

VIDO Monthly Report

*Mar.*

## 3월 VIDO 월간 레포트

VIDO Report는

미디어아트 트렌드와

VIDO의 새로운 소식

그리고 미디어 캔버스를 채워가는  
아티스트 및 크리에이터를

소개해 드립니다.

# 3월의 VIDO Report 키워드 및 요약

## ■ Media Art Trend

### : 3월의 미디어아트 이슈

- 디지털아트의 확장된 매체 : 메타버스(Metaverse) 산업
- 2023 부산국제화랑 아트페어

## ■ VIDO's News

- COEX XPACE 전시

## ■ VIDO's Artist

- '레지나김(Regina Kim)'

Media Art Trend

## 3월의 미디어아트 이슈

### 디지털아트의 확장된 매체

### 메타버스 (Metaverse) 산업

정부가 최근 메타버스 산업을 적극적으로 육성하기 위해 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 개발, 사업화에 277억 5000만 원을 투자한다는 소식이 전해졌습니다. 이 중 메타버스 창작 프로젝트 분야인 디지털아트, 실물상품 연계 콘텐츠, 구독형 서비스 등은 메타버스 환경에서 수익 창출이 가능한 다양한 유형의 창작콘텐츠 개발 및 사업화 과제를 16개 내외 선정하여, 과제별로 1년간 최대 2억 원을 지원한다고 합니다.

현재 메타버스 기술 사용 범주가 넓혀지면서 다양한 분야와 활발히 결합하고 있습니다. 관광 산업이 차츰 나아지면서 신라, 현대, 롯데 면세점에서도 메타버스 기술을 도입할 예정이라 밝혔는데요. 그 안의 디지털아트는 앞으로 어떤 모습으로 변화될지 콘텐츠 산업 발달에 주목할 필요가 있습니다.

더 알아보기 1

더 알아보기 2



## ARTFAIR - 2023 부산국제화랑 아트페어



부산국제화랑아트페어(BAMA) 현장 사진 (출처: 화랑아트페어)

지난 1월 문화체육관광부는 예술경영지원센터와 '2022년 미술시장 규모 추산 결과'를 공개했습니다. 미술품 유통액 1조 377억을 기록하며 작년 대비 37.2% 증가했습니다. 특히 아트페어 부분은 2021년 1,889억에서 2022년 3,020억 원으로 59.8% 증가했음을 볼 수 있었습니다. 이처럼 아트페어에 대한 관심이 커지고 있는 가운데 2023 부산국제화랑 아트페어가 3월 2일부터 5일까지 진행됐습니다. 아트페어에 대한 변화된 선호도가 부산국제화랑 아트페어에선 어떤 결과로 나타났을까요?

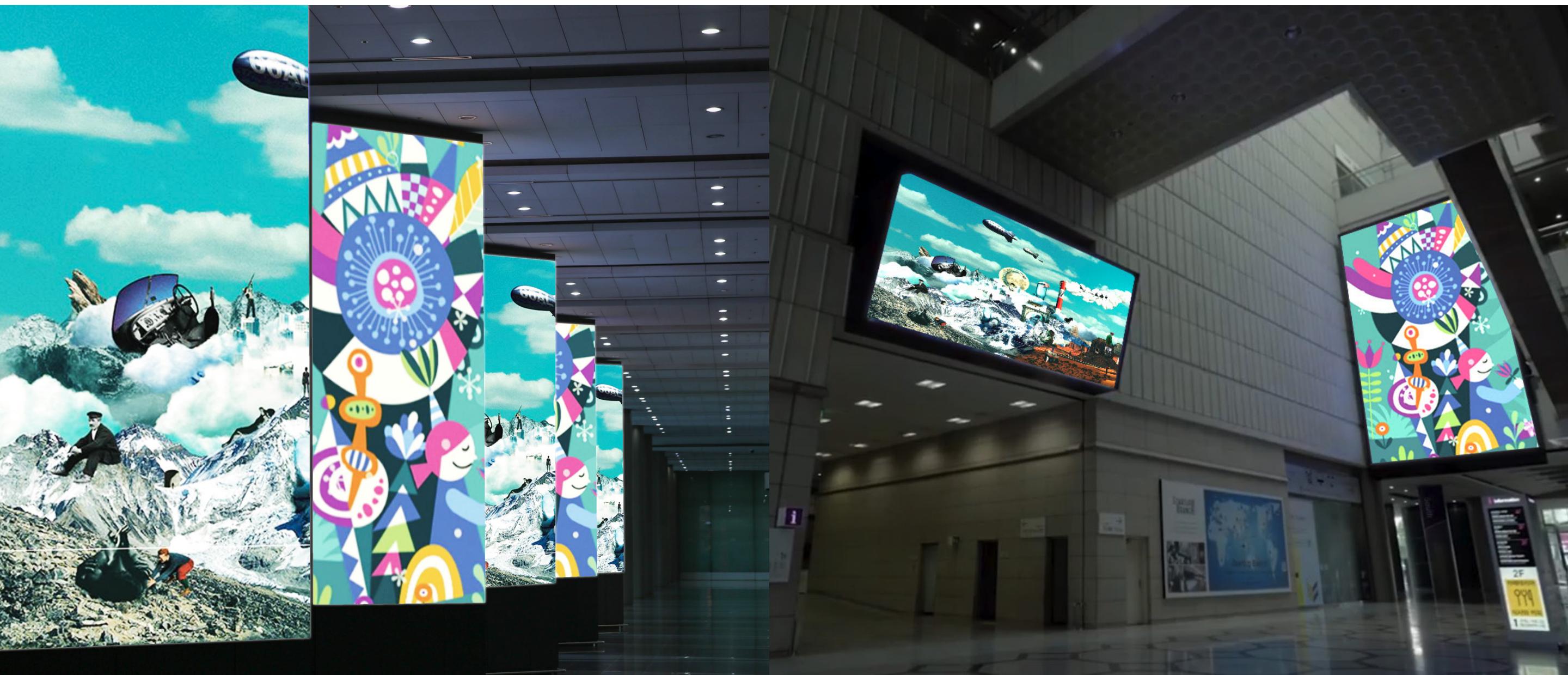
[원문 보기](#)

# *Vido's News*

**VIDEO's News**

## **VIDEO 전시, 코엑스 XPACE(엑스페이스)에서 열리다**

지난 3월 21일 서울 코엑스 Xpace(엑스페이스)와 협약을 맺으며 미디어아트 큐레이션 전시 협약을 체결했습니다. 매월 코엑스에서 진행하는 행사나 계절, 날씨 등 환경에 따른 작품들을 전시할 예정입니다. '우주처럼 무한한 콘텐츠를 담는' Xpace에 VIDEO 작가들의 다양한 작품을 전시하면서 홍보 디스플레이가 예술 향유 공간으로 어떻게 변화될지 기대가 됩니다. 1년간 다양한 미디어아트 작품을 서울 코엑스 Xpace에서 만나 보세요.



VIDEO 작품이 XPACE(엑스페이스)에 송출되는 모습

VIDEO 안의 작품들은 다양한 디지털 및 미디어 아트를 포함합니다.

단순한 영상 뿐만 아니라 디지털/미디어화 된 회화와 인стал레이션들도 업로드 및 재생할 수 있습니다.

이에 대한 정보는 [vido.gallery](#)를 방문해보세요!

# *Vido's Artist*

이달의 작가 + 작품

## 'Regina Kim(레지나김)'



VIDEO에서 소개해 드릴 미디어 아티스트는 비주얼 아티스트 'Regina Kim'입니다. 끊임없이 도전하고 발전하기 위해 다양한 분야에서 활동합니다. 주로 콜라주 작품을 제작하며 그 안에 레지나김만의 경계에 대한 세계관에 감정과 추상적인 감각들을 담아냅니다.

Q. “레지나김 작가님의 간단한 소개 부탁드리겠습니다!”

A. 안녕하세요. 비주얼 아티스트 **Regina Kim(레지나김)**입니다. 저는 비주얼 아티스트라는 타이틀로 활동하고 있는데요. 대부분 작가님은 일러스트레이터, 페인터 이런 이름을 쓰시는데 저는 감정이나 추상적인 것들에 대해 시각화하고 싶다는 생각으로 작업을 하고 있어요. 지금까지 포스터, 아티스트 앨범 커버, 개인전 등 다양한 활동을 했고 앞으로도 어떤 범주에 구애받지 않고 싶어 한 마디로 규정되지 않는 비주얼 아티스트라는 이름으로 작가 활동을 하고 있습니다.

**Q. “작가님의 작품을 볼 때면 '경계'에 대한 이야기를 많이 담으신 것 같아요.**

**'경계'라는 단어가 작가님에게 어떤 의미가 있는지 궁금합니다.”**

**A. '경계'는 제 작품의 세계관이 시작한 계기예요.**

제가 아는 사람 하나 없이 해외에서 공부를 시작했을 때였는데 거기서 미디어에서만 보던 다양한 정체성의 사람들을 만나게 됐어요. 나와 먼 이야기, 미디어 매체에서 보던 사람들 정도로 생각했는데 그들의 고민을 들어 보니 다를 게 없더라고요. 신기한 경험이었고 제가 고정관념과 편견이란 벽에 갇혀 좁은 세상에서 살고 있었구나 싶었어요. 이 벽은 누군가에게 보호 장치로 작용할 거예요. 하지만 저는 고립시킨다고 생각하거든요. 벽으로 만들어진 경계를 인식하며 서서히 허무는 작업을 시작하게 되었고 제 작품 세계는 '경계'라고 확립할 수 있게 되었어요.



Regina Kim, <The forest of rumors(루머의 숲)>, 2023, 단채널

**Q. “말씀하신 세계관을 시작한 '경계'를 나타내기 위해  
콜라주 기법은 어떤 역할을 하고 있는 걸까요?  
그리고 콜라주 작업하실 때 가장 중요하게 생각하시는 부분이 있을까요?”**

**A.** 콜라주는 이미 존재한 이미지를 잘라서 새로운 그림을 만든 거잖아요. 경계에 대해서 어떻게 풀어낼까 고민하다가 콜라주 이미지는 다른 곳에서 나온 이미지잖아요. 이들을 이어 붙이면 새로운 그림이 나온다는 점에서 콜라주 기법이 적합하다 생각이 들었어요.

저는 첫 번째로 콜라주 작업 중에 리서치가 중요하다고 보고 그것에 많은 시간을 들여요. 사람은 생각하는 과정을 전부 기억할 수 없잖아요. 그 생각과 의식의 과정을 리서치 북에 작성하며 아이디어를 발전시키고 있어요. 리서치 북을 보면서 영감도 얻고, 지속해서 방향성을 놓치지 않으며 작업해요.



두 번째는 콜라주 기법으로 만든 작품이 신뢰도나 흥미가 떨어지지 않게 작업해요. 이 기법이 기존 이미지를 차용하여 써야 하다 보니 상업적으로 사용이 가능한 사이트에서 받아야 해요. 콜라주 아티스트들이 주로 사용하는 무료 상업 이미지 사이트는 한정적이다 보니 어느 작업물을 봤을 때 작가들은 알게 돼요. "이거 OO 사이트에 있던 이미지다." 그런 생각이 드는 순간 작품에 대한 신뢰도나 흥미를 떨어뜨리죠. 그래서 저는 원래 이미지를 지우는 작업을 해요. 새로운 이미지들이라는 생각이 들게끔 다양하게 배치하고, 늘리고, 지우죠. 여러 변형을 시도하고 작품을 만들고 있습니다.



Regina Kim, <Overdress>, 2022, 액자에 프린트



Regina Kim, <Dreamland(드림랜드)>, 2021, 액자에 프린트 및 단채널

## Q. Regina Kim 작가님이 생각하기에 VIDEO 플랫폼은 어떤 역할을 하고 있나요?

A. 첫 VIDEO 플랫폼에 대한 첫인상이 인상 깊었어요. 저의 예술 활동의 전체적 목적이 아날로그와 디지털, 예술과 상업을 다 잘하는 작가가 모토예요. 다양한 예술 분야의 성장을 위해 노력하고 있어요. 그러다 미디어 아트를 어떻게 발전시키고 대중들에게 선보일 수 있을지 고민했고 그때 VIDEO 플랫폼을 접하게 됐어요. 디스플레이 소유주인 콜렉터에게 미디어 아트 콘텐츠를 제공하고 미디어 아티스트는 콜렉터가 재생한 작품에 대해 재생 수익을 받는 선순환 구조를 제공한다는 점에서 모두에게 좋은 플랫폼이 아닌가 생각했어요. 저는 앞으로 VIDEO가 미디어 전시 분야, OOH 콘텐츠 분야에서 긍정적인 발전을 이끌 거라고 봅니다.

ReginaKim(레지나김)의 작품을 [video.gallery](#)에서 만나보세요.

Follow us

매달 미디어아트 관련 소식을 알려드립니다!

