

다이애나밴드

다이애나밴드는 소리와 소리환경을 공동체와 생태계의 매체적 드러남으로 이해하며, 인간 너머의 세계에 연결되기 위한 방법으로서의 듣기와 만들기, 소리내기를 수행한다. 중심 없이 분산된 세계 안에서 듣고-응답하는 과정에 참여하는 것은 우리가 지금-여기에서 누구와 어떻게 연결될 것이지를 고민하기 위한 탐구의 과정이다.



공동체를 이룬 사물들 사이에서 발생하는 사건들이 소리와 움직임으로 드러나는 소리환경에서 관계-듣기를 제안한 개인전 《루트에 대한, 대화》(서울시립미술관 SeMA창고, 2021)는 사물 생태계 연작 《점, 곁에서 말하는 점들》(코리아나미술관, 2022)로 이어지면서, 듣기의 대상을 공간과 물질, 환경에 이르는 무수한 '점'들로 확장한다. 서울 홍제천에서 이루어진 사운드워크 공연 《향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고》(한국문화예술위원회, 2024)는 관계-듣기의 피동적이고 상황적인 성질을 주목하는 듣기장치들을 개발하고, 끝없이 흐르는 의식과 걸음이 안내하는 사건-세계의 공동-청취를 제안한다. 다이애나밴드는 라디오를 환경으로 사유하며, 소리와 네트워크를 함께 연구하는 공동체적 기획 《라디오 월딩》(우루루, 2025)과 자립적이며 분산적인 네트워크 실천을 수행하는 모임 《오🌫️완》(우루루, 2024)을 통해 연구·워크숍·토크 등을 이어가고 있다.

- 0. 사물 세계
- 0. 현실 세계
- 0. 가상 세계
- 0. 다중 세계

0. 사물 세계

점, 곁에서 말하는 점들, 사운드오브젝트설치, 코리아나미술관 *c-lab 6.0, 2022

모터, 목재, 전자부품, 종이, 무선 통신 시스템, 환경 상호작용 시뮬레이션 소프트웨어, 가변 설치

《점, 곁에서 말하는 점들》은 상상할 수 있는 관계의 성질에 대한, 모든 존재의 실험입니다. 모든 상상할 수 있는 관계들의 성질에 대한 모든 존재들의 실험입니다. 여기에는 작가, 기획자, 공간, 울림, 벽, 바닥, 공기, 중력, 시간, 관객, 의식과 호흡, 물체, 구조물, 전파, 계산기, 컴퓨터, 벌레, 습기, 곰팡이, 먼지가 실험의 주관자들로서 초대됩니다. 우리는 서로에 '대하여 말하지' 않고, 서로의 '곁에서 말하기'가 가능한지를 연구하고 함께 연습할 것입니다. 점들이 함께 있는 것이 가장 자연스럽게 느껴지는 것을 위해서.

[영상링크](#)



점, 곁에서 말하는 점들

“그 곳에서 소리는 스스로 울고, 응답하며 관계를 만들어내는 존재자(sonic agent)입니다. 어디에서 나는지 모르게 들려오는 사물의 소란스러운 말소리들이나 딱히 시선을 잡아끄는 물체는 없지만 계속해서 감각되는 소리의 덩어리들 속에서 소리-존재자들은 현상이자 상황으로서 드러나고 관측됩니다. 이들이 만들어내는 소리와 움직임은 하나의 ‘대화’이자, 에너지가 흐르는 집단적 풍경처럼 운동합니다. 청취자들은 이 세계 속, 다층적인 울림의 네트워크 안에 놓여져, 인간과 비-인간, 주체와 타자의 경계에서 벗어나, 우리가 듣기를 통해 서로를 어떻게 다시 만날 수 있는지를 함께 상상해 봅니다.”

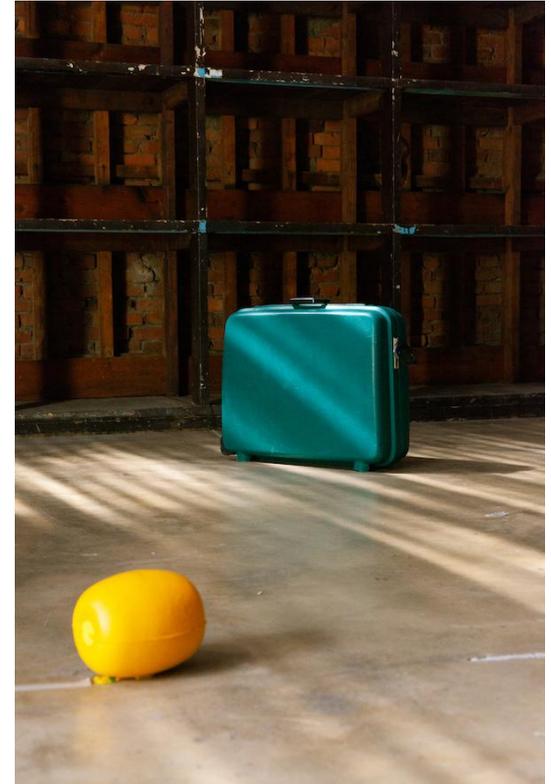
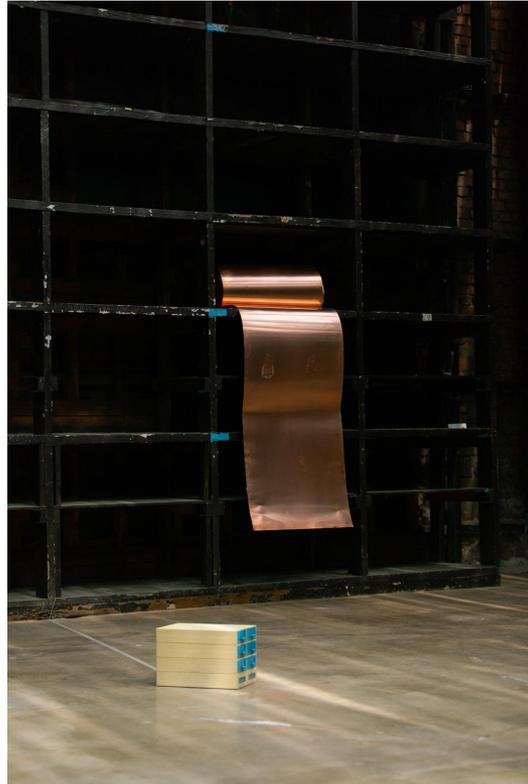
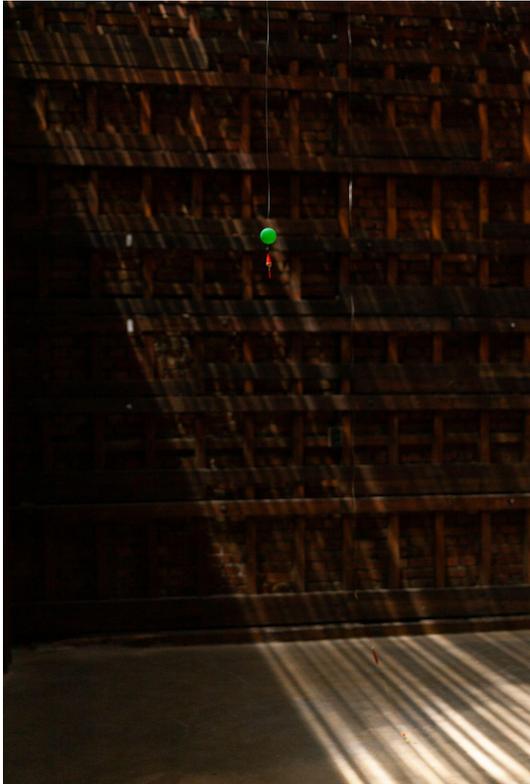


루트에 대한, 대화, 사운드오브젝트설치, 서울시립미술관 세마창고, 2021

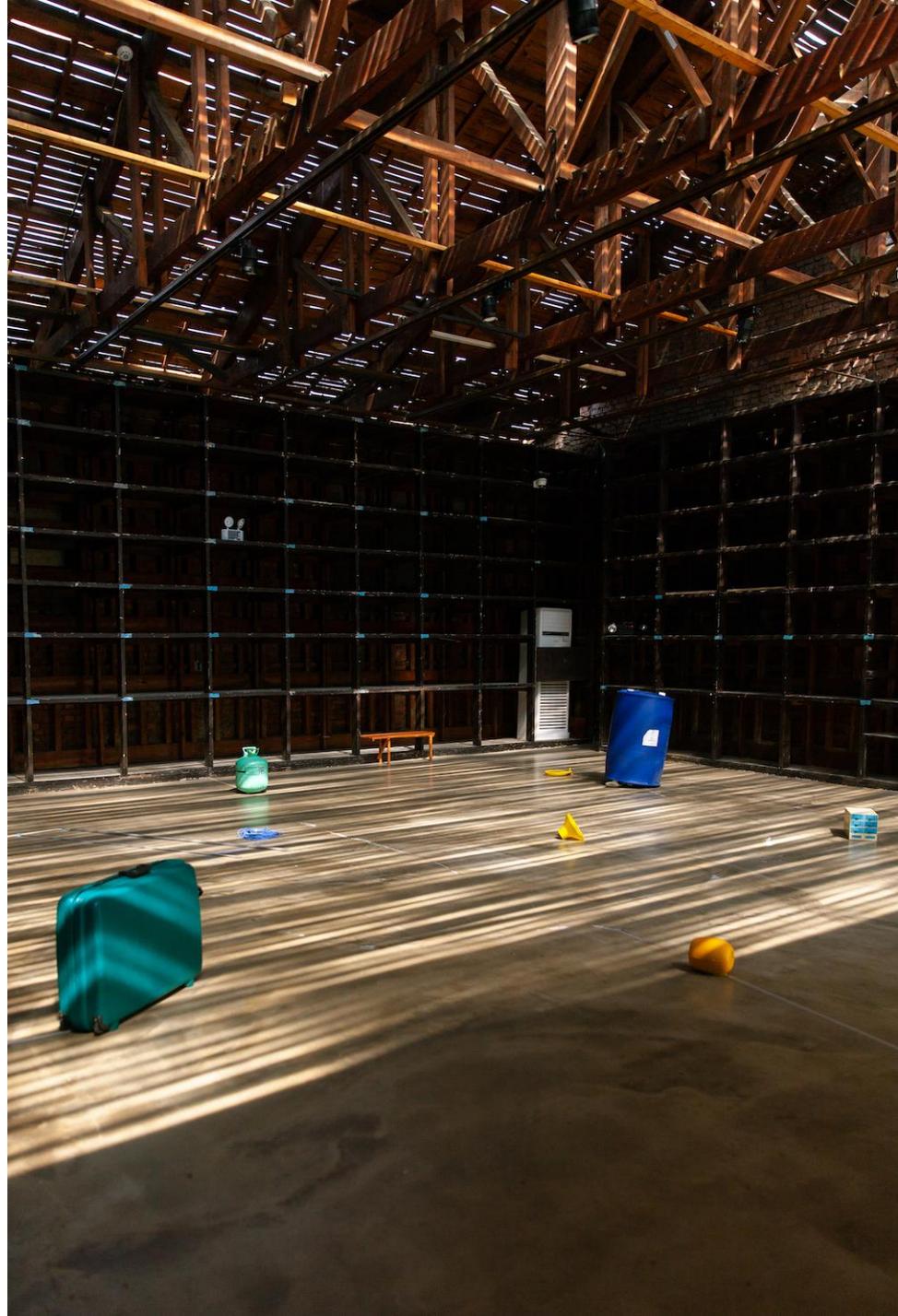
구리, 가방, 가스통, WIFI 무선통신 모듈, 환경 상호작용 시뮬레이션

드럼통 가방, 플라스틱 호스, 가스통 등 사물들은 다양한 색 재질 모양으로 이루어져 있고 미세하게 떨거나 슬쩍 스치거나 지속적으로 치거나 자신을 회전시켜 소리를 만듭니다. 그들은 홀로 소리를 낼 때도 있고 둘 셋이 연대하여 소리를 내거나, 많은 사물들이 합창하듯 소리를 내거나, 모두 조용할 때도 있습니다. 사물들은 자신의 몸과 존재를 드러내는 발화장치와 다른 사물과 신호를 주고 받는 무선통신기관 그리고 사물들의 세계에 각자의 참여와 기여를 판단하는 알고리즘(방법)을 가지고 있습니다. 보이지 않는 관계망 안에서 움직임과 소리를 만들어내는 사물은 다른 사물들의 반응을 주시하며 소리를 낼지 말지 눈치를 봅니다.

[영상링크](#)



루트에 대한, 대화

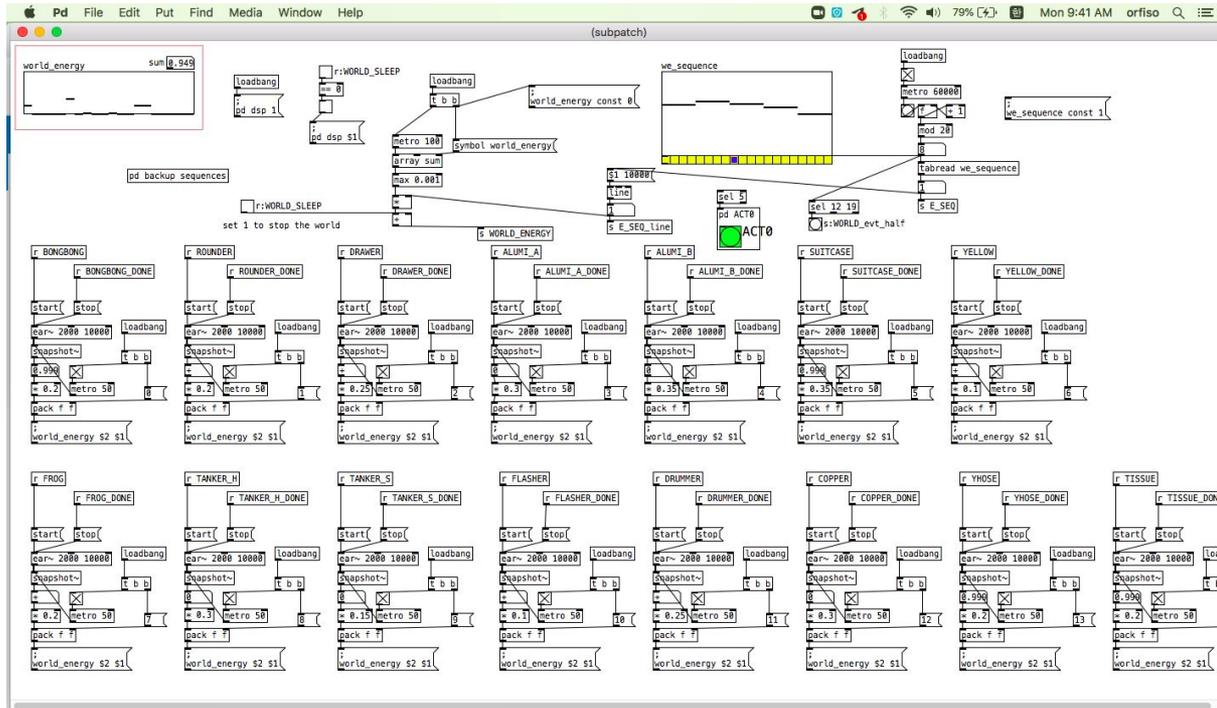


루트에 대한, 대화

사물은 그들이 속해 있는 에너지 환경 수치와 자신의 상태 수치를 확인한 후 4~6가지의 발화표현 중 한가지를 선택하여 소리내는 데, 이로 인한 작동은 자신의 상태 수치를 악화(=스트레스)시키고 한동안 휴식의 시간을 보낸 후어야 스트레스가 풀어지는 메커니즘을 가집니다. 그들의 행위는 사물 세계의 에너지에 영향을 주고 그것은 다시 사물들의 행위에 영향을 주는 방식입니다. 사물들이 내는 소리는 의미를 이해하지 못하는 소음에 불과하지만 서로 간의 상호작용이 이루어지는 에너지 장이 발견되면서 그것은 언어가 되고 대화가 되게 됩니다. 숲에 들어갈 때는 숲이라는 완전한 세계에 손님이 되듯이 《루트에 대한, 대화》에서는 사물들이 구축한 세계에 인간이라는 외계적 존재가 되어 사물을 만나는 경험을 하게 됩니다.



스트레스지수 및 개체 알고리즘과 환경에너지 프로그래밍



프린스의 방에서의 1과 128분의 12초, 네트워크 사운드장치 설치, 전시공간(all time space), 2019

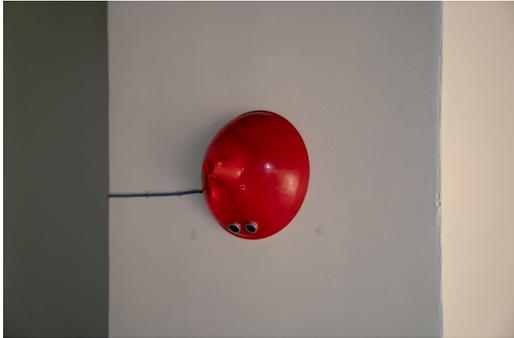
오후 햇살이 떨어지는 어느 장소(프린스의 방)에 모여 소리를 내는 네트워크 사물들이 '일상'을 보내는 모습에 대한 호기심과 상상에서 시작된 작업입니다. 사물들은 서로 다른 형태와 작동방식을 가지고 움직이거나 소리내거나 또는 무언가를 관찰하는 장치들입니다. 이 따금씩 흔들거리는 의자, 떨어 대는 금속판, 불현 듯 추락하는 열쇠들이 살고 있는 이 공간에서 약 13 종의 사물들은 무선으로 서로 신호를 보내고 받으면서, 자신의 전자장치에 쓰여진 알고리즘으로 다른 사물들과의 관계속에서 소리와 움직임을 만들기 때문에 관객도, 작가도, 이들이 무엇을 하고 어떤 장면을 보여줄지 알 수 없습니다.

[영상링크](#)



프린스의 방에서의 1과 128분의 12초, 네트워크 사운드장치 설치, 전시공간(all time space), 2019

사물들은 보여지기 위한 존재로 전시되어 있지 않고, 그들 사이의 관계망을 통해 각각 자기의 '할 일'을 하기 때문에, 관객들은 같은 시간과 공간에 있으면서도 '단절된' 세계를 그리고 그 세계가 다른 차원에서 연결될 수 있음을 경험합니다. 사물들을 만드는 작가인 우리는 두 '단절된' 세계들 사이에 가능성을 여는 존재, 창작자이고, '의식'이 없는 이들에게 '의식'을 부여하고, 그 사이에 발생하거나, 관측되는 관계는 허구로 귀결될 수 밖에 없다는 것을 제시합니다.



위로의 모양, 사운드오브젝트 설치, 문화비축기지, 2018

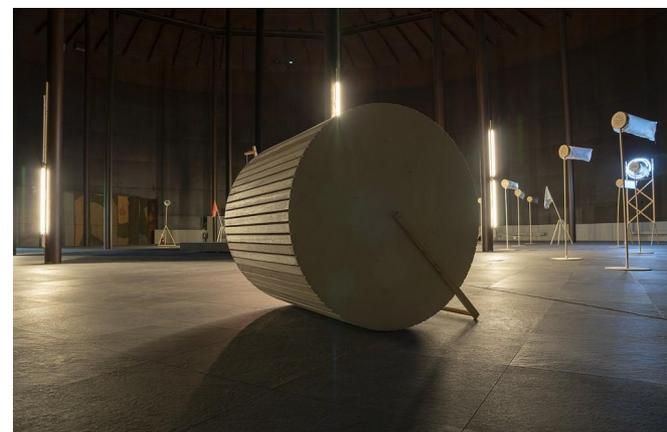
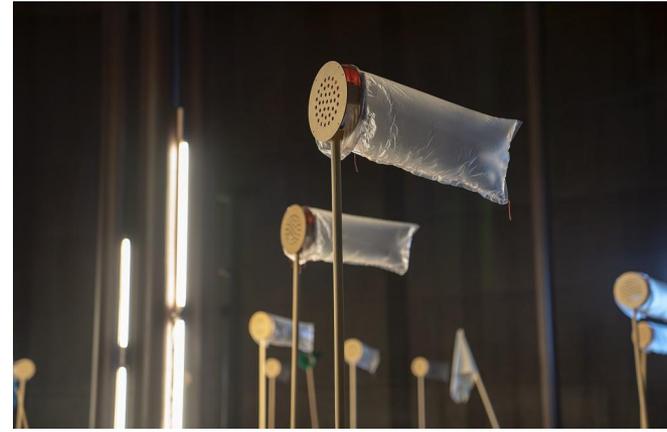
문화비축기지의 T4 오일탱크속에 원형의 행진 행렬로 설치된 사운드 오브젝트들이 공간의 울림효과(=메아리, 돌림노래)를 통해 아련하게 손짓하는 듯 한 소리의 '형상'을 발현하는 작업입니다. 26개의 사운드 네트워크 장치는 기본적으로 소리를 발생시키는 부분과 다채널 소리 환경 구현을 위한 무선통신 부분으로 구성되어 있습니다. 작은 네트워크 모듈이 부착된 오브젝트는 서로에게 무선통신 신호를 보내거나 받으면서, 서로의 시간과 사건을 약속합니다. 그 들은 네트워크의 발신자이자 수신자이기도 하면서 동시에 네트워크를 구축하는 중계자들이고, 서로 연결 되는 존재들입니다. 특정 오브젝트는 바람장치를 내장하고 있어, 소리 환경이 발현될 때 자신의 모양을 부풀려 생생한 호흡을 전달합니다. 26개의 사운드 장치들이 조용한 침묵의 시간을 지낸 다음 3장의 사운드 환경(1장 누구들, 2장 목소리-돌림노래, 3장 그들-기계)을 들려주고 보여줍니다.

[영상링크](#)



위로의 모양

“걸어가거나 굴러가거나 옆에서 소리내고 있는 존재를 어떻게 대할 것인가. <위로의 모양>은 존재들의 다른 관계와 다른 차원을 이야기하는 것처럼 보인다. 소리 오브제들은 관람객에게 어떤 시간, 어떤 공간을 환기시키지만, 그것은 어디에도 없었던 것이다. 존재하지 않았던 시간의 환기. 나에게서는 아주 분명하게 느껴지지만 다른 이에게 언어로 설명하려고 하면 흩어지거나 아주 멀어져버리는 것, 살갓에 닿았다가 사라지는 감각 같은 것. 이 이상한 환기로 인해, 적어도 우리는 다른 차원에서 만난다.”



0. 현실 세계

향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고, 2024

사운드워크 공연(60분), 홍제천산책로+보틀팩토리+미학관

《향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고》는 ‘듣기’라는 행위를 통해 인간인 우리들이 세계 속의 존재들과 새롭게 연결되는 행위성을 감각하고 실천하는 사운드워크 형식의 공연입니다. 방향과 소리 환경을 제시하는 GPS 기반 모바일 어플리케이션으로 홍제천 산책로 특정장소들을 찾아 다니며, 다양한 방식의 듣기를 제공하고, 우연히 만나게 되는 존재들의 출몰과 거주자들과의 마주침들과 사운드가 작곡처럼 어울어지는 공연입니다.

보틀팩토리에서 출발 >> 뇌절 트랙 (구간으로 듣기) >> 노노로 듣기 >> 날씨같은소리 (장소특정) >> 환삼덩굴 라디오(언제나 흐르는) >> 미학관 사운드설치 >> 보틀팩토리 도착
10월 17~20일 총 6회 운영

[영상링크](#)



향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고

《향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고》는 함께 걷고, 들으며 우리의 귀로 흘러 들어오는 세계를 발견하고자 합니다. 그리고 이러한 행위가 바꾸는 우리의 상태 그리고 그 변화를 만드는 듣기의 태도란 무엇인지 생각해 보려고 합니다. 가만히 들리는 소리가 내 몸을 통과하도록 내버려두는 것부터 귀를 쫑긋 세워 들어오는 소리를 하나하나 포획하는 딥리스닝까지, 다양한 방법을 시도하면서 말이죠.



향하는 귀, 흐르는 걸음, 벌어진 사고

이곳, 미학관에는 흐르는 소리가 켜켜이 쌓여 있습니다. 공중에서 공기가 갈라지는 소리, 입김 같은 소리, 횡횡거리는 바람이 연결한 소리, 전자 장치의 소리, 이미 납작해진 어제의 소리까지 모여, '경험하는 마음'을 기다리고 있습니다. 경험하는 마음은 진동하는 파동에서 관계를 읽어내는 행위입니다. 그리고 경험하는 마음이 있을 때, 비로소 '듣기'가 가능해집니다. 우리는 당신이 이곳에서 잠시 머물며, 당신의 구멍으로 들어오는 모든 것에 친절을 베풀어주시기를 바랍니다. 창밖에서 어떤 소리가 들려오나요?

[미학관 사운드 오브젝트 설치 영상](#)



Unmute Water: 음소거된 물의 소리, 감저갤러리, 산지천갤러리, 제주문화재단 2022-2023

전시 《Unmute Water: 음소거된 물의 소리》는 ‘제주 땅 밑 물의 소리를 어떻게 들을 수 있을까’라는 질문으로 시작된 사운드아트 연구 전시입니다. 지난 6개월 동안 프로젝트 참여작가들은 제주의 동굴과 숨골, 건천 등 물의 환경을 경험하며 몸으로 듣기에 집중하였고 그 과정에서 인간의 것과는 다른 ‘귀’를 상상하게 되었습니다. 물의 소리를 증폭하여 채집하는 것이 아닌 돌보며 듣기 위한 매개로서 소리 장치를 연구합니다.

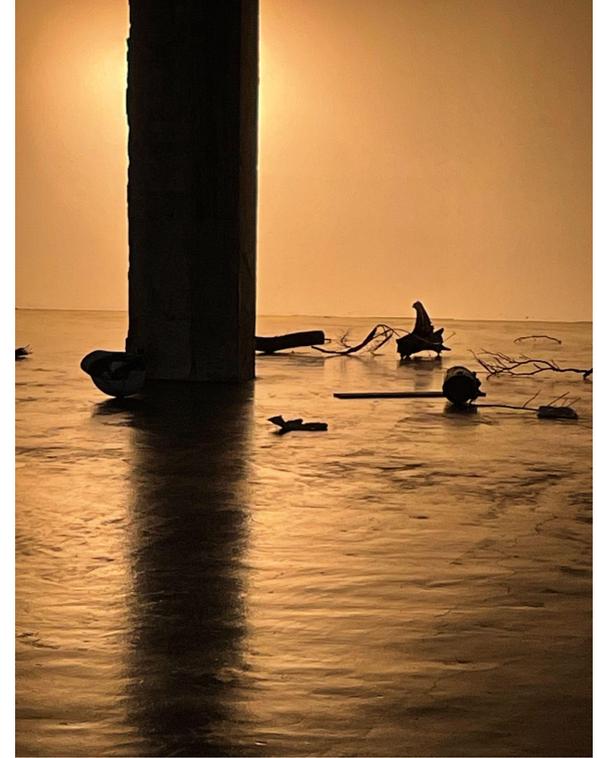


Unmute Water: 음소거된 물의 소리

향하는 귀 12채널 서라운드 사운드시스템, 방위를 재는 디지털 디바이스, 혼합재료 그곳에 틀림없이 갔었다. 그곳에 몸을 넣어 보았다. 듣는다고 보다 들려지는 일이 벌어지는 상태였다. 그곳에 몸을 넣기 위해서는 일련의 과정이 필요했다. 몸의 모든 구멍을 잘 정리하고, 필요시에는 안전모를 썼다. 어디까지 이어져 있을지 가늠조차 하기 힘든 어둠을 30초 이상 오래 보는 시간을 가져야 했다. 몸을 향해라. 당신에게도 들려지는 일이 벌어질 수 있다.

제주도 산지천 갤러리에서 방위를 재는 조끼를 입고 관객이 제주도에서 녹음한 장소의 방향을 향하게 되면, 그 장소에서의 사운드가 12채널 서라운드 사운드 시스템으로 들려온다.

[영상링크](#)



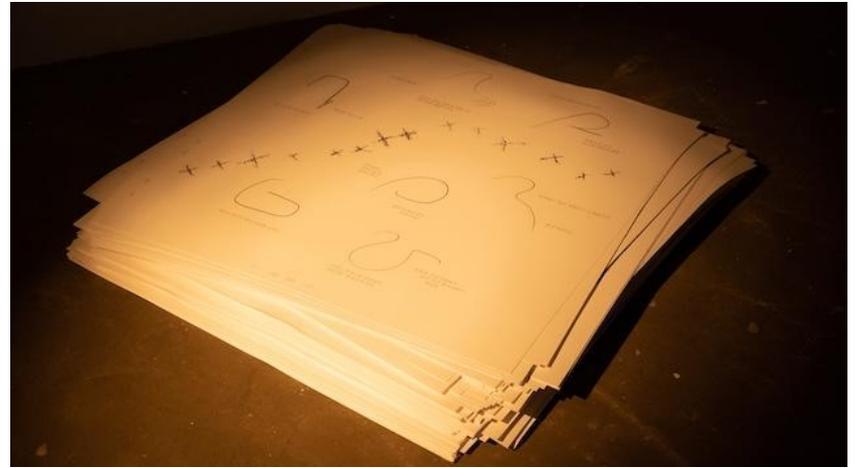
Unmute Water: 음소거된 물의 소리

들려진 점, 진동스피커1채널, 종이, 2023

두드려서 들려지는 것을 적어 봤다. 어느덧 물의 소리가 묻어 난다고 믿고 있었다. 후에는 오른손 중지 둘째마디 뼈가 욱신거렸다.

부분이 되기, 매트리스, 진동스피커8채널, 2023

생각하는 것조차 운동이다. 위장이 생각한다. 뇌가 듣는다. 귀가 말하고, 사랑을 배설한다. 돌이 말을 건다, 발바닥에게. 발이 대답한다, 미세한 속삭임으로. 어깨는 햇살이 들리고, 척추는 새가 들린다. 나는 생각을 지운다. 지운다는 것은 나를 지워준다. 신체는 무게가 되고, 돌이 되고, 물이 된다. 다음번, 눈을 뜰 때는...

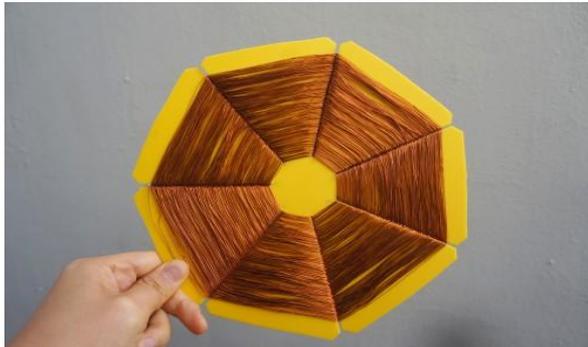


신호수, 광주미디어아트페스티벌, 2017

영상, 26:24, 8채널 사운드시스템

도심 한복판에 고층빌딩위에 군림하는 별세계(別世界)의 '네트워크'님께 드리는 감사, 우리가 연대할 수 있다는 사실에 대한 감사, 끊임없이 멈추지 않는 기계장치에 대한 감사, 마찬 가지로 멈추지 않고, 뛰어주는 우리들의 심장에 대한 감사에 대한 작업입니다. 우리는 도심 여기저기 배치된 이동통신중계기들을 찾아다니면서, 그 분들을 인터뷰하고 싶었으나, 말이 통하지 않는 관계로, 그 옆에 머물고, 그들의 목소리-전자파를 -전자파 픽업 소리장치- 로 들으려고 시도 했고, 그들의 생태계를 소리를 통해 이해하려고 했습니다.

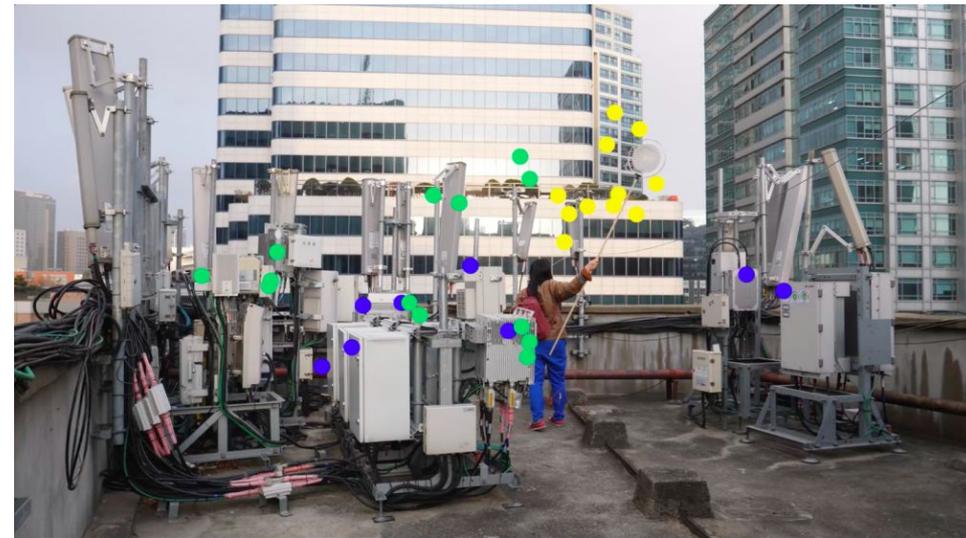
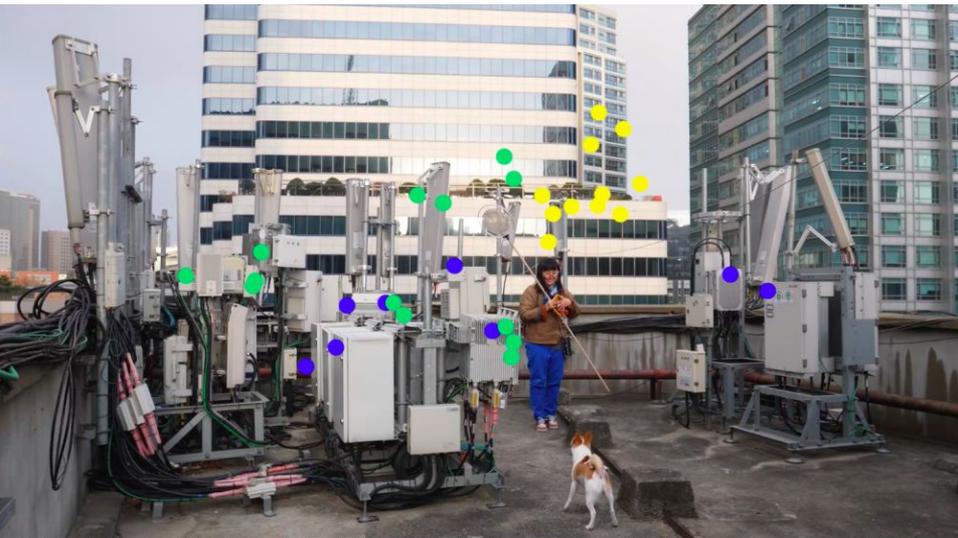
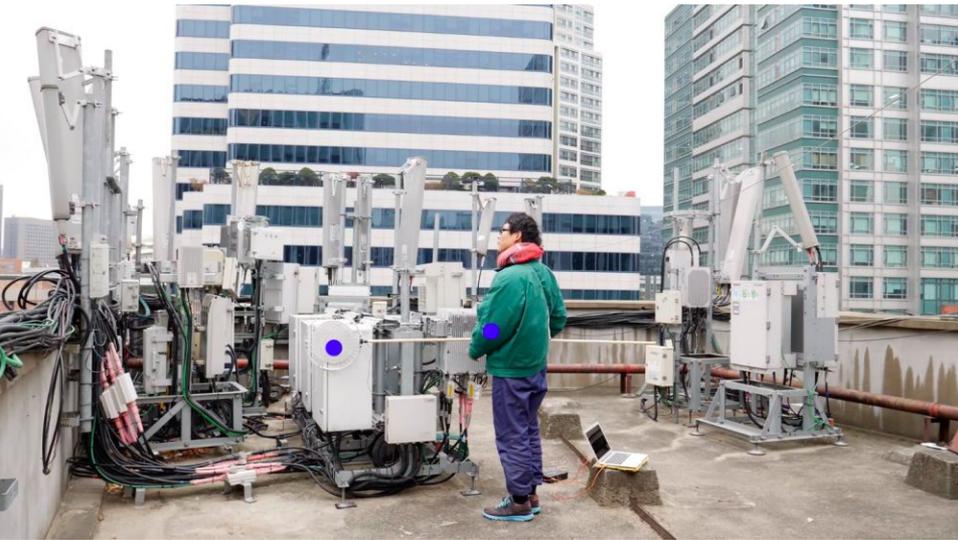
[영상링크](#)



마이크로 전자파 픽업 장치

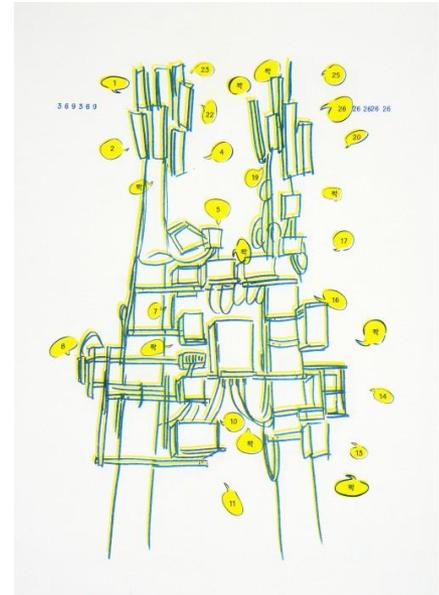
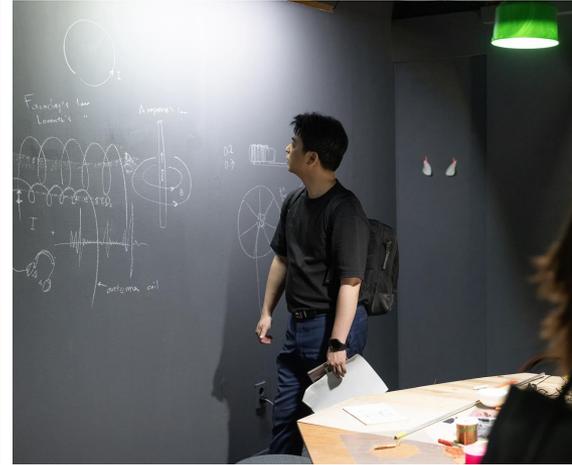


신호수



신호수, 6채널 사운드설치, , 합정지구, 2023

나무, 각종 사물, 구리선, 스피커



0. 가상 세계

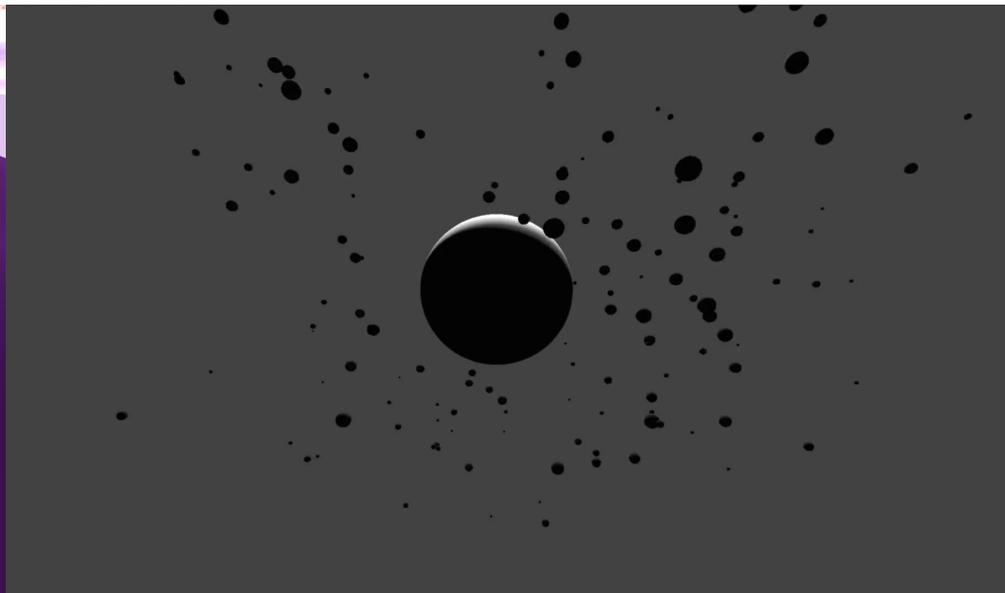
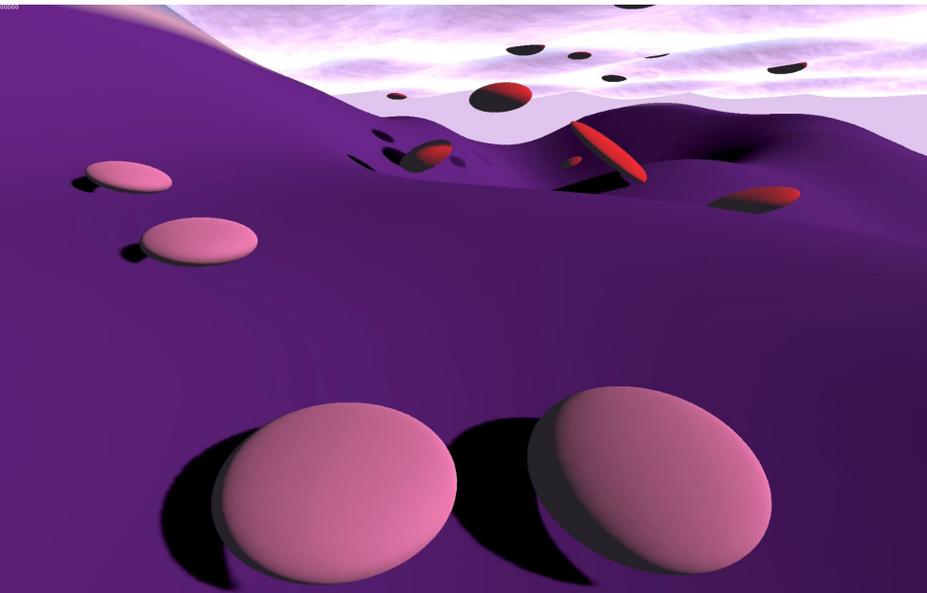
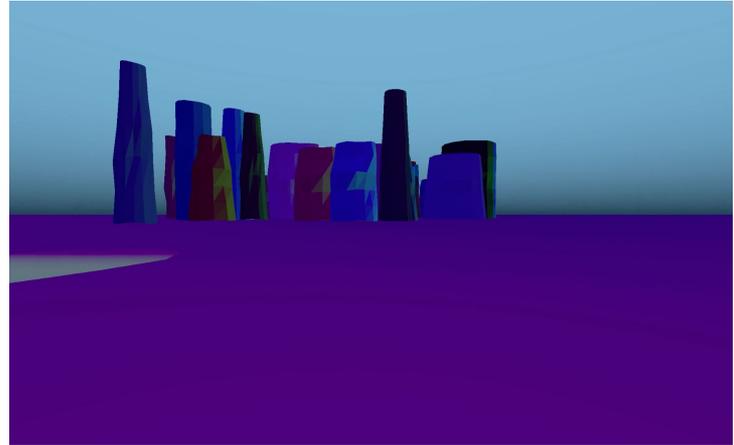
모래들과 파도들, 사운드 게임 공연, 한국문화예술위원회 2023

다이애나밴드와 임희주

《모래들과 파도들》은 다양한 소리 존재들이 살고 있는 가상의 소리환경을 1인칭 시점으로 방랑하는 플레이어가 되어 소리 존재들이 충만한 세상에 푹 잠겨보는 게임입니다.

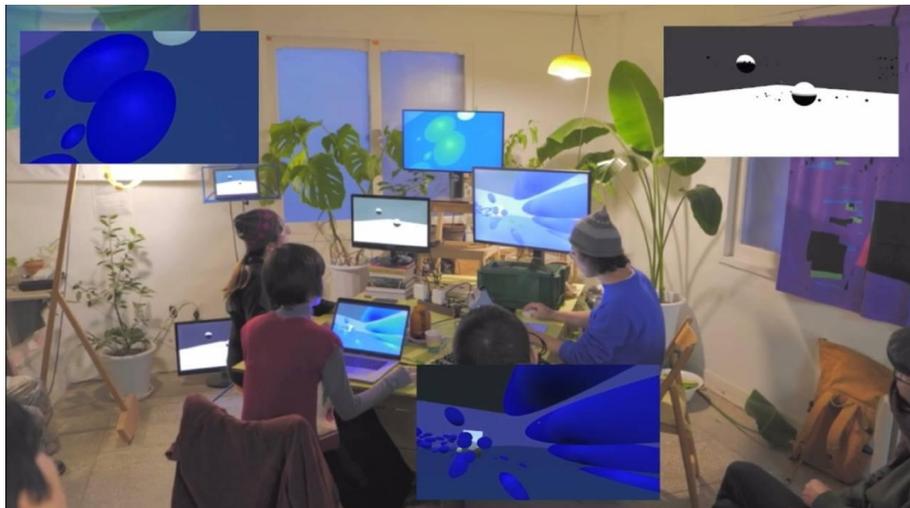
《모래들과 파도들》에는 6개의 가상 세계가 있습니다. 플레이어는 소리로 존재들의 위치를 발견하고, 다가가거나 우회하거나 멀어지면서, 거리와 방향을 바꿔가며 펼쳐지는 소리 환경을 듣습니다. 때로는 멈춰서서 듣기도 하고, 좋아하는 지점을 찾아내기도 합니다. 듣는다는 행위는 곧 연주한다는 행위가 되기도 합니다. 이것은 플레이어의 연주이기도 하고, 동시에 함께 있는 소리의 군집체들의 협연이기도 합니다.

[링크](#)



모래들과 파도들, 사운드 게임 공연, 온오프라인, 한국문화예술위원회 2023

"「모래들과 파도들」은 청취 행위의 조건이 되는 형식을 부각시킨다. 지향하기와 이동하기 외에도 무언가를 찾기, 기다리기, 저항을 이겨내기 등 청취의 조건은 다양하다. 이것은 이 게임이 자동 재생을 수동화하는 데 이용하는 게임의 형식이기도 하다. 그리고 「모래들과 파도들」은 주체에게 내재된 총동 즉 소리를 이어붙여 연주를 해 내고자 하는 총동을 드러낸다. 이로써 우리가 이 게임에서 하는, 침묵과 정지를 포함한 모든 활동들은 우리가 연주하는 사운드의 일부가 된다" 이동휘 글.



흐름을 향하여 걷는, 온라인 기획, 12채널 다채널 공연 실연, 서울시립미술관 2022

다이애나밴드와 윤충근

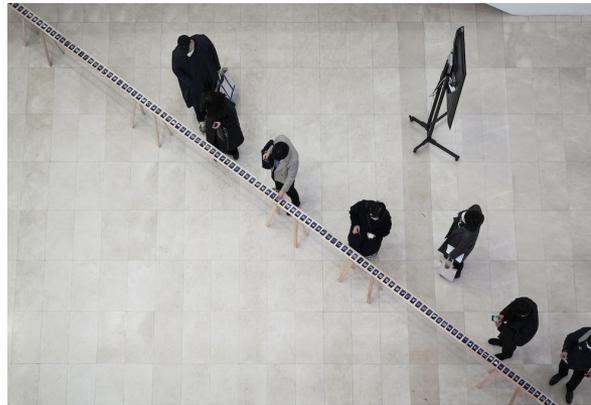
퍼레이드를 행렬 밖에서 바라본 적이 있나요? 북소리와 수많은 무리의 소리가 멀리서 들리고, 이내 가까이 오고, 우리는 소리에 잠기고 흐르는.... «흐름을 향해 걷는»은 온라인 공간에서 소리의 행렬을 만들어내는 사운드 퍼레이드입니다. 사람들이 보낸 소리를 모아 가상으로 소리의 행렬을 만들고 누구나 참여할 수 있었습니다.

퍼레이드에 소리를 등록할 때 소리의 범주를 정합니다. 1. 깃발들, 2. 신체들, 3. 사물들, 4.누구들라는 범주를 통해 다양한 주체와 존재들이 소리로 소환됩니다. 접근성과 감각의 교차를 위해 소리 등록시에 오디오 설명글을 작성하고 소리에 대한 픽셀 이미지를 그려 제출합니다.

모아진 소리들은 웹플랫폼에서 한 방향에서 출현하여 다른 방향으로 사라지며 실시간으로 생성 및 출력됩니다. 헤드폰으로 들을 시에 소리는 오른쪽에서 왼쪽으로 흐르는 청취환경과 경험을 제공합니다.



[영상링크](#)



흐름을 향하여 걷는, 온라인 기획, 16채널 다채널 공연 실연, 서울시립미술관 2022
소리가 흐르는 길은 별들이 순회하는 저 은하수와 같이, 언제나 그 자리에 있으면서 여러분이 소리를
듣고 있든 그렇지 않든 흐르고 있습니다. 이 영원한 퍼레이드의 영속성은 우리에게 최후의 안도를
줍니다. 때로는 자신이 위성궤도를 무한히 돌고 있는 우주 부스러기라는 생각이 들다가도, 그것이
관측되는 순간 더는 외로움이나 잊힘이 아니라 기억됨이 됩니다.

퍼레이드가 진행되는 웹사이트(<https://walkingtowardstheflow.xyz/>)

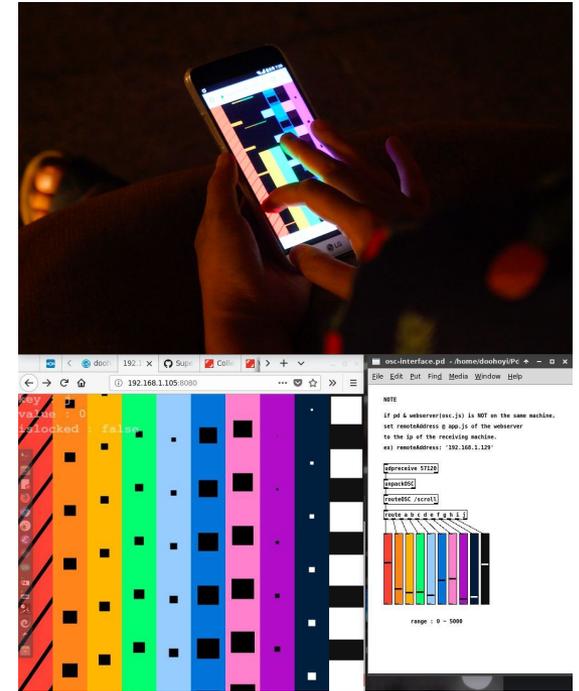


동그라미 앙상블, 참여형 사운드 퍼포먼스, 탈영역우정극, 2018

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.

네트워크 웹앱, 웹오디오 믹스틀, node.js 실시간 채팅 기술



0. 다중 세계

<스와이프!>, 음이온+다이애나밴드, 작,연출 김상훈, 대학로예술극장 소극장, 2025

특시글대는 사물 사이에서 수런거리는 마음에 흔들리며, 계속 함께 있기

<스와이프!>는 햄릿을 AI, 포스트휴먼, SF, 비인간이라는 프리즘으로 재창안한 극입니다. 새로운 시대에 마음이란 무엇이 될 것인가/되어야 하는가를 질문합니다. 인간들과 사물들, 아니면 인간이거나 사물인 것들, 아니면 인간도 사물도 아닌 것들이 등장하거나 등장하지 않습니다. 하지만 그들이 만나서 흔들리거나 흔들려서 만나는 시간을 함께 합니다. 그걸 마음이라고 할 수 있을까요?

라이브카메라를 활용하여 사각지대를 눈 앞에 겹쳐놓는 큐비즘적인 무대, 다양한 물질의 진동을 통해 사운드스케이프를 만들어내는 다이애나밴드와의 협업을 통해 극장을 다양한 객체들이 우글우글 생성되는 의아하고 생경한 장소로 재창출합니다. 몸들은 그 세계에서 함께 흔들리며 저월(subscendence)합니다. 전통적인 극장을 다양한 맥락에서 재해석하면서 관객들과 새로운 시대의 정치/미학적 질문을 나눕니다.

[영상링크](#)



기울어지지 쓰러지지 않는다, e-Crystallomancy 사운드공연, 킬다그라운드, 2024

미디어 기술의 광물적·결정적 차원을 탐구하는 휴먼인프라스트럭처와 동료들(남민오, 다이애나밴드)은 크리스탈의 신비로운 측면, 특히 힐링 크리스탈의 유행과 디지털 기기에서 결정이 널리 사용되는 현상 간의 유사점을 파헤칩니다. 휴먼인프라스트럭처는 웹 상에 크리스탈에 대한 많은 자료들이 미디어로서 크리스탈이 가지고 있는 전기전자적 성격(압전력, 광전력, 강자성, 전도성, 반도체 등)과 함께 크리스탈의 ‘힐링’능력을 형이상학적 특성이라며, 나란히 서술하고 있는 점을 흥미롭게 생각했습니다. ‘e-Crystallomancy’는 크리스탈을 응시하면서 그것이 시청각의 미디어 장치로서 기능하는 방식을 드러내고 이와 더불어 그것이 열어놓는 어떤 신비적인 측면을 퍼포먼스를 통해 탐구하고자 합니다. ‘e-Crystallomancy’에서는 휴먼인프라와 다이애나밴드, 그리고 남민오 작가가 각기 다른 특성을 가진 크리스탈로 제작한 DIY 전자악기(홈브루 피에조 마이크, 크리스탈 라디오, 구리 크리스탈 필름 장치 등)로 오디오비주얼 퍼포먼스를 수행합니다.



[영상링크](#)



돌 깨는 잠, 숨 짓는 숲, 신촌극장, 2021

사물들의 행위와 소리를 통해 사람은 소리의 풍경과 사건을 관찰하게 되는 사운드 오브젝트 공연이다. 이면의 사물들 사이의 관계와 그들의 입장은 사물들 사이의 대화를 통해서 확인하게 된다. 사물들 사이의 사건 속에 사람의 위치, 관계를 알아차리게 되면서 다양한 주체들이 동등함을 획득하며, 서로 관찰하고 관찰되어 진다. 사물로 극을 구성함에 있어 사물이 드라마를 갖게 되는 과정에 '시간'을 설정한다. 사물들은 각자의 역할로 충실히 존재하며 각자의 역할은 시간의 흐름에 따라 우연적으로 때로는 부딪혀 사건이 되고 사건은 사람과 더불어 풍경이 된다.

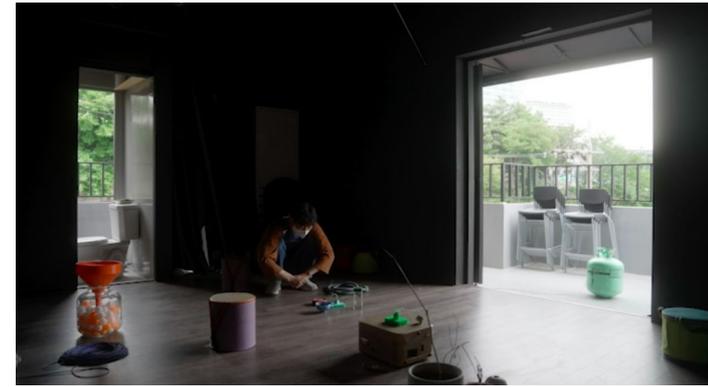
[영상링크](#)



돌 깨는 잠, 숨 짓는 숲, 신촌극장, 2021

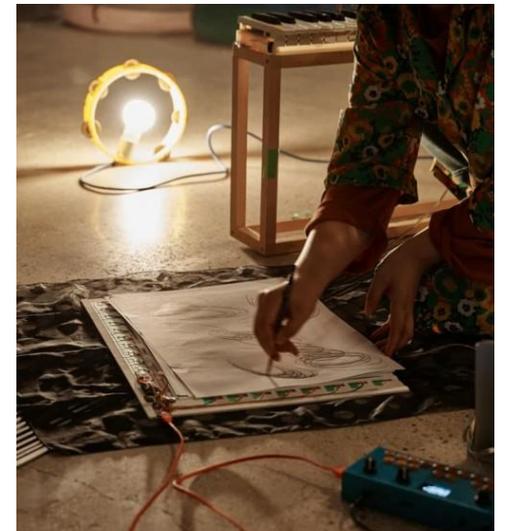
"《돌 깨는 잠, 숨 짓는 숲》은 일상에선 거의 사용하지 않지만 어쩌면 생물로서의 인간이 본능처럼 가지고 있었을 감각을 깨닫게 한다. 언제 어디서 무엇이 어떤 방식으로 말을 걸어올지 알 수 없기에, 위아래, 사방팔방을 주시할 때의 긴장감. 눈에 보이지는 않지만 서로 다른 질감과 양감의 물질이 접촉하고 충돌했을 때 생성되는 소리로부터 추측해보는 현상들. 밥상 위의 수명을 알 수 없는 이끼에서는 이상스러운 포만감이 느껴지고, 살았는지 죽었는지 판단할 수 없는 앙상한 가지의 화분들은 내가 직간접적으로 소멸시켰을 모든 자연에 대한 죄책감을 불러일으킨다.."

- 생물 - 사물 사람- 사건 삶- 예술, 김슬기 (공연 드라마투르그)



숲에 들어서서, 참여형 사운드 퍼포먼스, 국립현대미술관 서울, 2020

《모두를 위한 미술관, 개를 위한 미술관》은 반려견이 사람들과 함께 미술관에 출입하는 프로그램입니다. 참여형 사운드공연 《숲에 들어서서》는 개와 함께 듣는 소리 환경을 만드는 공연입니다. 사물인터넷의 기능 12개의 네트워크 사운드 장치가 다채널 소리 환경을 만들고, 개와 인간의 연합체, 그 공동체의 일시적 연대감을 위해 소리의 낮은 단위들, 기억의 소리 패턴들을 공연했습니다. 반려견과 생활하는 인간들이 공동체적으로 대화할 수 있는 웹 채팅창을 공연의 구성으로 넣었습니다. 개에게 공연이라는 형식이 인간적이고 낯설 수 있기에 릴렉스를 주는 향, 아로마도 공연의 구성요소로 포함시켰습니다.



시민밴드(안산순례길), 다원예술 공연, 2017

“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 프로젝트입니다.

안산순례길2017에서 한국 근대화역사의 축소판인 안산공단을 가로질러 걸었습니다. 걸으면서 몇몇의 구간에서 순례자들은 출발전에 나누어 드린 스피커와 자신의 스마트폰으로 소리를 같이 출력하는 활동(시민밴드2)를 했다(30채널 사운드매핑). 순례자들의 스마트폰은 웹을 통해 연결되고 다이애나밴드가 웹에 접속한 스마트폰들을 조정하여, 동물/곤충소리, 브라스악기, 모터소리, 목소리, 자연소리, 자동차 클락슨 소리등을 즉흥적으로 재생하고 변환하면서 장소와 상황에 따라 즉흥연주했습니다.

웹오디오 믹스틀, node.js 실시간 채팅 기술

