



# \*c-lab 7.0 X 권태현 인터-페이스-아나토미

프로젝트 자세히 보기 ▶ [http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4\\_view?seq=104](http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4_view?seq=104)

## 프로젝트 소개

\*c-lab 7.0의 프로젝트로 진행되는 권태현 기획자의 <인터-페이스-아나토미>는 다양한 게임 인터페이스를 직접 사용하고 해부해 보면서 인터페이스를 하나의 객체로 대하는 문제에 대해 고민해보는 렉처 퍼포먼스이자 워크숍입니다. 게임 인터페이스는 어떻게 물질이면서 동시에 문화를 만드는 행위자가 될 수 있을까요? 이번 프로젝트를 통해 서로 다른 인터페이스 사이를 오가면서(inter-) 인터페이스의 물질적 구조를 해부하여 인터페이스가 몸의 움직임을 어떻게 구성하는지, 인터페이스는 신체와 어떻게 연결되고 있는지, 다른 인터페이스가 어떻게 다른 플레이를 만드는지, 나아가 그런 인터페이스가 어떻게 문화를 구성해 나가는지 함께 고민해 볼 수 있을 것 기대합니다. 게이머, 문화연구자, 게임 컨트롤러 디자이너 등 다양한 전문가들과 함께 신체의 일부가 되고 있는 인터페이스 장치들을 해부해 보는 흔치 않은 기회가 될 것입니다.

프로젝트 개요	크레딧
장소: 코리아나미술관 c-cube(B2) 기간: 2023. 7. 28. (금) - 7. 29. (토) 회차별 일시 1회차   7. 28. (금) 7pm-9pm 2회차   7. 29. (토) 2pm-4pm 관람료: 10,000원 인원: 회차별 40명	기획/렉처 퍼포먼스: 권태현 연구/워크숍: 심승섭, 전은기 게임 인터페이스 대어: 대림상가 게임토피아 자문: 오영욱, 이경혁 사진: 구지민 주최·주관: 코리아나미술관 *c-lab 7.0 후 원: (주)코리아나화장품

## 1회차 / 게임 인터페이스와 게임 문화: <철권>에서 풍신류의 대두

“메이드 인 청계천” 조이스틱을 만져본 적 있나요? 한국에서 오락실에 가보셨다면 아마 그것으로 플레이를 해보셨을 것입니다. 언뜻 똑같이 보이는 오락실 아케이드 조이스틱이라고 해도 그것을 뜯어보면 기계적인 차이를 갖는 경우가 많습니다. 4각, 8각, 무각 등 조이스틱 레버의 기계적 형태는 오락기를 수입하는 업자들이 대개 경제적인 이유로 본래의 원형과 다른 형식을 만들어 내면서 다변화되었습니다. 중요한 것은 이러한 기계적 차이가 단순히 경제적인 문제에서 끝나지 않는다는 것입니다. 예를 들어 <철권> 시리즈에서는 수입산 조이스틱으로 입력하기 까다로운 이른바 ‘풍신류’의 기술들이 더 저렴한 무각 레버에서 더 쉽게 실행되는 문제가 발생합니다. 이처럼 1회차 워크숍에서는 인터페이스의 차이가 어떻게 게임 플레이를 바꾸고, 더 나아가 게임 문화 전체에 영향을 미치는지 구체적인 사례를 분석하고, 각 인터페이스 장치들을 직접 만져보고 또 게임을 플레이해보며 함께 탐구할 예정입니다.

## 2회차 / 인터페이스-휴먼-포스트휴먼: <펌프>부터 VR 그리고 뉴럴링크를 넘어서

손가락뿐만 아니라, 신체 전체와 호응하는 게임 인터페이스는 생각보다 오래전부터 존재해왔습니다. 2회차 워크숍에서는 발로 밟으며 플레이하는 <펌프>부터 머리에 뒤집어쓰는 HMD 장치로 플레이하는 <비트세이버> 등 다양한 방식으로 신체와 연결되는 인터페이스의 특성을 분석합니다. 플레이어들은 발로 밟게 되어있는 <펌프>를 손과 머리 등 몸 전체로 조작하면서 소위 ‘프리스트아일’이라는 특유의 장르를 구축하기도 했습니다. 이러한 인터페이스 전유에서 파생되는 문화적 국면부터, 애플Apple의 ‘비전 프로Vision Pro’ 등 이른바 VR 인터페이스가 만들어내고 있는 최근의 상황들, 더 나아가 뇌에 직접 센서를 연결하는 ‘뉴럴링크 Neuralink’ 프로젝트에 대한 논의와 SF적 국면까지. 인터페이스와 신체에 대한 고민을 과거부터 미래까지 확장하는 시간을 가질 예정입니다.

## 참여자 소개

**전은기(문화연구자)**는 문화인류학과 문화연구를 전공하고, 현재 청계천기술문화연구실과 한양대학교 글로벌다문화연구원에서 연구원으로 활동하고 있다. 한국 정보자본주의의 역사적 형성 과정과 기술과 문화/정치/경제의 관계에 대해 관심을 가지고 연구 활동을 지속하는 중이다. 「1990년대 이후 전자오락 문화의 변형에 대한 연구」, 「조이스틱: 아케이드 게임 문화의 생산자」 등 논문을 발표했다.

**심승섭(산업 디자이너)**는 베를린 국립예술대학교에서 산업디자인을 전공하였다. 인체공학과 유니버설 디자인을 연구하면서 어떻게 하면 사람들이 더 편안하게 제품을 사용함과 동시에 최상의 결과치를 낼 수 있을지 끊임 없이 고민한다. 이러한 디자인 철학을 게임과 접목 시켜 게임 인터페이스를 개발해 왔다. 세계적인 <철권> 프로그래머 '무릎'의 커스텀 레버, <스트리트 파이터> 프로그래머 '잠입'의 커스텀 레버, 삼덕사의 로터리 레버, 재믹스 네오, 재믹스 미니, io Lab 조이스틱 등을 만들었다.

## 기획자 소개

**권태현**은 전시와 다양한 프로젝트를 기획하는 큐레이터이다. 예술 바깥의 것을 어떻게 예술 안쪽의 대상으로 사유할 수 있을지 고민한다. 정치적인 것을 감각의 문제로 파악하는 관점에 무게를 두고 연구를 지속하고 있다. 《뒤, 따라》(평화박물관, 2021), 《flop: 규칙과 반칙의 변증법》(소마미술관, 2023), 《마테리-델리아》(울산시립미술관, 2023) 등 전시를 기획했다.



<인터-페이스-아나토미> 홍보 이미지 다운로드

▶ <https://drive.google.com/drive/folders/11WzYrmON0Co5fyXDelbHxBB7rZmeTPHb?usp=sharing>

코리안미술관 \*c-lab [www.spacec.co.kr/gallery/gallery4](http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4)

\*c-lab 7.0 프로그램 & 프로젝트 일정 [http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4\\_view?seq=99](http://www.spacec.co.kr/gallery/gallery4_view?seq=99)