신종민

국내 ARTIST 신종민

1994년생 한국

2026 / 01 / 06



개인전 <Add-on> 전경 2024 OCI미술관

신종민은 고전 비디오 게임의 네모난 그래픽을 동시대조각 언어로 재소환한다. 3D 그래픽의 구성 원리인 로우 폴리곤과 와이어프레임을 차용해 현실을 가상 공간의 데이터처럼 납작하고 가볍게 번역한다. 유저가 기존 게임의 데이터를 수정해 만드는 2차 창작 '모드(mod)'에서 영감을 얻었다. 현실에 존재하는 인물, 사물, 건물 등을 가상 데이터로 전환한 '에셋'이 작가의 재료다. 에셋을 해체, 재조합한 이미지를 바탕 삼아 용접으로 골조를 세운 뒤 표면을 실크와 시멘트로 덮어 가상과 현실을 오가는 물성을 완성한다. 신종민에게 해체와 재조합은 정해진 질서를 따라 움직이는 세계에서의 일탈이다. "이질적인 대상을 병치하고 결합하려는 충동은 이미 주어진 세계의 구조를 의심하고 교란하는 전략이다." 유년 시절 애착 인형을 버리거나, 설명서와 다르게 장난감을 조립하면서 느낀 해방감이 계기가 됐다. 굳어진 결과가 아니라 끊임없이 부서지고 합쳐지는 변화의 장. 그것이 작가가 구축하는 신세계다. 경희대 조소과 학사 졸업, 동대학원 수료. 갤러리인HQ(2025), OCI미술관(2024) 등에서 개인전 개최. <AXIS 2025>(대구 021갤러리 2025) 등 단체전 참여.

* 이 기사는 2026년 1월호 특집 「Rising Power 36」에 게재되었습니다.