

## 질문. 강륜희

- Q1. 포항공대를 졸업하신 작가님의 약력이 눈에 띄니다. 만약 작가님은 예술가가 되지 않았다면 어떤 직업을 가지고 어떤 일을 하고 계실 것 같으신지 궁금합니다.
- Q2. 작가님의 작업에서는 계속적으로 등장하는 로봇에 대해서 여쭙보지 않을 수 없습니다. 로봇의 제작에 있어 작가님이 100% 다 직접 제작하시는지, 아니면 다른 팀이나 기술자와 협력해서 제작하시는지 궁금합니다. 또한 제작 과정에 대한 이야기 역시 듣고 싶습니다.
- Q3. 작업에서 등장하는 로봇의 형태는 마치 거미를 떠올리게 합니다. 이러한 로봇의 디자인은 움직이는데 있어 용이하게 하기 위함인가요, 아니면 어떤 의도를 내포하고 있는지 궁금합니다.
- Q4. <로봇 공생>은 오랜 시간 동안 여러 버전으로 제작되었는데, 2005년 당시 <로봇 공생>의 로봇은 소형 미니카 같은 모습이며, 2014년에는 투명한 반원 모양, 그리고 2019년에는 정육면체의 모습으로 변화하였습니다. 이렇게 로봇의 형태가 변화한 이유는 무엇인지 궁금합니다.
- Q5. 작가님은 2008년 페이스북을 시작으로 SNS 활동을 시작하였고, 트위터를 이용한 작업도 선보이셨습니다. SNS의 영향력은 2008년과 2020년을 비교했을 때 훨씬 커졌고, SNS 공간상에서 생성되는 담론도 훨씬 거대해졌습니다. 이러한 변화는 작가님의 작업에 어떤 영향을 미치셨나요? 이러한 변화에 대한 작가님의 생각 역시 들어보고 싶습니다.
- Q6. <아귀다툼> 전의 전시 공간이 사람이 실제로 거주하는 낮은 집처럼 보여서 특수성이 느껴지는데요, 이러한 공간에서 전시를 하게 된 계기가 궁금합니다. 또한 작가님의 작품은 로봇과 테크놀로지 등 첨단 기술을 사용하는 작업이 많으실텐데 이러한 공간에서 전시하면서 느낀 아이러니한 지점은 없었는지 여쭙보고 싶습니다.
- Q7. <아귀다툼> 전시장 내부 곳곳에 위치한 영킨 붉은 실과 붉은 깃털들은 어떤 의미를 가지고 있는지 궁금합니다.
- Q8. 작가님께서 2017년 개인전 <시적기계-쉬어가기> 전에서 직접 촬영하신 야경이나 밤의 강 등의 영상을 선보이셨습니다. 이러한 촬영 행위에 대해서 작가님은 스스로 '가지고 놀기'라고 명명하셨는데, 이 '가지고 놀기'에 대한 자세한 설명을 듣고 싶습니다.

Q9. 작가님은 고도로 발전한 디지털 테크놀로지와 인간이 서로 상호작용하고 서로가 서로의 일부가 되어 함께 살아가는 세상에서 편리함을 느끼기 보다는 고독과 불안, 불편함을 느끼셨고, 그러한 작가님의 감상이 작업으로 연결되는 듯 합니다. 사실 발전한 테크놀로지 앞에서 대부분의 사람들은 편리함만을 느끼는 경우가 많은데, 작가님은 어느 지점에서 고독과 불안, 불편함과 같은 감정을 느끼셨는지 궁금합니다.

Q10. 작가님이 작가님 본인과 작업에 해시태그를 붙인다면 어떤 해시태그를 붙이고 싶으신가요?

질문. 김반석

Q1. 작가님께서서는 본인을 소개하실 때 ex-media를 이름과 병기하고 계십니다. ex는 확장을 뜻하는 expand의 줄임말인 것 같습니다. 이처럼 미디어의 확장은 작가님의 정체성처럼 읽히기도 하는데, 작가님에게 확장은 어떤 의미인가요?

Q2. 매체의 확장을 위해서는 다양한 분야에 관심이 많으실 것 같습니다. 대학에서는 공학을 전공하셨는데 그때부터 예술 분야에 관심이 많으셨나요? 또한 대학을 졸업한 후에는 컴퓨터아트를 전공하셨습니다. 공학과 (컴퓨터)아트로 이어지는 작가님의 관심사가 어떻게 연결되었는지 궁금합니다.

Q3. 뉴미디어를 다루는 작가로서 디지털 테크놀로지는 작업을 하기 위한 도구 이상의 의미가 있다고 말씀하셨습니다. 의미적인 부분에 대해서 좀 더 자세한 설명을 듣고 싶습니다.

Q4. 로봇에 대해서 잘 알지는 못하지만 로봇이라는 매체를 예술의 영역에서 활용하는 방식은 일반적으로 로봇을 다루는 방식과는 다를 것 같습니다. 작업에서 로봇을 어느 정도의 역할로 사용하고 계시며, 앞으로 어떠한 방식으로 사용하실 예정이신지 궁금합니다.

Q5. 작가님께서서는 인간과 기계의 공생과 그로부터 발생하는 상호작용에 대해서 작업하고 계십니다. 그렇다면 인간과 테크놀로지가 함께 살아가는 사회는 어떠한 사회라고 생각하시는지와 미래 사회의 공생에 대해서는 어떻게 예측하고 계시는지 질문드립니다.

Q6. 2015년 열혈예술청년단과 협업한 <로봇을 이겨라> 작업을 보다보면 인간(퍼포머)들과 로봇을 자연스럽게 비교하게 됩니다. 그렇다면 로봇이라는 테크놀로지의 궁극적인 지향점은 인간처럼 되는 것일까요? 인간이 로봇이라는 테크놀로지를 만들고, 사용하는 방식에 대해서 작가님은 어떻게 생각하시는지 질문드립니다.

Q7. 인간을 인간답게 하는 요소들에는 어떤 것들이 있을까요? 그리고 로봇은 그것들을 학습할 수 있다고 생각하시나요?

Q8. <유명하는 나의 자아>와 <TWEETBOT>에서는 사이버 공간에서의 연결을 가지고 작업을 하였고, <Urban Network>를 비롯한 도시 프로젝트에서 도시를 연결하셨습니다. 이처럼 '연결'이라는 키워드 또한 작가님의 작업에서 주요하게 사용되는 것 같습니다. 현재 코로나19로 인해 비대면으로 접촉하는 방식을 사용할 수 밖에 없는 환경이 되었습니다. 이러한 환경이 작가님의 작업에 영감을 주는 부분이 존재하나요?

Q9. 작가님의 작품에서는 테크니컬적인 요소가 작품을 구현하는 데 있어 무엇보다도 중요할 것 같습니다. 테크니컬적인 요소로 인해 작업에 어려움을 겪으신 경험이 있으신가요?

Q10. 작가님께서서는 매체를 확장하고, 여러 매체를 결합하시는 작업을 해오고 계시는데요. 이후 작업에 서는 어떠한 매체를 확장하고 싶으신지, 어떠한 매체들을 결합하는데 관심을 두고 계시는지 질문 드립니다.

질문. 문주영

「뉴미디어 아트에 대한으로서의 포스트미디어 담론 연구」(2011)<sup>1</sup> 논문에서 현대미술의 세계<sup>2</sup>와 뉴미디어아트의 세계<sup>3</sup>의 간극과 관련해 '사진과 비디오가 오늘날 대표적 현대미술의 장르로 인정 받기까지 걸린 시간이 있는 만큼, 인큐베이터의 위치에서 이후의 세대에 예술의 형식으로 서서히 자리 잡을 것을 기대해야 한다고 언급하셨습니다.

Q1. 하지만 뉴미디어아트에 쓰이는 기술들은 사진이나 비디오처럼 대중화되기 어렵다는 점에서 차이가 날 것 같습니다. 뉴미디어 아트가 현실적인 미술세계에 정착하는데 이런 차이가 주는 영향은 없을까요?

Q2. 또한 2020년이 된 지금 뉴미디어아트는 어느 정도까지 현대미술세계에 자리매김했다고 생각하는지 궁금합니다.

작가님은 디지털 테크놀로지가 이루어 낸 사회 문화적 변화들에 관심을 갖고 인간의 포스트휴먼적인 상태를 주제로 한 작품들을 제작해 왔습니다. 이후 〈로봇공생〉(2006-2019), 〈버추얼바디〉(2003) 등의 작품에서 테크놀로지 중심의 사회 속에서 변형되는 인간의 몸과 인간과 기계의 공생과 상호작용을 조명하는 작품을 선보이셨습니다.

Q3. 테크놀로지에 따른 인간 감각의 변화와 미래 사회의 모습을 어떤 방향으로 예측하시는지 궁금합니다.

Q4. 위의 두 작품은 포스트휴먼 시대의 도래에 관해 저항보다는 수용을 말하는 듯 느껴졌습니다. 과학 기술의 발전과 이로 인한 포스트 휴먼 시대와 관련해 제기되는 문제점과 우려의 시선이 많습니다. 이와 관련한 작가님의 의견이 듣고 싶습니다.

Q5. 〈TWEETBOT〉(2012-2019)에서는 가상 공간 속 사이버 인맥 안에서 인간의 감정과 실존의 문제를 풀어 내셨습니다. 작품은 키워드를 입력해 트윗봇이 최신의 트윗을 관객에게 보여주는 방식이었습니다. 트위터에서도 같은 단어를 입력하고 관련된 글을 볼 수 있는데, 트윗봇과 트윗의 차이는 글을 보는 공간과 방식에 있는 걸까요?

「인터랙티브 미디어아트의 관객 경험 분석을 위한 융복합적 연구」(2019)<sup>4</sup> 논문에서는 어떻게 인터랙티브 미디어아트가 수용되고 있는가에 대한 연구를 진행하셨습니다.

Q6. 이 연구에서 많은 감각적 자극 중 시각과 청각을 활용한 작품으로 연구를 진행하신 이유가 있는지 궁금합니다.

Q7. 논문에서는 감각모드의 사용과 반응성은 작품에 대한 긍정적 평가에 영향을 끼치며, 일반적으로 청각적 자극보다 시각적 자극이 선호된다는 결론이 나왔습니다. 연구의 결과가 향후 작가님의 작품에 영향을 미치게 될지 궁금합니다.

Q8. 논문에서 언급하셨듯 결론과는 별개로 개인의 작품선호에 미치는 영향은 훨씬 다양하며 '더 좋은 작품'에 대한 해석은 일반화될 수 없습니다. 그렇다면 작가님께서 선호하는 인터랙티브 방식은 어떤 것이며 그 이유는 무엇인지 듣고 싶습니다.

Q9. <Nano Urbanism>(2011)에서는 각 도시의 날씨 상황을 보여주는 텔레마틱한 작품을 선보이셨고, <흔재>(2010-2016)에서는 시대별 정보들을 엮어내 작품을 구현하셨습니다. 차후 작품에서도 이와 같은 방식으로 묶어내고 싶은 정보와 관심사가 있는지 궁금합니다.

Q10. <유영하는 나의 자아>(2013)에서는 네트워크의 '불편한 풍요로움'과 '깊숙한 공허함'에 관한 이야기를 하셨습니다. 이런 사회 속 불안의 상황에 직면했을 때 작가님께서 안정을 찾는 방법이 있다면 어떤 것일지 궁금합니다.

1 김현주, 「뉴미디어 아트의 대안으로서의 포스트미디어 담론 연구」,  
『한국영상학회 논문집』 제9권 No.1, 2011

2 드상랜드 (Duchamp-land), MCA(Mainstream Contemporary Art)

3 튜링랜드 (Turing-land), NMA(New Media Art)

4 김현주, 「인터랙티브 미디어아트의 관객 경험 분석을 위한 융복합적 연구」,  
『한국영상학회 논문집』 제17권 No.3, 2019

## 질문. 선희라

- Q1. 활동명으로 김현주라는 이름과 함께 'ex-media'라는 단어를 사용하고 계십니다. 뉴미디어와 확장매체에 대한 작가님의 관심으로부터 'expand media'로 유추됩니다. 어떤 의미를 내포한 이름인지 소개 부탁드립니다.
- Q2. 작가님의 작품은 많은 작품이 일회성으로 끝나지 않고 다양한 버전으로 진행되곤 합니다. 이 또한 작가님이 추구하시는 확장의 연속성으로 볼 수 있을 것 같습니다. 기술 매체의 변화와 기술 매체를 수용하는 사회의 변화 등 다양한 이유와 필요에 의해 작품을 재제작하신다고 생각합니다. 어떤 이유에서 작품을 발전시켜 나가는 방식을 사용하시는지 궁금합니다.
- Q3. 가장 오랜기간 지속된 작업으로 <로봇 공생>은 2006년부터 2019년까지 진행되어 3개의 버전이 존재합니다. 각 버전의 진행에 따라 로봇이 변화해 가는 모습이 마치 생물의 진화 과정처럼 보이기도 합니다. 해당 작업은 앞서 답해주신 확장의 이유 중 어디에 속한 작업인지, 작업의 발전 과정에 대해 설명 부탁드립니다.
- Q4. <로봇을 이겨라>에서 보여주신 로봇과 인간의 퍼포먼스 작업이 흥미롭습니다. 작가님의 로봇의 움직임은 다리를 가진 생물을 연상시킨다고 생각되는데 해당 작업에서 보여준 로봇과 인간의 움직임이 퍼포먼스라는 방식을 통해 인간은 신체의 한계를, 로봇은 비물질성을 극복하는 과정으로 보이기도 합니다. 연극과 무용을 접목시킨 해당 작업은 어떤 목적으로 진행되었나요?
- Q5. 더불어 작품에 자주 등장하는 인터랙티브 역시 단순한 체험이 아닌 테크놀로지와 인간의 상호작용을 위한 장치로 보입니다. 퍼포먼스와 달리 인터랙티브는 관객이 직접 신체적으로 참여한다는 점에서 기대하신 다른 효과가 있을 것 같습니다. 작가님께서 인터랙티브를 통한 인간의 신체와 로봇의 인터페이스의 작동으로 관객에게 어떤 효과를 주고자 하시는지 궁금합니다.
- Q6. 이렇듯 작가님의 작업을 보면 작가님이 추구하시는 '디지털 테크놀로지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호 작용함으로써 변화된 일상'을 확인해 볼 수 있습니다. 빠르게 변화하는 테크놀로지에 비해 사회가 이를 수용하는 속도는 비례하지 않고 급속한 변화가 때론 반감을 주기도 합니다. 테크놀로지와 인간의 상호작용은 앞으로 어떤 양상을 보일지에 대한 작가님의 생각이 궁금합니다.

Q7. 로봇에 대한 작가님의 관심과 함께 도시에 관한 작업도 꾸준히 진행하고 계십니다. 작품은 물론이고 지난 4월에는 아티스트 워크숍을 진행하기도 하실 정도로 그 관심의 정도가 크다고 생각합니다. 작가님에게 도시라는 어떤 관심사에서 비롯된 키워드인지 설명 부탁드립니다.

Q8. 작가님은 미디어 아티스트이고 동시에 서울미디어대학원대학교의 교수이자 해당 학교의 영상&미디어아트 제작기술 및 이론 연구 그룹인 확장미디어스튜디오의 디렉터입니다. 연구실에서의 활동이 어떤 방식으로 작업까지 확장되는지 궁금합니다. 교수 김현주와 작가 김현주는 어떤 부분이 연결되고 또 분리되어 있나요?

Q9. 뉴미디어와 매체 혼성을 다루는 작가님만큼 다음 작업으로 어떤 작업을 진행 예정이신지 더욱 관심이 갑니다. 앞으로 새롭게 사용 예정인 기술이나 매체, 또는 다시 확장될 작업이 있을지 궁금합니다.



## 질문지 최종본

- Q1. 작가님께서서는 본인을 소개하실 때 ex-media 를 이름과 병기하고 계십니다. 공학 대학을 졸업 하신 뒤 컴퓨터 아트로 영역을 확장하신 점과 뉴미디어와 확장 매체에 대한 작가님의 관심으로 볼 때, ex는 확장을 뜻하는 expand의 줄임말인 것 같습니다. 이처럼 미디어의 확장은 작가님의 정체성처럼 읽히기도 하는데, 작가님에게 확장은 어떤 의미인가요?
- Q2. 작가님의 대부분의 작품은 일회성으로 끝나지 않고 다양한 버전으로 제작되었습니다. 이는 작가님이 추구하는 확장의 연속성으로 볼 수 있을 것 같습니다. 어떤 이유에서 작품을 발전 시켜 나가는 방식을 사용하시는지 궁금합니다.
- Q2-1. 2005년 당시 <로봇 공생>의 로봇은 소형 미니카 같은 모습이며, 2014년에는 투명한 반원 모양, 그리고 2019년에는 정육면체의 모습으로 변화하였습니다. 각 버전의 진행에 따라 로봇이 변화해가는 모습이 마치 생물의 진화 과정처럼 보이기도 합니다. 이러한 작업의 발전 과정에 대해서 설명 부탁드립니다.
- Q3. 작가님은 SMIT의 교수이자 해당 학교의 확장미디어스튜디오의 디렉터입니다. 로봇의 제작에 있어 작가님이 전부 직접 제작하시는지, 아니면 동료들이나 다른 기술자와 협력해서 제작하시는 지 궁금합니다. 또한 제작 과정에 대한 이야기 역시 듣고 싶습니다.
- Q4. 작가님의 로봇의 움직임을 볼때 다리를 가진 생물의 활동이 연상되는 것 같습니다. 로봇의 형태와 움직임을 구상하실때 어떻게 진행하시나요?
- Q5. <로봇을 이겨라>에서 보여주신 로봇과 인간의 퍼포먼스 작업을 흥미롭습니다. 해당 작업에서 보여준 로봇과 인간의 움직임이 퍼포먼스라는 방식을 통해 인간은 신체의 한계를, 로봇은 비물질성을 극복하는 과정으로 보이기도 합니다. 연극과 무용을 접목한 해당 작업은 어떤 목적으로 진행되었나요?
- Q6. 「인터랙티브 미디어아트의 관객 경험 분석을 위한 융복합적 연구」(2019) 논문에서는 어떻게 인터랙티브 미디어아트가 수용되고 있는가에 대한 연구를 진행하셨습니다. 논문에서는 감각모드의 사용과 반응성은 작품에 대한 긍정적 평가에 영향을 끼치며, 일반적으로 청각적 자극보다 시각적 자극이 선호된다는 결론이 나왔습니다. 연구의 결과가 향후 작가님의 작품에 영향을 미치게 될지 궁금합니다.

- Q7. <TWEETBOT>(2012-2019)에서는 가상 공간 속 사이버 인맥 안에서 인간의 감정과 실존의 문제를 풀어내셨습니다. 작품은 키워드를 입력해 트윗봇이 최신의 트윗을 관객에게 보여주는 방식이었습니다. 트위터에서도 같은 단어를 입력하고 관련된 글을 볼 수 있는데, 트윗봇과 트윗의 차이는 글을 보는 공간과 방식에 있는 걸까요?
- Q8. <Nano Urbanism>(2011)에서는 각 도시의 날씨 상황 정보를 연결하는 작품을 선보이셨고, <혼재>(2010-2016)에서는 시대별 정보들을 엮어내는 작품을 구현하셨습니다. 이처럼 '연결'이라는 키워드 또한 작가님의 작업에서 주요하게 사용되는 것 같습니다. 현재 코로나19로 인해 비대면으로 접촉하는 방식을 사용할 수밖에 없는 환경이 되었습니다. 이러한 환경에서 작가님의 '연결'이라는 키워드는 어떤 의미를 더 내포할 수 있을지 궁금합니다.
- Q9. <유명하는 나의 자아>(2013)에서는 네트워크의 '불편한 풍요로움'과 '깊숙한 공허함'에 관한 이야기를 하셨습니다. 사실 발전한 테크놀로지 앞에서 대부분의 사람은 편리함만을 느끼는 경우가 많은데, 작가님은 어느 지점에서 고독과 불안, 불편함 같은 감정을 느끼셨는지 궁금합니다.
- Q10. 작가님께서 2017년 개인전 <시적기계-쉬어가기> 전에서 직접 촬영하신 야경이나 밤의 강 등의 영상을 선보이셨습니다. 이러한 촬영 행위에 대해서 작가님은 스스로 '가지고 놀기'라고 명명하셨는데, 이 '가지고 놀기'는 작가님에게 있어서 휴식과 같은 행위인가요? 또한 '가지고 놀기'에 대한 자세한 설명을 듣고 싶습니다.
- Q11. <로봇공생>(2006-2019), <버추얼바디>(2003) 등의 작품에서 테크놀로지 중심의 사회 속에서 변형되는 인간의 몸과 인간과 기계의 공생과 상호작용을 조명하는 작품을 선보이셨습니다. 이렇듯 작가님의 작업을 보면 작가님이 추구하시는 '디지털 테크놀로지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호작용함으로써 변화된 일상'을 확인해 볼 수 있습니다. 그렇다면 인간과 테크놀로지가 함께 살아가는 사회는 어떠한 사회라고 생각하시는지, 미래 사회의 공생에 대해서는 어떻게 예측하고 계시는지 질문드립니다.
- # 김현주 작가님이 본인 스스로와 본인의 작업 등에 해시태그를 붙인다면 어떤 키워드를 붙이고 싶으신가요?

---

**작가 소개**

김현주

김현주(ex-media)는 확장미디어적 접근으로 기술 환경에서의 인간의 상황을 고민해왔다. 그는 디지털 테크놀로지가 이루어낸 미학적, 사회 문화적 변화들에 관심을 가지면서, 디지털 테크놀로지의 비물질성과 인간이 테크놀로지와 상호 작용함으로써 변화된 일상, 여기에서 작가가 느낀 편치 않음과 불안, 더 나아가 포스트 휴먼적인 현상들을 개인적이고 관조적인 톤으로, 때로는 융합적이고 혼성적 매체로 풀어낸다. 그는 예술과 기술의 접점을 통해 궁극적으로 시대 정신과 문화, 사회를 향유하고자 한다. 최근의 작품에서는 '비인간'으로의 전회의 시대에 제기 되는 인간과 기계, 알고리즘, 사물의 존재적이고 인식론적인 문제를 예술의 언어로 풀어내고자 했다.