

# PORTFOLIO

김민아 **Mina Kim** (she/her)

+82 10 6210 1762

[www.mina-vitamina.net](http://www.mina-vitamina.net)

[mina.vitamina@posteo.net](mailto:mina.vitamina@posteo.net)

김민아는 미디어아티스트이자 예술-연구자로서 한국과 네덜란드를 오가며 작업을 발표해왔으며, 현재는 서울을 기반으로 활동하고 있다. 디지털 기술 발전의 뒤에 남겨지는 것들에 관심이 많고, 디지털의 잔해와 인간이 공존하는 더 나은 방안을 예술의 장을 통해 연구하려 한다.

디지털 기술을 이루는 기반시설들과 환경의 관계에 대한 예술-연구를 진행 중이며, 최근에는 환경적으로 지속가능한 예술 창작 및 수행 방법을 개발하는 데 관심이 많다. 설치, 영상, 웹, 사운드, 퍼포먼스, 워크숍, 진(zine) 등 다양한 매체와 표현방식을 통해 작업을 발표한다.

비타미나(Vitamina)라는 이름으로 사운드 작업을 하며, 다양한 소리들을 실험하며 함께 놀고 배우는 데 관심 있는 여성과 퀴어를 위한 커뮤니티인 '레지스터 코리아(RE#SISTER Korea)' 활동을 2022년부터 이끌어 오고 있다.

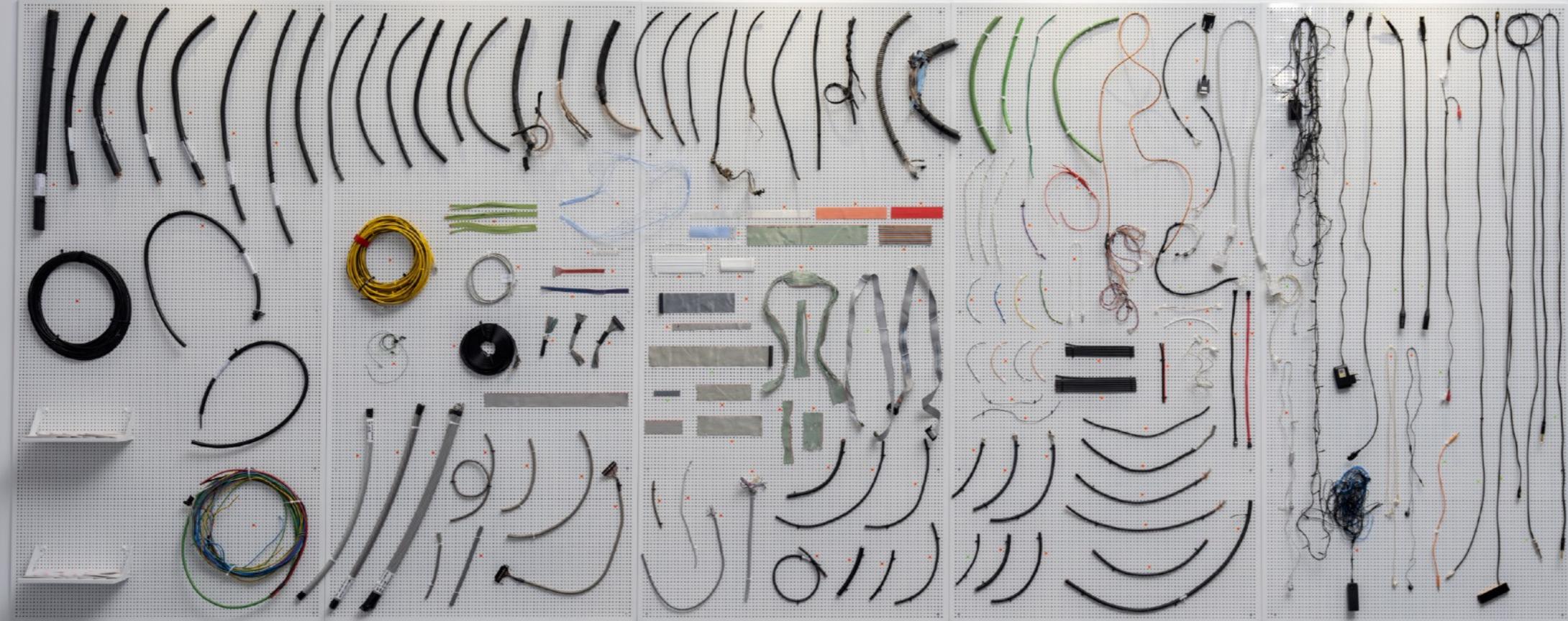


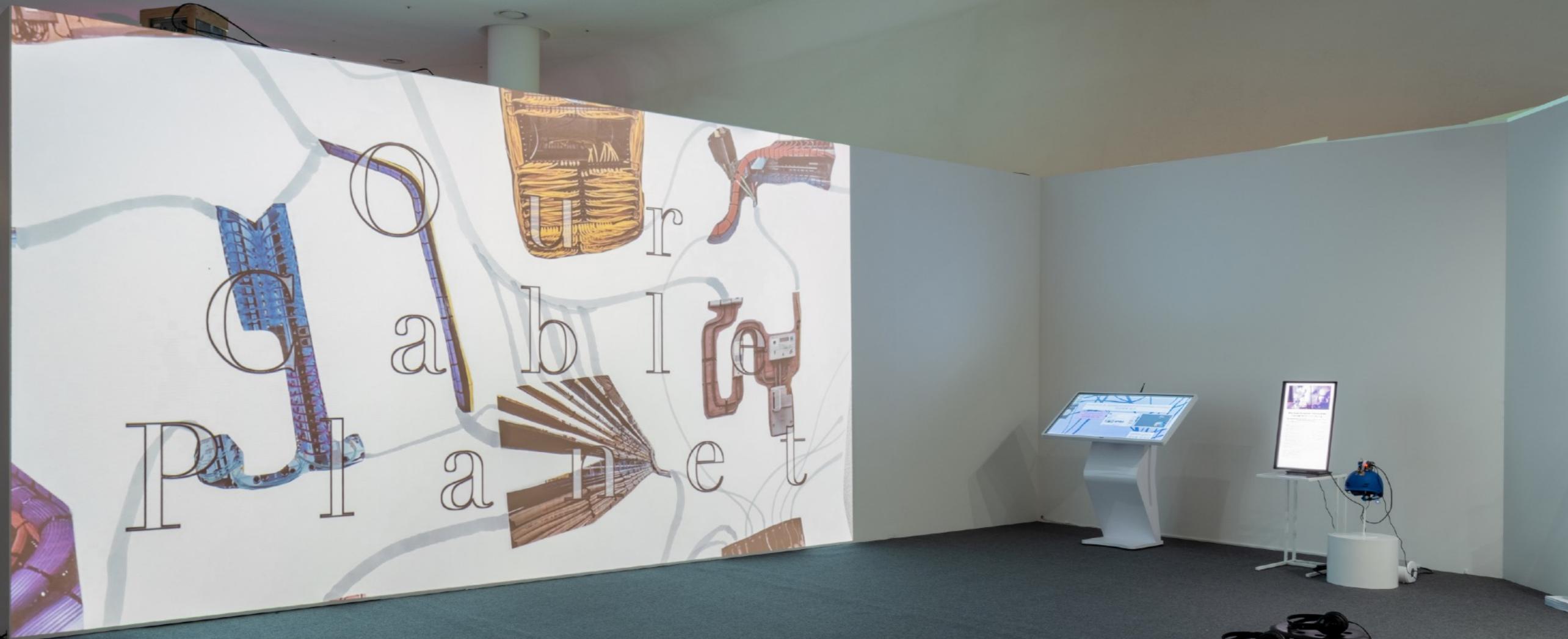
# Wired Ecology 케이블 생태계

디지털 아카이브, 설치, 영상, 2021

전선 즉 케이블(wires / cables)을 중심으로 구성되는 디지털 사회의 새로운 생태계의 모습을 영상, 리서치 아카이브, 그리고 설치물을 통해 보고하는 예술-리서치 프로젝트

1. 영상 <Wired Ecology 케이블 생태계> (18'12")
2. 디지털 아카이브 'Wired Ecology 케이블 생태계'
3. 전선 이미지 인식을 위한 인공지능 훈련 모델 *Wire Image Recognition AI Training Model*
4. 전선 아카이브 (설치) *Cable Archive*





미래 디지털 사회의 이미지는 흔히 깔끔하고 군더더기 없는 모습으로 그려진다. 이러한 이미지 속에는 복잡하게 얹힌 전선은 보이지 않을 것이다. 길고 이리저리 얹혀 불편하며 미적으로도 아름답지 않은 전선들은 미래 디지털 세상의 모습과는 어울리지 않는 기술 기반시설이다. 무선의(wireless) 사회로 이행하는 것은 현재의 디지털 기술발전에서 다루는 과제 중 하나일 것이다. 연구소들에서는 '무선'을 가능하게 하는 첨단 기술들을 개발 중이며, 거리에 드러나 있는 전신주와 지저분하게 얹힌 케이블을 땅 속에 묻는 전선지중화 사업은 도시발전계획의 중요한 과제이기도 하다. 그러나 여전히 디지털 사회를 구동하는 데 필수적인 네트워크 및 전력공급은 물리적인 케이블을 필요로 하며, 각 국가들과 거대 IT기업들은 오히려 더 안정적인 전력 및 네트워크 망과 보안체계 확보를 위해 바다 밑, 땅 속에 더 많은 네트워크 및 전력 공급용 케이블을 구축하고 있다.

우리 주위의 수많은 케이블의 존재에 대해 관심을 가져본 적 있는가? 현재 디지털사회를 구동시키는 케이블은 우리 눈에 보이지 않는 곳(지하/수중/건물 안)에 숨겨져 있거나, 혹은 야외에 드러나 있거나 사람들과 매일 접촉 하더라도 이미 너무나 자연스러운 '환경(environment)'의 일부가 되어 현대를 살아가는 사람들에게 특별한 존재로 인식되지 않고 있는 것처럼 보인다. 하지만 인간 뿐만 아니라 식물, 동물, 땅, 물, 그리고 대기와 디지털 케이블은 이미 다양한 모습으로 어우러지며 상호작용하고 있다.

프로젝트 Wired Ecology(케이블 생태계)는 비가시적이고 자각되지 않는 디지털 사회의 수많은 전선들의 모습을 가시화(visualization)하고, 전선에 대한 다양한 데이터를 수집하고 기록하는 리서치 프로젝트이다. 리서치는 환경 그리고 생태계의 일부로 케이블을 바라보며 이에 대한 기록과 데이터를 다큐멘터리 비디오와 디지털 아카이브, 그리고 미디어 고고학적인 아카이빙 설치물을 통해 선보인다. 작가는 케이블에 대한 현재의 다양한 데이터베이스를 구축하는 동시에, 나아가 앞으로의 디지털 세상이 만들어 낼 케이블 생태계의 새로운 혹은 사라질 미래를 상상해보기를 제안한다.

# Playful Obsolescence

설치 & 퍼포먼스(공연), 2018—현재

전자폐기물(e-waste) 아날로그 신시사이저 악기

- 영상 <Playful Obsolescence> (6'5") : <https://vimeo.com/300018380?fl=pl&fe=sh>



오늘날 우리 주변의 디지털 기기는 점점 더 발전되고 복잡해지고 있다. 새로운 기능과 더 나은 성능을 갖춘 기기들이 그 어느 때보다 빠른 속도로 시장에 출시 된다. 하지만 오래되고 고장나고 버려지는 수많은 디지털 기계들은 어디로 가는 것일까? 이들은 우리의 관심 밖으로 사라지지만, 여전히 우리 주변 어딘가에 존재하며 다양한 환경적, 사회적, 윤리적 문제를 일으키고 있다. 컴퓨터 부품, 버려진 휴대폰 등 낡은 전자폐기물을 전자음악 악기로 탈바꿈시키는 이 작업을 통해 우리의 시야에서 사라지고 지워지는 전자쓰레기의 존재를 시각적, 청각적으로 드러내기를 시도한다. 전자폐기물은 비록 처음에 디자인 되었던, 인터페이스로서의 기능적 가치는 상실했지만, 남겨진 회로와 부품들로부터 우리는 새로운 가치, 즉 연주하며 가지고 놀 수 있는 '유희적 가치(playful value)'를 재발견할 수 있다.



에콜로지컬 퓨쳐스 Ecological Futures, 파워플랜트, 서울, 한국, 2024.7.19-21.  
TEC ART, WORM, 로테르담, 네덜란드, 2020.2.5-9.

Technologie-kunstexpo, ECP jaar congres 2019, Fokker Terminal, 헤이그, 네덜란드, 2019.11.14.

Gogbot festival 2019, Suikerfabriek, 앤스헤데, 네덜란드, 2019.9.5-8.

Instruments Make Play Fair, WORM, 로테르담, 네덜란드, 2018.12.8.

Terzetto, SIGN, 흐로닝언, 네덜란드, 2018.11.03-25.

포킹룸: 당신의 똑똑한 이웃들, 탈영역우정국, 서울, 한국, 2018.11.1-4.

# Unstable Play 불안정한 연주

퍼포먼스(공연) (15'), 2019—현재

전자폐기물 아날로그 신시사이저 'Playful Obsolescence'를 연주하는 오디오비주얼(audio-visual) 퍼포먼스

- WeSA2019 공연 영상 (13'28") : <https://youtu.be/VgJLvaYKQ8c>
- Unscene2020 festival 공연 영상 (14'08") : <https://youtu.be/xmLxtZzVpXw>



'불안정한 연주'는 전자쓰레기로 만든 악기인 'Playful Obsolescence'를 연주하는 퍼포먼스이다. 전자 쓰레기 악기에서 연주되는 소리들은 매우 거칠고, 불안정하다. 이 불안정한 소리들을, 죽고 가치를 잃어버린 전자 기기들, 그리고 모든 버려진 존재들을 위해 연주한다.



에콜로지컬 퓨쳐스 Ecological Futures, 파워플랜트, 서울, 한국, 2024.7.19-21.  
언씬 페스티벌 Unscene2020, 벌트Vurt, 서울, 한국, 2020.12.22-23.  
Tec Art 2020, WORM, 로테르담, 네덜란드, 2020.2.5-9.  
위사 페스티벌 WeSA 2019, 플랫폼엘, 서울, 한국, 2019.9.27-28.

WeSA2019 festival에서의 퍼포먼스 "Unstable Play"의 실황을 담은 스플릿 테이프 앨범  
2021년 11월 1일, 미국 오클라호마의 레이블 Cult Love와 Unheard Records의 협업 발매

- **Cult Love Sound Tapes bandcamp** 밴드캠프 : <https://cultlovesoundtapes.bandcamp.com/>



워크숍 <전자폐기물로 악기 만들기>

# DIY e-waste synthesizer

2020—현재

전자폐기물로 나만의 악기(아날로그 신시사이저)를 만들어보는 워크숍. (대상: 10세 이상)



워크숍 참가자들은 디지털 사회의 잔해와 그것이 환경과 맺는 관계를 함께 탐구하고 재맥락화한다.  
일상에서 수명을 다한 전자제품들은 이 워크숍에서 고유한 전자악기의 형태로 다시 태어나게 된다.

워크숍 동안 참가자들은 자신의 전자폐기물을 활용하여 연주 가능한 아날로그 신시사이저로 변형하는 과정을 배우며, 새로운 개성과 소리를 만들어낸다. 누구나 참여할 수 있으며, 주변에서 구할 수 있는 어떤 전자폐기물이라도 가져오면 된다. 워크숍에서는 간단한 회로를 제작하고, 이를 직접 분해한 폐전자제품에 연결하여 자신만의 독특한 'e-사운드'를 만들어본다.



서울문화예술교육센터 용산, 서울, 한국, 2024.7.26-27.

에콜로지컬 퓨쳐스 Ecological Futures, 파워플랜트, 서울, 한국, 2024.7. 19-21.

소닉액츠 Sonic Acts, 암스테르담, 네덜란드, 2022.10.14.

소닉액츠 Sonic Acts, 암스테르담, 네덜란드, 2022.6.18.

여성을 위한 열린 기술 랩, 서울, 한국, 2020.10.31.

일민미술관, 서울, 한국, 2020.8.22-23.

# off technology R&D

연구 노트, 웹페이지, 2019

'off technology R&D'는 예술, 정보 기술, 사회, 그리고 환경을 교차하는 이슈들에 대한 예술-연구 프로젝트이다.

그 첫 번째 주제인 전자폐기물(e-waste)에 대한 연구/실험/개발 과정을 웹사이트의 형식으로 기록 및 제작하였다.

- 웹사이트: <https://off-technology.website/>

The collage illustrates the project's focus on e-waste through various artistic and informative representations. The central graphic of 'off technology' serves as a conceptual starting point. Below it, a collection of electronic components (chips, keyboards, etc.) is presented with labels like 'ec001' through 'ec005'. To the right, a surreal illustration depicts a trash can overflowing with small human figures, symbolizing the environmental and social impacts of waste. The bottom section features a red patterned background with various electronic components (a gold-colored module, a black component, a yellow grid, a blue ribbon cable, and a black integrated circuit). A sidebar on the left provides detailed text on the 'THE VALUE OF E-WASTE' and 'AESTHETICS OF E-WASTE', challenging conventional notions of waste and value. The overall aesthetic is a blend of technical precision and expressive, thought-provoking imagery.

WASTE COLLECTION

off technology

#1 e-waste #3ware

NO.1  
THE VALUE OF E-WASTE

NO.2  
AESTHETICS OF E-WASTE

NO.3  
PLAYFUL E-WASTE

When we define something as trash, it implies that we consider the object unworthy of our use. The meaning and usefulness of an object is based on the value that we assign to it. And this value is often 'economic value', especially in the case of electronics and other digital technology. Electronics being discarded reveals the loss of economic value. Despite previous owners devaluing objects by labeling them trash, it might be possible to differently understand value and use.

Now, we can think value and usefulness separately when looking at electronic waste. E-waste can be seen as useless, since it does not function well anymore. However, whether e-waste is valuable or not cannot merely be judged by its use and functionality. There are several ways to revive e-waste by making it useful again or making it valuable. Recycling or upcycling is a way to revitalize the usability of e-waste. In this way, we can 'use' revived components for other purposes. It is a practical and economical way to deal

Let's find value in deceased electronics beyond the logic of use. Yet, how can we create another life for discarded electronics? How can we change the aesthetics of turned-off technology?

I was inspired by Dutch historian Joha

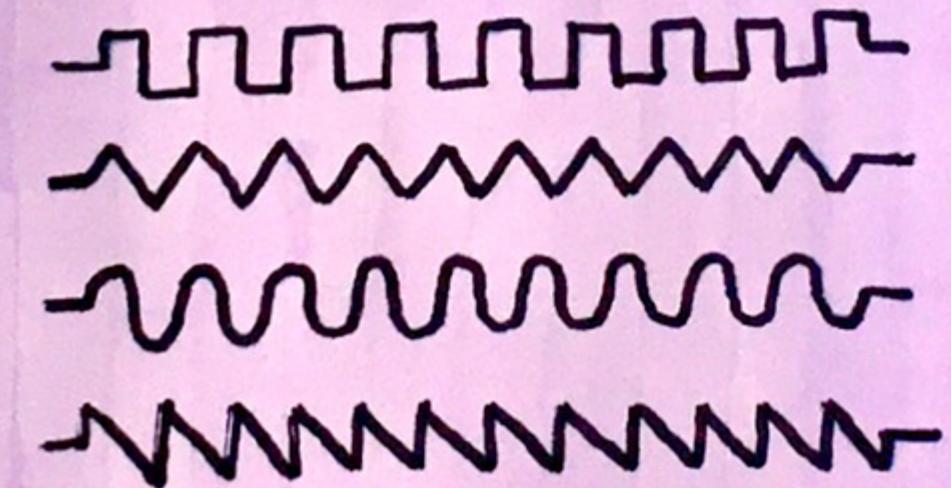
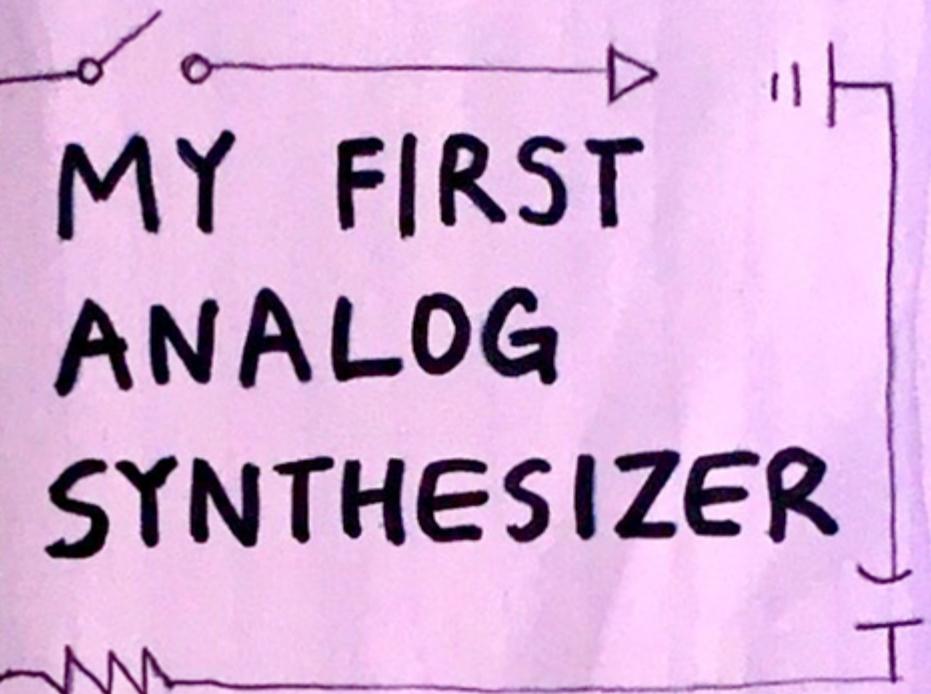
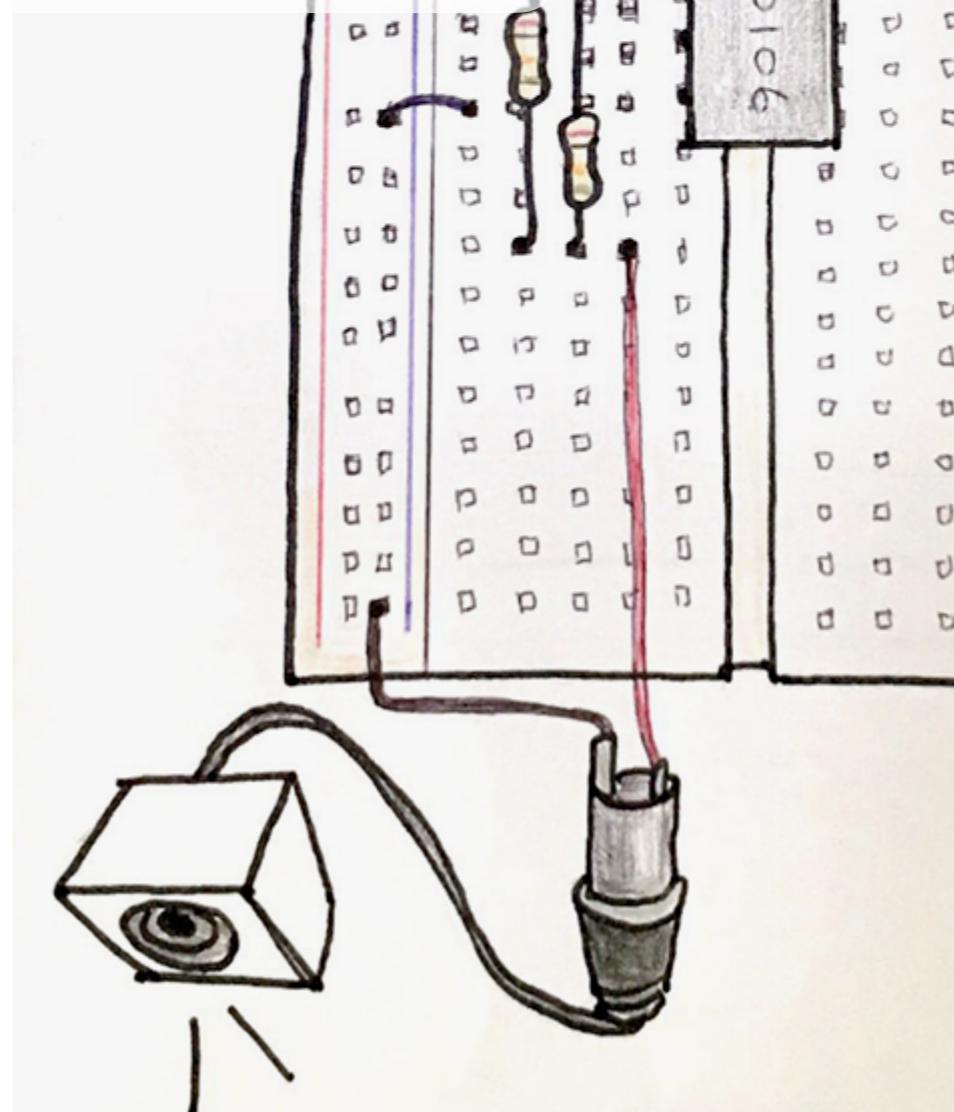
# ZINE

# My First Analog Synthesizer

2018

가장 기초적인 전자악기인 '아날로그 오실레이터' 제작 방법을  
그림으로 이루어진 쉬운 가이드로 설명하는 진(독립출판물)

- 웹사이트 : <https://lucid2713.github.io/handmade-electronics/>



OSILLATOR

리서치 프로젝트 <예술로 에너지 하기>

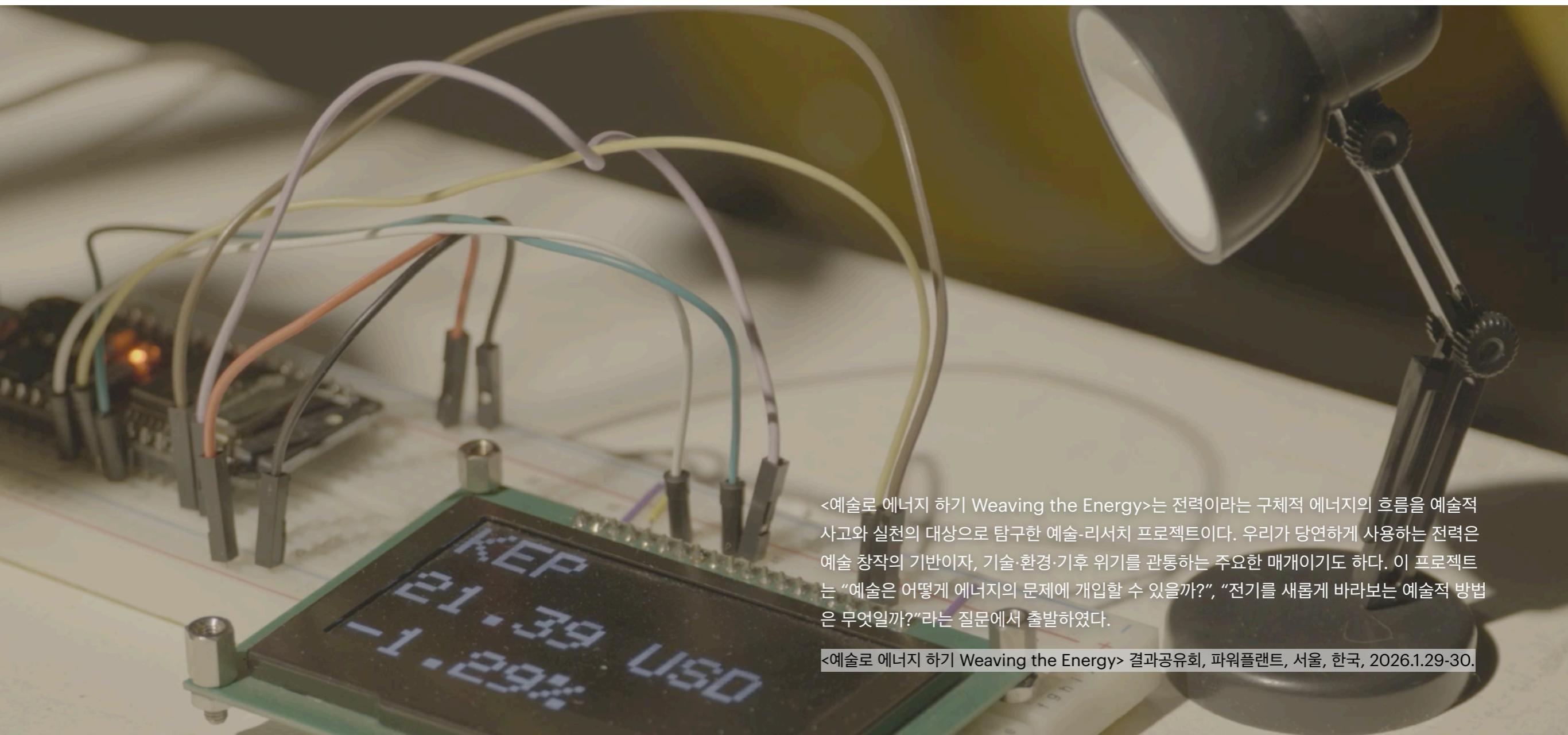
# Weaving the Energy

공동연구 프로젝트(연구/개발, 세미나, 워크숍 등), 2025—2026

연구 기간: 2025년 9월-2026년 1월 | 주최 및 후원: 서울대학교 문화예술원 | 기획: 김민아

공동연구자 5인: 구나혜, 김나라연, 김명규, 김민아, 임주왕

- 프로젝트 웹사이트: <https://www.project-weaving-energy.website/>
- 에너지X기술X예술(ETA) 세미나 (4개 세션)
- 개별 연구와 리서치 미팅
- 실험 및 개발



<예술로 에너지 하기 Weaving the Energy>는 전력이라는 구체적 에너지의 흐름을 예술적 사고와 실천의 대상으로 탐구한 예술-리서치 프로젝트이다. 우리가 당연하게 사용하는 전력은 예술 창작의 기반이자, 기술·환경·기후 위기를 관통하는 주요한 매개이기도 하다. 이 프로젝트는 “예술은 어떻게 에너지의 문제에 개입할 수 있을까?”, “전기를 새롭게 바라보는 예술적 방법은 무엇일까?”라는 질문에서 출발하였다.

<예술로 에너지 하기 Weaving the Energy> 결과공유회, 파워플랜트, 서울, 한국, 2026.1.29-30.

# Data Cleansing Day 데이터 클렌징 데이 2020—현재

탄소발자국(digital carbon footprint)에 대한 문제의식을 나누며, 이를 줄이는 방법들을 책자와 강연을 통해 소개하고 나눈다.

워크숍에서는 참여자들이 각자의 디지털 데이터를 정리하고 삭제하는 시간을 가진다.

- 데이터 클렌징 워크숍
- 데이터 클렌징 가이드 북



데이터 클렌징 워크숍은 디지털 디톡싱과 디지털 탄소발자국을 줄이는 방법에 대해 고민해보며, 방치되고 쌓여 가는 나의 디지털 데이터를 정리하고 비우는 활동을 실천해보는 프로그램이다. 워크숍에서는 우리가 생산하고, 저장하고, 복제하는 방대한 양의 디지털 데이터와 우리가 만든 것을 저장하기 위해 구축된 물리적 인프라 간의 관계를 되돌아본다. 또한 우리가 남긴 데이터 탄소 발자국을 살피고, 삭제함과 삭제하지 않음에 대한 기준에 대해 고민해본다. 최종적으로는 정리되지 않은 파일들로 산만해진 마음을 정리할 뿐만 아니라, 깨끗하고 비워진 저장 공간을 확보하는 것을 목표로 한다.

'데이터 클렌징'이라는 활동은, 우리가 매일 생산하고 저장하고 복사하는 수많은 양의 디지털 데이터와, 이 데이터들을 실제로 저장하기 위해 가동되는 물리적인 기반시설들, 나아가 이 기반시설들을 유지하고 가동하기 위한 에너지 소모 및 이에 따른 환경적 영향까지 생각해보기 위한, 아주 개인적인 행동이지만 넓은 고민을 품고 있는 실천적인 활동이 된다.

이 작업은 네덜란드 NP3갤러리의 RE:Discovery프로젝트(supported by Noordenaars, We The North and Mondriaan Fonds) 선정작인 'off-technology R&D no.2 Cloud Island' 연구의 일환으로 시작되었다. 이후 서울문화재단과 청년예술청 SAPY의 후원으로 더 발전되고 완성되었다.

# 데이터 클렌징을 통한 디톡시 오가

satya Oh - @naomi\_satya

우리의 데이터는 디지털 활동으로 거듭 차 있습니다.  
디지털 사진을 양상을 만들고 소셜 미디어에 거친초를 업로드하고,  
우리가 생성한 문서나 데이터를 온라인을 통해 공유 하기도 하여 말이지요.  
우리는 데이터를 생성하고, 처리하고, 저장하는 일상을 살아가고 있는 것이나 다름 없습니다.  
우리 일상 속 이 데이터들은 컴퓨터 속에 혹은 온라인이라는 거상 공간 속에 존재하는 '비물질처럼 보이며,  
실제로 모든 생성된 데이터는 물리적인 저장소를 필요로 합니다.  
기장 가까이는 우리의 컴퓨터, 스마트폰 혹은 외부저장장치(usb 혹은 액정 하드드라이브)에 우리의 정보들이 저장되어  
허늘에 떠다니는 '구름'의 이미지로 대표되는 클라우드 저장소는 우리가 직접 만져볼 수 없는 것처럼 보이지만,  
실제로 이 클라우드 저장소 역시 물리적인 데이터 센터의 일부로 할 수 있습니다.

데이터 클렌징 워크숍, 아트볼 프로젝트, 경기도 의정부, 한국, 2024 .8.8.

쿨 데이터 클럽, 작은 지구를 위한 실험실, 경기도 수원, 한국, 2022.5.7.

데이터 클렌징 데이, 제로의 예술 / 여성을 위한 열린 기술 랩, 서울, 한국, 2021.5.30.& 6.6.

데이터 클렌징 워크숍, 청년예술청 SAPY(Seoul Artists' Platform New&Young), 서울, 한국, 2021.2.27-28.

Data Cleansing Day, NP3 gallery, 흐로닝언, 네덜란드, 2020.10.3-4.

# 재:료-기:법

웹사이트, 2022

서울시립미술관 세마코랄 연구 커미션, 웹 아카이브 프로젝트

- 프로젝트 웹사이트: <https://lucid2713.github.io/semacoral/>
- 세마코랄 웹페이지: <http://semacoral.org/features/minakim-museum-collection-data-jaelyo-gibeob>



김민아 작가의 <재:료 기:법>(2022)은 서울시립미술관 모두의 연구실 ‘코랄’(세마 코랄 | SeMA Coral)의 연구 커미션 웹프로젝트입니다.

'재:료 기:법'은 서울시립미술관의 재료/기법 데이터에 새로 고유한 정체성을 부여하여 재료/기법 정보의 그 자체로 예술 작업의 가능성과 가치를 탐구하는 웹 아카이브이다.

비정형화된 데이터로서 재료/기법 정보는 소장품 목록 검색 창에서 검색이나 키워드로써의(key data로서의) 기능을 하지 못하며, 따라서 활용 및 분석되기 어려운 데이터였다. 예술 작업의 제목이나 작가, 연도 등의 정보에 비해 정제되지 않고 목록화되지 않은 재료/기법 데이터는 그 자체로 각기 다른 정체성을 지닌 독특한 낱말의 조합처럼 보이기도 하다. 따라서 비슷하고도 각기 다른 단어들로 이루어진 이 재료/기법 정보들을 AI가 생성한 이미지로 변환하여 각 재료와 기법 정보에 고유한 이미지 정체성을 부여하였다.

데이터가 가치 있는 정보로서 기능해야만 유용할 수 있는 디지털 세상에서 예술작품의 정보 역시 데이터가 되지만 정제되지 않은 비정형 데이터들은 자칫 가비지 데이터(garbage data)로 여겨질 수도 있다. 그러나 쓸모 없게 느껴지는 부수적인 데이터가 고유의 정체성을 가지게 될 때, 우리는 이 데이터의 존재를 좀 더 주체적으로, 또 가치 있게 여길 수 있을 것이다.

재:료  
기:법  
Jae: Lyo  
Gi: Beob

작업 노트

- 서울시립미술관 소장품의 재료와 기법 데이터
- 비정형화된 데이터인 재료와 기법 정보를 처리해보기
- 재료와 기법에 새로운 고윳값 부여하기

정제된 데이터를 웹 페이지의 캔버스 위에 즉 나열해 보았다. 파이썬 프로그래밍을 통해 정리되고 랜덤한 순서로 나열된 1627개의 재료/기법 정보들이 일렬로 열거된 모습을 보니 각각의 이름들은 기존에 작품을 설명하는 '부수적인 역할'을 하던 '재료', '기법'의 역할이 벗겨진, 그냥 그 자체로 독특한 단어들의 조합처럼 보였다. 서로에게서 분리되고 순서도 뒤섞인 재료/기법을 표현하는 단어들은 빈 캔버스 위에서 이제 그 자체로 자신의 이름으로 존개하는 단어들이 되었다. 이 단어들이 자신이 이름으로

# 사운드 퍼포먼스

2018—현재

다양한 악기, 장난감, 사물들로 연주하는 사운드/노이즈 퍼포먼스

1. *Wired Performance (20')*
2. *Electri-sonifying* 전기로 소리로 (20')
3. *Majestic noise show* 위풍당당 소음 쇼 (15')
4. *Sonic Journal Series - #dispersive* 소닉 저널 시리즈 (30')

POWER UP PARTY - Fists and Roses, LVHS 이태원, 서울, 한국, 2024.3.8.

아트코리아랩 오프닝 페스티벌, 아트코리아랩, 서울, 한국, 2023.10.25.

뉴 뮤직 인 제주 #7, 오백장군갤러리, 제주, 한국, 2023.9.2.

흑석동의 낮과밤, 음악공간 중력장, 서울, 한국, 2022.5.28.

횡 01, 우루루, 서울, 한국, 2022.4.30.

닻올림 콘서트 141회, 닻올림, 서울, 한국, 2021.12.10.

창발, 진동, 소리, 음악공간 중력장, 서울, 한국, 2022.8.27.

Grand Opening "The Magic of ARTificial Intelligence" by Women in AI, Sofitel The Grand, 암스테르담, 네덜란드, 2020.1.27.

TutTotTud, Grand Theatre, 흐로닝언, 네덜란드, 2018.11.12-13.

Betontegel (sound festival), 흐로닝언, 네덜란드, 2018.5.18.

Het Ruumer (sound festival), WolkenFabriek, 흐로닝언, 네덜란드, 2018.3.31-4.1.



# Phone Play Love

라디오 작품 (28'02''), 2019

라디오 작업 by Worm/Klangendum 의 지원으로 제작된 라디오용 사운드 작품

네덜란드의 온라인 라디오 방송국 'Concertzender' 을 통해 2019년 12월 30일에 방송됨

- 아래 웹 플랫폼에서 청취 가능:

[https://www.concertzender.nl/programma/dr\\_klangendum\\_536802/](https://www.concertzender.nl/programma/dr_klangendum_536802/)



*"I opened my old cell phone.  
I found the sleeping sounds, music, and voices in it."*

라디오 쇼

# Time to Take Vitamin Sounds (TTVS)

2021–2022

DJ 비타미나(Vitamina, aka. Mina Kim)가 한국의 실험적이고 이상하고 멋진 (vitaminful한) 전자음악들을 소개하는 라디오 쇼 (2주 1회 온라인 라디오 플랫폼으로 방송)

- 라디오 웜 웹사이트에서의 소개 페이지 Radio WORM: <http://worm.org/2021/07/29/radio-worm-podcast-listing/>
- 일부 에피소드가 아카이빙된 팟캐스트: <https://feeds.captivate.fm/time-to-take-vitamin/>

온라인 라디오 프로그램, 라디오 웜 Radio WORM, 2021.3.11–2022.4.23.

take  
vitamin  
sounds

# D: D-D-D (DUST: DOCUMENT-DIY-DEMONSTRATE)

영상, 멀티미디어 설치, 진(zine), 퍼포먼스, 2022

미세먼지의 측정과 감각하기에 관한 아티스틱 리서치 프로젝트, 아티스트 연성(Yeon Sung)과 공동기획 및 창작

1. 리서치-퍼포먼스 영상
2. 인터랙티브 설치 작업
3. 리서치 노트 진(zine)
4. 아카이브 웹페이지
5. 레퍼런스 리딩 룸(Reference Reading Room)
6. 렉처 퍼포먼스(Lecture Performance)





아티스트-리서치 프로젝트《D:D-D-D(DUST:DOCUMENT-DIY-DEMONSTRATE)》는 미세먼지를 새롭게 감각(Sensing)하는 예술 실천을 제안, 실험한다. “DOCUMENT-DIY-DEMONSTRATE”의 유기적으로 이어 지는 예술적 실천들을 통해 미세먼지 측정 행위를 기록·감지·증명한다. 머리카락 직경의 1/20 크기보다 작은 입자로 이루 어진 미세먼지는 인간의 눈에 보이지 않는 한계로 인해 데이터의 형태로 가공된다. 지금 이 순간에도 전국 614개의 측정소에서 수집한 미세먼지 데이터가 당신에게 전해진다. 실시간 데이터와 그를 활용 한 장치, 서비스, 컨텐츠들이 보편화됨에 따라 일반 시민들은 수치화, 시각화된 미세먼지 데이터를 일상으로 받아들이고 있다. 하지만 대기과학자 엠마 가넷이 말했듯 사회적, 윤리적, 정치적 문제들이 얹혀 있는 미세먼지 측정 행위에는 근본적 모호성(Elemental Ambiguity)이 내재되어 있다. 《D:D-D-D》는 이러한 근본적 모호성을 바탕으로 수치, 시각화로만 편향된 미세먼지의 현 측정 행위에 대한 문제 의식으로부터 출발한다. 미세먼지를 측정하고, 데이터를 생산, 배포하는 일련의 과정을 다시 “감지”하고 “측정”한다. 미세먼지를 새롭게 감각할 수 있는 예술 행위들을 연구, 실험함으로써 먼지 오염 시대를 살아가는 실천적 예술가의 사회적 역할을 모색한다.

wrm space, 서울, 한국, 2022.11.17-20.

Sweet Home, 청년예술청 SAPY, 서울, 한국, 2023.1.7.

# 작전명 D: 잃어버린 D를 찾아서

관객 참여형 퍼포먼스, 2025

미래 초입자 시대에서 2025년으로 회귀한 참가자(관객)들이 제한된 시간 안에 '잃어버린 D(미세먼지)'의 흔적을 추적하는 미션을 수행하는 '게임-퍼포먼스' 프로젝트, 아티스트 연성(Yeon Sung)과 공동기획 및 창작

본 프로젝트는 이전 작업 《D-D-D-D  
(Document-DIY-Demonstrate)》의  
문제의식을 확장한다. 당시에는 DIY 장치  
를 활용한 게릴라 퍼포먼스를 통해 미세먼  
지 데이터 측정을 실험했다면, 이번에는  
그 실험을 게임적·서사적 형식으로 발전시  
켜 익숙해진 위기의 비가시성을 다시 드러  
내고, 먼지와 인간-비인간이 얹힌 새로운  
생태적 관계를 실험한다.



『작전명 D: 잃어버린 D를 찾아서』는 한국 사회에서 한때 뜨겁게 논의되다가 코로나 이후 잊혀진 미세먼지 담론을 다시 가시화한다. 미세먼지는 사라진 것이 아니라, 측정과 데이터 권력 속에서 특정한 방식으로만 존재하게 된 정치적 물질이다. 이 프로젝트는 게임 퍼포먼스 형식을 통해 관람자가 아닌 참여자를 만들어낸다.

프로그램은 ① 추적 장치를 직접 제작하는 DIY 워크숍과 ② 추적 장치를 착용하고 실제 도시로 미션을 떠나는 롤플레잉 게임 퍼포먼스로 구성된다. 참가자는 미래에서 온 초입자로서 DIY 기술로 제작한 추적 장치를 착용한 D(미세먼지) 추적자가 되어, 먼지를 단순한 오염이 아니라 인간·비인간·기계가 얹힌 행위적·생태적 존재로 경험한다. 서울·창원 등 다양한 도시 환경 속에서 수행되는 퍼포먼스를 통해, 중앙 정부의 측정과 데이터의 권위에 의문을 제기하고, D가 지역의 사회·정치적 구조와 얹히는 방식을 탐사한다. 미래와 현재를 포개는 이 서사는 과거의 기억과 미래의 상상이 협력할 때에만 위기를 사유할 수 있음을 드러낸다.



공간 일리, 서울, 한국, 2025.11.23.

프로젝트 아이, 경상남도 창원, 한국, 2025.12.21.

# Fruit From the Forest

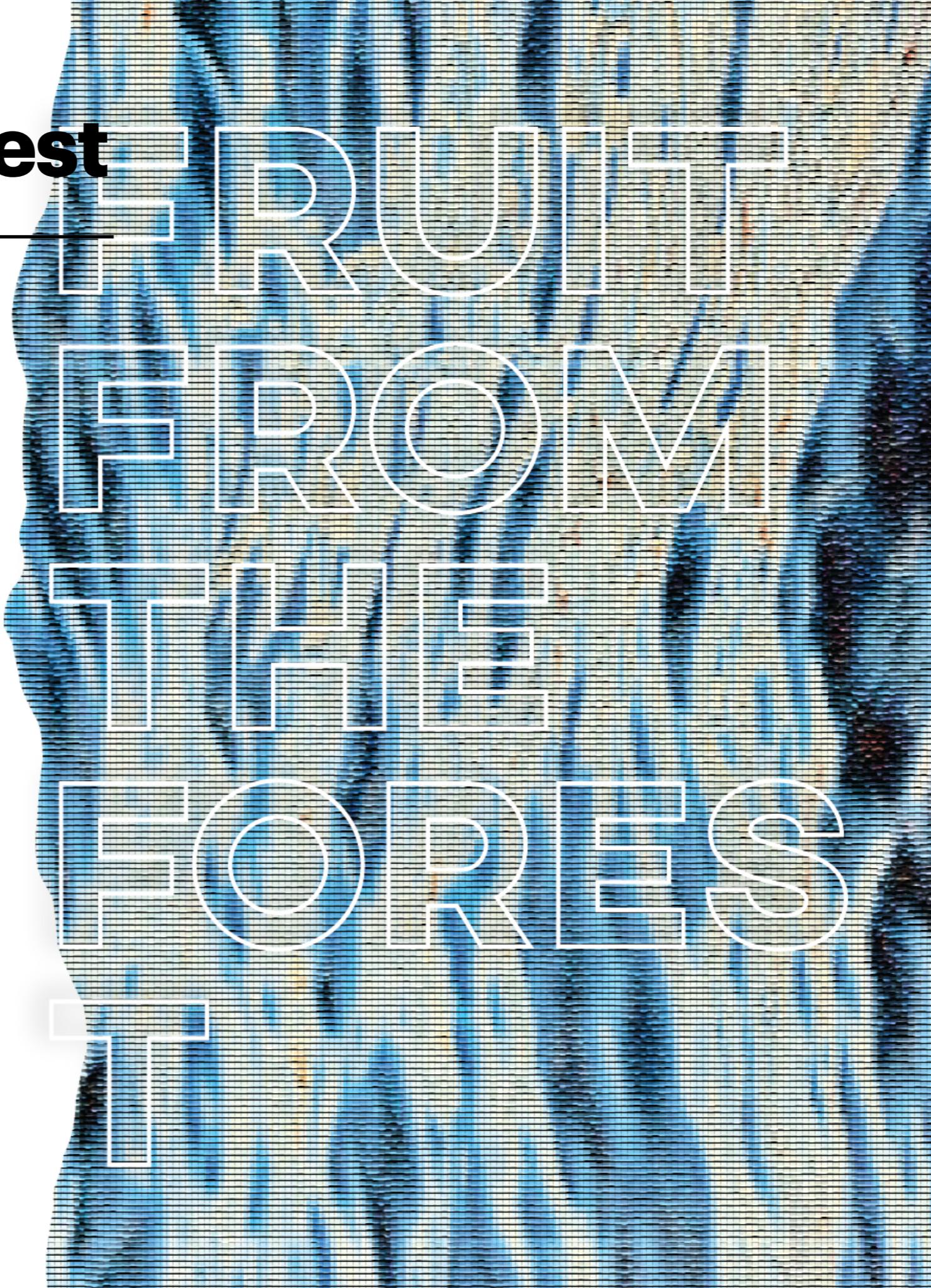
*collaborative sound project, 2018–2020*

'Fruit From the Forest'는 Vitamina(Mina Kim)와 Lazy O.(Lucija Gregov)가 함께 결성한 실험적 사운드 프로젝트 듀오 그룹이다. 2018년 네덜란드의 도시 그로닝언(Groningen)에서 결성되어 로테르담, 암스테르담 등 네덜란드 여러 도시에서 공연하였다.

Vitamina의 노이즈 회로 악기와 Lazy O.의 첼로가 즉흥 협주로 만나면서 동시에 충돌하여 새로운 하이브리드 오디오-비주얼 퍼포먼스로 나아간다.

2020년 여름에 멤버 Vitamina가 한국으로 이주하며 듀오의 활동은 잠시 멈추었다.

- 웹사이트: <https://lucid2713.github.io/fruitfromtheforest/>

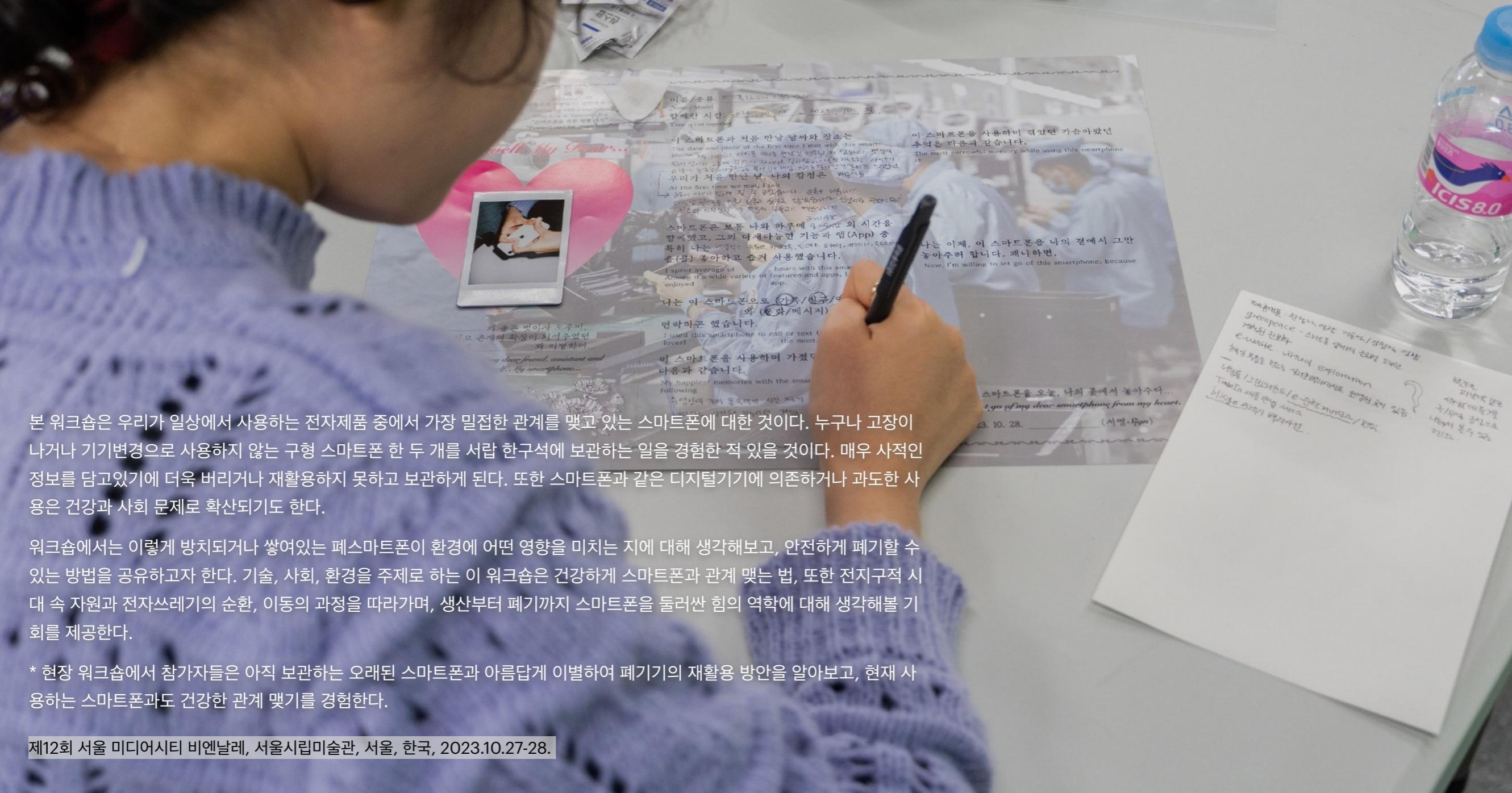


# 워크숍

# 스마트폰과 이별하기 2023

아티스트 최태윤(Taeyoon Choi)과 협업하여 진행한 이틀 간의 워크숍

1. 온라인 강의: 생산부터 폐기까지 (진행: 최태윤)
2. 현장 워크숍: 아름답게 이별하는 법 (진행: 김민아)



본 워크숍은 우리가 일상에서 사용하는 전자제품 중에서 가장 밀접한 관계를 맺고 있는 스마트폰에 대한 것이다. 누구나 고장이나거나 기기변경으로 사용하지 않는 구형 스마트폰 한 두 개를 서랍 한구석에 보관하는 일을 경험한 적 있을 것이다. 매우 사적인 정보를 담고있기에 더욱 버리거나 재활용하지 못하고 보관하게 된다. 또한 스마트폰과 같은 디지털기기에 의존하거나 과도한 사용은 건강과 사회 문제로 확산되기도 한다.

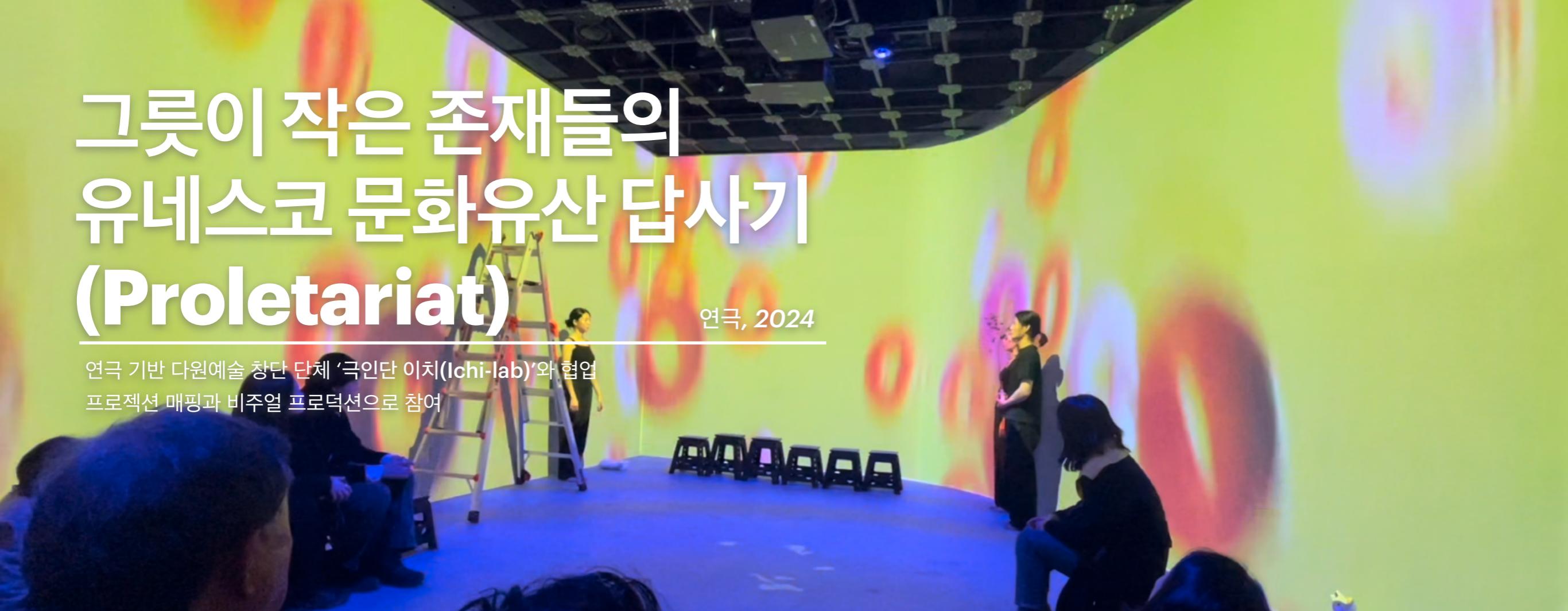
워크숍에서는 이렇게 방치되거나 쓰여있는 폐스마트폰이 환경에 어떤 영향을 미치는 지에 대해 생각해보고, 안전하게 폐기할 수 있는 방법을 공유하고자 한다. 기술, 사회, 환경을 주제로 하는 이 워크숍은 건강하게 스마트폰과 관계 맺는 법, 또한 전지구적 시대 속 자원과 전자쓰레기의 순환, 이동의 과정을 따라가며, 생산부터 폐기까지 스마트폰을 둘러싼 힘의 역학에 대해 생각해볼 기회를 제공한다.

\* 현장 워크숍에서 참가자들은 아직 보관하는 오래된 스마트폰과 아름답게 이별하여 폐기기의 재활용 방안을 알아보고, 현재 사용하는 스마트폰과도 건강한 관계 맺기를 경험한다.

# 그릇이 작은 존재들의 유네스코 문화유산 답사기 (Proletariat)

연극, 2024

연극 기반 다원예술 창단 단체 '극인단 이치(Ichi-lab)'와 협업  
프로젝션 맵핑과 비주얼 프로덕션으로 참여



아트코리아랩 시연장D, 서울, 한국, 2024.12.19-20