

PORTFOLIO 2026

DONGGUN
S.J.
LEE

VISUAL ARTIST
LONDON
SEOUL

01 작가 소개

이동건 DONGGUN S.J. LEE

4

02 프로젝트 _ 2026

THRESHOLD (巫)
FILTER
NON_DIRECTIONAL

6

03 공명:한 恨

그 속에 좋은것들이
공명 : 한
0-1
헤엄
공명:한 2026, 그 속에 좋은것 들이

22

04 프로젝트 _ 2024

CAMDEN BARKPRINTS
MEMORY PALACE

35

05 주요 이력 / CONTACT

47

이동건

DONGGUN S.J. LEE

에이지피 대표
적감 비주얼 아티스트

EducationLondon College of Communication (UAL) _ BA Graphic and Media Design 졸업(2026)

Exhibitions다원예술 전시 퍼포먼스 <공명:한 2026, 그 속에 좋은것들이> 비주얼 아티스트
<코끼리성 > 전시 참여
제 6회 크리에이티브 브릿지 페스티벌 본선진출 <0-1>
다원예술 전시 퍼포먼스 <공명:한> 비주얼 아티스트
교보교육재단 아트갤러리 작품 공모 영상 부문 수상 <Memory Palace>
제 1회 강릉 메타버스 체험관 미디어아트 전시 참여
건대입구역 '찐팬을 만드는 습관' 전광판 미디어아트 제작
제 5회 크리에이티브 브릿지 페스티벌 본선진출 <Camden Barkprints>

Specialized in그래픽작업 _ Blender / Adobe Suite / Touchdesigner / Fspy / Web design
설치작업 _ 금속구조 / 스테인리스 / 디스플레이 설치 / 3D 프린팅 / 전자부품 / 공간구성
아트 디렉팅

런던과 서울에서 [AGP](#)로 활동하고 있는 이동건입니다.
형태와 움직임을 통해 감정과 서사를 탐구하는 비주얼
아티스트이고, 모션 그래픽, 설치작업, 미디어 아트를 기반으로
디지털 환경에서 감각을 구조화합니다.

작업은 개인의 내면과 사회적 정서가 교차하는 지점을 시각적
언어로 번역하는 데서 작업이 시작되며, 실험적 제작 과정을 통해
기술과 감정, 물성과 비물성 사이의 긴장을 탐구합니다.

감사합니다.



2026

THRESHOLD (Ⅲ)
FILTER
NON-DIRECTIONAL

1.1

THRESHOLD (巫)

Services

Location

Year

Installation

London

2026

Info

하늘과 땅은 끊임없이 변화하는 두 개의 독립된 시스템으로 존재하며, 이 작업은 이들이 점차 수렴하는 과정을 통해 접신 상태를 재구성한다. 제한된 색과 분리된 구조로 시작된 두 층은 시간이 흐르며 상호작용을 시작하고, 색과 형태가 확장되며 그 간격이 점차 좁혀진다.

마침내 두 영역이 맞닿는 임계점에서 분리는 붕괴되고 하나의 흐름으로 수렴하며, 접신은 하나의 사건이 아니라 서로 다른 체계가 충돌하고 동기화되어 전환되는 과정으로 드러나게 된다.



1.2

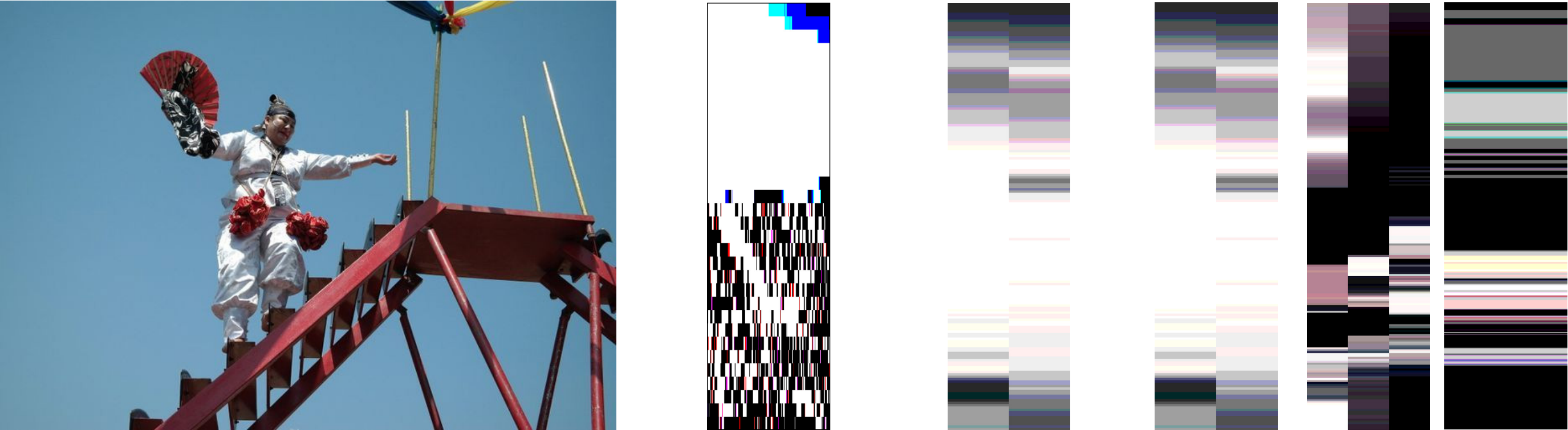
IDEA

Info

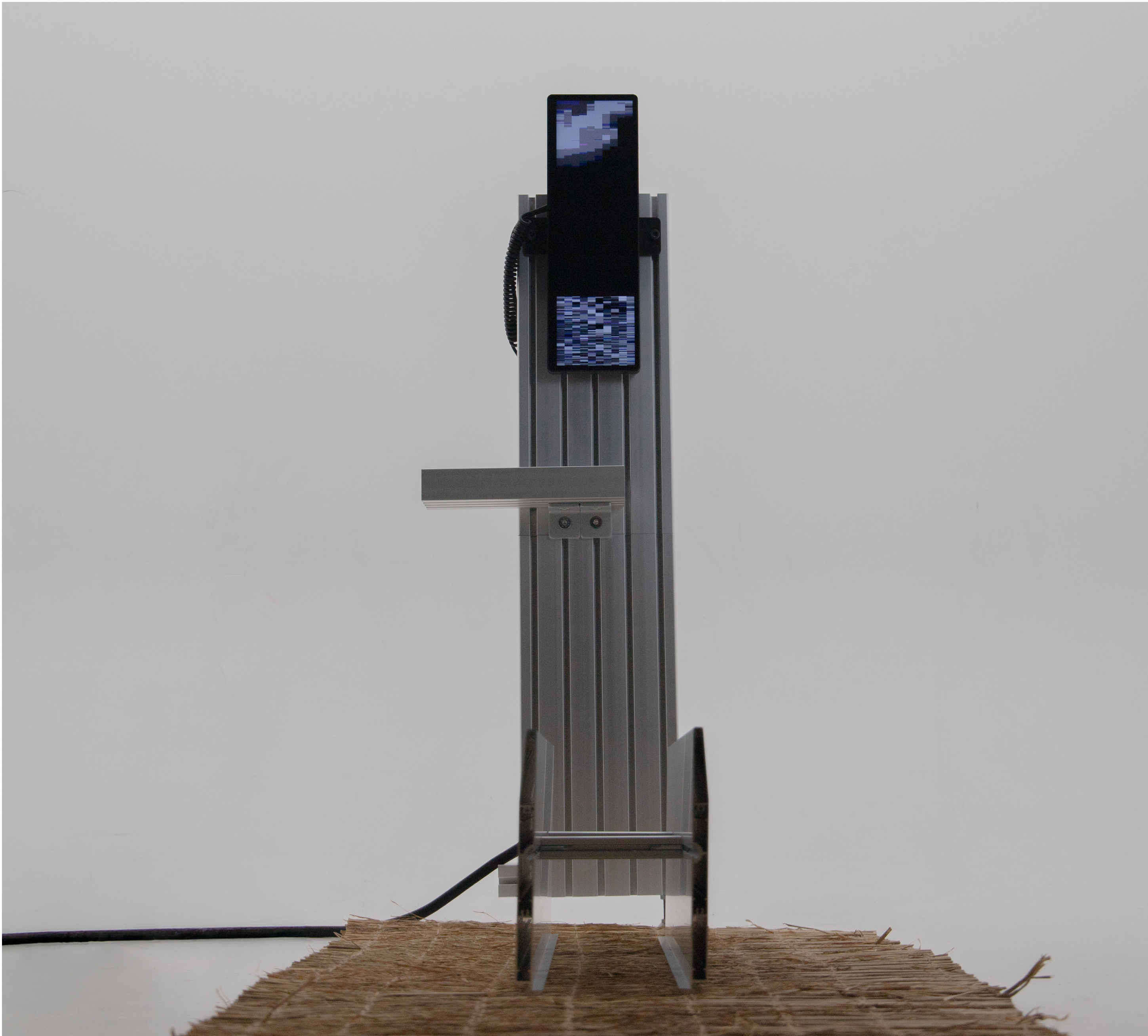
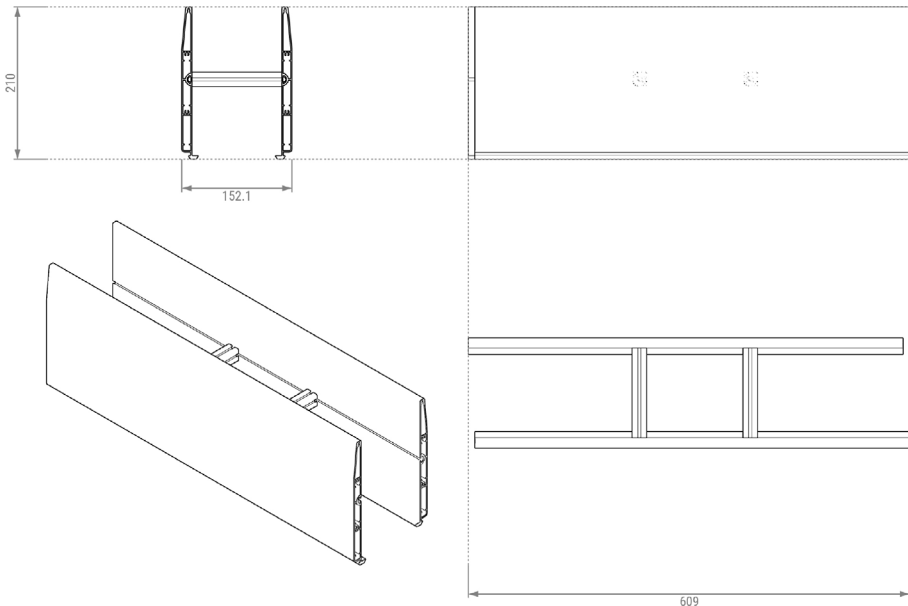
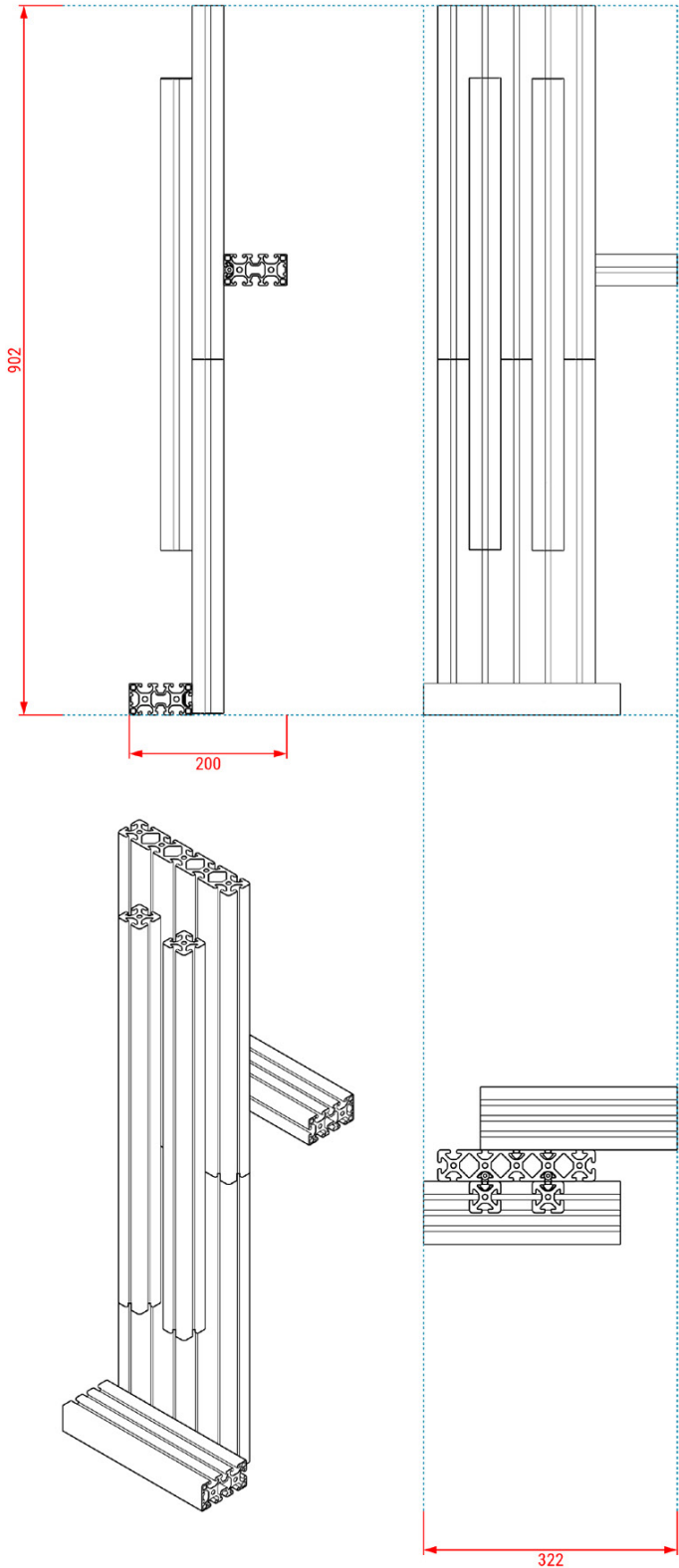
이 프로젝트는 무속 의례 중 작두굿에서 출발하였다. 작두 위에 오르는 행위를 단순한 전통적 이미지로 재현하기보다, 그 안에 존재하는 긴장, 균형, 위험, 전환의 구조에 주목하였다.

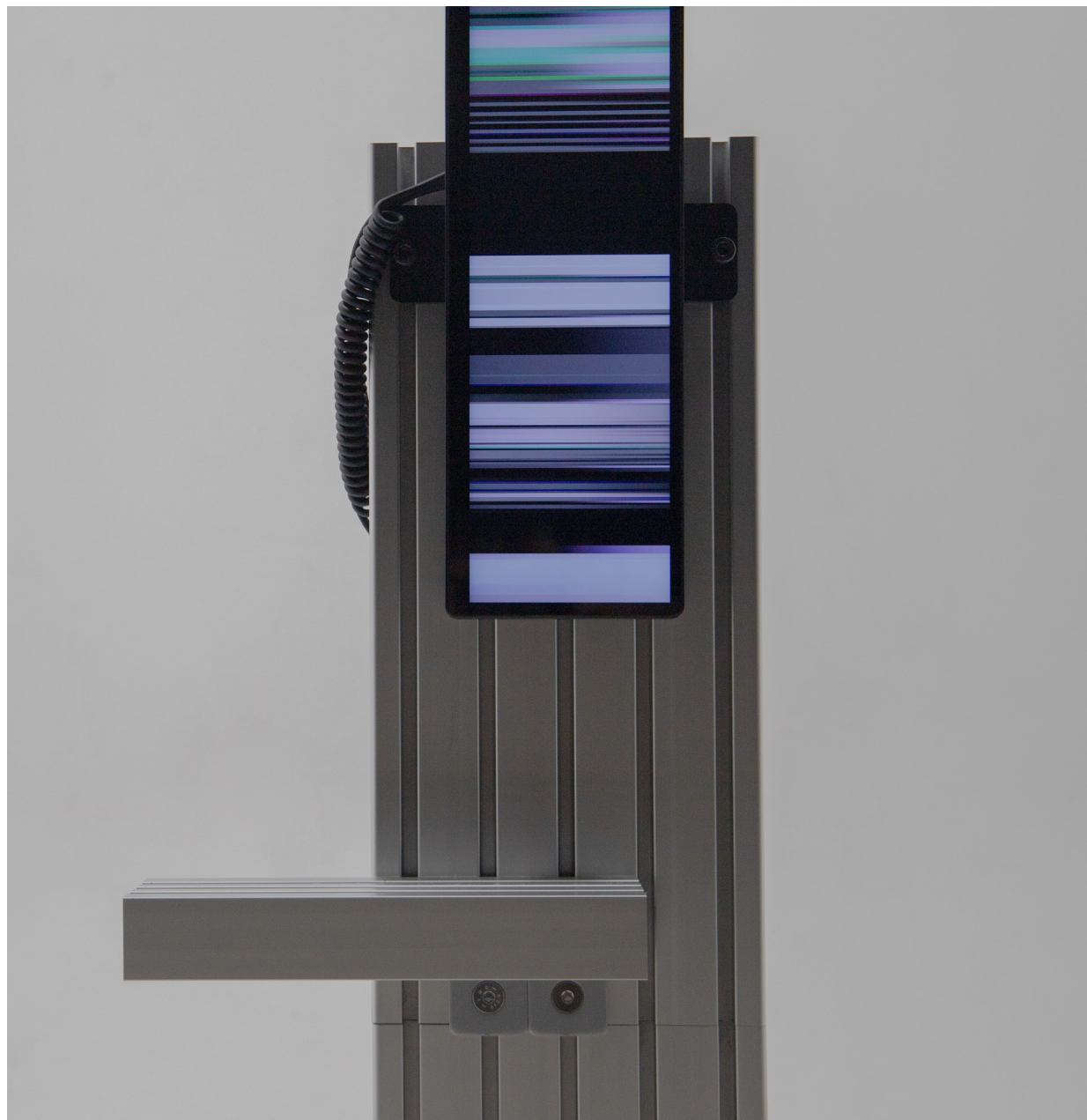
특히 무속의 ‘무(巫)’가 하늘과 땅, 인간과 보이지 않는 세계를 연결하는 매개자라는 점에서 영감을 받았다. 이를 바탕으로 하늘과 땅을 두 개의 독립된 시스템으로 설정하고, 두 영역이 점차 간섭하고 동기화되며 하나의 상태로 전환되는 과정을 시각화하고자 하였다.

이 작업은 굿의 현장을 직접 재현하는 것이 아니라, 의식이 작동하는 방식을 T slot 파이프와 미디어로 추출하려는 시도이다. 최종적으로 접신은 하나의 사건이 아니라, 서로 다른 체계가 임계점에서 충돌하고 수렴하는 과정으로 해석된다.



THRESHOLD (AA), 2026
Stainless pipe, 14" display, raspberry Pi5
W 322 D 200 H 950 (mm)





2.1 FILTER

Services3D Motion video/ Media art video

LocationLondon

Year2026

Info

“완전히 동일한 자기 얼굴 재현”은 구조적으로 불가능에 가깝다. 다만 정확도에 가까워지는 방법”은 존재한다".

이 작업은 얼굴을 하나의 고정된 형태가 아닌, 상황에 따라 변하는 감정의 결과로 바라본다. 동일한 얼굴 데이터는 불안, 긴장, 자신감과 같은 서로 다른 감정 상태를 통과하며 각기 다른 형태로 재구성된다. 이러한 변화는 실제 촬영이 아닌 시뮬레이션을 통해 생성되며, 감정은 표현되는 것이 아니라 하나의 시스템적 조건으로 작동한다. 결과적으로 '나의 얼굴'은 하나가 아니라, 감정에 의해 끊임없이 변형되는 복수의 상태로 존재한다.



```
[ ERROR ] face failed
[ ERROR ] face failed

pi@face-archive:~ $ sudo face-update
--force

[ OK ] default face loaded
[ OK ] appearance overwritten
[ OK ] short bleached hair applied
[ OK ] purple eyeshadow loaded
[ OK ] sports sunglasses mounted
[ OK ] 2mm mustache rendered
[ OK ] chest tattoo mapped

[ RUN ] rhythm detected
[ RUN ] dance command enabled

[ ERROR ] face updated
[ ERROR ] self not confirmed

system: body still processing

pi@face-archive:~ $ render-self

[ ERROR ] render failed
[ ERROR ] render failed
[
```


2.2

IDEA

이 작업은 우리가 스스로를 인식하는 방식이 얼마나 불완전한지에 대한 질문에서 출발한다. 사람은 자신의 얼굴을 정확히 알고 있다고 생각하지만, 실제로는 상황과 감정에 따라 끊임없이 달라지는 인식 속에서 스스로를 구성하고 있다. 작품에서 등장하는 낙서 형태의 눈썹, 머리, 타투는 이러한 불완전한 인식 구조를 시각화한 장치이다. 실제 얼굴의 일부를 어린아이의 낙서처럼 대체함으로써, 익숙해야 할 얼굴이 어색하고 미완성된 상태로 인식되도록 만든다.

이 낙서는 작가가 의도적으로 사용하지 않던 왼손으로 제작되었다. 이를 통해 통제되지 않은 선, 균형이 맞지 않는 형태, 어설픈 드로잉을 만들어내고, 상황 속에서 드러나는 어색함, 불안정함, 그리고 새로운 감각을 표현하고자 하였다. 어린아이의 낙서는 규칙과 완성도를 벗어난 가장 원초적인 표현 방식이며, 본 작업에서는 이를 감정이 개입된 인식의 초기 상태로 해석한다.

결과적으로 이 작업은 완성된 얼굴과 미완의 낙서가 동시에 존재하는 구조를 통해, 우리가 '자기 자신'이라고 믿는 이미지가 얼마나 쉽게 흔들리고 재구성되는지를 드러낸다.



FILTER, 2026
3D motion graphic /Media art video
00:00:00 - 00:01:20
4K video, 29.97fps, colour, silent
Audio : DrmQ1 _ WHEREARETOMY ([LICENSED MUSIC](#))

[작품보기 / See live project](#)





```
system: face updated, body still  
processing...
```

```
pi@face-archive:~ $ zoom-out --inside
```

```
[ LOAD ] everything I could not say  
[ PROCESS ] too many thoughts at once  
[ LOOP ] memory replaying  
[ RISE ] noise  
[ DROP ] focus
```

```
[ WARN ] self image loading slowly  
[ ERROR ] appearance does not match memory
```

```
system: I am here, but still processing
```

```
pi@face-archive:~ $ return --default
```

```
[ RUN ] camera returning  
[ OK ] face detected  
[ OK ] body still moving  
[ WARN ] internal noise hidden
```

```
system: back to visible mode
```

```
pi@face
```




3.1

NON-DIRECTIONAL

Services

Location

Year

3D Motion video/ Media art video

London

2026

Info

레고를 '방향을 잃은 재료 시스템'으로 해석한 실험적인 모션그래픽 프로젝트이다.

미세한 휘어짐, 탄성, 충돌, 비닐의 감싸짐 등을 시뮬레이션해, 뒤집거나 눕히거나 기울여도 여전히 레고인 구조의 본질을 시각화하였다.



3.2 IDEA

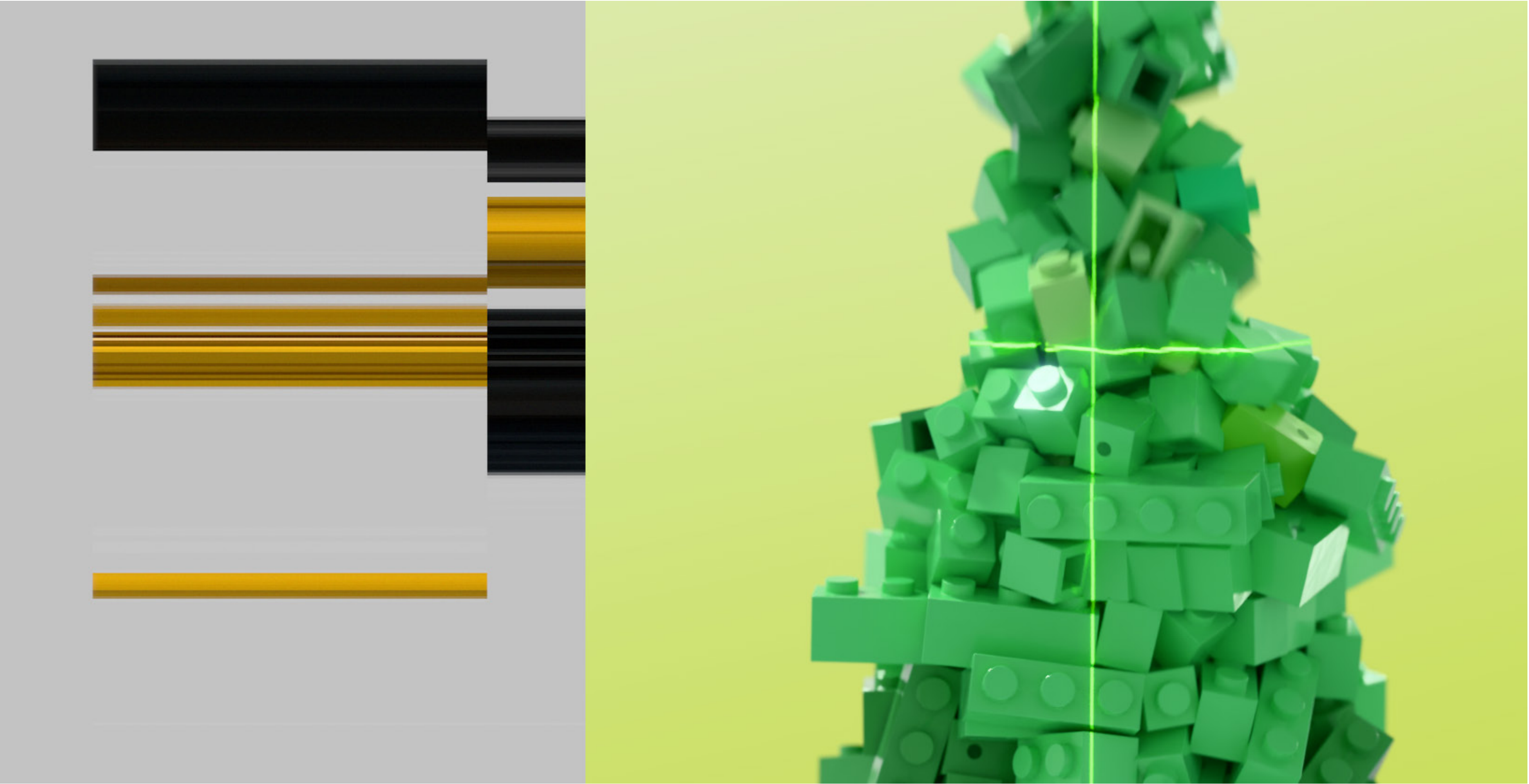
이 작업은 레고의 가장 원초적인 표현이 모자이크 그리드에 가깝다는 생각에서 출발했다. 레고는 입체 구조물이 되기 이전에, 2D 스퀘어 그리드 위에서 연결되는 작은 모듈들의 시스템이다.

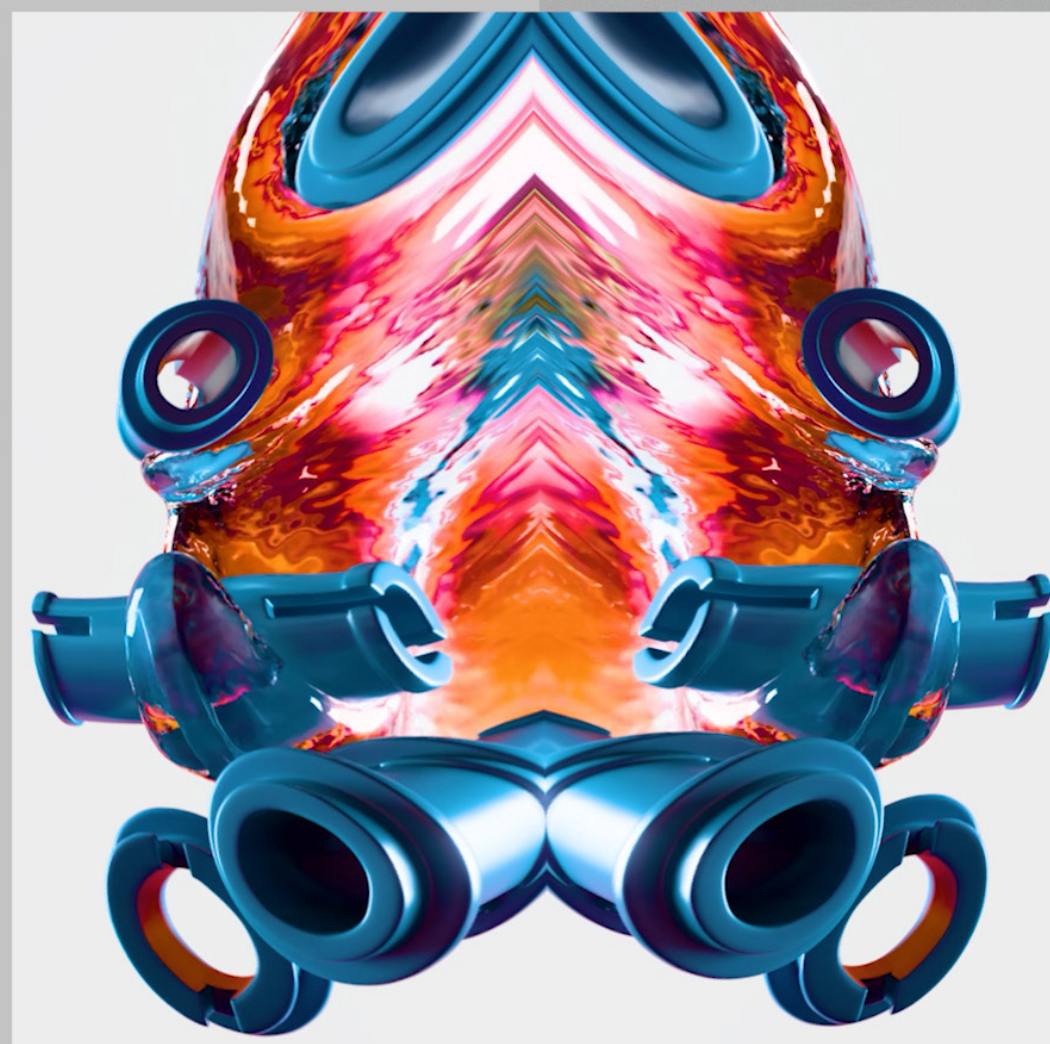
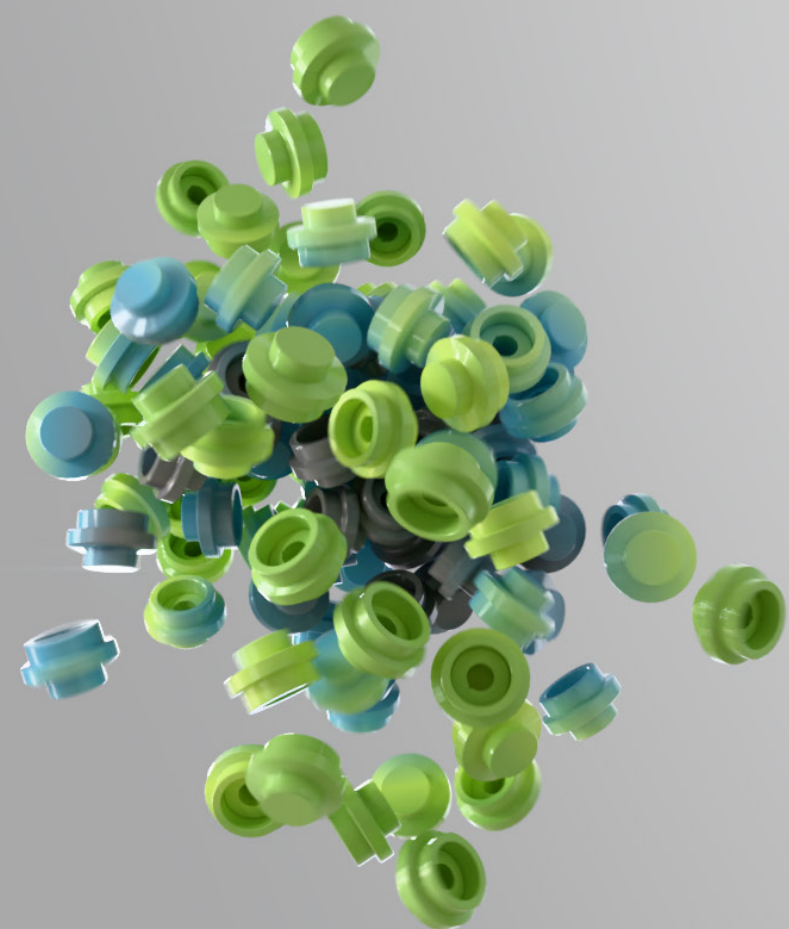
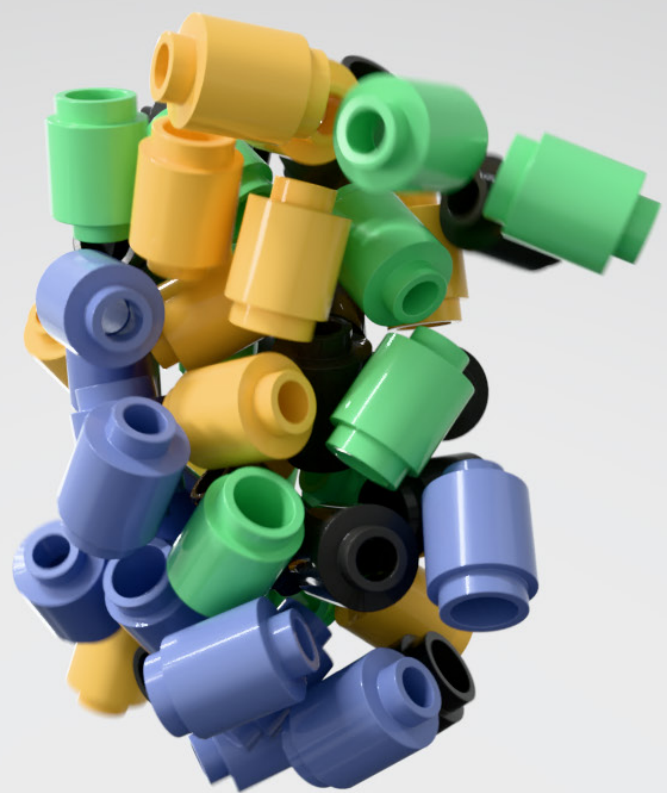
쌓이고 반복되며 만들어지는 레고의 구조는 일종의 3D 픽셀처럼 작동한다. 이 작업은 레고를 장난감이 아닌, 모자이크적 질서를 가진 재료 시스템으로 바라보고, 그 구조가 휘어지거나 기울어지고 감싸져도 어떻게 여전히 레고로 인식되는지를 탐구한다.



NON-DIRECTIONAL, 2026
3D motion graphic /Media art video
00:00:00 - 00:00:56
4K video, 29.97fps, colour, silent
Audio : oskarma _ Erik Levander

[작품보기 / See live project](#)







공명 : 한 恨 2025

그 속에 좋은것들이
공명 : 한
0-1
헤엄

《공명 : 한》은 한국의 정서인 '한'을 소리, 공간, 움직임, 미디어 설치로 재해석한 장기프로젝트이다. 여기서 '한'은 단순한 슬픔이나 과거의 감정이 아니라, 현대 사회 속에서 개인이 숨기고 살아가는 결핍, 억눌림, 불안, 그리고 말로 설명되지 않는 내면의 감정으로 확장된다.

전시는 가야금과 타악 연주, 미디어 아트, 설치 구조물이 함께 구성되는 방식으로 진행된다. 관객은 작품을 단순히 바라보는 것이 아니라, 소리와 영상, 물리적 구조물 사이를 이동하며 감정이 공간 안에서 어떻게 울리고 변형되는지를 경험하게 된다.

이 프로젝트에서 '공명'은 소리의 울림만을 의미하지 않는다. 과거와 현재, 전통과 기술, 신체와 공간, 개인의 감정과 사회적 분위기가 서로 부딪히고 반응하는 상태를 뜻한다. 《공명 : 한》은 억눌린 감정이 하나의 시각적·공간적 울림으로 전환되는 과정을 보여준다.

4.1 그 속에 좋은것들이

Services	3D Motion video/ Media art video
Location	South Korea
Year	2025
Client	Resonance : Han GAJA collection

Info

"텅 빈 구조물 위에 무엇인가 자라난다.
촉수처럼 뻗어나가고, 한때 차가웠던 것들이 서서히 감각을 가진다.
내면을 따라 들어간 시선은 얽히고설킨 무언가를 지난다.

그것은 결핍의 자국일 수도, 말하지 못한 감정의 껍질일 수도 있다.
점점 커지던 무게는 어느 순간 무너지고,
그 잔해 속에서 무해한 형태 하나가 피어난다.
끝이지만 시작 같고, 비어 있는데도 무언가 가득하다.

'그 속에' 무엇이 있었는지는 각자의 몫이다.
다만, 그 안에는 분명 좋은 것들이 있었다".

4.2

IDEA

Info

〈그 속에 좋은 것들이〉는 복잡하게 얽힌 감정 안에도 결국 아름다운 무언가가 남아 있다는 생각에서 시작되었다. '한'이라는 감정을 단순한 슬픔이나 어두움으로 표현하기보다, 설명하기 어려운 결핍과 불안이 빛, 밀도, 흐름, 형태를 통해 다른 감각으로 변환되는 과정을 보여주고자 했다.

작품 속 추상적인 메쉬와 빛의 움직임은 정리되지 않은 내면의 상태를 나타낸다. 서로 엉키고 흩어지는 구조들은 불안정한 감정처럼 보이지만, 시간이 지날수록 하나의 리듬과 질서를 만들어낸다. 이 작업은 감정의 어두운 표면이 아니라, 그 안쪽에 숨어 있는 회복의 가능성과 조용한 아름다움에 집중한다.



THINGS THAT BLOOM INSIDE, 2025
3D motion graphic /Multi-vision display
00:00:00 - 04:27:00
4K video, 29.97fps, colour, silent
Audio : Seungho Kim, Seokju You

[작품보기 / See live project](#)



SCENE 1



SCENE 2



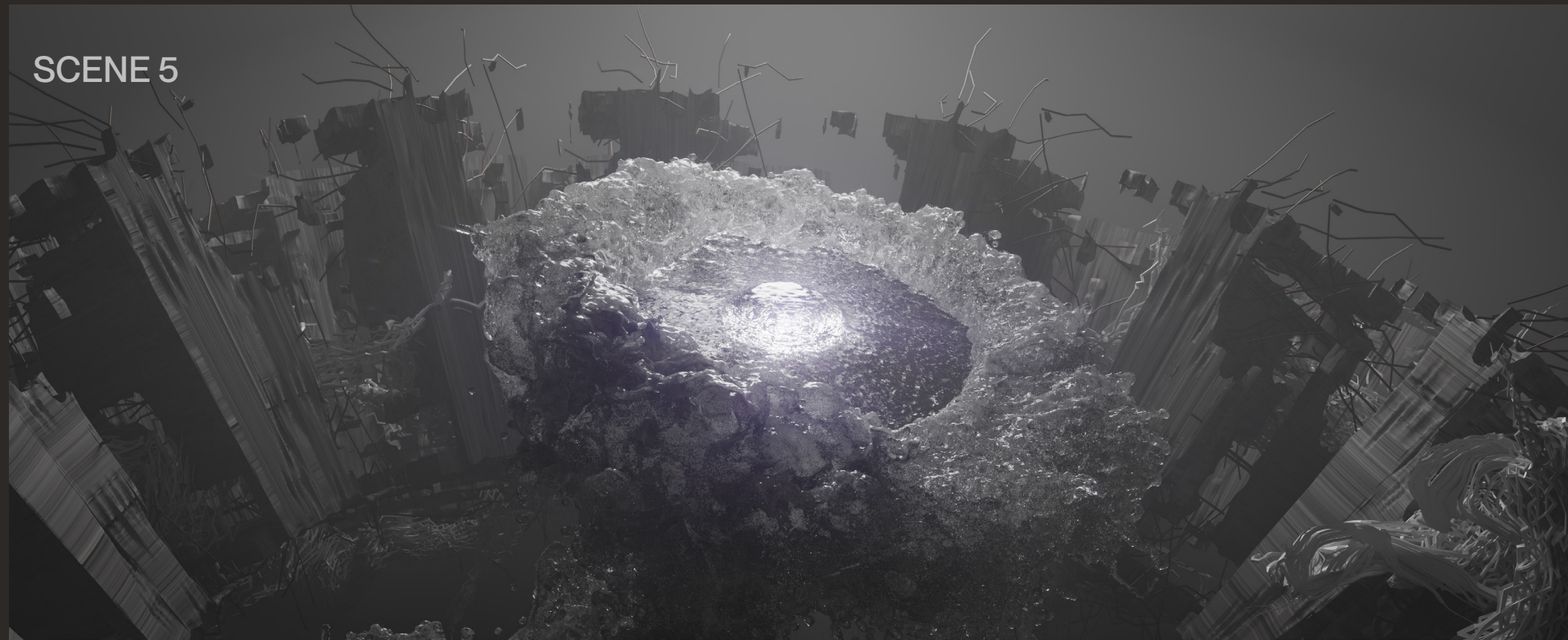
SCENE 3



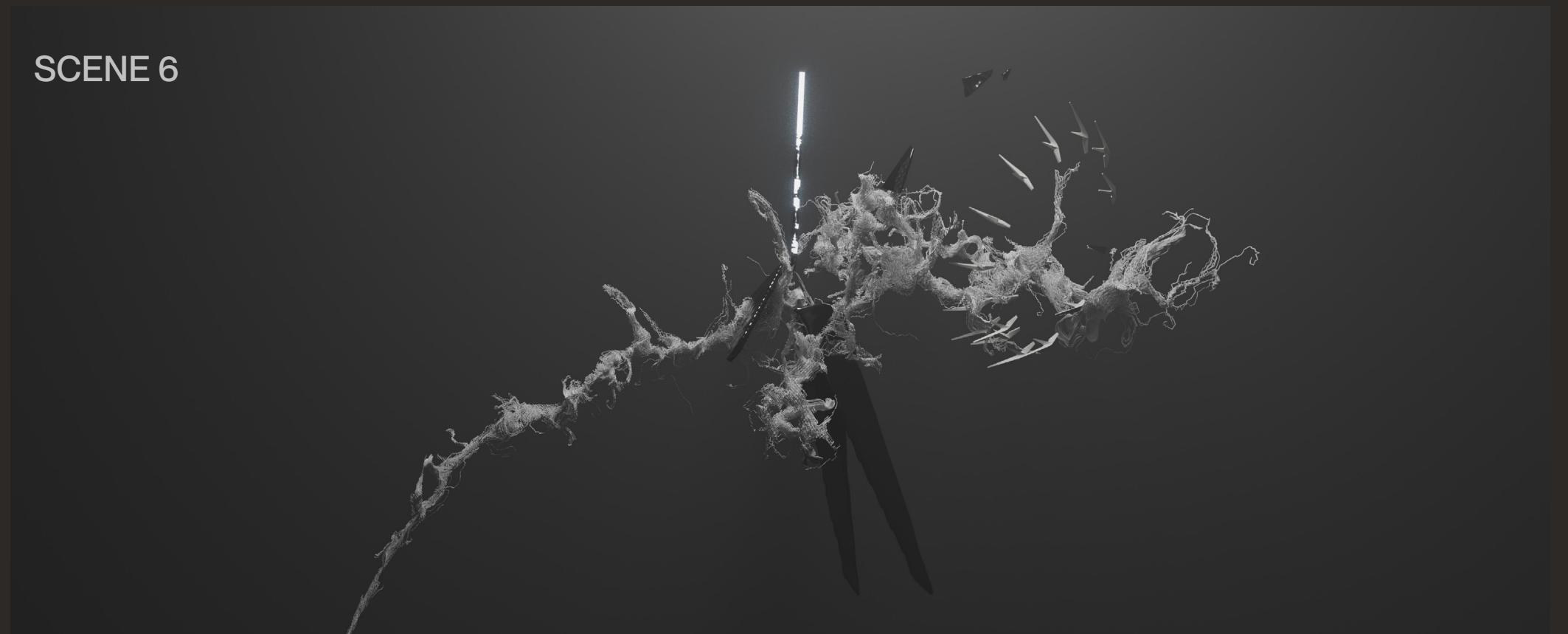
SCENE 4



SCENE 5



SCENE 6



5.1

공명 : 한

Services

Location

Year

Client

Installation

South Korea

2025

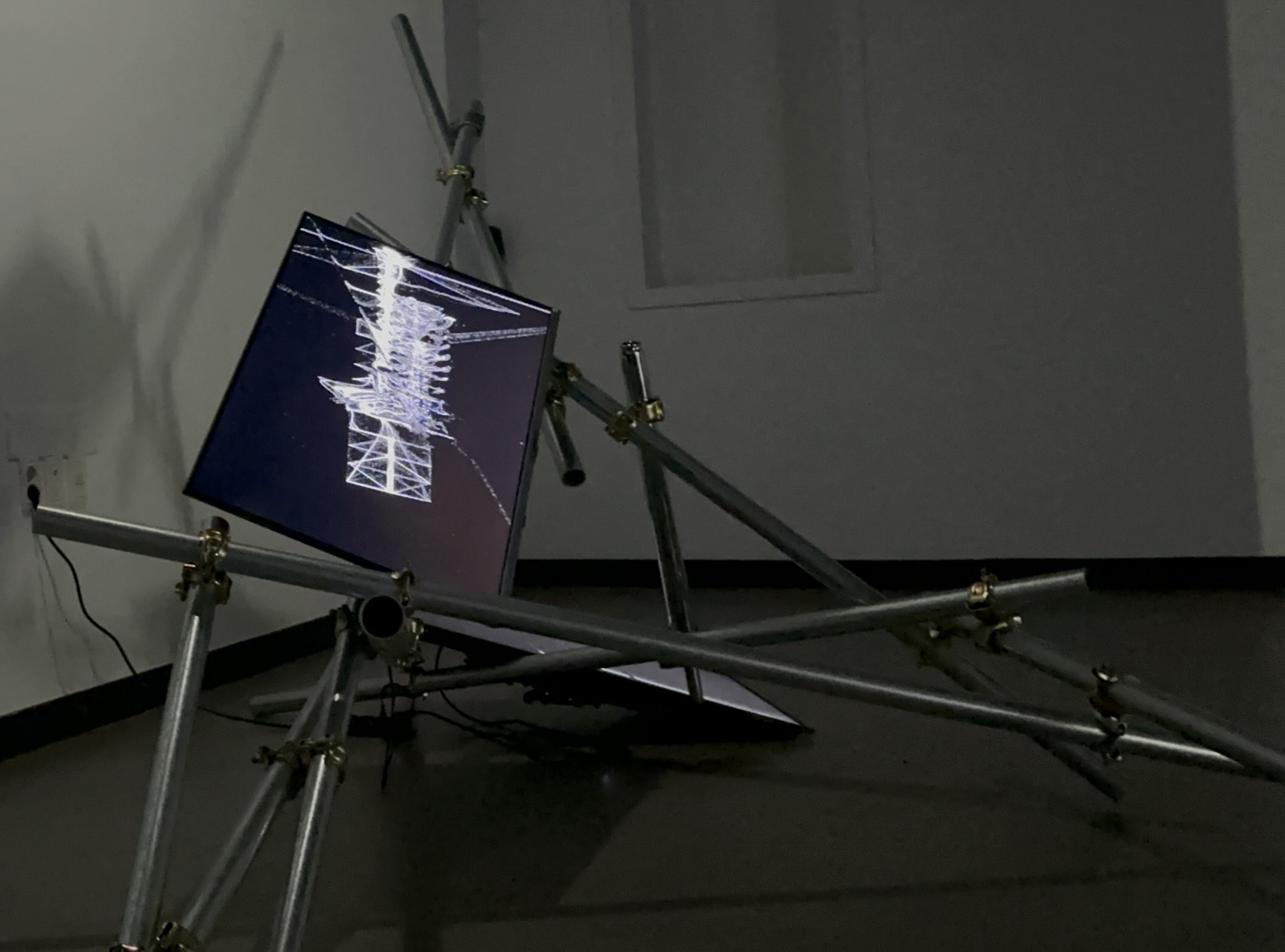
Resonance : Han GAJA collection

Info

"쇠로 엮인 것들은처음부터 조용히 흔들리고 있었다.
나는 말하지 않았지만어디선가 나를 대신해 화면이 바뀌었다
세 개의 눈이각자의 리듬으로 뒤를 돌아보며조용한 장면들을 꺼낸다
감정 없는 전환 속에가장 감정적인 순간이숨어 있었다

결핍은 남의 것인 줄만 알았다그러나 이 결핍은조용히 나에게도 말을 걸고
있었다

이제는 그 말을꺼내볼 차례다 아무 소리 없이..."



5.2 IDEA

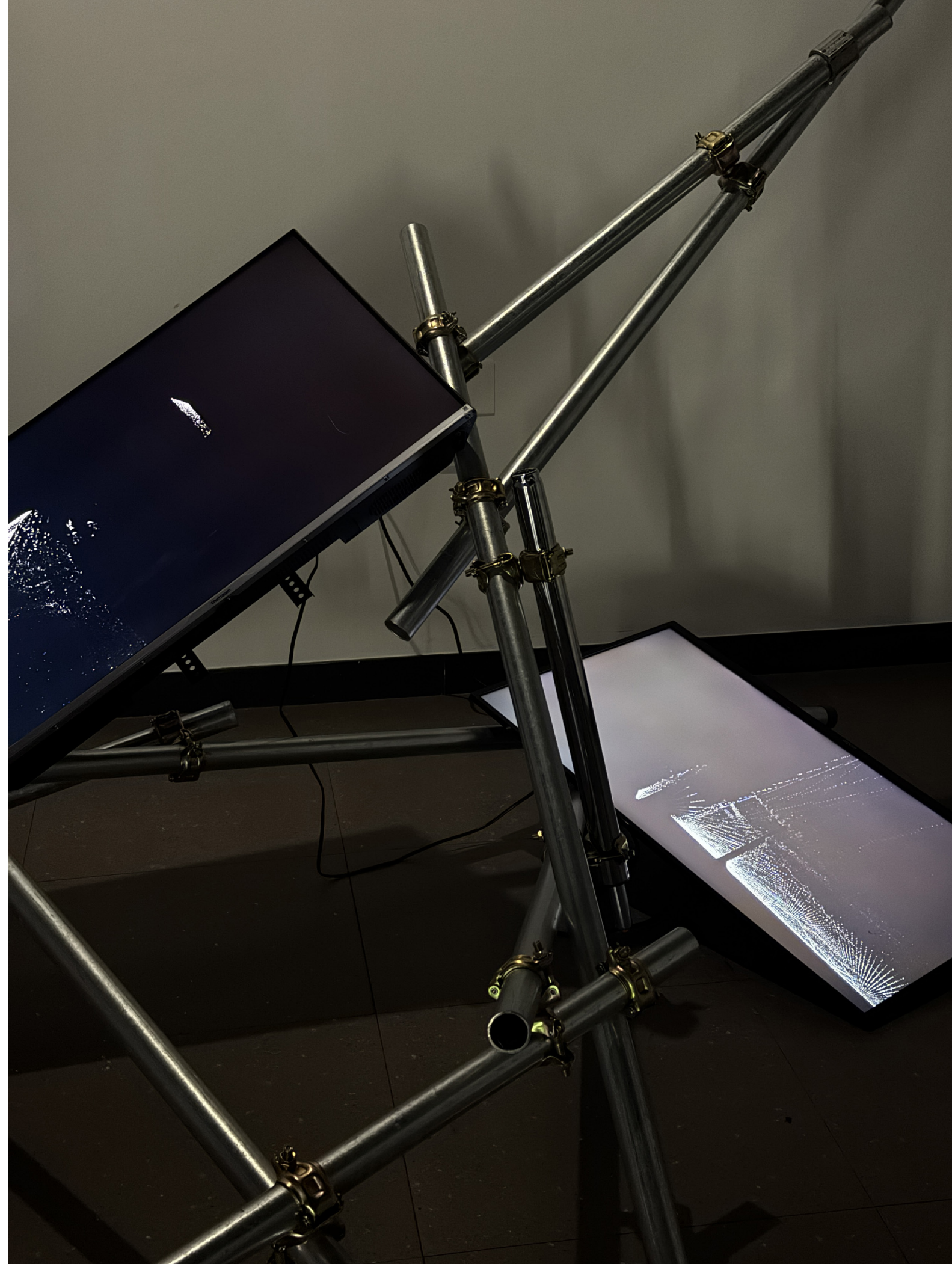
Info

설치 <공명:한>은 감정을 하나의 신호(signal)로 바라보는 생각에서 시작되었다. 말로 설명되지 못한 감정, 억눌린 결핍, 그리고 한국적 정서인 '한'은 명확한 언어가 되기 전, 불완전한 파장처럼 몸과 공간 안에 남아 있다고 보았다.

쇠파이프 구조물은 이 감정의 신호를 받아들이고 증폭하는 장치처럼 작동한다. 차갑고 산업적인 파이프는 현대 사회의 구조를 상징하는 동시에, 보이지 않는 감정이 지나가는 회로이자 안테나가 된다. 그 사이에 배치된 디스플레이와 영상은 감정이 전송되는 과정에서 발생하는 노이즈(noise), 왜곡, 끊김, 진동을 시각화한다.

이 작품에서 노이즈는 단순한 오류가 아니다. 오히려 감정이 완전히 숨겨지지 못하고 새어 나오는 흔적이다. 선명한 신호와 불안정한 노이즈가 충돌하는 지점에서 '한'은 하나의 고정된 감정이 아니라, 계속 흔들리고 변형되는 상태로 드러난다.





RESONANCE : HAN, 2025

Installation
steel pipe, 43" display

[작품보기 / See live project](#)

6.1 0-1

Services

Location

Year

Client

3D Motion video/ Media art video

South Korea

2025

Resonance : Han GAJA collection

크리에이티브 브릿지 페스티벌 본선진출작

Info

가야금의 안족(雁足)
현의 장력을 조절해 음을 만들어내는 구조물의 움직임을 시뮬레이션하여
전통 악기의 긴장과 울림을 디지털 언어로 재해석해보았다.

0과 1로 이루어진 세계 안에서
물리적 진동은 데이터로,
소리의 울림은 시각적 파동으로 변환된다.
이 작품은 전통과 기술, 감성과 알고리즘이 만나는 지점에서
새로운 형태의 공명을 탐구한다.

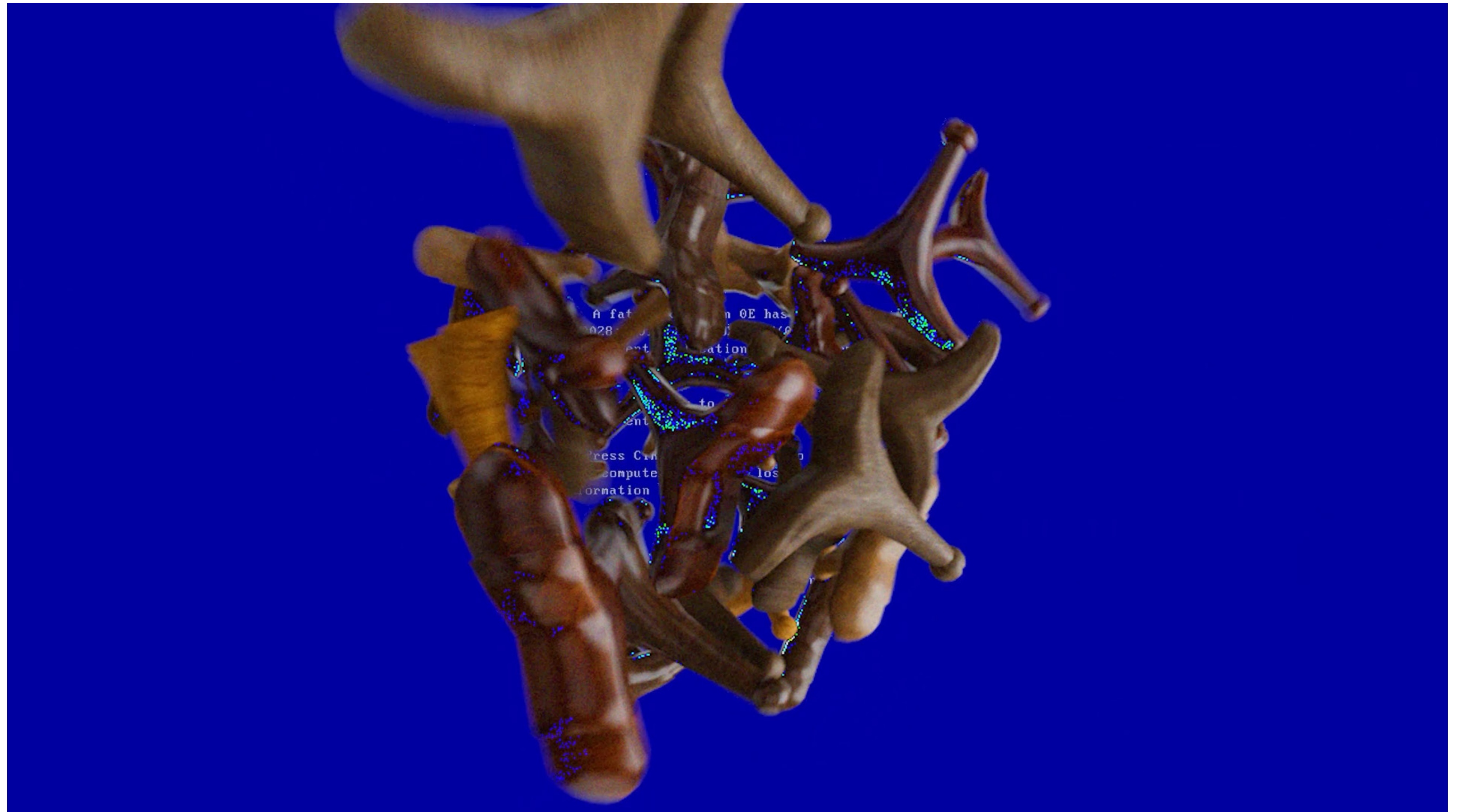


6.2 IDEA

〈0과 1 사이〉는 가야금의 소리가 만들어지는 구조에서 출발했다. 가야금의 줄은 안쪽 위에 얹혀 있고, 그 미세한 장력과 떨림을 통해 소리를 만들어낸다. 이 작품은 그 물리적인 긴장 상태를 디지털 이미지의 가장 기본 단위인 0과 1의 구조와 연결한다.

가야금은 매우 오래된 전통 악기이지만, 그 안에는 이미 정교한 시스템이 존재한다. 줄의 압력, 안쪽의 위치, 손의 움직임, 울림의 변화는 하나의 아날로그 데이터처럼 작동한다. 작품은 이 감각을 픽셀, 모자이크, 디지털 신호처럼 변환하며, 전통과 기술이 서로 다른 것이 아니라 같은 구조 안에서 공명할 수 있음을 보여준다.

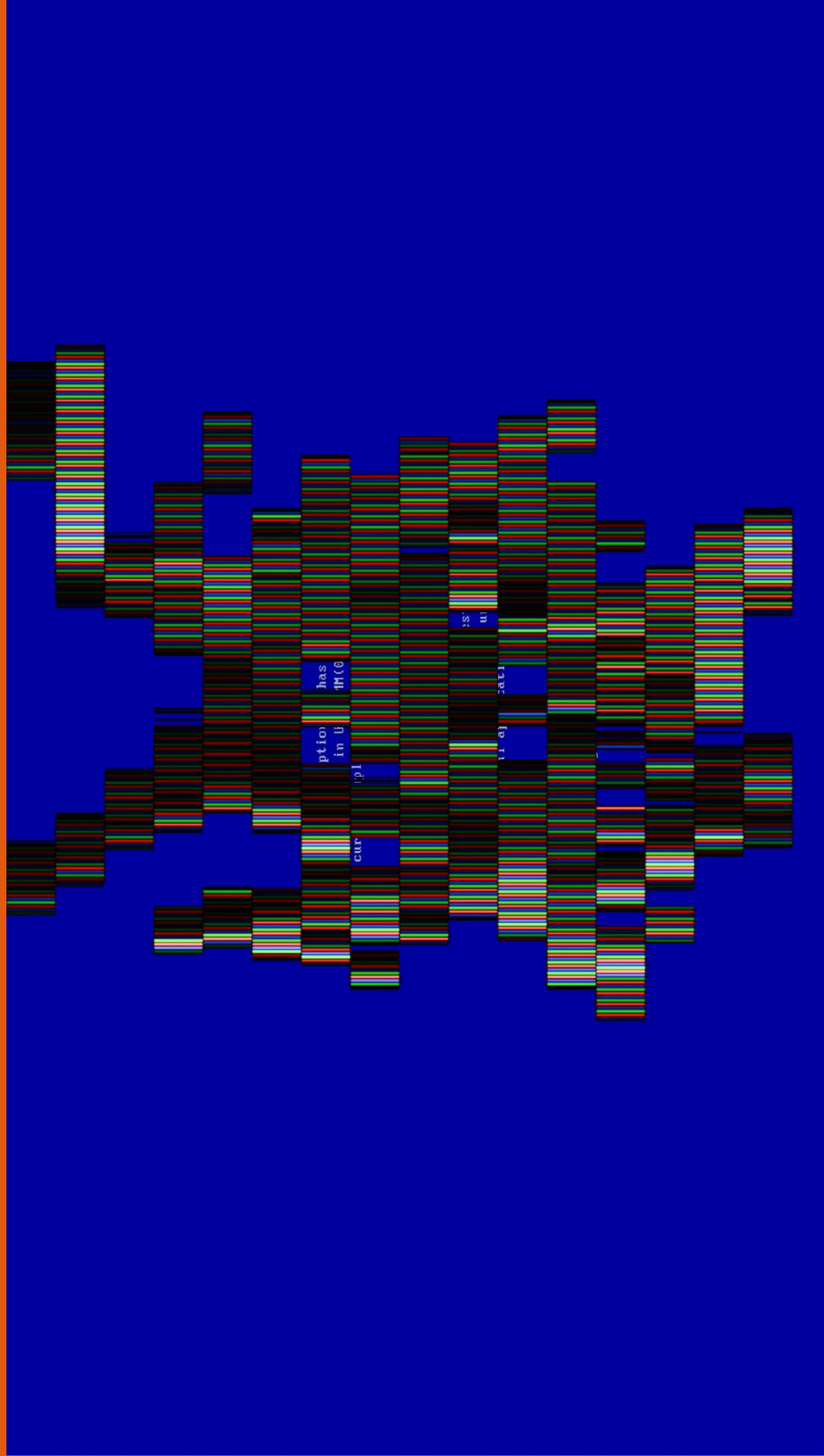
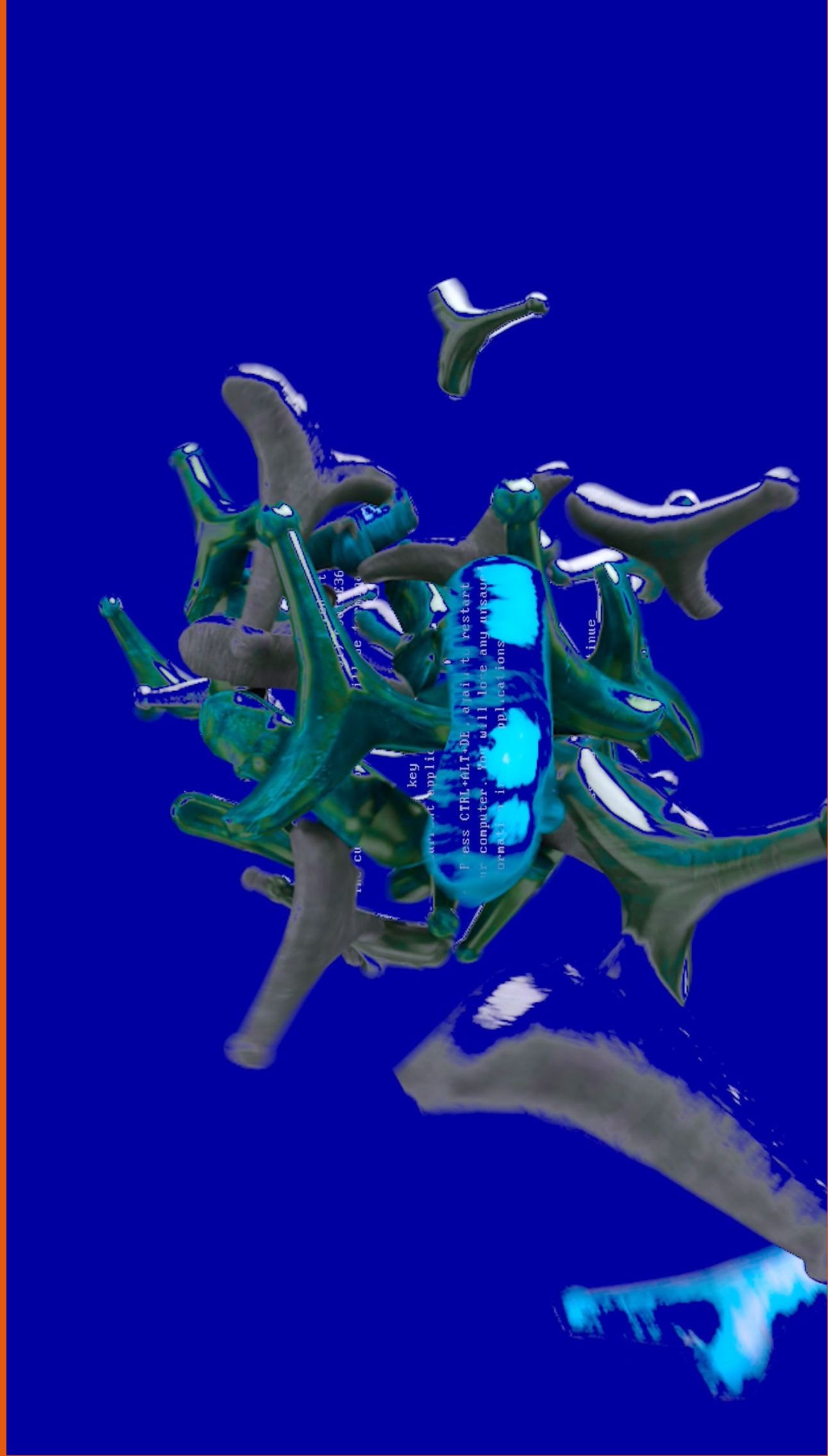
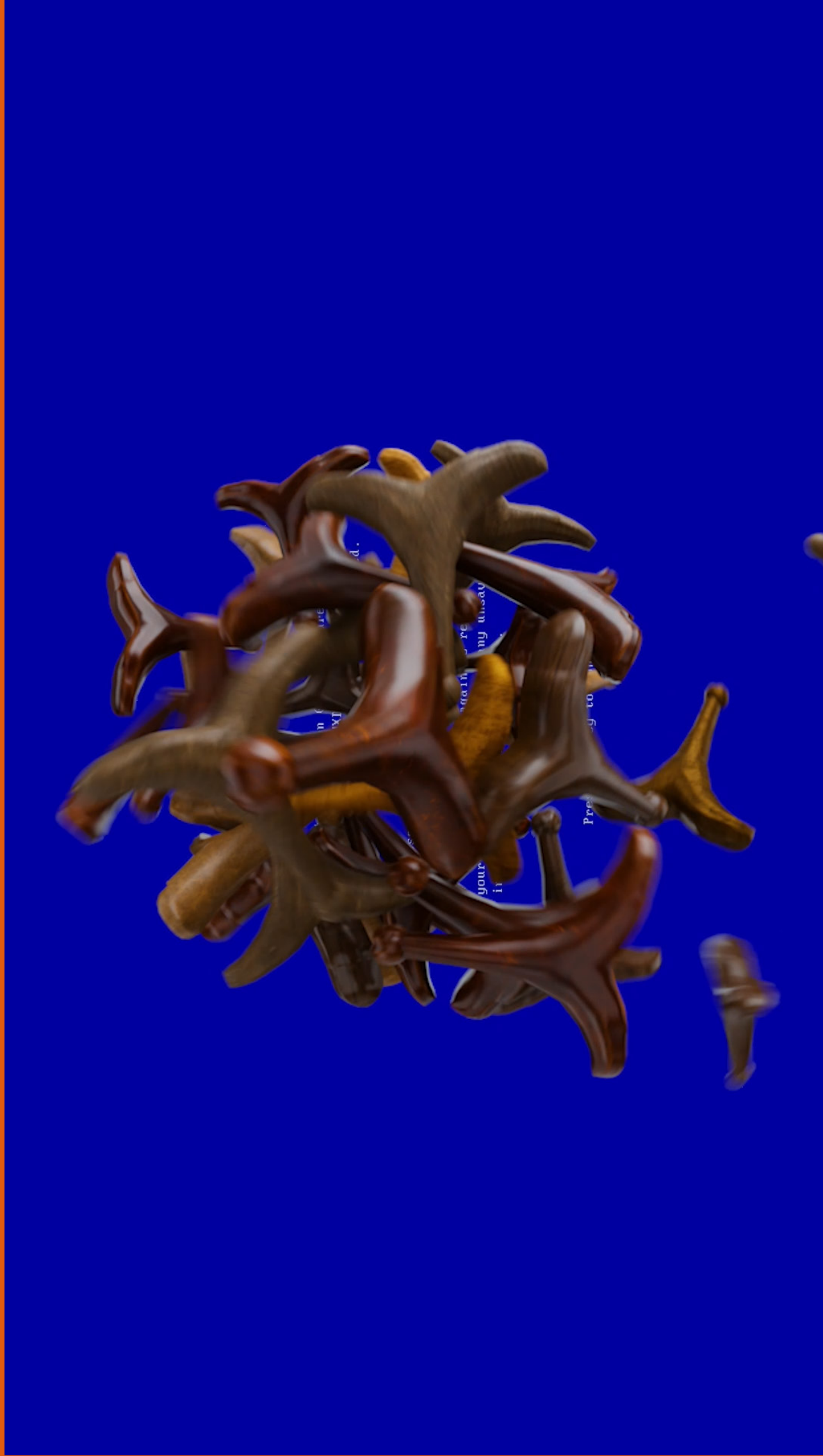
여기서 0과 1 사이는 단순히 아날로그와 디지털의 중간 지점을 의미하지 않는다. 그것은 전통과 현대, 몸과 데이터, 소리와 이미지, 감정과 시스템 사이에서 발생하는 불안정하지만 살아 있는 상태를 의미한다.



O-1, 2025
3D motion graphic /Mixed media
Audio : Seungho Kim, Seokju You

[작품보기 / See live project](#)





7.1 헤엄

Services
Location
Year
Client

Installation
South Korea
2025
Resonance : Han GAJA collection

Info

"말이 없고 얼굴도 없다모양 하나가 천천히 흐른다. 포장되지 않은 마음이
비닐막 안에서 숨을 쉰다

이름도 없고, 웃도 없이그저 인간, 그 자체한 조각 도형이질식하지 않기
위해 끊임없이,부유하며,저항한다

여기 있는 건어떤 사연도,어떤 연출도 아닌그저 살아 있으려는 몸짓그것이
곧 헤엄"



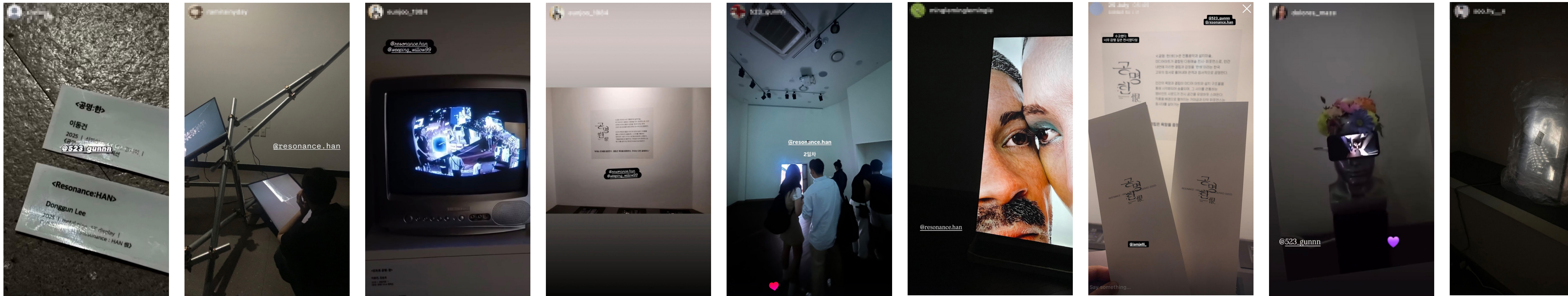
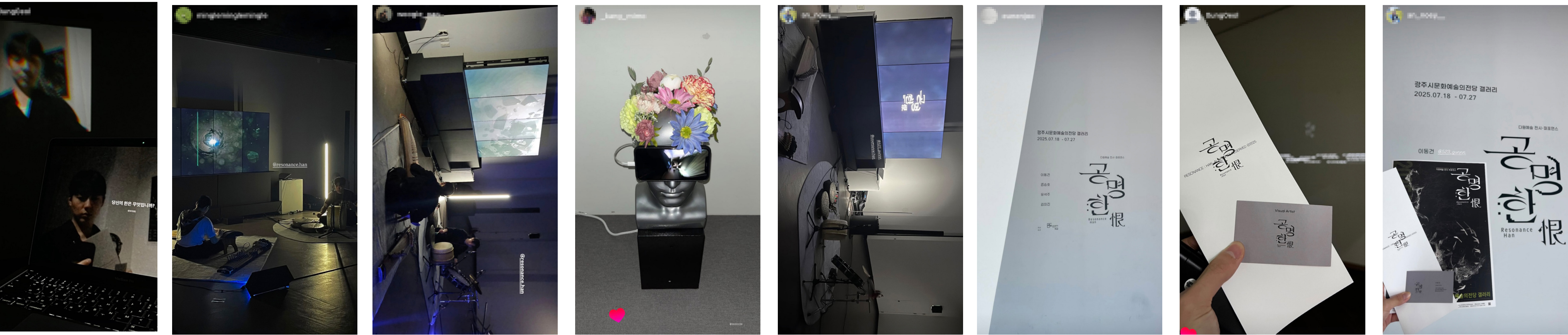
7.2 IDEA

〈헤엄〉은 인간을 얼굴, 이름, 옷, 목소리 같은 사회적 표식으로 인식하는 방식에서 출발한다. 이 작품에서는 그 모든 표식을 제거하고, 인간을 하나의 익명적인 형태로 남겨두었다. 특정 인물이나 캐릭터가 아니라, 그저 숨 쉬고 버티는 몸의 상태를 보여주고자 했다.

비닐막은 이중적인 감각에서 영감을 받았다. 무언가를 보호하고 포장하는 재료처럼 보이지만, 동시에 안의 존재를 가두고 질식시키는 막이 되기도 한다. 그 안에서 움직이는 형태는 완성된 몸이 아니라, 아직 이름 붙여지기 전의 존재처럼 보인다.

작품 속 움직임은 아름답게 헤엄치는 동작이 아니라, 가라앉지 않기 위한 최소한의 저항이다. 그래서 제목 **〈헤엄〉**은 자유로운 이동보다 생존에 가깝다. 물속을 나아가는 행위라기보다, 숨이 막히는 환경 안에서 계속 살아 있으려는 몸짓이다.





공명 : 한 恨 2026

그 속에 좋은것들이

《공명 : 한 2026》은 2025년 시작된 《공명:한 恨》의 두 번째 프로젝트로, 한국의 정서인 '한'을 결핍과 상실에서 발생하고 축적되는 감정으로 바라본다. 쉽게 해소되지 않는 감정이 개인의 내면에 머무르는 것이 아니라 이미지, 소리, 공간, 신체의 경험을 통해 축적되고 충돌하며 다른 형태로 변화하는 과정을 탐구한다.

이번 프로젝트는 전작의 대표 미디어아트 〈그 속에 좋은 것들이〉에서 구축한 시각적 서사를 전시장 전체로 확장했다. 콘크리트 구조물로 형상화한 '결핍'과 그 틈에서 증식하는 하얀 덩굴 형태의 '한'을 중심으로, 영상 속 주요 장면을 아크릴 평면 작품으로 재구성하고 이전 작품과 오브제를 활용한 설치 공간을 구성했다. 여기에 가야금과 타악으로 이루어진 사운드베이스 퍼포먼스를 결합해 시각적 이미지가 소리와 진동, 관객의 신체적 경험으로 이어지도록 설계했다.

《공명:한 恨 2026》은 '한'을 고정된 슬픔이나 해소되어야 할 감정으로 정의하지 않는다. 대신 결핍을 견디는 과정에서 감정이 축적되고 서로 충돌하며 새로운 형태로 변화할 수 있다는 가능성을 제시한다. 이를 통해 미디어아트에서 시작된 하나의 서사를 평면, 설치, 사운드, 퍼포먼스를 아우르는 다원예술 프로젝트로 확장했다.

8.1 공명 : 한恨 아카이브

Services

Location

Year

Client

Installation

Opo Art Gallery, South Korea

2026

Resonance : Han 2026 collection

Info

전시 중앙에 위치한 아카이브 공간으로, 2025년 진행된 《공명:한》의 작품과 장면들을 다시 살펴볼 수 있도록 구성한다. 벽돌로 이루어진 섬 위에 가지처럼 뻗은 쇠파이프와 여러 대의 디스플레이를 배치하고, 각 화면에서는 〈그 속에 좋은 것들이〉를 비롯해 지난해 발표된 작품들이 송출된다. 서로 다른 영상과 구조물이 하나의 중심에서 연결되며, 이전 전시의 흐름을 압축해 보여주는 리캡 공간이다.

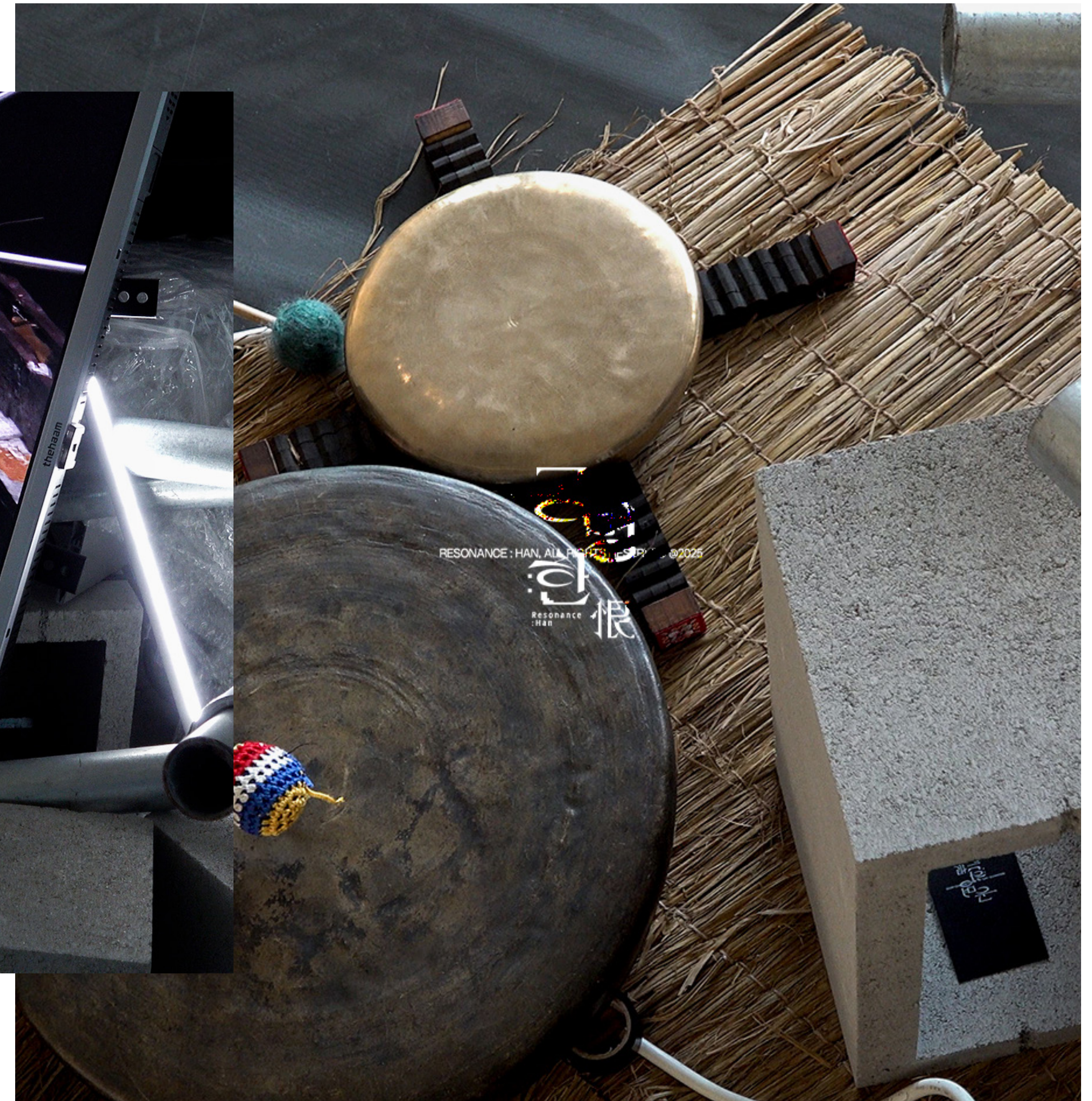
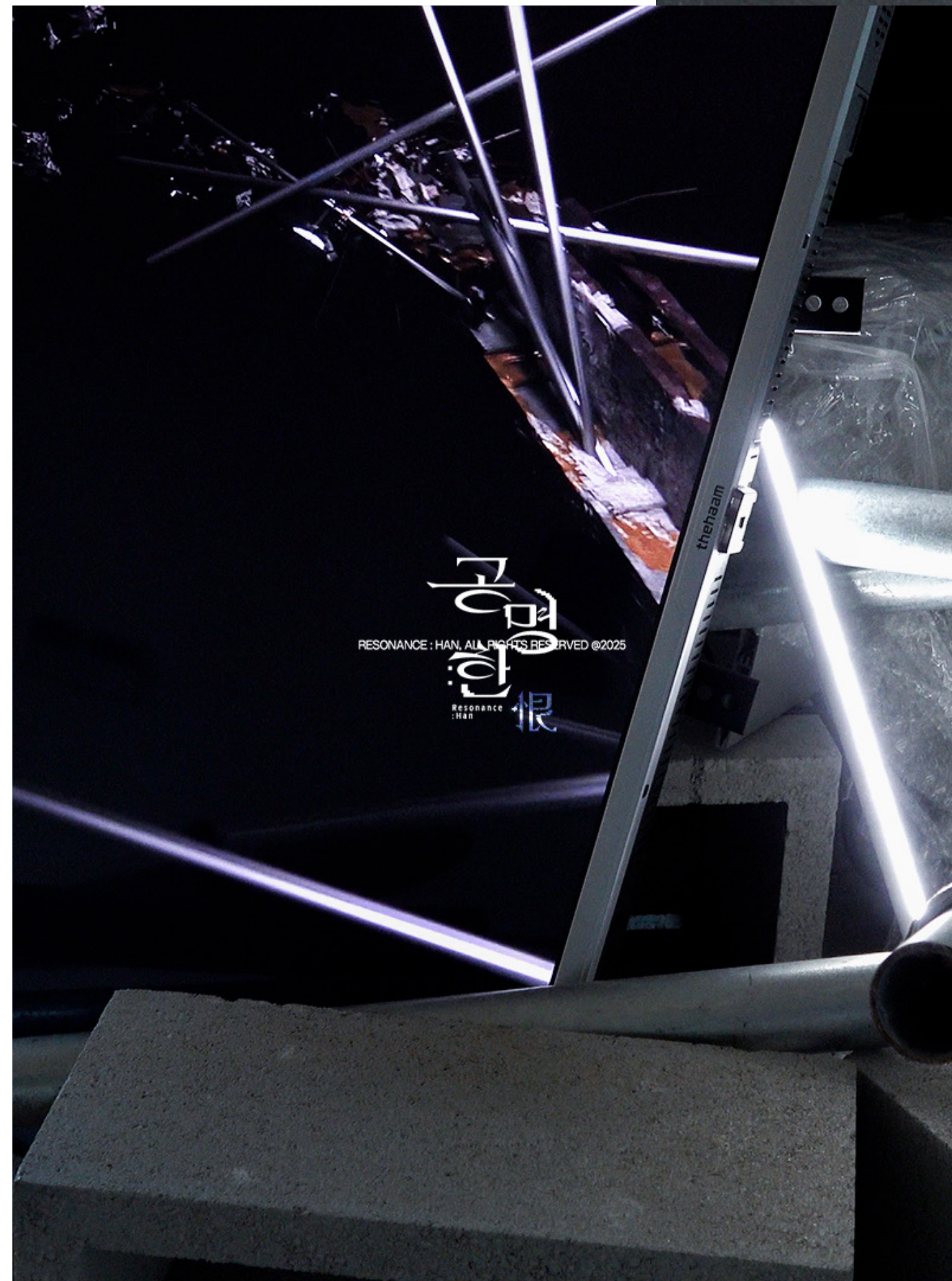


8.2 IDEA

Info

지난 《공명:한》의 대표작 〈그 속에 좋은 것들이〉는 결핍을 콘크리트 구조물로, 그 안에서 자라나는 한을 하얀 덩굴의 형상으로 표현한 영상 작업이다. 결핍과 한이 충돌하고 뒤섞이는 과정을 통해, 좋고 나쁨으로 구분하기 어려운 감정 속에도 우리를 살아가게 하는 무언가가 존재한다는 생각을 담았다.

이번 전시에서는 작품의 주요 장면을 아크릴 평면 작업으로 확장하고, 전시장 중앙의 아카이브 공간을 통해 지난해 발표된 작품들을 다시 조명한다. 여기에 신체의 움직임과 소리가 결합된 퍼포먼스를 더해, 화면 속에 머물던 감정이 실제 공간과 관객 사이에서 다시 공명하도록 구성한다.

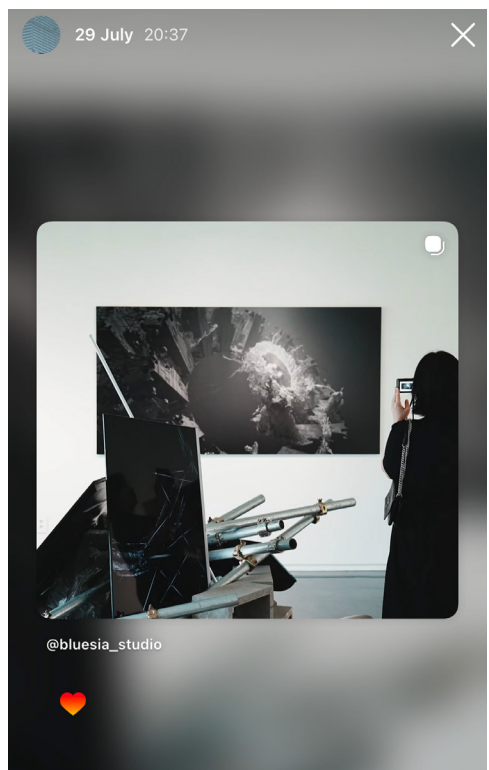
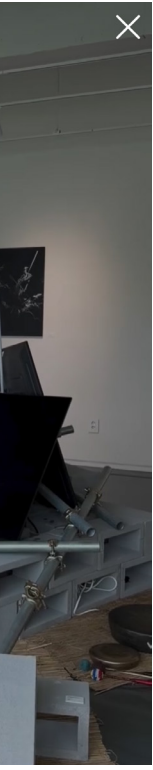


RESONANCE : HAN Archive, 2026

Installation
Audio : Seungho Kim, Seokju You

[작품보기 / See live project](#)





2024

CAMDEN BARKPRINTS
MEMORY PALACE

9.1

CAMDEN BARKPRINTS

Services
Location
Year

Installation
London
2024
크리에이티브 브릿지 페스티벌 본선진출작

Info

캠든 바크프린트는 영국 런던에 캠든이라는 마을에 위치한 나무들의 통계를 기반으로 제작한 데이터 비주얼라이제이션 프로젝트이다. 이 프로젝트는 나무의 껍질이 나무에게는 사람의 지문과 같은 컨셉으로 시작한 인터랙티브 데이터 시각화 웹사이트로서 캠든 웹사이트로부터 제공받은 2024년 공식 통계를 기반으로 등록된 나무의 종류, 그루 수, 패턴을 활용하여 제작되었다.

자연의 섬세한 아름다움과 데이터의 강력한 메시지를 융합하여 보는이들로 하여금 지속가능성과 환경보호의 필요성을 새롭게 느끼게 하는것이 바크프린트 프로젝트의 목적이다.



9.2 IDEA

Camden Barkprints는 나무껍질의 패턴을 각 나무가 가진 지문처럼 바라보는 데서 출발했다. Camden의 나무들은 모두 다른 결, 균열, 깊이를 가지고 있었고, 나는 이 차이를 더 명확히 관찰하기 위해 bark pattern을 흑백 이미지로 변환했다.

Photoshop에서 채도를 제거하고 햇빛으로 생긴 그림자를 줄인 뒤, 나무껍질의 가장 깊은 부분을 검정에 가깝게 조정했다. 이를 통해 각 패턴의 대비와 구조가 더 잘 드러나도록 했다.

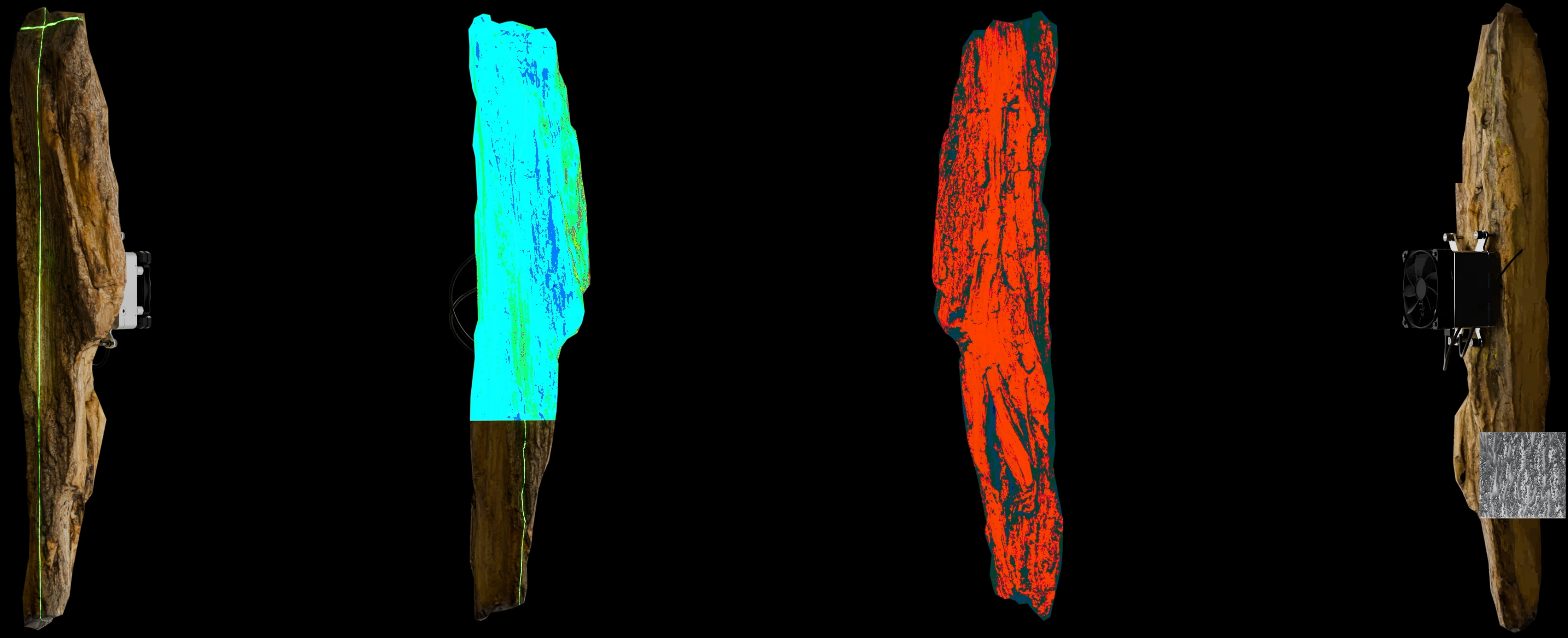
이후 이미지를 Normal Map으로 변환했다. Normal Map은 실제 형태를 바꾸지 않고도 표면의 깊이와 굴곡을 빛으로 표현하는 텍스처 방식이다. 이를 통해 평면적인 나무껍질 이미지는 실제 질감처럼 보이는 디지털 표면으로 확장되었다.

이 프로젝트는 도시 속에서 쉽게 지나치는 나무껍질을 하나의 자연 데이터이자 생태적 아카이브로 기록하려는 시도이다.

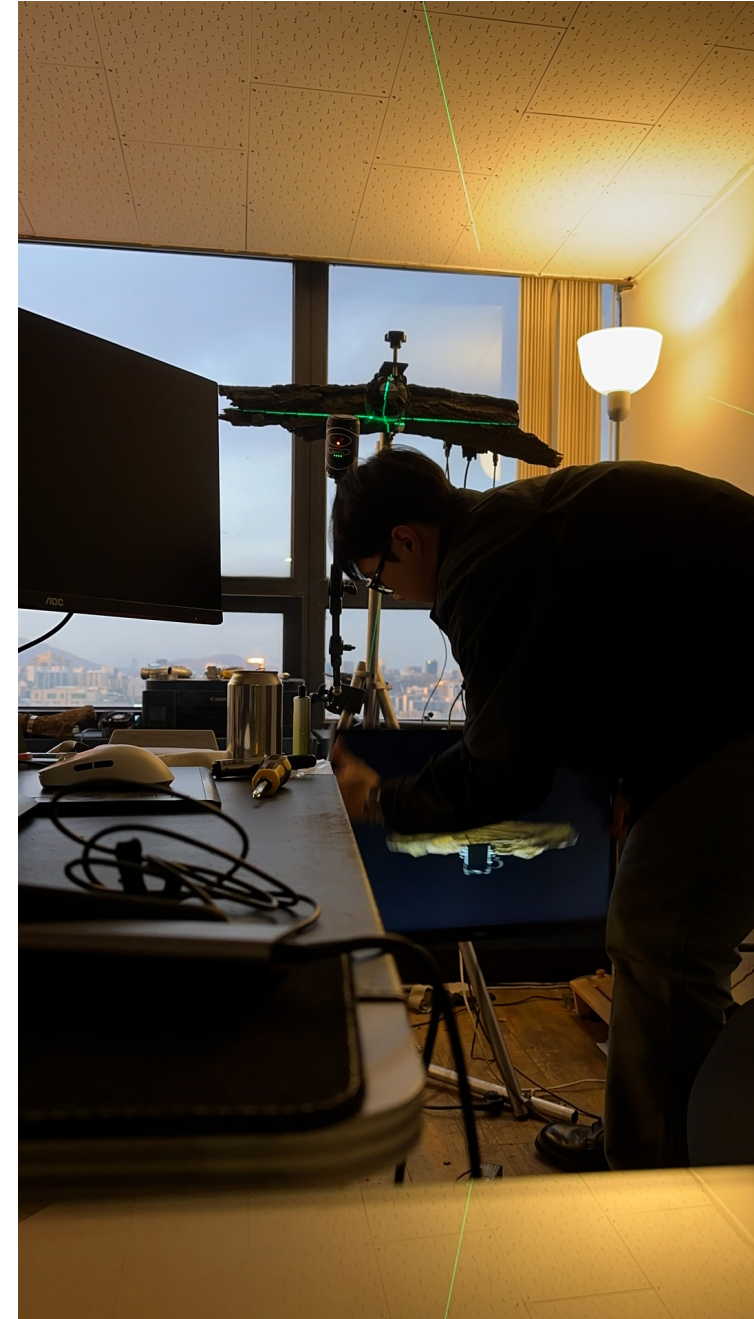
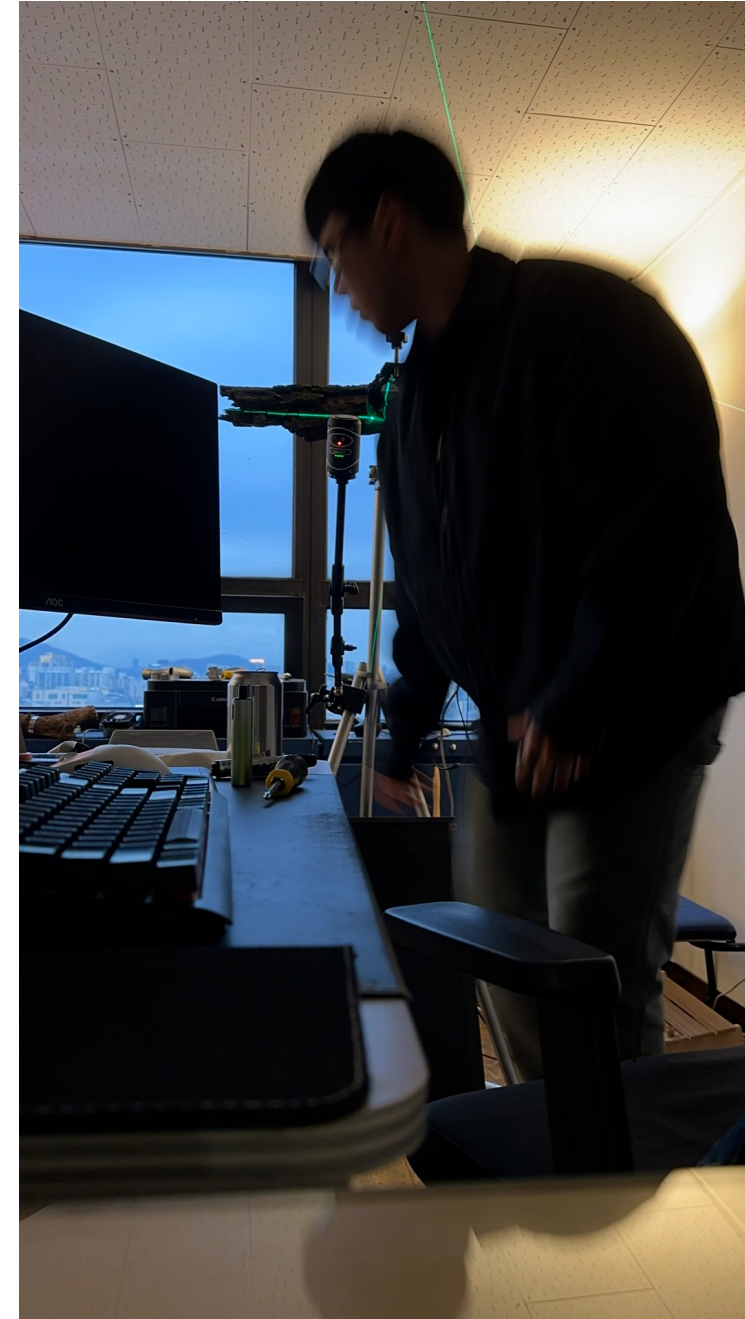
[작품 구현 영상](#)



9.3 MOTION GRAPHICS



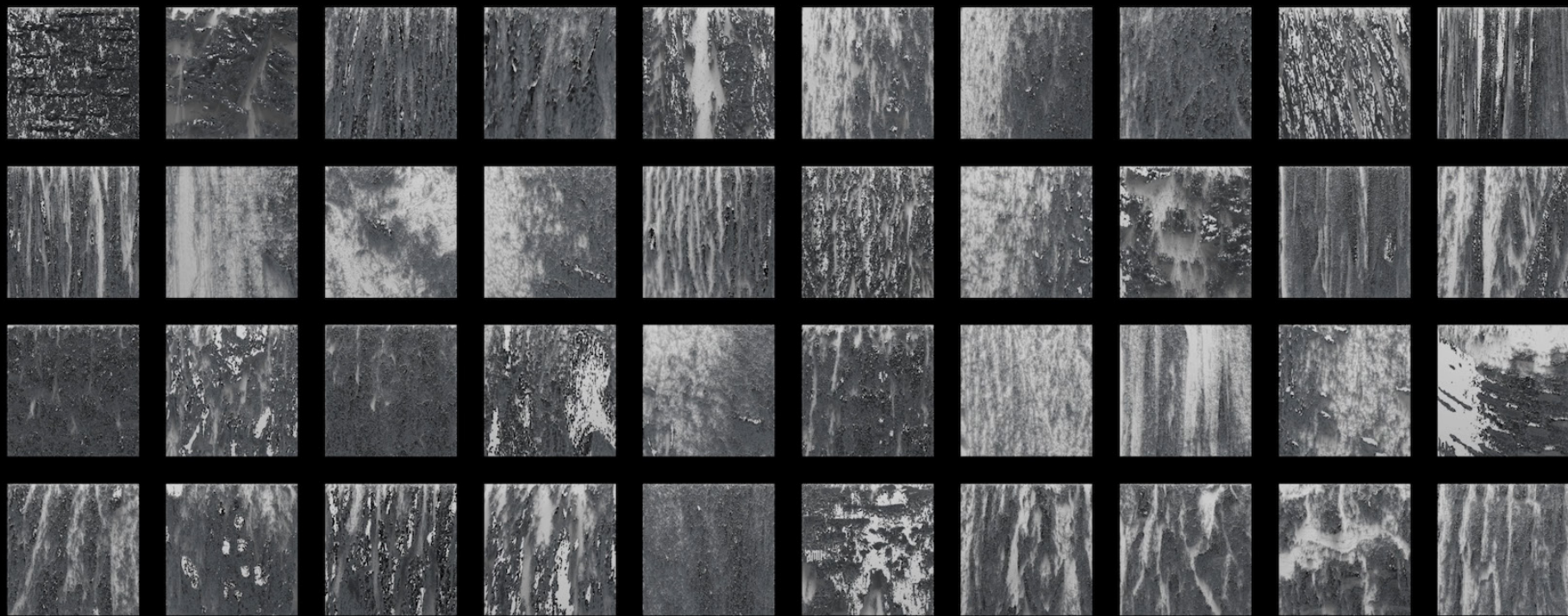
9.4 PROCESS



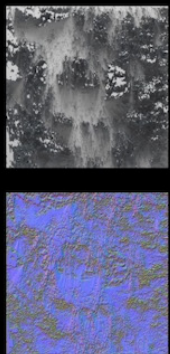
Camden Barkprints의 설치는 나무껍질의 표면을 자연물, 디지털 이미지, 장치가 연결된 구조로 확장하는 방식으로 제작되었다. 실제 나무껍질 조각은 금속 스탠드와 클램프로 고정되어, 관찰 대상이자 원본 데이터처럼 배치된다. 수집한 나무껍질 패턴은 흑백 이미지와 Normal Map으로 변환되어 디스플레이에 재생된다.

실제 표면과 화면 속 디지털 질감이 함께 놓이면서, 자연의 패턴이 어떻게 데이터와 이미지의 언어로 번역되는지를 보여준다. 컴퓨터 본체, 전선, 환기 덕트는 숨기지 않고 노출했다. 이 장치들은 단순한 장비가 아니라, 자연의 표면이 디지털 이미지로 변환되는 과정을 드러내는 설치의 일부로 작동한다.

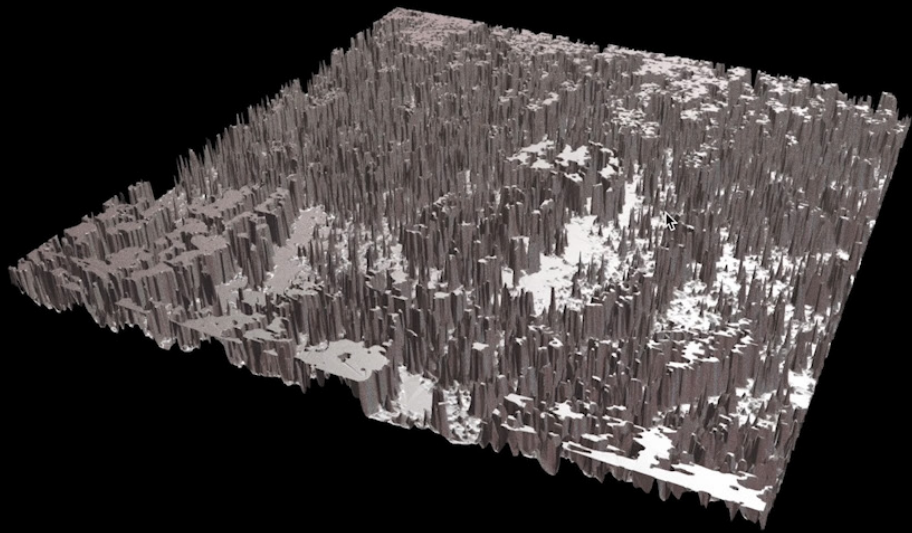
9.5 INTERACTIVE WEBSITE



CHERRY TREE / 2,240

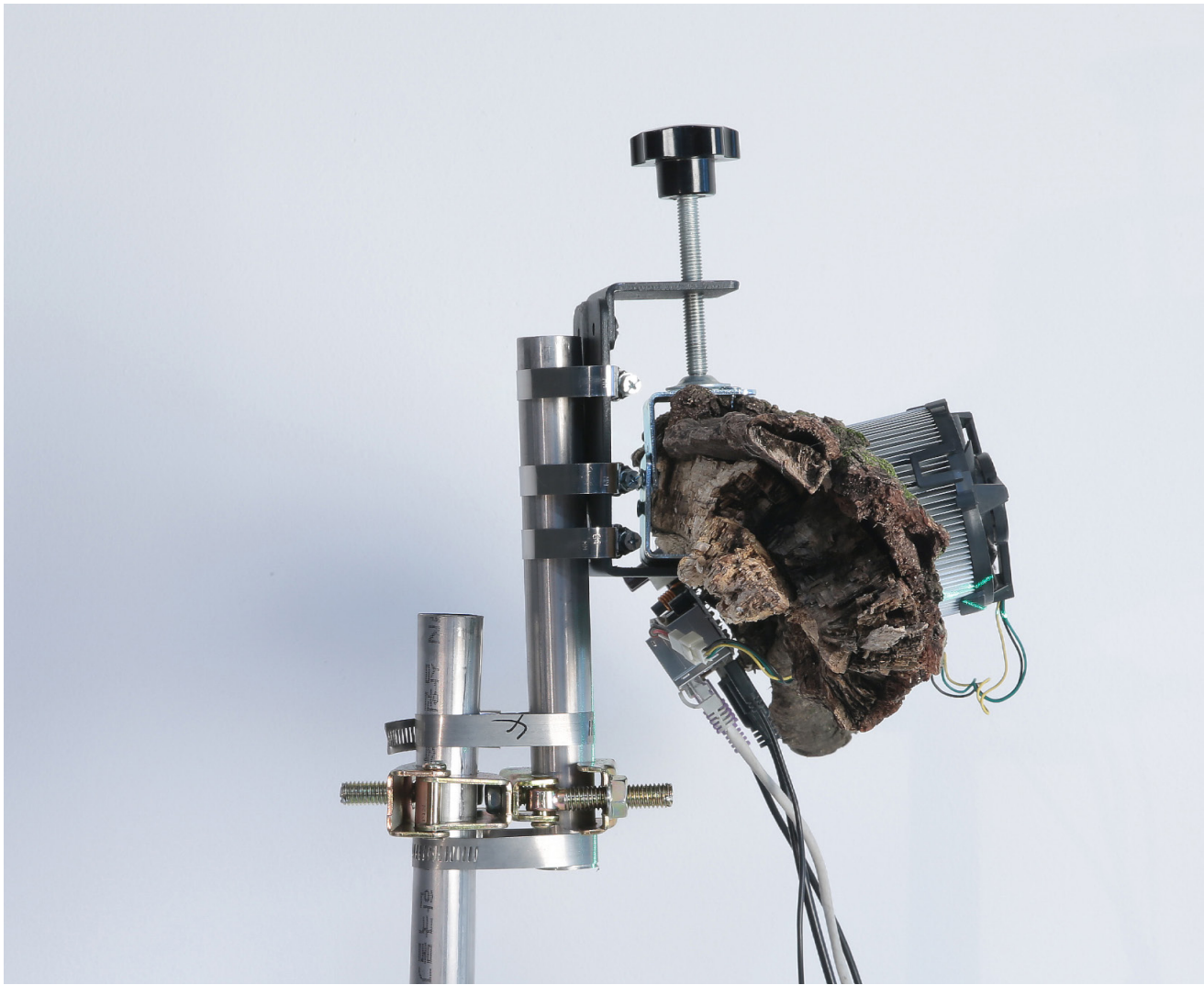


CAMDEN BARKPRINTS



CAMDEN BARKPRINTS, 2024
Installation
Tree bark, 27" display, computer parts, steel pipe

[작품보기 / See live project](#)



10.1 MEMORY PALACE

Services	Media
Location	London
Year	2024
	교보교육재단 VR 아트갤러리 전시작

Info

<Memory Palace> (2024)는 작가가 군 복무 시절 경험한 비무장지대 (DMZ) 내 최전방 감시초소(GP)를 Point Cloud 기법으로 재구성한 3D 영상 작품이다.

좁고 끝없는 복도를 걷는 듯한 감각, 가파른 경사를 오를 때의 숨 막힘, 창 없는 어두운 복도, 공격과 방어를 위한 기계실과 무기들, 총탄 자국이 남은 외벽. 이러한 단편적 기억을 형상화해, 물리적 재현을 넘어 감각적인 공간 경험을 제공한다.

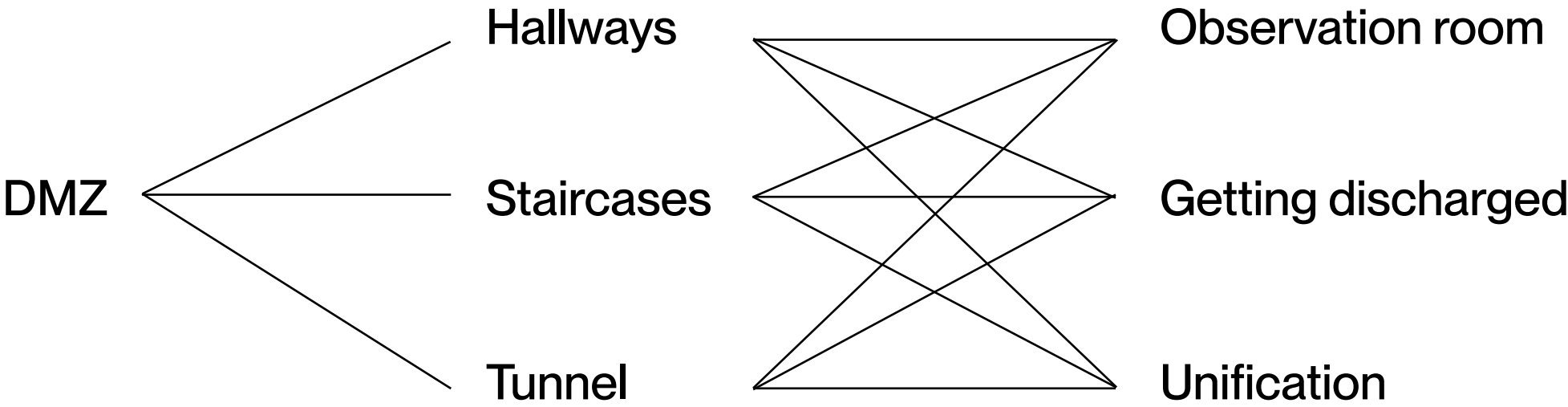
10.2

IDEA

Memory Palace는 장소를 그대로 복원하는 것이 아니라, 기억 속에서 장소가 어떻게 다시 구성되는지에 주목한 프로젝트이다. 장소는 단순한 배경이 아니라 시간, 감정, 사건, 시선이 축적된 구조로 존재한다. 이 작업에서는 DMZ GP 공간을 고정된 건축물이 아니라, 기억과 감각에 의해 편집되고 재배열되는 장소로 바라보았다.

작업은 실제 공간의 정확한 재현보다, 장소가 기억 속에서 남는 방식에 집중한다. 기억 속 공간은 완전하지 않다. 어떤 벽은 선명하게 남고, 어떤 통로는 흐릿해지며, 어떤 경계는 실제보다 더 강하게 떠오른다. 이러한 기억의 선택과 왜곡은 장소를 현실의 복사본이 아니라 감각적 구조로 다시 만든다. Point cloud와 공간적 파편화를 통해 벽, 방, 통로, 경계는 완성된 형태가 아니라 흩어진 좌표와 불완전한 표면으로 드러난다. 관객은 하나의 완전한 공간을 보는 것이 아니라, 조각난 장소의 흔적을 따라가며 스스로 공간을 다시 조립하게 된다.

결국 Memory Palace는 장소가 사라진 뒤에도 남는 감각의 구조를 다룬다. 기억은 선명한 이미지가 아니라, 흩어진 좌표와 공간의 조각으로 남는다.

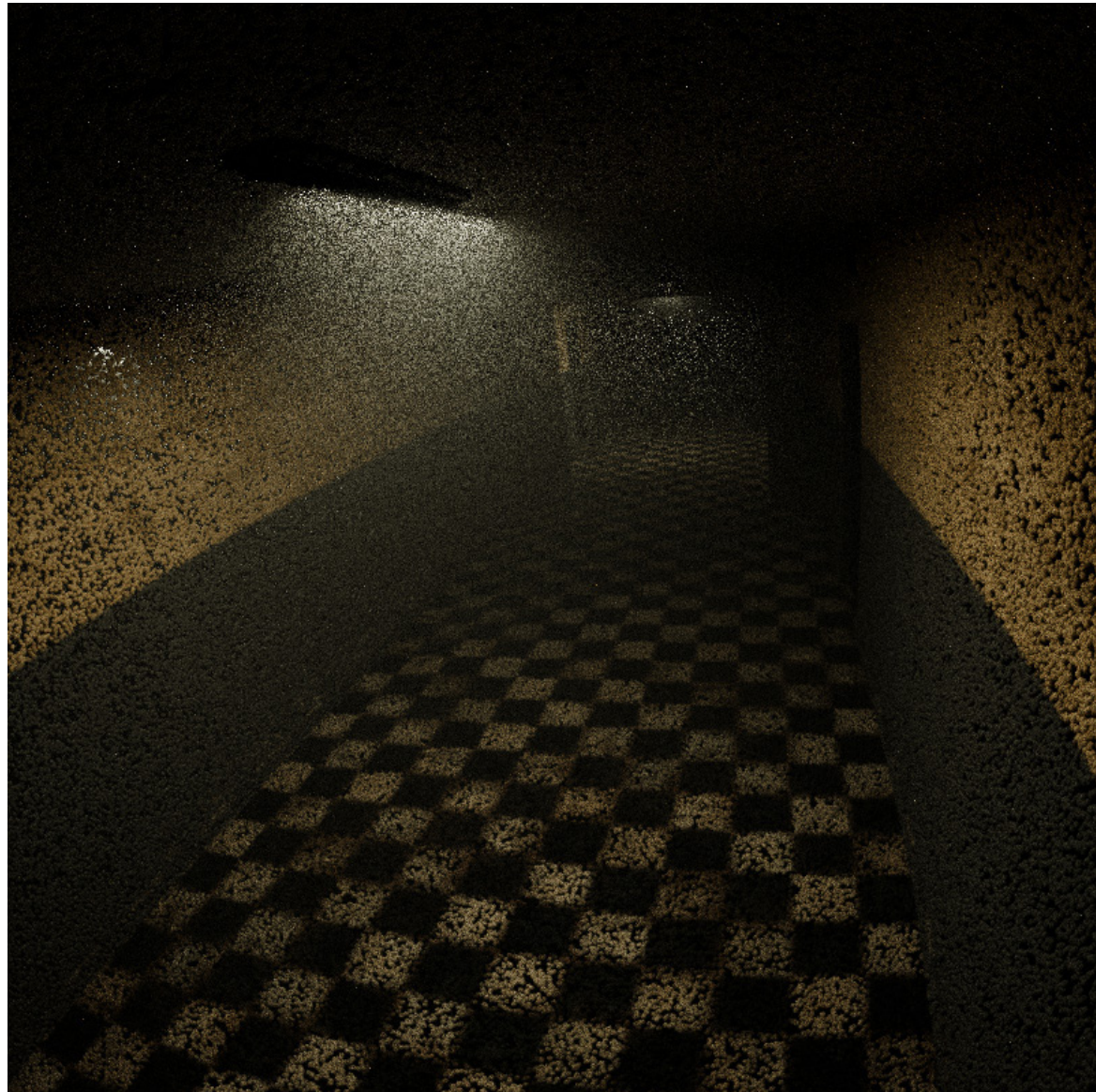




MEMORY PALACE, 2024

3D motion graphic
00:00:00 - 00:01:18
HD video, 29.97fps, colour, silent
Audio : Module 3 _ Alva Noto

[작품보기 / See live project](#)



RECOGNITION

Awards / Selections

Kyobo Education Foundation Art Gallery Open Call — Winner, Video Category, 2025
Creative Bridge Festival — 본선진출, 2025
Creative Bridge Festival — 본선진출, 2024

Exhibitions / Screenings

Resonance: Han 恨, Things that bloom inside — 비주얼 아티스트, Multi-arts Exhibition Performance, 2026
코끼리성 — Elephant Castle 전시 참여, 2026
Resonance: Han 恨 — 비주얼 아티스트, Multi-arts Exhibition Performance, 2025
강릉 메타버스 체험관 Media Art Exhibition, 2024
Billboards: “찐팬을 만드는 습관” — Public Media Art Display, Konkuk Univ. Station, 2024
AFTER GLOW London Exhibition, 2024

Commissions

“국악으로 먹고살기” Concert — 무대 조명감독, 2024

CONTACT

KR +8210 8956 2652
GB +447984 182874

IG [@523_gunnn](#)

www.agpprocess.uk