

질문. 강륜희

- Q1. 작가님은 작업 초반부터 끊임없이 개인과 그 개인이 만들어내는 군중, 관계, 공공 등에 대한 이야기를 여러 방식으로 풀어놓는 작업을 진행하고 계신데요. 최근 코로나의 유행으로 사람과 사회에서 보이는 관계의 형태가 대면에서 비대면 중심으로 변했습니다. 이러한 변화는 작업에 크게 영향을 미칠 것 같으신가요? 어떤 식으로 영향을 미칠 것 같나요?
- Q2. 거의 20년이 다되어가는 작업 기간 동안 기술이 변하고, 그에 따라 사회가 변하며 '군중' 역시 매우 크게 변화 하였습니다. 과거 군중이라고 하면 모여있는 사람들의 무리를 떠올렸지만 오늘날의 군중은 실체가 없더라도 인터넷 상에서 모이는 여러 사람들까지도 범위가 확장된 것 같습니다. 이러한 변화를 긍정적으로 보시는지, 부정적으로 보시는지와 함께 관련한 작가님들의 생각을 듣고 싶습니다.
- Q3. 작가님들이 생각하시는, 혹은 이상적으로 꿈꾸는 개인과 집단, 군중의 관계에 대해서 이야기를 듣고 싶습니다.
- Q4. <이동식 놀이동산> 전시의 전경을 보았을때 여러 설치 작품들의 배치가 매우 즉흥적으로 놓인 것처럼 보이는데 작품과 작품의 위치 선정은 어떤 형식으로 이루어졌나요? 즉흥적으로 이루어졌는지, 아니면 어떤 계산이나 의도 하에 놓였는지 궁금합니다.
- Q5. <Art Solaris> 작품은 2018년 광주 미디어아트 페스티벌에서 실제로 직접 보았는데요, 작가나 큐레이터 등 미술계에서 일하는 사람들에게 대한 방대한 양의 자료를 시각적으로 구현한 것이 매우 인상깊었습니다. 작가님들은 <Art Solaris>의 일부분이자 제작자인 입장인데요, 그러한 입장에서 작가님들이 작업하시면서 느낀 점이나 생각하신 것이 궁금합니다.
- Q6. 최문선 작가님은 특이하게도 토목공학과를 전공하셨는데 미디어아트로 전향하게 되신 계기와, 혹시 작업을 할 때 그러한 전공의 영향도 있는지가 궁금합니다.
- Q7. 다른 나라에서의 레지던시 경험이 많으시다는 인터뷰 내용을 읽은 적이 있습니다. 실제로 한국, 독일, 프랑스, 남아공, 미국 등 여러 나라에서 레지던시를 참여 하셨는데요, 어떤 레지던시가 가장 기억에 남나요?
- Q8. 경력 중 남아프리카 공화국에서 레지던시를 하셨다는 경력이 매우 특이하게 느껴집니다. 그때의 이야기나 기억에 남는 에피소드가 있을까요? 그리고 남아공에서의 레지던시는 어떻게 작업에 영향을 미쳤나요?

Q9. 2017년 기존 미술계의 폐쇄성에서 벗어나 구조의 문제를 해결하겠다고 말씀하시며 여러 계획을 가지고 있다는 인터뷰를 보았습니다. 이렇게 작가님들은 계속 미술계가 나아가야 할 방향성에 대해서 고민하고 계신 듯한데, 2020년에 미술계를 바라보는 작가님들의 시선이 궁금합니다.

Q10. 작가님과 작가님의 작업을 해시태그로 나타낸다면 어떤 해시태그를 붙이고 싶으신가요?

질문. 김반석

- Q1. 작가님의 작업에서 '극장'과 '관객'은 초기부터 지속적으로 다뤄온 주제들입니다. 그렇다면 작가님이 기억하시는 극장에서 이뤄진 최초의 관객 경험은 무엇이고 어떠셨는지 질문드립니다.
- Q2. 원 작가님들께서는 '군중'이라는 키워드를 계속해서 작업화하고 계시는데 군중에 대한 작가님의 경험이 중요하게 작용할 것 같습니다. 군중을 관찰하는 예술가이기 전에 작가님들께서도 군중에 속한 한 인물이기도 할텐데, 작가님 스스로 생각하시기에 어떤 군중이신가요? 또한 군중 속에서 어떤 개인이라고 생각하시는지 질문드립니다.
- Q3. 작가님들께서는 시대에 따라 달라지는 군중의 행태와 생각을 작품에 투영하셨다고 하셨습니다. 군중의 특성이 시대에 따라 달라진다면 미래의 군중들의 특성에 대해서는 어떻게 예측하고 계신가요?
- Q4. <오 마이 퍼블릭>, <미완의 릴레이>는 공공성에 대한 전시입니다. 이전에는 군중에 대해서 작업을 하셨다면, 공공성은 군중을 포괄하는 더욱 큰 개념이라고 생각합니다. 군중에서 공공성으로 작업의 주제가 확장되는 과정은 자연스러운 흐름인 것도 같은데요. 이러한 확장의 계기가 있으셨는지, 없으셨다면 확장되는 과정에 대한 작가님들의 이야기를 듣고 싶습니다.
- Q5. 작가님들께서 진행하셨던 전시들을 리서치하면서 제가 받은 느낌 또는 이미지는 다음과 같습니다. '그림자놀이', '놀이동산', '극장'. 적어 놓고 보니 모두 유희(놀이)와 관련이 있다는 생각입니다. 전시들을 보면서 관람객들이 유희적인 체험하기를 의도하시거나 바라시는지 궁금합니다. 만약 그렇다면 그러한 의도성을 어떠한 방식으로 설계하시나요?
- Q6. 작가님의 작업을 보면 데이터를 시각화하여 작품으로 구현하는 작업(솔라리스)과 공공의 속성에 대한 작업(미완의 릴레이)은 무엇보다도 리서치가 중요할 것 같습니다. 작업을 하시기 전에 리서치는 주로 어떻게 진행하시나요?
- Q7. <바리케이트 모뉴먼트>은 역사적으로 공동체성이 두드러진 역사적 사건들을 퍼포먼스화한 영상작업입니다. '역사적 사건'들에 대해서 리서치를 진행하시면서 작가님들에게 가장 인상 깊었던 역사적인 공동체가 무엇이었고 이유에 대해서 여쭙보고 싶습니다.

Q8. “공공이 무너지면 ‘혐오’가 등장합니다. 이질적인 것들이 어우러져 얼추 균형을 이루며 살아가지만, 그 안에서는 언젠가 구멍이 생기기 마련이죠. 예전에는 ‘공동체’라는 이름으로 그 구멍을 메웠지만, 앞으로는 무엇이 그 구멍을 대체할 수 있을지 작가로서 궁금합니다.” 라고 말씀하신 인터뷰를 보았습니다. 공동체를 대체할 수 있는 무언가에 대한 질문의 답에 근접하셨을까요?

Q9. 2017년 영원한 미소 11호 인터뷰를 통해 작가들과의 연대와 발언의 필요성에 대해서 말씀하셨습니다. 저 스스로도 요즘 일련의 사건들을 통해 문제 제기(발언)와 연대에 대해서 많은 생각을 하게 되었습니다. 또한 군중들에게 연대와 발언은 필요한 요소이기도 할텐데요. 이와 관련하여 인터뷰를 하셨던 시점과 현재의 시차 안에서 발생했던 경험과 그에 따른 생각들에 대해서 질문드립니다.

질문. 문주영

- Q1. 원은 오랜 기간 개인, 군중, 공동체에 대한 고찰을 토대로 작업을 진행해 왔습니다. 이번 코로나로 인한 사회적 변화와 여론의 흐름을 보며 공동체에 대한 새로운 고찰을 하게 되는 계기가 되었을 것으로 생각합니다. 코로나라는 특수한 상황 속 군중들을 보며 어떻게 느끼셨는지 궁금합니다.
- Q2. 2005년 <홀로오디언스>, 2008년 <관객의 방백>등의 작품에서는 무대와 관람석이 뒤바뀐 형태의 작품이 구현되고 있습니다. 이런 방식을 통해 의도한 효과는 어떤 것들이 있을까요?
- Q3. 2003년 <관광객 프로젝트>, 2005년 <휴먼 스트림>, 2007년 <보이는 도시>등 원은 대도시 안에 살아가는 군중에 관한 작품을 선보였습니다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '도시를 읽고 해석하고 느끼며 비판하는 사람'으로서 산책자를 이야기하여, 진짜 삶만으로 만들어진 풍경, 거주민을 산책자로 만드는 도시로 파리를 꼽았습니다. 그렇다면 원이 꼽는 도시와 풍경은 어떤 곳이 있을까요?
- Q4. 원은 다양한 매체를 통해 여러 관점으로 군중의 탄생, 소멸, 확장을 보여주고 있습니다. 군중, 대중과 같은 '집단'을 작품의 키워드로 잡게 된 특별한 계기가 있는지 궁금합니다.
- Q5. 2014년 <기억극장>의 <오디토리움>에서는 그림자의 이미지를 통해 기억의 작용을 표현하셨습니다. 작품을 보며 플라톤의 동굴의 비유가 떠올랐습니다. 실제 작업 중 플라톤의 동굴비유가 참고 되었는지 궁금합니다.
- Q6. 원의 개인전인 <기억극장>에서는 '불완전하고 왜곡되는 기억'에 관한 이야기를 하셨습니다. 그동안 관심을 두고 작업해 왔던 군중, 대중, 도시 속 개인, 관계, 사회 등의 일관된 맥락에서 약간 벗어나 있는 주제라는 생각이 듭니다. '기억'을 주제로 한 작업은 원의 집단에 대한 관심에서 좀 더 심화된 주제였는지, 아니면 새로운 관심사에서 시작되었는지 궁금합니다.
- Q7. 원은 작품을 통해 집단에 관한 생각과 개인에 관한 생각들을 풀어냈습니다. 집단과 개인이라는 두 주제는 연결되는 듯하면서도 정 반대의 느낌을 줍니다. 실제로 작업을 하실 때도 '집단'을 주제로 잡은 작업과 '개인'을 중심에 둔 작업의 느낌이 다를 것으로 짐작됩니다. 각각 어떤 느낌으로 작업이 이루어질지, 구현하는 과정 중 차이가 있는지 궁금합니다.

Q8. 2018년 <바리케이트 모뉴먼트(러브 퍼레이드)>는 2017년 <바리케이트 모뉴먼트>의 확장된 버전이었습니다. 이처럼 작가님의 많은 작품 중 다시 시도해 보고 싶은 작품이나 유독 애정이 가는 작품이 있다면 어떤 것일지 궁금합니다. 어떤 것들이 있을까요?

Q9. 작가로 활동하며 수많은 인터뷰를 하셨습니다. 지금껏 받은 많은 질문 중 유독 기억에 남는 질문이 있을까요?

Q10. 원은 비디오, 설치, 조각, 사진 등 여러 매체를 넘나들며 작업해 왔습니다. 각각의 매체마다 작업을 하는 느낌이 다를 것 같습니다. 특별히 선호하는 매체나 시도해본 적 없지만 앞으로 작품 구현에 사용하고 싶은 매체는 어떤 것들이 있는지 궁금합니다.

질문. 선희라

- Q1. 오랜 시간 도시·군중·집단·개인과 같은 주제로 작업을 해오셨습니다. 2016년 작품인 <골드몰드>는 이러한 원의 작품 주제를 이전의 함축적인 표현과 달리 즉물적으로 축약해 보여준다고 생각됩니다. 이렇듯 작품에 주제를 풀어내는 데 있어 그 방식과 호흡의 정도를 어떤 식으로 조절하시나요?
- Q2. 작품에서 군중의 표현에 있어 관객의 시점 거리에 따라 관객은 군중의 내부 구성원처럼 느껴지기도 하고 외부 관찰자로서 작품을 보는 것 같은 느낌이 들기도 합니다. <공공극장>, <바리케이드 모뉴먼트>와 같은 작품을 보면 이에 대한 작가님의 시점은 폐쇄회로적 시각에 가깝다고 생각되는데 작품 속 군중을 바라보는 시점에서 작가님과 관객의 시점을 어느 방향으로 의도하고 계신 지 궁금합니다.
- Q3. 놀이동산과 같이 즐거움을 표현하는 무대와 이와 상반된 그림자의 연출이 집단과 개인으로 대비되는 인간 군상의 이분법적 요소와 닮아 있습니다. 이러한 이분법적 요소의 사용은 작품에서 어떤 기능을 유도하고 있나요?
- Q4. 개념에 맞는 성격의 재료와 설치방식의 고민- 제작하신 도록에서 그동안의 작품을 5개의 범주(Memory Theater, The Structure of Stage, Small Participants, Habitat Show, Distant Audience)로 분류하셨습니다. 이처럼 개념에 맞는 성격의 재료와 설치방식의 고민은 어떤 방식으로 이루어지나요? 5개의 분류 외에 새로운 카테고리가 될 작업 방식이 있으신가요?
- Q5. 한국적 집단주의는 다른 나라의 개인주의와 상반되어 그 나름의 특성을 지니고 있습니다. 하지만 다양한 사회적 요소에 따라 개인주의적 성향이 증가하기도 하고, 극단적 집단주의가 더욱 성행하기도 하는 등 변화의 모습을 보이는데 현재 작가님들이 바라보는 한국적 집단주의는 어떤 모습인지 궁금합니다.
- Q6. 집단의 발생 구조가 시간의 흐름에 따라 변화하고 있습니다. 과거의 집단은 오프라인에서 발생해 온라인으로 퍼졌다면 현재의 집단은 온라인에서 시작돼 오프라인으로 퍼지는 경우가 많습니다. 이러한 구조 변화에 대해 어떻게 생각하시나요? 이러한 변화가 작업에 끼치는 영향이 있을까요?
- Q7. <솔라리스>의 발표 당시 미술계에 큰 반응이 있었습니다. 이러한 반응이 미술인과 언론, 일반 관객들에 따라 달랐을 거라 생각되는데 어떤 차이가 있었는지, 그 차이에 대해 어떻게 생각하시는지 궁금합니다. 또한 2019년의 '아시아성', '여성', '이데올로기'와 같은 키워드를 새로 추가하셨는데 키워드의 선정 기준이 어떻게 되나요? 2020년에 새로 발전된 내용이 있을까요?

Q8. 미국, 독일, 남아프리카공화국, 프랑스 등 다양한 외국의 레지던시 경험을 통해 그곳이 속해 있는 문화, 문명, 좁게는 해당 문화권의 미술계에 대한 분위기, 또 문화를 즐기는 현지 사람들의 상황을 관찰하고자 했다는 인터뷰를 보았습니다. 각 문화권의 미술계는 어떤 차이가 있을까요? 그 차이가 작가님들에게는 어떤 영향을 끼쳤나요?

질문지 최종본

- Q1. 작가님의 이력을 보면 다양한 레지던시 경험들이 눈에 띕니다. 그중에서도 남아프리카 공화국에서 레지던시를 하셨다는 경력이 흥미로웠습니다. 남아공에서의 레지던시는 이후 작업에 어떤 영향을 미쳤는지 궁금합니다. 그때의 이야기나 기억에 남는 에피소드가 있을까요?
- Q2. 초기 작품인 <관광객 프로젝트>(2003), <보이는 도시>(2007)에서 원은 대도시 안에 살아가는 관광객과 귀중에 관한 작품을 선보였습니다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '도시를 읽고 해석하고 느끼며 비판하는 사람'으로서 산책자를 이야기하며, 진짜 삶만으로 만들어진 풍경, 거주민을 산책자로 만드는 도시로 파리를 꼽았습니다. 그렇다면 원이 꼽는 도시와 풍경은 어떤 곳이 있을까요?
- Q3. 군중, 대중, 공동체 등 인간의 군집에 대한 카테고리를 나타내는 여러 단어들 있습니다. 이 단어들은 워낙 보면 비슷해 보이지만 조금씩 차이가 있습니다. 이러한 차이에 대해 작가님들은 어떻게 생각하시는지 궁금합니다.
- Q4. 과거의 군중이 오프라인에서 발생해 온라인으로 이동했다면 현재의 군중은 온라인에서 시작 돼 오프라인으로 퍼지는 경우가 많습니다. 이렇듯 과거에 군중이라고 하면 모여 있는 사람들의 무리를 떠올렸지만, 오늘날의 군중은 실체가 없더라도 인터넷 상에서 모이는 사람들까지 범위가 확장되었습니다. 이러한 구조 변화에 대해 어떤 생각을 가지고 계시는지 궁금합니다.
- Q5. 2017년 <미완의 릴레이>展 관련 인터뷰에서 "공공이 무너지면 '혐오'가 등장합니다. 이질적인 것들이 어우러져 얼추 균형을 이루며 살아가지만, 그 안에서는 언젠가 구멍이 생기기 마련이죠. 예전에는 '공동체'라는 이름으로 그 구멍을 메웠지만, 앞으로는 무엇이 그 구멍을 대체할 수 있을지 작가로서 궁금합니다." 라고 말씀하셨습니다. 3년이 지난 지금, 공동체를 대체할 수 있는 무언가에 대한 질문의 답에 근접하셨을까요?
- Q6. 2014년 <기억극장>展에서는 '불완전하고 왜곡되는 기억'에 관한 이야기를 하셨습니다. 그동안 관심을 두고 작업해 왔던 군중, 대중, 도시 속 개인, 관계, 사회 등의 일관된 맥락과 조금 다른 주제라는 생각이 듭니다. '기억'을 주제로 한 작업은 원의 집단에 대한 관심에서 좀 더 심화된 주제였는지, 아니면 '기억'이라는 새로운 관심사에서 시작되었는지 궁금합니다.
- Q7. 재벌가의 혼맥도 관련한 데이터를 시각화한 <캐릭터(점, 선, 면)>(2014)에서는 작가님들이 제 작자이기만 했지만, <Art Solaris> (2016)에서는 제작자인 동시에 작품의 일부였습니다. 이러한 차이를 작가님들은 어떻게 느끼셨는지 궁금합니다.

Q8. <Art Solaris>의 발표 당시 작품에 대한 미술인과 언론, 일반 관객들의 반응이 각자 달랐습니다. 이러한 차이에 대해 어떻게 생각하는지 궁금합니다.

Q9. <골드몰드>에서 나타나는 조형적인 간결함이 흥미롭습니다. 기존 작업이 <이동식 놀이동산> 과 같이 다양한 조형물을 통해 레이어를 쌓아가는 방식이라면 <골드몰드>에서는 반대로 하나의 조형물로 축약하는 방식을 사용하셨습니다. 이러한 작업 방식이 기존의 작업과 어떤 지점에서 차별화되어 진행되었는지 궁금합니다.

Q10. 데이터를 시각화해 작품으로 구현해낸 작업인 <우연한 균형>(2009)과 <Art Solaris>(2016)의 경우 무엇보다도 리서치가 중요할 것 같습니다. 이와 관련한 리서치는 주로 어떻게 진행하시나요? 또한, 작가님들 두 분 다 프로그래밍과 관련해서는 비전공자인 것으로 알고 있습니다. 데이터 시각화 프로그래밍 작업 당시 빅데이터 관련 작업은 어떻게 진행되었으며, 작업 중 어려운 부분은 없었는지 궁금합니다.

2017년<바리케이트 모뉴먼트>의 확장된 버전이었습니다. 작품의 확장과 재제작에는 내용과 기술에 추가할 요소가 있거나, 새로운 공간에 맞게 변형을 시켜야 하는 등의 이유가 존재합니다. 작가님의 <바리케이트 모뉴먼트>의 경우에는 어떤 필요에 의해 확장이 이루어진 것인지 궁금합니다.

Q12. 뮌은 비디오, 설치, 조각, 사진, 빅데이터 등 여러 매체를 넘나들며 작업해 왔습니다. 각각의 매체마다 작업하는 느낌이 다를 것 같습니다. 특별히 선호하는 매체나 시도해본 적 없지만 앞으로 작품 구현에 사용하고 싶은 매체는 어떤 것들이 있는지 궁금합니다.

'뮌'이라는 아티스트 그룹에 해시태그를 붙인다면 어떤 키워드를 붙이고 싶으신가요?

작가 소개

뮌

2001년에 뮌(Mioon)이라는 이름으로 아티스트 듀오를 결성한 김민선과 최문선은 비디오, 설치, 조각과 사진등 다양한 매체로 작업을 해오고 있다. 초기에는 주로 '집단 군중'이 가지는 유기적인 생성과 소멸 그리고 그것의 사회적 의미에 초점이 맞추어 있었다면, 2000년대 후반 이후에는 군중을 이루고 있는 개인의 내밀한 의식의 흐름이나 개인이 맞닥뜨리는 사회적 시스템과 규제, 그 주위에서 반응하는 삶의 방식에 대한 다양한 해석을 시도하고 있다.