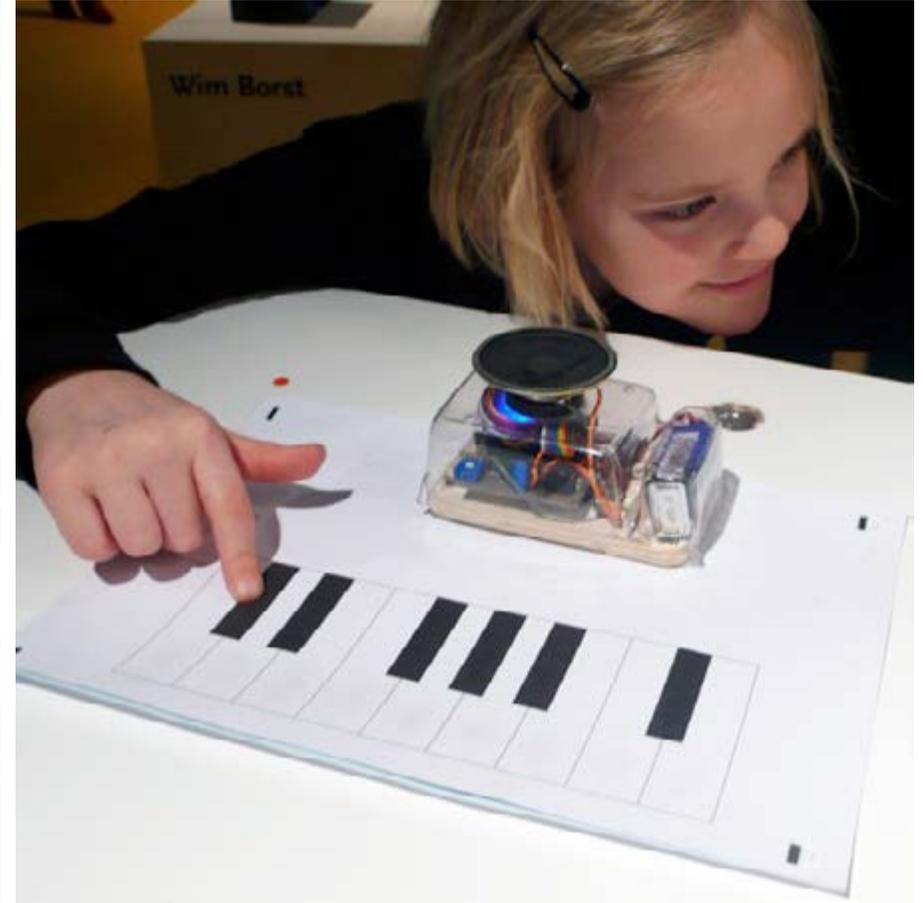




다이애나 밴드
dianaband

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

종이 피아노
2011
sound object



상호작용, 상호소통이라는 것이 다이애나 밴드의 기본 키워드이지만, 그것은 그 단어 만큼 거창하지 않을지도 모른다.

피아노 교습소에서 종이 피아노로 운지연습을 하던 아이들을 종종 볼 수 있는데, 그들은 종이 오브젝트와 손 연주, 그리고 노래부르기, 음색 상상하기 등의 환상적인 상호작용을 구현한다.

종이위에 전기전도성 물질로 회로를 그리고, 소리 발생기를 연결하여, 종이피아노는 소리를 낸다.



다이애나 밴드
dianaband

1 물질 → 물질'
2 사물 → 사물'
3 사물이라는 사건



ring,
ring,
rain
2011/sound interactive
installation

〈링링레인〉은 소리 상호작용이 있는 종이미디어 설치작품이다.
관객은 처음 하얀 벽에 붙어 있는 가로 2.7m, 높이 1.2m의 큰 종지와 만나게 된다.
가까이다가가면, 관객은 종지 표면에서 볼록하게 튀어나와 형압된 물방울 무늬와 그것에서만
드는 비오는 장면을 발견하게 된다.
떨어지고 있는 빗방울의 이미지를 손으로 만지면, 별안간 빗소리와 싸인웨이브가 만드는데 영
롱한 사운드가 관객 몸에 반응하여, 흘러나오고, 공간을 채운다.
소리를 통하여, 비오는 날의 무지개를 만난 듯한 환상을 관객은 체험하게 되고,
각자 개별적으로 가지고 있는 비오는 날의 기억과 감각이 관객의 몸에 소환된다.

다이애나 밴드
dianaband

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



ring,
ring,
rain
2011/sound interactive
installation

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

paper-gut

2011/Performance_10min

서로 연결되어 있지 않은 회로가 그려져 있는 종이가 불에 탈 때 불꽃이 일시적으로 회로를 연결시키는 것을 발견하고, 그것을 사운드로 번역하여 보였다. 불꽃의 모양에 따라 사운드가 변환되는 경험은 불의 정령을 보는 듯한 환상을 주었고, 종이웃을 입고 불의 정령을 만나보는 제의적 퍼포먼스를 만들어보았다.





- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



Military

Match

March

2012 / sound object performance

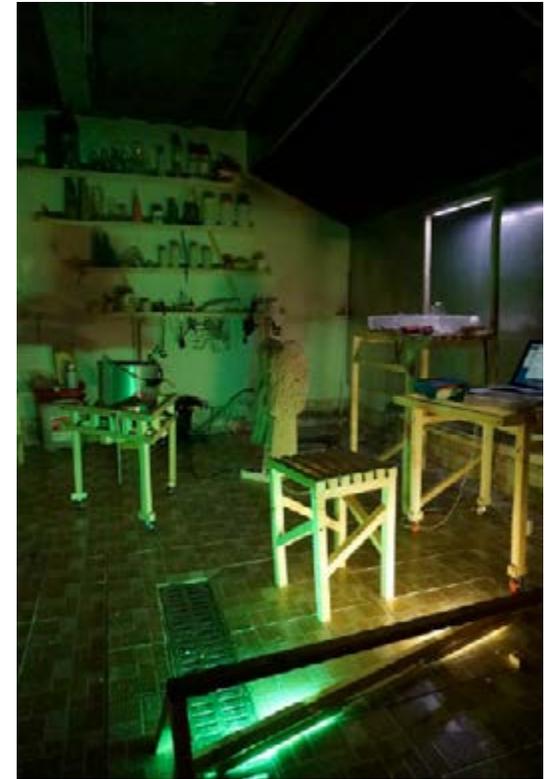
정한 길이로 자른 성냥 머리들을 이어붙여, 성냥 악기 오브젝트를 만들었고,
그것에 불을 붙이면,
성냥 머리 부분이 점화될 때마다 '치익, 치익, 치익' 리듬을 만든다.
그 리듬에 따라 군가행진곡을 부른다.

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

candle song

2013 / interactive sound installation

촛불을 분다. 불이 바람에 흔들린다. 리듬이 보이면서 들린다.
 촛불을 끄기위해, 휘파람을 불기 위해 입술을 오므려 바람을 모은다.
 삶과활동의도구이자,나와너사이의매체인몸은근원적으로소통을위해존재한다.몸과감각은개별적존재인우리들에게상호연결과소통의가능성을부여한다.
 말없이 소통하는 것이 어려운 세계에서 관계는 쉽게 부서져 버린다.
 나,너와 세계가 말없이 서로를 이해할 수 있었던 시간에 대한 노스텔지아.
 인터랙티브사운드설치<캔들송>은세계와물질에대한몸의감각과기억을불러일으켜, 보편적 소통을 이루려는 시도이다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



Forget the Land
2012 / Project for The Institute of Dirty Horticulture at Hortus,
a botanical garden in Amsterdam

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

Forget the Land
2012/
performative sound object

폴갯더랜드는종이가면시리즈이고, 형상과소리에 따라4가지타입으로구성된다. 그것은호투스라는암스테르담의식물원에서설치되었고, 관객에의해사용되었으며, 공연자들에의해식물원으로건너가는다리공간에서즉흥극형식으로공연되기도 했다.

사람이가면을착용하고, 말을하거나, 숨을쉴때, 가면은 사람의말소리, 숨소리에 따른강약을변수로 기억하고, 그것을 다양한 음으로 변환하는 기능을가지고 있고, 우리가입으로 불거나, 입모양과관계가있는악기들, 즉,아코디온, 피리플룻 등을 음색으로 변환되어 발생한다

이렇게 하여, 가면을 쓴 사람들은 자신의 말소리나 숨소리에 덧붙여지는 멜로디 때문에, 자신의 몸을 낫설게 느끼게 된다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

오! 프린트 |OH!P

2014 / KCDF 갤러리, 서울

sound object installation

〈오!프린트〉는 인쇄물에 소리를 결합하는 프린트 방법론을 소개한다. 전도성 잉크 혹은 흑연(연필)을 이용하여 제작되는 인쇄물에 특정한 전자장치가 연결되어, 이미지를 만질 때, 계획된 소리가 발생하게 하기 위한 일련의 제작과정을 매뉴얼과 예시로 제시한다.

이미지는 시각적인 결과물을 넘어서서, 청각적인 것이 되고, 이미지를 만지는 과정과 결합되어 촉각적인 것으로 다시 한번 확장된다. 만지고 들리는 이미지는 기존의 시각적 이미지에 다른 차원을 부여하고, 소리와 그래픽 이미지의 상호작용성을 실험할 수 있게 한다.

출력과정의 일부이자 플랫폼인 전자장치의 설계와 내용은 매뉴얼에 포함시켜, 손쉽게 재생산할 수 있게 한다.

태그. 이미지의 외삽(extrapolation). 공감각적 이미지. 소리 그림



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



풍각쟁이발종 | 안산순례길
2015 / performative sound object

풍각쟁이 발종은 걸음을 내딛을 때의 물리적인 힘이 종을 울리도록 고안된 장치로, 발걸음을 음악언어로 번역해주는 행진사물이다. 발과 종사이의 연결장치인 오르골은 다양한 음정의 종소리를 선별하여 울리기 때문에, 풍각쟁이 발종을 착용한 사람은 간단한 노래를 연주할 수 있다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



anarchist toolbox
2015 / performative object

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



나는 여러가지 사물들을 사용하고 있다. 사물들도 여러가지 나를 사용한다. 우리의 관계는 상황에 따라서 달라지고, 우리의 상황은 관계에 따라서 달라진다. 나와 사물이 손을 잡고 사물들의 네트워크 속으로 입장한다. 비오는 날의 빈대떡을 뒤집는 후라이팬. 농성장에서 만나는 방패들. 이미 있는 관계들 속에서 나의 사물친구들은 힘이 없도록 규정되어 있다. 그러나 나와 나의 사물이, 우리 사이에 '있던' 관계를 끊고, '새로운' 관계를 맺기로 합의한다면, '새로운' 관계의 발견 혹은 제작은 그 자체가 하나의 표현이 되어, 우리들과 우리의 사물친구들에게 백배의 '용기'를 주지않을까?

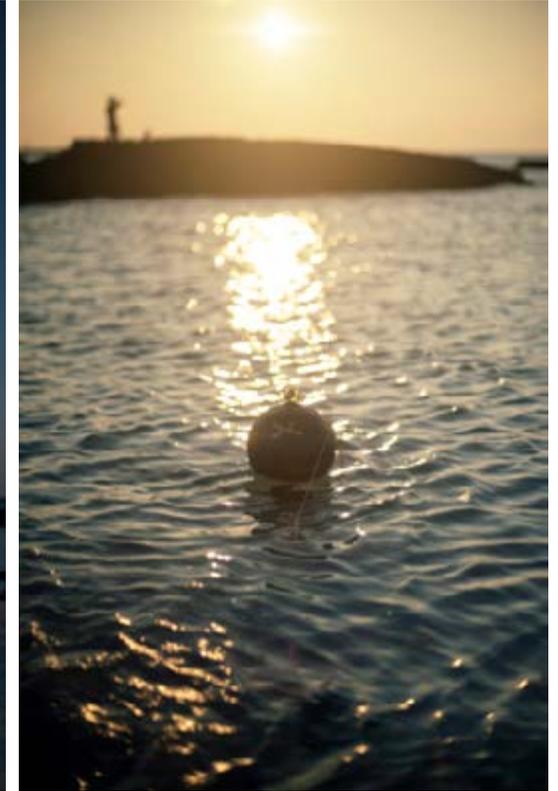
- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

사물행진 | a parade of objects
2015 / 국립현대미술관 과천
sound object installation



참여한 사물 친구들
북치고 보행기, 핑퐁 수레, 피아노 보행기, 부케
마이크, 탬버린 조명, 말하기 수레, 쌍마이크라
이트, 링겔 확성기, 줄자 오케스트라, 그라피티
후라쉬, 크게 말해 조명, 비숍 관리자

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



사물노래
 2016/ 제주도 좋아
 sound object performance

우리몸이 기억하는 해변, 바다의 원초적 감각을 다시 불러 일으키는 장치들을 만들고 설치한다. 그리고 소리낸다.
 부표약기, 라이프 가드 체어, 바람채집 깃발, 파도채집부표



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



폰하모닉스

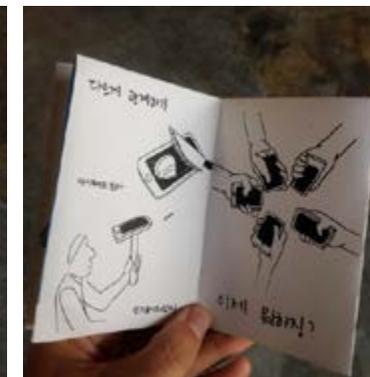
개인들의 스마트폰을 로컬네트워크로 묶어서 스마트폰끼리 통신을 한다. 참여자 각자 자신에 스마트폰에 도레미파솔라시도 자신의 육성을 녹음하고 그 목소리들을 로컬 네트워크에 공유한다, 모인 참여자 중 한명이 피아노를 연주하면, 네트워크 안에 접속되어 있는 스마트폰들은 다 같이 개별의 목소리로 연주를 재생시킨다.

>>동영상링크

소리총

스마트폰을 총이라는 오브젝트로 바꿔 개인의 표현도구로 만든다. 소리총에 여러가지 소리들을 녹음하여, 소리총을 사용하는 연주자의 위치, 움직임 패턴에 따라 녹음된 소리가 번주되어 재생된다.

>>동영상링크



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

손에 폰잡고 | Phone in Hand

2015 / ACT Festival 국립 아시아 문화전당

sound object Workshop

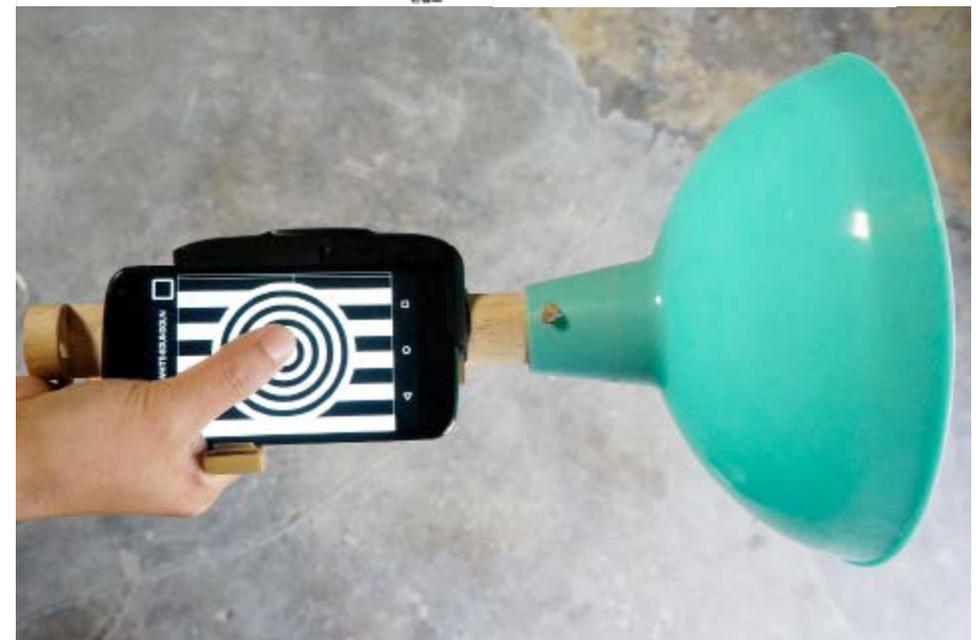
점점 더 많은 사람들이 일상 속에서 스마트폰을 사용한다. 다시 말해, 스마트폰은 사람들에게 가장 소중한 재산 목록이 되고 있다.

우리가 보다 나은 삶을 영위하는데 테크놀로지가 기여할 수 있다면, 이러한 현상은 괜찮은 일이다. 그러나 스마트폰을 '있는 그대로', '귀중하게 여기며' 소유만 하는 것은 충분치 않다. 점점 더 우리는 통신사, 스마트폰 제조사 등과 같은 이 기계를 통제하는 이들에 종속되고 있다. 그들은 스마트폰과 직접적인 관계를 맺으며, 이를 기반으로 우리의 우위에 선다.

만약 우리가 스마트폰과 우리만의 관계를 만든다면 어떨까? 사실, 스마트폰은 정말 훌륭한 도구다. 그것은 당대 최신 기술이 총체적으로 집약된 결과물이다. 스페이스크래프트와 GPS를 장착하고 있으며, 데스크탑 PC와 견주어도 손색 없는 기능을 가지고 있다. 그러나 스마트폰의 가장 훌륭한 능력은 GSM, CDMA, WIFI, NFC, RFID, QR 코드 인식, 안면 인식 등의 기술을 통해 네트워크를 만들고 사람과 사람 사이를 이어준다는 것이다. 모든 만들기 과정을 마친 후에는 마치 '동네의 갱스터들'처럼 밖으로 나간다. 모두가 사운드 총을 들고 말이다.

이 워크숍에서 우리는 스마트폰을 개개인의 표현 도구로 활용하는 몇 가지 사례들을 제시하고자 한다. 참가자들은 자신의 스마트폰을 활용하여 '사운드 총 오브제'를 만든다. 기계적인 발화 버튼도 장착해서 진짜 총처럼 만들어 보자! 제작에 도움이 될 만한 오픈 소스 소프트웨어도 준비되어 있다.

그리고 함께 해보고 싶은 다른 하나는 모두의 스마트폰을 모아 '네트워크 메가-폰'을 만드는 것이다.

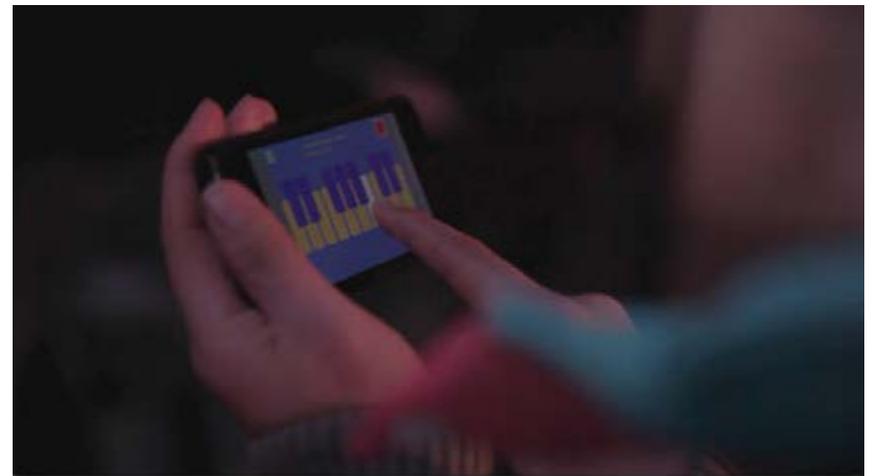


- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



사운드캠페인
2016 / 콜트콜텍 노동자들의 수요문화제
sound performance

7명의 관객을 사전에 섭외하여 자신의 스마트폰을 소리 발생장치로 사용할수 있도록 관련 어플리케이션과 스피커 장치를 장착한다. 여러대의 스마트폰을 네트워크로 연결하여, 한사람의 스마트폰으로 노래를 부르면 그 음정이 네트워크로 묶여진 다른 스마트폰에 전달 되어 같이 합창하는 상황을 연출하게 된다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

안산순례길 | Citizenband
 2016 / 안산 거리 축제
 sound performance

시티즌 밴드는 무엇일까요?
 원래 시티즌 밴드라는 말은 시민이 1~8km의
 근거리 통신에 사용할 수 있는 주파수대를 말하는데요.
 어떤 형식으로든 시민들끼리 자발적으로
 기술을 통해 연대하고 교신하며, 어떤 일을 도모해 보
 는
 것으로 이해하면 어떨까요?
 우리 대부분의 손에는 항상 스마트 폰이 쥐어져 있죠?
 스마트폰을 연대의 도구로 바꿔 사용해 볼 수 있겠네
 요.
 다들 스마트폰에 간단한 개별 사운드 시스템을 연결하
 고, Mob Mu Plat이라는 앱을 설치하고 다이애나 밴드
 가 만든 특제오픈소스 소리발생 프로그램을 설치하면,
 손에 폰잡고 다른 손에 폰도 같이 잡고, 개별적이지만
 공동의 소리를 만들어 보자는 것입니다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

BYOP (Bring your own Phone)
2017 / 서울 시립미술관 (예술가의 런치박스)
participatory
sound performance

우리 대부분은 스마트폰을 항상 지니고 다니며 실시간으로 다른 사람, 공동체, 정보와 연결되어 있는 기술 환경에 처해있다. 만약, 우리가 스마트폰과 우리들의 관계를 다르게 만든다면 어떨까? 이번 예술가의 런치박스에서는 참여자들의 스마트폰으로 수신되는 미지의 사운드 파일을 재생해, 참여자들이 함께 미술관 공간을 인공자연의 소리환경을 만들고 소리로 소환된 가상공간 안에서 점심을 먹는 시간을 마련한다.



- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건



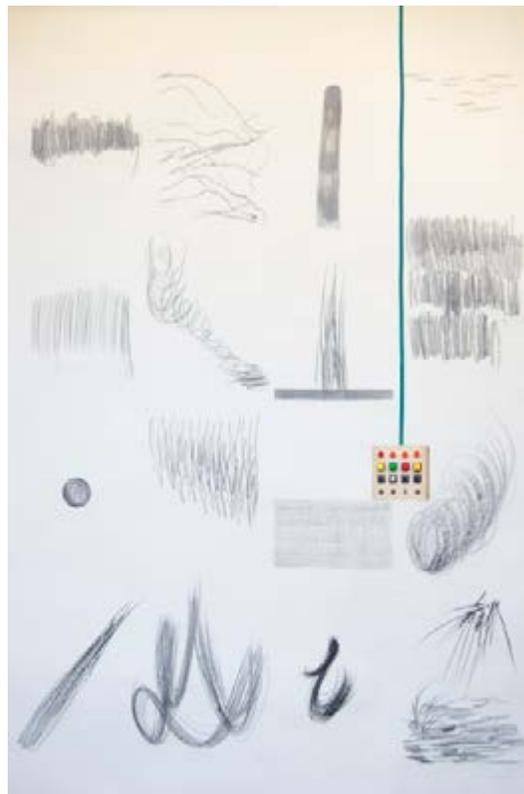
살찐혀와 진동양말의 그런지
2016 / 공간사일삼
installation

나는 다양한 기술을 다룰 수 있었다. 그것은 우연이었지만, 물질이나 소재를 다른 성질로 바꾼다거나, 기존의 사물을 해집어 나와 새로운 관계를 맺을 수 있는 사물로 만들 수 있는 동기를 제공해주었다. 여기서 기술은 전자적 지식과 프로그램 디지털 기술뿐 만아니라, 재료에 대한 기술, 도구를 다루는 기술 그리고 몸을 다루는 기술을 포함한다. 그리고 그것에 대한 탐구과정은 굉장히 개인적이고 말초적인 시작점에서 링크를 타고 들어가 또 다른 링크를 타고 다른 장소에 다다르면서 환기되며, 길을 잃기도 한다. 또한, 의외의 장소에서 새로운 지점과 인식을 만나면서 전환에 이르게 되는 여정이다. 그것을 발명이라 부를 수 있을 것 같다.

- 1 물질 → 물질'
- 2 사물 → 사물'
- 3 사물이라는 사건

아코디언 악기
전자장치, 종이, 나무 등

공사장소리 런치패드
연필드로잉, 혼합매체



마이크조명
실패, 전기장치 등



4 악기와 몸 5 3인칭 주인공시점

일어서고 주저앉은 입장들
2017 / 국립현대미술관
Participatory Sound Performance

>> 동영상링크

일어서거나 주저앉은 사람들이 흩어지거나 모여서 들리거나 들리지 않는 소리들과 보이거나 보이지 않는 화면들로 연결되어 각자이면서 한 덩어리로서 공간을 점거합니다.

우리는 각자 다른 입장, 다른 상황을 가지고, 지금, 이곳에 서있거나, 앉아있습니다. 우리들이 가진 다양한 입장들은 어느 하나도 미약하지 않습니다.

우리는 전체로서 서있으면서, 홀로 앉아있습니다. 네트워크속에서도, 광장에서도. 참여자들과 함께 하는 이번 사운드 퍼포먼스 “일어서거나 주저앉은 입장들”에서는 스마트폰 와이파이 네트워크로 연결된 일시적 공동체가 공동의 시공간에서 벌일 수 있는 공동 행동을 실험해 보고자 합니다.

우리는 스마트폰으로 서로 연결되어, 동시적으로 소리를 재생하는 행동을 함께 합니다. 우리들 각자가 하나의 ‘소리 분자’가 되어, 소리로 덧씌워진 공간을 재생하고, 각자의 소리가 모여, 우리의 합창이 되도록 할 것입니다. 우리는 시공간의 고루한 주인들을 거스르고, 시선의 권력자들에게 음의 합창을 전송할 것입니다.





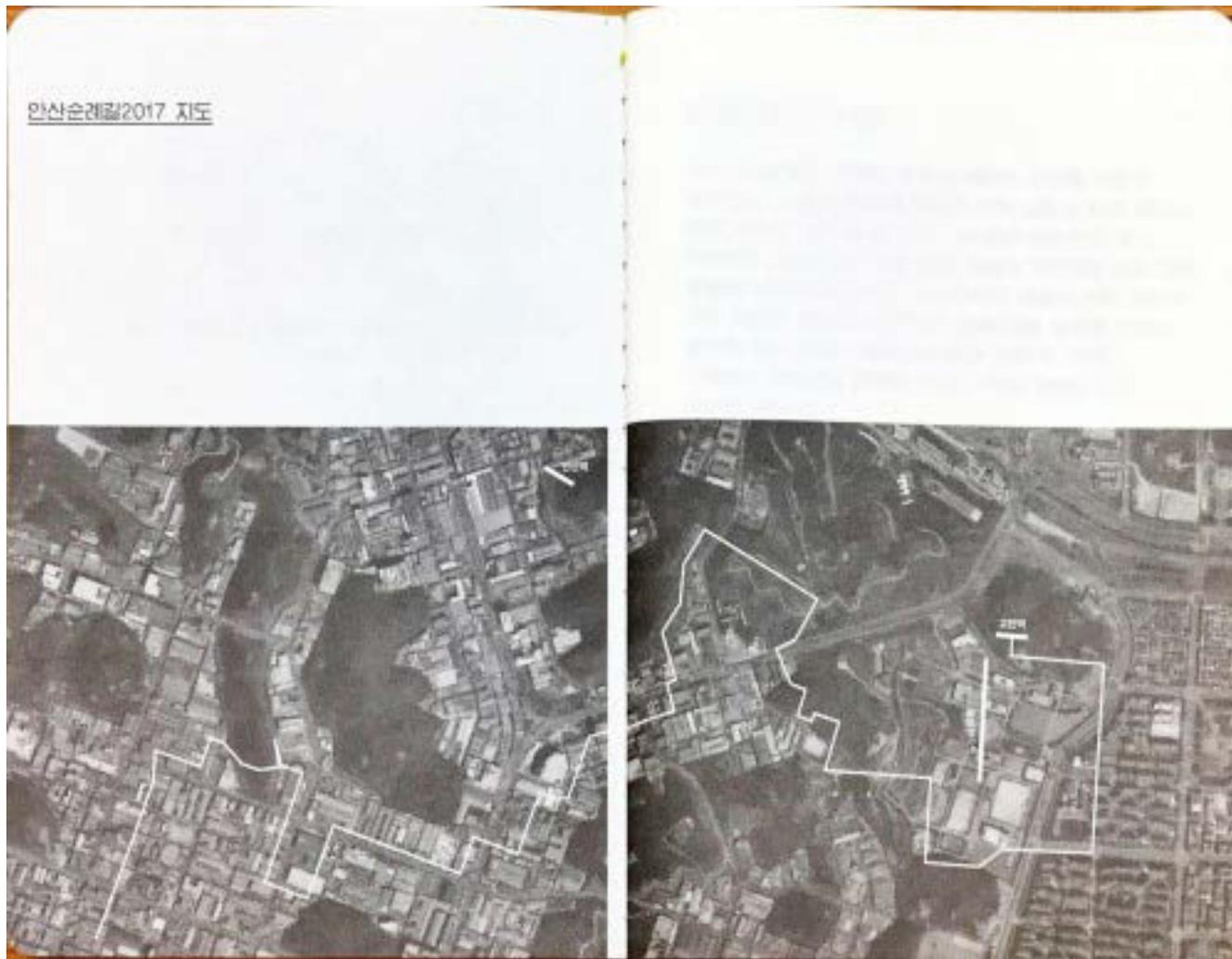


시티즌밴드

2017 / 안산순례길

Participatory Sound Performance

“안산순례길” 프로젝트는, 자신의 몸으로 할 수 있는 극한까지 종교적 성지를 찾아 길을 걸으며 사고하고 깨달음을 얻는 순례를 모티프로, 한국의 근대화와 세월호라는 현대사를 품은 안산이라는 도시를 오랜 시간 동안 함께 걸으며 기억에 새기고 사유하는 프로젝트이다.



100여명의 참여자와 위 지도에서 길을 같이 5시간 걸으면서 3군데에서 사운드 스케이프를 만드는 공동행동을 합니다.



4 악기와 몸
5 3인칭 주인공시점

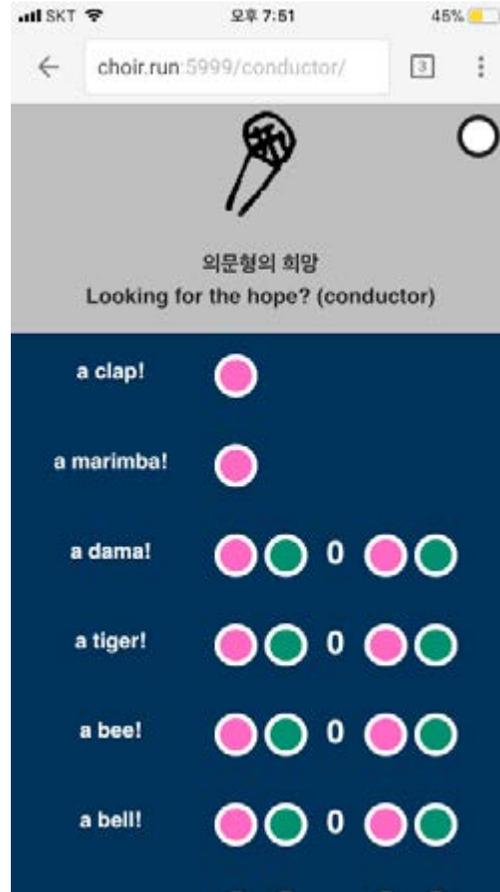


둥글게 둥글게 / 의문형희망
2017 / 탈역역우정국
Participatory Sound Performance

8개에 의자가 원을 그리고 참여자를 기다리고 있다.
참여자들은 그 원에, 원 안에, 원 밖에 자리를 잡는다.
8개의 의자에 앉은 참여자는 지시문을 받는다.

1. 스마트폰을 꺼내라
2. 깃발같이 만든 스피커와 스마트폰을 연결하라
3. 웹 브라우저를 열어 특정 웹사이트에 접속하라
4. 자신의 자리번호를 입력하라
5. 진동해제, 볼륨최대





웹사이트를 통해서 연결된 8대의 스마트폰과 스피커 장치들은 왼쪽 위 그림처럼 1번부터 8번까지 소리를 순서대로 재생되기 때문에, 공간적으로 휘감아 치는 소리가 음향적으로 발생한다.

연주자의 스마트폰까지 9개의 스마트폰이 연결된다.
연주자는 8개의 스마트폰을 조정하여,
소리 발생, 재생속도를 변환시키고, 즉흥연주를 한다.



4 악기와 몸
5 3인칭 주인공시점



광장연습
2017 / 백남준아트센터
Participatory Sound Installation



“광장연습”은 관객 참여형 퍼포먼스이자 공간 설치 작업이다. 스마트 폰을 소지한 관객은 ‘스마트 요원’으로 광장에 초대되어 사운드 공동 행동의 가능성을 함께 실험하거나 연습할 수 있다. 스마트 요원이 되고 싶은 관객은 자신의 스마트폰으로 작가가 안내하는 인터넷 프로토콜에 접속한다. 이 접속을 통해 스마트폰은 소리 또는 노이즈를 생성하는 사운드 도구로 전환된다. 이를 통해 관객들은 자신의 목소리가 사운드로 연결되거나 한 덩어리가 되는 순간을 경험하며 일시적 사운드 공동체를 형성한다.





>> 동영상링크

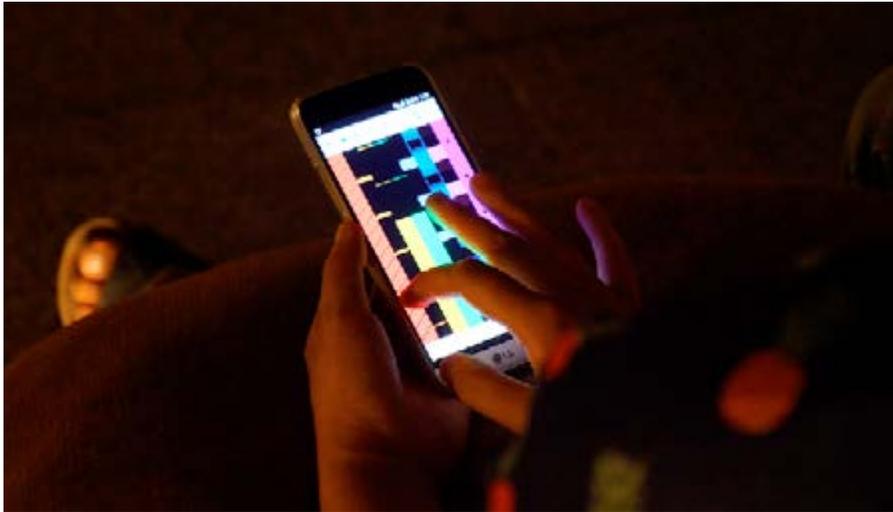
웹사이트에 접속한 관객의 모바일 단말기는 웹 공간에 모인 타인의 모바일 단말기와 Socket.io 기술을 통해 동기화되 된다.

건반, 스위치장치를 통해 타인의 단말기를 제어하여 연주하거나, 목소리의 음을 감지하여 다른 단말기에 전달하는 방식으로 진행된다.

4 악기와 몸
5 3인칭 주인공시점



동그라미 앙상블
2018/ 탈영역 우정국
Participatory Sound Performance

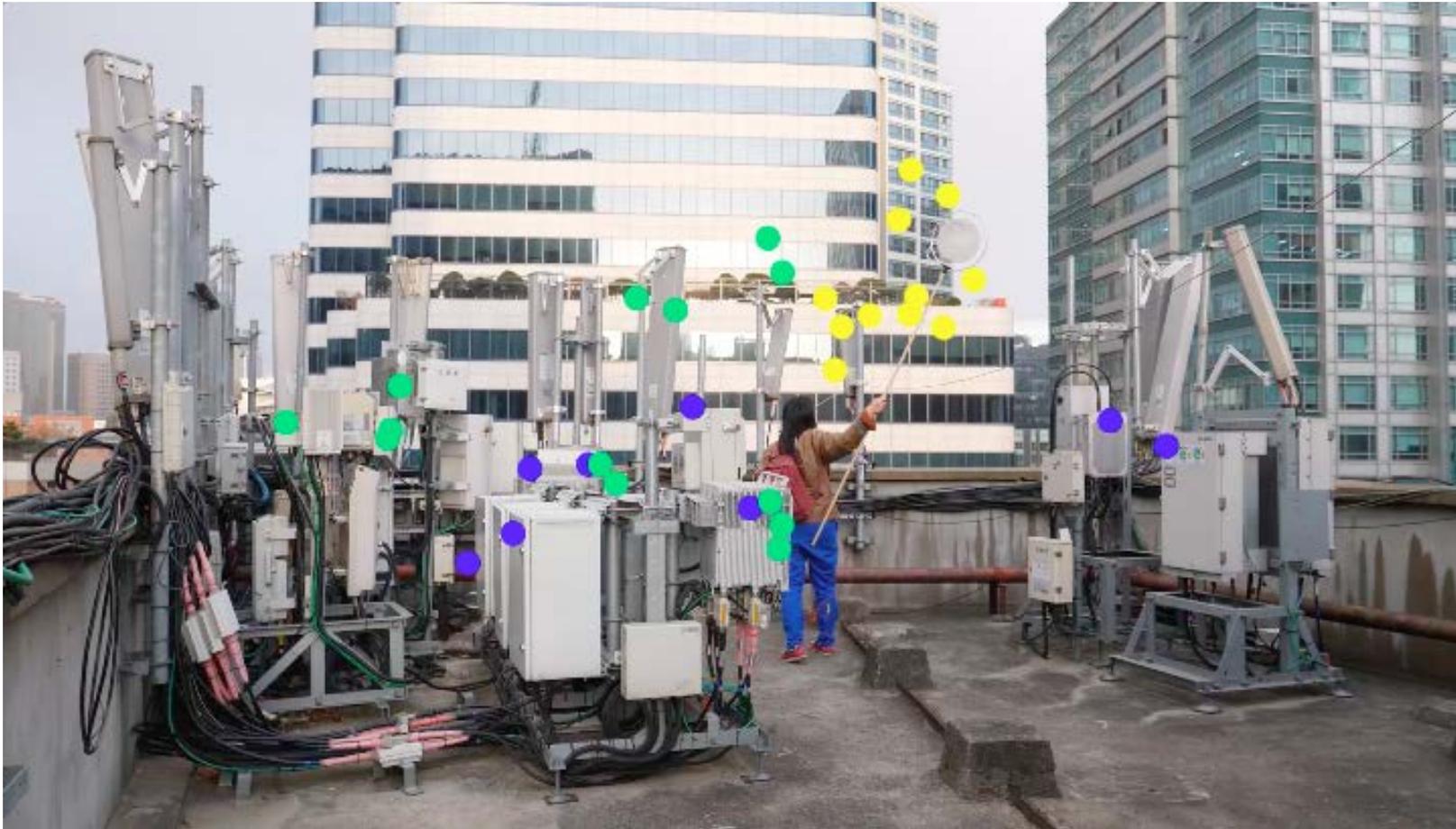


관객 참여형 사운드 퍼포먼스 <동그라미 앙상블>은 공연 참여자들의 여러 의견, 입장, 태도의 혼합(mixing)과 매시업(mash up)을 음악적으로, 전자적으로 심지어 신체적으로 시도한다. 그럴싸해 보이는 이 모임이 관객들에게 바라는 바는 크지 않다. 어떤 특정한 결론, 완결된 곡 그리고 도출된 합의가 나올 것이라는 실용주의적 입장과 민주주의적 기대를 포기하길 바라는 것 정도이다. 왜냐하면 이 공연은 목표가 부재하고, 참여자들의 다양한 의견이 서로 맴돌고 길을 잃는 엔트로피 높은 축제이자, 소리, 신호, 제스처, 전파, 음파 등이 경쟁하는 끝없는 수다이기 때문이다.

스마트폰을 들고 참여하는 관객들은 네트워크를 구성하고 웹 페이지를 스크롤하여 음악적, 신체적 발화를 하게 된다. 아니 정확히 말한다면 다수의 발화 행위를 공유하게 된다. 참여자는 발화 행위의 주체이자, 교묘하게 앙상블 되는 소리, 의견, 행위의 재귀적 수신자이고, 동시에 여러 파동의 개별적인 매질(medium)이다.

개인들의 발화를 감각적으로 연결하는 것이 전화(tele-phone)라는 매체의 오래된 운명이었다. 이 오래된 욕망이 똑똑한 전자적 장비, 개인화된 네트워크, 민주주의에 대한 불신, 우정국이라는 공간, 다이애나밴드라는 아티스트 그리고 당신을 만나 어떻게 표출될지 궁금하다면 함께 모여보자.

4 악기와 몸
5 3인칭 주인공 시점



신호수
2017 / 광주미디어아트페스티벌
Sound Research, Installation
사운드 리서치 영상작업 26:24

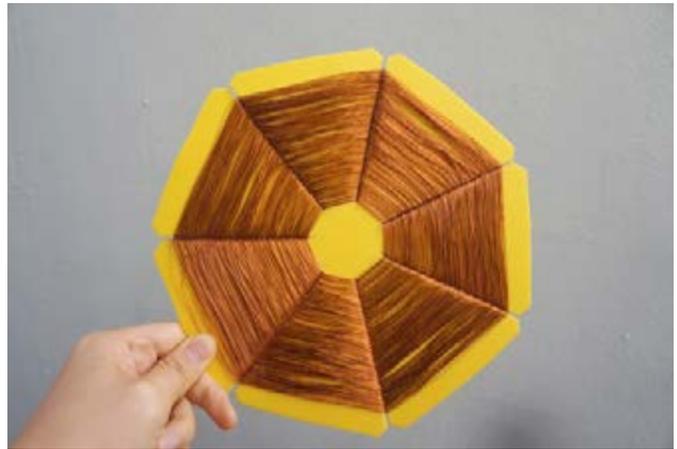
하이게인안테나, LoRa신호 중계기, 전원부, LTE 증폭기, 열감소장치 등등, 신호수, 기계들의 군집은 다양한 종류의 기계들로 이루어져 있고 각각의 전기/전자 신호들을 증폭시키는 장치를 통해 소리를 채집했다.



‘신호수’. 이들은 도심 한 가운데서 부터 시골의 한적한 마을, 지하철 역사 곳곳까지 사람들이 있는 곳이면 어디서나 어렵지 않게 발견된다. 그들은 왕관과 같은 모양으로 서울의 노다지 땅, 종로3가의 15층 빌딩위에 군림하기도 하고, 인적드문 시골마을의 87번 국도변에 탑과 같은 형상으로 전신주와 나란히 우뚝서서, 단지 존재하고만 있다. 신호수란 정보의 대로, 신호들의 중심가인 이동통신중계탑을 일컫는 다른 말이다.

그러니까, 이들이 그저 존재하고만 있다는 것은 크나큰 오해이다. 사실 이들은 그 어떠한 기술적 대상 보다도 북적대는 재래시장과 같이 활발하게 활동하고 있다. 일벌들이 벌집을 지은 것 처럼 그곳에는 정보의 꿀단지나 영글어있지만, 정작 인간들이 그들의 초고속 대화를 엿들 수 있는 귀와 엿볼 수 있는 눈, 만질 수 있는 손이 없어, 그 안에서 벌어지는 많은 사건들과 이야기들이 햇살속에서 기획되는 것으로 이해되고 만다.

그들이 구축하고 있는 것은 하나의 거대한 왕국과도 같다. 우연히 그들을 발견하거나 마주한 우리는 그 앞에서 철저히 단절되어, 바로 저 왕관이 그 권력을 상징한다는 것만 짐작할 수 있을 뿐이다. 이것은 동시에 ‘접속’할 수 없는 인간으로서 근원적 고독감을 선사하지만, 바로 다음 순간, 누군가를 찾아 네트워크에 접속할 때에는 한없이 팔을 벌려 우리의 신호를 끌어안아주는 존재이기도 하다.



다양한 형태로 만들어 본 픽업장치



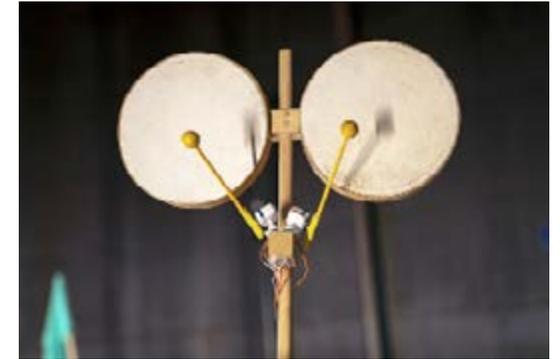
위로의 모양
2018 / 문화비축기지
Sound Installation

>> 동영상 링크

>> 전시관련 글 유선

4 악기와 몸
5 3인칭 주인공 시점

관람객은 어두운 전시장의 중앙에 앉거나 서서, 소리로 둥근 원을 그리며 이동하는 사물들의 행렬을 본다. 희끄무레한 빛을 받으며 각자 소리내는 사이렌들의 모양. 그러나 그들은 그렇게 유혹적이지 않다. 그들 사이에는 어떤 일관된 규칙이나 약속도 없는 것처럼 보이지만... 공간 안에서 서로 연결되어 있다. 휘잉 하고 바람이 부는 소리, 공사장에서 움직이는 기계 소리, 풀벌레 소리, 자전거 페달을 힘껏 밟을 때 체인이 움직이며 바퀴가 굴러가는 소리, 목에 종을 단 양 떼가 지나가는 소리, 오토바이 소리, 그리고 오래된 돌림노래(Summer has come in)의 허밍. 이 모든 소리들은 점점 커지면서 팽창하는 하나의 복잡하고 독특한 리듬을 만들어낸다. 하나의 점으로 끌어당기는 사이렌의 노래가 아니라, 각각이 무수히 많은 사이렌이 되어 내는 소리, 그리고 그것들의 관계가 만드는 리듬. 그것이 일어나는 공간과 시간이 어디에선가 끌어당겨져서 온다.





4 악기와 몸
5 3인칭 주인공 시점



소란
2018 / 타이포잔치 프리비엔날레 사이사이, 문화역 284
Sound Installation

» 동영상 링크



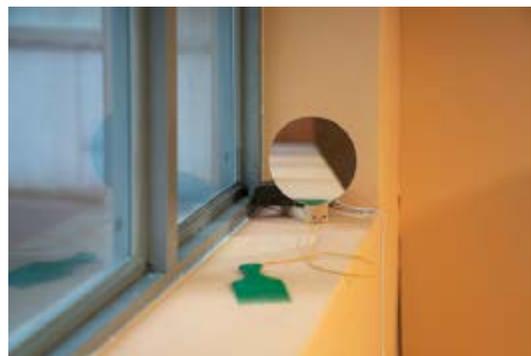
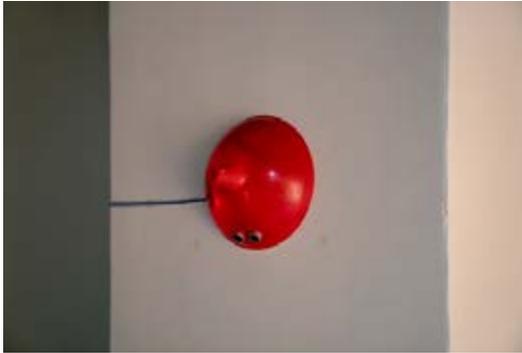
사물의 원형의 모양과 관계맺는 소리에 대한 연구와 풍경



>> 동영상 링크

>> 전시관련글_안성은

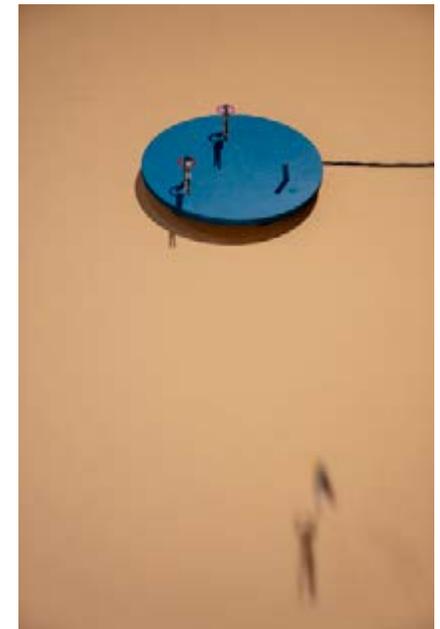
프린스의 방에서의 1과 128분의 12초
2019 / 전시공간 all time space
Sound Installation



4 악기와 몸 5 3인칭 주인공 시점

프린스와 그를 위한 사물들이 있는 곳. 방에 놓여있는 스무여 개의 사물은 개별의 사물인터넷으로서 저마다의 대화방식을 가진 비인간-존재들이다. 이들은 무선 통신으로 표면화되지 않은 대화를 나눈다. 여기서 어떤 응답이 가능할까? 사물 간의 대화에서 발견되는 점은 크게 네 가지로 분류되는데 이를 테면 이런 것이다.

1. 응답의 방법, 응답의 조건
2. 이터널 커넥티드: 노력하지 않아도 늘 응답하는 대상에 대하여
3. 언어의 장면: 각기 다른 감각 기관을 가진 존재(인간/비인간)가 소통하는 법
4. 다이애나 밴드: 말하기-듣기를 위한 위치조정



4 악기와 몸
5 3인칭 주인공 시점

그들은 숲에 둘러서서 있었습니다. 빌라들이 마주보며 줄지어 늘어선 하얀 돌길위를 수탉 한마리가 걸어가고 있는 것을 듣고 있었습니다. 내일은, 가스통을 한가득 싣고 하얀 가스통을 두드리는 사람이 탄 트럭이 지나가기로 한, 그 길 위를 쓸쓸하게 걷는 수탉은 끼이끼이 울어대면서, 어젯밤의 술자리의 푸념을 동네방네 떠들어대고 있는 것이었습니다. 높이가 5층 정도 되어보이는 건너편의 빌라에 3층 발코니에 앉아서 담배를 태우는 사람이 있었고, 맞은편 빌라의 4층 침실에도 아래로 이십도 정도 꺾어진 처마 밑으로 창문을 열고 아래를 내려다 보는 사람이 하나 있었습니다. 수탉의 먹먹한 노래는 골목과 창문들과 하늘까지 울려 퍼지고, 언덕 아래 사거리 횡단보도 옆 핫도그 가게 앞에 늘어져있는 개와 길가에 세워진 올리브 나무, 그리고, 철제 담장이 있는 요리점의 회색 고양이, 하늘을 날아 어딘가로 가고 있는 갈매기들이 그 푸념을 듣고, 눈을 깜빡이거나, 입을 스치거나, 고개를 돌리거나 하는 도중에, 마침 지나가던 건너편 빌라 지붕에서 마주친 삼색 고양이와 얼룩이 고양이는 뒤틀린 심기를 참지 못해 언성을 높이고 말았습니다.



숲에 둘러서서
2020 / 개를 위한 미술관, 모두를 위한 미술관
관객참여형 사운드 퍼포먼스





WiFi 신호를 내거나 받을 수 있을 수 있는 연산장치인 소리나는 사물이 공간에 설치되어 있다. 사물들은 자신의 몸의 일부인 스피커를 통해서 소리를 내거나, 전동장치를 통해 물리적 파열음을 발생시켜 소리를 낸다. 다른 사물들과 WiFi 신호로 소통하며, 프로그래밍 된 자신의 정체성에 따라 어떤 결정을 내리거나 대화를 한다.

공연자와 일부 관객 참여자들은 이런 소리나는 사물들의 '숲'에 들어서서, 자신의 소리나 움직임에 상호관계하는 장치와 공연 공간에 놓인 사물들을 조작하며 연주한다. 아날로그와 디지털과 네트워크의 간극 위에 놓여진 물체들의 관계는 불확정성을 내포하여, 미세한 우연들과 정교한 필연들을 불러 일으키며, 예측하기 어려운 사운드의 사건을 만들게 된다.