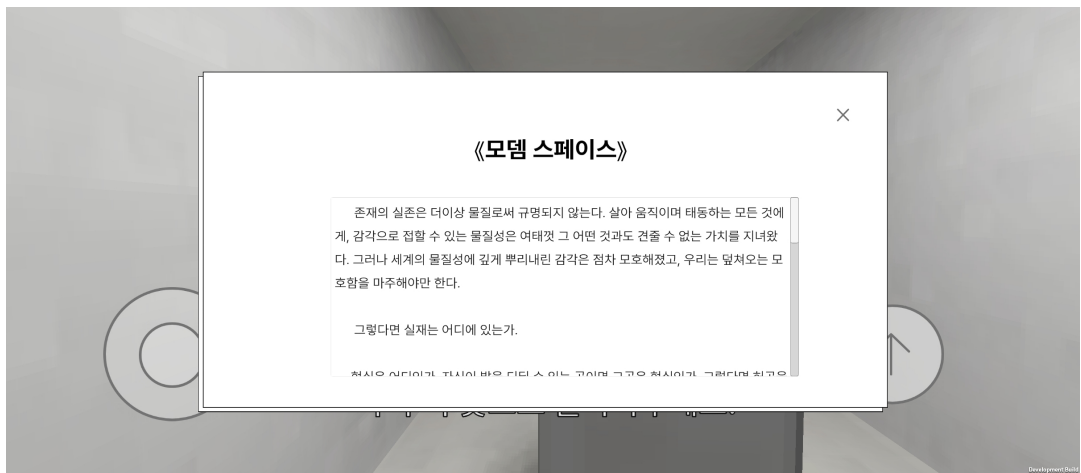
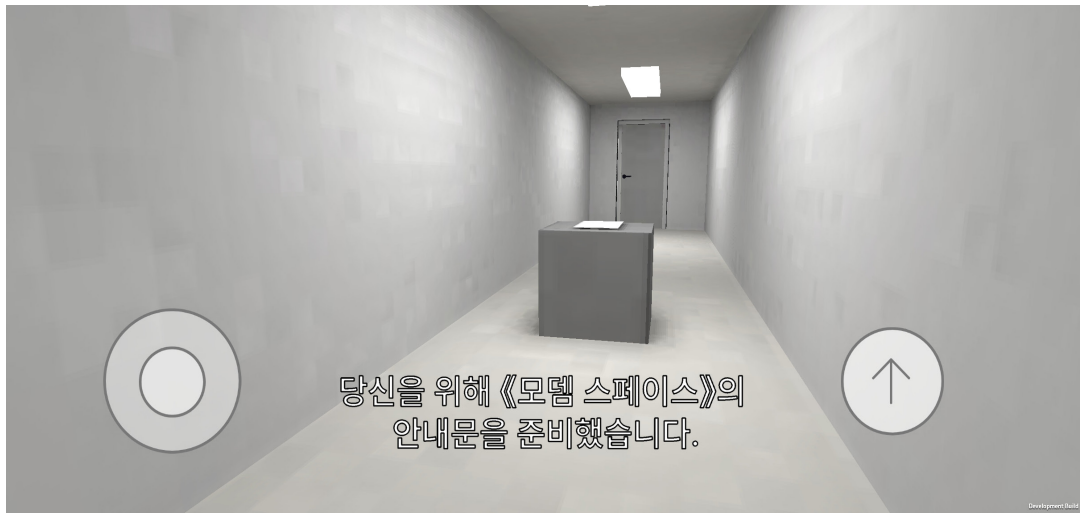
애플리케이션에 필요한 UI 이미지와 아이콘을 제작하였다. 또한 전시 도록과 연구 자료집의 표지와 내지 편집을 진행하였다.

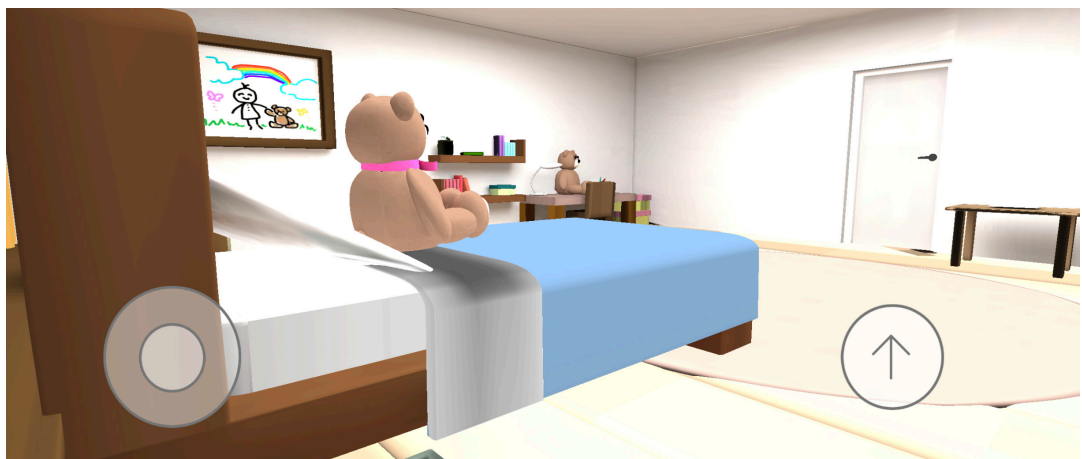
6. 애플리케이션 출시

9-15주차

구글 플레이스토어, 애플 앱 스토어 출시를 위해 개발자 계정을 생성하고 각종 결제 및 인증 절차를 진행하였다. 또한 프로그래머와 수 차례의 회의를 거쳐 세부적인 사항을 논의하였다. 또한 여러 차례 .apk 파일로 애플리케이션 빌드 파일을 전달받아 라이팅 조정 및 QA를 진행, 애플리케이션을 출시하기 위한 절차를 마쳤다.











박민지

<가상 지구 분양권 판매소>



박예빈

<애착 인형>

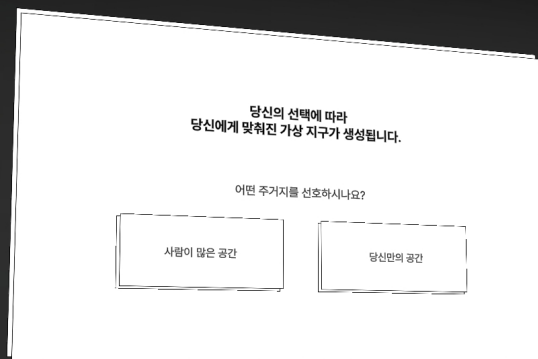


장서영

<누군가의 실재> 연작

<현재; 인식의 순간>

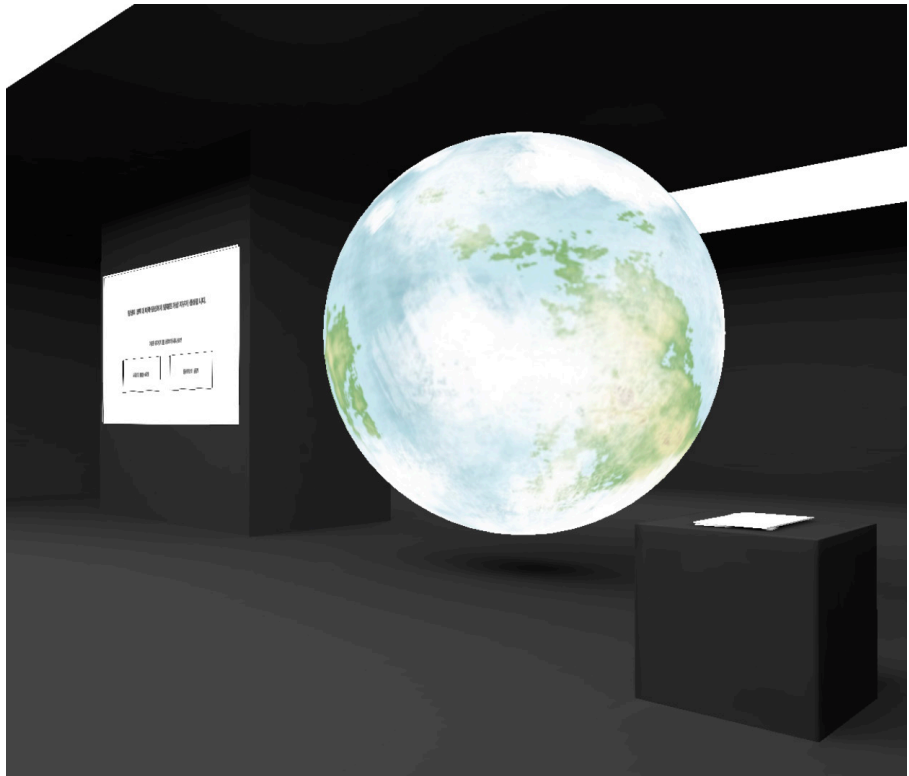
소유욕이라 하는 것은, 안도의 감정과 관련된다. 원하는 것을 가지면 마음이 놓인다. 온전히 자신의 것이라 말할 수 있을 때, 안심된다. 갈망하는 것을 위해 그에 상응하는 대가를 지불하고 마침내 얻는다. 현대 사회에 있어 재화에 대한 욕구는 가상 속에까지 이른다. 게임 속 아이템을 얻기 위해 고군분투하는 것, 전자 기기가 없으면 볼 수 없는 만화나 소설을 소장하려는 것을 넘어 가상 화폐에 대한 막대한 투자와 대체 불가 토큰에 열광하는 사람들까지. 박민지는 자본주의적 소유욕의 극단을 <가상 지구 분양권 판매소>에서 보여준다.



본 판매소에서 판매하는 분양권은
'지구 1-31호'의 토지 소유 권리를 보증합니다.

박민지

가상 지구 분양권 판매소



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. 언제든지, 다시 새로운 분양권을 받을 수 있다. 이 분양권은 '가상 지구' 분양권일 뿐이니 말이다.

작가는 '가상'의 것들에 대한 권리의 유의미성에 의문을 나타낸다. 실체를 확인할 수도 없는 것의 권리를 구매하는 심리는 무엇일까. 그러면 무언가의 안도가 되는 것일까? 소유욕이, 소유욕이라 부르기도 애매해진 변형된 열망과 집착이 끝의 끝까지 치달아버려 가상 지구 분양권까지 판매하는 작가의 공간은 당신에게 무한한 분양권을 발급한다.

글 _ 박예빈

기성품의 시대가 된지 오랜 시간이 흘렀다. 태어났을 때부터 우리에게 익숙하고 당연한 존재에게서 우리는 왜 어떤 의미를 찾고자 애쓸까. 사실 답은 이미 자명하다. 인간은 타고나길 대상에게 주관을 부여할 수밖에 없는 존재이기 때문이다. 타자에게 자신의 일부를 투영하는 방식으로 개인의 세계는 확장된다. 그리고 박예빈은 그 지점을 주목한다.



박예빈은 수없이 복제된 공산품 인형에게서 원본 없는 실재를 발견해 내고자 한다. 어딘가 익숙한 작은 방에 놓인, 어디서 본 듯한 흔한 곰인형. 수염이 달린 곰인형도, 어깨의 봉제선이 터진 곰인형도, 바닥에 떨어진 채 굴러다니는 곰인형도 있다. 여러 개의 곰인형에게 부여된 각각의 사연은 그 인형들이 서로 다른 세계에서 다른 사람과 함께 살아왔다는 사실을 드러낸다.

외적으로는 동일한 존재일지언정 각각의 복제품에 의미를 부여하는 것은 개개인의 몫이다. 그렇기에 복제된 곰인형은 개별적 존재로서 가치를 부여받는다. 박예빈은 <애착 인형>을 통해 어떠한 존재든 누군가에게 유의미한 실재로 자리할 수 있다는 것을 보여주고 있다.

글 _ 박민지



✧

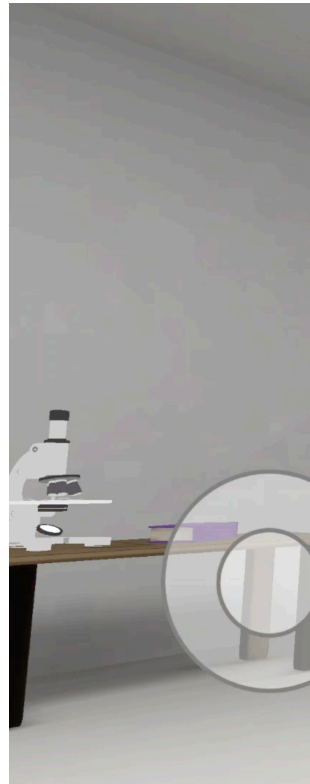
박예빈

애착 인형



장서영

누군가의 실재
현재; 인식의순간



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



장서영의 <누군가의 실재> 연작은 근현대 작가들의 어절을 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 실재인지 가상인지, 그런 것은 중요치 않다.

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

글 _ 박민지





기획

박민지 | 큐레이터

2021년 홍익대학교 예술학과 학부생으로 입학하여 2023년 현재 3학년에 재학 중이다. 전시 및 게임 기획과 이를 구현하는 다양한 방식에 관심을 갖고 여러 프로젝트를 진행하고 있다. 구글 플레이스토어에 기획으로 참여한 모바일 게임 <캐치 메모리>와 <착하게 살자>를 출시하였으며, 내년 1월 기획을 맡아 구상한 PC 게임 <RIFA>의 Steam 출시와 기획으로 참여한 전시 《언피지컬 리듬》의 개막을 준비하고 있다. 이번 《모뎀 스페이스》 프로젝트를 통해 모바일 환경에서 구현된 새로운 방향의 전시 기획에 도전하고자 한다.

박예빈 | 큐레이터

박예빈은 2021학년도 홍익대학교 예술학과 학부에 입학하여, 2023년 현재 3학년에 재학 중이다. 2021~23학년도 예술학과 학회 소속의 학술부로 꾸준한 활동을 이어 왔으며, 2022학년도 2학기에는 학술부 차장을 지냈다. 3년의 학술부 활동에서, 학술집에 소고 「소통의 결핍이 불러온 소통의 길」, 「전시 공간의 확장 and 다양화 : 포스트 코로나 시대를 맞아」, 「'가상' 공간의 실재와 특성」을 제출하여 가상 전시 공간에 대해 지속적인 탐구를 진행하였다. 이번 《모뎀 스페이스》 프로젝트를 통해 실제로 가상 전시 공간을 제작하여 오랜 탐구의 결실을 맺으려 한다.

참여 작가

장서영 | 참여 작가

장서영은 2023년 현재 중앙대학교 예술대학 디자인학부 시각디자인전공 4학년 학부생으로 재학 중이다. 2022년에 모 스튜디오의 브랜드 스토리텔링을 담당하였고, 독서 공동체 '랑랑'에서 포스터 및 굿즈 제작을 담당하여 꾸준한 디자인 작업을 진행해오고 있다. 이번 《모뎀 스페이스》 프로젝트에서는 포스터, 영상을 비롯한 다양한 디자인 작업을 통해 가상과 실재에 대해 시각화한 작품을 선보이고자 한다.

개발

박성택 | 프로그래머

박성택은 2018년 홍익대학교에 입학하여 컴퓨터 공학을 전공하였다. 대학교 졸업 프로젝트에서 개발한 게임은 우수 프로젝트로 선정 및 수여되었다. 다수의 게임 개발 프로젝트를 진행하였으며, 이 중 7개의 게임을 구글 플레이스토어에 출시했고, 현재는 6개의 게임이 구글 플레이스토어에서 서비스 중이다. 《모뎀 스페이스》의 구현 외주를 받아 Unity를 이용해 공간을 구현하였으며, 3D환경에 대한 최적화 및 Unity 렌더링을 수행하였다.



지도

정연심 | 홍익대학교 예술학과 교수

정연심은 홍익대학교 미술대학 예술학과 소속의 교수이다. 홍익대학교에 부임하기 전에는 State Univ. of New York, Montclair State Univ. Wagner College 등에서 겸임교수로 재직하였다. 현재 홍익대학교에서 현대미술, 전시 기획, 미디어 아트와 관련된 다수의 수업을 강의하고 있다. 또한 국내를 비롯하여 해외에서도 독립 큐레이터로 활동 중이며, 2018년에는 광주비엔날레에서 공동 큐레이터로 참여하였다. 이번 홍익챌린지 《모뎀 스페이스》 프로젝트의 책임교수를 맡아 학생들을 지도하였다.



크레딧

기획 및 제작 총괄	박민지 박예빈
참여 작가	박민지 박예빈 장서영
개발	박성택
효과음	박동훈
공간 및 3D 디자인	박민지 박예빈
UI 그래픽 디자인	박민지 박예빈
도록 편집	박민지
지도교수	정연심
지원	홍익대학교 대학교육혁신사업단

서지 정보

저자 | 박민지 박예빈
편집 | 박민지
지원 | 홍익대학교 대학교육혁신사업단

발행 연도 | 2023

박민지
박예빈