

## 질문. 강륜희

- Q1. 작가님은 학사와 석사과정을 미국에서 마친 뒤, 한국에 들어오셔서 박사과정을 밟으셨으며 경력 초반에도 미국에서 전시를 많이 하신 부분이 눈에 띄니다. 미국에서 오래 작업을 하다 한국에 들어오셨을 때 어떤 차이점이 있었으며, 오랜 미국 생활은 작가님 작업 전반에 어떤 영향을 미쳤나요?
- Q2. 작가님은 자연을 소재로 한 작품을 많이 제작하셨는데, 이러한 자연은 어딘가에 존재하고 있는 자연인가요? 아니면 온전히 작가님 스스로의 상상력만으로 제작된 자연인가요? 자연과 관련된 작가님의 개인적인 에피소드가 있나요?
- Q3. 작가님의 작업을 보고 있으면 마치 동화속, 환상속의 공간으로 관객이 직접 들어간 듯 한 감상을 느끼게 합니다. 이러한 공간 구성에 있어 가장 중요하게 여기는 요소는 무엇이며, 작품 감상을 통해 관객들이 어떤 영향을 받길 바라시나요?
- Q4. <레인보우 스펙트럼>은 관객들이 영상을 감상하며 아로마 향기를 맡게 함으로서, 시각적인 요소에 후각적인 요소를 더했다는 점이 인상적인데요. 이러한 아이디어는 어떻게 고안하셨나요?
- Q5. 캔버스에서 스크린으로, 그리고 스크린에서 다시 가상현실로 작품의 구현이 확장되고 있는데 이러한 확장은 작가님께 어떤 영감을 주나요?
- Q6. <you whisper to me in numbers>에서 눈에 띄는 점은 영상 속 폭포를 바위에 앉아 바라본다는 점입니다. 왜 관객이 바위에 앉아 폭포를 바라보도록 설치하셨나요?
- Q7. <우주의 안과 밖>, <분자의 서시>를 보면 만화경같은 거울과 영상의 조화가 인상적입니다. 특히 <분자의 서시>에서는 거울로 인해 영상이 프렉탈과 같은 모습으로 인식되는데 이러한 거울은 어떻게 작품에 도입된 것이며, 어떤 의미를 가지고 있나요?
- Q8. 작가님이 작가님 본인 스스로와 작업에게 해시태그를 붙인다면 어떤 해시태그를 붙여 표현하고 싶으신가요?

## 질문. 김반석

- Q1. 초기에는 설치 및 영상 작업을 하시다가 가상현실을 기반으로 한 작업들을 시작하셨습니다. VR에 관심을 갖게 되신 계기가 있으신지 궁금합니다.
- Q2. 작가님이 구현한 세계는 가상임을 숨기지 않고 있습니다. 그래픽의 형태와 비현실적인 느낌을 주는 컬러들이 그러한 효과들을 주는 것 같습니다. 입체적인 가상 공간을 구축하는데 가장 신경쓰시는 부분은 어디일까요?
- Q3. VR이라는 매체가 체험이라는 욕구를 충족시키기 위해 개발하였다면, 작가님께서 VR을 활용하시는 방식은 체험보다는 여러 감각을 활용한 감상인 것 같습니다. 이후 작업에서는 VR을 어떻게 사용하고 싶으신지와 새로운 기술 중에 관심을 갖고 있는 기술이 있으신지 질문드립니다.
- Q4. 관람객들은 공간의 전환(VR)을 통해 작품을 관람하게 됩니다. 그렇다면 실재하는 전시 공간의 크기와 형태에 구애 받지 않게 되는걸까요?
- Q5. 작가님의 작품에는 자연이 많이 등장합니다. 신보슬 큐레이터는 디지털화된 자연에 대해서 '현실에 대한 반영(반성)'이라고 표현하기도 했습니다. 자연을 활용하시는 이유와 효과에 대해 질문드리고 싶습니다. 그리고 구현하는 자연의 형태는 어디에서 모티브를 얻으시는 걸까요?
- Q6. 작가님의 영상 작품에는 자연에서 일상적으로 들을 수 있는 사운드와 의도적으로 삽입된 사운드가 혼재하기도 하고(Aeolian Harp), 일상적인 사운드만 들리기도(Neosurreal) 합니다. 의도적으로 삽입된 사운드는 작품에서 어느 정도 비중을 차지하고 있나요? 모든 작품에 비일상적인 사운드를 삽입하는 것 같지는 않습니다. 비일상적인 사운드를 선정하고, 사용하는 데에는 특별한 기준이 있을까요?
- Q7. 작가님의 작품〈Oh Brother : Floating Boy, Nature Boy, Violent boy〉에 등장하는 사람은 대부분 '남자'인 것 같습니다. 그렇다면 등장인물들은 작가님이 투영되었다기 보다는 '타자'라는 생각이 들었습니다. 작품에 등장하는 인물로 '남자'를 설정하신 이유에 대해서 궁금합니다.
- Q8. 테크놀로지의 발전이 미디어아트라는 영역 안에서 사용할 수 있는 테크놀로지의 발전과 비례하다고 생각하시는지와 그 이유에 대해서 여쭙보고 싶습니다.
- Q9. 리서치를 하면서 인터뷰 기사를 찾아볼 수 없었는데, 혹시 인터뷰를 하지 않으시는 다른 이유가 있으실까요?

## 질문. 문주영

- Q1. 가상 현실 세계를 구축해가는 작업을 할 때 창조되는 이미지 자체에 집중하시는지, 가상 현실 속에서 풀어내는 이야기에 집중하시는지, 담겨야 할 특정한 의미에 중점을 두시는지 궁금합니다.
- Q2. 원색이 아닌 파스텔 색감을 선호하시는데, 파스텔 톤이 작품 안에서 주는 특별한 효과가 있을까요?
- Q3. 대구미술관에서 코로나19를 주제로 진행중인 '새로운 연대'展에서 <라이브 시뮬레이션 프로젝트-숨>을 통해 불안으로 가득한 시대 속 희망과 위로의 메시지를 관객들에게 전하고 있습니다. '코로나19'라는 주제에 '희망과 위로'라는 키워드를 선택해 작업을 하신 특별한 이유가 있을까요?
- Q4. 많은 가상 현실 작품들을 살펴보면 잔잔하고 평화로운 분위기가 느껴집니다. 그런 전체적인 느낌들은 작가님 본인의 평소 정서가 많이 반영된 결과물인지 궁금합니다.
- Q5. 창조된 세계 속 풍경들은 인위적인 것이 거의 들어가지 않은 자연 그대로의 모습이 많고, 등장하는 인물조차도 옷을 걸치지 않은 상태로 호수에 떠 있는 상태, 또는 나무에 둘러싸인 상태로 나타납니다. 가상현실을 이용해서 다시금 자연을 체험하게 하는 이유가 있을까요?
- Q6. 가상현실과 현실 속 자연은 어떻게 보면 상반된 의미를 지닌 것 같은데, 현실 속 자연과 작가님의 가상현실 속 자연은 어떤 차이가 있을까요?
- Q7. 꿈도 가상현실과 같은 맥락 안에 있다는 생각이 듭니다. 실제 작가님의 작품은 꿈을 꾸는 듯한 흐릿하고 아름다운 이미지들로 가득하고, 2019년에는 안건의 '몽유도원도'를 재해석한 작품을 선보이시기도 했습니다. 그래서 작가님의 꿈이 작품에 반영되기도 할지 궁금해했습니다. 평소 꿈을 많이 꾸시는 편인지, 어떤 꿈을 주로 꾸는지, 그런 꿈들이 작품에 영향을 주기도 하는지 궁금합니다.
- Q8. <몽유도원도>에서는 유토피아와 같은 풍경이 펼쳐집니다. 이와 같은 평화롭고 이상적인 가상 현실을 만들어내는 작업을 많이 하셨는데, 천국을 재현한 듯한 가상현실이 비극적 현실의 도피처로서 의미를 지닐 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 실제 작가님은 현실에 사는 사람들이 가상현실을 체험함으로써 어떤 파급 효과가 있길 바라고, 의도했는지 궁금합니다.

Q9. 2018년 <oh, brother>에서는 피가 가득 묻은 한 인물이 무자비하게 사람들을 죽이는 장면이 나옵니다. 다른 작품과는 확연히 분위기가 달랐는데, 가상 현실 속 그런 상황을 구현해내는 작업을 하실 때 심적으로 힘든 부분이 없으셨는지 궁금합니다.

Q10. 작가님이 창조해 낸 가상 세계 속 특별히 애정이 있는 대상(자연물 혹은 인물)이 있는지 궁금합니다.

## 질문. 선희라

- Q1. 작품 제작 이외의 시간에는 주로 무엇을 하며 지내시나요? 그런 시간들이 작품에 영향을 끼치는 편이신가요? 그렇다면 어떤 방식으로 작업에 녹아드나요? 작품의 영감은 주로 어디서 받으시는지 궁금합니다.
- Q2. 초등학교때 미국으로 이민을 가서 오랜 시간 미국에서 지내오셨지만 한국에서 작업 활동을 해오신지도 10년 정도가 지난 것 같습니다. 미국과 한국에서의 작업 활동은 어떤 차이가 있을까요? 한국에서는 이모가 계신 대구에서 활동을 시작해 작업 활동의 대부분을 대구에서 진행하셨는데 특별한 이유가 있으신가요?
- Q3. 홈페이지와 포트폴리오에 정사면체 로고가 반복적으로 등장하는데 이 로고는 작가님을 설명하는데 있어 공식적으로 사용되는 로고인지, 어떤 의미에서 정사면체를 로고로 사용하시게 되었는지 궁금합니다.
- Q4. 〈Oh Brother〉 시리즈 작품 속 풍경은 형광빛 색채, 기하학적 형태로 미래적 유토피아처럼 보이는 반면 인물이 취하고 있는 원시적인 모습에서 오는 대비가 흥미롭습니다. 미래를 상상하는데 있어 인류의 현재가 보여주는 욕망이나 폭력적 요소 등이 원시적 이미지로 종종 등장하곤 하는데 작가님의 가상현실 세계의 경우 미래와 원시 이 둘이 갖는 대비는 어떤 의미를 내포하나요?
- Q5. 유토피아적 풍경과 대비되어 〈Violent Boy〉에서 보이는 폭력성이나 〈Aeolian Harp〉에서 빛과 어둠, 햇빛과 비의 교차, 〈Floating Bodies〉의 떠다니는 안구 등 작가님의 작품 속에는 존재하는 이중적 기호가 보는 이로 하여금 불안감을 갖게 하는 요소로 작동한다고 생각합니다. 이러한 불안이라는 감각은 의도된 것인지, 관객에게 어떤 메시지를 주기 위해 연출된 장치인지 궁금합니다.
- Q6. 작품에 일월오봉도, 몽유도원도 등 동양적 요소의 차용이 눈에 띄는데 이러한 작가님의 동양에 대한 관심은 오래전부터 지속되어 왔습니다. 지난 인터뷰에서 현대 철학 공부를 많이 하셨지만 서양 철학에서 답을 찾지 못해 평소에 관심을 가지던 동양 철학에 매료되었다고 하셨습니다. 작가님이 철학에서 답을 찾고자 하는 바가 무엇이었고 이에 대한 답이 서양 철학과 동양 철학에서 어떤 차이를 보였나요?
- Q7. 또한 동양 철학에 대한 공부를 위해 경주에서 소산 박대성 화백 밑에서 2년 여간 공부하며 한 달 동안 먹으로 선만 긋기도 하고, 동양 의학인 침술과 주역을 공부하기도 하셨는데 이러한 공부는 작업 활동에는 어떤 영향을 끼쳤나요? 이 밖에 공부를 위해 하신 다른 것들이 또 있을까요?

Q8. 작가님의 작업 속 자연의 소리나 나레이션과 같이 사운드가 작품의 분위기를 형성에 중요한 요소로 작동하는데 사운드 작업을 직접하시는 걸로 알고 있습니다. 사운드 작업은 어떤 방식으로 진행되나요? 또한 작품의 요소로서 사운드는 작가님의 작업에서 어떤 위치를 갖나요?

Q9. 시각과 청각 외에도 <무지개 스펙트럼 v.3.0>에서는 아로마 향기로 후각적 요소를 추가해 작업하셨는데 이러한 공감각적 요소들로 하여금 관객에게 어떤 효과를 주고자 하시나요? 앞으로의 작업에서도 감각의 확장을 담은 작품들을 선보이실 예정인가요?

Q10. 작품 캡션의 무제한이라는 단어/ 일반 VR작품의 캡션

## 질문지 최종본

- Q1. 작가님의 홈페이지와 포트폴리오에서는 정사면체 로고가 반복적으로 등장합니다. 이 로고는 작가님을 설명하는 데 있어 공식적으로 사용되는 로고일까요? 어떤 의미에서 정사면체를 로고로 사용하시게 되었는지 궁금합니다.
- Q2. 캔버스에서 스크린으로, 그리고 스크린에서 다시 가상현실로 작품 구현 매체가 변화하고 있습니다. VR에 관심을 두게 되신 계기가 있으신지 궁금합니다.
- Q3. 보통 VR 작업에서는 영상의 재생 시간이 표기되지만, 작가님의 VR 작업 재생 시간은 무제한으로 표기되어 있습니다. 이러한 캡션 표기에 어떤 의도가 있으셨는지 궁금합니다.
- Q4. VR 작업을 하실 때 작품 속의 요소들 중 직접 작업하시는 부분도 있고, 소스를 구매하시는 경우도 있다고 들었습니다. 그중에서도 사운드 작업은 전부 직접 하신다고 알고 있는데, 어떤 방식으로 진행되는지 궁금합니다. 또한, 작품의 요소로서 사운드는 작가님의 작업에서 어느 정도의 비중을 차지하나요?
- Q5. 대구미술관에서 코로나19를 주제로 진행 중인 '새로운 연대'展에서 <라이브 시뮬레이션 프로젝트-숨>을 통해 인권의 문제를 논의하는 다의적 의미를 지니는 작품을 선보이셨습니다. 작품은 타인으로부터의 오는 신호가 나와 다른 배척의 대상이 아닌 이해 하고 깊이 바라봐야 할, 새로운 삶을 위한 준비라는 점에 주목합니다. 코로나 19를 주제로 한 전시에서 인권을 키워드로 들고 오신 이유가 궁금합니다.
- Q6. 여러 작품에서 평화롭게 보이는 가상 현실을 만들어내는 작업을 하셨습니다. 이러한 가상현실은 비극적 현실의 도피처로서 의미를 지닐 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 작가님은 현실에 사는 사람들이 가상현실을 체험함으로써 어떤 파급 효과가 있길 바라고, 의도했는지 궁금합니다.
- Q7. <Violent Boy>에서 보이는 폭력성이나 <Aeolian Harp>에서 빛과 어둠, 햇빛과 비의 교차, <Floating Bodies>의 떠다니는 안구 등의 요소는 유토피아적 풍경과 대비되어 보입니다. 이와 같은 작품 속 이중적 기호는 관객이 불안감을 느끼게 하는 요소로 작동하는 것 같습니다. 이러한 불안이라는 감각은 관객에게 특정한 메시지를 주기 위해 연출된 장치인지 궁금합니다.

- Q8. <미디어 아나토미>전의 인터뷰에서 <Boy> 시리즈 속 인물들은 중성적인 외모로, 모든 관객에게 타자로 보이게끔 설정하셨다고 말씀하셨습니다. 하지만 왜 작품의 제목에서는 보편적인 인류가 아닌 'Boy'로 성별을 지정하셨는지 궁금합니다.
- Q9. 작가님의 작품은 꿈을 꾸는 듯한 흐릿하고 아름다운 이미지들로 가득하고, 2019년에는 안건의 '몽유도원도'를 재해석한 작품을 선보이시기도 했습니다. 그래서 작가님의 꿈이 작품에 반영되기도 할지 궁금해졌습니다. 평소 작가님이 꾸는 꿈들이 작품에 영향을 주기도 할까요?
- Q10. <Floating Boy>를 제작할 때에는 '일월오봉도'를 레퍼런스로 사용하셨고, <몽유도원도>에서는 안건의 <몽유도원도>를 재해석하셨습니다. <몽유도원도>와 '일월오봉도'는 우리나라의 전통적이고, 귀족적인 예술입니다. 이러한 레퍼런스들을 작품에서 자주 등장시킨 이유가 궁금합니다.
- Q11. 작가님은 회화뿐만 아니라 영상, VR 등 여러 다양한 매체를 통해 작업을 이어오셨습니다. 혹시 지금까지 사용하지는 않았지만 앞으로 작업을 확장하고 싶은 새로운 분야나 매체가 있으실까요?

# 김안나 작가님이 본인 스스로와 본인의 작업 등에 해시태그를 붙인다면 어떤 키워드를 붙이고 싶으신가요?

## 작가 소개

김안나

김안나는 미국 캘리포니아 로스엔젤레스 출신의 멀티미디어 아티스트다. 그는 기술과 자연에 대한 인류의 관계를 살펴봄으로써 존재론과 인류세 문제를 탐구한다. 한국계 미국인으로서 9.11 테러와 이후 오늘날까지 계속되고 있는 전쟁으로부터 깊게 영향을 받았다. 그의 작품은 개인적, 사회적 폭력의 심리적 트라우마에 대한 대처를 다루며 이상주의, 희망, 치유의 가능성에 대해 모색하고 있다.