

마이티버스: XR생태계의 새로운 질서와 관계들

Mighty Verse: New Order and Relationships in the XR Ecosystem

김선혁(레벨나인 디렉터)

Kim Sunhyuck (Director, Rebel9)

자유 기고 Free Contribution

* 레벨나인: 기획자, 연구자, 독립큐레이터, UX/UI디자이너, 그래픽디자이너, 3D제너럴리스트, 개발자 등 다양한 분야의 전문가로 구성된 미디어 그룹이다. 현실과 가상이 교차하는 지점에서 형식에 구애받지 않는 미래의 경험을 설계하고 구현한다. 데이터와 아카이브를 작업의 출발점으로 삼아, 이를 확장하는 매체 실험에 집중한다.

p-ISSN. 2765-2572
e-ISSN. 2765-7825
투고일: 2021년 11월 11일
심사일: 2022년 1월 20일-2월 14일
게재확정일: 2022년 2월 19일
Received Date: November 11, 2021
Reviewed Date: January 20-February 14, 2022
Accepted Date: February 19, 2022

엑스트라 아카이브 4 Extra Archive 4 디자인사연구 Journal of Design History

요약

매체와 기술 환경의 발전은 각 분야의 콘텐츠와 서비스를 디자인하는 과정과 참여자의 역할을 변화시킨다. 전시를 비롯한 문화예술 현장에서도 기존과 다른 접근방식에 대한 논의가 활발해지고 있다. 특히 최근 등장하기 시작한 확장현실(XR) 기반의 전시환경은 미술관의 디지털 전략에서부터 기존 작가 혹은 창작자와의 협업, 시스템과 미디어 디자인, 관람객의 경험 설계 전반에 걸쳐 새로운 과제를 제시하고 있다. 2021년 선보인 <마이티버스> 프로젝트는 증강현실과 가상현실이 결합된 확장현실이 관람객 경험을 변화시킬 수 있는 가능성을 탐색하고자, 태블릿, HMD기기, 웹사이트 등 다양한 채널을 넘나드는 전시플랫폼을 구현하였다. 그리고 관람객에게 기능 중심보다는 협업과 상호작용 중심의 경험을 제공할 수 있는 인터페이스를 설계하였다. 이러한 현장 중심의 디자인과 연구를 통해 앞으로 확장현실 생태계에서 기획자, 창작자, 디자이너가 함께 고민할 수 있는 주요 내용을 논의한다.

Abstract

The development of the media and technology environment changes the process of designing content and services in different fields and the role of participants in the process. Discussions on different approaches are also becoming more active in the arts and culture scenes, including exhibitions. In particular, the extended reality (XR)-based exhibition environment which recently began to emerge presents new tasks for museums, ranging from the museum's digital strategy to collaboration with existing artists or creators, system and media design, and the visitor experience design. Introduced in 2021, the Mighty Verse project implemented exhibition platforms across various channels such as tablets, HMD devices, and websites in order to explore the possibility that XR—the combination of augmented reality and virtual reality—can change the visitor experience. In addition, an interface was designed to provide visitors with experiences centered around collaboration and interaction rather than function-oriented experiences. Through said field-oriented design and research, this article discusses the main content that planners, creators, and designers can think about together in the XR ecosystem of the future.

레벨나인은 2016년부터 문화 데이터에 바탕을 둔 여러 프로젝트를 진행하고 있다. 문화기관이 소장하고 있는 컬렉션 데이터를 관리할 수 있는 시스템 인터페이스 설계와 디지털 아카이브를 활용한 인터랙티브 미디어 경험을 디자인한다. 최근에는 데이터 자체보다 '어떤' 데이터를 '어느' 채널에서 '어떻게' 사용하는 사람에게 도달하게 할 것인가에 관심을 두고 있다. 그리고 다변화되고 있는 디지털 채널과 하이브리드한 공간 사이에서 데이터를 경험하는 양식에 대한 실험을 진행한다.

2020년부터 텔레피크닉 프로젝트¹를 통해 레벨나인은 서울시립미술관, 서강대학교와 공동으로 확장현실(XR) 기반의 예술·과학 융합 프로젝트를 연구 중이다. 이 프로젝트는 문화예술 현장과 가상공간 간의 상호작용이 더욱 확장되는 미술관 경험을 목표로 확장현실 속 관람객과 실시간 상호작용이 가능한 플랫폼을 연구한다. 특히 레벨나인은 확장현실 전시 '당신의 휴일'(2021.9.14-11.14)에서 증강현실과 가상현실을 연결한 <마이티버스(Mighty Verse)>² 플랫폼을 선보이고, 관람객은 이 플랫폼 안에서 증강현실 저작도구로 창작하고 스스로 생성한 데이터는 VR 아카이브 공간에 저장된다. 그리고 가상공간을 웹 채널을 통해 실시간으로 중계한다.

팬데믹은 이전의 삶의 양식에서 디지털과 더욱 밀착한 생활양식으로의 전환을 재촉하고 있다. 그리고 확장현실을 중심으로 창작과 감상을 위한 데이터와 인터페이스도 급격하게 진화하고 있다. <마이티버스>로 발견한 데이터와 문화경험을 가로지르는 질서, 미술관과 정보 인터페이스를 잇는 관계의 변화를 토대로 앞으로 XR 생태계에서 무엇이 필요하고, 어느 역량이 필요한지에 대하여 논의하고자 한다.

아래는 <마이티버스>의 지향점을 정리한 글이며, '당신의 휴일' 전시 웹사이트에 게시한 글을 재구성하였다.



[그림 1] <마이티버스 AR> 전시 전경 ©Kim Sangtae

1 텔레피크닉 프로젝트는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 연구개발지원사업으로 진행되었습니다.

2 <마이티버스(Mighty Verse)> 소개 영상 링크: <https://vimeo.com/668238854>, (2022.2.25)

〈마이티버스〉

‘당신의 휴일’에서 선보이는 〈마이티버스〉는 확장현실을 매개로 관람객의 경험을 확장하는 실험이다. 이 실험은 예술 현장에 확장현실 기술을 적용하여 감상의 차별화를 시도하는 과정이라기보다는 관람객과 상호작용을 전제로 하는 미술관 맥락에서 본 확장현실의 의미와 가능성을 탐색하는 과정이다. 전시실에 들어서면 김나영 & 마스(Gregory Maass)의 복합 설치 작품을 구성하는 수많은 사물을 마주하게 된다. 관람객은 태블릿 컴퓨터의 화면을 통해 실제 사물 위에 증강된 가상의 사물을 자유롭게 조합, 재구성, 변형할 수 있다. 1972년, 서덜랜드(Ivan Edward Sutherland)가 손으로 직접 점과 선을 그려가며 자동차를 가상의 사물로 재현한 이후, 사물과 공간을 인식하고 가상으로 재현하는 과정은 사람의 눈과 손을 떠나 공간 컴퓨팅 기술을 통해 계속 발전해 왔다. 확장현실 세계에서 한 명의 관람객이 만들어내는 가상의 사물은 동시에 다른 관람객에게 보이고, 개별의 상호작용은 동기화되어 하나의 가상 풍경을 만들어낸다. 이제 관람객이 경험하는 화면은 가상의 사물을 불러와서 보여주는 화면으로부터 확장현실 세계 안에서 현실과 가상을 연결하고 재창조하는 공동의 인터페이스로 진화한다.

미래의 확장현실은 미술관에서 작품을 감상하는 순간만을 위한 체험 기술에 그치지 않는다. 오히려 현실과 가상의 정보와 관람객 경험을 촘촘히 잇는 거대한 유니버스로 작동한다. 〈마이티버스〉를 통해 관람객은 태블릿 컴퓨터의 화면에서 가상의 사물을 창조하고, 창조된 사물은 가상현실 기기로 접속 가능한 아카이브에 진열된다. 한편 웹사이트에 접속한 관람객은 또 다른 방식으로 가상 공간에 개입한다. 전시장의 증강된 가상공간(〈마이티버스 AR〉), 가상현실 내의 가상공간(〈마이티버스 VR〉), 온라인의



[그림 2] 〈마이티버스 VR〉의 진입 공간 ©REBEL9



[그림 3] <마이티버스 AR> 전시 전경 ©Kim Sangtae



[그림 5] <마이티버스 VR> ©Kim Sangtae



[그림 4] <마이티버스 VR> 속 아카이브 공간 ©REBEL9

가상공간(<마이티버스 web>)은 서로 다른 모습을 띠고 있지만 모두 '당신의 휴일'의 확장현실 플랫폼 위에서 정보와 데이터를 주고받는다. 그러므로 관람객이 전시에 참여하는 과정은 전시장, VR 공간, 온라인 공간에서 사물과 공간의 정보 값을 변형하는 과정이며, 이 모든 정보가 동일한 데이터베이스에 축적됨으로써 경험의 연결과 공유가 가능해진다.

확장현실 세계에서 미술관은 실제 혹은 가상의 작품을 보관하는 저장소가 아니라, 관람객 경험이 남기는 수많은 데이터를 흐르게 하는 플랫폼에 가깝다. 관람객은 모바일, 태블릿 컴퓨터, HMD, 웨어러블, 스마트글래스 등 다양한 장치를 통해 자연스럽게 확장현실 플랫폼에 참여할 수 있다. 이것은 관람객이 수장고에서부터 전시장, 교육공간까지 언제 어디서든 접속한다는 점에서, 보이지 않지만 연결된 미술관이다. 관람객이 요청하고 받은 정보, 생성하는 데이터, 참여하는 모든 과정이 확장현실 플랫폼의 로그(log)로 남을 수 있고, 관람객이 참여하는 창작, 수집, 감상의 기록이 물리적 제약을 떠나 동기화된다면 이제 '미술관을 방문하여 전시를 관람한다'는 말의 의미는 적잖이 변할 것이다. 확장현실이 여는 가능성의 미로에서 방향을 잡는 일은 기술의 적용 범위가 아닌 관람객과 작품 사이의 관계를 확장하는 과정에 달려 있다. <마이티버스>는 확장현실이 그릴 수 있는 수많은 '보이지 않는 미술관' 중 하나일 뿐이므로 지속해서 논의가 필요한 여러 질문을 남긴다. ◀