ARKO Art Center

2021

아르코미술관

전문인 교육

ART TALK

아트토크

작가 과정(2)

아르코미술관

Contents

2021 ART TALK
아르코미술관 전문인 교육
아트토크
작가 과정(2)

예술로 말 걸다, ART TALK 4

About 말 걸기 + 8

공간에 대한 탐색과 사유
김정수 10

경계를 넘어 상상하고 발화하다
송윤아 12

저마다의 이야기로 만나다, 놀다
윤보라 14

언젠가는 완벽하게 이해될 종국의 세계
이재현 16

개인과 사회, 모두를 둘러싼 이야기
이정은 18

쉽게 드러나지 않는 것들을 드러내게 하기
조주현 20

Art Work 대화 & 22

〈Room sweet Room〉 24

〈기묘한 이야기〉 32

〈잃어버린 방〉 36

〈삶, 사람, 사랑〉 42

〈VR-ORA therapy〉 46

〈Metamorphic Symbiosis〉 50

예술로 말 걸다
ART TALK

아르코미술관은 창의적 예술 생산자를 위한 대안적 성격의 공공기관으로
동시대 예술 현장의 신진 작가와 기획자를 위한 다양한 프로그램과 전시를
기획하고 있습니다. 2018년부터 아르코미술관이 진행해온 〈아트토크〉는
문화예술 전문가와 신진 예술가의 작품 멘토링 프로그램입니다.
각 과정별로 4주간의 프로그램이 진행되는 동안 시각예술 분야 전문가와
신진 예술가는 예술적 소통을 나누고 풍성한 예술 담론을 나누는
네트워킹의 시간을 갖게 됩니다.
특히 2021년에는 신진예술인의 네트워킹 플랫폼 '인사미술공간'을 기반으로
변화하는 시대, 새로운 예술의 가치에 대해 토론하고 예술 현장에서
실천방법을 찾고자 합니다.

2021 ART TALK 전체 일정

◆ 6월 4일 ~ 6월 24일

큐레이터①
시각예술 비평 사례 연구 및 토론
희망 작가 인터뷰 및 비평 작성

◆ 7월 8일 ~ 7월 29일

에듀케이터①
환경과 생태계를 연구하는 예술경험 방법 연구
〈바깥에서 즐기는 아르코미술관〉 연계
프로그램 실현

◆ 8월 5일 ~ 8월 26일

작가①
디지털 작품 창작 연구
디지털 작품 창작

◆ 9월 2일 ~ 9월 23일

큐레이터②
전시 기획 연구
메타 비평

◆ 10월 7일 ~ 10월 28일

작가②
유니티 엔진을 활용한 오큘러스 HMD기반
가상현실 작품 창작
가상 현실(VR)기반 창작 작품

◆ 11월 3일 ~ 11월 24일

에듀케이터②
디지털 소외계층 예술경험
접근성 향상을 위한 교육 프로그램 개발
교육 프로그램 기획

작가 과정(2)

〈아트토크_작가 과정〉의 두 번째 시간은 오큘러스 기반 가상현실 작품 창작에 관심있는 신진 작가들의 작품 창작 연구 시간으로 이루어집니다. 작가들은 가상현실 작품 창작 연구 과정을 통해 1:2 멘토링을 거쳐, 유니티 엔진을 활용한 오큘러스 기반 가상현실 작품을 창작하는 시간을 가졌습니다. 4주간의 프로그램을 통해 완성한 디지털작품은 온라인 성과공유회를 통해 공개되었습니다.

일정

구분	주제	강사
오리엔테이션 (10월 7일)	프로그램, 강사, 참여자 소개 [토론] 참여자 작품 공유 및 비평	**김현철, 룹앤테일, CT3K**
워크숍(1) (10월 14일)	가상현실(VR) 작품 창작 연구(1)	**조별 진행** **김현철** 작가 **룹앤테일** 작가 **CT3K** 제로원 크리에이터
워크숍(2) (10월 21일)	가상현실(VR) 작품 창작 연구(2)	
성과공유 (10월 28일)	성과 발표 공유	**김현철, 룹앤테일, CT3K**

참여전문가

김현철 작가

인간-컴퓨터 상호작용 분야의 연구자이고 창작자다. 산업디자인과 뇌인지과학을 전공했고, 가상현실, 피지컬 컴퓨팅, 웹을 활용해 창작물을 만들어왔다. 알고리즘에 대한 대안적 해석과 컴퓨터 기반의 창작 전반에 관심을 가지고 있다. 인공지능에 대한 시적 해석을 구현한 시뮬레이터 〈Leaver〉(2019)를 만들었고, 관객에게 사랑받기 위해서 진화하는 인터페이스 〈The Skin〉(2020)의 제작에 참여했다. 가상현실 특정적 경험에 초점을 둔 VR 드로잉 앱 〈카멜레온〉(2018)을 제작했고, 예술가와 디자이너의 입장에서 본 떠오르는 기술에 관한 유튜브 플레이리스트 상영회 〈Unboxing 2018〉을 진행했다.

룹앤테일 작가

룹앤테일은 김영주와 조호연으로 구성된 게임 디자이너이자 아티스트 듀오이다. 비디오게임, 인터랙티브 시뮬레이션, 관객참여극, SNS를 활용한 인터랙티브 스토리텔링 등 다양한 플랫폼과 장르에서 게임 메커닉의 실험을 기반으로 작품을 구현한다. 대안적 게임 제작을 위한 워크숍과 플랫폼을 만드는 것에도 관심을 두고 새로운 표현 매체로서의 게임을 탐구하고 있다.

CT3K Zer01ne 크리에이터 그룹

CT3K는 문화기술대학원박사 과정의 김진욱, 김두영, 김성현으로 이루어진 팀이며 3인은 서로 다른 연구실에서 메타버스와 관련된 연구를 진행하고 있다. 이번 아르코미술관 작가 과정 멘토로 참여하는 김진욱은 가상현실에서 사람들의 인지 과정을 뇌파 같은 생체 신호를 활용하여 분류하는 연구를 하고 있고, 김두영은 가상 공간과 현실 공간을 정합하여 몰입감 있는 원격 협업을 가능하게 하는 연구를 진행하고 있다. CT3K는 2021년 ZER01NE 크리에이터로 선정되어 자율주행 차량 내 공간의 경계를 허무는 작품을 준비하고 있으며, NextRise GlobalFair에서 보스턴다이나믹스 사의 SPOT 로봇을 활용한 AR 프로젝트를 개발한 바 있다.

말 걸기

+

김정수
송윤아
윤보라
이재현
이정은
조주현



About



공간에 대한 탐색과 사유

김정수

우리가 살아가는 공간에 대한 연구를 시각화하는 작업을 이어가고 있다. 특히 개인의 공간은 열려있으면서도 닫힌, 모순적인 모습으로 개개인을 대변한다. 이런 다양한 면면을 애정 어린 시각으로 바라보고 그 이야기를 시각적으로 표현해, 많은 사람이 공감하는 한편 자신의 공간에 대해 다시 생각해보는 경험을 할 수 있도록 유도하고자 한다.

2021	개인전《Time, Space, Expansion: 일상이 확장하는 공간》, 사이아트스페이스
	《멘토멘티展》, 한원미술관
2020	개인전《What Makes Us Human? -Personal space: Offline to online》, 서울여자대학교박물관 바롬갤러리
2019	《Cult____》, 논밭갤러리
2018	《청실홍실展》, 무악파출소
	《홍제동X부암동》, 갤러리 반디트라소
2017	《POP-UP 23/3!!!@》, 홍제동 샘베이커리



경계를 넘어 상상하고 발화하다

송윤아

애니메이션을 통해 익숙한 이야기를 재구성하고 새로운 시각적 스타일로 상상력을 자극하는 작업을 한다. 현재 직접 디자인한 스토리와 시각 요소들을 새로운 '미디엄'으로 표현하기 위해 유니티와 언리얼 엔진을 공부 중이다. 주로 3D를 이용한 영상작업을 만들어 나가고 있다.



저마다의 이야기로 만나다, 놀다

윤보라

공간 안에서 하나의 이야기를 세트(극공간), 인물(의상, 인형), 소품(오브제) 등으로 시각화하여 관객과 소통하는 디자이너. 극예술 미술파트 디자이너에서 더 나아가 시노그라퍼(Scenographer)로서 '저마다의 세상을 일구며 살아가는, 조금은 이상해서 오해받기 쉬운 인물들의 이야기'를 공유하는 작업을 이어 나가고자 한다. 관객이 극공간 안에서 오브제를 활용한 놀이적 행위를 통해 이야기를 감각적으로 체감할 수 있는 방안을 연구 중이다.



2021 《NONORMAL IN WONDERLAND》, 아르스 일렉트로니카 페스티벌
《SOUND WALK》, 메디치 교육센터 엠스퀘어, 온라인 전시 병행
2020 《그림자로보는한국화 풍경》, 괴산홍범식고가

언젠가는 완벽하게 이해될 종국의 세계

이재현

서울과 부산을 오가며 '물상'으로 활동하고 있다. 나를 이해하기 위해 먼저 세계를 이해하던 중, 나와 바깥 언어 사이의 거리와 오해를 감지했다. 그럼에도 계속되는 오해는 언젠가 완벽하게 이해되어 종국의 세계에는 내가 안착할 것이라는 믿음을 드로잉, 설치 형태로 작업하고 있다.



2021	개인전《완벽한 오해》, 공간서울
	《온실열람》, 공간:일리
2020	개인전《김씨네 사랑 이야기》, 예술공간이일구
2019	《퍼폼2019:린킨아웃》, 일민미술관, 국립아시아문화전당

개인과 사회,
모두를 둘러싼 이야기

이정은

한국에서 서양화과를 졸업하고 현재 독일 칼스루에
국립조형예술대학교(Hochschule für Gestaltung Karlsruhe)에서
미디어아트(Medienkunst)를 전공하고 있다. 2019년 독일에 이주한 이후로
가변적이고 유동적인 개인의 정체성, 그리고 사회와 그 주변부 존재들의 가치를
담는 작업을 해왔다. 2020년부터 진행한 〈Biotope〉 프로젝트를 기점으로 생물을
포함한 자연의 단면을 예술창작물로 환원하는 데 관심을 갖게 되었고, 최근에는
눈에 보이지도 귀에 들리지도 않는 생명체들이 우리와 어떻게 공생하는지
탐구하며 작업을 이어 나가고 있다.



2021 《Belonging Nowhere》, 청년예술청
《PostSensorium》, 아르스 일렉트로니카 페스티벌
《Closed Caßa Rona 2》, Die Anstoß

쉽게 드러나지 않는 것들을 드러내게 하기

조주현

실재(實在)의 구조 속에서 '쉽게 드러나지 않는 규칙 조건'에 대한 관심을 가지고 '비가시화된 규칙 조건을 드러나게 하는 대상'을 탐구한다. 이러한 비가시화된 규칙 조건들을 드러나게 하는 것, 즉 의도치 않게 결과에 대한 과정을 암시하는 대상을 탐구하는 것에서부터 시작하여 그 연원과 과정을 역추적해 나간다.



2020 개인전《검지도 어둡지도 않은》, 위켄드
2019 《Anti-Freeze》, 합정지구
2018 《생체실험실2018:___의 쇼윈도우,___》, 룬트 갤러리&인디아트홀 공별관(공도사)

대화
&

〈Room sweet Room〉

〈기묘한 이야기〉

〈잃어버린 방〉

〈삶, 사람, 사랑〉

〈VR-ORA therapy〉

〈Metamorphic Symbiosis〉





Art Work



오롯이
자기만의 방

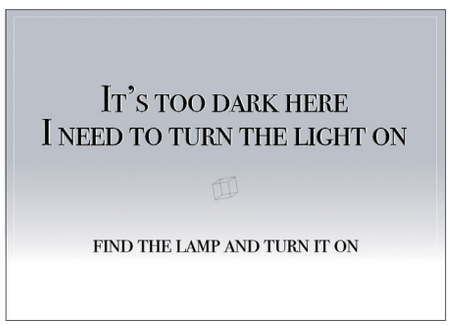
〈Room sweet Room〉

write.

김정수

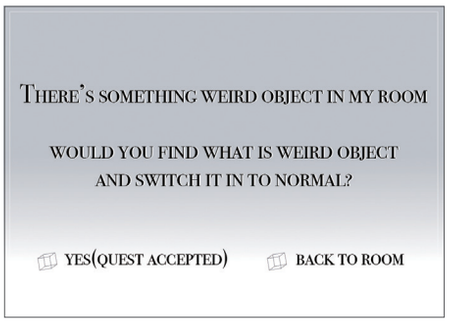
QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

1. 사용자는 HMD를 착용 후 게임에 입장한다.
2. 어두운 방 안에 일반적으로 우리가 사용하는 가구들이 있다.
3. 조금 앞으로 걸어가니 안내문이 떠오른다.



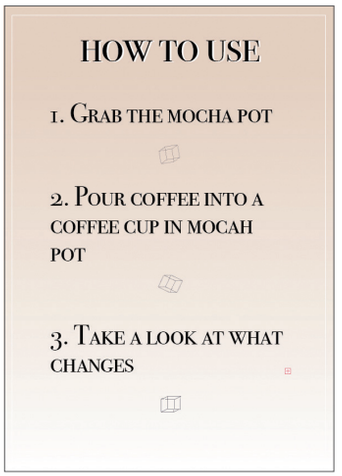
방이 어두우니 불을 키자는 안내문을 본 사용자는 램프를 찾아야 한다.

4. 램프를 찾아 불을 킨 사용자는 방의 모습을 둘러본다.
5. 조금 후 다시 또 안내문이 떠오른다.



방 안에 이상한 물체를 찾아 사용자는 돌아다녀야 한다.

6. 이상한 물체는 모카포트다. 모카포트는 다른 물건들과는 다르게 색이 없다.
7. 모카포트 앞에 서니 사용법이 떠올랐다.



사용법에 따라 사용자는 모카포트를 사용한다.

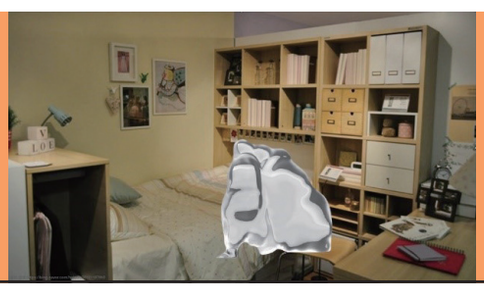
8. 모카포트 사용 이후 바뀌는 것을 살피기 위해 방 안을 둘러보던 사용자는 이내 방의 모습이 하나둘씩 사라지는 것을 목격한다.
9. 아무것도 없는 가상공간에 갑자기 희미한 물체가 떠오른다.
10. 물체를 살펴보기 위해 움직이니 물체는 그 모양을 변형한다.
    물체는 사용자가 방 안에서 움직인 궤적을 기록하고 그 궤적의 모습을 형태화하고 있었다.
11. 사용자는 본인의 움직임을 통해 변형되는 형태를 구경한다.
12. 게임을 종료한다.

〈Room sweet Room〉은 코로나 이후 온라인 공간으로 확장하고 있는 '방'의 모습과, 우리가 오프라인 공간에서 공간의 점유를 주장할 수 있는 개별적 공간인 '확장 Personal space'를 결합한 작품입니다. 가상의 공간에서 우리의 움직임은, 몸은 어떤 모습일지 상상해보면서 편안한 '방'의 공간을 누비는 행위로 진행됩니다.

ARTIST NOTE

1. 사용자는 방에 있다.
2. 방 안에서 일상적 행위를 하는 퀘스트가 주어진다.
3. 퀘스트가 완료되면 사용자는 쉴 수 있다.

〈Room sweet Room〉은 오프라인 기반 삶의 방식이 온라인 공간으로 확장되는 지금, 그 접점이 어디인가를 고민하다 나온 작업이다. 아주 개인적인 '방'이라는 공간은 코로나19 이후 온라인 공간으로 확장되는 삶의 반경이 가장 원활하게 확장되는 곳이다. 방은 학교의 교실이 되기도, 직장인의 사무실이 되기도 하고, HMD기기를 통해 놀이방이 되거나 친구들과 함께 소통하는 대화의 장이 되기도 한다. 사람들은 아직은 어색하고 실생활에 적용하기 어려운 부분들을 방에서 경험하고 숙지해나가는 중이다.
반면 우리의 몸은 움직임을 통해 오프라인 공간에서의 공간 점유를 주장한다. 사람은 움직임으로 그 개별성을 드러낸다. 움직임은 항상 같을 수 없는, 그 순간의 '나'를 대변한다. 나는 이 움직임으로 순간적으로 공간을 점유하는 몸의 모습이 Personal space라는 용어와 가장 적합하다고 여기는데, 기존의 Personal space의 의미는 사회 속에서 발현되는 개인의 최소한의 공간으로 수동적이고 관계지향적이다. 나는 Personal space를 움직임이라는 요소를 통해 개별적인 방향으로 확장하고 있다.
그렇다면 "온라인 공간에서의 확장 Personal space는 어떻게 발현되는가?" 라는 질문이 자연스럽게 떠오른다. 〈Room sweet Room〉은 이 질문을 연구하는 시작점이다. 과연 가상공간에서는 어떻게 개인의 개별성을 나타낼 것인가? 우리는 어떤 모습으로, 어떤 움직임으로 새로운 우리의 삶의 터전을 살아갈 것인가?



ART TALK | WEEK 1

김현철 작가님께서 OT 후에 오큘러스와 유니티에 관한 추가 설명을 유튜브 영상으로 올려 보내주셨다. 아무래도 유니티라는 게임엔진을 처음 써보는 나와 이재현 작가님을 위한 가장 큰 배려였다. 최대한 작업을 진행할 수 있도록 많은 자료들도 함께 공유해주셨다. 1주차 워크숍이 되기 전 그 영상을 보고 유니티의 인터페이스를 익히고 워크숍 때 불필요한 설명을 하지 않도록 하는 효율적인 방법이었다. 1주차 때 유니티에서 가장 많이 사용하고 지금 작업 시나리오에 가장 필요한 트리거와 콜라이더를 예제를 통해 설명해주셨다.
3D이미지 구현은 각자 실현시킬 수 있는 방향으로 빠르게 진행되었고 그 외 스크립트 사용과 유니티 구동에 있어 필요한 프로그램은 김현철 작가님과 함께 구현했다. 우선 3D 프로그램 중에서도 가장 인터랙션이 많은 게임엔진을 접하는 것 만으로도 큰 수확이었고, 멘토 작가님인 김현철 작가님과 최대한 시간을 효율적으로 사용하기 위해 따로 모여 시나리오의 세부점을 더 고민했다.





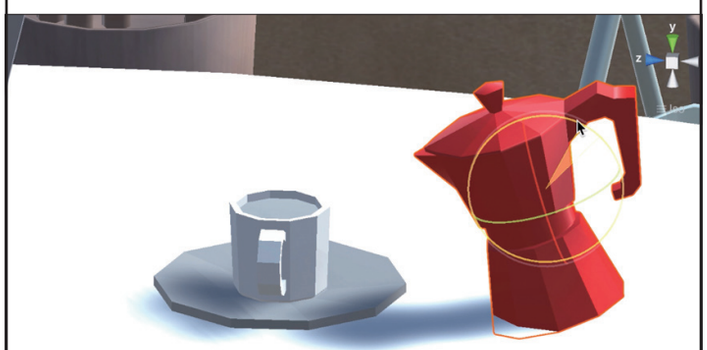


진행 중인 작업, 〈Room sweet Room〉의 모습

무엇보다 대화가 가장 중요한 작업이었다. 이미지를 구현하고 작동시키는 것 이외에 작품을 만든다는 생각으로 그 개념을 구체화하고, 사용자들의 입장을 생각하는 단계들이 기존의 작업과 게임의 개발을 합쳐 놓은 듯한 작업이었다. 정해진 워크숍 시간이 지난 뒤 남아 멘토인 김현철 작가님, 함께 멘티인 이재현 작가님과 지금의 작업이 어떤 의미가 있는지, 그 내용에 대한 긴 대화를 나누었다. 〈Room sweet Room〉을 진행하면서 최대한 서로의 오해 없이 효율적으로 작업하기 위해 아주 세세한 부분까지 이야기를 나누고 나서야 첫 워크숍이 끝났다.

ART TALK | WEEK 2

1주차 워크숍 이후에도 작업 진행을 위한 유튜브 영상을 김현철 작가님이 보내주셨다. 따로 만날 수 없는 상황이었기 때문에 영상의 예제와 보내주시는 샘플을 사용해 작업을 발전시키는 게 가장 효과적이었다. 다만, 유니티를 처음 써보는지라 만들어놓은 이미지가 세 번 정도 날아갔다. 게임 개발자들이 가장 예민해하는 저장 문제보다도 프로그램을 이해하는 시간이 부족했다. 개발을 하는 것도 좋지만 유니티라는 프로그램이 어떤 방식으로 구동되는지, 어떻게 그 프로그램이 다양화 되어있는지 등등의 프로그램 인식이 필요했다. 다행히 워크숍 때 김현철 작가님으로부터 프로그램을 이해하는 시간을 가질 수 있었다. 이후 구현되어있는 이미지 공간에 게임을 추가하기 위해 세부적으로 어떤 스크립트가 필요한지, 유니티에서 어떤 기능을 사용해야 하는지 추가적으로 오랜시간 동안 배울 수 있었다. 확장 Personal space를 구현하기 위해 동선에 대해 이야기했고 게임에서 필요한 퀘스트들을 만들어 내기 위해 그 시작점과 끝 지점을 설정하는 시간을 2주 차에서 집중적으로 가질 수 있었다.



개발 중인 〈Room sweet Room〉의 퀘스트



퀘스트를 진행하기 위한 안내문 제작

2주 차 워크숍이 끝나고 인사미술공간에서 HMD기기를 대여하여 작업을 구동해 볼 수 있는 시간이 있었다. 그동안 만들어 놓은 공간의 이미지와 함께 퀘스트를 실행해 볼 수 있는 기회였는데 프로그램 이상으로 할 수 없었다. 이후 퀘스트에 필요한 안내문을 만들어 넣었다.

INTERVIEW

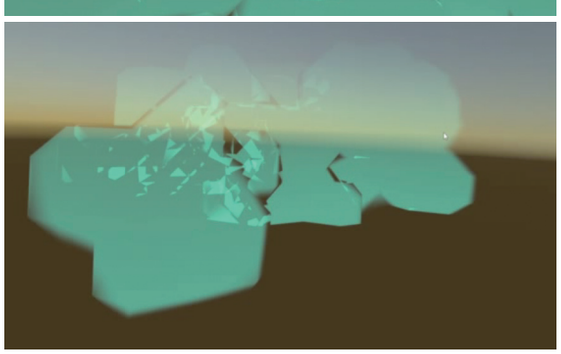
작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

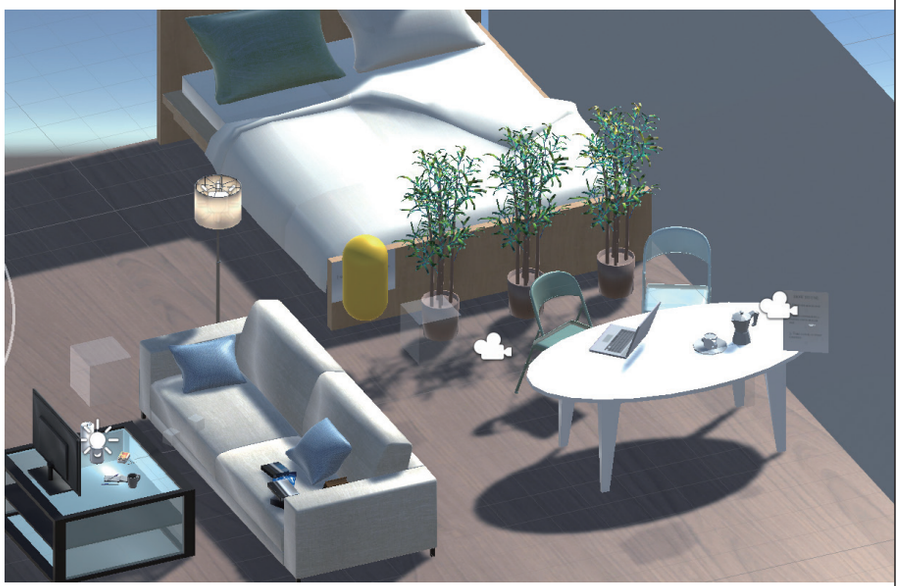
기존에 다루던 확장 Personal space는 우리의 개별성을 공간적인 형태로 표현하는 방식입니다. 우리는 늘 순간순간 다르고 서로서로 또 다릅니다. 이런 개별적인 모습이 가장 자연스러운 인간의 모습이라 생각한 저는 그 형태를 공간적으로 구성하기 위해 Personal space의 개념을 확장하는 작업을 하고 있습니다. 이를 시작으로 우리의 삶의 반경이 확장되고 있는 지금, "온라인 가상공간에서 우리의 움직임, 우리의 모습은 어떤 형태를 띠는가?"라는 질문이 떠올랐습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

아트토크는 개발자이자 작가인 멘토 선생님들과 작품활동을 하는 멘티 작가분들이 모여 작품을 진행했습니다. 짧은 시간 때문에 어려웠다는 이야기는 아마 모든 작가분들의 고민이었을 것입니다. 한 달 간의 짧은 기간동안 집중적으로 작업을 진행해야 했고, 코로나 상황 때문에 실질적인 교류도 쉽지 않았습니다. 그러나 서로 대화하려는 노력을 꾸준히 하는 모습들 덕분에 여기까지 왔다고 생각합니다. 흥미로운 점은 개발을 도와주시는 멘토 선생님들이 단순히 개발자가 아니라 작가 분들이셨는데요. 작업을 진행하면서 작업에 대한 의미, 스토리 등을 서로 공유하고 발전시킬 때 그 이해도가 남달랐습니다. '게임을 어떻게 구동할 것인지'보다 '왜 이작업을 해야 하는 지, 이 작업을 통해 어떤 경험을 선사해야 하는지' 등의 작업적 고찰이 활발하게 이루어질 수 있어 인상적이었습니다. 또 멘토뿐만 아니라 멘티 분들과도 서로 고민을 공유하며 많은 도움을 받았습니다.







〈Room sweet Room〉, 2021, 인터랙티브 VR, 3분







작품의 전시 준비에서 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다.

아무래도 전시를 준비하는 과정보다는 작품이 관객과 실시간으로 만나는 순간에 저는 항상 행복을 느낍니다. 이번에도 작업이 많은 분들께 보여지고 또 이를 통해 많은 이야기들이 오갈 것이라 생각하니 가슴이 벅찹니다.

전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

〈Room sweet Room〉에서 편안하고 익숙한 느낌을 얻으셨으면 좋겠습니다. 가상공간에 대한 익숙함으로 그 가능성을 몸소 체험하고 공간의 확장성을 느끼며 그 공간에서 어떻게 살아갈 지 다시 한번 생각해 보길 바랍니다.

그 밖에 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

가상공간은 끊임없이 발전하며 그 가능성을 여실히 보여주고 있습니다. 그러나 그 접근은 생각보다 어렵습니다. 가상공간을 원활하게 이용하는 연령대는 여전히 제한적이고 사용되는 방식 또한 아직은 다양성을 확보하지 못했습니다. 그럼에도 가상공간은 발전하고 있습니다. 우리는 언젠가 이 공간 속에서 다양한 형태로 살아가게 될지 모릅니다. 이 때 오프라인 공간과 온라인 가상공간의 본질적인 차이가 '몸'이라는 공간에 혼란을 야기할 수 있다고 생각합니다. 내가 살아가는 공간은 어디인지, 나는 어디에 있는지 등의 고민은 지금부터 이야기해야 할 시의적절한 질문이라 생각합니다. 제 작업을 통해 아주 가볍게라도 내가 살아가는 '공간'에 대해 생각해보는 계기가 되었으면 좋겠습니다.

사람이 만들고 다시 잃어버린 것들

〈기묘한 이야기〉

Write.

송윤아

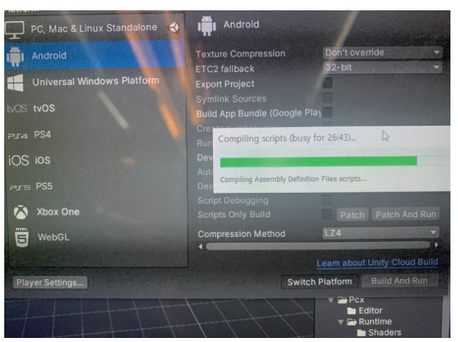
QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

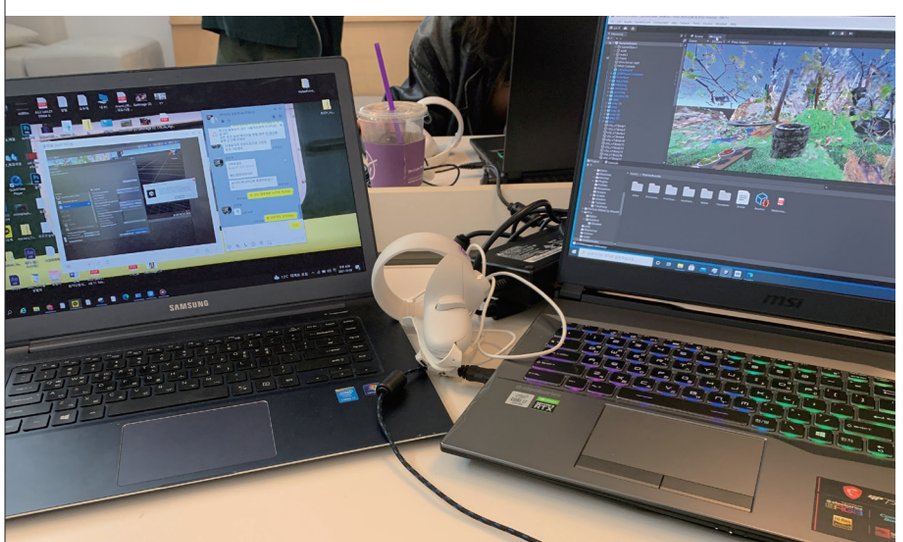
산속에 신비한 우물이 있다. 우물 위엔 신비한 효과가 일렁이고 있으며 관객이 다가가자 주변에 기도하는 사람들이 보인다. 관객이 우물의 뚜껑을 덮자 우물이 붉게 물들기 시작한다. 우물 위의 효과의 형태와 색상 또한 변화하며 주변에도 영향을 미친다. 곧 주위가 모두 붉어지고 숲속으로 아파트가 들어서며 거대한 사람들이 지나다니기 시작한다.

조선 시대에 지역을 다스리러 한 마을로 내려온 관리가 있었다고 합니다. 그 마을엔 외딴 우물이 하나 있었고 마을 사람들은 그 곳에 신비한 무언가 있다고 믿어 숭배하듯 우물을 모시고 기도를 올렸습니다. 그러나 관리는 정부의 권위를 위해 우물을 흙으로 메워서 없애 버립니다. 이야기는 우물 속에서 울음소리가 들리며 끝납니다. 저는 여기서 우물이 마치 순수하고 깨끗한 자연이고 관리가 현대 인간의 욕심과 닮았다고 느꼈습니다. 〈기묘한 이야기〉에서는 해당 오브제를 이용해 인간의 욕심으로 파괴되고 오염되는 지구의 모습을 VR로 보여주고 싶었습니다.

ARTIST NOTE

"산속에 신비한 우물이 있다. 우물 위엔 신비한 효과가 일렁이고 있으며 사람들은 제사를 지내며 기도를 올린다. 관객이 우물을 덮자 우물이 붉게 물들기 시작하며 주변에도 영향을 미친다. 곧 주위가 모두 붉어지고 숲속으로 아파트가 들어선다. 우물에선 이상한 울음소리가 나기 시작하고 주변에 있던 사람들마저 기괴한 형태로 변화한다."
주어진 한 달이라는 시간 동안, 초기 시놉시스의 모든 계획을 담기 힘들다고 느껴 가장 핵심적인 부분만 추려 발전시키는 방향으로 정했다. 관객으로 하여금 어떻게 우물을 닫게끔 유도할 지에 대한 고민이 더 필요했다. 더불어 작품에 들어갈 3D 모델링 요소가 많아 어떻게 제작하는 게 효율적일지 고민의 연속이었다.





ART TALK	WEEK 1

제작하기 어려운 효과는 유니티 에셋스토어에서 구해 더욱 효과적인 표현을 가능하도록 했다.
작품에 들어갈 스크립트 프로그래밍을 관찰하며 도구에 대한 기초지식을 쌓았으며 어떻게 오브제에 적용시키는지 알 수 있었다. 최신 오큘러스 기기의 해상도가 생각보다 좋아 놀라는 시간이었다.

ART TALK	WEEK 2

관객이 어떻게 우물을 메우게 하면 좋을지, 어떻게 작품관람을 끝낼지 디테일한 부분을 더 고민해 결정하기로 했다. 관객이 우물 안에 삽으로 흙을 퍼서 메우려 했던 부분을 더 간단하게 수정해야할 것 같다. 또한 이번 프로젝트의 핵심인 Point Cloud의 개별 파티클 조절이 되지 않아 아쉬웠다. 두 번 정도 밖에 워크숍이 진행되지 않아 중요한 순간에 흐름이 끊긴 느낌이었다.

INTERVIEW

작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

서울문화재단에서 발행하는 『문화+서울』 2021년 8월호를 읽다 우물과 용재총화 이야기를 처음 알게 되었고 아이디어를 얻었습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

100% 온라인을 통해 작업을 보여준다는 점과 완벽한 완성작이 아닌 도전과 실험정신을 기록하는 듯한 커리큘럼이 흥미로웠습니다.

작품의 전시 준비에서 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다.

오큘러스 HMD기기를 착용 후 작품을 감상했을 때의 짜릿함이 가장 기억에 남습니다. 기기연결을 거의 포기했었는데 멘토님의 도움으로 가상공간 안에서 제 작품을 몰입감있게 경험해볼 수 있었습니다. UNITY상으로만 봤을 때와 느낌이 달라 흥미로웠습니다.

전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

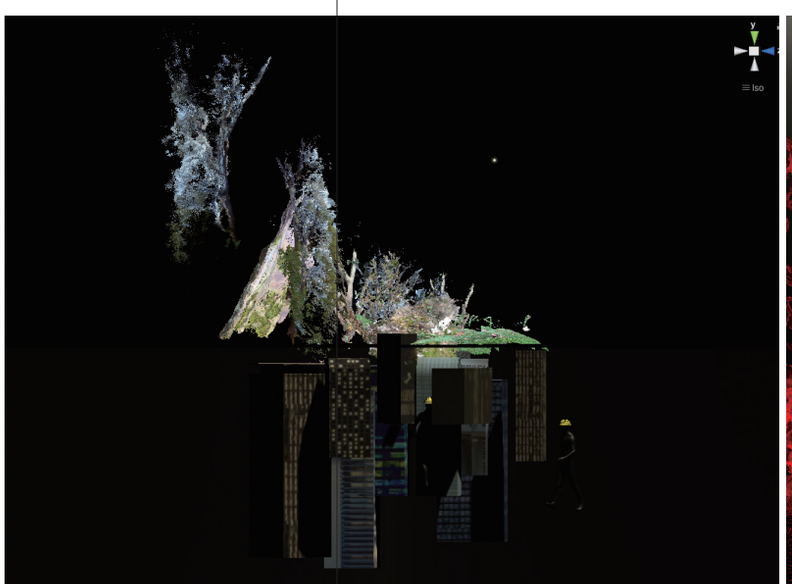
짧은 시간 동안 모두 수고 많으셨습니다. 좋은 분들을 만나게 되어 즐겁고 행복한 작업이었습니다.

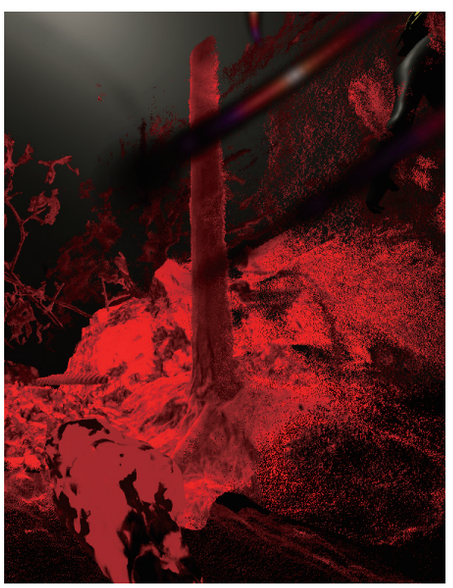
그 밖에 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

제작을 완료하니 괜히 더 욕심이 생깁니다. 더 고민해보고 도전해볼 걸 하는 후회가 살짝 남는데요. 앞으로 새로운 작품을 통해 도전을 이어가려 합니다.

〈기묘한 이야기〉, 2021, 인터랙티브 VR, 약 2분







잃어버린 것들을 그리워하는 시간

〈잃어버린 방〉

Write.

윤보라

*관객이 HMD 기기를 착용하면 출입구가 없는 6개의 벽으로 둘러싸인 5m*5m규모의 방 안에 들어선다. 방 안에는 투명한 램프 형태의 '잃어버린 이야기 녹음기'가 놓여있으며, 관객이 이 램프에 자신의 '잃어버린 이야기'를 털어놓는 것으로 극은 시작된다. HMD기기의 마이크를 통해 실시간으로 녹음된 '잃어버린 이야기'는 저장되며, 저장된 '이야기'는 프로그래밍을 통해 사운드로 변형되며 극의 매개 캐릭터인 '안개아이'로 시각화된다.*

'안개아이'가 등장하면 바닥을 제외한 5면의 벽에 손잡이가 없는 창이 생긴다. 5개의 창은 '새벽-아침-낮-저녁-밤'의 각기 다른 시간대를 품고 있으며, 각 창 앞에는 각기 다른 형태의 씨앗이 떠 있다. '안개아이'는 공간 안을 유영하여 관객(플레이어)과 상호작용하다가, 감지된 관객의 감정에 따라 해당 씨앗 안으로 들어가 사라져 버린다. 관객은 '안개아이'를 찾기 위한 여정을 떠나게 된다.

'안개아이'가 들어간 씨앗을 잡으면, 방 안에는 화분과 가드닝 도구, 그리고 씨앗을 위한 액체들(4가지 종류)이 생겨난다. 관객은 가드닝 도구를 활용하여 직접 씨앗을 심고, 액체를 주어 식물을 기를 수 있다. 씨앗에 주는 액체의 종류가 씨앗의 성장에 영향을 미치고, 씨앗에 담긴 사운드 또한 변형이 일어나게 된다. 식물의 성장은 총 6단계이며 액체로 인한 성장은 첫 번째 단계다.

'잃어버린 방'은 자신의 잃어버린 대상을 마주하는 공간입니다. 잃어버려서 물리적으로 만날 수 없어도, 차마 잊을 수 없어 내면에 존재하는 그것을 만나고, 놀이적 행위를 통해 상실의 감정을 충분히 느낄 수 있는 가상의 공간을 구축하였습니다.

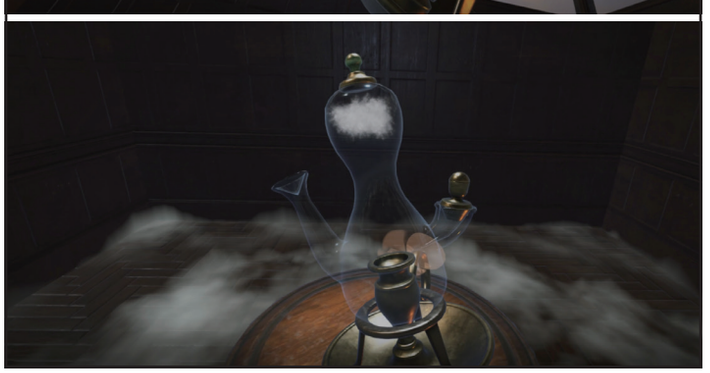
ARTIST NOTE

〈잃어버린 방〉은 관객참여형 VR 전시이며, 아트게임이다. 관객은 '잃어버린 방'이라는 가상의 극공간에서 자신이 경험한 상실의 슬픔과 마주하고, 그곳에서의 오브제를 활용한 사운드 놀이를 통해 상실의 시간을 애도하는 경험을 한다.

누구나 사는 동안 크고 작은 상실을 경험한다. 그리고 이러한 상실에 대한 슬픔과 기억은 애써 외면한다고 해서 사라지는 것은 아니다. 현실의 시공간에서 물리적으로 만날 수 없는 상실의 대상을 은유적 방법으로 마주하고자 가상의 극공간인 〈잃어버린 방〉을 구축하는 작업을 시작하게 되었다. VR 헤드셋 마이크를 통해 관객이 털어놓은 '잃어버린 이야기'는 가상의 공간에서 시·청각화되어 극중 캐릭터인 '안개아이'로 재창조된다. '안개아이'는 극중 관객의 분신 역할을 하며, 물리 공간의 자신과 내면 공간의 자아를 이어주는 통로 역할 또한 수행한다. 관객은 사라진 '안개아이'를 찾아 나서는 과정에서 '돌아오기를 기다리는 행성', '길 잃은 행성', '하찮은 행성', '거대한 행성', '초대받은 행성'을 여행하게 되고, 각 행성이 담고 있는 공간적 상징 속에서 퍼즐을 풀 듯 가상의 사운드 오브제 놀이를 함으로써 주체적으로 이야기를 이끌어나가게 된다. 마지막 행성인 '초대받은 행성'에서 사라졌던 '안개아이'를 다시 만나게 되고, '안개아이'와 사운드 오브제를 이용한 합주를 통해 〈잃어버린 방〉의 사운드스케이프를 완성한다.

상실의 대상이 그리운 날이면 언제든 〈잃어버린 방〉에 찾아가 사운드 오브제와의 놀이 의식을 통해 자신만의 애도 시간을 가질 수 있기를 바란다.





ART TALK | WEEK 1

워크숍 중 "플레이어로 하여금 자신의 '잃어버린 이야기'를 어떻게 털어놓게 할 것인가?"라는 질문이 가장 인상적이었고, 스스로도 이번 프로젝트에서 가장 큰 난제라는 생각이 들었다. 그래서 플레이어의 '잃어버린 이야기'가 극 중 '안개아이'를 잠에서 깨우기 위한 '연료' 역할을 하도록 하면 어떨까 하는 생각이 들었다. 극공간 안에서 플레이어의 이야기 사운드를 시각화하여 램프 안에 담고, 그 사운드가 이 극이 시작되는 단초가 되도록 말이다. 잠들어 있는 '안개아이'와 빈 유리 램프 그리고 그 앞에 설명서를 두면 플레이어에게 충분한 유도 장치가 될 수 있을까? 물론 플레이어가 아무말이나 해버린다면 방도가 없다. 하지만 플레이어는 그게 어떤 이야기이든, 자신의 이야기가 만들어낸 사운드로 가득 찬 공간을 경험하게 될 것이다.

다만 원래 기획하고자 하는 바가 주어진 시간 안에 구현하기가 어렵다는 판단이다. 플레이어가 '잃어버린 방'에 들어서서 '안개아이'를 만나고, 자신의 '잃어버린 이야기'를 털어놓은 후, 씨앗을 심고, 나무가 자라는 과정까지 구현하는 것으로 계획을 변경하였다.

플레이어는 씨앗을 심는 과정에서, 씨앗에 물을 주는 행위를 하게 될 것이다. 이때 주게 되는 물의 유형을 4가지 정도로 나누어 플레이어가 어떤 물을 주느냐에 따라, 플레이어의 목소리와 믹싱되는 사운드의 유형을 달리하고자 한다.

컨트롤러를 사용한 인터랙션 요소는 램프, 씨앗을 집는 행위와 창문을 여닫는 행위, 가드닝 도구를 사용하는 행위가 있을 것으로 예상된다. 그 외에 다른 프로그램으로 유니티와 연동하여 사운드 작업을 하는 방안을 알아보고 있다.

ART TALK | WEEK 2

작업의 큰 개념을 갖고, '플레이어' 입장에서 멘토 선생님과 상의하며 작업의 레벨을 보다 세부적으로 단계화할 수 있었다. 내가 의도하는 바를 플레이어가 행동하도록 유도하기 위해서 공간 속 장치를 어떻게 등장시킬지 많은 부분이 정리됐다.

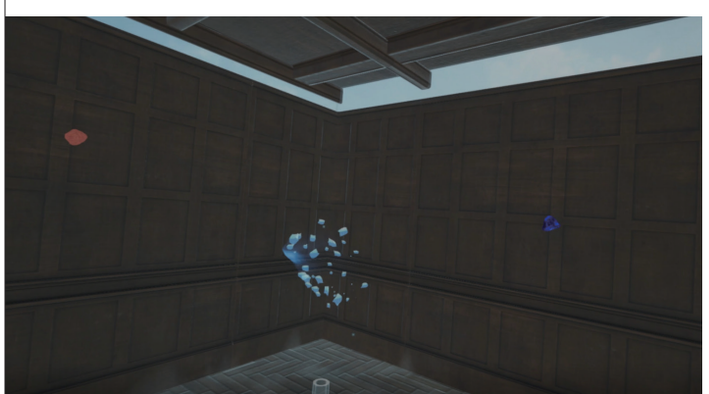
최대한 언어를 배제하고 시청각적 효과를 통해 직관적으로 행동을 유도하고 싶으나, 좋은 아이디어가 떠오르지 않았다. VR 공간에서 무언가 읽어야 하는 텍스트가 주어진다면, 이는 매우 비효율적이다. 그리고 반드시 내레이션도 함께 제공되어야 한다. 하지만 내레이션이 작품 전반의 분위기와 잘 맞아 떨어질지 확신이 들지 않았다. 시간적 문제도 남아있다. 짧은 시간 안에 혼자서 이 많은 부분을 구현하기가 쉽지 않다. 아이디어 정리부터, 모델링, 프로그래밍까지 굉장히 벅찬 일정이다. 작가로서 팀을 이루어서 멘토링을 받을 수 있었다면 보다 시너지 효과가 있었을 것이다.

작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

개인적으로 최근 몇년간 하찮은 것의 상대적 의미와 하찮은 상실에 대해 생각을 하며 그것들을 위한 공간을 막연하게 떠올리고 있었습니다. 최대한 논리적이고 이성적으로 과거의 경험과 그 상황을 바라보려고 했고, 이해할 수는 있었지만, 그때의 그 감정만큼은 이상하게 계속 남아 있었어요. 그러던 중 오래전 읽었던 생택쥐베리의 『어린왕자』를 다시 읽게 되었고, 이를 통해 작은 애도 의식 혹은 놀이를 위한 공간과 인터랙티브 스토리텔링 작업을 구체화하게 되었습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

개인의 작업에 집중 된다는 점이었습니다. 그동안 해온 거의 모든 작업이 협업이 기반이 되기 때문에 기획 단계에서도 상당히 많은 회의를 거치고, 그러는 과정에서 더 좋게 발전도 되지만 개인적으로는 포기하게 되는 부분도 생깁니다. 이 부분이 어려웠던 부분이기도 한데요. 왜냐면 혼자서 모든 부분을 감당해야 했으니까요. 그런데 오랜만에 팀이 아닌 개인으로서, 또한 작가로서 멘토링을 받다 보니 작업의 의미와 개념에 훨씬 더 몰두할 수 있었고, 스스로에게 질문하면서 굉장히 뜻 깊은 시간이었습니다. 작업 속도와 퀄리티 면으로는 아쉽지만, 또한 작업의 개념적 부분에서는 혼자서 깊게 몰두할 수 있는 의미 있는 시간이었습니다.





〈잃어버린 방〉, 2021, 인터랙티브 VR, 안드로이드 버전 apk 빌드, 약 10분~20분





〈잃어버린 방〉, 2021, 인터랙티브 VR, 안드로이드 버전 apk 빌드, 약 10분~20분

작품의 전시 준비에서 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다.

작품이 관객과 만나기까지는 진행이 되지 않은 것 같아 아쉽습니다. 사실 시간이 매우 짧았고, 하지만 (먹고 살기 위한)일과 병행하면서 개인적으로는 뜻 깊게 보낸 시간이었습니다. 멘토링 받으면서는 6명 전원의 작업이 서로 너무도 다르다는 점이 너무 흥미로웠고, 특히 같이 멘토링을 받았던 이정은 작가님의 작업 과정을 보면서 즐거운 상상을 많이 했습니다. 저로서는 평소에 해보지 않는 작업 방식이라 생각의 환기도 되었고요.

이번 작가 과정을 시작으로 작업을 완성하여 전시장에서 그리고 또한 아트 게임 배포를 통해 관객과 만나는 순간을 꿈꾸고 있습니다. 전시장에서는 VR기기로는 한계가 있는 후각적, 촉각적 요소도 느낄 수 있도록 공간구성을 하고 싶고, 전시 후에 워크숍을 통해 각자의 '안개아이'를 마주하는 작업을 진행해보려 합니다. 또한 아트게임 배포를 통해 VR기기가 있다면 누구나 자신의 방에서 바로 HMD기기를 쓰고〈잃어버린 방〉으로 들어가 작은 의식을 행할 수 있기를 바랍니다.

전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

'작가'라는 호칭에 아직은 어색한데, 이번 과정을 계기로 조금은 뻔뻔해질 수 있었던 것 같습니다. 이 참에 부끄러움을 좀 덜어내고 작업을 해보려 합니다. 좋은 기회를 주셔서 감사하고, 짧은 기간이었지만 알찬 멘토링을 해주신 멘토 선생님들께도 감사드립니다. 코로나 시국에 얼굴을 별로 뵙지 못했지만, 작가과정 동기 작가님들도 창작자 동료로서 자주 뵐 수 있었으면 좋겠습니다.

그 밖에 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

그러나 별로 반갑지 않은 위안들. 애도는, 우울은, 병과는 다른 것이다. 그들은 나를 무엇으로부터 낫게 하려는 걸까? 어떤 상태로, 어떤 삶으로 나를 다시 데려가려는 걸까? 애도가 하나의 작업이라면, 애도 작업을 하는 사람은 더 이상 속없는 사람이 아니다. 그는 도덕적 존재, 아주 귀중해진 주체다. 시스템에 통합된 그런 존재가 더는 아니다.

- *애도일기, 롤랑 바르트*



문지르고 지워서 어쩌면 우리가 만난 빨강

〈삶, 사람, 사랑〉

Write.

이재현

QR코드를 스캔하시면
작품을 감상하실 수 있습니다.

플레이어는 '삶, 사람, 사랑'을 무한히 롤링할 수 있는 도장을 가지고 원통형 공간에 입장한다. 크기를 가늠하기 어려운 가상의 공간 안에서 툴을 이용하여 '삶, 사람, 사랑'을 한바퀴 돌며 드로잉하면 공간은 처음의 '삶, 사람, 사랑'에서 그 의미가 모호해지고 멀어지며 '빨강'만으로 채워지는 하나의 공간 혹은 오브젝트만 남게 되며 문이 열리고 그곳을 벗어나며 완성된다.

〈삶, 사람, 사랑〉은 '삶'이라고 타자를 치면 '사람'이라고 오타가 나고 '사람'이라고 타자를 치면 '사랑'이라고 또 오타가 나는 현상 속에서 '삶, 사람, 사랑'을 무한히 늘어트렸을 때 처음에 의도했던 '삶'이 오타와 오해를 돌고 돌아 의미가 모호해지고 아득해지는 경험을 VR로 구현한 방탈출 장르의 게임입니다.
플레이어는 '삶, 사람, 사랑'을 무한히 그릴 수 있는 롤러를 가지고 공간을 채우며 결국 '빨강'만이 남게 되는 공백을 안고 퇴장하게 됩니다.

ARTIST NOTE

〈삶, 사람, 사랑〉은 '삶'이라고 타자를 치면 '사람'이라고 자주 오타가 나고 바로 옆에 '사랑'이라고 오타(오해) 하나를 더 늘어트리면 삶, 사람, 사랑이 비스듬히 비슷한 동의어처럼 보일 듯 말 듯한 현상을 2020년 설치 형태로 전시한 작품이다.
삶, 사람, 사랑을 그릴 수 있는 도장을 이용하여 벽면에 무한히 롤링하여 처음 의도했던 삶, 사람, 사랑의 의미기 모호해지고 아득해지면서 결국에는 모든 의미를 떠나 '빨강'의 색상만이 남음으로 미션을 완수하는 방탈출 장르의 게임을 구상하게 되었다.

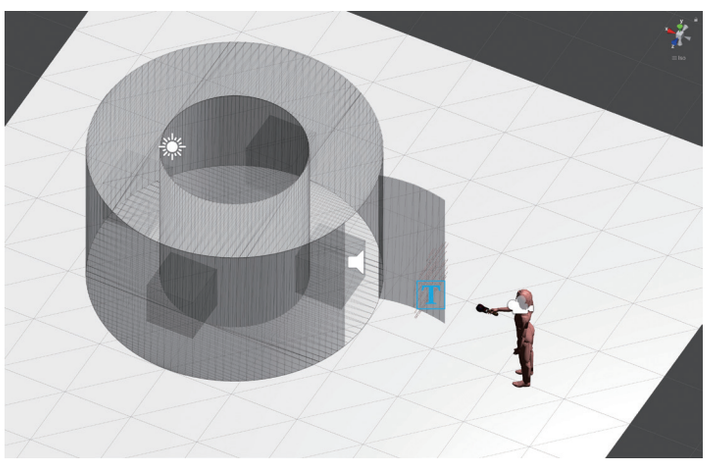
ART TALK WEEK 1

유니티 엔진에 대한 경험이 전혀 없었기 때문에 활동에 앞서 툴에 대한 기초 사용법을 익히는 과정을 먼저 진행했다. 함께 참여하는 작가님과 방법을 공유하기도하고 멘토 선생님께서 익숙한 다른 툴과 비교 설명해주신 덕분에 유니티의 개념들을 쉽게 알아갈 수 있었다.
단기간 연구해야 하는 작품에 맞는 설정을 보여줄 수 있는 프로토타입을 제작하겠다는 생각 때문에 초기에 상상만으로 꿈꿨던 화려한 외형적 요소보다는 작품안의 미션을 수행하는 문제처리와 연결구조를 건설하는 본질적인 문제에 집중하는 쪽으로 우회하게 되었다.
작품 결과에만 집중하기 보다는 실수와 실패에서 나오는 웃음의 시간이 되었으면 좋겠다는 생각이 들었다. 작업이 아트토크 종료 후에도 계속 이어질 수 있다면 당장의 결과물에 집중하기 보다 어떠한 자세로 VR게임 작품을 만들면 좋을 지에 대한 힌트를 얻어가고 싶었다. 그래서 멘토 선생님과 개발자들은 어떠한 일을 하는지, 어떠한 것에 관심을 가지고, 어떤 것에 가치를 두는지 이야기하길 바랐고, 그 때문에 워크숍 시간 전까지 필요한 배경공간 모델링과 핸드컨트롤러 모델링 작업을 모두 다 준비해갔다. 이 과정에서 기존에 쓰던 스케치업 툴을 유니티 툴로 연결해 작업을 이어나가는 확장성의 이해를 가져오기도 했다.

ART TALK	WEEK 2

평소 즐겨하는 게임들이 얼마나 많은 사람의 분업과 노력으로 이루어졌는지, 이제 게임을 해도 온통 그 생각에만 집중하기 시작했다. 시각적 요소, 그것을 구현하고 운영하고 알리는 사람 모두가 하나의 작품을 이루지만 또 개별적으로 자신의 파트에서 개발하고 있음이 보인다. 게다가 현재 개발 중인 작품은 아주 작은 규모이고 혼자서 하는 일이기에 여러 방향에서 작품을 보게 됐다.
또한 c++에서 가능한 것들을 과정에 어떻게 활용할지 생각하는 창의적인 사고력이 흥미로웠다. 〈삶, 사람, 사랑〉을 수행하기 위해서는 원통 한바퀴를 돌아야 하는데 센서를 4개 설치하고 이를 모두 조건을 넣어 충족했다. 센서가 투명하고 보이지 않는 큐브 형태로 설치되어 있는 것이다. 오브젝트를 만드는 큐브를 투명센서로 그 형태와 역할을 달리하여 활용할 수 있다는 사실을 깨닫고 나니, 그렇다면 이 곳에서 얼마나 더 많은 것이 가능할지 상상하고 홀로 아득해졌다.

INTERVIEW



작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

2020년 스텐실과 자수를 이용한 동명의 설치작품에서 '삶 사람 사랑'을 더 쉽게 설치할 수 있는 롤러를 제작하였습니다. 실물의 롤러가 판매되어 더 이상 볼 수 없기에 VR로 제작하여 더욱 무한히 그릴 필요성을 느끼게 되었습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

기존의 작업과 전시는 물리세계에서 바로 확인가능한 과정이었다면 아트토크는 가상의 공간과 경험에 관한 이야기이기에 제한적인 환경에서 진행하게 되었습니다. 오히려 무엇이든 가능한 VR공간이라고 하지만 어디까지나 HMD를 쓰기 위한

육신은 물리세계에 있기에 VR을 위한 현실세계의 스케일을 절충해야 하는 제작자의 어려움이 있었습니다.

작품의 전시 준비에서 작품이 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다.

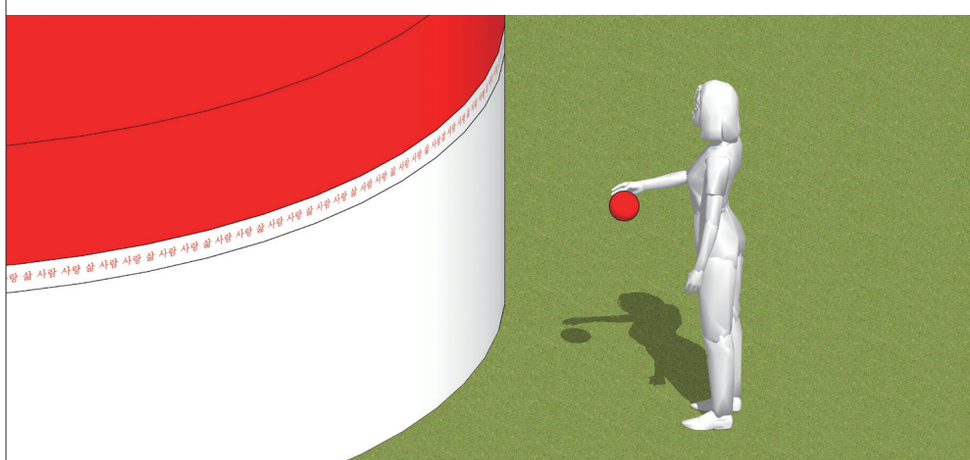
〈삶, 사람, 사랑〉이 재생되는 HMD를 경험한 관객만이 작품에 대한 감상을 나눌 수 있다는 점입니다. 오브젝트가 어디에 어떻게 있는지, 실제 신체의 감각과의 차이를 어떻게 스스로 보정하여 인지하는지에 대한 경험을 나눌 수 있는 것은 HMD를 사용하여 감상한 관객만이 느낄 수 있었습니다.

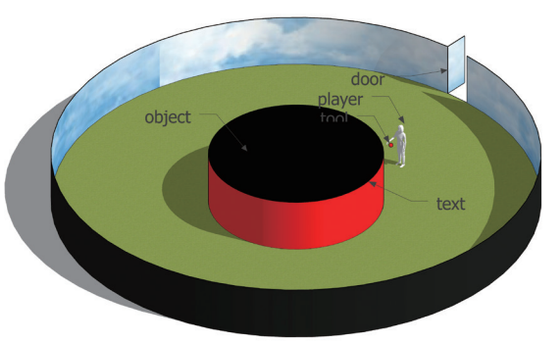
전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

앞으로의 전시에 이 작품을 더욱 발전시켜 큰 주제로 다루어 보고 싶습니다.

그 밖에 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

〈삶, 사람, 사랑〉을 설치 작품과 VR의 경계에 둘 수 있는 방법에 대해서도 더 연구하고 싶습니다. 우리가 VR에 대해 호기심과 탐구 갈증을 느끼는 이유는 VR의 인지부조화에 따른 이질감 때문이라고 생각하는데요. VR과 실제 세계의 경계가 어디까지 인지 그 과정을 면밀히 쪼개어 보려 합니다.





당신의 에너지를 위한 특별한 테라피

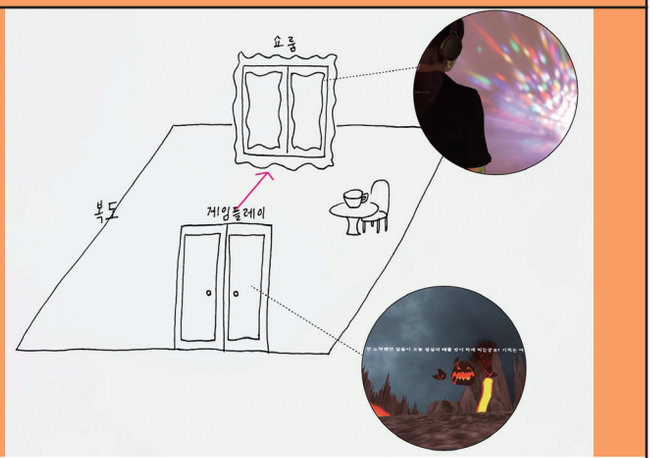
〈VR-ORA therapy〉

Write.

조주현

(주)현조의 테라피 프로그램은 당신의 에너지가 가장 필요로 하는 스페셜 케어를 제공합니다. 특별 제작된 에센셜 오일을 이용한 리츄얼을 시작으로, 바디컨디션과 기호에 따라 선택된 큐브를 이용한 테라피로 에너지 순환을 촉진시키고 마음의 안정을 주어 최상의 컨디션으로 회복시켜주는 프로그램입니다. 2021년, VR을 통해 새롭게 서비스될 테라피는 현실의 당신과 연결된 가상세계의 분신까지 모두 최적의 기운으로 바꾸어 드립니다.

ARTIST NOTE



VR HMD를 이용한 테라피를 구상했다.

기존의 게임 실행/클리어 후 쇼룸 입장 - 몸 상태 점검 - 테라피 종류 선택 - 서비스 실행(모션 트래킹을 통한 플레이)

ART TALK | WEEK 1

워크숍을 위해 유니티 내에서 가상 공간을 구성해왔으나, VR개발에는 맥보다는 윈도우로 시작하는 것이 좋다는 조언을 듣고 처음부터 다시 시작하기로 했다. VR개발을 위한 환경 세팅부터 출발했다. 일반적인 게임을 제작할 때와는 다르게 VR개발을 위해선 별도의 셋업을 준비해야 한다는 사실을 알게 되었다. 다운로드를 기다리면서 오큘러스로 할 수 있는 기본 행동들을 실행해봤다. '오큘러스2'는 처음 다루어 보았는데, 이전의 기기들보다 화질이 더 선명해 몰입도가 높았다. 다운로드에 많은 시간이 걸려 기본 환경세팅만으로도 시간이 훌쩍 가버려 매우 아쉬웠다. 이후의 모션 설정을 숙제로 남기며 1주차 워크숍을 마쳤다.

ART TALK	WEEK 2

첫 워크숍 이후 혼자 손의 움직임을 인식하고, 잡는 모션을 실행할 수 있는 설정을 시도해보았다. 하지만 어떤 문제가 있었는지 제대로 실행하지 않아 다시 만들게 되었다. 멘토분들께서 일찍부터 나와 더 오랜 시간 봐주셔서 여러 시행착오에도 불구하고 큐브를 손으로 잡을 수 있게 되었다.



문제는 손이 물체를 통과하듯 부자연스럽게 잡힌다는 점인데, 콜라이더 설정을 바꿔보아도 해결되지 않았다. 콜라이더 설정과 관련한 코드가 추가로 필요하다는 조언을 듣고 이 부분에 여러 실험을 시도할 예정이다. 또한 처음 설정이었던 양 손으로 물체를 붙잡는 행동이 퀘스트2에서는 힘들기 때문에, 양 손 모션 대신 다른 방안을 고려하고 있다.

INTERVIEW

작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

선행 작품인 〈오라테라피〉(2018)는 하루 동안 전시장을 ㈜현조의 프로모션 장소로 운영하며 스파 서비스 숍의 형식을 빌려 관객에게 행운 테라피 서비스를 제공하는 작품이었습니다. 2021년, 현조는 관객의 몸을 현실세계의 전시장에서 가상 세계로 옮기고자 합니다. 이를 위해 아트토크 작가 과정(2)에 참가하여 본 작품을 제작하게 되었습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

유니티는 사용해보았지만, VR을 활용한 작업은 처음이었습니다. 기존의 방식과는 다른 설정에 익숙하지 않아 여러 시행착오를 겪었는데요. 처음 계획했던 설정이 불가능하다는 것도 알게 되었습니다. 하지만 모든 것이 계획대로 진행된다면 이전에는 알지 못한 것을 깨닫게 되는 순간도, 새로운 것을 발견하는 재미도 발견할 수 없으리라 생각합니다. 멘토링을 통해 생각하지 못한 컨트롤러의 진동과

같은 설정을 추가할 수 있었고, 계획을 수정하는 과정을 통해 작품의 시놉시스를 자세하게 발전시킬 수 있었습니다.

작품의 전시 준비에서 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다.

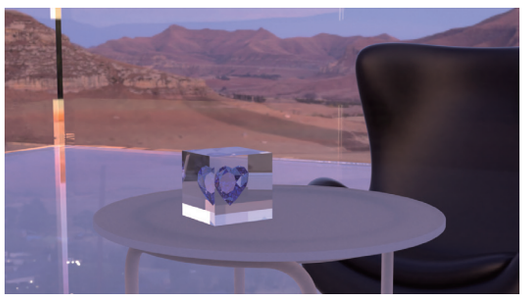
아직 많은 시행착오를 겪으며 개발의 첫 걸음을 내딛은 상태이기에, 완성 후 작품이 관객을 만나는 순간이 매우 기다려집니다.

전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

머릿속에서만 머물던 아이디어를 실제로 시도해보고 실행할 수 있는 계기가 되었습니다. 감사합니다.

그 밖에 작품에 관해 자유롭게 하고 싶은 말씀을 남겨주세요.

추후 어디선가 이 작품을 만난다면, 조용히 테라피리스트에게 '아트토크'를 속삭여 주세요. 기억력이 좋은 행운의 당신께 특별한 추가 서비스를 제공해드릴게요.





〈VR-ORA therapy〉, 2021, 인터랙티브 VR, 약 7분

에코스피어라는 유리병에 담긴 작은 우주

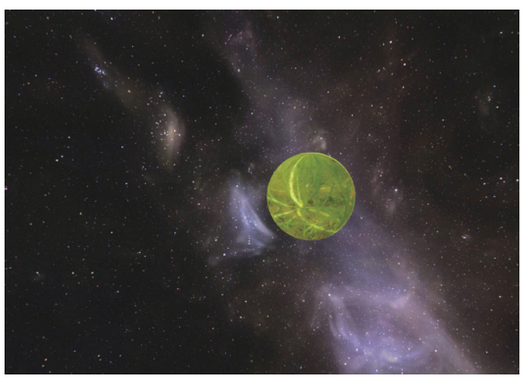
〈Metamorphic Symbiosis〉

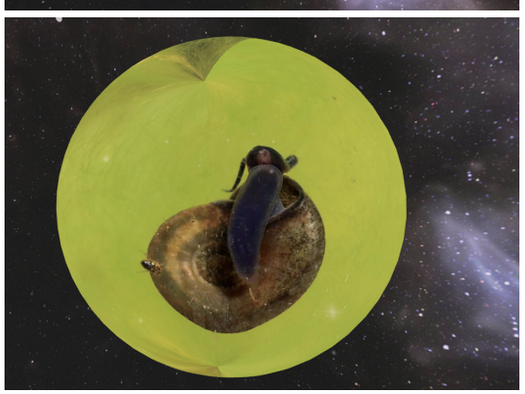
Write.

이정은

QR코드를 스캔하시면
작품으로 이동합니다.

에코스피어라는 유리병에 담긴 작은 우주를 웹 VR 속 세 개의 월드를 통해 경험합니다.





〈VR-ORA therapy〉, 2021, 웹 VR, 약 15분

ARTIST NOTE
에코스피어라는 유리병에 담긴 작은 우주를 웹VR의 세 개의 월드를 통해 immersive하게 경험하도록 하는 것이 이 작업의 목표였다. 다만, 시간 부족으로 세 개의 월드를 전부 만들지는 못했다.

ART TALK	WEEK 1
작업의 기술적인 부분뿐만 아니라 컨셉과 내용도 발전시킬 수 있어 좋았다.	

ART TALK	WEEK 2
멘토 선생님들께서 워크숍이 매우 짧은 점을 고려해 기술적인 부분들을 배우기보다는 VR에 접근하는 방식에 대해 깊이 있게 말씀해주셨는데, 짧은 시간에 효율적인 방식으로 멘토링을 진행해주신다는 인상을 받았다. 룹앤테일 멘토분들 덕분에 잠깐이나마 VR에 대해 더욱 진지하게 생각해볼 수 있는 계기가 됐다.	

INTERVIEW

작품을 탄생시킨 아이디어 혹은 모티브는 어디서 시작되었나요?

에코스피어를 만들면서 시작됐습니다.

아트토크를 통한 전시 과정이 기존 작업과 달랐던 점은 무엇이었나요.

VR 작업을 도와줄 멘토 분들이 계시다는 게 좋았습니다.

작품의 전시 준비에서 작품이 관객과 실시간으로 만나는 과정에 이르기까지 가장 인상적인 순간이 궁금합니다?

나 혼자만 보던 공간을 웹에 업로드하던 순간이 기억에 남습니다.

전시를 마무리하며 남기고 싶은 한 말씀 부탁드립니다.

짧지만 좋은 경험이었습니다.

2021 아르코미술관 전문인교육_아트토크 작가 과정(2)

주최 : 한국문화예술위원회
위원장 : 박종관

아르코미술관
관장 : 임근혜
미술관운영부장 : 최혜주
교육팀장 : 정지은
교육팀 : 이민영, 이상미, 오은미
교육인턴 : 최윤지

발행정보
발행처 : 한국문화예술위원회 아르코미술관
03087 서울시 종로구 동숭길 3
02-760-4850
www.arko.or.kr

디자인 및 편집 : 131watt

책에 실린 인터뷰는 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단전재와 복제를 금하며,
내용의 전체 또는 일부를 사용하려면 반드시 저작권자의 서면 동의를 받아야 합니다.

Copyright 2021. ARKO all rights reserved.