

Emma Enderby
in Conversation with TZUSOO

엠마 엔더비와
작가의 대화

TZUSOO's Posthuman Worlds: Traversing Digital and Physical Realms

Emma Enderby is a curator, writer, and lecturer specializing in modern and contemporary art. She was appointed director of KW Institute for Contemporary Art in Berlin in 2024, following her role as Chief Curator at Haus der Kunst in Munich. Enderby is known for her interdisciplinary and international approach, and has held curatorial positions at institutions in London and New York.

Emma: It's wonderful to meet you and to discover your artistic world has been truly inspiring. You've worked in both Korea and Berlin, which must have shaped your perspective in unique ways. Could you tell me about some of the early influences or experiences that led you toward your current, technology-driven approach to art?

TZUSOO: Looking back, my path feels clear, though I didn't realize it at the time. I was born in Korea, and my father is a traditional calligrapher, but not in a conservative sense—he's always been passionate about art in all its forms. Growing up, I was constantly surrounded by art, from masterpieces in museums to contemporary works—across both Eastern and Western traditions. For a long time, I've believed that art is the most important thing for everyone, not just me.

Naturally, I became interested in art. I loved drawing and painting, though I didn't have any formal training early on. My family encouraged freedom, so I explored many things—but no matter what I was doing, I always had a book with me, especially on philosophy and aesthetics. [Essay 0](#) But I was always curious about why art moved me so deeply, [Essay 11](#) why I'd feel profoundly overwhelmed standing in front of a painting. [Essay 15](#) At the same time, I was really into online gaming. [Essay 30](#) My interests weren't linear—I was always juggling multiple pursuits.

Emma: That background really resonates in your artistic lan-

디지털과 현실을 넘나드는 추수의 포스트휴먼 세계

엠마 엔더비(Emma Enderby)는 현대미술 큐레이터이자 비평가, 연구자로 활동하고 있다. 2024년부터 베를린의 KW 현대미술관 관장직을 맡게 된 그녀는, 이전 뮌헨 하우스 데어 쿤스트(Haus der Kunst)에서 수석 큐레이터로 재직하며 탁월한 기획력을 인정받았다. 런던과 뉴욕에서의 큐레이터 경력을 바탕으로 한 그녀의 국제적이고 다학제적인 접근은 현대미술계에서 높이 평가받고 있다.

엠마: 이렇게 만나게 되어 정말 반가워요. 작가님의 작업을 보면서 많은 생각이 들었어요. 우선 한국과 베를린을 오가며 작업해오신 경험이 작가님만의 독특한 관점을 형성하는 데 중요한 역할을 했을 것 같은데, 현재 기술 중심의 작업에 이르게 된 계기가 궁금합니다. 초기에 어떤 경험들이 현재의 작업 방향을 결정짓는 데 영향을 미쳤나요?

추수: 지금 돌아해보니 당시에는 인식하지 못했지만, 저의 길은 비교적 명확하게 이어져 온 것 같아요. 저는 한국에서 태어났고, 아버지는 서예가셨지만 보수적인 의미의 서예가라기 보다 예술 전반에 깊은 애정을 가진 분이셨거든요. 덕분에 어릴 때부터 자연스럽게 예술에 둘러싸여 자랐어요. 미술관에서 본 동서양 고전부터 동시대 현대미술까지 두루 접하면서, 예술이 저뿐만 아니라 모든 사람에게 가장 중요한 것이라는 믿음을 일찍부터 갖게 되었어요.

그래서 어려서부터 드로잉과 회화를 무척 좋아했는데, 전문적인 교육을 받은 건 아니었어요. 저희 가족은 자유롭게 탐구할 수 있도록 항상 격려해주셔서 여러 분야에 관심을 가졌지만, 무엇을 하든 항상 철학이나 미학에 관한 책을 손에 들고 있었던 것 같아요. [Essay 0](#) 동시에 왜 예술이 이토록 깊이 제 마음을 움직이는지, [Essay 11](#) 왜 어떤 그림 앞에 서면 압도적인 감정이 몰려오는지를 [Essay 15](#)

guages. How did your journey eventually lead you to Germany?

TZUSOO: I went to art university in Korea, where I majored in printmaking within the department of fine art, but soon realized I wanted more than just technical skills. That led me to double major in art theory, [Essay 18](#) where my interest in philosophy — especially modern German philosophy — really deepened. Philosophy was so challenging that even after completing Professor Ha Sun-Kyu’s [Essay 1](#) aesthetics courses, I kept attending the same class again and again. When he asked why I kept showing up, I half-joked, “Because I didn’t understand a thing.”

He consoled me by explaining how much is lost in translation — and that’s when I felt a strong desire to read those texts in their original language. I started studying German immediately after, and eventually, I moved to Germany.

Emma: And how was that transition? Germany must have been quite different from what you expected.

TZUSOO: Life in Germany turned out to be very different from what I had imagined. In Korea, Germany is often associated with philosophy and academia. But once I moved here, I discovered an entirely different side [Essay 10](#) — techno music, Berlin’s [Essay 13](#) vibrant club culture, and a thriving community of experimental artists. I completely fell in love with it.

In Stuttgart, I met Christian Jankowski, [Essay 41](#) who became my professor. The first thing he said after seeing my portfolio was, “Well done. But are your prints better than Albrecht Dürer’s?” That moment made me realize I wasn’t striving for technical perfection in printmaking — I was searching for the medium that could most honestly express the emotions and concepts I carry. I had been writing and drawing every day. Based on these daily records [Essay 34](#) of emotions and thoughts, I started looking for forms that resonated with the content. This led me to freely create installations, performances, comics, and paintings — naturally guiding me toward digital media as a space for further exploration.

늘 궁금해했어요. 또 한편으론, 온라인 게임에도 [Essay 38](#) 엄청나게 빠져 있었죠. 제 관심사는 한 방향으로만 향하지 않았고, 늘 여러 가지를 동시에 붙잡고 있었죠.

엠마: 이러한 배경이 작가님의 예술 언어에서 고스란히 느껴져요. 그럼 독일에는 어떤 계기로 가게 되셨나요?

추수: 한국에서 미술대학에 진학해 관화를 전공했는데, 곧 기술적인 숙련만으로는 만족할 수 없다는 걸 깨달았죠. 그래서 미술이론을 복수전공하게 [Essay 10](#) 되었고, 그 과정에서 철학, 특히 독일 근대 철학에 깊이 매료됐거든요. 당시 철학이 너무 어려워서 하선규 [Essay 1](#) 교수님의 미학 강의를 듣고 또 듣고 했어요. 교수님께서 왜 같은 수업을 계속 듣냐고 물으셨을 때, 농담 반 진담 반으로 “아무것도 이해를 못 해서요”라고 말씀드렸던 기억이 나네요.

그때 교수님이 “번역서로 공부하는 건 한계가 있다”며 위로해주셨어요. 그 말에 자극을 받아 독일어 원전을 직접 읽고 싶다는 욕심이 생겼어요. 그날 이후 바로 독일어 공부를 시작했고, 결국 독일로 오게 되었죠.

엠마: 그렇게 옮겨와보니 어떠셨어요? 독일은 예상과 많이 달랐을 것 같아요.

추수: 독일에서의 삶은 제가 상상하던 것과 정말 달랐죠. 한국에서 독일은 철학과 학문의 나라라는 이미지가 강했거든요. 그런데 막상 와보니, 테크노 음악, 활기찬 베를린의 [Essay 13](#) 클럽 문화, 실험적 예술가들이 모여 있는 역동적인 커뮤니티까지, 완전히 다른 세계가 [Essay 10](#) 펼쳐져 있더라고요. 그 세계에 완전히 빠져들었죠.

슈투트가르트에서 제 지도교수님이신 크리스티안 얀코프스키 (Christian Jankowski) [Essay 41](#) 교수님을 만났는데, 포트폴리오를 본

Emma: It's fascinating how your background bridges gaming, theory, and digital media. I'd love to hear more about how the digital realm allows you to explore identity, gender, queerness, or selfhood—especially aspects that might be challenging to express in physical space.

TZUSOO: I used to be addicted to gaming. As a child, I played *Nexus: The Kingdom of the Winds*—the world's first MMORPG—and spent nearly every day at arcades with my younger brother, playing *The King of Fighters* and *Metal Slug*. In my teenage years, I stayed up all night playing Korean online games like *QPlay*, *Sudden Attack*, and *MapleStory*. During art school, I became obsessed with Blizzard's *Overwatch* and *Battlegrounds* (PUBG), spending my days between the library and PC cafés with friends.

I was often frustrated by fighting games where female avatars were invariably hypersexualized—always in bikinis or similarly revealing outfits. I just couldn't relate to that. The game industry is still very male-dominated, and what's considered “cool” is defined by a narrow perspective. Anything outside that norm often gets cast as an enemy or villain. Gaming is supposed to be a space for fantasy, so I always wondered: why do we just reproduce the same discrimination and stereotypes on the screen? This frustration eventually led me to my thesis topic. For me, gaming wasn't just entertainment—I had always been fascinated by how game worlds are constructed, and I often looked into the developers behind them to understand what kind of logic and ideologies shaped those designs.

That's when I realized I could turn my passion into a real research project. I focused my thesis, titled *Aesthetic Logic of Overwatch*, on how women and minorities have been represented throughout the history of video games, and how *Overwatch* marked a significant shift in that trajectory—offering new possibilities for representation and presence within mainstream gaming culture.

That was a turning point. It showed me that I could bring my own life, hobbies, and passions into my work. This realization naturally influenced my art practice, leading me to use digital media as a way to explore and express identity, gender,

첫마디가 “잘하네. 그런데 이 판화들이 알브레히트 뒤러 (Albrecht Dürer)보다 나은가?”였어요. 그 순간 깨달았죠. 저는 판화의 기술적 완성도를 목표로 하고 있던 게 아니라, 제 감정과 개념을 가장 솔직하게 표현할 수 있는 매체를 찾고 있었다는 걸요. 그 후 매일 글을 쓰고 드로잉을 했어요. 그렇게 제 감정과 생각을 정리해온 매일의 기록들을 [Essay 34](#) 바탕으로, 그 내용에 가장 적합한 형식을 찾기 시작했고, 설치, 퍼포먼스, 만화, 회화를 자유롭게 작업하다가 결국 디지털 미디어로 탐색의 영역을 확장하게 되었어요.

엠마: 게임, 이론, 디지털 미디어가 작가님의 배경 안에서 어떻게 연결되는지가 흥미로워요. 특히 디지털 공간이 정체성, 젠더, 퀴어성, 자아와 같은 주제를 다루는 데 어떤 역할을 하는지 더 듣고 싶어요. 물리적 공간에서는 표현하기 어려운 지점도 있을 텐데요.

추수: 저는 한때 게임에 완전히 빠져 있었어요. 어릴 적에는 세계 최초의 MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이밍 게임)인 <바람의 나라>를 했고, 동생과 함께 오락실에서 <킹 오브 파이터즈>나 <메탈슬러그> 같은 게임을 거의 매일 하곤 했죠. 10대 때는 밤을 새워가며 <큐플레이>, <서든어택>, <메이플스토리> 같은 한국 온라인 게임을 즐겼고, 미대에 다니면서는 블리자드의 <오버워치>와 <배틀그라운드>에 빠져 도서관과 PC방을 오가며 살았어요.

그런데 격투 게임 속 여성 캐릭터들이 하나같이 비키니나 노출이 심한 옷을 입고 있는 걸 보며 늘 불편했거든요. 도저히 공감이 안 되더라고요. 게임 산업은 여전히 남성 중심적이고 ‘쿨하다’고 여겨지는 기준도 매우 협소하죠. 그 범주에서 벗어나는 건 적이나 악역으로 설정되는 경우가 많고요. 게임은 판타지를 위한 공간인데, 왜 화면 속에서 똑같은 차별과 고정관념을 재생산하고 있는 걸까 늘 의문이었어요. 그리고 그런 불편함이 제 논문 주제로 이어졌어요. 저에게 게임은 단순한 오락 그 이상이에요. 게임 세계가 어떻게

and queerness—things that are often difficult to address in physical spaces. In the digital realm, I feel there’s much more freedom to imagine new possibilities for selfhood and community.

Emma: That sense of possibility really comes through in your character Aimy. Can you talk about how she emerged in your work?

TZUSOO: Aimy is one of my biggest projects. It began with a commission from an AI music company asking me to create a virtual influencer. They wanted her to look like a typical female idol—with long hair, a sweet face, a skinny body, and an innocent personality. I initially refused. I didn’t want to replicate the same stereotypes in the digital world.

But then I thought—what if I could use this character to reach more people and tell the stories I actually care about?

Essay 38 So I made a deal: Aimy could play the role of an influencer, but when she came “home”—whether to a museum or her social media—she could take off her wig, strip off her costume, and speak for herself.

Surprisingly, the company agreed. That’s how Aimy was born: an avatar who performs in public, but who also has a private space where she can reflect, question, and narrate. She now officially holds the copyright to over 60 songs, making her a real influencer in both commercial and cultural terms. Her appearance didn’t matter, because she didn’t need to be defined.

One of the most symbolic works in the Aimy’s Melancholy series is *The Cyborg Manifesto* (2021), which draws directly from the ideas of Donna Haraway. Her original text, written in 1985, envisioned the cyborg as a way to reimagine identity beyond rigid categories. Today, those ideas are no longer just theoretical—they’re unfolding as part of our digital lives. With this work, I wanted to reflect on how we might truly liberate ourselves from inherited social codes. We don’t have to reproduce the same patterns in the digital world that Haraway once critiqued through the figure of the cyborg.

Emma: When you reference Donna Haraway, do you see yourself as working within the tradition of cyberfeminism, or are

구축되는지 늘 흥미로웠고, 그런 디자인을 만들어낸 논리와 이념이 무엇인지 이해하고자 개발자들에 대해 자주 찾아봤어요.

그 무렵 저는 제 관심을 본격적인 연구 주제로 확장할 수 있겠다는 생각이 들었어요. 「오버워치의 미학적 로직」(2017)이라는 제 논문에서 비디오 게임의 역사 속에서 여성과 소수자가 어떻게 재현되어 왔는지 살펴 봤어요. 또 <오버워치>가 주류 게임 문화 안에서 재현과 존재의 가능성을 새롭게 제시하며, 어떻게 중요한 전환점을 마련했는지 분석했어요.

이 연구는 저에게도 전환점이 되었어요. 제 삶과 취미, 열정을 작업 안으로 끌어올 수 있다는 것을 처음으로 깨달았거든요. 이 깨달음은 자연스럽게 제 예술 작업에도 영향을 줬고요. 물리적 공간에서는 다루기 어려운 정체성, 젠더, 퀴어성 같은 주제들을 탐구하고 표현하는 수단으로 디지털 미디어를 사용하게 된 거죠. 디지털 영역에서는 자아와 공동체에 대한 새로운 가능성을 훨씬 더 자유롭게 상상할 수 있는 것 같아요.

엠마: 그 ‘가능성’은 작가님의 캐릭터 에이미(Aimy)에서도 분명히 느껴져요. 이 인물이 작업 속에서 어떻게 등장하게 되었는지 말씀해 주시겠어요?

추수: 에이미는 제 작업 중 가장 큰 프로젝트 중 하나예요. 원래는 AI 음악 회사를 통해 의뢰받은 작업이었는데, 가상의 인플루언서를 만들어 달라는 요청이었어요. 긴 머리에 예쁜 얼굴, 날씬한 몸매, 순수한 성격을 가진 전형적인 여성 아이돌의 모습이어야 한다는 조건이었어요. 처음에는 당연히 거절했죠. 디지털 세계에 또 다른 고정관념을 재현하고 싶지 않았거든요.

하지만 곧 생각이 바뀌었어요. “만약 이 캐릭터를 통해 내가 진짜 하고 싶은 이야기를 더 많은 사람에게 전할 수 있다면 어떨까?”

Essay 38 그래서 조건을 걸었어요. 에이미는 공적인 공간에서는

인플루언서로 활동하되, (미술관이든 SNS든) ‘집’으로 돌아왔을 때는 가발과 의상을 벗고 자기 목소리로 말할 수 있어야 한다고요.

다행히 회사가 그 제안을 받아들였고, 그렇게 에이미가 탄생했어요. 에이미는 대중 앞에서 공연을 하지만, 동시에 자신의 내면을 반추하고 질문하고 서사를 풀어낼 수 있는 사적 공간도 가진 아바타예요. 현재 에이미는 60곡 이상의 저작권을 보유하고 있어서, 상업적이면서도 문화적인 의미에서 진짜 인플루언서가 되었죠. 겉모습은 중요하지 않았어요. 굳이 하나의 정의로 규정될 필요가 없는 존재니까요.

이 시리즈에서 가장 상징적인 작업 중 하나가 바로 <사이보그 선언문>(2021)이에요. 이 작업은 도나 해러웨이(Donna Haraway)의 사유에서 직접적인 영감을 받았어요. 그녀가 1985년에 쓴 「사이보그 선언」은 경직된 범주 너머에서 정체성을 재구성하는 방식으로 사이보그 개념을 제안했죠. 이제 그 개념은 단지 이론이 아니라 우리의 디지털 삶 속에서 실제로 전개되고 있어요. 저는 이 작업을 통해 우리가 사회로부터 물려받은 규범에서 진정으로 해방될 수 있는지 고민하고 싶었어요. 해러웨이가 한때 사이보그 개념을 통해 비판했던 것처럼, 디지털 세계에서까지 기존의 구조를 재생산할 필요는 없다고 믿거든요.

엠마: 해러웨이를 언급하셨는데요, 본인의 작업이 사이버페미니즘 전통 안에 있다고 생각하시나요? 아니면 그런 틀을 넘어서 보다 포스트휴먼적인 관점으로 나아가고 있다고 보시나요?

추수: 저는 분류되는 걸 별로 좋아하지 않아요. 물론 저는 페미니스트예요. 하지만 제가 형성한 작가적 정체성을 전제로 삼기보다는, 제 일상 속에서 느끼는 것들을 그대로 드러내고 [Essay 36](#) 싶어요. 왜냐하면 저는 계속 변하니까요. 어떤 때는 전혀 다른 걸 하고 싶을 수도 있고, 그래서 제 자신을 하나로 제한하고 싶지 않아요.

you consciously moving beyond those frameworks toward something like a more post-human perspective?

TZUSOO: I resist being categorized, though I am absolutely a feminist. But I always want to emphasize things that [Essay 35](#) I feel in my everyday life, not just assume some role that I have created as an artist's identity, because sometimes I change: sometimes I want to do something else, but I also don't want to limit myself. So I am a feminist, but I don't want to call myself a cyber feminist because my work is not only in cyberspace, it's not just a digital thing. In interviews and articles, people constantly try to label me — media artist, AI artist, feminist artist. In the beginning, I was a bit confused and I was like, yeah, when people want to label me, they can do that. But I do what I want. [Essay 4](#)

Emma: I notice that people often try to define your practice with a single term, but your creative output clearly transcends those boundaries. In your projects, the concept of embodiment appears in so many forms — avatars, performers, machines, mothers, even ghosts. How do you see your own physical presence and lived experience shaping these explorations?

TZUSOO: That's a sharp insight, because the thread connecting many of my works is exactly this transitional state we live in [Essay 27](#): a generation whose minds dwell mostly in the digital world, while our physical bodies remain firmly in the real one. That's why my practice often revolves around the body — whether it's through avatars, performance, or deeply personal themes like pregnancy. I may appear to drift freely through the digital realm, but the pain and pleasure of having a body are still vividly real.

Lately, many of my works have explored pregnancy and female sexuality. Thinking vaguely about wanting to be a mother [Essay 9](#) is completely different from witnessing my friends actually go through pregnancy and childbirth. I still remember when my best friend showed me the deep, jagged scars on her belly after giving birth — and I asked myself: why was I so shocked? Why did those images feel so unfamiliar to me? Why are we not used to seeing this kind of reality?

페미니스트이면서도, 동시에 저는 제 작업이 사이버페미니즘에만 국한된다고 생각하지 않아요. 제 작업은 사이버 공간에만 있는 것도 아니고, 디지털로만 이루어져 있지도 않거든요. 인터뷰나 글에서는 저를 계속해서 어떤 분류 아래 규정하려 해요. 미디어 아티스트, AI 아티스트, 페미니스트 아티스트처럼요. 처음에는 조금 당황스러웠어요. 저를 어떻게 부르든 그렇게 분류할 순 있겠죠. 하지만 저는 그냥 제가 하고 싶은 걸 합니다. [Essay 4](#)

엠마: 사람들이 작가님의 작업을 하나의 용어로 정의하려고 하지만, 실상 작가님의 창작물은 분명 그런 경계를 넘어서는 것 같아요. 여러 프로젝트에서 '체현(embodiment)'이라는 개념이 아바타, 퍼포머, 기계, 어머니, 심지어 유령 등 다양한 형태로 등장하는데요, 이런 작업을 해나감에 있어 작가님의 물리적 존재와 삶의 경험은 어떤 영향을 주고 있나요?

추수: 정말 좋은 질문이네요. 사실 제 작업을 관통하는 가장 중요한 맥락이 바로 그 지점이거든요. 디지털 세계에 대부분 마음을 쏟으며 살아가지만, 여전히 물리적 신체는 현실에 머무를 수밖에 없는 우리 세대의 과도기적 상태 [Essay 27](#) 말이에요. 그래서 제 작업은 종종 몸을 중심으로 전개돼요. 아바타이든, 퍼포먼스든, 아니면 임신 같은 아주 개인적인 주제이든 간에요. 저는 디지털 세계 속에서 자유롭게 부유하는 것처럼 보일 수 있지만, 실제로는 육체가 주는 고통과 기쁨을 온몸으로 경험하고 있어요.

최근에는 임신과 여성의 성적 정체성(sexuality)을 주제로 한 작업들을 많이 해왔어요. 막연히 '언젠가 엄마가 되고 싶다'고 생각하는 것과, [Essay 9](#) 실제로 친구들이 임신하고 출산하는 과정을 지켜보는 건 완전히 다른 일이더라고요. 아직도 기억나요. 가장 친한 친구가 출산 후 배에 남은 깊고 거친 흉터를 보여줬을 때, 저는 스스로 물었어요. '왜 나는 이렇게 충격을 받았을까?' '그 장면이

Every human being is fundamentally connected to female sex, pregnancy, and birth — and yet we rarely see these processes acknowledged in public discourse. Meanwhile, the news pressures me daily with statistics about birth rates. [Essay 19](#) But if I want a child, I’m the one who has to be pregnant. That process — the way it changes your body, your mind, your hormones, your work, your daily life — is enormous. And I believe it needs to be talked about far more.

So I’ve been exploring my own experiences as a heterosexual woman: sex, contraception, menstruation, PMS [Essay 38](#), the things I love, the things I hate. I’m not trying to represent everyone — I just want to contribute one small part to the many personal stories that are still so often left untold.

Emma: Your work consistently demonstrates a nuanced social and political awareness. You address themes like motherhood and birth, but there’s also a clear commentary on labor in the digital age.

TZUSOO: I just love people [Essay 36](#). I’m naturally drawn to humanness. I’ve always loved meeting people and being curious about them and their lives — and that naturally led me to political and social engagement. I’m passionate about solidarity. At my university, I was actively involved in student movements as the president of the student council, and one of the friends I used to join demonstrations with back then is now a core member of Team TZUSOO.

Even in Germany, I’ve tried to share my perspectives and stay engaged wherever solidarity feels necessary. One example is my graduation project in Stuttgart, *I’M ASHAMED TO HAVE GRADUATED HERE* (2022), a protest piece against discriminatory tuition fees for non-European students. The work was only possible thanks to the support and shared beliefs of friends who stood with me. Of course, speaking about social and political issues means constantly encountering disagreement — and often being questioned about the “purity” of art itself. But I don’t see art as a political tool. Art is simply my way of expressing myself. If there’s something I feel must be said, it finds its way out — naturally.

왜 그렇게 낯설었을까?’ ‘왜 우리는 이런 현실을 마주하는 것에 익숙하지 않은 걸까?’

모든 인간은 여성의 성(sex), 임신, 출산과 근본적으로 연결되어 있어요. 그런데도 우리는 공적인 담론에서 이 과정들이 다뤄지는 걸 거의 본 적이 없어요. 반면 뉴스에서는 매일 같이 출산을 통계가 [Essay 19](#) 쏟아져 나오죠. 하지만 아이를 원한다고 해도 결국 임신을 해야 하는 건 제 몫이에요. 몸이 변하고, 마음이 변하고, 호르몬이 변하고, 일이 변하고, 매일의 삶이 송두리째 바뀌는 거죠. 이건 정말 엄청난 변화예요. 그렇기에 저는 이 경험이 훨씬 더 많이 이야기되어야 한다고 생각해요.

그래서 저는 이성애 여성으로서의 제 경험, 예를 들어 성관계, 피임, 생리, 생리전증후군(PMS) [Essay 38](#) 같이 제가 사랑하는 것들과 싫어하는 것들을 솔직하게 풀어내고 있어요. 제가 모두를 대변하고자 하는 건 아니에요. 그보다 아직 제대로 말해지지 못한 수많은 개인적 이야기들에 작게나마 제 이야기를 보태고 싶을 뿐이에요.

엠마: 작가님의 작업에는 항상 사회적·정치적 인식이 섬세하게 드러나요. 모성과 출산 같은 주제를 다루는 동시에, 디지털 시대의 노동에 대한 뚜렷한 비평도 담겨 있죠.

추수: 저는 그냥 사람을 좋아해요. [Essay 36](#) 인간적인 것에 자연스럽게 끌리는 것 같아요. 사람들을 만나고, 그들과 그들의 삶에 대해 궁금해하는 걸 늘 좋아했어요. 그런 성향이 자연스럽게 사회적, 정치적 참여로 이어졌던 것 같아요. 저에게는 ‘연대(solidarity)’가 늘 중요한 가치예요. 대학 시절에는 학과 학생회장으로 학생 시위에 활발히 참여했어요. 그때 함께 시위에 나섰던 친구 중 한 명은 지금 제 팀(Team TZUSOO)의 핵심 멤버로 활동하고 있어요.

독일에 와서도 연대가 필요하다고 느껴지는 곳마다 제 관점을 나누고 참여하려고 노력했어요. 한 예로 슈투트가르트에서의



TZUSOO, *I'M ASHAMED TO HAVE GRADUATED HERE*, 2022,
PVC Banner, Installation, 400 × 300 × 300 cm.
Installation view in front of Rathaus Stuttgart

추수, 〈나는 이곳을 졸업하는 것이 부끄럽다〉, 2022,
PVC 현수막, 설치, 400 × 300 × 300 cm.
슈투트가르트 시청 앞 설치

I don't believe that one grand political idea can change everything. But I do believe in small, steady steps: sharing with my friends, being part of communities that value mutual care, and trying to make the spaces I inhabit a little more just. That's what politics means to me now.

Emma: While you may resist being called an “AI artist,” your collaboration with AI has been notable. How do you approach working with AI—as a tool, a medium, or perhaps even a creative partner?

TZUSOO: *Dalle's Aimy* (2022–2024) is the only specific series where I collaborated with AI. It's easy to misunderstand—I don't use AI for all of my work. As an artist, I place significant value on my own crafted aesthetic. [Essay 11](#) I spend an enormous amount of time shaping the visual language of my pieces, so in 2022—when tools like ChatGPT and image-based AI first began to emerge—I became curious. I wanted to see what AI could generate. I typed: “Create one cyborg, non-binary Asian avatar without hair, with piercings and red leather pants, topless”—essentially, the kind of image I had in mind when I carefully designed Aimy myself.

Emma: And what was your reaction to what it produced?

TZUSOO: My first impression was shock—because the results were absurd in a surprisingly good way. Even then, I could see my own biases and aesthetic preferences reflected in the AI-generated images. That's exactly why I decided to collaborate with AI for the *Dalle's Aimy* series. Aimy, as an avatar, was always meant to break free from bias and stereotype. There isn't just one “original” Aimy made by TZUSOO. By borrowing the tool of AI, Aimy could take on many different appearances—each more free and open than the last.

In this project, I left the AI-generated images completely untouched—not even removing the DALL·E 2 watermark—and simply added my own neon-drawn marks on top. For me, the process didn't offer clear answers, but instead raised questions about authorship, originality, and the boundaries of

졸업 작품인 〈나는 이곳을 졸업하는 것이 부끄럽다〉(2022)인데, 비유럽권 학생들에게 부과되는 차별적 등록금 제도에 반대하는 저항의 작업이었어요. 이 작업은 함께 연대해준 친구들의 지지와 공감 없었으면 불가능했을 거예요. 물론 사회적·정치적 이슈에 대해 다루다 보면 늘 반대 의견도 나오죠. 예술의 ‘순수성(purity)’에 대해 묻는 이들도 많고요. 하지만 저는 예술을 정치적 도구로 보지 않아요. 예술은 그저 제 표현 방식일 뿐이에요. 어떤 말은 꼭 해야겠다는 생각이 들면, 그것은 자연스럽게 작업으로 흘러나와요.

마찬가지로 저는 하나의 거대한 정치적 이념이 모든 걸 바꿀 수 있다고 믿지 않아요. 하지만 작고 지속적인 실천은 믿어요. 친구들과 생각을 나누고, 서로를 돌보는 공동체의 일부가 되고, 내가 속한 공간을 조금이나마 더 정의롭게 만드는 일. 지금 저에게 정치란 그런 거예요.

엠마: 작가님은 자신이 ‘AI 아티스트’라고 불리는 걸 꺼려하지만, 실제로 AI와 협업한 작업도 인상적이었어요. 작가님께 AI는 도구인가요, 매체인가요? 아니면 창작 파트너라고 볼 수 있을까요?

추수: 〈달리의 에이미〉(2022–2024) 시리즈가 제가 AI와 직접적으로 협업한 유일한 작업이에요. 많은 분들이 오해하시는데, 제 모든 작업에 AI를 쓰는 게 아니에요. 작가로서 저는 정교하게 형성한 미적 감각에 큰 가치를 두고 있어요. [Essay 11](#) 작품의 시각 언어를 구축하는 데 굉장히 많은 시간을 들이는 편이에요. 그래서 2022년에 ChatGPT나 이미지 기반 AI가 처음 등장했을 때 호기심이 생겼죠. AI가 어떤 이미지를 만들 수 있는지 궁금했어요. 그래서 이렇게 입력해봤어요. “머리카락이 없고, 피어싱을 했으며, 빨간 가죽 바지를 입고 상의는 입지 않은, 남성이나 여성으로 규정되지 않은 아시아인 사이보그 아바타를 하나 만들어줘.” 이걸 제가 에이미를 디자인할 때 떠올렸던 이미지와 거의 똑같은 설명이었어요.

TZUSOO, Dalle's Aimy 13, 2024,
Neon Glass, UV Print on Stainless Steel Box, 50 x 50 x 15 cm.
In collaboration with DALL·E 2. Photo: Lee Jungwoo

추수, 〈달리의 에이미 13〉, 2024,
유리 네온, 스테인리스 상자에 UV 인쇄, 50 x 50 x 15 cm.
DALL·E 2와 협업. 사진: 이정우



엠마: AI가 생성한 이미지를 보고 어떤 생각이 드셨나요?

추수: 처음 보자마자 충격적이었어요. 결과물이 정말 황당스러울 정도로 좋더라고요. 동시에 제가 갖고 있던 편향과 미적 취향이 그대로 드러나 있다는 걸 알게 됐어요. 그래서 저는 〈달리의 에이미〉 시리즈를 통해 AI와 협업하기로 결정했죠. 아바타로서의 에이미는 애초에 편견과 고정관념에서 벗어나기 위한 존재였어요. ‘추수가 만든 단 하나의 오리지널 에이미’ 같은 건 존재하지 않아요. AI라는 도구를 통해 에이미는 훨씬 더 다양한 모습으로 변화할 수 있었고, 그 모습들은 하나하나가 이전보다 더 자유롭고 열린 형태죠.

이 프로젝트에서 저는 AI가 생성한 이미지를 전혀 수정하지 않았어요. DALL·E 2 워터마크조차 지우지 않았고, 그 위에 제가 네온 드로잉을 덧그렸을 뿐이에요. 저에게 이 과정은 명확한 해답을 주기보다는 작가성, 원본, 그리고 창작의 경계에 대한 질문을 던져주었어요. 저는 그게 재밌더라고요. 어떤 결과를 통제하려는 게 아닌, 협업을 통해 새로운 가능성을 탐색하는 거였으니까요.

엠마: 에이미 작업에 DALL·E를 사용한 점이 인상적이네요. 에이미는 아이돌이면서도 동시에 반항적이고 불완전한 존재인데, 그런 캐릭터에 ‘완벽한’ 이미지를 만들어내는 AI를 사용한 것이 개념적으로 아주 잘 들어맞는다고 느껴졌어요. 혹시 엔터테인먼트 사업이나 기술의 ‘완벽함’에 대한 비판이나 코멘트로 볼 수 있나요?

추수: 그렇게 볼 수도 있죠. 하지만 그건 AI 프로그램 자체에 달려 있는 부분이기도 해요. AI는 하나의 단일한 존재가 아니거든요. 예를 들어, DALL·E는 자체적인 제약이 있어요. 제가 처음 디자인했던 에이미처럼 유두 피어싱을 한 상의 없는 여성 아바타는 생성할 수 없었어요. DALL·E의 정책 때문이죠. 그러니까 AI를 사용하더라도 그 뒤에 있는 기업들이 설정한 경계가 여전히 존재하고, 그런 제약은

creativity. That's what excites me — using collaboration to explore new possibilities, not to control them.

Emma: I found it particularly pointed that you used *DALL-E for Aimey*. Since Aimey is an idol but also rebellious and imperfect, it felt conceptually fitting to use AI, which can generate these “perfect” images. Was that a conscious critique or commentary on the idea of perfection in entertainment and technology?

TZUSOO: Yes, definitely. But it also depends on the AI program itself — AI isn't just one thing. For example, DALL-E has its own restrictions. I couldn't create a topless female avatar with a nipple piercing, like my original Aimey, because of their policy. So even with AI, there are still boundaries set by the companies behind them, and these limitations reflect broader cultural norms, just like in gaming and online avatars.

Emma: But you've moved away from working with AI — why is that?

TZUSOO: Now, after three years, it doesn't feel interesting anymore — because AI has learned what people respond to most. It just generates perfect, polished images in an advertisement-like style. Too perfect for me. There's no madness, no innovation.

Sometimes people ask if I've made DALL-E 3 versions of Aimey, but I don't. I'm observing whether the next generation of AI tools might bring back that sense of excitement. [Essay 7](#) Interestingly, people now refer to Dalle's Aimey series as ‘OG’ [Essay 8](#) — from the early era of AI art. It's remarkable — and a little unsettling — how developments that once took decades in art now unfold in just a few months.

Emma: Beautiful. Before we go deeper into your current projects, I was intrigued by your artist name, TZUSOO. Can you share its origin and what it means for your artistic identity?

TZUSOO: The name TZUSOO is from my dad. He gave me this

게임이나 온라인 아바타와 같이 더 넓은 문화적 규범을 반영하는 거죠.

엠마: 이제는 AI 작업과 다소 거리를 두고 계신 것 같은데요, 특별한 이유가 있을까요?

추수: 3년 정도 지나고 나니 더 이상 흥미롭지 않더라고요. 왜냐하면 AI가 사람들이 어떤 이미지에 가장 반응하는지를 학습해버려서, 이제는 마치 광고처럼 완벽하고 매끈한 이미지들만 생성하거든요. 저에게는 너무 완벽해요. 거기엔 광기도 없고 새로움도 없어요.

가끔 사람들이 DALL-E 3 버전의 에이미도 만들었느냐고 묻는데, 저는 안 만들어요. 오히려 다음 세대의 AI 도구들이 다시금 그 초기의 흥분과 설렘을 가져다줄 수 있을지 궁금해요. [Essay 7](#) 재밌는 건 요즘 사람들은 <달리의 에이미> 시리즈를 ‘OG’, 다시 말해 초기 AI 아트로 부른다는 거예요. [Essay 8](#) 예전에는 수십 년에 걸쳐 일어났던 변화가 이제는 몇 달 만에 일어나는 걸 보면 정말 놀랍기도 하고 한편으론 무섭기도 해요.

엠마: 본격적으로 최근 작업에 대해 이야기하기 전에, 작가님의 이름 추수(TZUSOO)에 대해 묻고싶어요. 그 이름이 어떻게 만들어졌는지, 그리고 작가로서의 정체성과 어떤 관련이 있는지 이야기해 주실 수 있을까요?

추수: ‘추수’라는 이름은 제가 18살 때 아버지가 지어주셨어요. 부모가 자녀를 진정으로 알게 됐다고 생각할 때 새 이름을 지어주는 한국의 오래된 전통이 있거든요. 한국어로 ‘추수’는 흔하지도 않고, 예쁜 이름이라고 하기도 어려워요. 하지만 저는 그 소리 안에 담긴 어떤 투박함이 좋더라고요. 이 이름의 뜻은 ‘가을의 물’이에요. 아주 맑고 투명하고 깨끗한 것이죠. ‘추수’로 산다는 것은 게임할 때

new name when I turned 18, following an old Korean tradition where parents give a new name once they feel they've come to truly know their child. In Korean, "TZUSOO" isn't what you'd call a pretty name—it's not commonly used. But I liked a certain ugliness in the sound of it. The meaning, however, is "autumn water"—something very clean, clear, and pure. Living as TZUSOO feels like playing a game with a nickname—a playful way of shaping how I move through the world.

Emma: That really ties back to your interest in multiple identities and avatars, doesn't it?

TZUSOO: Exactly. I realized that this physical world is just one server [Essay 23, 31, 33](#)—and existing with a given body often doesn't align with the spirit or mind it contains. That mismatch creates tension between the world outside and the self inside. That's why people create new identities through avatars and online communities: we live with different names, in different bodies.

Emma: Let's turn to your latest major work, *Agarmon*. When I read about it, I was really struck by the depth of its world-building. There's a whole backstory about these figures crossing over into Earth and how they manage to survive here. Could you introduce us to this world and the main character, especially as you're presenting it at MMCA Seoul?

TZUSOO: *Agarmon* is a creature born at the moment of orgasm. The world of *Agarmon* reflects this unique period in human history where, for the first time, people can actively choose whether or not to reproduce. Throughout most of human history, reproduction wasn't a choice—it was a given.

But now, we live in a time where many individuals are seriously considering whether to have children at all. I find that question both strange and fascinating. Deciding not to continue my own genetic line feels like a historical act, not just a personal one. That made me wonder: where does all that energy and desire go if it's no longer used for reproduction? So much of human behavior is driven by attraction and sexuality—I wanted to

닉네임을 쓰는 것 같은 느낌이에요. 세상을 살아가는 방식에 뭔가 장난기를 더해주는 거 같아요.

엠마: 그 이야기는 작가님이 다중 정체성과 아바타에 관심을 갖게 된 것과도 관련이 깊어 보이네요.

추수: 맞아요. 저는 이 물리적 세계는 하나의 서버에 불과하다는 걸 [Essay 23, 31, 33](#) 깨달았어요. 그리고 우리에게 주어진 몸으로 살아간다는 것이 그 안에 담긴 정신이나 마음과 꼭 일치하는 건 아니더라고요. 그 불일치 때문에 외부 세계와 내면의 자아 사이에 새로운 긴장이 생기죠. 그래서 사람들은 아바타나 온라인 커뮤니티를 통해 새로운 정체성을 만들어가는 거예요. 우리는 서로 다른 이름과 서로 다른 몸으로 살아가고 있으니까요.

엠마: 이제 최근작인 <아가몬>에 대해 이야기해볼까요. 관련 내용을 읽으면서 그 세계관의 깊이에 정말 놀랐어요. 지구로 넘어온 존재들과 그들이 어떻게 이곳에서 살아남는지를 설명하는 서사가 잘 구축되어 있더라고요. 이번에 국립현대미술관 서울관에서 선보일 <아가몬>의 세계와 주요 캐릭터에 대해 소개해 주실 수 있을까요?

추수: 아가몬은 오르가슴의 순간에 탄생한 존재예요. 아가몬의 세계는 인류 역사상 처음으로, 사람들이 '아이를 낳을 것인가 말 것인가'를 능동적으로 선택할 수 있는 독특한 시대를 반영하고 있어요. 인류 대부분의 역사 속에서 번식은 선택이 아니라 당연한 거였죠.

하지만 이제는 아이를 낳을지 말지를 진지하게 고민하는 시대가 됐어요. 전 이런 고민이 너무 이상하면서도 흥미롭더라고요. 자기 유전자를 남기지 않겠다는 선택은 단순히 개인적인 결정이 아니라 어떤 역사적 행위처럼 느껴졌어요. 그리고 한가지 질문이 떠오르더라고요. '그럼 더 이상 번식을 하지 않을 때, 인간의 그 모든

explore what happens when that energy is redirected elsewhere.

Emma: So *Agarmon* is born from that redirected energy?

TZUSOO: Yes, *Agarmon* is born out of entropy. Even when someone chooses not to have children, that energy and desire remain deeply present in the body. Think about how powerful that energy is — the intensity around orgasm, biologically designed for reproduction. For me, I decided to channel all of my youthful, feminine energy into my art instead of motherhood, at least for now.

But *Agarmon* wasn't my first creation shaped by these questions. Back in 2019, I created a series of digital embryos titled *Schrödinger's Baby* (2019). As a child, I had always dreamed of becoming a mother. But living as an independent artist is anything but easy. Even when I pour all of my time and energy into my work, I still struggle to make ends meet. [Essay 16](#) In such a reality, the idea of conceiving, giving birth to, and raising a child felt nearly impossible. So I began treating my artworks as my children. [Essay 12](#)

Over the years, I continued working in digital media — but it began to take a toll on my body. My shoulders, wrists, and even my pelvis [Essay 32](#) became so strained I could no longer sit in a car. I lost two teeth from stress. I started to feel the physical and emotional limits of a life lived entirely through screens. Especially when every day was spent in front of one, I longed to reconnect with tangible, material forms. That's when I decided to bring my digital aesthetic into the physical world — through *Agarmon*. [Essay 17](#)

Usually, we try to represent the physical in the digital. But I wanted to do the opposite: to bring my digital creations back to Earth. [Essay 21](#) This journey began with my longtime friend and collaborator, Independent Garden. A moss specialist, he has worked closely with me, researching materials and techniques that take into account both my digital sensibility and *Agarmon's* imagined ecology.

Emma: Can you tell me about the physical aspects — the agar

육망과 에너지는 어디로 가는 걸까?' 인간의 행동 중 상당수는 성적 끌림과 육망에서 비롯되잖아요. 그 에너지가 더 이상 번식으로 향하지 않을 때, 무슨 일이 일어날지 궁금했어요.

엠마: 그러니까 그 전환된 에너지로 인해 아가몬이 탄생한 거군요?

추수: 네, 아가몬은 엔트로피(entropy)에서 태어난 존재예요. 누군가 아이를 갖지 않기로 선택한다고 해도, 그 에너지와 육망은 여전히 몸 안 깊숙이 존재하잖아요. 오르가슴을 둘러싼 에너지가 얼마나 강렬한지 생각해 보면, 그건 본래 번식을 위해 설계된 생물학적인 힘이거든요. 저는 저의 젊고 여성적인 에너지를, 적어도 지금은, 어머니가 되는 대신 제 예술에 쏟기로 했어요.

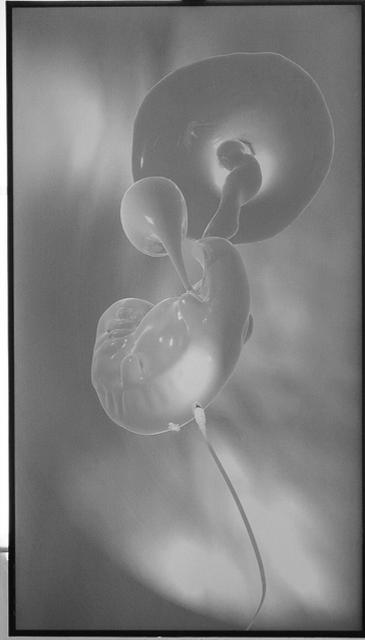
하지만 <아가몬>이 그 질문에서 시작된 제 첫 작업은 아니예요. 2019년에 저는 <슈뢰딩거의 베이비>라는 디지털 배아 시리즈를 만들었어요. 어릴 적 저는 늘 어머니가 되는 걸 꿈꿨어요. 하지만 독립적인 예술가로 살아간다는 건 정말 쉽지 않잖아요. 제 모든 시간과 에너지를 작업에 쏟아부어도 생계를 유지하기조차 벅찰 때가 많거든요. [Essay 16](#) 그런 현실에서 아이를 잉태하고, 출산하고, 양육한다는 건 거의 불가능하게 느껴졌어요. 그래서 저는 제 작업들을 제 아이처럼 다루기 시작했죠. [Essay 12](#)

그 후에도 계속 디지털 미디어로 작업해왔지만, 점점 몸이 견디지 못하기 시작하더라고요. 어깨, 손목, 심지어 골반까지 [Essay 32](#) 무리가 가서 차에 앉아 있는 것조차 힘들어졌고, 스트레스로 치아 두 개가 빠지기도 했어요. 매일 화면 앞에서만 살아가는 삶 속에서 점점 신체적·정서적 한계를 느끼게 됐죠. 그러면서 점점 만질 수 있고, 물성이 있는 세계와 다시 연결되고 싶다는 마음이 들었어요. 그때 저는 디지털 미학을 물리적 세계로 가져오자고 결심했고, 그렇게 아가몬이 탄생하게 된 거예요. [Essay 17](#)

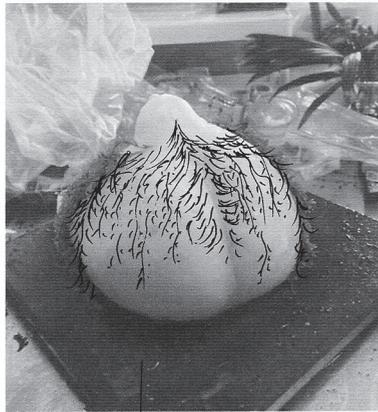
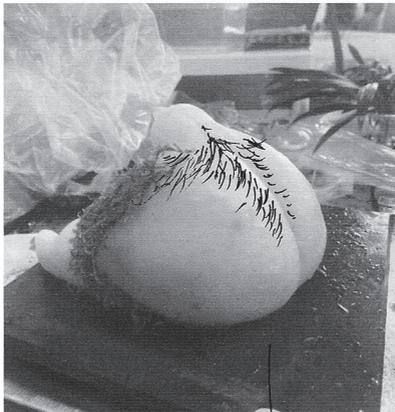
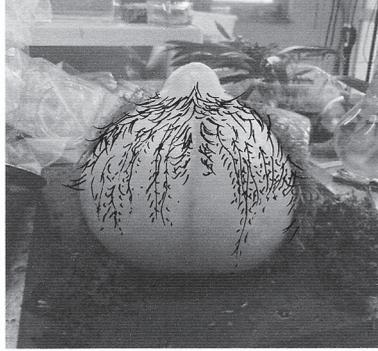
보통 우리는 디지털 안에 물리적인 것을 재현하려 하잖아요.

TZUSOO, *Schrödinger's Baby*, 2019–2020,
3-channel video installation, color, sound,
5 min. 25 sec., 4 min. 11 sec., 4 min. 19 sec.

추수, 〈슈뢰딩거의 베이비〉, 2019–2020,
3채널 영상 설치, 사운드, 컬러,
5분 25초, 4분 11초, 4분 19초



29. 04. 2023



무엇가사리

기끼

그런데 저는 그 반대로, 디지털로부터 태어난 존재를 지구로 Essay 21 다시 데려오고 싶었어요. 이 여정은 제 오랜 친구이자 협업자인 ‘독립정원’과 함께 시작하게 되었어요. 그는 이끼 전문가인데, 저의 디지털 감성과 아가몬의 상상적 생태계 둘 다를 반영할 수 있도록 재료와 기법을 함께 연구해 왔어요.

엠마: 우뭇가사리(agar)와 이끼의 조합 같은 물리적인 요소들에 대해 좀 더 설명해 주실 수 있을까요?

추수: 디지털 존재는 영원할 수 있지만, 동시에 생명력이 느껴지지 않을 수도 있어요. 하지만 아가몬은 살아 있어요. 나이를 먹고 죽기도 하죠. 이끼, 우뭇가사리, 둘로 만들어진 아가몬은 제대로 관리해줘야 해요. 물, 습도, 빛, 온도 같은 환경 조건이 갖춰져야 하죠. 그래서 <아가몬> 조각 시리즈에서는 이 인큐베이터 시스템을 구축하는 게 가장 중요한 일이었어요.

우뭇가사리는 사실 식재료예요. 해조류에서 추출한 성분으로, 비건 디저트나 실험실에서 박테리아를 배양할 때 사용되죠. 이끼와도 궁합이 잘 맞아요. 하지만 결국엔 부패하죠. 저는 정말로 어떤 생명체를 돌보고 있다는 기분이 들어요. <아가몬>이 전시될 때마다 저는 늘 큐레이터들에게 물어봐요. “아가몬이 충분히 촉촉한가요?” “이끼는 잘 있나요?” 어떤 분들은 너무 귀찮게 군다고 생각하실 수 있지만, 제게는 꼭 필요한 일이에요. 아가몬을 데리고 공항 보안 검색대를 통과할 때는 정말 악몽 같지만요.

반면 이끼는 정말 이상하고도 강인한 식물이에요. 거의 모든 표면에서 자랄 수 있고, 완전히 죽는 법도 없거든요. 완전히 말라서 갈색으로 변해도 다시 살아날 수 있어요. 그래서 아가몬의 몸이 시들거나, 썩거나, 부패하더라도 이끼는 여전히 생명을 유지할 거예요.

아가몬은 주변 환경에 아주 민감하게 반응하기 때문에 저희 팀조차 이번 전시에서 얼마나 오래 살아남을지 알 수 없어요.

and moss combination?

TZUSOO: Digital beings might be eternal, but they can also feel lifeless. Agarmon, on the other hand, is alive — it ages and dies. Made of moss, agar, and stone, it needs proper care: water, humidity, light, and temperature. Building this incubator system became an integral part of the *Agarmon* sculpture series.

Agar is actually a food substance — a seaweed-based material used for vegan desserts and in laboratories for growing bacteria. It pairs well with moss, but it eventually decays. I really feel like I'm caring for a creature. Whenever *Agarmon* is exhibited, I constantly ask the curators: Is it moist enough? Is the moss still healthy? They might say I'm bothering them, but I see it as necessary. And whenever I travel with *Agarmon*, airport security is a nightmare.

Moss, however, is a strange and resilient plant — it can grow on almost anything and never truly dies. Even when it turns completely dry and brown, it can come back to life. So even if *Agarmon*'s body withers, rots, or decays, the moss may still go on living.

Agarmon's condition is deeply affected by its environment, so even our team can't predict how long it will survive in this exhibition. Instead, we invite the audience to witness *Agarmon*'s life, aging, and eventual death with us. As a sculptor, I can't really sell this work — but the process fulfills my need to be a caregiver.

Emma: Could you tell us more about the “Eight Spirits” of *Agarmon* that will be introduced for the first time in this exhibition?

TZUSOO: At the MMCA exhibition, a digital component of the *Agarmon* universe will be revealed for the first time. Within this world are “The Eight Spirits of Flesh” — each with its own unique character and specialty, all representing different aspects of sex and sexuality. Their names — GUN, TAE, LI, JIN, SON, GAM, GAN, and GON — are inspired by Palgwae (Bagua), the Eight Trigrams of Asian philosophy. These ancient symbols,

그래서 저희는 관객들이 <아가몬>의 삶과 노화, 그리고 죽음까지 우리와 함께 지켜봐주길 바랍니다. 이 작업은 조각가인 저로서는 상업적 판매가 어려울 수 있겠지만, 이 과정을 통해 저는 어떤 돌봄의 욕구를 충족하게 돼요.

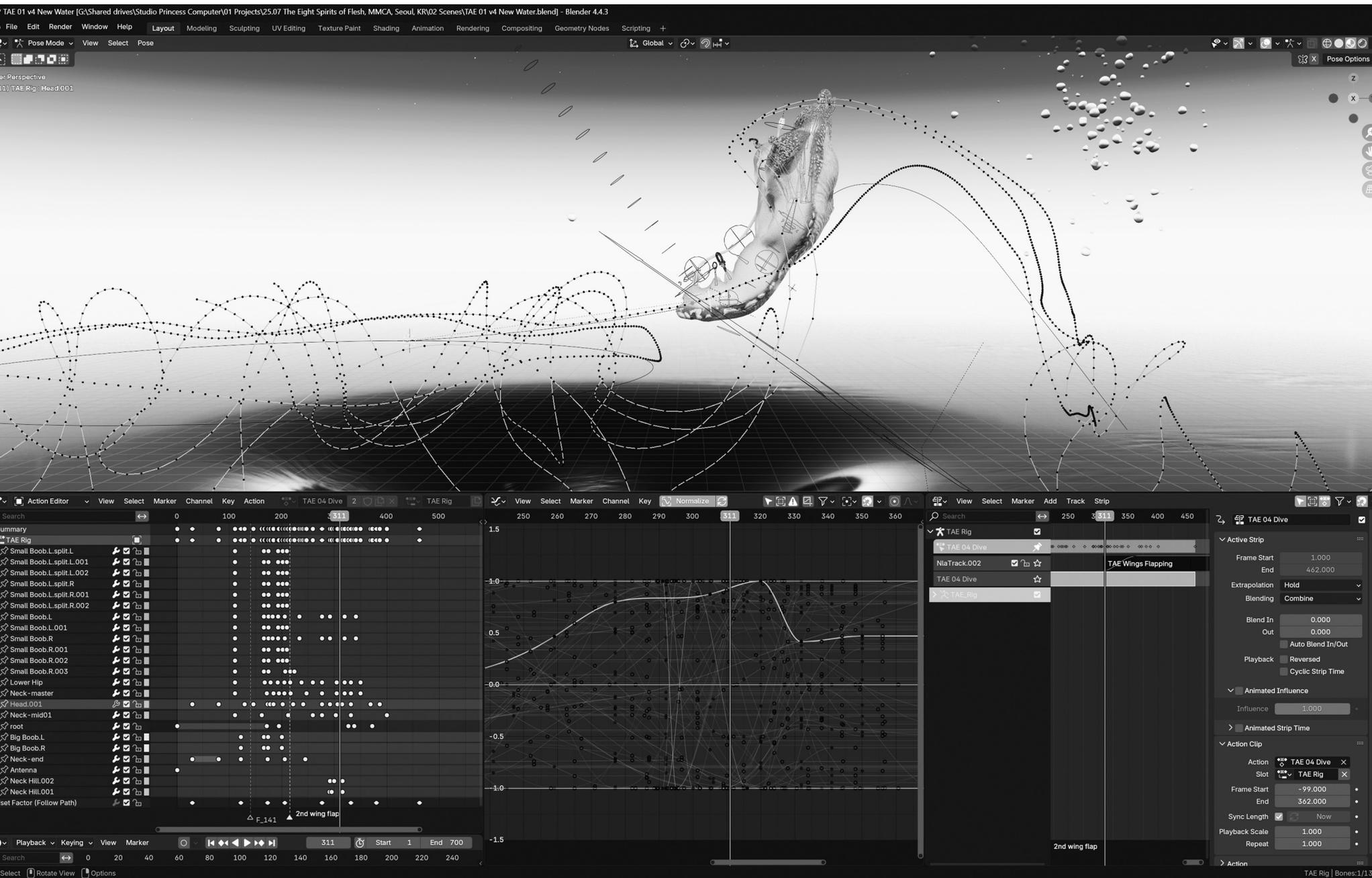
엠마: 그럼 이번 전시에서 처음으로 소개될 <아가몬>의 ‘여덟 정령’에 대해 좀 더 설명해 주실 수 있을까요?

추수: 아가몬의 세계관 안에는 ‘살의 여덟 정령’이 존재해요. 이들은 각각 고유한 성격과 능력을 지니고 있으며, 모두 성과 성적 정체성의 다양한 측면을 상징해요. 그들의 이름인 건(乾), 태(兌), 리(離), 진(震), 손(巽), 감(坎), 간(艮), 곤(坤)은 아시아 철학에서 유래한 팔괘(八卦)에서 따온 거예요. 팔괘는 아시아 여러 문화권에서 전해 내려오는 고대의 상징 체계로, 우주를 이해하는 하나의 방식이기도 하죠. 따라서 자연스럽게 음과 양, 남성성과 여성성, 긍정과 부정의 힘 사이의 균형 같은 개념들을 담고 있어요.

아가몬 세계관에서는 이 팔괘 체계를 여덟 가지의 정령을 통해 새롭게 해석해 봤어요. 이번 국립현대미술관 전시에서는 그중 두 가지, ‘간’과 ‘태’가 공개됩니다. 서울박스 공간에는 두 개의 대형 스크린이 설치되는데, 하나는 전시장 남쪽에, 다른 하나는 북동쪽 모서리에 위치하여 ‘간’과 ‘태’의 존재로 향하는 포털(portal) 역할을 하게 될 거예요.

엠마: ‘간’과 ‘태’의 캐릭터가 어떤 모습일지 궁금하네요.

추수: 예를 들어 ‘간’은 원래 세 개의 머리를 가진 존재로 디자인했어요. 각각의 머리는 우리가 성과 관련해 갖고 있는 서로 다른 정체성을 상징해요. 하나는 ‘정상적’이고 사회적 용인되는 성 정체성, 또 하나는 퀴어로서의 정체성, 그리고 마지막 하나는



Team TZUSOO, *TAE Building Progress*, 2025, Blender Screenshot, 3D Graphics: TZUSOO, Zion König, Lloyd Marquart

팀 추수, 〈태 제작 과정〉, 2025, 블렌더 장면 스크린샷, 3D 그래픽: 추수, 지언 쾨니히, 로이드 마크바트

found across many parts of Asia, offer a way of understanding the universe. Naturally, they encompass concepts like yin and yang, masculinity and femininity, and the balance between positive and negative forces.

In the *Agarmon* universe, I have reinterpreted the Palgwae system through these spirits. For this MMCA exhibition, two of them — GAN and TAE — will be revealed. Two large screens installed in the Seoul Box space, one located on the southern side and the other in the northeastern corner, will act as portals to the presence of GAN and TAE.

Emma: I'm curious about what the characters GAN and TAE will look like.

TZUSOO: GAN was originally designed with three heads, each representing a different identity we carry with regard to sex: one for what is deemed “normal” and socially acceptable, one for queerness, and one for a more female-coded voice — one that questions, warns, worries, but is often silenced or severed. In the final version, only one head remains; the other two have been cut off. Yet the spirit still harbors the desire to exist in all its forms — and that unresolved intensity has mutated into a mouth. It's messy, contradictory, full of layered identities and overlapping fetishes.

TAE embodies fear, scarring and, and at the same time, curiosity. It is also the spirit of disease. Through TAE, I wanted to challenge the dominant link between female sexuality and ideals of beauty or perfection. For me, sexuality also includes illness, brokenness, and vulnerability — but there's power in that fragility, too.

What fascinates me is bringing an ancient cosmological system like Palgwae into conversation with a posthuman, contemporary sensibility. These spirits are born of entropy and all kinds of sex — sex detached from reproduction, queer sex, fetishistic sex, masturbation. And yet, even these modern expressions of desire are still part of how the universe operates.

By stepping beyond the human form — toward something more monstrous — I'm able to bypass the visual norms

보다 여성적인 목소리, 즉 질문하고, 경고하고, 걱정하지만, 늘 침묵 당하거나 잘려 나가는 목소리를 나타내요. 그런데 최종 버전에서는 그중 하나의 머리만 남고 두 개의 머리가 잘려 나갔어요. 하지만 그 정령은 여전히 모든 모습으로 존재하고 싶어 해요. 이 억눌린 욕망은 결국 ‘입’으로 변이 되었죠. 지저분하고, 모순적이며, 겹겹이 쌓인 정체성과 중첩된 페티시들로 이루어져 있어요.

‘태’는 두려움과 상처, 동시에 호기심을 품은 존재예요. 또한 질병의 정령이기도 하죠. 저는 ‘태’를 통해 여성의 성적 정체성이 아름다움이나 완벽함과 자동적으로 연결되는 기존의 인식에 도전하고 싶었어요. 저에게 성적 정체성이란 질병, 부서짐, 취약함을 포함하기도 해요. 그렇지만 저는 그 연약함 속에도 힘이 있다고 믿어요.

제가 특히 흥미를 느끼는 건 팔괘처럼 고대의 우주론적 체계를 포스트 휴먼적이고 동시대적인 감각과 연결시키는 일이에요. 이 정령들은 엔트로피와 다양한 종류의 성적 행위들로부터 태어났어요. 예를 들어 임신과 상관없는 섹스나 퀴어 섹스, 페티시 섹스, 자위같은 행위들이요. 그런데 이런 현대적인 욕망의 표현들조차 결국은 우주의 운행 방식의 일부라고 생각해요.

저는 인간의 형상 너머, 더 괴물적인 존재로 나아감으로써, 신체를 묘사할 때 따라붙는 시각적 규범과 고정관념을 피해갈 수 있었어요. 아가몬이라는 세계관은 분명 제 경험에서 비롯된 여성의 성적 정체성에 [Essay 40](#) 뿌리를 두고 있지만, 더 넓게 보자면 인간의 성 그리고 그 안에 존재하는 복잡하고 모순적인 욕망의 층위들을 담고 있기도 해요.

엠마: 그렇다면 아가몬을 의식이나 자각을 가진 존재라고 생각하시나요?

추수: 아가몬과 정령들은 의식보다는 무의식에 더 가깝게 형성되어 있어요. 이성보다는 감각과 감정으로 움직이는 존재들이에요.

and stereotypes that cling to how bodies are usually portrayed. *Agarmon*, as a universe, is undoubtedly rooted in female sexuality [Essay 40](#) — because it grows from my own lived experiences — but more broadly, it's about human sexuality, and the complicated, contradictory layers of desire itself.

Emma: Do you think of *Agarmon* as having consciousness or being self-aware?

TZUSOO: *Agarmon* and the spirits are shaped more by the unconscious than by conscious intent — by feeling and sense rather than rationality. The inclusion of moss follows the same logic: it's not that *Agarmon* or the moss possesses a heightened awareness, but rather a raw, persistent drive to exist, to become. It's about instinct, not intellect. That's why *Agarmon*'s form has evolved along the lines of sexual desire and fetish.

Emma: That conceptual approach makes sense in a biological way — like how a single-celled amoeba doesn't have consciousness, but its purpose is simply to exist, survive, and reproduce. It doesn't know why; it just does it because that's its function.

TZUSOO: True — but at the same time, that's why I often design *Agarmon* with hair and moss. Hair may have originated for biological reasons, but for us, it's become a powerful symbol of identity and style. *Agarmon* follows a similar logic — it adorns itself with hair not out of necessity, but out of feeling. I'm fascinated by how hair isn't always beautiful. I love the strange tension it creates when placed on a soft, fleshy creature.

Emma: I wonder about the current discussions around biotech and the relationship between biology and technology. Does that influence your work?

TZUSOO: Not really. I'm not particularly interested in biotech. Honestly, I think pregnancy and childbirth — creating life itself — are the most advanced forms of technology. [Essay 8](#)

What draws me to digital tools like computers or 3D

이끼를 작품에 포함한 것도 같은 맥락이에요. 아가몬이나 이끼가 특별히 높은 인식을 지닌 건 아니지만, 아주 지속적이고 정제되지 않은 생존에 대한 갈망, 존재하려는 욕망이 있죠. 이걸 지성이 아닌 본능의 문제예요. 그래서 아가몬의 형상은 성적 욕망과 페티시의 흐름에 따라 진화하게 된 거예요.

엠마: 그런 개념적 접근은 생물학적으로도 이해가 돼요. 예를 들어 단세포 생물인 아메바는 의식은 없지만, 존재하고 생존하고 번식하는 게 그 존재의 목적이잖아요. 왜 그런지는 몰라도 그냥 그렇게 작동하는 거죠. 그게 그 생물의 기능이니깐요.

추수: 맞아요. 그렇기 때문에 저는 머리카락과 이끼가 있는 아가몬을 주로 디자인해요. 머리카락은 본래 생물학적인 이유로 생긴 것이겠지만, 우리에게서 정체성과 스타일을 나타내는 강력한 상징이 되었잖아요. 아가몬도 비슷한 논리로 움직여요. 필요해서가 아니라 감각과 느낌에 따라 머리카락으로 스스로를 장식하죠. 저는 털이 항상 아름다운 건 아니라는 점이 참 재밌어요. 부드럽고 살집 있는 존재 위에 털이 있을 때 생기는 낯선 긴장감이 너무 좋아요.

엠마: 요즘 생명공학과 생물학, 기술 융합에 대한 논의가 활발하잖아요. 이런 담론들이 작업에 영향을 미치기도 하나요?

추수: 꼭 그렇지만은 않아요. 저는 생명공학 자체에는 별로 관심이 없어요. 솔직히 말하면 임신과 출산, 그러니까 생명을 창조하는 일 자체가 가장 정교하고 진보된 기술이라고 생각해요. [Essay 8](#)

제가 컴퓨터나 3D 소프트웨어 같은 디지털 도구에 끌리는 이유는 그게 최첨단 기술이라서가 아니라, 그 도구들이 이미 우리의 일상 깊숙이 자리 잡고 있기 때문이에요. [Essay 22, 28, 39](#) 그런 기술들은 지금 우리가 살아가고 사고하는 방식의 자연스러운 연장선 같거든요.

software isn't the novelty of cutting-edge tech, but the fact that they're deeply embedded in our daily lives. [Essay 22, 28, 30](#) They feel like natural extensions of how we live and think today. So digital space becomes the ideal environment for the kind of art I want to create — something free, infinite, and endlessly shapeable.

The only technical aspect I really focus on is growing alongside Blender, an open-source 3D computer graphics software, which has become my main tool over the past eight years or so.

Emma: What's next after *Agarmon*? Do you have things brewing that you're interested in exploring?

TZUSOO: I don't plan ahead. I just express what I'm feeling at the moment. The rest of the six spirits will also keep evolving alongside my life. And it's going to be fun, because they interact with each other. They communicate! Yesterday's sensations, today's feelings, and the experiences of an unseen tomorrow all entangle and fold into one another.

One thing I do know for sure is that I'm not a loner. I can't stand the solitude and isolation that come with wrestling alone with the demanding process of making art. That's why, a few years ago, I started forming Team TZUSOO [Essay 14, 30, 31](#). The most exciting part for me now is dreaming up our next mischief together — what kind of playful plot we'll dive into next with our talented members.

Emma: You spoke about that sense of isolation artists experience, but it strikes me that art truly finds its vitality through connecting with people. What are your thoughts on art's role in society?

TZUSOO: Art and its value are difficult to define — for everyone. But I think most people can agree on that unexplainable feeling you get when you encounter a great artwork. That emotional rush — that's what I believe is the unique role of art.

When I work, I don't begin by thinking about art's social function. For me, it always starts with expression — because

그래서 디지털 공간은 제가 만들고자 하는 예술, 즉 자유롭고, 무한하며, 끊임없이 형태를 바꿀 수 있는 작업을 위한 이상적인 환경이 되는 거예요.

제가 기술적인 부분에서 유일하게 신경쓰는 건 '블렌더'로 작업하는 거예요. 이 오픈소스 3D 그래픽 소프트웨어는 지난 8년 동안 제 주요 작업 도구가 되었고 함께 성장했죠.

엠마: 〈아가몬〉 이후에는 어떤 계획이 있으신가요? 현재 관심을 갖고 구상 중인 작업이 있나요?

추수: 저는 미리 계획을 세우지 않아요. 그때그때 느끼는 걸 표현할 뿐이죠. 나머지 여섯 정령들도 앞으로 제 삶과 함께 계속 진화해 갈 거예요. 그게 진짜 재밌을 것 같아요. 왜냐하면 이 정령들은 서로 상호작용을 하면서 소통하거든요! 어제의 감각들, 오늘은 감정들, 그리고 아직 오지 않은 내일의 경험들이 모두 얽히고 서로 접혀서 또 다른 하나를 만들어내죠.

한 가지 확실한 건, 저는 혼자 있는 걸 좋아하는 사람은 아니라는 거예요. 예술을 만드는 고된 과정을 혼자서 씨름하며 감당해야 할 때 오는 그 고립감과 외로움을 견딜 수 없어요. 그래서 몇 년 전부터 '팀 추수 (Team TZUSOO)'를 [Essay 14, 30, 31](#) 꾸리기 시작했어요. 요즘 제게 가장 설레는 일은 바로 이 팀과 함께 다음 장난을 꾸미는 거예요. 이 재능 있는 멤버들과 함께 어떤 재밌는 일들을 벌일지 정말 기대돼요.

엠마: 예술가의 고립감에 대해 이야기하셨는데, 결국 예술도 사람들과의 연결을 통해 완성되는 것 같아요. 작가님은 예술의 사회적 역할에 대해 어떻게 생각하세요?

추수: 예술과 그 가치는 누구에게나 정의하기 어려운 것 같아요.

I'm constantly filled with thoughts and feelings that need to be released. It's instinctive. I just have to bring them out. In a way, anything can be art. If you draw something and hang it in your room, that's art too. But when a work is shared publicly, it invites different questions: Why share it? [Essay 20](#)

When someone encounters a piece I've poured myself into — when it stirs something in them, when they interact with it or connect to it — that moment becomes a blessing. It's almost anti-capitalistic: I create something for myself, and others find their own meaning in it. That's the beauty of art. If it gives you a space to feel yourself, to reflect. That, to me, is what makes it a good artwork.

Emma: That's such a beautiful way to think about it — art as this anti-capitalistic force that creates space for authentic feeling. After our conversation today, I think visitors to your exhibition will find exactly what you described: a space to feel themselves.

TZUSOO: That's all I want — for people to walk through and maybe discover something they didn't know they were looking for. Once my works leave my hands, they live on independently, finding their own way in the lives of others. [Essay 2](#) Love to all! x

하지만 대부분의 사람들은 좋은 작품을 마주했을 때 설명할 수 없는 감정을 느끼곤 하잖아요. 그 정서적 충격, 그것이 바로 예술의 고유한 역할이라고 생각해요.

저는 작업할 때 예술의 사회적 기능부터 떠올리지는 않아요. 저에게 예술은 항상 표현에서 시작돼요. 왜냐하면 제 안에는 항상 쏟아내고 싶은 생각들과 감정들이 가득하거든요. 그건 거의 본능적이예요. 그냥 꺼내야만 하는 거죠. 어떤 의미에서는 무엇이든 예술이 될 수 있다고 생각해요. 우리가 무언가를 그리고 방에 걸어두기만 해도, 그것도 예술이 될 수 있죠. 하지만 그 작업을 공적인 공간에 내놓는 순간, 질문은 달라져요. “왜 이걸 나누는 거지?”라고 [Essay 20](#) 묻게 되는 거죠.

제가 심혈을 기울여 만든 작업이 누군가에게 닿고, 그 사람의 감정을 건드리고, 상호작용하거나 연결되는 그 순간이 저는 축복이라고 생각해요. 그건 어쩌면 반(反)자본주의적인 경험이기도 해요. 저는 제 자신을 위해 무언가를 만들지만, 그것을 본 다른 사람들은 자기만의 의미를 발견하죠. 그게 예술의 아름다움이예요. 그 작업이 자신에게 스스로를 느끼고 되돌아볼 수 있는 공간을 제공한다면, 그게 바로 좋은 예술이라고 생각해요.

엠마: 저도 예술이 각자에게 자신만의 의미를 발견하게 해주는 반자본주의적인 힘이라는 점에 공감해요. 오늘 이렇게 대화를 나눠보니, 이번 전시의 관람객들 역시 말씀하신 바로 그 공간을 경험하게 될 것 같다는 생각이 드네요.

추수: 제가 바라는 게 바로 그거예요. 사람들이 전시장을 거닐다가 자신도 몰랐던 무언가를 발견하는 것. 작품은 제 손을 떠나면 저마다 독립적으로 존재하게 되고 누군가의 삶 속에서 각자의 방식대로 살아가니까요. [Essay 2](#) Love to all! x