



마지막 장소  
Last Place

기획    다이아거널 씨츠 Diagonal Thoughts  
안무    아나 안드레그 Anna Anderegg  
영상    박수환 Swan Park  
소리    장성건 Sung Gun Jang  
기록    김주영 Jooyoung Kim  
웹플랫폼    서상우 Sangwoo Seo

이메일    [lastplace.project@gmail.com](mailto:lastplace.project@gmail.com)

홈페이지    [www.lastplace.website](http://www.lastplace.website)



'Dance is the most ephemeral of arts. It is inscribing on air like architecture.'  
\_ Passing strange and wonderful, Yi-Fu Tuan

## 실체 없는 건축

무용은 순간에만 존재하는 형태의 예술이다. 똑같은 것을 행해도 시간과 장소, 때에 따라 같을 수 없는 속명을 가졌다. 매 순간에도 관찰자에 따라 다르게 인식된다. 행위 이후에는 관찰자의 지각과 인식에 남아 있는 부분이 전체를 대신할 뿐이다. 그러한 점은 건축의 경험과 닮아 있다.

건축은 사용자들에게 건물을 매개로 공간과의 유동적인 관계를 제공한다. 사용자와 공간의 무형의 관계는 개인적이고 주관적이기 때문에 타자와 그 경험을 온전하게 공유하기가 제한적이다. 공간을 경험할 때 주변 현상으로 인한 지각과 인식의 변화를 통하여 각자의 존재를 일깨우고 공간과의 연결 고리를 갖는 순간이 제각기 다르기 때문이다.

## Immaterial Architecture

Dance is a temporal art. A dance performance is never the same, and different each time it is performed. Every viewer appreciates a dance performance differently and the viewer's memory of the dance experience is unique to the viewer. Correspondingly, an architectural experience is similar.

Architecture provides users via buildings an open relationship with space. The immaterial relationship between a user and space is personal and subjective, making spatial experience irreplicable. Moreover, a spatial experience can change one's perception, as each moment of connection with space is unique; such an experience can potentially even bring self-awareness.

존재하지만 쉽게 설명되거나 공유할 수 없는 건축의 비물질의 요소를 적극적으로 드러내고 건축을 이해하지 못하는 사람들도 그러한 요소가 건축의 중요한 부분임을 인식하는 계기가 필요하다. 대부분의 소비자는 경험한 것 이외의 것은 생각하지 못하기 때문에 새로운 경험에 대한 제안은 순수히 건축가의 몫이지만, 많은 경우의 수로 클라이언트와의 관계에서 포기하게 된다. 실의 형태, 벽이나 창문의 위치, 마감재의 종류 등을 논의하는데 지쳐 공간을 아우르는 큰 그림에서 번번이 실패한다.

'마지막 장소(Last Place)'는 2017년 경기문화재단에서 주최·주관하는 노마딕 경기 아트페스타 공공하는 예술, 'THOSE EXCEPT PUBLIC, ART AND PUBLIC ART'의 참여작으로 실체 없는 건축에 대한 이야기이다. 얼음의 물성과 사람의 움직임을 통하여 시간과 날씨에 따라 매 순간 변하는 공간감을 주변 현상과 함께 극적으로 표현하고 시각화하였다. 건축가가 기획하고 안무, 영상, 소리, 기록 그리고 프로그래밍 작가들이 함께 참여하였다. 각 분야의 다른 언어를 통한 사고의 확장, 표현의 다양성, 협업을 통한 시도를 지향한다.

A dialogue that illuminates to the layperson the inexplicable, immaterial elements present in architecture and their importance is needed. While it is the role of the architect to offer architectural suggestions to clients, most of whom cannot conceive of different architectural possibilities since they've never been experienced, more often than not clients do not receive such suggestions favorably. Determining the shape of a room, the location of walls and windows, and finish type alone exhausts the client to such an extent that the large picture rarely comes to fruition.

An exploration on immaterial architecture, Last Place is an experimental project of Nomadic Gyeonggi Art Festa 2017 THOSE EXCEPT PUBLIC, ART AND PUBLIC ART, which is hosted and sponsored by the Gyeonggi Cultural Foundation. The experiment expresses visually the ever-changing perception of space by highlighting the changing physical properties of ice and movements of human bodies. Curated by an architect, the project is a collaborative attempt toward plurality in expression, as well as perspectives, among several artists who work in diverse fields and methods--architecture, choreography, sound, video, photography, and programming.



프로젝트의 구상은 구축하지 않고 공간을 보여 줄 수 있는 방법을 고민하면서 시작되었다. 건축가에게 '구축하지 않는다.'는 것이 무엇을 의미할까? 건축가의 실무적인 업무는 용도에 맞게 공간을 구획하고, 구조적으로 건물을 세운 뒤, 의뢰자의 취향에 따른 마감재로 공사계획을 세우는 것이다. 이러한 작업의 과정은 물리적인 짓기를 위한 행위이다. 건축가가 만들어내는 건물은 우리의 눈이 멈추는 곳에서 공간의 경계를 정의한다. 그러나 공간의 경험은 물리적인 제약 이외의 명쾌하게 설명할 수 없는 다양한 요소가 만들어낸 복합 기억이다. 건축가가 궁극적으로 실현하려는 것은 경험을 만들어 주는 것, 즉 도면이나 시공 과정에서는 드러나지 않는 '보이지 않는 공간감'을 설계하는 것이다. 조나단 힐(Jonathan Hill)의 '비물질의 건축'(Immaterial Architecture)에서, '건축이 비물질인가는 사용자가 결정한다.' ('The user decides whether architecture is immaterial.')라는 문장이 있다. 바닥, 벽, 천장 등으로 만들어진 물리적인 공간은 빛, 바람, 소리 등의 현상적인 요소가 더해져, 사람의 지각과 인식을 통하여 드러나고 기록된다.(기억된다.) 비물질적이고 가변적인 건축의 요소들이 사람과 공간의 관계를 맺어준다. 결국 사람의 경험이 공간에 장소성을 부여한다.

경계가 없는 공간에서 그 공간을 규정하는 각 요소들의 변화와 그 요소들의 관계를 담는 시도는 단 한 번뿐인 순간의 공간에 대한 이야기이다. 보이지 않지만 경험되는 것, 보이지만 만져지지 않는 것을 통하여 공간을 설계하는 실험이 될 것이다. 한 번도 경험되지 않은 처음이자 마지막 순간의 경험을 '마지막 장소'라 한다.

The project began with an idea of creating a space without building. What does it mean for an architect to "not build"? An architect is given the practical task of allocating space for utilitarian purposes, designing structure, and suggesting finishing materials according to the client's requests. The process is focused on the act of physical construction. But what architects strive to accomplish is to create an experience, that is, to design "invisible factors" not apparent in drawings nor in the construction process. Jonathan Hill states in Immaterial Architecture that "the user decides whether architecture is immaterial." Light, wind, sound, and other elements add to the sensory perception that affect one's experience in a physical space composed of floors, walls, and ceilings. Immaterial architectural elements influences the way people relate to space. Ultimately, a person's experiences is what makes a space a place.

This experiment tells of a single moment of changing elements and the relations between the elements that create space without boundaries; of designing a space that is experienced, not seen--and visible yet intangible. Last Place is an experience of the moment that is its first and last.











## 건축적 요소, 얼음

사물과 사물, 사물과 사람, 그리고 사물과 주변 간의 상관관계를 통해 변하는 공간의 현상을 표현할 수 있는 재료로 얼음을 선택했다. 얼음을 특정한 구조나 형태로 부각시키기 보다 기본적인 모습으로 질감과 물성에 의한 굴절과 반사 그리고 부피의 변화를 통해 공간을 설정하는 요소로 사용하였다. 한순간도 같은 상태 일 때가 없는 얼음은 승화, 액화, 기화 등의 작용을 거쳐 다시 기체의 상태가 되고 순환한다. 얼음덩어리는 공간에 놓여진 때의 온도, 빛, 램 외에 다양한 물리적 상황에 따라 변하는 속도와 모습이 다르다. 계산적으로 예측할 수 없는 얼음의 변화와 사람의 몸, 주변의 현상들의 관계를 관찰하며 지금은 존재하지만 지속하지 못할 공간의 장소를 기록해본다.

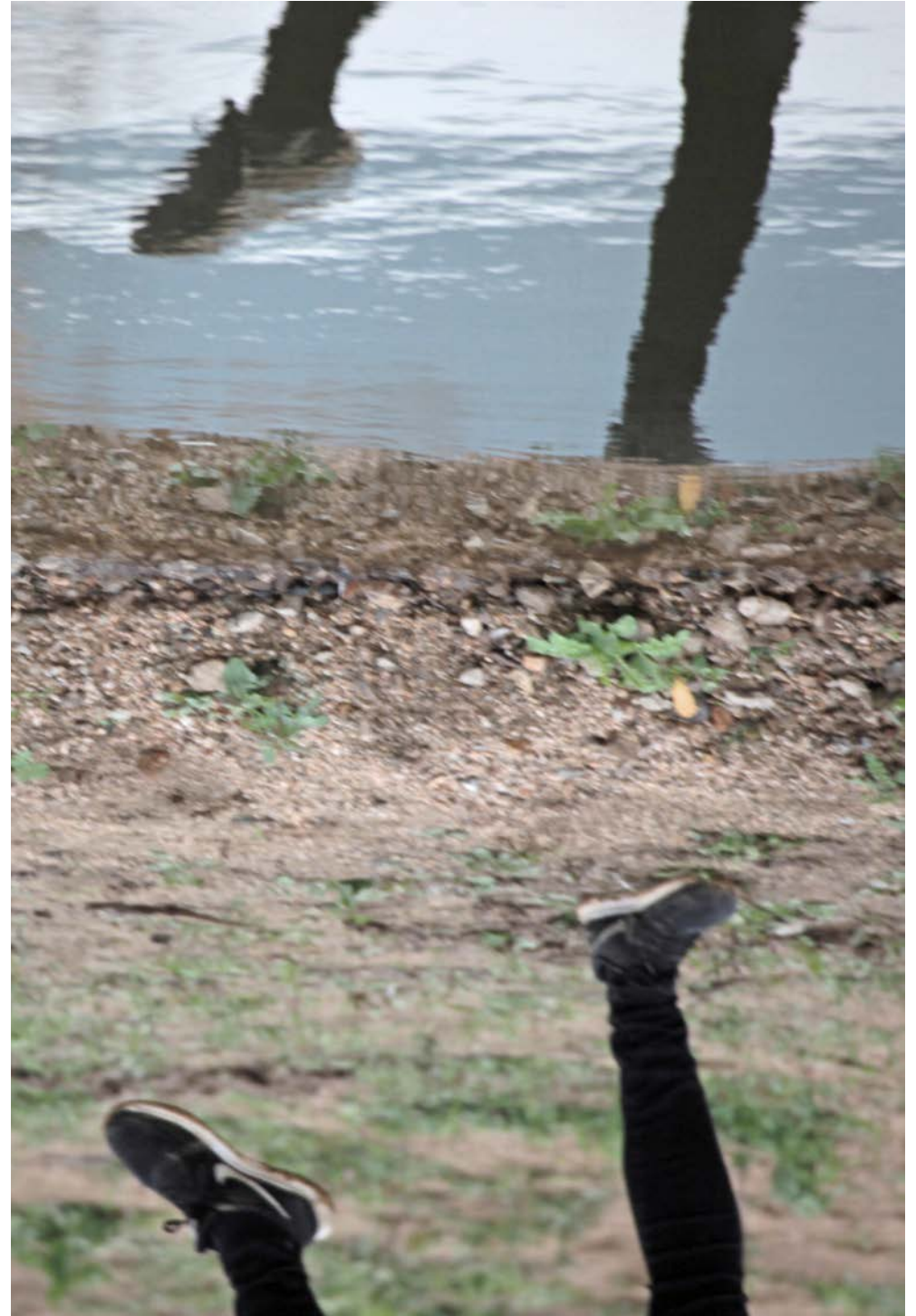
## An architectural element, Ice

Ice was chosen as a material to express the phenomena of the interaction between objects and objects and people in a shifting environment. Instead of creating a shape or structure with ice, the ice was left in its most basic form, allowing reflections and refractions to define space--the focus being the interactions between the shifting environment and the choreographer's movements. In constant change, ice sublimates, liquefies, and vaporizes and finally turns back to gas. The rate at which ice changes depends on the size, time of sublimation, temperature, light, wind, pressure and other physical factors. Last Place is an observation of the unpredictable scenes of ice changing and ephemerality as they relate to body movements and surroundings; it is also a documentation of present ephemerality.













## 용담저수지

용인의 지형과 그 지형에 따른 다양한 자연 현상을 보여줄 수 있는 프로젝트 사이트를 찾아다녔다. 용인은 구릉지가 많고 계곡이나 평야에는 하천 또는 저수지가 많은 지형적 특징이 있다. 그중 용인 남단의 위치한 용담저수지는 지역의 계류를 끌어들이어 인공 저수 시설용으로 만들어졌다. 현재 저수지 주변으로 낚시터가 있고 북단의 언덕을 따라 돌레길 공사가 한창 진행 중이다. 이곳의 전경은 하루가 다르게 변하고 있는 도시의 한 장면같이 사람의 손이 닿는 곳마다 이전의 기억을 잊고 있다.

“도시는 자신의 과거를 말하지 않는다. 도시의 과거는 마치 손에 그어진 손금들처럼 거리 모퉁이에, 창살에, 계단 난간에, 피뢰침 안테나에, 깃대에 쓰여있으며 그 자체로 굽히고 잘리고 조각나고 소용돌이치는 모든 단편들에 담겨있다.” - 보이지 않는 도시들 중 -

## Yongdam Reservoir

We scouted many locations for the project that would highlight the topography and the diverse environments of Yongin. Yongin has many hills of varying heights, and in its valleys and plains are many streams and reservoirs. The Yongdam reservoir was built from manipulated streams in the southern end of Yongin. Currently, there is fishing around the reservoir, and road construction is taking place along the perimeter of the northern hill.

“The city, however, does not tell its past, but contains it like the lines of a hand, written in the corners of the streets, the gratings of the windows, the banisters of the steps, the antennae of the lightning rods, the poles of the flags, every segment marked in turn with scratches, indentations, scrolls.

- Invisible Cities -



구축하지 않고 공간을 경험할 수 있는 실험은 장소가 흔적을 통하여 시간의 층을 쌓아가고 있으며 자연 현상과 날씨의 변화가 잦은 곳이면 된다는 결론을 얻었다. 용담저수지는 인공의 개입으로 하루가 다르게 변하고 있고 지리적인 조건으로 인한 자연의 현상과 다양한 날씨의 변화를 경험할 수 있는 장소이다. 도시의 어느 곳 보다 낚시터 주변으로 인공 빛이 적기 때문에 깨끗한 밤하늘의 별을 관찰할 수 있다. 저수지의 수면의 높이에 따라 주변 땅의 모양이 바뀐다. 수면과 공기의 온도차로 인하여 짙은 안개를 자주 목격할 수 있다. 바람이 잦아 물의 흐름이 다양하다. 또한 날씨에 따라 수면에 반영된 여러 색깔의 주변의 모습을 관찰할 수 있다.

We arrived at the conclusion that an ideal location for an experiment endeavoring toward an experience of space that isn't built, is where natural phenomena and weather constantly changes, leaving traces accumulated from layers of time. Artificial intervention changes the Yongdam Reservoir by the day. It is a place where one can experience different natural environments and their shifting weather conditions. The stars are visible as there is less artificial light in the fishing area. The shape of the surrounding land changes depending on the height of the water surface of the reservoir. One can observe the heavy fog from the difference in temperature between the water surface and the air. The flow of water varies depending on wind frequency. Many colors reflect on the surface of the water in different weather conditions.









## 안무 / 아나 안드레그

나의 작업은 사람이 거주하는 공간, 특히 '도시의 컨텍스트 안에서 사람의 몸'에 대한 관심으로부터 영감을 얻는다. 이러한 관점은 나의 작업이 형식적인 무대나 극장 밖에서의 예술적인 실험으로 이어지도록 흥미를 유발한다. '마지막 장소' 프로젝트는 평소 나의 작업을 공공장소로 옮겨 몸을 도구로 공간에서 일상적이지 않은 상황 연출을 시도하였다. 프로젝트의 협업 과정에서 카메라의 프레임과 얼음의 물리적 특성을 바탕으로 연속적인 움직임을 제안하였다. 사람의 몸을 통하여 얼음덩어리와 주변 환경을 시각화하는 과정은 관람자가 얼음의 재질과 스케일, 형태를 조금씩 인지해 갈 수 있는 가능성을 열어주었다. 얼음의 특성을 신체적인 언어로 재해석하며 '간결함'과 '정렬'에 집중하여 작업을 풀어갔다.

오직 시간적인 순서에 따라 점차적으로 의도된 공간감을 드러내기 위해 몸의 움직임과 공간 사이의 긴장감, 중력, 시선처리 등의 변화를 연출하였다.

예측할 수 없는 순간적인 얼음의 특성과 매 순간 달라지는 햇빛, 다양한 날씨의 조건들은 작업을 진행하는데 있어서 나뿐만이 아닌 모든 작가가 각자 해오던 방식의 역할을 다시 생각해 보게 하였을 것이다.

아마도 완벽하게 제어할 수 없는 이러한 상황이 이 프로젝트의 핵심이며 아름다움이 아닐까 생각한다.

- 그 순간의 상황에 대한 서로의 암묵적 받아들임.

## Choreography / Anna Anderegq

My choreographical work has always been inspired by the passion for the human body in the context of its habitat, particularly in urban settings. This stimulated my interest in artistic exploration out of formal stages and theatre settings. For the purpose of this research, I work with the body as an instrument and I take my work into public spaces and create unusual situations. During the collaborative process of the 'Last Place' project, I mainly tried to propose movement sequences based on both the frame of the camera and the possibilities of the ice. Using the human body to visualize the frozen volume and its surrounding, giving the viewer the possibility of discovering its texture, dimension and form little by little in space. I tried to focus on simplicity and alignment. Translating the character of the ice into a somatic quality. Creating a physical evolution that incorporates a positive suspense, playing with gravity and perspectives, in order to unfold only over time the created setting.

Considering the unpredictability and temporal characteristics of the ice and the changing parameters of sunlight and weather conditions, maybe I was not the only one looking for my place. But in this state of searching and total flexibility maybe also relayed the strength of this project - an unspoken mutual trust in the present moment.

## 영상 / 박수환

우리가 있는 장소는 점, 선, 면, 덩어리의 재료로 이루어진 공간이다. '마지막 장소'의 이야기 구조는 이러한 구성으로 이루어진 장소의 왜곡이다. 영상은 얼음 표면의 재질감을 소개하면서 점차 얼음 모서리의 선을 보여주고 얼음 덩어리의 면에서 시작하여 전체의 부피감을 드러내며 공간을 보여준다. 이러한 과정은 안무가의 시선과 움직임으로 시각화되며 의도된 카메라 앵글과 화면의 구성으로 왜곡을 통한 또 다른 차원의 공간을 만든다. 카메라 앵글은 삼차원의 공간을 이차원으로 보여주기도 하며, 소실점을 바꾸어 공간의 원근감을 없애거나 극대화한다. 또한, 웅담 저수지의 지리적인 특성이 물이 주변 환경을 반영하는 현상과 날씨의 변화에 따라 다양한 공간의 왜곡을 시도한다. 매 순간은 장소를 만들어가는 과정이며, 장소 그 자체이다.

## 소리 / 장성건

'마지막 장소'라는 타이틀과 얼음이라는 재료에서 연상되는 것은 물리적인 유한성이다. 건축물은 설계라는 정보를 담고 있지만, 오랜 시간을 거쳐 어떠한 순간에 도달했을 때에는 물리적인 한계로 인하여 재료들이 부식되고 설계 본래의 정보가 희미해질 수 있다. 재료가 얼음일 때에는 그 과정이 더욱 빠르게 보일 것이다. 이번 프로젝트는 이와 유사한 방법으로 선명한 정보 값인 오디오 신호를 서서히 변조시켜 노이즈에 가까운 것으로 만드는 과정, 즉 'Generation loss' 기법을 적용하였다. 오늘날의 오디오 신호는 디지털 정보이기 때문에 물리적으로 열화(deterioration)되지 않지만 'Generation loss' 기법을 이용하여 디지털 오디오 신호를 오래된 카세트테이프에 덧씌워 서서히 변조시키는 방식을 위주로 사운드 작업을 하였다.

## Video / Swan Park

The space we occupy is composed with materials that form points, lines, surfaces and volumes. The narrative structure in the video of Last Place is a distortion of space. The video starts with an abstract image that highlights the materiality of ice to gradually showing the physical lines of the ice edges--from the ice surface to the whole ice volume. While this process is made visible by the choreographer's gaze and movements, the distortions of the camera angles and composition create another dimension of space. The camera angles show a three dimensional space in two dimensions, altering the vanishing points that eliminate or amplify the perspective of space. Moreover, the reflections of the images of the natural surroundings in the Yongdam Reservoir water add to myriad distortions of space. Each moment is a construction of space, of place.

## Sound / Sung Gun Jang

The title of the project Last Place and the materiality of ice bring to mind physical limitations. A building may possess architectural data, but in time as materials deteriorate original design data gets lost. And when that material is ice, the deteriorating process is obviously apparent. This project employs generation loss, a technique that gradually modulates audio signals to approximate noise. Audio signals are digital information that do not physically deteriorate over time. 'Generation loss' was used to superimpose digital audio signals on old cassette tapes and gradually modulate them to produce sound.

1 Generation loss is the loss of quality between subsequent copies or transcodes of data. Anything that reduces the quality of the representation when copying, and would cause further reduction in quality on making a copy of the copy, can be considered a form of generation loss.

## 기록 / 김주영

2017년 10월 용담 저수지에서 촬영한 3000여 장의 사진 이미지를 분석했다. 461장의 사진을 총 10개의 폴더에 분류하였다. 각 폴더의 이름은 사진 속 공간을 구성하는 요소들 사이의 관계를 나타낸다. 폴더 이름의 '-(하이픈)'은 앞뒤 단어 사이의 관계를 함축하여 표기한 기호이다.

공간을 구성하는 요소들: ice, anna, reservoir, somebody, surface, objects, ground, process, artist

1. Ice  
얼음의 물성을 기록했다. 표면의 변화를 관찰했고, 얼음 사이의 공간을 다양한 각도로 기록했다. 물방울이 떨어져내리는 순간, 하늘과 맞닿은 부분, 투명도, 시간이 지나감에 따른 변화를 기록하였다.

2. Ice-Anna  
얼음과 아나의 간격과 관계를 기록했다. 아나가 얼음과 관계하며 움직일 때마다 둘 사이의 공간은 곡선을 그리며 변했다. 아나의 몸을 통해 세밀하게 녹아내리는 얼음의 틈을 관찰할 수 있었다.

3. Ice-Reservoir  
얼음과 저수지가 만들어내는 공간을 기록했다. 얼음의 틈으로 보이는 저수지의 풍경, 저수지의 풍경 속에 얼음, 얼음에 가려진 저수지, 물에 비친 얼음을 기록했다.

4. Ice-Anna-Reservoir  
얼음, 아나, 저수지가 만들어내는 공간을 기록했다. 카메라 심도를 다양하게 이용하였다.

5. Reservoir-Anna  
저수지와 아나 사이 공간을 기록했다. 저수지를 풍경으로 두고 아나를 기록하기도 했지만, 아나가 팔을 벌렸을 때 그 안으로 들어온 저수지의 풍경이 또 다른 공간을 만들기도 했다.

6. Reservoir-Somebody  
저수지에 남기고 각 인명의 사람들의 흔적과 저수지의 풍경을 담담하게 기록했다.

## Documentation / Jooyoung Kim

461 photos were selected from 3000 photographs taken on October, 2017 and classified under the headings below. The folders are named after the relation among the elements, defining the spaces. The hyphen in the folder is a symbol that signifies the relationship between the words preceding and after the hyphen.

Elements of spaces : ice, anna, reservoir, somebody, surface, objects, ground, process, artist

1. Ice  
I documented the physical property of the ice. I observed the changes in the ice surface and documented the spaces between the ice from multiple angles, as well as the water drops from ice melting, the meeting point of the ice and sky, transparency level, and at different time intervals.

2. Ice-Anna  
This folder documents the spatial relationship between the ice and Anna. With Anna's every movement and interaction with the ice, the viewer observes the tension in the space between Anna and the ice changing. Through Anna's movements, one can observe the minute changes of the ice melting.

3. Ice-Reservoir  
This folder documents the spatial relationship between the ice and the reservoir. I documented the following: the ice gave dimension to the reservoir, the ice in the reservoir environment, the veiled glimpses of the reservoir through the ice, the reflection of the ice in water, and more.

4. Ice-Anna-Reservoir  
This folder is a documentation of the space created by the ice, Anna, and the reservoir from various depth perspectives.

5. Reservoir-Anna  
This folder documents the space between the reservoir and Anna. While the focus is on Anna in the reservoir environment, one will notice different space creations of the reservoir when Anna stretches out her arms.

6. Reservoir-Somebody  
Folder 6 documents the anonymous traces of those at the reservoir.

7. Surface-Objects  
물에 비친 피사체를 기록했다. 실재하는 피사체가 물에 비침으로써 더 온전한 모양을 이루는 것 같았다. 모든 사진을 180도 뒤집어 편집하였다.

8. Surface-Ground  
저수지의 물과 땅이 맞닿은 부분을 기록했다. 물의 높낮이와 날씨에 따라 땅의 모습이 달라지는 것을 기록하고자 했다.

9. Process-Artist  
프로젝트 진행 과정을 기록했다. 참여 작가들의 작업하는 모습과 얼음의 설치 과정 등을 꾸밈없이 사진으로 담았다.

10. X  
삭제하려고 했던 사진들을 모아두었다. 빛의 움직임만 남은 사진, 흐려서 무엇이 찍힌 것인지 알 수 없는 사진들이 있다.

## 웹 플랫폼 / 서상우

'마지막 장소' 웹사이트는 OS.js라는 오픈소스 소프트웨어가 사용되었다. 웹상에서 가상의 데스크탑을 구현하기 위한 목적으로 개발이 진행되고 있는 소프트웨어이다. 이번 개발의 목표는 OS.js를 통해 윈도우에 가장 가까운 사용자 경험을 구현해 내는 것이다. 실제 윈도우에 비하여 부족한 기능들 중에 중요하다고 생각되는 기능들이 선별적으로 개발되었다. 예를 들면 이미지 뷰어에서 키보드의 방향키로 이전/다음 이미지를 넘겨볼 수 있게 하는 등의 기능이다. 시각적인 측면에서는 절충적인 접근이 필요했다. OS.js는 우리가 익히 사용하는 Windows, Mac OS의 시뮬레이션(시뮬레이션)이다. 웹브라우저에서 원본을 능가하는 데스크탑 운영체제를 그대로 복제 할 수 있는 현실성은 갖추지 못했지만 전문가가 아닌 일반 사람들이 알아차리지 못할 정도로 원본에 가까운 구현은 가능하다. 프로젝트를 통하여 시뮬레이션 하고자 했던 것은 사용자가 자신의 데스크탑을 다루던 친근한 조작감이고 그 안에서 직접 조작하고 싶어 할 만한 의외성이 필요했다. 따라서 '마지막 장소'의 OS.js는 의도적인 결함을 담고 있다. 시뮬라크르(복제품)의 역사성은 원본의 열화품에서 출발하여 원본보다 더 원본 같은 오리지널리티를 창조하는 방향을 내포하고 있다.

7. Surface-Objects  
This documents the reflections of different subjects in the water. The formations of the reflections appear more complete. All the photos were inverted vertically at 180 degrees and edited.

8. Surface-Ground  
This folder documents the parts where the reservoir water and land meet, showing the changing appearance of the land depending on the depth level of the water and weather.

9. Process-Artist  
Folder 9 is a photo documentation of the processes of the project--artists working, the process of installing ice, and so on.

10. X  
I collected photos that were going to be deleted including those of light movements and blurred images that are indecipherable.

## Web Platform / Sangwoo Seo

The website of Last Place was created with OS.js, an open source javascript software developed for virtual desktop implementation on the web. The goal of this development is to provide a user experience closest to that of Windows. While some functions fall short to Windows, some functions that are considered important were selectively developed. For example, viewing next and previous images with arrow keys on the keyboard in the image viewer.

An eclectic approach was required to produce the visuals. OS.js is a simulation of Windows and Mac OS. Although replicating a desktop operating system that surpasses the original in the web browser is not possible, the web platform is implemented to approximate the original such that a non-expert cannot notice the difference.

The goal of the simulation in the project is to provide the user the sort of familiarity and control of using one's desktop, as well as some unfamiliar aspects, that encourage direct manipulation within the simulation. Hence the intentional flaws in the OS.js of Last Place.

## 전시

노마딕경기아트페스타 2017  
공공하는예술 아카이브 전시  
2017.10.20 - 2017.11.3  
광고 따복하우스 홍보관 / 외부 주차장

## 스크리닝

마지막 장소(33분)  
2018.1.4  
탈영역 우정국  
오프닝 | 19:00  
스크리닝 | 19:30  
토크 | 20:10  
다이하거날 씨즈 + jtparchitecture 박진택

## 사진, 책디자인

김주영

## 인쇄

효성문화

## 주관, 주최

경기문화재단

## 후원

한국문화예술 위원회, 경기도, 경기도시공사

## Exhibition

Nomadic Gyeonggi Art Festa 2017  
Those except public, art and public art  
Oct.20.2017 - Nov.3.2017  
Ddabok House / Parking lot

## Screening

Last Place (33mins)  
Jan.4.2018  
Post Territory Ujeongguk  
Opening | 19:00  
Screening | 19:30  
Talk | 20:10  
Diagonal Thoughts + Jean Taek Park

## Photography, Book designed by

Jooyoung Kim

## Printed by

Hyosung Culture

## Hosted and Organized by

Gyeonggi Cultural Foundation

## Generous support for the project has been provided by

Gyeonggi-do Gyeonggi Urban Innovation Corporation and  
Arts Council Korea.



경기문화재단



한국문화예술위원회  
Arts Council Korea



Global Innovation  
세계속의 경기도

경기도시공사