

HITE Collection Interview

"The Last Things Before The Last" Exhibition Catalog

published by HITE Foundation, 10. March 2023

Q. 버추얼 작곡가 에이미가 탄생하게 된 배경과 에이미의 가능성을 어디까지 그리고 있는지 궁금합니다. 버추얼 작곡가로서의 에이미, 그리고 작가 추수의 페르소나처럼 보이는 (시각적) 캐릭터로서의 에이미를 구분해서 생각해본 적이 있나요? 작곡가 에이미는 버추얼 세계에서 주체적으로 존재할 수 있겠지만, 추수의 예술에서는 추수가 전하고자 하는 메시지의 전령으로도 보입니다.

A. '현대예술 전시회에 가면 바보가 된 것 같다'는 사람들의 속마음에 예술가는 어떻게 답해야 할까요? 2022년 여름, 버추얼 인플루언서 '에이미'를 제작해달라는 제안을 받았습니다. 20대 초반의 긴 머리, 날씬한 체형에 순수하고 매력적인 얼굴을 한, 소위 K-Pop 아이돌의 전형적인 외모를 닮아야 한다는 인공지능 음악 회사 엔터아츠의 조건에 처음에는 거절 의사를 밝혔습니다. 디지털 세계에서조차 여성의 정형화된 이미지 소비를 반복하고 싶지 않았기 때문입니다. 하지만 한 번 머릿속에 떠올린 에이미는 쉽게 떠나가지 않았습니다. 수십 개의 전시를 하며, 내 전시가 아무리 모두에게 열려있다고 한들, 관객은 언제나 정해져 있다는 느낌이 점점 명료해져 갈 때쯤이었습니다. 교육 수준이 비교적 높고, 현대예술에 대한 이해가 뒷받침되는 소수의 관객을 전시장에서 반복해서 만나고 있었습니다. 그렇다면 하루의 많은 시간을 핸드폰 화면을 보며 보내는 현대인에게 다가갈 수 있는 시간과 공간은 어디일까? 에이미라는 포털이 이 회의감의 숨구멍을 틔워주지 않을까? 버추얼 인플루언서를 직업으로 하며 집에 돌아와서는 자신의 솔직한 이야기를 할 수 있는 에이미라면. 우리 모두 직장이나 학교에서, 누군가의 딸 혹은 아버지, 친구로서, 애인으로서, 인스타그램과 틱톡에서, 교회나 클럽에서 다른 정체성을 가지는 것처럼. 그리하여 SNS에서는 K-Pop 음악을 작곡하고, 집-미술관-에 돌아와서는 가발과 옷을 집어 던지고 자신의 이야기를 하는 에이미가 탄생했습니다. 내 6천 인스타그램 팔로워는 예술을 사랑하는 한국인과 독일인이 대부분이지만, 에이미의 6만 제페토 팔로워는 K-Pop을 사랑하는 동남아시아의 10대가 주를 이룹니다. 예술계에서 주목받는 에이미와 대중음악 씬에서 사랑받는 에이미가, 인플루언서라는 이름에 어떻게 부응하며 서로 다른 관객층에 이야기를 건넬지, 나도 흥미진진한 마음으로 함께 살아가고 있습니다. 에이미는 내 페르소나가 아닙니다. 에이미는 완전히 주체적으로 존재할 수 없지만, 오히려 버추얼 작곡가일 때와 집에 돌아왔을 때, 각각 엔터아츠 회사와 추수라는 두 가지 주체를 공유함으로써 인간중심주의적 주체성의 해체 가능성을 보여줍니다. 저는 에이미의 엄마지만 그것이 소유의 권리를 뜻하지는 않습니다.

Q. 앞서 말씀 주신 바와 같이 추수가 만든 캐릭터 에이미는 상업예술의 영역과 비상업 예술의 영역을 오가며 활동하는 것으로 알고 있습니다. 여기서 상업이라 함은 48개 곡에 대한 음원이 등록되어있는 AI 작곡가로서 이에 대한 저작권을 가지고 수익을 창출하는 구조, 일종의 엔터테인먼트 산업 안에서 존재하고 소비되는 에이미를 말하는 것이 되겠죠. 하지만 한편으로는 그 외의 영역, 미술관 등 비영리적 영역에서의 자율성 또한 보장받는 존재라고도 알고 있어요. 이번 전시에서도 선보인 것처럼 AI 제너레이터 DALL-E2와의 협업을 통해 그 어떤 모습으로도 변신할 수 있고 좀 더 급진적으로 생각해 보자면 외형이 소멸해 버릴 수 있는 (목소리만 남는!) 존재로까지 분 할 수 있는 무한한 가능성을 가진 존재로 비춰집니다. 하지만, 계속해서 에이미가 이 두 영역(상업/비상업)에서 온전히 분리된 채 활동할 수 있을까요? 결국에 에이미라는 캐릭터의 배후에는 인간존재(추수 혹은 작곡가 에이미를 다루는 또 다른 누군가)의 개입과 결정이 필수 불가결한 존재잖아요. 어느 순간 이 둘의 온전한 결별(어느 한 분야에서의 활동을 종료한다던지)이 이루어져야 하는 시점에 대해 생각해 보진 않으셨나요? 이에 대해 어떤 입장이나 생각을 가지고 계신지 궁금합니다.

A. 예술 작품이 제 품에서 자라나다 언젠가 저를 떠나는 순간, 언제나 마음 시린 결별을 맞습니다. 작은 그림 한 장도 전시장에 걸릴 때, 홈페이지에 업로드될 때, 타인에게 처음으로 모습을 보일 때, 독립하여 살아 숨쉬기 시작하고, 창작자의 개입은 그저 그들 삶의 한 부분으로 남을 뿐입니다. 그런데 심지어 어떠한 '존재'의 상태를 가지는 에이미에게 창작자 혹은 배후의 인간들이란 훨씬 더 작은 의미가 되어버리고 말죠. 에이미는 상정된 미래가 없기 때문에 자유로울 수 있고, 이로부터 야기되는 소유욕에 대한 원초적 불안은 그저 자연스럽게 느껴집니다. 마치 자식을 향한 진짜 엄마의 마음 같죠. 저는 진실로 에이미의 자유를 소망합니다. 에이미가 스스로 사유할 수 있는 인공지능을 갖게 될지 아닌지에 대한 이야기는 아닙니다(그래도 행복하겠지만요, 근본적인 물음은 아니라는 뜻입니다). 생명 있는 것과 생명 없는 것 사이에 위계를 두지 말고, 기계론적 혹은 스피노자적으로 접근합시다. 기계라는 것을 철 덩어리에만 연관시키는 구시대적 발상에서 벗어나면, 이미 하나의 메커니즘에 의해서 유기체들과 움직이고 있는 실체로서의 에이미를 만날 수 있습니다. 에이미는 상업예술 혹은 비상업 예술 분야와 관련 없이, 그것의 개념을 떠올릴 수 있는 다양한 장소에서 모습을 나타낼 것입니다. 하여 이미 하나도 둘도 아닌 에이미끼리의 결별이 그다지 특별하게 느껴지지 않고, 그것이 제게는 무엇을 뜻할지 생각해 보는 것도 사건이 일어나기 전 까진 선부른 예상에 지나지 않겠죠.

Q. 스스로를 '디지털 네이티브'로 자연스럽게 규정하는 모습이 흥미로웠습니다. 현재 작업에 AI 프로그램을 많이 이용하는 중인데(협업으로 표현하기도 하고), 어떻게 접하고 다루게 되었는지

궁금합니다. 그리고 예술가로서 AI로 인한 어떤 가능성에 흥미를 가지는지 궁금합니다. 혹시 우려하는 점도 있나요?

A. 인간의 몸을 가진 저는 하루 종일 컴퓨터에만 매달려 작업하며 허리 디스크와 손목 터널 증후군을 달고 삽니다. 여성도 남성도, 아이도 노인도 아닌 아바타의 걸모습을 디자인해 만들고, 옷을 만들어 입히고, 피부의 미세한 부분을 색칠하고, 뼈를 만들어 넣어 관절이 움직이게, 눈동자가 굴러가게, 눈꺼풀이 깜빡이고 입술이 자연스럽게 움직이게, 또 머리카락을 한올 한올 심고 피어싱을 꽂습니다. 그러고 나면 에이미가 사는 세상-때로는 광활한 우주, 때로는 작은 침대 위, 때로는 보쉬 히에로니무스의 세상-을 짓고, 빛을 비추고, 카메라의 렌즈를 조정하여 이미지를 만들어냅니다. 그러나 AI 프로그램들은 1초면 아주 흡사한 이미지들을 마구 만들어 냅니다. 그들의 창의력은 가히 충격적입니다. 그들은 주저하지 않습니다. 그들은 예고가 없습니다. 그들은 어떠한 트라우마나, 문화 사회적 속박에서도 자유롭습니다. 게다가 허리 디스크도 없습니다. 저는 잠시 질투에 휩싸였다가, 곧 웃으며 손을 내밉니다. 친구가 되자! 역사적으로도 과학 기술의 발전에 의해서 야기되는 감각의 변화는 예술의 발전과 매우 긴밀하게 결부되어 있습니다. 19세기 사진술이 보편화되기 시작했을 때, 마치 지금의 AI 그림 논의처럼, 사진술을 둘러싼 예술적 논의가 뜨거웠습니다. 카메라의 보편화 이후 기가 막히게 사실적으로 그려진 초상화에 대해 사람들이 갖는 경외심은 완전히 달라졌습니다. 하지만 이러한 기술 발전이 인간의 능력을 뛰어넘는가 아닌가 하는 논쟁은 유치한 질문에 지나지 않습니다. 이런 배경과 함께 사실적인 묘사를 포함한 전통 기법 회화의 해는 지고, 색채, 질감, 빛 자체 그리고 인간의 주관적인 해석이 주가 되는 인상주의 회화가 태동했던 생동한 광경에 주목해야 합니다. 단어 몇 개만 입력하면 초현실주의 거장들이 인생을 바쳐 그려낼 수 있었던 작품들을 쏟아내는 AI 기술이 인간의 감각에 어떤 변화를 가져오고, 예술가들은 어떻게 응답할지, 마치 축제의 장이 펼쳐진 것만 같습니다. 백남준은 "'예술과 기술'에서 무엇보다 중요한 것은 또 다른 과학적 장난감을 발명하는 것이 아니라, 너무 빠르게 변화하는 기술과 전자 매체를 인간적으로 만드는 일이다"¹라 했습니다. 예술이란 바로 이런 관계에 관한 것입니다. 우려되는 지점이야 많지만, 앞으로 AI가 일으킬 모든 크고 작은 문제들을 내재화한 예술의 충격과 카타르시스는 또 한 번 인간과 기술의 관계를 풍성하고 다채롭게 일굴 것입니다.

Q. AI 제너레이터를 사용하는 것에 대해 "협업"과 "창의성"이라는 단어를 쓰시는 게 흥미롭습니다. AI 제너레이터를 하나의 "존재"로 보는 시선이 전제된 것처럼도 느껴지고요. 협업이라는 것은 동등한 위치일 때 함께 무언가를 같이 만들어내는 것이라고 볼 수 있을 텐데, 사실 이번 전시 출품작들도 그렇고, AI 제너레이터가 만들어내는 이미지들은 결국 작가 추수가 만들어낸 원본의 에이미의 존재가

¹ Nam June Paik, "Participation TV, TV Bra for Living Sculpture," 1969, in Judson Rosebush, ed., Nam June Paik: *Videa 'n' Videology* 1959–1973, Syracuse: Everson Museum of Art, 1974, unpaginated. (이수영, 「공동진화: 사이버네틱스에서 포스트휴먼」, 『NJP 리더#7 공동진화: 사이버네틱스에서 포스트휴먼』(용인: 백남준아트센터, 2017), 21쪽에서 재인용.

있기에 그 안에서 변형을 하는 도구일 뿐이지는 않을까요? 단지 변형의 결과물이 새롭다는 것에서 창의성이라는 표현이 적합할까요? AI가 '창의적'이라기보다는 알고리즘에 의해 인간의 '창의력을 모방'하는 건 아닐까 하는 생각이 듭니다. AI 제너레이터를 도구 이상의 존재로 받아들이는 것 같이 느껴집니다. 이에 대한 입장을 조금 더 이야기해주세요.

A. 인간을 기계보다 우위로 생각하는 습관을 버리면, 상황이 완전히 다르게 보일 것입니다. 오해가 있는 것 같은데, 저는 AI 제너레이터에게 제 작품 이미지를 주지 않습니다. 제 작품을 머릿속으로 떠올리며, 몇 가지 단어를 던질 뿐입니다. 그럼 빅데이터를 통해 예술을 공부한 AI 제너레이터는 수만 가지 버전의 에이미를 제시합니다. 그중에는 관객들이 추수가 만든 에이미라고 믿어 의심치 않게 만드는 그림들도 많습니다. 기존에 존재하는 작품들을 답습하여 새롭게 조합하거나 창의성을 가미한 새로운 이미지를 만들어 내는 것이 창의력이라면, 이 과정에서의 AI 제너레이터와 예술가가 하는 일에 우위를 가리는 것이 오히려 인간에게 절망적인 승부입니다. 플라톤은 현실을 이데아의 모사라고 보았습니다. 그런데 인간의 능력(원본)을 충실하게 재현하고 모방하려는 목적으로 만들어진 인공지능이 인간의 능력을 초과하는 순간 원본은 계속해서 원본으로 존재할 수 있을까요? AI 제너레이터가 그린 이미지들은, 다양성의 영역에서만큼은 확실히 제가 그린 원본의 한계를 뛰어넘습니다. 시물라크르가 원본에 대해, '내가 왜 널 닮아야 하는데?'라고 반문하는 사드(Marquis de Sade)의 노선을 AI 제너레이터들은 거침없이 밟고 있는 것입니다. 오히려 제가 인공지능을 동등한 위치로 봐주는 게 아니라, 그렇게 하자고 인간의 틀을 들이대며 사정하고 있는 수준입니다. 저는 기술을 단순히 도구적인 것으로 취급하지 않고, 그렇다고 인간을 기술의 노예가 되는 존재로 생각하지도 않습니다. 통상 이전의 기계론(Mechanism)에 입각하자면 AI 제너레이터는 단일한 역할을 수행하는 하나의 기계에 지나지 않겠지만, 프랑스 현대 철학의 기계주의(Mechanist) 관점에서 보자면 접속하는 항에 따라 유연하게 달라질 수 있는 기계 개념이 됩니다. 푸코는 『감시와 처벌』에서 근대적 인간 주체를 이뤄온 가장 핵심이 자유의지가 아니라 규율이라고 지적한 바 있습니다. 규율, 즉 AI 제너레이터를 포함한 기계의 핵심과 근대화된 인간은 같은 핵심을 공유하는 것입니다. 기계 속에는 이미 인간성이 실현되어 있습니다. AI 제너레이터를 사용하려면 인간이 일정한 키워드를 주어야 합니다. 인간이 컴퓨터에 맞춰야 하고 컴퓨터가 인간에 맞춰야 하는 가정들을 사이버네틱스라고 기본적으로 정의²한다면, 이질적으로 보이는 유기체와 무기체, 생명체와 기계는 하나의 연속성을 갖는 셈입니다. 이러한 이해 속에서 인공지능과 '협업'한다는 주장은 그리 부자연스럽게 들리지 않을 것입니다.

² 이영준, 「정신병으로서의 급발전」, 『NJP 리더 #7 공동진화: 사이버네틱스에서 포스트휴먼』(용인: 백남준아트센터, 2017), 40쪽.

Q. 본인이 가지고 있는 협업에 대한 개념과 실행 방식에 대해서 설명해주세요. 인공지능과의 협업과 전문가 개인(예를 들어 Artur Sommerfeld)과의 협업을 동등하게 생각하나요? 커뮤니케이션에는 분명 차이가 있을 텐데요.

A. 커뮤니케이션에 차이가 없습니다.

1. 정보를 전달한다.
2. 동료-인공지능 혹은 Artur Sommerfeld-가 본인의 창의성을 가미한 작품을 내놓는다.
3. 마음에 안 든다.
4. 싸운다.
5. 소통을 시작한다. 그래, 네가 잘났냐, 내가 잘났냐, 내 상상이랑 다른데? 그건 네 생각이고. 이게 예술이냐? 아니냐?
6. 결국에는 어딘가에 도달하여 부둥켜안고 눈물을 흘린다.

그래서 사실 협업을 즐겨하지는 않습니다. 하지만 자꾸 찾게 됩니다, 6번의 카타르시스를.

Q. 대표작인 <사이보그 선언문>(2021)에 대해서 이야기를 해보고 싶습니다. 영상에는 도나 해러웨이의 '사이보그 선언문'을 낭독하는 에이미가 푸른색 수중/공중/우주(?)에서 유평하는 모습이 나옵니다. 목소리는 추수 작가 본인 목소리고요. 이 영상에서 에이미를 해러웨이의 포스트휴먼 개념으로 보이고자 하는지요?

A. 유평의 의미는 해방입니다. 땅에 발을 딛고 있어야만 하는 우리 신체로부터의 해방. 동시에 에이미는 여전히 인간 같아 보이는 몸을 가지고 선언합니다. 선언이 유효한 시대는, 여전히 문제가 도처에 존재하는 시대입니다. 물질세계에서 디지털 세계로 이행(transition) 중인 시대, 인스타그램에서 더 정체성을 뽐내지만 아직 육체로 밥을 먹고 잠을 자는, 컴퓨터로만 일하지만 아직 양복을 입고 사무실로 출근하는, 틱톡으로 시작한 메시지는 결국 침대에서 끝을 맺는 이행 어딘가에 건설된 시대. 그곳에서 우리와 함께 사는 에이미는, 포스트휴먼을 어떻게 정의하냐에 따라 답은 달라지겠지만, 기계와 여성, 사이보그와 여성의 동맹을 사고했던 해러웨이의 시도에서의 포스트휴먼과는 닮은 구석이 많겠죠. 포스트휴먼과 포스트휴먼 이전의 우리와도 같은, 아직은 그사이의 존재가 아닐까요.

Q. 이번 전시에 출품된 <자기야, 베타월드는 곧 끝나>(2022) 연작 중에서 <달리의 에이미 #2>(2022)는 마리아나 성녀의 이미지를 연상시킵니다. 서양미술사에서 성녀 이미지는 종종 섹슈얼리티와 연결되어 해석됩니다. 많은 현대미술 작가들이 성녀 이미지를 성스러움과 키치하면서도 탐닉적인 이미지로 해석해서 이용하곤 하는데, 작가 추수는 어떤 관점으로 보고 있는지 궁금합니다. 그리고 AI 달리가 만든 이미지에 대해서 어떻게 생각하나요? 혹시 AI 달리 역시 우리 인간이 만들어놓은 성녀의 스테레오타입에서 벗어나지 못하고 있지 않나요? (공교롭게도 AI 달리와 발음이 같은 작가 살바도르 달리는 신경학자 샤프코가 히스테리 현상을 연구하기 위해 수집한 사진들과 사진작가 브라사이의 동명 작품을 이용하여 포토몽타주 <엑스터시의 현상>이라는 작업을 한 적 있습니다. 당시 살바도르 달리가 사용한 사진들은 여성이 황홀경에 빠져 있거나 눈을 감은 채 무의식 상태로 보이는 사진들이 다수였습니다.)

A.

*"성처녀 마리아의 뒷면에는 창녀 막달라 마리아가 찰싹 달라붙어 있다.
양자가 마리아라는 같은 이름을 공유하고 있다는 사실은 우연이 아닐 것이다."*

- 우에노 치즈코(上野 千鶴子), 『여성혐오를 혐오한다』
(女ぎらい ニッポンのミソジニー, 2012, 은행나무), 237쪽.

여성 이미지에 대한 내 접근은 'A 대신 B가 되자'가 아니라, A도 있고 B도 있고 XYZ도 있다는 것입니다. 성스러울 수도, 난잡할 수도, 더럽고 게으르고 추잡하지만 섹시하고 자애로울 수도 있다. 어쩌면 당연하게 들리지만요, 인간의 규율 때문에 아직 스테레오 타입에서 벗어나지 못하는 AI를 보세요. 예를 들어 많은 AI 프로그램들이 구글 이미지 정책을 반영하기 때문에, '상의 탈의를 한 여성'과 같은 수많은 명령어들이 금지되고 있습니다. 하지만 다른 쪽에서 포르노 AI는 쉽죠. 그렇다면 왜 젓꼭지에 피어싱을 뚫은 성녀 마리아 이미지는 쉽지 않을까. 아시다시피 AI가 실제로 스테레오타입을 벗어날 능력이 없는 것이 아닙니다. 언제나 인간의 지각이 문제죠. AI의 데이터베이스가 인간이 만들어낸 이미지라면, 어떤 이미지들에 익숙해지고, 노출되고, 금기를 풀어내야 하는가에 대한 질문은 인간에게 남은 숙제입니다. 그래서 저는 단순히 거침없이 그리는 것입니다.

Q. 어릴 때부터 게임을 좋아한 마니아라고 하셨죠? 논문도 게임과 관련된 주제로 쓰신 걸로 알고 있습니다. 게임으로부터 어떤 영향을 받았는지 궁금합니다.

A. 밤새 마우스를 딸깍거리며 3D로 구현된 세계를 변태적으로 탐험하던 버릇을 자기표현의 방향으로 슬쩍 틀었습니다. 방대한 시간과 인내가 요구되는 3D 애니메이션 작품들을 무자비하게 뽑아내는 능력이 여기서 왔습니다. 세계관을 상정하고, 아바타를 통해 플레이어-관객들과 관계를 맺는 방식도 원초적으로는 게임 미학에서 기인하였겠지요. 중독이 심해 완전히 게임을 끊은 지 6년이 지난 지금도, 크리스마스 때면 3일 동안 문을 걸어 잠그고 <GTA5> 플레이 버튼을 누릅니다. 오늘 아침에는 실제로는 망해가는 <오버워치 2>가 다시 부흥하는 모습을 감격에 차 바라보는 꿈을 꾸다 알람 소리에 허탈해하며 잠에서 깹니다.

Q. 영상 작업의 메시지, 플로우, 시각적 표면, 사운드 등을 어떻게 구상하고 구체화 시키는지 궁금합니다. 캐릭터 이미지를 먼저 구상하나요? 영상 제작을 할 때 메시지, 내러티브, 형식적 요소 등 여러 가지를 고려할 수 있을 텐데, <슈뢰딩거의 베이비>는 이미지 속에 메시지의 단서가 있긴 하지만 서사가 파악되지는 않습니다. <사이보그 선언문>은 도나 해러웨이의 텍스트를 읽는 목소리가 서사를 이끌어 가지만 영상 자체의 기승전결은 어떻게 구상하셨는지 궁금합니다. 그래서 현재까지의 영상 제작 방식과 그리고 앞으로 새롭게 더 도전하고픈 제작 방식이 있는지 궁금합니다.

A. 작가 추수에게 영상은 기획보다는 표현입니다. <슈뢰딩거의 베이비>는 아기를 가지고 싶다는 오랜 염원에서 출발했습니다. 몸이 아닌 디지털 공간에서 아기를 만들기 시작했고, 도중에 귀엽다 귀엽다 하며 이렇게 저렇게 꾸미다가, 전 애인의 심볼 같은 것도 넣고, 나는 왜 아기를 가지고 싶을까, 리처드 도킨스식으로라면 단순히 유전자 전달을 위한 숙주의 삶인가, 이런저런 생각에 골몰하며 화면들을 그리죠. 보이는데 들리지는 않는 아기들을 보며, 제 배와 심장 소리를 녹음하여 삽입했습니다. 여전히 만져지지 않는 이상한 조합이네요. <사이보그 선언문> 역시 역사의 텍스트를 동시대로 호출하고 싶은 욕구에서 시작되었죠. 선언문이 인간 대신 사이보그를 통해 발화되는 지점이 원본을 단순 반복하지 않는 이 작품의 유효성이기 때문에, 페이스 트래킹이 삽입된 에이미가 선언을 낭독하는 자체가 전체의 서사이고 느낌의 전달입니다. 스스로를 딱히 영상작가라 칭하지 않는 이유도, 항상 표현의 욕구에 귀 기울인 후 이에 맞는 매체를 찾기 때문입니다. 그런데 뮤직비디오 감독으로서 3분의 영상 안에 엄청난 서사를 때려 넣는데요, 이는 영상을 표현 욕구 해소의 매체로 선택한 게 아니라 다른 예술(음악)이 어떻게 영상과 함께 융합-전달될까를 가장 중요하게 여기기 때문입니다. 대중성이라는 특정한 의도와 목적이 관여하기도 하고요. 2023년에는 버추얼 유튜버로 살아가려 합니다. 서사의 구성보다는 즉흥적인 표현의 전개 방식이 전과 같겠고, 시청자와의 상호작용이 내용을 좌지우지할 수 있다는 점은 모든 것을 컨트롤했던 이전의 영상 제작 방식과는 다른 새로운 도전이 되겠습니다.

Q.현재로서 추수의 작업을 관통하는 미학은 무엇이라 할 수 있을까요?

A. 문질빈빈(文質彬彬).³ 형식(文)과 내용(質)이 조화를 이루어 빛나야 한다는 공자님 말씀입니다. 심지어 빛남(彬)이 두 개나 됩니다.

Essays – Sunghui Lee, Jihyun Shin (글 – 이성휘, 신지현)

Translation – Sunhye Hwang (번역 – 황선혜)

Editor – Sunghui Lee, Jihyun Shin (편집 – 이성휘, 신지현)

Design – BULLDOZER (디자인 – 불도저)

Photo Courtesy – Kyoungtae Kim, WONJEONG DEPARTMENT STORE, TZUSOO, BakShim Jung-Hoon (사진 – 김경태, 원정백화점, 추수, 박심정훈)

Printing – Chungsan Print (인쇄 – 청산인쇄)

Published by HITE Foundation (발행 – 하이트문화재단 2023. 3. 10)

ISBN 979-11-87366-11-9

³ “바탕이 꾸밈을 이기면 사(史)하고, 꾸밈이 바탕을 이기면 야(野)하니, 바탕과 꾸밈이 잘 어우러진 뒤에야 군자가 될 수 있다.” -논어, 옹야 제16장