

## 제 3의 자아 만들기

## Creating a Third Alter Ego

## 1. 제 3의 자아의 발견

졸업 이후에도 꾸준히 서로 피드백을 주고받으며 다양한 작업을 하고자 소모임 형태로 모인 팡팡팡그래픽실험실은 처음에는 공동작업을 하려는 것은 아니었으나, ‘팡팡팡’의 이름으로 하나의 작업 출품을 하거나, 프로젝트를 진행하게 되며 결과물을 함께 도출하는 프로세스에 점점 익숙해졌다.

이제는 디자인 작업뿐만 아니라 그 외의 일도 일사불란하게 나누는 것에 익숙해진 우리의 모습을 보며 개인의 존재와는 별개로 ‘팡팡팡’의 자아가 존재한다고 우스갯소리를 하던 중, 팡팡팡 인스타그램 (@\_pangpangpang)으로 답변을 하면 셋 중에 누구인지 지인이 알아채지 못하고 궁금해하는 상황이 문득 재미있게 느껴졌다.

각자 회사를 다니지만 퇴근 후 팡팡팡으로 또 다른 하루를 시작하면서, 최근 미디어에 자주 등장한 ‘부캐’에 공감하기도 했다. 온라인 매체로 인해 한 사람이 갖는 ‘캐릭터’가 하나 이상인 시류가 단순한 유행이기보다 오랜 시간 축적되어 왔기에 생긴 변화라 느껴진다. 이번 발표에서 세 명이 함께 가진 또 하나의 자아 ‘팡팡팡’에 대해 이야기하고자 한다.

## 2. 제 3의 자아의 특징

### 1) 작업 방식

팡팡팡그래픽실험실은 3명이 함께 하나의 프로젝트를 진행한다. 많은 사람들이 3명이 함께 한 작업을 진행한다고 하면 어떤 방식으로 작업하는지 물어보는 경우가 많다. 함께 작업하는 기간이 길어질수록 자연스럽게 룰이 생겼다. 지난 11월에 두성 인더페이퍼 갤러리에서 진행했던 <전염과 면역: Infection and Immunity> 전시에 참여한 작업을 예로 들 수 있다. 우리가 작업하는 방식은 이 포스터를 작업한 방식과 동일하다. [그림 1]

“코로나 19 팬데믹 발생 이전부터 세 명 사이에 존재하던 ‘전염’이라는 키워드를 새삼스럽게 재조명해 본다. 팬데믹 현상이 불러온 현재 상황에 맞추어 데이터만이 서로를 대면하는 방식으로 작업을 진행하며, 그 데이터의 이동 순서는 1-2-3 또는 3-2-1이 된다. 이 과정을 통해 세 개의 데이터는 전염과 면역을 반복하며 하나의 진화한 데이터로 존재한다.”

모든 작업을 동일한 프로세스로 진행하는 것은 아니지만, 대부분 셋이서 최대한 같이 아이디어를 짠 후, 각자 작업하여 좋은 부분을 취합하고, 취합된 데이터로 작업을 이어나간다. 각각의 스타일에 따라 생성된 다른 결과물들을 취합하여 더 좋은 결과물을 만들어가는 경험이 현재 우리의 작업 방식에 큰 영향을 주었다. 셋이서 한 첫 작업은 전주국제영화제 <100 films 100 posters>에 출품했던 <카오산탱고>라는 제목의 영화 포스터이다. [그림 2]

앞서 말했던 방식과 동일하게, 각자 작업을 하고 데이터를 취합한 후 의견을 나누다가 견해차가 좁혀지지 않자 한 컴퓨터로 돌아가며 작업하였다. (5px을 내리고 올리는 것에 대해 한 시간 넘게 토론을 하기도 했다)

이런 작업 프로세스를 몇 차례 겪고 나니 서로가 만든 소스로 예상치 못한 새로운 그래픽이 나오는 것이 흥미로워 이 프로세스를 주제로 한 자체 프로젝트를 진행하였다. [그림 3]



[그림 1]



[그림 2]

<Unfixed>의 규칙은 다음과 같다.

이 게임은 3명을 위한 게임이다.

1. 각자 원하는 키워드를 2개씩 적는다.
2. 각자 1개를 뽑아 큰 주제를 정한다.
3. 각 주제로부터 연상되는 키워드를 다시 2개씩 적는다.
4. 주제별 키워드에서 각 2개씩 뽑아 요소를 생성한다.
5. 주제별로 생성된 3가지 요소 중 2개 이상을 선택하여 작업하며,  
반드시 자신이 뽑은 것은 사용해야 한다.
6. 나머지 카테고리도 동일한 방식으로 진행한다.
7. 일주일마다 상대방이 작업한 결과물을 받아 작업한다.
8. 순서는 당일 앉은 자리의 시계방향으로 한다.
9. 항상 예외는 적용한다.



[그림 3]

[그림 1]

<ol><li>P</li></ol><li>P</li></ol>, print on paper, 2020

[그림 2]

전주국제영화제 100films 100posters, <카오산탱고> 포스터

[그림 3]

<Unfixed> 포스터

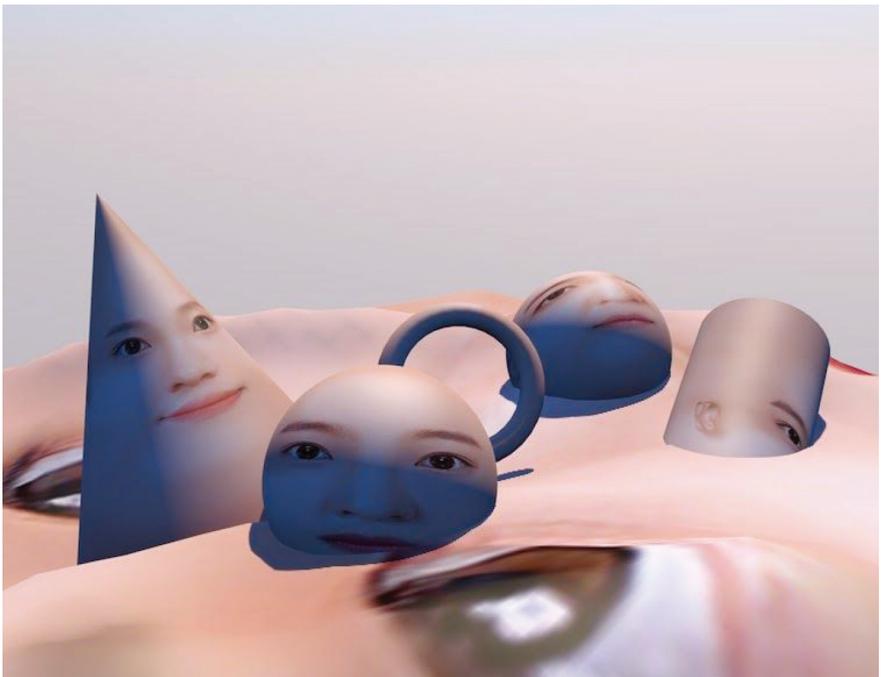
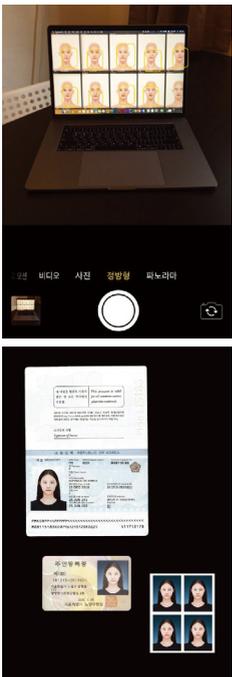
위와 같은 규칙을 통한 자체 프로젝트를 진행하며 새로운 방식으로 이미지를 접하는 연습을 하였고 '예상치 못한 변수가 적용되었을 경우 이것을 어떻게 이용하는가'를 훈련할 수 있었다. 해당 작업은 두성인더페이퍼에서 진행한 <백지장>이라는 마켓에 참여하여 판매하였다.

팡팡팡은 항상 함께 작업하다 보니 마치 세 명이 한 몸 같다고 이야기하게 되어 재미 삼아 팡팡팡을 대변하는 제3의 자아 P를 생성하였다. P를 세상에 존재하도록 하기 위해 일반적으로 사람들이 거치는 일련의 등록 과정을 표방하였다. 이후 인스타그램의 계정을 만들어 실존 인물처럼 활동하며 현실 세계에 P가 수용될 수 있는지 실험하고 있다. 이 실험은 이후 언급될 프로젝트 <@P>로 확장된다.

## 2) SNS 문화의 특징 활용

SNS를 자주 사용하는 사용자로서 공감할 수 있는 부분들을 자연스럽게 디자인적인 요소로 활용한다. 더욱이 최근 1년간 예상치 못한 팬데믹으로 인해 프로그램 기획자와 디자이너는 새로운 채널과 진행 방식을 모색하고 있다. 이에 '웹 공간'과 'SNS'채널을 주 무대로 삼는 변화가 일어났으며 이러한 변화는 우리의 작업에도 영향을 끼치고 있다.

<quick warp!>는 참여 작가 여섯명의 작업으로 인스타그램 페이스 필터를 만들어 사람들이 필터를 사용하고, 그 이미지를 아카이빙 하는 전시이다. SNS의 빠르고 순간적인 속성과 전시의 주요 맥락인 '필터'가



[그림 4]

[그림 4]  
P의 생성 과정 이미지

대표적인 기능인 '스토리'로 공유되는 점에 착안하여 메인 포스터에 스토리를 넘기는 듯한 장면을 표현함으로써 '인스타그램에서 진행되는 전시'라는 것을 직관적으로 보여준다. [그림 5]

<고스트커밍 2020>은 일민미술관에서 기획한 온라인 프로그램이다. 이 프로그램에서는 다양한 워크숍 및 공연 등이 온라인으로 진행되는 만큼 메인 포스터 외에도 SNS 게시물 업로드 가이드, 유튜브 영상 커버, 웹에서 사용 가능한 새로운 비물질 형태의 굿즈 제작 등 온라인 진행을 위한 전반적인 작업을 의뢰받았다. [그림 6]

메인 채널이 되는 인스타그램에 기존의 피드(Feed)에서 프로그램을 위한 새로운 공간으로 이동한다는 것을 표현하고자 포스터 이미지를 활용한 6개의 게시물을 업로드하며 시작을 알렸다. 이후의 게시물도 제작된 가이드에 따라 순차적으로 업로드하여 프로그램을 사람들에게 지속적으로 홍보하였다.

프로그램의 참여자들을 위해 두 가지 비물질 굿즈를 제작하였다. 첫 번째는 스토리에서 셀피의 배경을 설정할 수 있는 기능을 이용해 유명 이미지에 자신의 얼굴을 맞추어 촬영할 수 있는 'We are the ghosts'라는 포토부스이다. 이 굿즈는 게시물로 배포되어 굿즈를 사용한 사람들이 스토리에 이미지를 게시하면 일민미술관에서 리포스트(repost)하여 아카이빙 할 수 있었다. 이는 반응을 실시간으로 쉽게 모으고 다시 확산시키는 인스타그램의 특성을 고려하여 제작된 것이었다. 두 번째 비물질 굿즈는



[그림 5]



[그림 6]



[그림 7]

[그림 5]  
<Quick warp!> 포스터

[그림 6]  
일민미술관 <고스트커밍 2020>  
비물질 굿즈 'Photo booth'

[그림 7]  
일민미술관 <고스트커밍 2020> 포스터

줌(Zoom)으로 진행되는 워크샵 및 토크 프로그램을 위해 영상으로 제작된 배경화면이다. 포스터 컨셉에 따라 유령, 번개, 새로운 세상 3가지로 제작되어 참여자는 원하는 배경을 사전에 다운받아 사용할 수 있었다. [그림 6]

<슈퍼 퓨처 푸드> 프로그램은 포스터를 인쇄하지 않고 웹상에서만 보였기에 화려한 색감과 눈길을 끄는 모션에 초점을 두었다. 행사를 위해 제작된 책자의 커버는 모션 포스터에서 보이는 분할되어 회전하는 움직임을 표현한 그래픽을 사용하였다. 웹용 포스터를 먼저 디자인하고 그에 맞추어 인쇄물을 작업하였다. [그림 8]

SNS 계정이 또 하나의 명함이 되어가는 세상이라고 생각한다. 그리고 계정의 자아는 오프라인의 자아와 온전히 닮지 않고 개인이 희망하는 모습 혹은 완전히 새로운 모습으로 쌓아 나갈 수 있다는 점에 흥미를 느껴 <@P>를 기획하였고, 핸드폰 형태를 가진 책으로 제작하여 마치 핸드폰을 읽는 듯한 컨셉을 표현하였다. [그림 9]

챗터 1은 이미지를 렌더링 할 때 그래픽이 분할되어 생성되는 것에 착안하여 하나의 큰 이미지를 각각의 페이지들로 나누었고 이 페이지들은 퍼즐 조각처럼 연결된다. 순서를 뒤섞어 배치하여 읽는 사람으로 하여금 이미지 조각들 사이로 접속하는 느낌을 주고자 하였고, 챗터2는 인스타그램을 사용하는 다양한 분야의 사람들이 그 속에서 자신을 어떻게 설정하고 보여주는지를 인터뷰 형식으로 기록하였다.

챗터3은 참여자들이 무작위로 생성한 캐릭터들을 나열하였다. 한 명이 여러 캐릭터를 묘사할 수도 있으며, 여러 명이 한 명을 묘사할 수도 있었다. 다양하고 무작위한 캐릭터들은 현실에 존재하는지, 허상인지 알 수 없다는 점에서 SNS의 계정들과 같다.

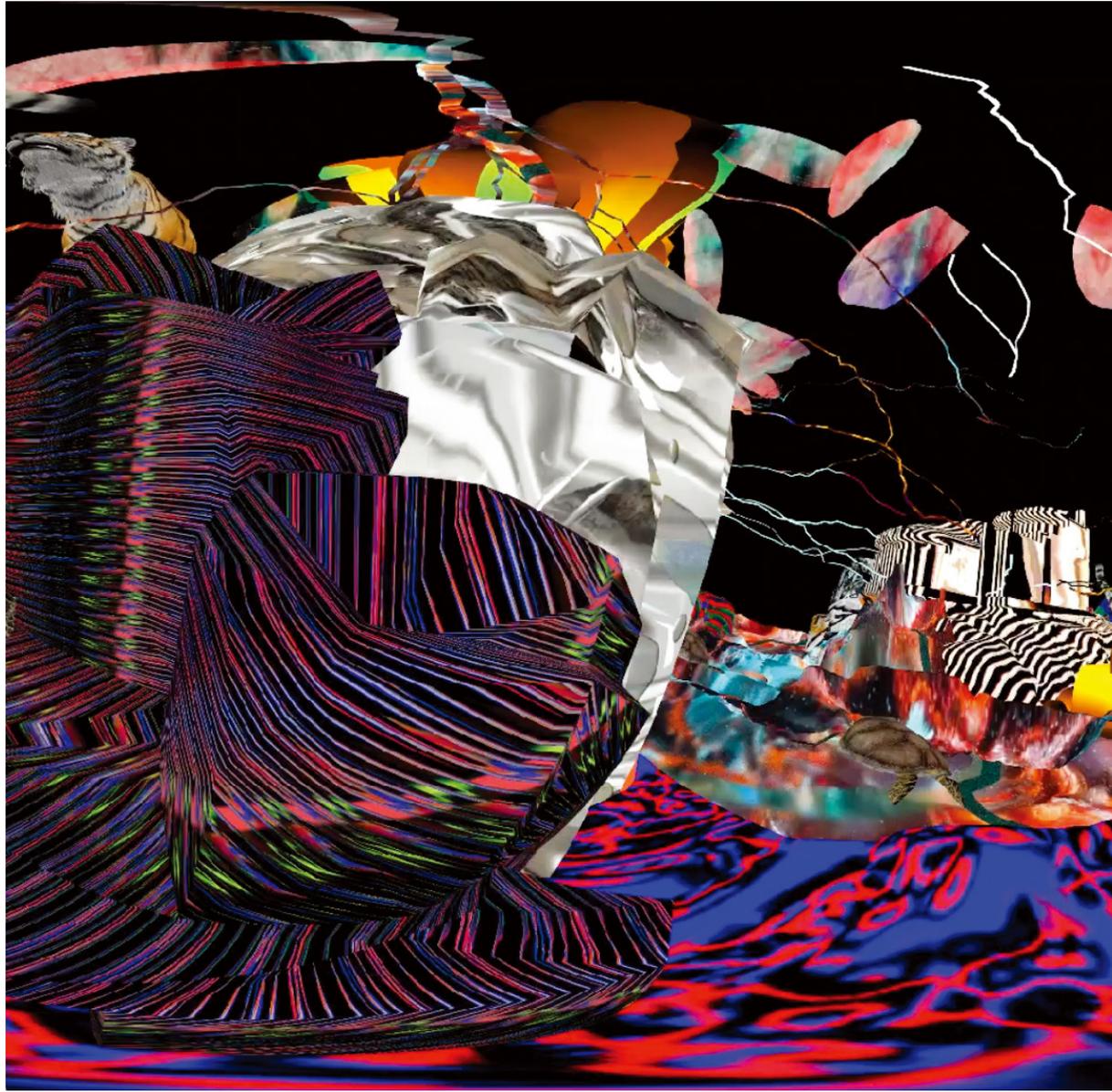
### 3) 다양하고 새로운 시도

팡팡팡 그래픽 '실험실'이라는 이름에 걸맞게 가능성을 넓히기 위해 다양하고 새로운 시도를 하고자 한다. 새로운 것은 아이디어뿐만 아니라 구현 기술이나 디자인 영역 확장 등 해보지 못한 것을 모두 포함한다.

이날치(Leenalchi)의 '범 내려온다'는 선공개로 이미 두터운 팬층을 보유한 곡이면서, 앨범의 메인곡이었기 때문에 곡 특유의 신나는 느낌을 살리면서도 새로운 경험이 될 수 있는 방향에 초점을 두어 존재하지 않은 현실을 구현해 사람이 이를 인지할 수 있도록 하는 VR 영상으로 기획하였다. VR 영상은 프로덕션을 맡고 있던 <입자필드>와 다양한 소통을 통해 협업하였다. [그림 10], [그림 11]

이 작업에서는 두 가지 사항을 중점적으로 고려하였다. 첫 번째는 VR이라는 매체의 특성을 잘 살리는 것, 그리고 두 번째는 5분을 넘어가는 노래의 러닝타임을 지루하지 않도록 구성하는 것이었다. VR의 특성상 가상 공간을 360도로 볼 수 있기에, 입체 공간 구성에 많은 고민을 하였다. 예를 들어, 그래픽으로 이루어진 '터널'을 제작하여 실제로 빨려 들어가는 듯한 효과를 주고, 그 터널을 통과하면 색다른 모습의 3D 세상이 펼쳐지는 장면을







[그림 10]  
이날치 '범내려온다 360VR 뮤직비디오'  
아트워크 스틸컷

[그림 10]



[그림 11]



- |                               |       |
|-------------------------------|-------|
| 01. Introdignition            | 02:27 |
| 02. 광구의 불꽃놀이1                 | 02:29 |
| 03. LMK_Flame on you          | 02:33 |
| 04. Fireplace                 | 01:37 |
| 05. Malfo festival            | 01:38 |
| 06. 광구의 불꽃놀이2                 | 01:35 |
| 07. 피구장 용키의 불꽃술               | 02:31 |
| 08. Handel_Le Rejouissance    | 02:35 |
| 09. 불꽃형은 인터넷:비와이(BewhY)       | 02:47 |
| 10. 불꽃의 승부사 인로                | 00:36 |
| 11. Edith Piaf_Le vie en rose | 03:07 |
| 12. Finale:fire remix         | 02:30 |

[그림 12]

연출하였다. 이전까지는 보통 하나의 이미지로 기획의 모든 것을 보여줘야 하는 작업을 해왔다면, 뮤직비디오의 스토리보드를 구성하고 제작하는 과정을 통해 작업 영역을 확장할 수 있었다.

99.NET은 2017년 팡팡팡에서 자체적으로 출판한 책이다. NET은 '그물망'이라는 뜻으로 99.NET은 그물망에 떠올려진 인터넷에서 떠돌아다니는 99개의 문장들을 의미한다. 이 책의 굿즈로 키워드인 '불꽃'과 연관된 다양한 종류의 소리를 녹음하여 CD에 수집하였다. [그림 12]

팡팡팡은 디지털 데이터에서 그치지 않고 다양한 물성에 적용해보고자 한다. 다양한 시도를 통해 데이터가 아카이빙이 되고 나면 온라인을 통해 선보일 예정이다. 현재는 유용함보다는 재미있는 아이디어를 추구하고 있으며 수집가의 수집욕을 발현시키는 무언가를 계속하여 논의 중이다.

### 3. 마치며

4년간 함께 작업을 하며 생성된 우리의 제3의 자아에 관해 이야기해보았다. 회사의 디자이너로서, 회사 밖의 디자이너로 겪게 되는 다양하고 풍부한 경험은 우리를 발전시킨다. 빠르게 변화하는 시대에 팡팡팡그래픽실험실은 어떠한 방식으로 재미있는 작업을 할 수 있을지 논의하고 있다. 앞으로도 지속해서 흥미로운 방향성에 대해 고민해보려 한다. 🎧

[그림 11]  
이날치 '범내려온다 360VR 뮤직비디오'  
아트워크 스틸컷

[그림 12]  
< 99.NET >의 CD COVER