



VIDO Monthly Report  
*Aug.*

**8월** VIDO 월간 레포트

VIDO Report는

미디어아트 트렌드와

VIDO의 새로운 소식

그리고 미디어 캔버스를 채워가는  
아티스트 및 크리에이터를

소개해 드립니다.

# 8월의 VIDO Report 키워드 및 요약

## ■ Media Art Trend

- AI로 복원한 독립운동가, '세상에서 가장 늦은 졸업식'
- 메타버스 플랫폼 제페토,  
크리에이터 기술 지원 생성형 AI 접목 이벤트 진행

## ■ VIDO's News

- XPACE 8월 전시, VIDO 작가 4인 참여

## ■ VIDO's Artist

- 창희력 (ChangHeeRyeok)

# Media Art Trend

Media Art Trend

## 8월의 미디어아트 이슈

### AI로 복원한 독립운동가, '세상에서 가장 늦은 졸업식'

"동지여, 보고 있는가. 우리 대한민국이 독립을 했다."  
발전된 인공지능 기술이 준 감동



출처: IPX

8월 11일, 빙그레가 학생 독립운동가를 위해 진행한 [\[세상에서 가장 늦은 졸업식\] 캠페인 영상을 게시했습니다.](#) 독립운동을 했다는 이유만으로 퇴학·정학 등 부당한 징계를 받고 학업을 포기해야 했던 학생 독립운동가들의 졸업식🎓을 늦게나마 개최했습니다. 캠페인에선 응당 받아야 했던 졸업장과 졸업 앨범을 전달하며 감사도 함께 전했습니다.

빙그레는 국가 보훈부와 함께하여 공훈전자사료관 내에 퇴학 정학 징계 기록이 있는 222명 중 복원할 수 있는 사진 자료인 94명을 복원했고, 졸업생 대표 김찬도 선생(1907-1994)은 **AI 기술을 통해 복원된 학창 시절 모습**으로 졸업사를 전했습니다.

“퇴학당해 직장을 구하지 못한 어려움도 있었고  
학창 시절에 대한 아쉬움도 남아있을 터이지만,  
오늘 이 자리에 가족들과 함께 있으니  
그런 괴로움과 마음 따위야 다 무용하다.”

“동지들이여, 우리를 위해 마련된 졸업을 함께 축하하세.”

김찬도 선생의 졸업사 AI로 복원된 모습으로 더욱 생생한 감동을 전달했습니다. 캠페인 영상은 게시 6일 만에 260만 회 이상의 조회수를 기록했고, 1만여 명의 '좋아요'를 기록했습니다.

## 메타버스 플랫폼 제페토, 크리에이터 기술 지원 생성형 AI 접목 이벤트 진행



지난 7월 31일, 제페토에서  
AI 창작 이벤트 '도전! 제페토 디자이너'를 개최했습니다.

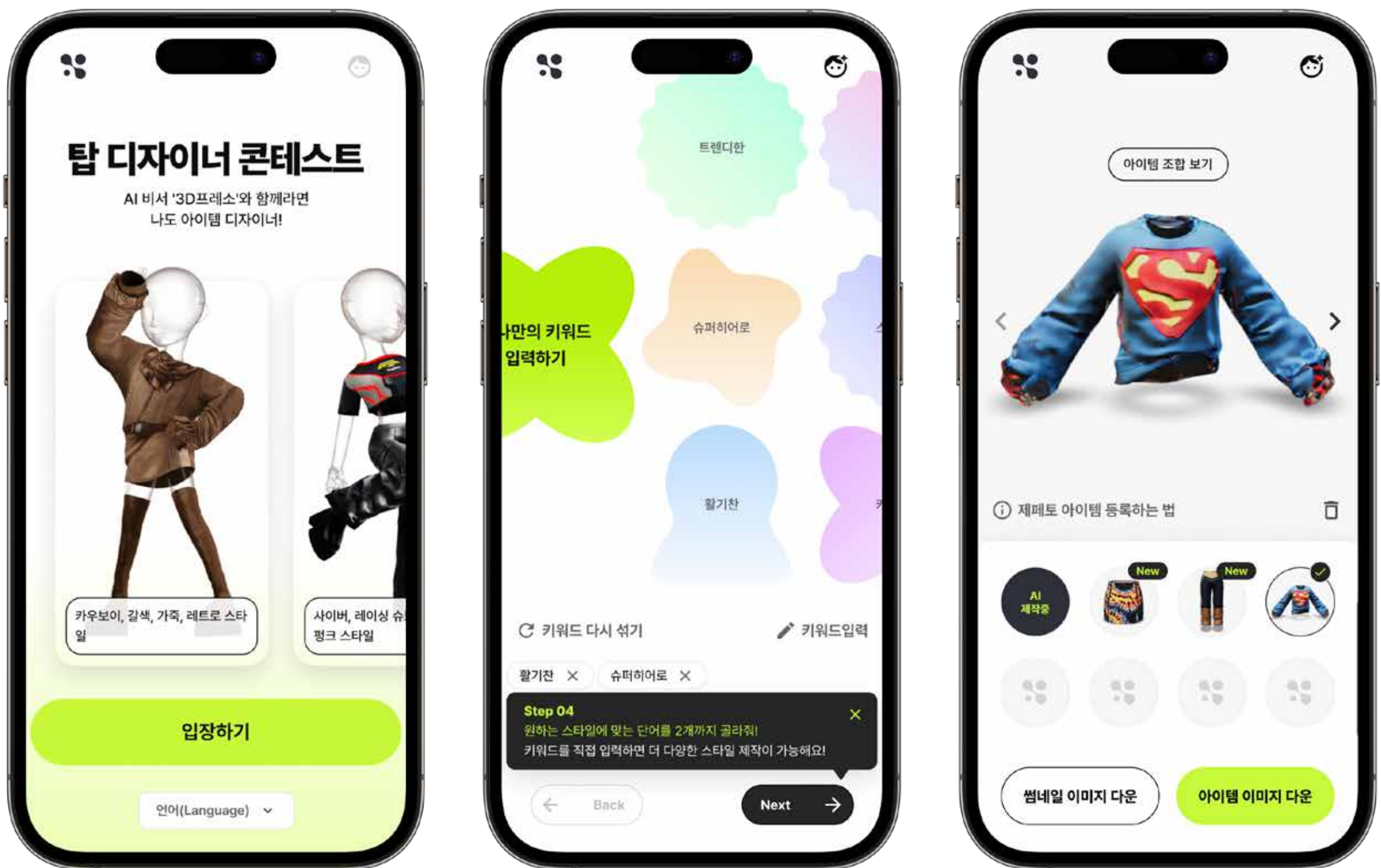


사진 출처 : Apple 공식홈

제페토에 리콘랩스의 3D 크리에이션 솔루션 '3D프레소'를 적용해, 아이템 제작 경험이 없는 이용자들도 고퀄리티의 3D 아이템을 손쉽게 제작할 수 있습니다.

참여 방법은 간단한 키워드 및 명령어 입력으로 아이템 텍스처를 추출한 뒤 제페토 스튜디오의 아이템 템플릿에 적용하면 완료입니다. 우수 수상작은 아이템샵 내 별도 AI 카테고리에 업로드되어 크리에이터의 아이템 창작 시간과 비용이 효율화됩니다.

이번 이벤트를 발판으로 이용자가 아이템, 월드 등 다양한 창작물을 더욱 간편하게 제작할 수 있도록 제페토의 창작툴을 지속해서 개발할 예정이라 밝혔습니다.

AI 기술의 활용은 다양해지고 있습니다. 창작하는 기술, 과거를 현장감 있게 복원해 주는 기술, 아이템을 제작해 주는 기능까지. 앞으로 AI 기술은 어느 분야까지 활용할 수 있을까요.

더 알아보기



# Vido's News

## VIDO's News

# XPACE 8월 전시,

VIDO 작가 4인 동자동휘·째이·lindsayking·Wilson pairs 참여



코엑스 XPACE 8월 전시 전경, 동자동휘, Lindsayking와 째이, Wilson pairs 작가의 작품

지난 8월 간 코엑스 XPACE\*에서 VIDO 작가 4인의 작품을 전시했습니다.

8월의 주제는 '상상력과 멀티버스'로 만들어진 세계관의 전체에서 나아가 섬세한 직조의 과정에 집중합니다. 하나의 세계를 만들어가는 작가의 '줍고, 꿰고, 결합'하는 과정을 보여 주는 작품을 감상할 수 있습니다.

이번 전시는 동자동휘, 째이, Lindsayking, Wilson pairs가 참여했습니다. 관람객들은 코엑스 XPACE에서 전시를 관람하며 통행로 사이, 미디어아트를 관람할 수 있는 전시 공간에 멈춰 서며 다채로운 작가들의 색채 속에서 세계관에 빠져들어 보세요.

\* XPACE의 미디어 캔버스 Big Bridge(빅 브릿지), Bridge(브릿지), Edge Column(엣지 컬럼)에서 상영합니다. Floor(플로어)에선 이 달의 전시 포스터를 볼 수 있습니다.

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.gallery](https://vido.gallery)를 방문해보세요!

# Vido's Artist

이달의 작가 + 작품

## 창희력(ChangHeeRyeok)



VIDEO에서 소개해 드릴 미디어 아티스트는  
'창희력(ChangHeeRyeok)' 입니다.

'코리'라는 캐릭터를 통해 전달하고자 하는 메시지를 작가만의 경험으로 풀어냅니다.  
탄탄한 이야기들로 구성된 세계관은 작품 속 요소 하나하나 짚어 보게 되는 재미를  
느끼게 합니다.

**Q. 창희력 작가님의 간단한 소개 부탁드립니다!**

**A.** 안녕하세요. 작가 창희력입니다. 저는 일러스트 기반으로 활동을 시작하면서 핸드  
페인팅과 디지털 아트를 겸하며 작업 활동을 이어가고 있습니다.



**Q. 작가님의 작품을 보면 메인 캐릭터인 '코리'가 눈에 띄는데요.  
이 캐릭터가 만들어진 비하인드 스토리가 궁금합니다.**

**A.** 제가 눈을 크게 아프게 된 시기에 생업과 작업을 중단하고 치료에만 전념했던 적이 있었어요. 그때 모든 부분들이 불안했었지만 한편으로는 잠시 모든 것을 멈추고 주변에 어떠한 간섭도 없이 오로지 저에게만 집중할 수 있었던 시기이기도 했거든요.

이 시기에 이런 생각들을 했어요. “내가 가장 진정성 있게 말할 수 있는 것은 무엇일까?”라고 반복적으로 되물고는 했습니다. 이 중심에서 만들게 된 캐릭터가 토끼의 자아를 가지고 살아가는 악어 코리였어요.

그동안 도자기, 디자인 회사, 벽화, 아트 토이, 일러스트 프리랜서 등 다양한 작업들을 경험했어요. 이런 모습들을 전체적으로 나열하여 보니 어느 한곳에서 진득하게 오래 있지 못하고 정체성을 헤매는 저의 모습이 보였어요.



창희력, <One's Eyes>, 2023, Digital on canvas

이때의 모습과 감정들을 기반으로 캐릭터의 컨셉과 스토리의 뼈대를 잡았습니다. 그래서 코리의 모습이 저를 많이 닮아 있어요. 어디에도 적응하지 못하고 떠돌아다니며 토끼 자아를 가진 악어의 모습이에요. 마침내 자신의 모습 그대로를 받아들이고 세상과 다시 부딪히는 새로운 이야기들을 그리고 있습니다.

그리고 코리 작품을 그릴 때 항상 생각하는 부분이 있는데, 시각적으로 전달되는 작품이지만 항상 전달하고자 하는 메시지와 상상력에 초점을 두고 작업을 하고 있습니다.



**Q. 각 캐릭터들마다 입혀지는 이야기들이 디테일하게 들어가 있어 세계관에 대한 작가님의 섬세함이 드러나는 것 같습니다. XPACE 전시에서 선보인 <WIND> 작품에서는 대표 캐릭터 '코리'뿐만 아니라 탈모 사자 '맥스'와 등장하는데요. '맥스는' 어떤 것을 소재로 하여 만든 캐릭터인가요?**

**A. 맥스는 드래곤볼을 그린 토리야마 아키라 작가에게서 힌트를 얻었어요.**

과거에 봤던 작가의 인터뷰에서 등장인물들을 주변 인물로 참고해 만들었다는 내용에서 시작했어요. 이에 아이디어를 얻고 저도 주변을 살펴봤어요. 작년부터 탈모에 대해 고민하는 지인들이 하나둘씩 많아졌고 고충을 자주 들어주던 점이 생각났어요. 요즘 많은 사람이 겪는 부분이고 조심스럽게 동물로 컨셉을 잡아보기로 했어요. 생각할 것 없이 바로 상징적인 갈퀴를 지닌 사자가 떠올랐고, 그렇게 갈퀴에 탈모를 대입하면서 맥스라는 사자를 만들게 되었습니다.

또 탈모라는 부분이 민감한 이야기잖아요. 그저 우스꽝스러운 이미지로 느껴지면 안 된다는 생각이 강했고 다양한 패션과 멋쟁이면서 귀여운 이미지를 상상하면서 만들었습니다.

사실 이런 특징들보다 중요한 점이 있어요. MAX는 현실 속에서 방향을 잃고 살고 있던 모습을 보여 주고 싶었어요. 방황하는 삶 속에서 코리를 만나 자신을 되돌아보게 되고 점차 자신을 찾아가는 과정을 보여주고자 했습니다. 우리는 누구나 이런 과정들을 반복적으로 겪게 되고 공감할 수 있는 부분이라고 생각이 들었거든요. 탈모를 가지고 살아가는 사자의 이미지 요소가 전달하고자 하는 메시지 방향을 가리지 않게 조율하여 연출하는 부분이 또 하나의 미션이기도 합니다.



창희력, <NEW FRIEND>, 2023, Digital on canvas



창희력, <PRESENT>, 2023, Digital on canvas



**Q. 작품을 보면 이번엔 어떤 이야기가 담겨 있을지 궁금해집니다.  
작업하시면서 가장 중요하게 생각하시는 부분이 있으신가요?**

**A.** 말씀하신 것처럼 어떤 아이디어와 이야기를 담을지를 가장 중요하게 생각해요. 그래서 테크닉적인 부분도 중요하지만, 생각하는 시간을 더 많이 가지면서 재미있게 담기 위한 노력을 합니다.

아이디어 같은 경우에는 순간순간 러프하게 여러 장 그려 놓는 편이에요. 몇 시간 후, 혹은 그 다음 날 그렸던 아이디어 스케치해 놓은 것들을 펼쳐요. 그러면 떠오르는 아이디어가 생기고 해당 스케치에 추가로 그리는 경우가 많아요. 한 번에 그리는 경우도 있지만 이렇게 시차를 두고 그릴 때 더 좋은 작품이 나올 때가 더 많더라고요.

그리고 전체적인 세계관에 부합하는지, 작은 디테일들까지 연계성을 살피며 그려요. 이런 점들이 더 재미있게 만들게 되고 조금씩 쌓였을 때 어마어마한 부분이 되어 있어요.



창희력, <RAIN>, 2023, Digital on canvas

**Q. 앞으로 어떤 작품 활동을 이어나가실 예정인가요?**

**A.** 디지털로 그리는 작업은 코리의 유니버스를 확장하는 데에 집중할 생각입니다. 새로운 여행지와 캐릭터들이 더 등장할 예정이에요. 핸드 페인팅 같은 경우에는 기존 스토리를 대입하지 않고 저와 코리를 분리해서 바라보기 시작했어요. 인터뷰를 진행해 주시는 매니저님도 그렇고, 지나다니는 사람들이 각자의 정체성에 대한 사연을 가진 코리로 보게 됐거든요. 각자의 사연을 가지고 있는 코리들로 다른 방향의 작업을 그리고자 합니다. 제 캐릭터들과 오브제 소스들로 만들어질 새로운 시도를 기대해 주세요.





창희력, <COSPLAY>, 2023, Digital on canvas

**Q. 마지막으로 VIDO 플랫폼을 이용하시면서 남기시고 싶은  
코멘트가 있으시다면 자유롭게 말씀 주시면 감사하겠습니다.:)**

A. 작가로 활동하게 되면 수익적인 부분이 가장 힘든 부분이라고 생각합니다. 신진 작가로서 디지털 대형 스크린을 통한 수익을 낼 수 있는 부분은 더욱더 적다고 생각했고요. 하지만 VIDO를 알게 되고 디지털 작품들도 이러한 방식으로 수익을 낼 수 있다는 점을 처음 알게 되었어요. 가수가 음반을 내고 저작권료를 지급받듯이 VIDO 작가들도 작품에 대한 재생 수익을 받을 수 있는 점을 신선하고 많은 가능성을 봤어요.

또 미디어 캔버스를 통해 다양한 신진 작가들을 많은 사람에게 보이게 되고 나비 효과처럼 또 다른 기회로 이어질 수 있다고 생각하거든요. VIDO에서 많은 작가분과 함께 나아가고 싶고 앞으로 더 커질 수 있는 시장이라고 생각합니다.

창희력의 작품을 [vido.gallery](https://vido.gallery)에서 만나보세요.

**VIDO 월간 레포트 구독자 대상 설문조사 시행**

상단의 링크에 접속하여 VIDO 월간 레포트에 유익한 부분, 아쉬운 부분 등 다양한 피드백을 남겨 주세요. 구독자 여러분들의 다양한 니즈를 통해 더 전문적이고 성장하는 VIDO 월간 레포트를 만들겠습니다.

**Follow us**

매달 미디어아트 관련 소식을 알려드립니다!

