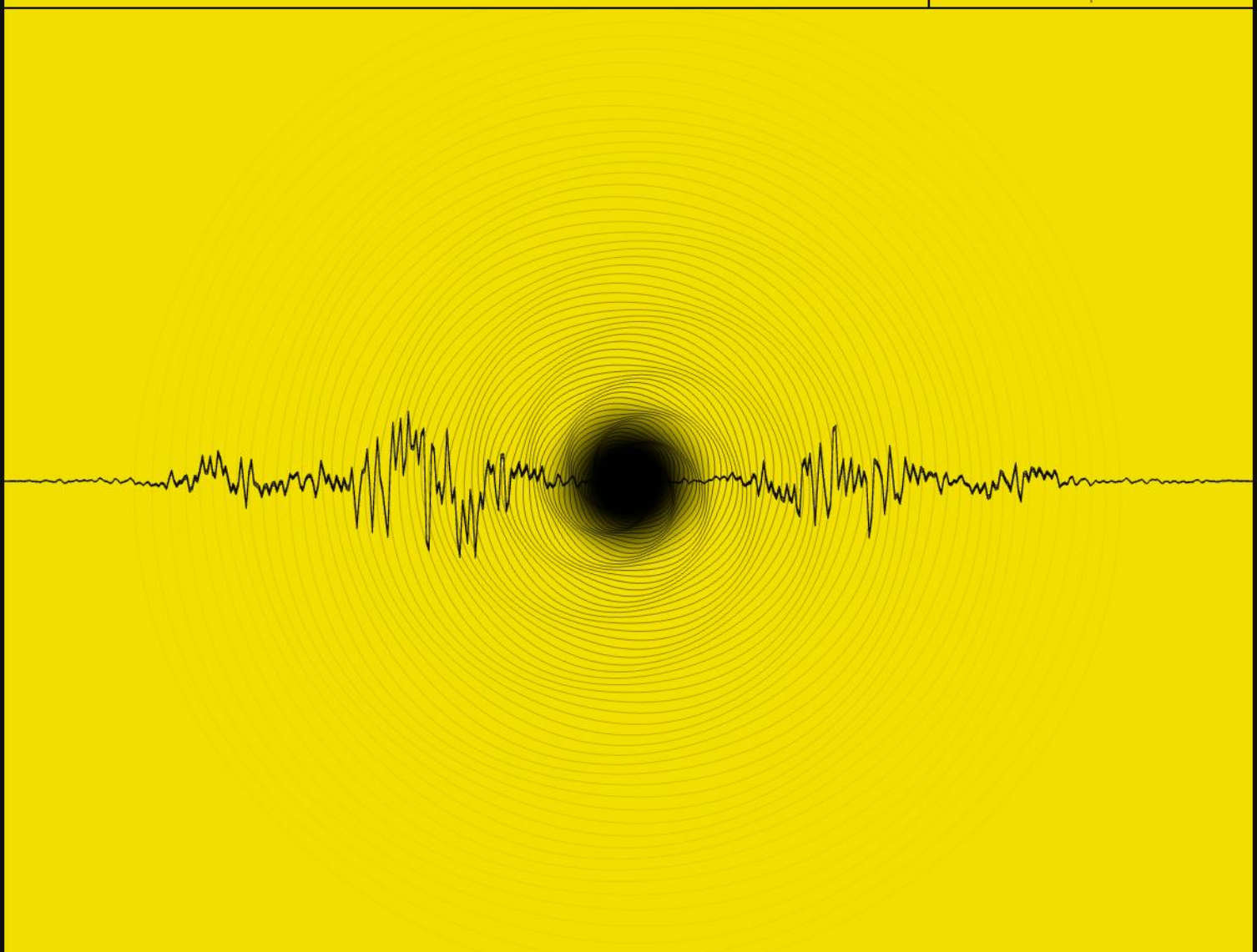
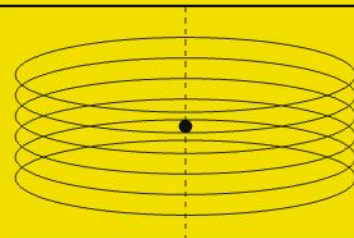


DYSTOPIA

GROUP EXHIBITION · PROGRAM BOOK

DISSOLVED SOUND

〈 디스토피아 — 소멸된 소리 〉



2026. 07. 07. — 07. 13.

10AM — 6PM



답십리 아트랩
DAPSIMNI ART LAB

김연호 · 김요한 · 김태준 · 라경외 · 박찬희 · 손서울 · 오성민 · 오지현 · 원형빈 · 유호정
윤숙영 · 이관규 · 이동규 · 이세연 · 이지우 · 임재민 · 태혜빈 · 한수용 · 권정은 & 정수진

어떤 소리는 사라진 뒤에야, 비로소 자기 모양을 갖는다.

CONTENTS

01

Exhibition Overview

전시 개요

02

Artists

참여 작가

03

Works

작품

04

Curatorial Statement

큐레토리얼 서문

05

Floor Plan

전시장 도면

06

Credits

주최 · 주관

EXHIBITION OVERVIEW

한국멀티미디어음악학회 SIMM(Society of Interactive Music and Multimedia)은 2026년 답십리 아트랩에서 열한 번째 전시인 《디스토피아 — 소멸된 소리》를 개최한다.

2004년 창립된 SIMM은 음악과 매체의 경계를 넘나들며 기술과 예술의 융합을 실험해 왔다. 이번 전시는 컴퓨터음악과 미디어아트를 기반으로 활동하는 열아홉 팀의 작가가 참여한다.

작가들은 사운드 설치, 인터랙티브 영상, 키네틱, 오디오비주얼 등 다양한 매체로 ‘소멸된 소리’를 저마다의 방식으로 풀어낸다. 관객의 움직임과 소리에 반응하는 인터랙티브 작업부터, 고정된 형태 없이 매 순간 생성되는 음향까지, 듣기와 사라짐의 경계를 탐색하는 작품들이 전시장 전반에 배치된다.

TITLE	DYSTOPIA — DISSOLVED SOUND
DATE	2026. 07. 07 – 07. 13 · 10:00 – 18:00
VENUE	답십리 아트랩 (DAPSIMNI Art Lab)
ARTISTS	19팀 (19 teams)

CURATORIAL STATEMENT

우리는 디스토피아를 언제나 어둡고 파괴된 미래의 풍경으로만 그려왔다. 그러나 디스토피아는 거창한 종말의 장면이 아니라, 무언가가 조용히 사라지는 순간들로 이루어져 있을지도 모른다.

들리지 않게 된 소리, 잊힌 기억, 단절된 관계. 전달되지 못한 감정, 사라진 공간의 흔적, 끝내 인식되지 못한 감각. 소멸된 소리는 하나의 의미로 고정되지 않는다. 그것은 각자의 경험과 감각 속에서 서로 다른 방식으로 정의된다.

이제 우리는 무엇이 사라졌는지를 바라보고, 그 부재의 형태 속에서 세계를 다시 듣는 법을 배워야 한다. 사라진 것들에 귀를 기울일 때, 우리는 우리에게서 무엇이 떠나갔는지, 그리고 그 빈자리에서 여전히 무엇이 가능한지를 더 깊이 이해할 수 있다.

하나의 디스토피아를 지반으로, 여러 명의 작가가 저마다의 방식으로 사라진 것들의 흔적에 귀를 기울인다.

INFORMATION

DATE

2026. 07. 07.(화) – 07. 13.(월)

HOURS

매일 10:00 – 18:00

VENUE

답십리 아트랩 (DAPSIMNI Art Lab)

ADDRESS

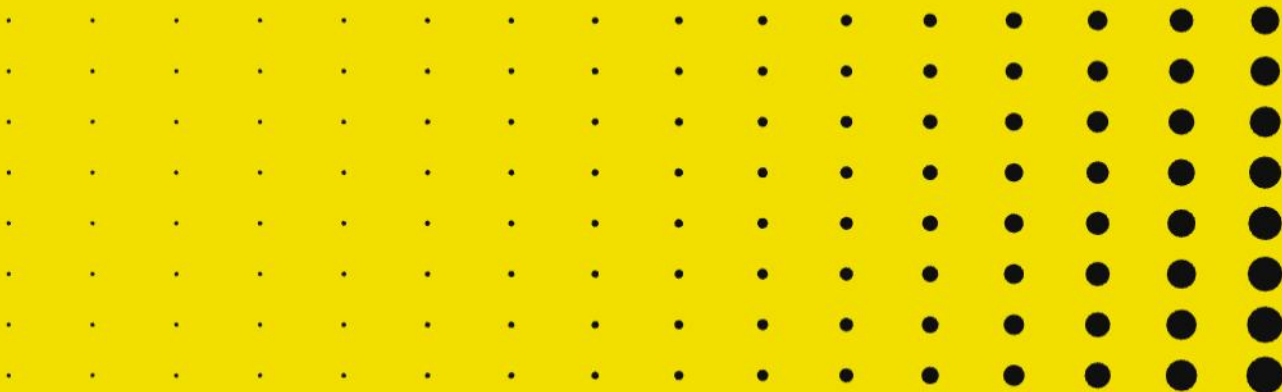
서울특별시 동대문구 고미술로 39
답십리 고미술 상가 6동 지하 1층

HOST

SIMM · Society of Interactive
Music and Multimedia

ORGANIZER

MARTE · Musical Arts
and Technology



ARTISTS

01

김연호

02

김요한

03

김태준

04

라경외

05

박찬희

06

손서울

07

오성민

08

오지현

09

원형빈

10

유호정

11

윤숙영

12

이관규

13

이동규

14

이세연

15

이지우

16

임재민

17

태혜빈

18

한수용

19

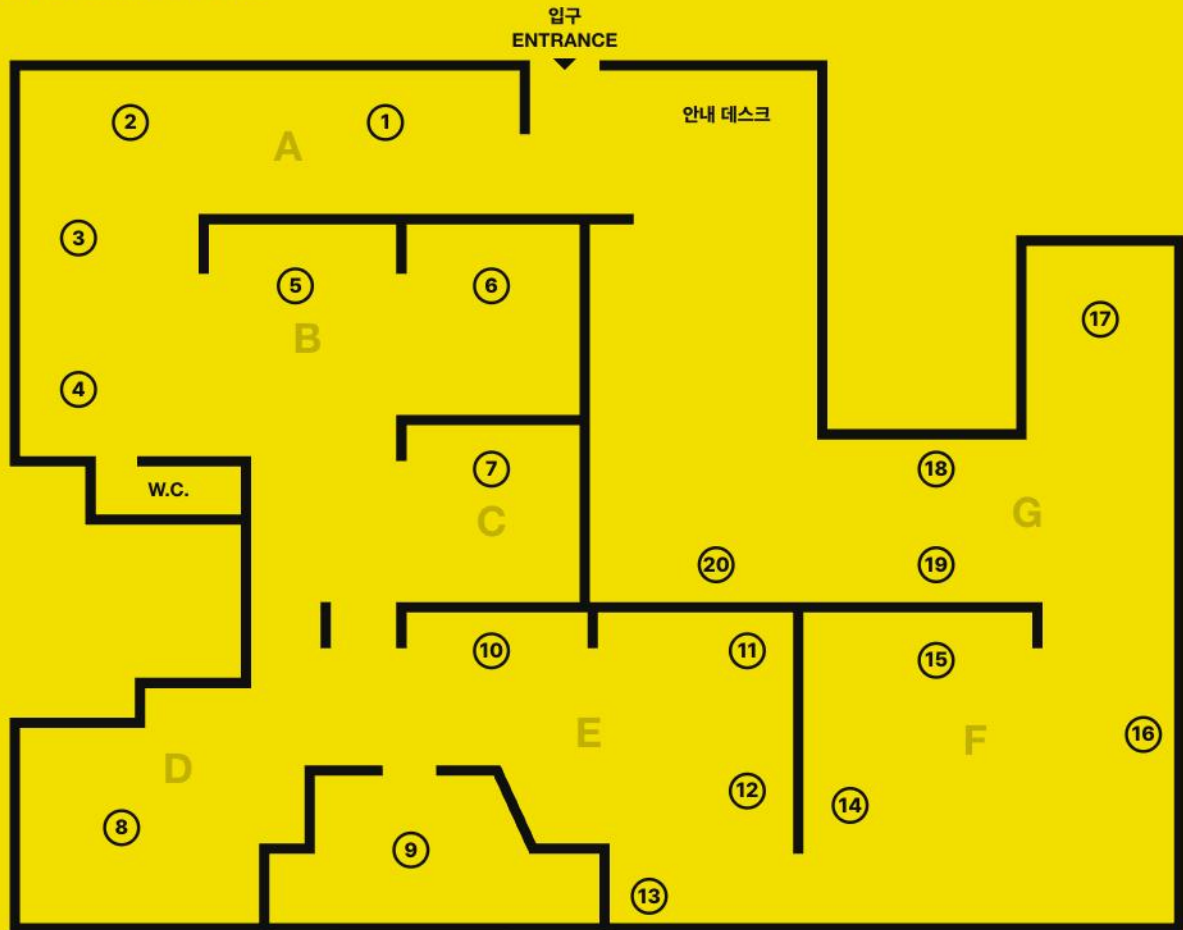
권정은 & 정수진

WORKS

01	〈 소멸된 소리 〉	김태준 · 원형빈 · 이세연
02	〈 FLORA.EXE 〉	오성민
03	〈 후~ 〉	한수용
04	〈 Persistence 〉	김요한
05	〈 조우, 찰나의 순간 〉	이지우
06	〈 작업실 〉	김연호
07	〈 Decay 〉	김태준
08	〈 IO 〉	손서울
09	〈 누구에게나 받침대는 필요하다 〉	유호정
10	〈 이해했다고 생각했다 〉	이세연
11	〈 hide and seek 〉	태혜빈
12	〈 손이 닿은 후에 〉	라경외
13	〈 Quiet Time 〉	박찬희
14	〈 26년 7월의 답십리 아트랩 〉	원형빈
15	〈 Heterotopia 〉	이동규
16	〈 끈:STRING 〉	오지현
17	〈 OSCILLUM (오실룸) 〉	윤숙영
18	〈 flowspace 〉	이관규
19	〈 빠가사리매운탕 2 〉	임재민
20	〈 Echoes of Absence : 흔적의 책장 〉	권정은 & 정수진

FLOOR PLAN

답십리 아트랩 DAPSIMNI ART LAB



01 김태준 · 원형빈 · 이세연 〈소멸된 소리〉

03 한수용 〈후-〉

05 이지우 〈조우, 찰나의 순간〉

07 김태준 〈Decay〉

09 유호정 〈누구에게나 받침대는 필요하다〉

11 태혜빈 〈hide and seek〉

13 박찬희 〈Quiet Time〉

15 이동규 〈Heterotopia〉

17 윤숙영 〈OSCILLUM (오실룸)〉

19 임재민 〈빠가사리매운탕 2〉

02 오성민 〈FLORA.EXE〉

04 김요한 〈Persistence〉

06 김연호 〈작업실〉

08 손서울 〈IO〉

10 이세연 〈이해했다고 생각했다〉

12 라경외 〈손이 닿은 후에〉

14 원형빈 〈26년 7월의 답십리 아트랩〉

16 오지현 〈끈:STRING〉

18 이관규 〈flowspace〉

20 권정은 & 정수진 〈Echoes of Absence : 흔적의 책장〉

01 김태준 · 원형빈 · 이세연

〈 소멸된 소리 〉

2026. 빔 프로젝션, 가변 크기.

소멸된 소리를 우리는 어떻게 감각하고 바라볼 수 있는가.

지금부터 시작되는 여정은 익숙하게 믿어온 감각을 다시 사유하게 할 것이다.



작가 소개 · ARTIST

김태준, 원형빈, 이세연이 전시의 문을 여는 도입부를 위해 결성한 협업이다. 세 사람은 각자의 개별 작업과 별개로, '소멸된 소리'라는 하나의 주제를 한 공간에서 세 개의 시선으로 겹쳐 놓는다.

02 오성민

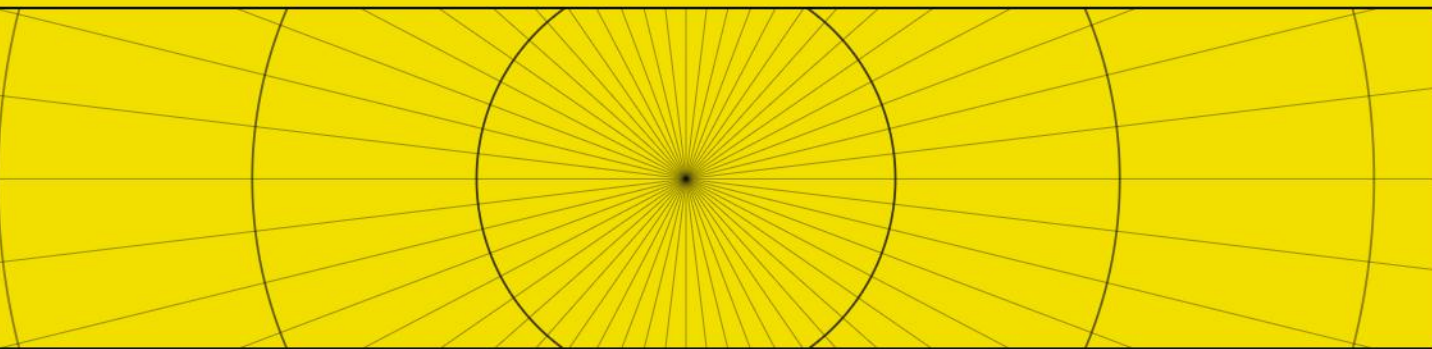
〈 FLORA.EXE 〉

2026. 레이저, 헤이저, Leap Motion, 프로젝터, 스피커, 나무 조형물, 직사각형 오브제, 가변 크기.

보이지 않는 공기와 관객의 움직임을 빛의 형태로 드러내는 인터랙티브 설치 작품이다. 어두운 공간 안에 놓인 두 개의 직사각형 오브제, 나무 조형물, 프로젝션, 레이저, 헤이저가 하나의 감각적 장면을 구성한다. 헤이저가 공간 안에 미세한 입자를 형성하면 레이저는 그 안을 가로지르며 평면적인 선이 아닌 입체적인 빛의 구조로 나타난다.

관객이 전면의 Leap Motion 위로 손을 올리면, 손의 위치와 움직임이 실시간 데이터로 변환되어 레이저의 방향, 밀도, 움직임, 영상의 변화에 영향을 준다. 관객의 작은 제스처는 빛의 떨림과 확산, 나무 조형물 위의 프로젝션 이미지, 공간 속 안개 입자의 움직임과 연결된다. 이때 관객은 단순히 작품을 바라보는 사람이 아니라, 보이지 않던 공간의 흐름을 발생시키는 존재가 된다.

작품은 기술적 장치를 전면에 드러내기보다, 손짓과 호흡, 빛과 안개, 자연물과 인공적 오브제가 서로 반응하는 순간에 집중한다. 레이저와 헤이저는 공기의 존재를 시각화하고, Leap Motion은 관객의 신체를 작품 내부의 신호로 변환한다. 이를 통해 관객은 자신의 움직임이 공간 전체에 흔적을 남기는 감각을 경험하게 된다.



작가 소개 · ARTIST

오성민은 컴퓨터 음악과 인터랙티브 미디어아트를 기반으로 활동하는 아티스트이자 연구자이다. 소리와 빛, 테크놀로지의 유기적인 관계를 탐구하며 신디사이징 기술과 실시간 인터랙션 시스템을 융합한 몰입형 다감각 공간을 구축한다. 신체적 행위와 디지털 매체의 상호작용을 통해 관객에게 새로운 실존적 공간감을 선사한다.

03 한수용

〈 후~ 〉

2026. 오디오 인터페이스, 마이크, 모니터.

관객이 마이크에 "후~" 하고 입김을 부는 순간 실시간으로 꽃잎과 낙엽이 흩날리고 풍경 속 소리가 지워지는 시청각적 상호작용을 통해, 아름다운 자연에 인간의 개입이 닿았을 때 그 아름다움이 역설적으로 사라져 버리는 현상을 직관적으로 보여주고자 한다.

작가 소개 · ARTIST

컴퓨터 음악을 연구하며 광고 음악을 만드는 작가이다. 미군 부대가 있는 송탄에서 자라며 흑인 음악과 EDM 등 신디사이저 기반 파티 음악을 접했다. 특히 합성음을 영상에 접목한 독창적 음악 언어 표현에 관심이 많다. 작가는 복잡한 컴퓨터 음악에 일상적 요소를 결합하여 관객들이 더욱 쉽고 친근하게 접근할 수 있는 작품을 지향한다.

04 김요한

〈 Persistence 〉

2026. 맥 미니, CRT 모니터, 웹캠, 소프트웨어.

아날로그 디스플레이의 잔광과 왜곡은 이미지를 기억하는 동시에 소멸시킨다.

작품은 묻는다 — 보는 것은 기억인가, 망각인가.

작가 소개 · ARTIST

김요한은 사운드, 영상, 인터랙티브 기술을 융합하여 인간의 지각과 매체 물성을 탐구하는 미디어 아티스트이다. 아날로그와 디지털의 경계, 신체와 기계의 상호작용에 관심을 두며, 카메라·디스플레이·소프트웨어를 통해 관객이 직접 반응하는 감각적 설치 환경을 구축한다.

05 이지우

< 조우, 찰나의 순간 >

2026. 알루미늄 프로파일, 1500 x 1000 x 1000 mm.

중앙의 모터가 구조물을 천천히 회전시키며, 양쪽에 매달린 두 개의 오브젝트는 서로 다른 길이의 와이어를 따라 움직인다. 회전이 지속됨에 따라 두 오브젝트는 서로 다른 궤적을 그리며 접근하고, 특정 지점에서 짧게 접촉한다. 이때 발생하는 소리와 진동은 작품의 주요 인터랙션 요소로 작동한다.

관객은 반복되는 회전 운동 속에서 두 오브젝트가 언제 만날지 예측하며 기다리게 된다. 작품은 단순한 충돌의 순간보다, 그 순간을 향해 축적되는 시간과 긴장감에 주목한다.

작가 소개 · ARTIST

이지우는 사운드, 영상, 인터랙션 기술을 활용해 인간의 지각과 경험을 탐구하는 멀티미디어 아티스트이다. 컴퓨터음악을 기반으로 실시간 데이터와 공간, 움직임이 만들어내는 관계에 관심을 두고 있으며, 기술적 시스템을 통해 보이지 않는 감각과 현상을 새로운 방식으로 경험하게 하는 작업을 이어가고 있다.

06 김연호

〈 작업실 〉

2026. iMac, 프로젝터, 가변 크기.

본 작업은 어질러진 물리적 작업실과 프로젝션 매핑, 그리고 관객 참여형 인터랙션을 통해 가상과 현실이 혼재된 현대 사회의 '디스토피아'적 단면을 공간적으로 구현한다.

작업실의 난장판 위로 투사되는 정교한 그리드(Grid)와 반복 재생되는 작가의 플레이리스트는 개인의 욕망으로 만들어진 소셜 네트워크 상의 가상 세계, 즉 '부캐'의 공간을 상징한다. 그러나 관객이 작업실 의자에 앉아 개입하는 순간, 프로젝션은 꺼지고 모니터 속에는 완벽하게 정돈된 공간에서 컴퓨터 앞에 앉아 연구하고 작업하는 '연구자이자 예술가'로서의 또 다른 자아가 등장한다. 화면 속 작가는 이따금 뒤를 돌아보며 현실의 관객과 시선적 연결을 시도한다.

작품의 클라이맥스는 관객이 모니터 속 작가를 따라 뒤를 돌아보는 순간 발생한다. 시각적 동기화가 이루어지는 찰나, 모든 화면과 빛이 꺼지며 관객은 강제로 가상에서 튕겨져 나와 날것의 물리적 현실, 즉 어질러진 작업실에 남겨진다. 이 일순간의 '암전과 소리의 소멸'은 가상 세계 속에서 망각되었던 주체적 신체의 감각을 깨우는 장치다. 작가는 무엇이 현실이고 가상인지 모호해지는 경계선 상에서, 소멸된 실존의 감각을 다시 마주하게 하는 서늘한 자각의 순간을 제안한다.

작가 소개 · ARTIST

김연호는 싱어송라이터로서 창작을 시작했고, 다양한 분야에 대한 호기심을 바탕으로 미디어 아트를 연구하고 있다. 어린 시절 천체 물리학자가 꿈이었던 작가는, 예술만큼 과학에도 흥미가 있으며, 공상 과학적 주제를 작품의 철학과 개념에 연결한다. 스스로의 호기심을 만족시키는 동시에 감상자의 흥미도 자극할 수 있는 작품을 만들고자 한다.

07 김태준

〈 Decay 〉

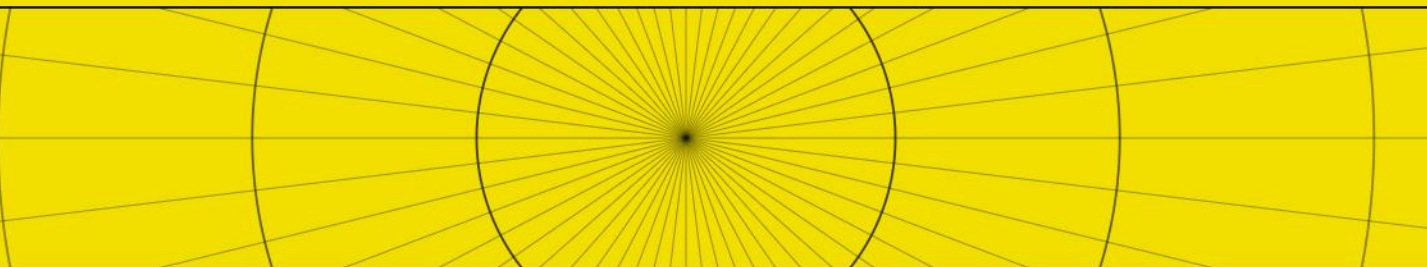
2026. 실리콘, 센서, 전도성 실, PETG 에그 모형, 빔프로젝터, 가변 크기.

<Decay>는 생명을 살리기 위한 연구가 또 다른 생명의 소멸 위에서 이루어진다는 모순적 경험에서 출발한다. 유전자제어 연구실에서 뇌공학을 공부하던 시절, 나는 실험을 위해 살아 있는 동물을 직접 다루고 그 생명을 끝내야 하는 순간을 경험했다.

실험실에서 생명은 심장 박동, 호흡, 전기 신호와 같은 측정 가능한 형태로 기록된다. 그러나 생명은 기록 가능한 신호로만 존재하지 않는다. 심장소리와 숨소리, 작은 동물이 내는 미세한 움직임은 그것이 살아 있음을 직접 감각하게 만든다. 실험이 진행될수록 그 소리와 움직임은 사라지고, 마지막에는 일정하게 이어지는 빠 소리와 미동 없는 기록만 남는다.

Decay는 이 간극에서 출발한다. 작품 속 점멸하는 빛은 처음에는 심박을 닮은 생체 신호처럼 보인다. 그러나 관객이 오브젝트에 손을 대는 순간, 그 신호는 손끝으로 전달되는 물리적 떨림이 된다. 접촉이 지속될수록 빛과 떨림은 점차 약해지고, 마침내 멈춘다. 관객은 생명을 감각하는 동시에, 그 감각이 사라지는 순간까지 함께 경험한다.

이 작업은 생명을 재현하는 것이 아니라, 데이터와 결과로 정리되는 과정에서 사라지는 생명의 감각을 접촉을 통해 다시 몸으로 마주하게 하는 시도이다.



작가 소개 · ARTIST

김태준은 유전자 제어 연구실에서 DNA, 단백질, 세포 및 동물 모델을 통해 생명 현상을 연구했다. 연구 과정에서 생명이 코드와 데이터로 설명되더라도 실제로는 끊임없이 변화하는 상태임을 체감했고, 이러한 문제의식을 바탕으로 변화 자체를 다루는 음악과 미디어아트 작업을 이어가고 있다.

08 손서울

〈IO〉

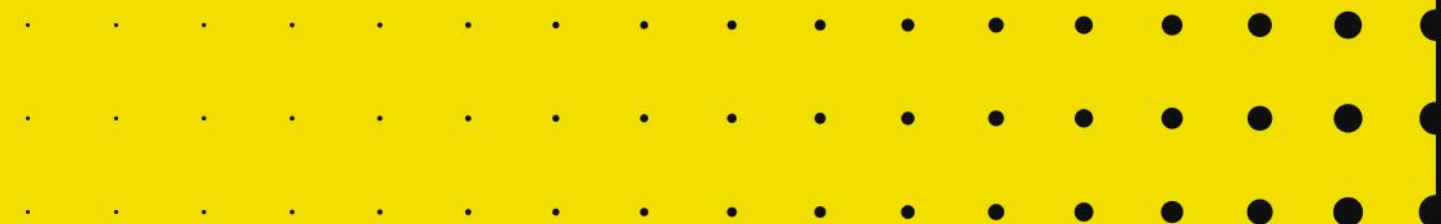
2026. 손전등, 웹캠, 빔프로젝터, 스피커, 컴퓨터, 가변 크기.

〈IO〉는 침묵 이후의 도시를 배경으로 한 인터랙티브 사운드 설치 작업이다.

작품의 제목이자 주인공인 '이오'는 그리스 신화 속 이오의 이미지에서 출발한다. 신화 속 이오는 자신의 의지와 무관하게 몸과 언어, 위치를 빼앗기고 감시 속에서 떠도는 존재다. 이 작품에서 이오는 신화 속 이오처럼 자신의 의지와 무관하게 정해진 역할 안에 놓인 존재로 등장하지만, 침묵 이후의 도시 안에서 처음으로 그 역할을 벗어나 무엇을 듣고 어디로 향할지 스스로 선택하려 한다.

관객은 이오의 입장에서 손전등 형태의 인터페이스를 통해 어두운 화면 속 공간을 비춘다. 이때 손전등은 단순히 대상을 밝히는 도구가 아니라, 듣는 행위와 주의의 방향을 시각화하는 장치로 작동한다. 빛이 닿는 곳에서 숨겨져 있던 흔적들이 드러나고, 관객은 그 잔여를 따라 침묵 이후의 도시를 탐색하게 된다.

그러나 손전등은 공간 전체를 한 번에 밝힐 수 없고, 언제나 일부만을 선택적으로 비춘다. 이 제한된 빛의 구조는 우리가 모든 소리를 한 번에 들을 수 없고, 언제나 무엇에 귀 기울일지 선택해야 한다는 청취의 조건과 닮아 있다. 이를 통해 듣는다는 것이 단순히 주어진 것을 받아들이는 일이 아니라, 무엇을 발견하고 무엇을 지나칠지를 결정하는 능동적 행위임을 드러내고자 한다.



작가 소개 · ARTIST

손서울은 작곡가이자 사운드 아티스트이다. 음악 창작을 기반으로 작업을 시작했으며, 오래전부터 정상과 비정상, 중심과 바깥의 경계에서 밀려난 것들이 어떤 방식으로 남는지에 관심을 가져왔다. 이러한 문제의식을 여러 매체로 확장하며, 완전히 소거되지 않고 뒤틀린 형태로 지속되는 방식을 고민한다.

09 유희정

〈누구에게나 받침대는 필요하다〉

2026. 해금과 받침대 370 x 250 x 900 mm, 석분점토, 철사, 전복껍데기, 원산, DTP.

〈누구에게나 받침대는 필요하다〉는 해금 연주자인 작가가 해금을 연습하고 내려놓는 일상적인 순간에서 시작되었다. 연주할 때는 몸에 기대어 자연스럽게 서 있던 해금이, 연주를 잠시 멈추면 다시 케이스 안에 보관되거나 어딘가에 눕혀져야 한다는 사실이 문득 이상하게 느껴졌다.

이 작업은 “왜 해금에게는 제대로 된 받침대가 없을까?”라는 질문에서 출발한다. 해금은 연주자의 몸에 기대어 균형을 얻고 소리를 내는 악기이다. 이 작업을 위해 만든 받침대는 연주자의 몸이 수행하던 지지의 역할을 외부화하며, 악기와 신체 사이에 숨어 있던 균형의 조건을 드러내고자 한다.

관습적 재료인 나무 대신 사용된 석분점토는 손의 흔적과 제작의 시간, 변형과 우연성을 품는 재료이다. 작가 소음해금은 이 통제되지 않는 물성을 해금과 전자음악을 결합하는 과정의 불확정성과 연결한다. 관객이 가까이 다가가면 이를 감지하고 사운드를 출력하는 이 받침대는 감각 기관이자 사운드 장치로서 기능한다. 사라진 뒤 다시 호출되는 이 소리는 전시 ‘소멸된 소리’ 안에서 해금, 신체, 재료, 기술이 서로 기대고 반응하는 새로운 감각의 구조를 제안한다.

〈누구에게나 받침대는 필요하다〉는 해금을 위한 장치이면서 동시에 존재가 서기 위해 필요한 조건에 대한 은유이다. 해금에게 받침대가 필요하듯, 누구에게나 자신을 지탱하고 다시 세우는 구조가 필요하다.

작가 소개 · ARTIST

해금 연주자이자 작가, 재료 수집가인 유희정은 장르마다 고유한 이름으로 활동한다. 그중 '소음해금'은 소리 재료에 집중하며, 해금의 팔음을 해체·재구성한 <호산조>와 기후위기 관련 낱말의 소리를 녹음해 구성한 사운드북 <빠-꿈-궤-도>를 발표했다. 현재는 해금의 지지 구조와 재료의 관계성을 바탕으로 한 시리즈 설치 작업을 진행하고 있다.

10 이세연

〈 이해했다고 생각했다 〉

2026. 유리 시향병 3개, 아크릴 환풍 오브제 3개, 적외선 센서, LED, 헤드셋, 빔프로젝터, 가변 크기.

이 작품은 인간이 세상을 어떻게 해석하고, 각자의 방식으로 '진실'을 만들어가는지에 대한 질문에서 출발한다. 우리는 같은 사건을 바라보더라도 서로 다른 감정과 기억, 경험을 바탕으로 전혀 다른 의미를 부여한다. 결국 사람은 사실 그 자체를 바라보는 것이 아니라, 자신의 환경과 감각을 통해 재구성된 사실을 인식하고 있는지도 모른다.

전시장에는 세 개의 기둥이 놓여 있으며, 관객은 각 기둥에서 서로 다른 향과 사운드를 경험하게 된다. 공간 안에서는 동일한 인물과 동일한 언어가 반복적으로 제시되지만, 감각 환경의 변화에 따라 인물의 말투와 감정, 장면의 분위기는 다르게 받아들여진다. 어떤 순간에는 익숙하고 따뜻하게 느껴지던 말이, 다른 순간에는 차갑거나 불안하게 다가오기도 한다. 작품은 이러한 감각적 차이가 인간의 해석 과정에 어떤 영향을 미치는지를 드러내고자 한다.

특히 이 작업은 시각 중심의 감상 방식에서 벗어나, 향과 사운드처럼 비가시적인 감각이 기억과 감정에 깊게 개입한다는 점에 주목한다. 관객은 공간을 이동하며 같은 장면과 언어조차 고정된 의미를 가지지 않는다는 사실을 경험하게 된다. 그리고 이를 통해 “우리가 믿고 있는 사실은 과연 객관적인가”, “사람은 타인을 온전히 이해할 수 있는가”라는 질문과 마주하게 된다.

작가 소개 · ARTIST

영상음악 작곡가이자 사운드 아티스트인 이세연은 활동명 Yiseh로 작업을 이어가고 있다. 사운드와 감각 환경이 인간의 감정과 해석에 미치는 영향에 주목하며, 최근에는 공간, 향, 영상, 인터랙션을 결합한 감각 기반 작업을 진행하고 있다.

11 태혜빈

〈 hide and seek 〉

2026. 오간자 천, 파이프 봉 (4세트), 빔프로젝터, 스피커, 가변 크기.

우리는 바쁜 일상 속에서 종종 내면의 소리를 제대로 듣지도, 보지도 못한 채 외면하고 숨겨버리곤 한다. 끊임없이 쏟아지는 도심의 소음 속에서 우리의 소리는 쉽게 잊힌다. 작품 <hide and seek>는 이러한 자각에서 출발해, 깊은 곳에 밀어둔 감정을 찾아가는 과정이다.

전시장 내부에 매달린 4개의 천은 외부 세상으로부터 인간의 내면까지 이어지는 깊이를 시각적으로 보여주며, 점차 흐릿해지는 영상은 소음 속에 무너지고 흐려진 우리의 감정을 나타낸다. 관객 앞에는 일상에서 흔히 사용되는 전등 스위치 4개가 놓여있고, 마음의 이면에 불을 밝혀 들여다보는 행위를 유도한다. 각 스위치의 전환으로 도심 풍경은 택시 내부를 거쳐 복잡한 마음속을 향하게 된다.

이처럼 작품은 숨바꼭질하듯 깊은 곳에 감춰진 감정을 마주하는 과정을 담아낸다. 일상의 소음이 모두 꺼진 곳에서, 우리는 과연 어떤 소리를 찾게 될 것인지 질문을 남긴다.

작가 소개 · ARTIST

태혜빈은 영상 매체 작곡을 기반으로 작업을 해오는 아티스트이다. 어떤 소리를 어떻게 사용할 것인가라는 부분에 근원적 질문을 던지며, 특정 질감의 소리가 관객의 심리에 일으키는 변화에 주목한다. 최근에는 사운드가 선사하는 청각적 공백 속에서 관객이 내면의 잔여 감정을 마주하도록 유도하는 인터랙티브 설치 작업에 집중하고 있다.

12 라경외

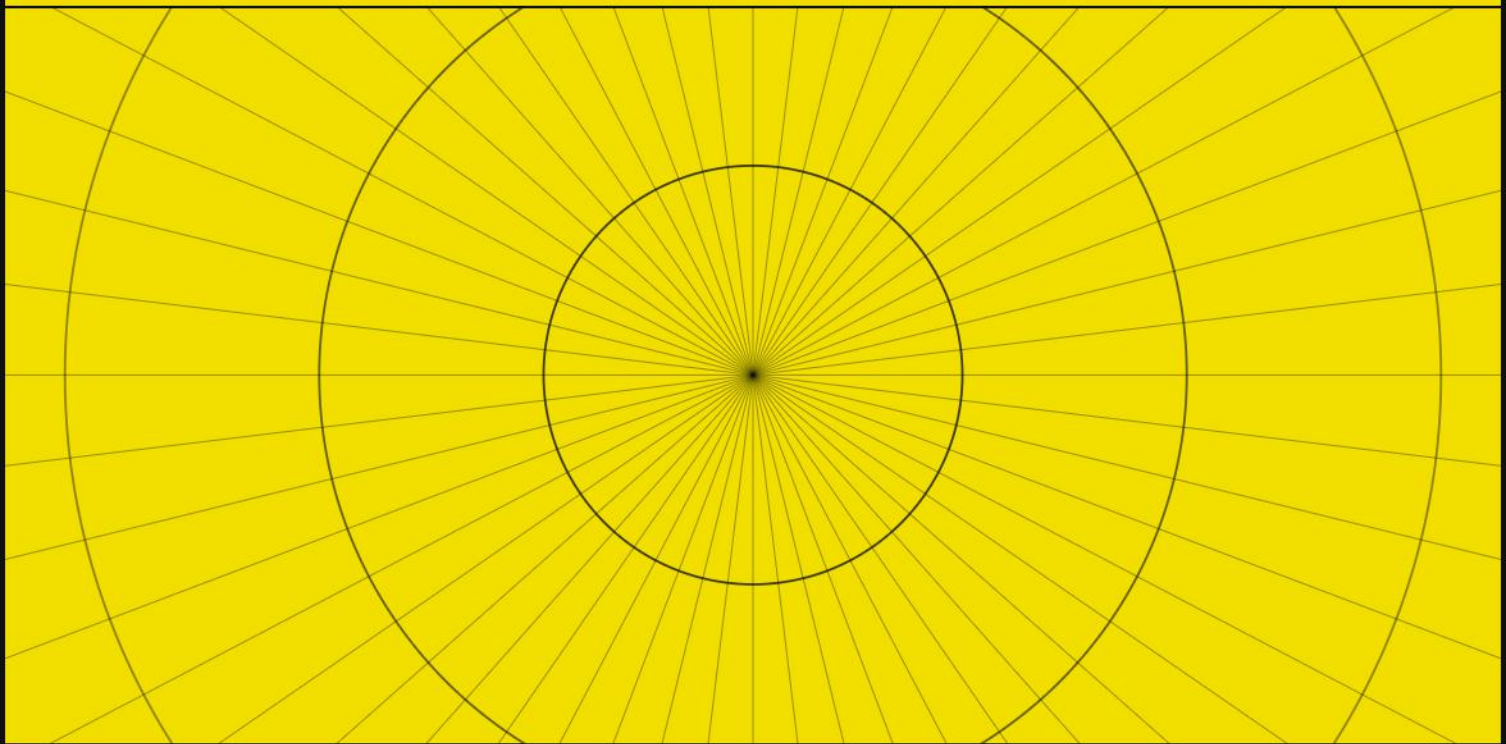
〈 손이 닿은 후에 〉

2026. 인터랙티브 오디오비주얼 설치, 레이저 프로젝션, 현무암 오브제, 정전용량 터치센서, 실시간 영상·사운드 처리.

관객이 개입할수록 세계는 소멸한다. 공간에는 검은 돌 오브제 4개가 놓여 있고, 관객이 돌을 만지는 순간 프로젝션 속 풍경은 조금씩 훼손되기 시작한다.

영상은 픽셀화되고 색채가 사라지며, 공간을 걷는 것만으로도 실시간 영상 속 자신의 모습이 모자이크처럼 뭉개진다. 돌을 더 많이, 더 오래 만질수록 세계는 더 빠르게 붕괴한다.

작품은 디스토피아적 서사를 직접 제시하기보다 관객 스스로가 소멸의 행위자가 되는 상황을 체험하게 한다. 손을 떼면 영상 속 세계는 천천히 되 돌아온다.



작가 소개 · ARTIST

라경외는 음악, 기술, 라이브 퍼포먼스를 연구하는 오디오비주얼 아티스트다. 실시간 음향 처리와 인터랙티브 시스템을 기반으로 관객의 움직임과 접촉이 사운드와 이미지의 변화를 유도하는 작업을 이어오고 있다.

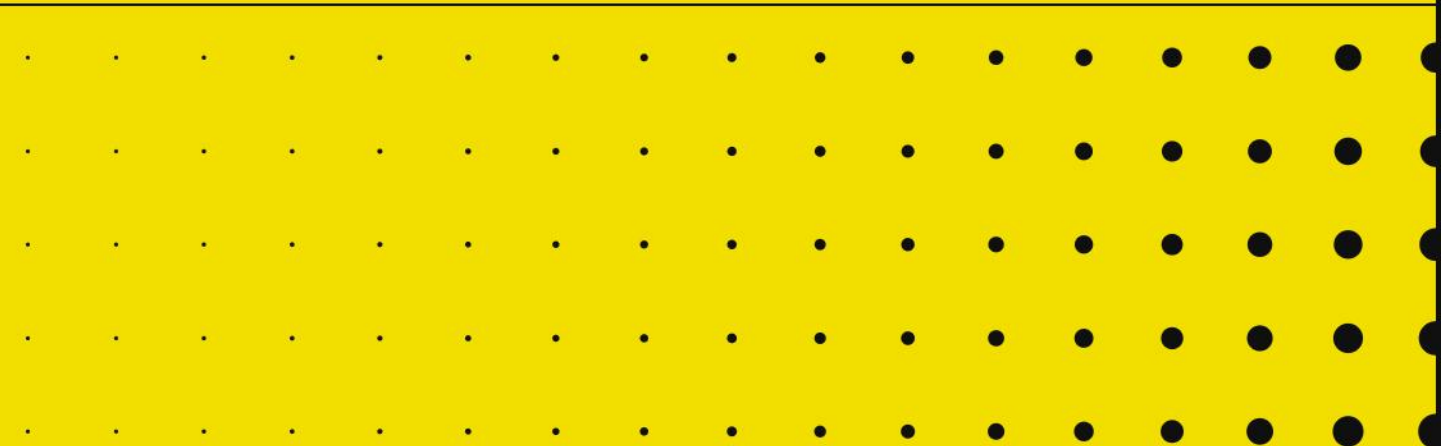
13 박찬희

〈 Quiet Time 〉

2026. 아크릴, 네오픽셀, 초음파 센서, 스피커, 920 x 770 x 110 mm.

<Quiet Time>은 무분별한 외부 자극에 노출되어 주체성을 상실해 가는 현대인의 상태를 사운드 노이즈와 인터랙티브 오브제를 통해 시각·청각화한다. 벽면에 설치된 오브제는 초기 상태에서 지속적인 노이즈를 출력하는 동시에, 표면의 거울 효과를 통해 관객의 외형과 외부 환경만을 피상적으로 반사한다. 여기서 노이즈와 반사된 표면은 주체적 사유를 방해하는 세상의 무분별한 자극과 그로 인해 왜곡된 일상을 의미하는 구조적 장치다.

작품은 관객이 오브제 앞에 다가가 조용히 머무는 시간을 가질 때 완성된다. 관객이 작품 앞에 섰을 때 시스템의 노이즈는 점진적으로 소거되며, 거울 이면의 광원이 켜지면서 내부 구조가 드러난다. 이 일련의 시퀀스는 소란스러운 외부 자극을 차단하고 침묵 속에 머무를 때 비로소 가능해지는 내면 성찰의 과정을 유도한다. 관객은 외면을 비추던 거울이 내면의 깊이를 드러내는 투명한 창으로 전환되는 과정을 목격하며, 자아의 본질을 대면하고 주체성을 회복하는 인지적 경험에 도달하게 된다.



작가 소개 · ARTIST

빛과 소리를 매개로 작업하는 미디어 아티스트이다. 작가는 소리가 빛을 일깨우고 빛이 소리를 드러내는 공감각적 작업을 통해 감각의 경계를 해체한다. 인터랙티브 시스템을 활용하여 동시대 인간이 마주한 내·외면의 상태를 탐구하며, 관객의 개입을 통해 완성되는 사유의 공간을 구축해 나가고 있다.

14 원형빈

〈 26년 7월의 답십리 아트랩 〉

2026. 나무 프레임, 암막 천, 이면지, 빔 프로젝터, 가변 크기.

〈26년 7월의 답십리 아트랩〉은 “작품은 어떤 시각으로 바라봐야 할까?”라는 질문에서 출발한 작업이다. 현대인은 수많은 매체 속에서 대상을 깊이 사유하기보다, 관성적으로 인지하고 스쳐 지나가는 데 익숙하다. 이 작업은 그러한 감상 방식에서 잠시 벗어나, 전시장과 작품을 다른 시점에서 바라보는 경험을 제안한다.

관람객은 작품의 통로를 지나 입장한 뒤, 전시장 풍경을 화면을 통해 마주한다. 영상 속에는 관람객의 움직임이 포착되고, 그 움직임에 따라 전시장 작품에 관한 텍스트가 무작위로 나타났다 사라진다. 자신이 머무는 공간을 낯선 시점으로 바라보는 경험은 관람객에게 거리감을 만들고, 전시장 자체를 한 발 떨어져 응시하게 하는 소외 효과를 발생시킨다.

또한 종이로 구성된 물리적 공간은 작품이 만들어지는 과정과 여러 작가들이 버린 이면지를 활용해 구성되었다. 이 종이들은 본 전시에 놓인 작품들과 관련된 단어와 내용을 담고 있으며, 동시에 작업 공간에서 버려진 흔적이기도 하다. 관람객은 이 공간을 지나며 시각적, 청각적 경험뿐 아니라 촉각적 감각까지 함께 마주하게 된다. 익숙한 전시장 안에서 한 발자국 뒤로 물러나 전시장에서 벗어난 이질적 공간을 마주할 때, 우리는 비로소 전시 작품들을 더 다채롭게 감각하고 사유할 수 있지 않을까?

작가 소개 · ARTIST

엄노형(원형빈)은 연극과 뮤지컬 등 공연 무대에서 음향 작업을 기반으로 활동해 온 사운드 디자이너이자 작곡가이다. 공간이 관객에게 제시하는 다감각적 심상을 전시 공간에 구현하기 위해, 소리와 빛, 구조물의 유기적 결합이 만들어내는 새로운 시청각적 경험과 공간의 확장성을 탐구하는 데 집중하고 있다.

15 이동규

〈 Heterotopia 〉

2026. 스피커, 마이크, 아이맥, 오디오 인터페이스, 4000 x 2500 mm.

〈Heterotopia〉는 미니멀 음악의 핵심인 '점진적 과정(Gradual process)'을 물리적 음향 공간으로 확장하여, 일상적 시공간의 규칙이 왜곡된 다른 차원의 장소를 청각적으로 구현한다.

서로 마주 보는 두 스피커의 중심에 선 관객은 자유롭게 소리를 내거나 제시된 텍스트를 낭독할 수 있다. 마이크를 통해 들어오는 관객의 목소리는 100개의 미세한 위상으로 파편화되어 순환·복제되며, 평범했던 물리적 공간을 '실재하지만 부재하는 낯선 차원의 장소'로 치환한다.

작가 소개 · ARTIST

미니멀 음악의 '점진적 과정(Gradual process)'에 깊은 관심을 두고 있으며 위상(Phase)의 미세한 변화를 통한 사운드의 물리적, 공간적 확장을 깊이 탐구하고 있다.

16 오지현

〈 끈:STRING 〉

끈: Light Flow, 2025. 혼합재료, 가변 크기. / 끈: Thread Call, 2026. 혼합재료, 가변 크기.

끈은 무언가를 묶거나 꿰매기 위한 길고 가느다란 도구이지만, 그 사전적 의미를 넘어 삶을 관통하는 의미에 주목한다.

생명의 끈, 해님달님의 동아줄, 정신줄처럼 손실과 단절의 불안을 내포한 끈은 흥연, 청색 끈, 돌잡이의 실처럼 긍정적 의미를 가지기도 한다. 이처럼 끈은 상반된 의미를 넘나들며, 보이지 않는 인연의 숨결이자 잊힌 말의 잔상처럼 우리의 삶을 가만히 꿰매어 왔다.

‘끈:STRING’은 이제 인생의 선택과 영향, 연결과 소외를 함축하는 존재의 언어로 대체되며, 삶과 삶 사이에 놓인 보이지 않는 이야기들을 작품을 통해 재구성한다. 작품 속 끈은 단순한 전도체가 아닌, 빛나고 연결되며 서로 다른 감각의 흐름을 하나의 구조로 엮어 시각적, 청각적, 상징적 층위를 동시에 형성한다. 우리는 모두 서로를 향해 조용히 당겨지는 하나의 끈이며, 그 끈은 삶과 삶, 작품과 관객 사이에 존재하는 형이상학적 긴장의 사유를 확장시킨다.



작가 소개 · ARTIST

미디어 아티스트이자 음악가로서 음악이 지닌 보이지 않는 가능성과 감각적 확장성에 주목한다. 기술적·제도적 형식의 한계를 넘어 예술의 본질을 탐구하며, 음악·미술·공학과 기술을 아우르는 확장된 예술 작업을 시도하고 있다.

17 윤숙영

〈 OSCILLUM (오실룸) 〉

2026. 금속판 스피커, 컨트롤러, 2000 x 3000 mm.

작가에게 소리는 가장 친숙한 예술적 언어이자, 작곡가로서의 정체성을 드러내는 핵심 매체이다.

비가시적인 소리는 다른 감각 예술로는 닿기 힘든 영역을 감각적으로 일깨우는 고유한 힘을 지닌다. 작가는 이러한 소리의 힘을 통해 시각적인 이미지보다 훨씬 더 넓은 상상의 여지를 경험해 왔다.

소리에 대한 이러한 내밀한 경험은 '금속판'이라는 물리적 매개체를 만나며 새로운 차원으로 확장된다.

컴퓨터 연산을 통해 생성된 무형의 전자음은 금속판을 통과하는 과정에서 온전히 전달되지 않는다. 대신 금속 고유의 물성과 진동에 부딪혀 왜곡되고 변형되며, 마침내 금속의 울림이 덧입혀진 전혀 다른 차원의 소리로 발현된다.

본 작품은 이처럼 무형의 소리가 물리적 실체를 지닌 물질과 충돌하고 교차하는 지점에 주목한다. 디지털 전자음과 아날로그 금속판의 조우를 통해, 소리가 왜곡되고 변형되며 감각적으로 '물질화'되는 과정을 깊이 있게 탐구한다.

나아가 이러한 소리의 물질화 과정은 관객이 직접 다루는 컨트롤러와 다채널(Multi-channel) 사운드 시스템을 통해 공간적으로 완성된다. 이 작품에서 관객은 단순한 감상자에 머물지 않고, 컨트롤러를 조작하며 실시간으로 전자음에 개입한다. 무형의 신호로 존재하던 전자음은 관객의 행위와 다채널 시스템을 거쳐 공간 전체를 에워싸는 물리적 울림으로 확장되며, 관객에게는 소리의 공간성과 물성을 감각하는 실체적인 경험이 된다.

작가 소개 · ARTIST

Y.SOOKYOUNG(윤숙영)은 소리의 관점에서 다른 예술을 들여다보고, 새로운 음악 세계를 구축하는 전자 음악 작곡가이다. 전자 신호와 금속판 등 물리적 매체가 상호작용하며 만들어내는 소리의 '물성'에 주목하며, 소리 간의 위계를 허물고 다채널 공간 음향으로 확장되는 새로운 청각적 경험을 탐구하는 데 집중하고 있다.

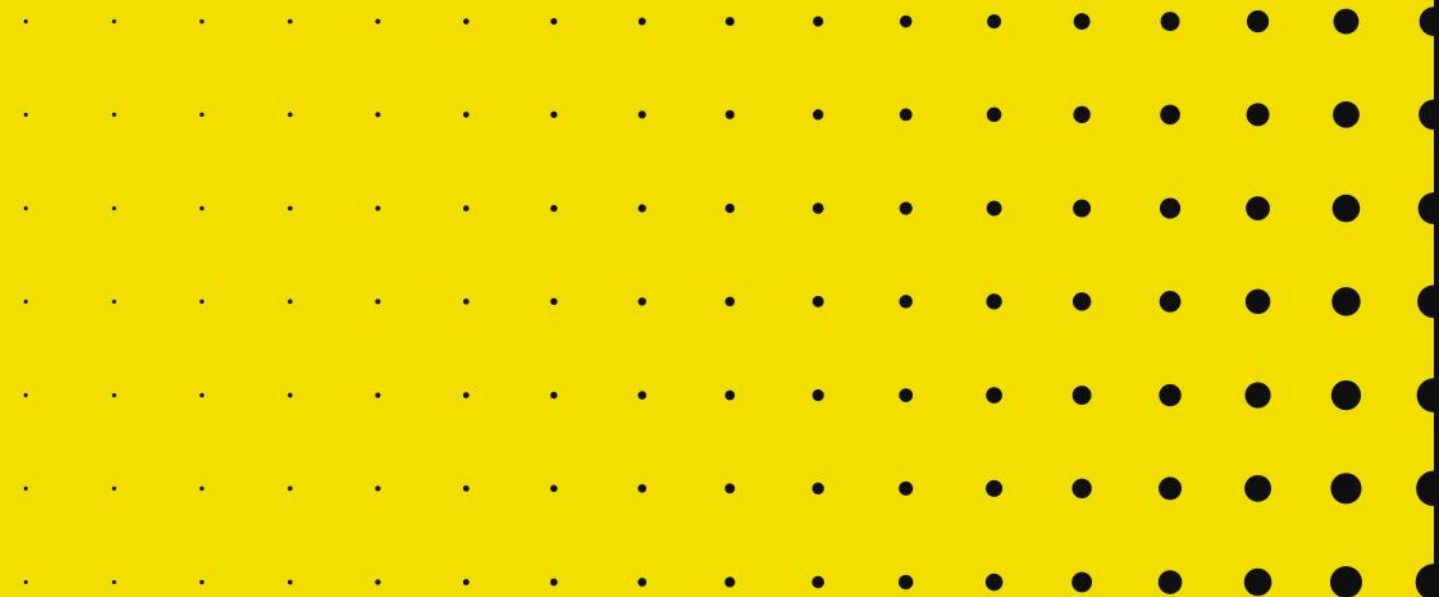
18 이관규

〈 flowspace 〉

2026. LED 모니터, 노트북 컴퓨터, 소프트웨어, 가변 크기.

우리는 수많은 결과물을 빠르게 마주하고 소비한다. 완성된 형태는 쉽게 공유되지만, 그것이 만들어지는 시간과 과정은 점점 사라지고 있다. 과정이 지워진 결과는 하나의 이미지로만 남고, 그 안에서 변화와 생성의 흐름을 경험하는 감각 역시 함께 희미해진다.

〈flowspace〉는 작품의 결과물과 그것을 만들어내는 구조를 동시에 제시하는 작업이다. 모니터에 나타나는 이미지는 하나의 완성된 화면처럼 보이지만, 그 아래의 노트북에는 그 이미지가 발생하는 과정이 그대로 드러난다. 작품은 감춰져 있던 제작의 내부를 전시장 안으로 끌어내며, 결과와 과정이 분리되지 않은 하나의 생성 장면으로 나타나게 한다.



작가 소개 · ARTIST

이관규는 컴퓨터음악과 미디어아트를 기반으로 활동하는 아티스트이자, 예술을 위한 소프트웨어와 인터랙티브 환경을 개발하는 창작자이다. 펜 플로터 아트, XR 콘텐츠, 동작 인식 기반 퍼포먼스 등 예술과 기술을 융합한 다양한 연구를 이어가고 있으며, 멀티미디어 콘텐츠 제작 및 교육 활동에도 활발히 참여하고 있다.

19 임재민

〈빠가사리매운탕 2〉

2026. 점토 물고기 모형, 피에조 픽업, 사운드, 혼합매체, 가변 크기.

〈빠가사리매운탕 2〉는 2026년 2월에 선보인 작품 〈빠가사리매운탕〉의 문제의식을 바탕으로, 이름을 잃은 존재의 감각을 장소성의 문제로 확장한 후속 작업이다.

기존 작업이 '동자개'라는 본래 이름을 지닌 물고기가 '빠가사리'로 불리며 본래 이름을 잃고 매운탕 재료로 소비되는 상황을 통해 존재의 괴리감을 다루었다면, 이번 작업은 그 물고기가 살아가던 민물의 장소성에 주목한다. 큰 강의 이름 아래 작은 물길은 지류로만 불리고 쉽게 잊혀지듯, 그 안에서 살아가는 생명 또한 독자적 존재로 불리지 못한 채 잊혀지는 감각을 이야기하고자 한다.

이번 작업에서도 동자개의 지느러미 소리를 형상화했던 물고기 모형 오브제가 다시 등장한다. 피에조 픽업을 활용한 사운드 인터랙티브 장치로서 물고기 모형은 결합과 분리 등 관객과의 상호작용을 통해 입력 장치로 작동한다. 이때 발생하는 입력 신호는 단순히 이름을 잃은 존재의 비애를 드러내는 데 그치는 게 아닌, 민물이라는 본래의 장소성과 큰 강의 이미지 아래 가려진 작은 물길의 감각을 다시 불러일으킨다. 물고기 모형은 그 감각을 작동시키는 매개체가 된다.

이를 통해 큰 강에서 이루어지는 낭만과 생활의 풍경이 결국 작은 지류와 그 강의 생명들로부터 시작된다는 사실을 환기하고자 한다.

작가 소개 · ARTIST

전자음악과 사운드를 바탕으로 미디어아트 작업을 하고 있다. 지역의 정서와 언어, 공동체 문화와 같은 소외받는 요소를 자연과 생활의 흐름 안에서 재해석하며, 삶의 영감이 어디서 비롯되는지 되짚고 있다. 이러한 내면의 사유를 기술적 장치와 결합해 미디어아트로 재구성하여, 관객들에게 새로운 감각적 경험을 전달하고자 한다.

20 권정은 & 정수진

〈 Echoes of Absence : 흔적의 책장 〉

2026. 책, 종이, 센서, 헤드폰, 사운드, 혼합 매체, 약 300 x 400 mm.

〈Echoes of Absence : 흔적의 책장〉은 관객이 책장을 넘기는 행위를 통해 점차 사라져가는 자연과 생태계의 변화를 경험하는 인터랙티브 사운드 설치 작품이다.

책은 일반적으로 기억을 보존하는 매체이지만, 이 작품에서 책은 이미 사라졌거나 곧 사라질 존재들을 기록하는 아카이브가 된다. 관객은 한 장씩 페이지를 넘기며 풍요로운 생태계에서 시작해 점진적인 균열과 붕괴, 그리고 침묵에 이르는 과정을 마주한다.

본 작업은 단순히 환경 문제를 설명하거나 경고하는 데 목적이 있지 않다. 오히려 인간이 자연을 기억하는 방식, 그리고 사라짐 이후에 남겨지는 감각의 흔적에 대해 질문한다. 자연의 소멸은 대부분 갑작스럽게 일어나지 않는다. 작은 변화들이 축적되고, 하나의 종이 사라지고, 소리가 줄어들며, 결국 우리는 그것이 사라졌다는 사실조차 인지하지 못한 채 살아간다. 이 작품은 그러한 '느린 상실(slow disappearance)'의 감각을 청각과 시각을 통해 경험하도록 한다.

본 작품은 사운드를 기록과 기억의 매체로 다루며, "소리가 사라진다는 것은 세계의 일부가 사라진다는 것"이라는 전제 위에서 생태계의 소멸을 감각적으로 경험하게 하는 미디어 아트 설치 작품이다.

작가 소개 · ARTIST

권정은은 작곡가이자 미디어 아티스트로, 다양한 소리와 기술 매체를 융합해 인간과 자연의 관계 및 생태계의 변화를 탐구하며 사라져가는 존재들을 감각하게 한다. 정수진은 재즈, 대중음악, 전자음악을 넘나들며 소음에 대한 통찰을 다룬다. '모든 소리는 음악이 될 수 있다'는 생각 아래, 사운드와 기술의 융합을 통해 미학적 의미를 담는 예술을 추구한다.

CREDITS · 만든 사람들

CREDITS

주최 · HOST	SIMM
주관 · ORGANIZER	MARTE
장소 · VENUE	답십리 아트랩
기획 · CURATION	오지현 · 유호정
자문 · ADVISORS	김준 · 전유진 · 하승연 · 이관규
참여 작가 · ARTISTS	19팀
공간 디자인 · SPACE DESIGN	원형빈 · 김태준
그래픽 디자인 · GRAPHIC	손서울 · 이세연
아카이브 웹 · WEB ARCHIVE	손서울
기록 촬영 · DOCUMENTATION	AFTERNODE · 최재원
홍보 · PROMOTION	태혜빈 · 윤숙영 · 오사윤
스태프 · STAFF	김상우 · 이민재 · 허정원 · 최재원
협찬 · SPONSORS	WMT 전자음악학원 · 스튜디오 헨지

주관 · ORGANIZED BY

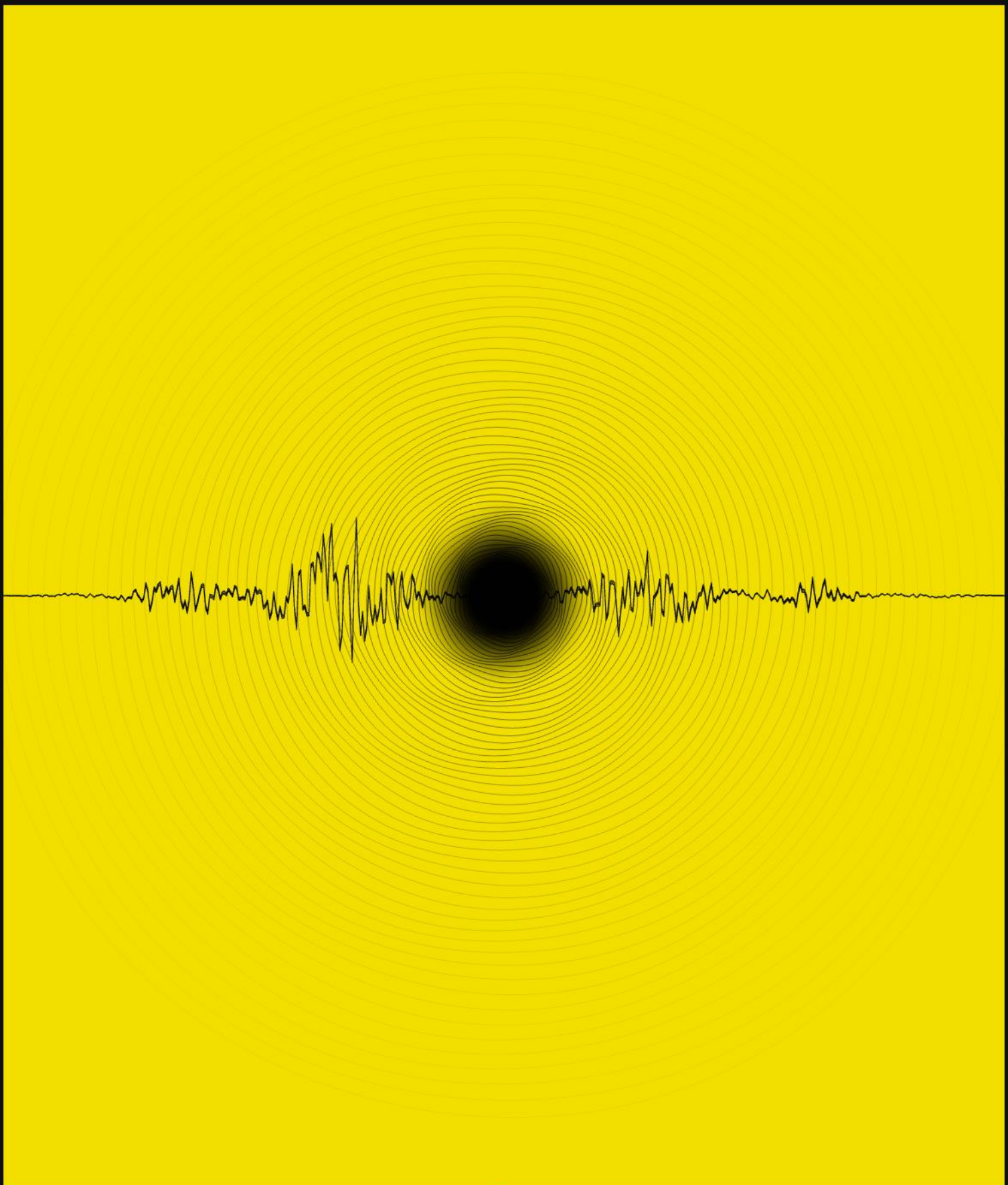


주최 · HOSTED BY



협찬 · SPONSORED BY

**WMT**
WAV MUSIC
TECHNOLOGY**studio
henge**



DYSTOPIA
— DISSOLVED SOUND

〈 디스토피아 — 소멸된 소리 〉

2026. 07. 07 — 07. 13

답십리 아트랩 · Seoul