초현실주의에서 미디어 아트까지

현대미술사의 일곱가지 ‘키워드’ 살펴보기

도립미술관 기획전시

20세기 급격한 사회변화는 새로운 종류의 미술가를 탄생시켰다. 이들에게 전통이나 엄격한 훈련 그리고 형식을 따르는 지식은 서서히 사라지거나 선택사항일 뿐. 새로운 미술가들은 자아를 발견하고 개별적 의미를 추구하는 데 주력, 획기적이면서도 파격적인 작업을 선보였다.

파괴를 통해 미술 개념을 전복시킨 다다와 대중미술과 순수미술의 경계를 무너뜨린 팝 아트이후, 미술가가 정하는 것이라면 무엇이든 미술로 간주됐고 표현방법과 재료에 있어서도 제한이 없었다.

이런 한계 없는 자유는 때론 미술가에겐 독창성을 확보해야 하는 부담감으로, 때론 감상자에겐 난해함으로 작용하기도 한다.

전북도립미술관은 현대미술에 대한 편견을 해소하고 이에 한 걸음 다가가고자 ‘현대미술사전 · 7 키워드’ 전을 개최한다. 이번 전시는 현대미술의 7개 키워드에 해당하는 작품 61점으로 구성, 현대미술에 대한 관심도와 이해도를 높이고자 했다.

‘초현실주의’, ‘앵포르멜’, ‘모노크롬, ‘팝 아트’, ‘극사실주의’, ‘퍼포먼스 아트’, ‘미디어 아트’ 등 7개의 키워드가 현대미술을 관통하고 있다.

전시공간은 미디어 아트의 선구자 백남준, 팝 아트의 거장 앤디 워홀, 모노크롬의 이우환, 퍼포먼스의 이건용 · 이강소 등 걸출한 기념비적인 미술가의 작품을 중심으로 구성했다.

전시는 사전을 보면서 개념을 정리하는 것처럼 현대미술을 설명한다. 미디어 아트는 사진 · 전화 · 영화 등의 발명 이후, 이러한 신기술을 활용하는 예술을 말한다. ‘뉴미디어 아트’라고도 불리며 ‘매체예술’로 번역한다. 1960년대 텔레비전과 방송의 등장으로 대중매체가 도래한 이후에는 위성방송, 인터넷, 웹사이트, 컴퓨터를 이용한 멀티미디어, 가상현실을 활용하는 방향으로 확장하고 있다. 대중매체가 발달한 오늘날 미디어아트는 단순한 예술을 넘어서 일상으로 변화하고 있다.

팝아트는 개인의 감정 표현을 중시하는 추상표현주의에 대한 반발로 등장했다. 추상적이고 감정적인 표현을 중시하는 추상표현주의와 비교해 객관적이고 보편적인 표현을 중시한다. 이는 순수예술이 스스로 부여한 우월성

백남준 · 앤디 워홀 이우환 · 이건용 등 작가 작품 중심 구성

과 전위성을 거부하고 만화, 광고, 연예인 등 일상생활에 강한 영향을 주는 대중문화와 산업화 사회의 이미지들을 차용했다. 미술 작품의 유일성을 부정하는 대량 생산 개념을 도입하는 등 미술의 전통에 도전했다.

모노크롬 회화는 흰색, 흑색 등 한 가지 또는 매우 제한된 색채만 사용한다. 한국에는 1970년대 초반에 등장하여 중반부터 퍼지기 시작했다. 서구의 미니멀 아트와 비교되는 경향으로 오랜 세월을 거치는 동안 한국만의 독자적인 양식으로 진화했다. 여백의 미와 무위자연 사상 등 한국의 전통 미학과 사상을 바탕으로 전통적 가치관을 내재한 회화로 현재까지 이어지고 있다. 최근에는 한국 모노크롬 회화의 고유한 특징을 드러내는 ‘단색화’라는 명칭을 주로 사용한다.

이외에도 우연한 도발성과 신체가학적인 해프닝, 개념적이고 논리적인 이벤트, 퍼포먼스 아트는 연극 · 음악, 그리고 시각예술을 결합한 미술 형태의 퍼포먼스 아트 등을 소개하고 있다.

전시는 오는 4월 8일까지 전북도립미술관에서 만날 수 있다.

/정해은 기자

1

2

3

4

1. **미디어 아트** - 백남준의 ‘밥 호프’
2. **팝 아트** - 앤디 워홀 ‘마릴린 먼로’
3. **퍼포먼스 아트** - 이건용 ‘달팽이걸음’
4. **모노크롬** - 이우환 ‘다이얼로그’

마당 수요포럼, 김진섭 책공방 북아트센터 대표 초청 ‘나만의 책 만들기’

(사)마당의 20일 수요포럼에는 책공방 북아트센터 김진섭 대표(사진)를 초청해 ‘나만의 책’ 만드는 비법을 배운다.

이번 강연은 본인만의 콘텐츠로 기획에서 저술, 디자인, 인쇄, 제책까지. 책을 직접 만드는 일이 어떤 의미와 가치를 지니는지 생각해보는 시간이다.

강연자로 나서는 김진섭 대표는 본인이 혼자 기획하고, 글, 쓰고, 사진 찍고, 디자인하고, 인쇄 작업하고 독특한 방법으로 제책. 이를 발간하고자 ‘책공방 책’ 출판사를 등록하고, 이곳을 책 만드는 문화를 체험하는 공간으로 활용하고 있다.

그는 “우리가 쉽게 지나쳐버리고 잃어가는 나만의 이야기, 사랑하는 가족의 이야기, 그런 일상의 소소한 기록들이 시간이 지나면 역사가 되고 그 무엇으로도 바꿀 수 없는 소중한 유산이 된다”고 말한다.

그러면서 자서전은 개인의 생애와 역사를 보여주는 소중한 자료이자 한 사람의 일생을 돌아보는 소중한 자료이기에, 본인이 원하는 콘텐츠가 담긴 책을 직접 만드는 일은 그래서 더 의미가 있다고 한다.

포럼은 오후 7시 30분 전주 한옥마을 공간 봄에서 진행된다.

/정해은 기자

전북문광재단, ‘청춘마이크’ 도내 주관처 선정

전북문화관광재단은 문화체육관광부와 지역문화진흥원의 ‘청춘마이크’ 사업 전북권 주관처로 선정됐다고 밝혔다.

재단은 이번 선정으로 국비 2억3천만 원을 지원받게 됨에 따라, 도내 열정과 재능을 가진 젊은 예술가들 에게 무대에 설 수 있는 기회 및 성장발판을 제공하는 사업을 추진할 방침이다.

사업의 첫 시작으로 재단은 오는 28일까지 2018 문화가 있는 날 ‘청춘마이크’ 전북권 사업에 참여할 청년예술가를 모집한다.

신청자격은 만 19세부터 만 34세(1999년 12월 31일~1983년 1월 1일 출생)의 청년예술가로 1~5인의 소규모 팀을 대상으로 지원한다. 5인 이상도 신청 가능하다.

전북권의 경우 총 15개 팀을 선정할 예정이다. 선정된 팀은 4월부터 11월 문화가 있는 날 혹은 주간에 도내 야외 및 실내 다중 밀집지역 및 문화소외지역, 관광지 등을 대상으로 월 3~4회 공연하게 된다.

공연장르는 야외 및 실내 장소에서 버스킹이 가능한 모든 장르(음악 · 연극 · 무용 · 다원예술 · 예술일반 등)며, 팀당 연간 5회 · 회당 최대 210만원까지 팀별 인원수에 따라 차등 지원한다.

신청은 전북도문화관광재단 홈페이지(www.jbct.or.kr)에서 참가신청서를 다운 받아 웹하드(www.webhard.co.kr)에 지원서와 동영상을 제출하면 된다.

1차 심의는 서류 및 동영상을 바탕으로 선정되며, 2차 실연 심의는 오디션을 거쳐 최종 지원 대상이 선정될 예정이다.

/정해은 기자

韓 여자 컬링 3연승 달성

중국전 12-5 승 4승 1패 기록

한국 여자 컬링이 중국을 쳐냈다. 김은정(스킵), 김초희(리드), 김선영(세컨드), 김경애(서드), 김영미(후보)로 이뤄진 컬링 여자 대표팀이 18일 강릉 컬링센터에서 열린 2018 평창 동계올림픽 컬링 여자 단체 5차전 중국과 경기에서 12-5로 이겼다.

3연승을 기록한 한국은 4승1패가 됐다.

이날 한국은 후공에서 득점을 많이 하고, 선공 때는 실점을 줄였다. 1엔드 한국이 후공을 잡았다. 중국이 테이크아웃에 실패하면서 버튼에 한국 스톤이 모였다. 한국 스톤 3개, 중국 스톤 1개가 버튼에 모인 가운데 스킵 김은정이 마지막 투구를 침착하게 성공시키면서 3점을 얻었다.

2엔드 1점을 내준 한국은 3엔드에서도 김은정의 정확한 딜리버리로 3점을 더했다. 4엔드에서도 한국은 1점만 내줬고 스코어는 6-2가 됐다. 5엔드에서는 또 한번 대량득점에 성공했다. 시종일관 정확한 딜리버리로 스톤을 쌓은 한국은 4점을 따내면서 10-2로 크게 앞섰다.

김은정(스킵), 김초희(리드), 김선영(세컨드), 김경애(서드), 김영미(후보)로 이뤄진 컬링 여자 대표팀이 18일 강릉 컬링센터에서 열린 2018 평창 동계올림픽 컬링 여자 단체 5차전 중국과 경기에서 12-5로 승리를 거뒀다.

잠시 흔들리기도 했다. 6엔드에서 2점을 내준 한국은 7엔드에서 스틸을 허용했다. 스코어는 10-5가 됐다. 그러나 한국이 8엔드에서 2점을 따냈고 중국이 기권하면서 경기는 마무리됐다.

컬링 단체전은 10팀이 참가, 예선에서 한번씩 맞붙는 라운드 로빈 방식으로 진행된다. 상위 4팀이 준결승에 오른다.

/뉴시스

전주매일 홈페이지 www.jjmaeil.com

K-ICT 디바이스랩 전주, 도내 ICT 문화 확산 산실

전주정보문화산업진흥원에 구축된 ‘K-ICT 디바이스랩 전주’가 창의적인 아이디어의 제품화와 상품화를 지원하면서 사물인터넷(IoT) 등 전북지역 ICT 창작문화 확산의 산실이 되고 있다.

전주정보문화산업진흥원은 지난 2017년 △스마트 디바이스 제작 체험을 통한 DIY 창작 문화 확산을 위한 교육 수료생 317명 배출 △사물인터넷 산업의 활성화를 위한 아이디어 발굴 66건 △창업 및 고용창출 10건(창업 9개사, 신규고용 1명) △시제품 제작 지원 14건(총 1억 3,000만원) △지원기업 투자 유치 1건(㈜빅스톤하우스 4,300만원) 등의 실적을 기록했다고 지난 14일 밝혔다.

서문산성 전주정보문화산업진흥원장은 “앞으로도 더욱 다양한 창의아이디어와 지역 인재를 발굴하여 지역 내 메이커 문화 확산을 가속화할 것이며 지역 유일의 ICT/SW 진흥기관으로서의 역할을 더욱 충실히 수행할 수 있도록 다방면으로 노력하겠다.”고 밝혔다.

/채규남 기자