



VIDO Monthly Report
May.

5월 VIDO 월간 레포트

VIDO Report는

미디어아트 트렌드와

VIDO의 새로운 소식

그리고 미디어 캔버스를 채워가는
아티스트 및 크리에이터를

소개해 드립니다.

5월의 VIDO Report 키워드 및 요약

■ Media Art Trend

- 서울시립 북서울미술관, 관객 참여형 전시
- 신세계 그룹의 '아트 마케팅'이란?

■ VIDO's News

- VIDO & MUSE : 미디어아트와 음악의 콜라보레이션

■ VIDO's Artist

- 로칸킴(Rokkankim)

Media Art Trend

Media Art Trend

5월의 미디어아트 이슈

 서울시립 북서울미술관, 관객 참여형 전시 😎



서울시립 북서울미술관에서 열리는 '이제 어떻게 하시겠습니까'展 전경 (서울시립미술관 제공)

서울시립 북서울미술관은 개관 10주년을 맞이해 지역과의 관계를 강화하고 커뮤니티 친화적인 미술관으로 역할을 재정립하기 위해 '이제 어떻게 하시겠습니까' 전시를 개최했습니다. 이번 전시는 디지털 게임의 몰입형 시뮬레이션을 참조하여 관람객이 직접 선택하고 규칙을 재해석할 수 있는 참여 구조를 구성했습니다.

전시는 관람객에게 플레이어로서의 권한을 부여하여 창발적 전시 관람을 제안합니다. 플레이어들은 전시의 게임 규칙을 따라 이동하며, 다양한 활동을 체험할 수 있습니다. 기존 미술관에서 경험할 수 없었던 방식으로 관람객의 신체 활동을 더해 관람의 형식과 경험을 확장하는 시도를 했습니다. 미술품을 눈으로 보기만 했던 방식에서 관람객이 직접 참여할 수 있는 시도는 앞으로 미술 전시에 어떤 변화를 가져올까요?

더 알아보기

신세계 그룹의 '아트 마케팅'이란?

신세계는 최근 백화점, 면세점, 가구 판매점 등에 예술을 입히며, '일상 속 예술'로 소비자들을 안내하며 단순히 물건을 판매하는 공간이 아닌 문화 예술 콘텐츠 허브로서 소비자들의 발걸음을 이끄는 것을 목표하고 있습니다. 이를 위해 신세계디에프 명동점에서 모란꽃을 배경으로 '실감 미디어 아트'를 선보였고, 신세계백화점 본점과 강남점 아트 스페이스 '블라썸 아트페어', 신세계까사 '아트살롱', 본점에서 진행하는 '미디어 파사드' 등을 추진하고 있습니다.

신세계는 예술을 통해 소비자를 유인하고 판매 실적을 개선하는 것뿐만 아니라 문화예술의 공공화에도 기여하겠다고 말했습니다. 미디어아트를 통한 마케팅은 앞으로 마케팅과 예술의 사이에서 긍정적인 방향을 기대하고 있습니다.

원문 보기

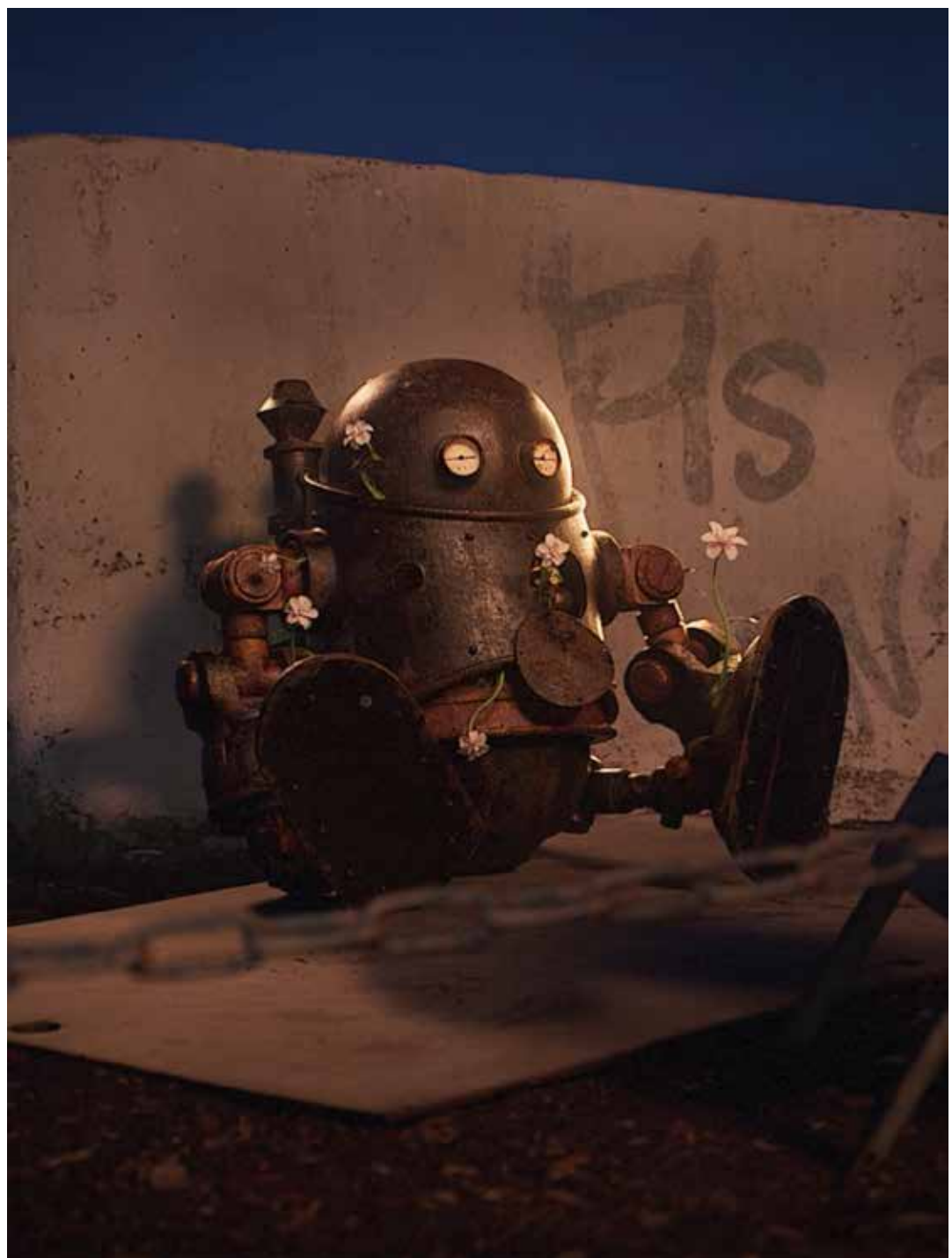
VIDO's News

VIDO & MUSE

: 미디어아트와 음악의 콜라보레이션,
대중에게 선보이다



NAKTA, <몽환경(夢幻境)>



원서, <Restart>

지난 5월 5일 압구정동에서 오픈한 **muse(뮤즈)** 클럽에서 미디어 아트와 일렉트로닉 음악의 콜라보를 선보였습니다. 뮤즈의 미디어 캔버스에 낙타, 레지나킴, 로칸킴, 원서 등 다양한 작가의 작품을 전시했습니다. 미디어아트 작품과 더불어 음악과 강렬한 조명 효과가 더해지면서, 단순 시각적 감상에서 확장하여 작품에 더욱 몰입할 수 있는 경험을 제공했습니다.

오픈 후 현장 반응으로 '다음 작품을 기대하는 고객이 많았으며, 음악뿐만 아니라 미디어 아트에 대한 호평이 가득했다.'며 현장 분위기를 전달했습니다. 뮤즈에서 VIDO의 미디어아트와 일렉트로닉 음악과 결합하여 만들어 낸 시너지를 경험해 보세요.

VIDO 안의 작품들은 다양한 디지털 및 미디어 아트를 포함합니다.

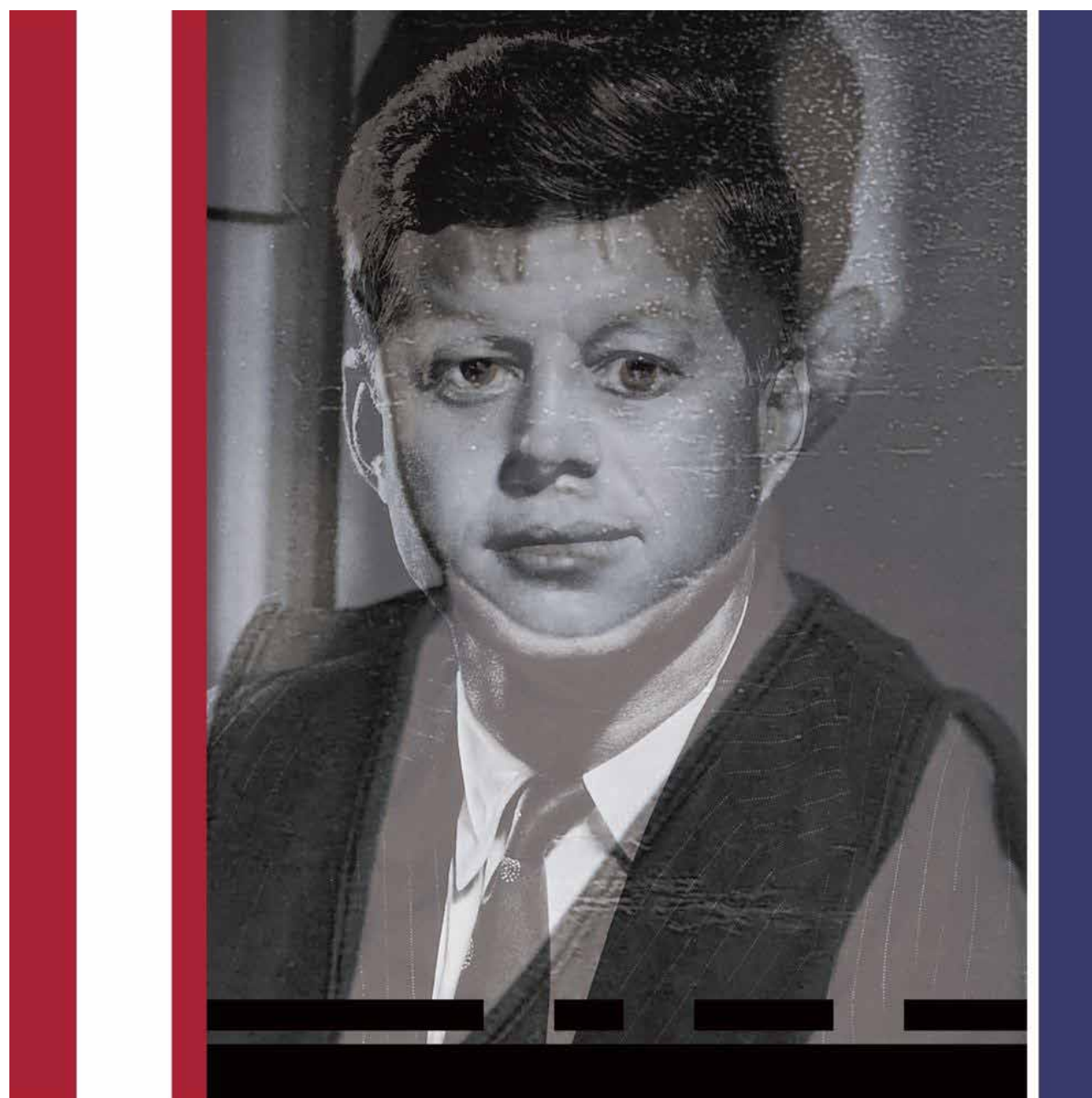
단순한 영상 뿐만 아니라 디지털/미디어화 된 회화와 인스톨레이션들도 업로드 및 재생할 수 있습니다.

이에 대한 정보는 vido.gallery를 방문해보세요!

Vido's Artist

이달의 작가 + 작품

'로칸킴(Rokkankim)'



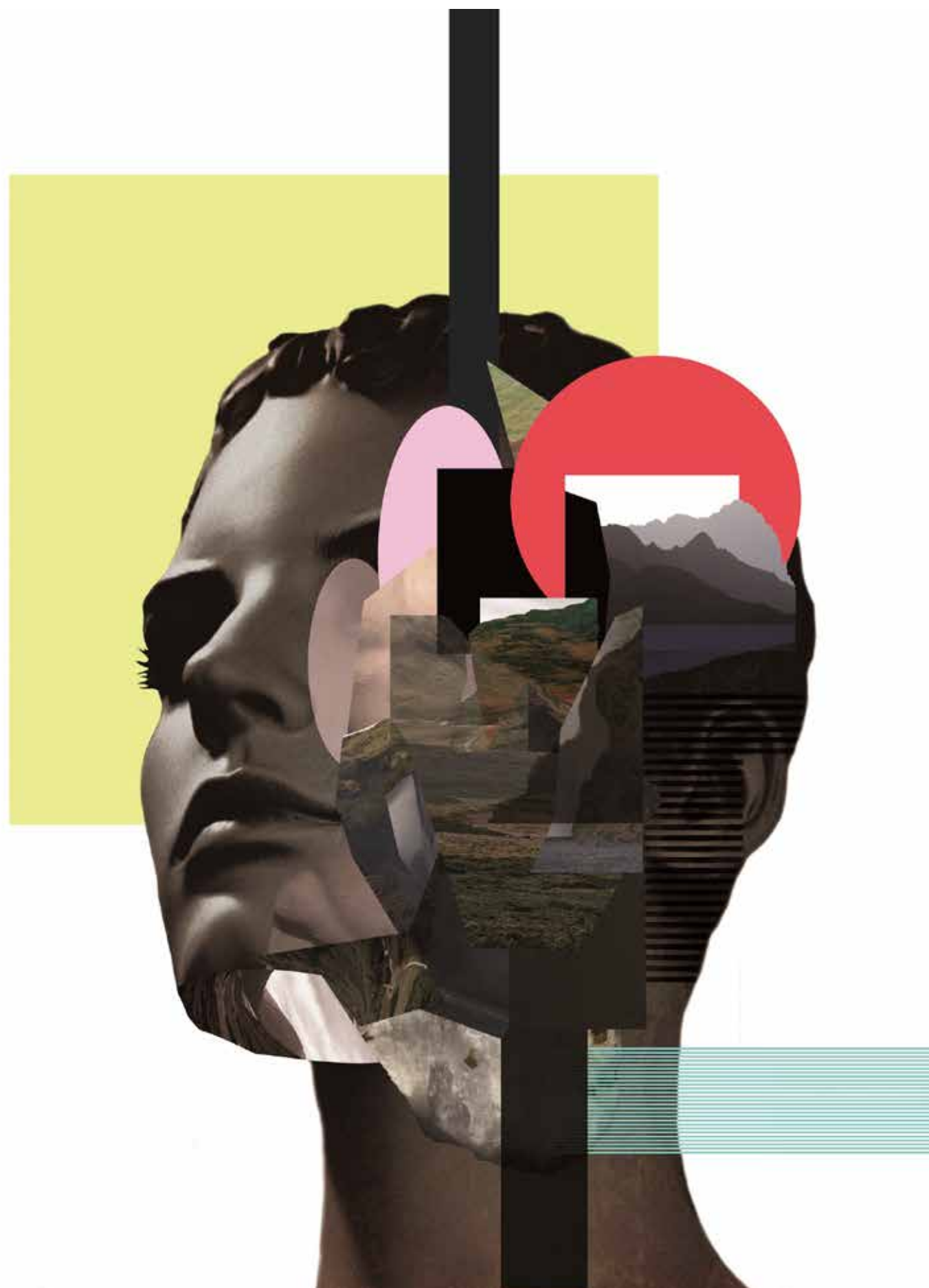
VIDO에서 소개해 드릴 미디어 아티스트는 '로칸킴(Rokkankim)'입니다. 페인팅, 패션, 디지털 콜라주 아트 등 여러 방면에서 활동하며 디지털 미디어 아티스트에서 끝나지 않고 작가만의 명확한 철학으로써 작업하고 새로운 조합으로 미디어 아트의 범주를 넓히고 있는 아티스트입니다..

Q. 로칸킴 작가님의 간단한 소개 부탁드립니다!

A. 안녕하세요. 저는 1960, 70년대 미국문화에서 영감을 받아 오늘날의 사회문화 현실을 콜라주 및 영상으로 표현하고 있는 로칸킴 작가입니다.

**Q. 다양한 작가 활동을 하셨더라고요.
작가 활동은 언제부터 해 오셨던 걸까요?**

A. 디지털 아트 이전에 페인팅까지 하면 약 2012년부터 해서 올해로 10년 정도 되었어요. 작년에는 기획과 다양한 전시와 작업을 하면서 여러 방면에서 활동하기도 했죠.



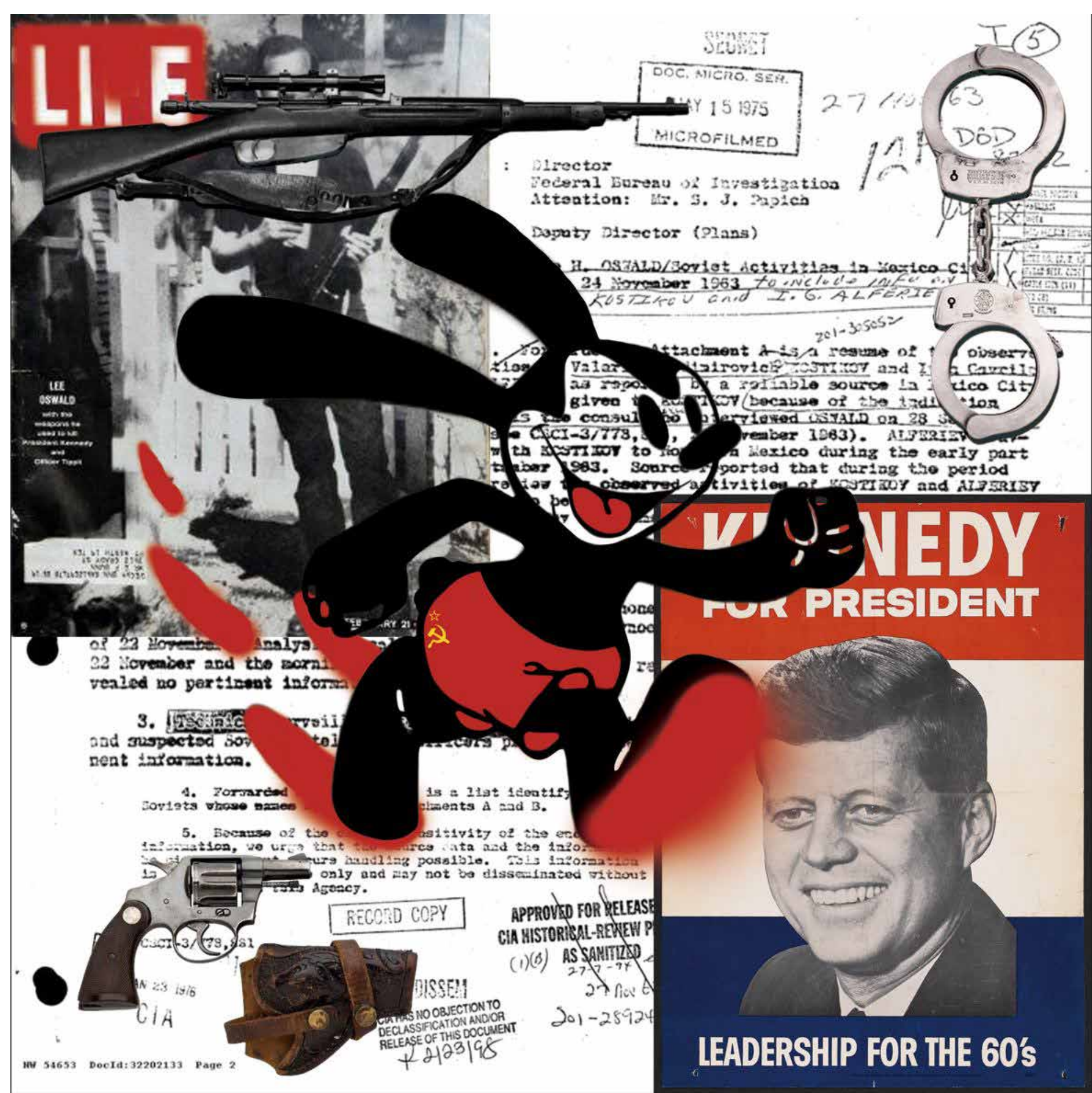
Rokkankim, <natureface>, 2018, pigment print

**Q. 로칸김 작가님께서 오랜 시간 작가 활동을 진행하신 뿐만 아니라
패션 쪽에서도 활동하시고 디렉터 역할도 하시면서, 현재는 디지털
콜라주 아티스트로 작가 활동까지 하신 과정들이 궁금합니다.**

A. 처음엔 펜 드로잉으로 페인팅을 2011년도부터 시작했어요. 그 작업으로 신사동에서 첫 단체전을 참여하게 됐는데 어느 바람이 불었는지 그때 라이브 페인팅을 진행했어요. 그때 옷에 그림을 그린 걸 시작으로 모자, 재킷, 가방 등 주문들이 들어오더라고요. 그렇게 자연스럽게 패션 쪽 포트폴리오가 만들어지고 이 기회에 패션에 관해 공부하면 좋지 않을까 해서 페인팅에서 패션으로 시작하게 됐죠.

하지만 패션 공부하면서 일러스트나 창의를 필요로 작업은 재미있고 잘하기도 했는데 바느질, 봉제가 적성에 안 맞았어요. 큰일 났다, 어떡하지? 처음엔 막막했다가 당시 패션 브랜드 수업을 진행하시던 교수님께 도움 요청을 했어요. 그 때 교수님께서 프린트하는 의류업체 하나를 소개해 주시면서 그림은 그릴 줄 아니까 컴퓨터로 옮겨서 작업하라고 조언을 해 주셨는데. 그게 디지털 작업을 시작한 처음이었어요. 제 작품을 담은 패션 브랜드를 4년 정도 지속했다가 이젠 본업 작가의 길로 가게 됐네요.

덧붙여 올해 9월 정도 이러한 경험을 이용해 페인팅과 현재의 작업을 합하여 개인전을 열려고 합니다. 개인전에서의 새로운 작업을 기대해 주세요.



Rokkankim, <Bad Oswald>, 2023, pigment print

Q. 작가님의 디지털 작품을 보면 연작의 일부가 많은데, 그중 우주를 소재로 작업하고 계신 <Space Oddity>의 요소들을 뜯어 보면 그 위로 존재하는 우주 공간의 압도적임에 빠져 작품을 감상하게 됩니다. 이 연작이 제작된 비하인드가 있을까요?

A. 어렸을 때 스타워즈 에피소드 5 제국의 역습으로 영화를 태어나서 처음 봤어요. 그걸로 완전히 우주에 빠지고 우주비행사가 되고 싶었다는 꿈이 생겼어요.

하지만 우주비행사가 된다는 건 어려운 일이었고 꿈을 이루진 못했지만, 어린 시절의 낭만으로는 간직하고 있었어요.

그러다 어느 날 우주비행사를 주제로 한 다큐멘터리를 보게 됐는데 미디어에서 그려져 있는 그들의 삶이 현실의 삶과 차이가 크다는 걸 깨달았어요. 영웅적이고 멋있게 만들어진 이미지와는 다르게 이 사람들의 실제 삶은 힘들고, 함께했던 동료가 옆에서 죽어가고, 정신적으로 무너질 수밖에 없는 환경 속이었어요. 우주에 가고 돌아오는 것 전부 어렵고 힘들기까지 해요. 매번 고난의 연속인 거예요.

작업의 배경이 되는 우주 경쟁은 2차 대전 미사일 개발 역사에서 시작되어 미국과 소련이 냉전에 들어가면서 시작되었는데 그때 당시 국가마다 영웅이 필요했고 결국 미국은 암스트롱, 소련에서는 가가린이 자리 잡았죠. 서로를 이기기 위한 무서운 과정에서 많은 우주비행사가 희생됐어요. 미디어에서는 그런 건 전혀 보이지 않죠. 그래서 저는 저의 우상의 존재였던 그들의 존경을 담아 연작을 제작했습니다.



Rokkankim, <space oddity 26>, 2023, 8K 삼성모니터 디스플레이



Rokkankim, <sea the wall>, 2023, MP4

Q. 그렇다면 작가님의 명확한 철학을 담은 작품을 만들기 위해 집중하는 포인트나 신경 쓰고 있는 부분이 있으실까요?

A. 일단 제 작품에는 사람이 나와 있는 편입니다. 그 사람이 관람객 혹은 보는 사람으로 이입되었으면 해요. <Space Oddity>의 경우 '내가 우주에 있는 저 사람이라면 감정이 어떨까?' 이런 식으로 나는 과연 어떤 느낌일지 각자가 생각해 보게 하는 거죠. 그렇게 자유롭게 해석의 여지가 남는 걸 좋아하는 것 같아요. <Sea the wall>도 보면 얼굴이 드러나지 않게 배치했는데. 인물이 웃는 모습을 넣으면 그렇게만 해석되는 거잖아요. 그래서 저는 보이지 않게 만들어 봤어요. 이런 방식으로 시각적인 아름다움도 작품의 역할로 중요하지만, 관람자들에게 생각할 여지를 주는 메시지에 더 집중해서 작업하고 있습니다.

로칸김의 작품을 vido.gallery에서 만나보세요.

Follow us

매달 미디어아트 관련 소식을 알려드립니다!

