

# Johannes P Osterhoff

Apple, Windows, Facebook, Google—nobody is safe from Johannes P Osterhoff's tongue-in-cheek explorations of something we need to pass to get to what we want, interfaces. His works show that art and technology don't need to try to look hi-tech to be effective.

Editor: Udo Lee  
Images courtesy: Johannes P Osterhoff



**Q. You introduce yourself as an “Interface Artist”. Which dimension of interfacing do you explore in your works?**

When I started some years ago, interfaces were mostly the graphic ones we know from operating systems such as Windows and OS X. Back then, the user interface was a simplified representation of the computer's possibilities. Nowadays, interfaces are much more diverse and entertaining. Especially mobile and web-based user interfaces of pop culture today. A lot of these user interfaces have become so simple and easy to use because of the commercial interest in the data and connections users provide with them. “Interface Art” takes place between this underlying commercial interest of user interfaces and the beauty on the surface. It relates them and raises issues.

**Q. Apple, Google, Windows, Facebook – it seems you cultivate an ambivalent relationship to the big players of digital mass culture. Is it out of love or hate?**

As a user I appreciate how easy to use technology has become. I own an iPhone, am on Facebook, KakaoStory, and extensively use Google. But as an artist I take a critical view of technology and in my projects it becomes apparent that usually there is another side to the shiny and glossy one we know.

**Q. You regularly visit Korea; do you see significant differences in the status and handling of digital culture?**

When I visited Korea last year, I was surprised to see that a Korean search engine offered an interior view of stores and restaurants. From my German perspective this was very surprising and I immediately remembered the launch of Google StreetView in 2010 which sparked a huge debate about privacy and the ownership of public space. I suppose a feature such as the store view would not be possible in Germany right now. And this is not because the technology does not exist, but due to cultural and historical reasons.

**Q. A lot of your works pick up flaws or idiosyncrasies of how interfaces are designed. Which ones are the most amusing for you?**

When Microsoft launched Vista in 2007, it became apparent on the interface that they had undergone a lot of effort to make their system more secure: new features, more settings, and a system-wide pop-up asking the user to confirm security-relevant actions. With this pop-up came icons depicting medieval battle shields. I still find these photorealistic icons very amusing because they show that no matter how far we have come with technology, to make something look secure one still has to use a medieval battle shield.

**Q. You approach quite complex topics like online security, appropriating technology or privacy issues in catchy, humorous ways. Is it mostly about play or are you on a hidden mission?**

User interfaces simplify, but they also hide. They render complex computer programs into visual representations that can be used by everybody. But this simplification also hides information and data flow from the user in the background. This was not so problematic on desktop computers. But with social networks and apps, it has become common practice to intentionally hide business logic and data usage behind engaging user interactions on overly shiny and glossy surfaces. Knowledge of such background processes and intents significantly contributes to user consciousness and awareness of usage. This is why “Interface Art” deals with what usually is hidden from the user beneath the pretty surface.

**Q. With your recent project, iPhone live, you share your activities for one year with everybody who is interested. What is the idea behind that?**

Engagement with other users on the iPhone usually takes place via services offered by companies such as Facebook, Instagram or WhatsApp. The project started with a vague discomfort when using such apps. A lot of them are free and that's nice of course, but it is usually not disclosed how my engagement with other users on these platforms actually is put to commercial use. And over time a lot of personal data is accumulated by their operators - and because this data is exclusively owned, nobody knows how they are going to use it. This is why I made iPhone live to be my “personal social network” that bypasses such services by broadcasting simply all of my iPhone usage live on the open web. In this way friends and visitors get to know more about myself and my actions are available for everyone.

[www.johannes-p-osterhoff.com](http://www.johannes-p-osterhoff.com)

애플, 윈도우즈, 페이스북, 구글 - 우리가 원하는 것을 얻기 위해 접속하는 이들 인터페이스 중 그 어떤 것도 요하네스 P 오스터호프(Johannes P Osterhoff)의 유쾌한 조롱을 피할 수 없다. 예술과 테크놀로지를 결합한 그의 작업은 첨단기술의 우수성을 강조하려는 것이 아니다.

**Q. 자신을 인터페이스 아티스트라고 소개했는데 당신의 프로젝트에 사용되는 인터페이스는 어떤 것인가?**

몇 년 전 이 일을 시작했을 때만 해도, 인터페이스들 대부분이 우리가 알고 있는 윈도우나 OS X와 같은 운영체제를 통해서 구현된 그래픽 이미지들이었다. 그 당시, 사용자 인터페이스는 컴퓨터가 실행하는 작업들을 간소화시켜 나타내는 것이었다. 오늘날의 인터페이스는 훨씬 더 다양하고 흥미로운 요소들을 갖게 되었다. 특히 모바일과 웹 기반 사용자 인터페이스들은 이제 대중문화의 일부라고 할 수 있다. 많은 인터페이스들이 상업적 이익과 사용자들과의 커넥션을 고려하기 때문에 아주 간편하고 쉽게 이용할 수 있도록 만들어진다. ‘인터페이스 아트(Interface Art)’는 이러한 인터페이스의 외적 매력과 그 이면에 깔린 상업적 의도 간의 관계를 다룬다.

**Q. 애플, 구글, 윈도우, 페이스북 같은 디지털 대중문화를 선도하는 회사들과 꺾고려운 관계를 만드는 것 같다. 애증으로 보이기도 하는데 어떤가?**

사용자로서 테크놀로지의 활용이 용이해졌다는 것에 감사한다. 나는 아이폰 유저이면서 페이스북, 카카오스토리도 하고, 구글도 광범위하게 활용하고 있다. 하지만 아티스트로서는 테크놀로지를 비판적인 시각으로 보게 된다. 그리고 프로젝트를 통해서 화려하고 매력적인 테크놀로지의 이면을 까발리는 시도를 하고 있다.

**Q. 디지털 문화의 현주소와 그것을 다루는 방식에 있어 한국과 독일의 가장 큰 차이점은 무엇인가?**

작년에 한국에 갔을 때 상점과 식당의 내부 이미지까지 제공하는 한국의 검색 엔진을 보면서 깜짝 놀랐다. 독일인인 나의 관점으로 볼 때 이런 정말 놀랄만한 일이었다. 2010년에 런칭되어 공공 장소에서의 프라이버시와 소유권에 관하여 격한 논쟁을 불러일으켰던 구글의 스트리트뷰가 떠올랐다. 현재 독일에서는 있을 수 없는 일이다. 기술의 문제가 아니라 문화적, 역사적 이유 때문이다.

**Q. 당신은 인터페이스 디자인의 헛점이나 독특함을 자주 작업의 소재로 삼는 것 같다. 당신에게 가장 인상적이었던 디자인은 무엇인가?**

2007년에 마이크로소프트가 비스타를 런칭했을 때, 새로운 기능들과 더 많아진 설정 프로그램들, 시스템 전체적으로 사용자의 보안조치 실행을 요청하는 팝업 창 등 시스템의 보안강화를 위해서 마이크로소프트가 얼마나 많은 노력을 했는지 분명히 알 수 있었다. 비스타의 아이콘들은 중세시대 방패 모양을 닮았는데 나는 이 포토리얼리스틱한 아이콘들이 여전히 매력적으로 보인다. 테크놀로지가 아무리 발전을 거듭해 왔어도 중세시대 전투에 쓰였던 방패가 오늘날에도 보안을 상징하고 있으니 말이다.

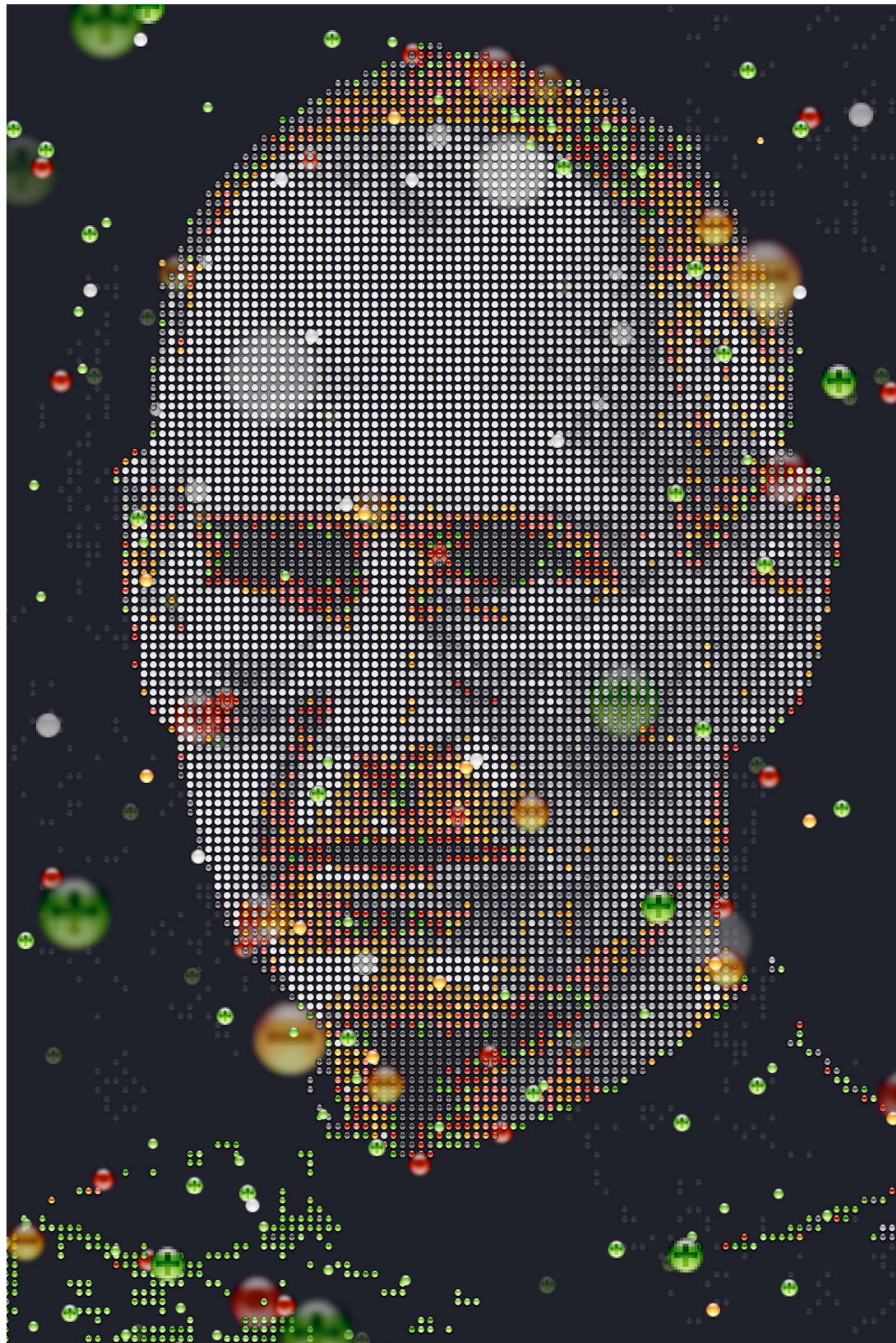
**Q. 당신은 온라인 보안이나 기술 도용, 프라이버시 문제와 같은 심각한 주제를 흥미롭고 유머러스한 방식으로 다루고 있다. 그런 작업들 속에 어떤 숨겨진 목적이 있는 건가?**

사용자 인터페이스는 간소화하는 동시에 은닉하는 성격이 있다. 이들 인터페이스는 컴퓨터 프로그램을 모든 사람들이 사용할 수 있도록 시각화한다. 하지만 이러한 간소화 기능은 작업 중에 유출되는 사용자의 정보와 데이터를 은닉한다. 이는 데스크톱 컴퓨터에서는 큰 문제가 되지 않는다. 그러나 소셜 네트워크와 어플들은 현혹적인 외양으로 사용자 인터랙션을 유발시키면서 의도적으로 비즈니스 로직과 데이터 사용내역을 은닉하는 것이다. 그러한 이면의 프로세스와 의도를 알리는 것이 사용자의 의식을 고취하는 데 상당한 도움이 된다. ‘인터페이스 아트(Interface Art)’를 통해서 매력적인 외양 아래 숨겨진 의도를 파악하는 것도 그런 이유에서다.

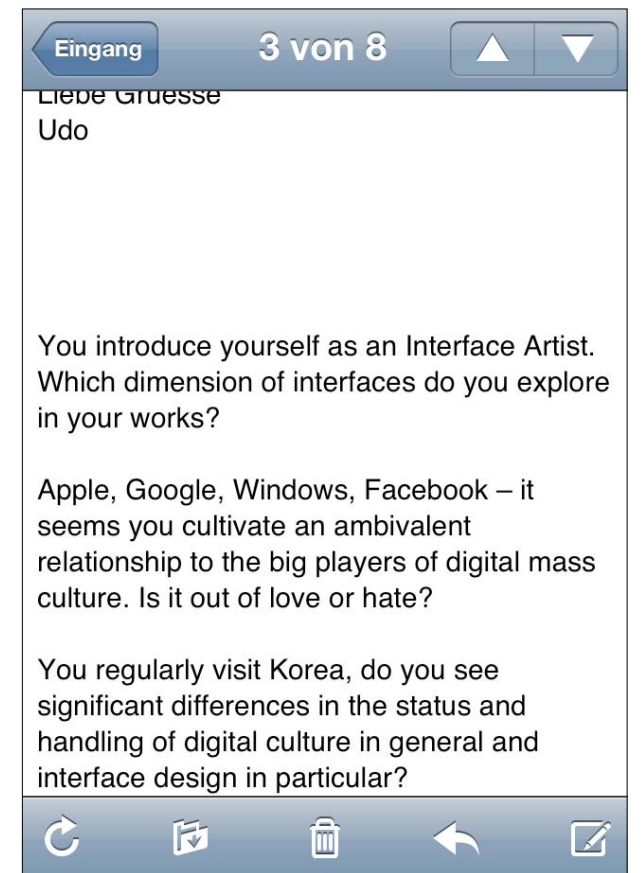
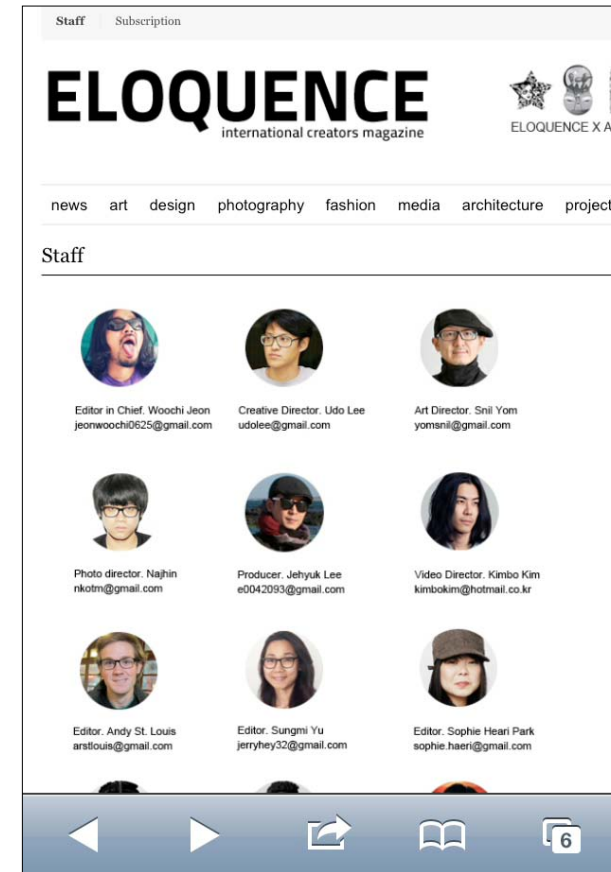
**Q. 최근에 진행중인 프로젝트, iPhone live를 통해서 1년 동안 당신이 아이폰으로 하는 모든 일들을 이 프로젝트에 관심있는 사람들과 공유하고 있다. 이 프로젝트를 하게 된 계기는 무엇인가?**

페이스북, 인스타그램, 왓츠앱 같은 회사들이 제공하는 어플들을 사용하면서 느끼는 애매한 불편함에서 이 프로젝트가 시작되었다. 물론 이런 어플들의 대부분이 무료이고 쓸만하다. 하지만 이런 플랫폼을 통해 이루어지는 타인과의 교류가 실제로는 얼마나 상업적인 부분과 얽혀있는지는 알려지지 않고 있다. 그리고 사용 시간과 비례하여 많은 양의 개인 정보들이 각 플랫폼 운영자들에 의해 축적되고 있다. 이 데이터들은 그 플랫폼이 독점 소유하기 때문에 우리의 개인 정보가 어떻게 이용되는지 누구도 알 수 없다. 이것이 바로 내가 그런 서비스들을 뒤로 한 채, 나의 아이폰 사용을 공개된 웹사이트에서 생중계하는 ‘퍼스널 소셜네트워크’ 프로젝트, iPhone live를 시작한 이유이다. 이를 통해서 나의 지인들과 방문자들은 좀 더 직접적인 방식으로 나에게 대해 더 많은 것을 알 수 있고, 모든 사람들과의 상호작용이 가능해진다.





Aqua Window Control



iPhone live





*Home Sweet Home*



*Defence*