

올 여름, 우리 가족은
서프라이징 현대미술 달인!

-  gmoma.ggcf.kr
-  facebook.com/ggmoma
-  instargram.com/gyeonggimoma
-  blog.naver.com/gyeonggimoma

2019 경기도미술관 아카데미

올여름, 우리가족은 서프라이징 현대미술 달인!

2019 경기도미술관 아카데미

올 여름,
우리 가족은
서프라이징
현대미술 달인!



비매품/ 무료



9 788999 901638
ISEN 978-89-999-0163-8



2019 경기도 미술관
아카데미 자료집

'올 여름, 우리 가족은
서프라이징 현대미술 달인!'

목 차

프롤로그 4p

인사말 경기도미술관장 안미희

자료집을 발간하며 수석학예사 김진희

프로그램 내용

제1강 11p

새로운 예술

아동책 속의 그림이 무궁무진하네요~

이호백 출판사 재미마주 대표, 작가

제2강 61p

비디오 아트

비디오 작품, 재미있게 볼 수 있어요.

이수영 경기도미술관 큐레이터,
전) 백남준아트센터 큐레이터

제3강 79p

현대미술과 재료

재료가 왜 중요한가요?
음식도 재료인가요?

이소영 책방 마그앤그레 대표, 저자

제5강 113p

종합예술 현대건축

학교 건축과 놀이터!

지정우 EUS + 건축 공동대표,
숙대 환경디자인학과 교수

에필로그 148p

프로그램 개요

후기 수강 후기
운영 후기

제4강 95p

생각하는 현대미술

우리의 한국작가를 중심으로
생각해보죠!

김종길 경기도미술관 학예팀장, 미술평론가

제6강 133p

미술과 여성

언제부터 여성이 등장했으며,
여성작가들은 어떤 작업을 하나요?

권남희 뮤지엄교육연구소 대표, 대학 강사

* 본 자료집은 강의 종료 후에 제작되어 원고의 내용이 실제 강의와 다를 수도 있습니다.

인사말

경기도미술관은 매년 아카데미 프로그램을 통해 관객들과 교육을 기반으로 한 소통과 만남을 위해 노력하고 있습니다.

미술관이 지역사회와 지역민들에게 다가갈 수 있는 사업 중에서 교육프로그램의 비중은 매우 높으며, 그 중요성은 이미 여러 곳에서 확인되고 있습니다. 이에 저희 경기도미술관도 미술관을 찾는 모든 이들의 다양한 관심을 반영한 교육프로그램을 기획해오고 있으며, 그 중에서 특히 아카데미 프로그램은 동시대 문화예술의 여러 주제와 그 대상을 고민하며 진행되었습니다. 각양각색의 미술사, 추상의 이해, 동아시아 근현대미술, 경기풍경, 민화실기, 위로와 치유의 예술, 미술관과 커뮤니케이션, 예술과 공유·공존 등이 그것입니다.

2019년은 미술관을 찾는 관객들이 좀 더 쉬운 방법으로 현대미술을 이해하도록 가족이 함께하는 프로그램을 기획하였습니다. 아동출판그림, 비디오아트, 미술과 재료, 한국현대미술, 현대건축의 어린이놀이터, 미술과 여성이라는 주제를 설정하여 가족을 대상으로 한번쯤 현대미술에서 주요하게 짚어봐야 하는 내용으로 강연을 구성하였습니다.

무더운 여름날, 학생들의 방학과 가족의 휴가를 미술관에서 보내며 아카데미 수강생으로서 지적인 욕구를 충족하는 보람 있는 시간이 되셨기를 바라며, 모든 이들이 미술관을 즐겨 찾고 공감할 수 있는 프로그램들을 향후에도 지속적으로 발전시키겠습니다.

경기도미술관은 앞으로도 지역과 소통하며 지역사회와 공존하는 열린 미술관이 되기를 희망합니다. 많은 관심 가져 주시고 자주 방문해주시길 부탁드립니다.

마지막으로, 먼 거리임에도 불구하고 강의를 위해서 미술관으로 와 주신 강사들께 진심으로 감사드리며, 기획·진행하느라 수고한 경기도미술관 직원들에게 감사의 마음을 전합니다.

경기도미술관장 안미희

자료 집을 발간하며

여름의 절정인 8월 아카데미를 시작할 때의 기억을 회상하며 수강생들을 떠올려봅니다. 인근 지역들의 가족들이 삼삼오오 모여면서 그렇게 첫 강좌를 출발하였습니다. 가끔은 멀리서 찾아주신 가족들도 있으셨고, 신청은 했으나 가족 일정으로 수강을 못해 안타까워하는 가족들도 있으셨습니다. 미술관의 매니아층이신 자원봉사선생님들 혹은 민화동호회분들은 꾸준히 수강해주셨습니다.

강좌들은 총 6강좌로 구성되어 <올 여름, 우리가족은 서프라이징 현대미술 달인!> 이라는 제목으로 진행되었습니다. 아동, 가족, 성인의 폭넓은 대상이라 현대미술을 아주 쉽게 대중적으로 설명해주시길 강사분들께 요청하였고, 이에 강좌는 가족 중심의 초등 4학년 이상이면 이해할 수 있는 수준으로 설명되었습니다.

세부 주제도 아동에게 익숙한 아동출판그림들을 새로운 시각에서 바라볼 수 있도록 하였고, 이후 비디오 아트의 세계를 창조한 백남준과 비디오아트, 퍼포먼스 등을 쉽게 이해할 수 있는 시간이었습니다. 또한 현대미술에서 중요한 재료를 일상에서 익숙한 음식 소재로 다뤄보았으며,

미술가들이 성찰하면서 즐겨 그리는 자화상에 대해서 동서양의 그림들을 살펴보는 시간이 되었습니다. 그리고 흔한 놀이터가 아닌 아동들이 비구상으로 아이디어를 내어 건축가와 함께 만들어 보는 어린이놀이터에 대한 이야기를 들어보았고, 끝 강좌로 미술과 여성에 대해서 세계의 그림들 안에서 어떤 의미가 있는지를 살펴보는 시간이 되었습니다.

특히 이번 아카데미 강좌에서는 아동과 가족이 함께하는 시간으로 각 강의 주제와 관련된 간단한 드로잉을 워크숍으로 진행하여, 참여식으로 가족끼리 상호 공감 가기도 하며 또는 작가의 작업을 이해하는 시간이 되었습니다.

막바지 여름, 가깝지 않은 안산, 경기도미술관에 오셔서 너무나 감탄스럽게 강의해주신 강사분들, 내부 직원으로 강의해주신 김종길팀장님, 이수영선생님께도 감사드리며 그리고 진행하느라 신경써주신 미술관 운영 직원분들, 특히 아카데미 제목부터 운영 디테일에 협조해주신 행정팀, 운영하느라 바쁘게 뛰어다녔던 한명희씨에게도 감사드립니다.

그리고 무엇보다 첫회 강좌부터 마지막 강좌까지 열심히 강좌를 수
강하신 분들과 가족께도 심심한 감사를 드리며, 내년에는 더 좋은 모습으
로 만나뵙게 되길 기대합니다.

경기도미술관 수석 학예사 **김진희**

// 프로그램 내용

제1강 새로운 예술

제2강 비디오 아트

제3강 현대미술과 재료

제4강 생각하는 현대미술

제5강 종합예술 현대건축

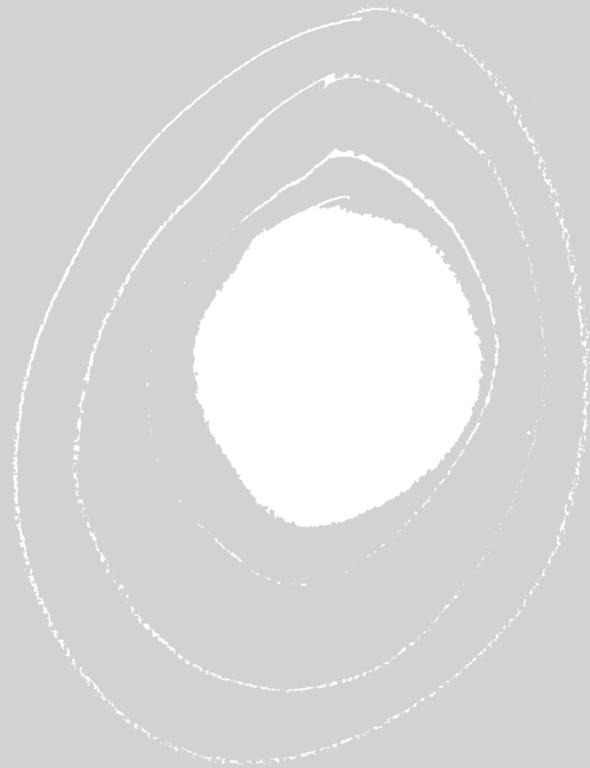
제6강 미술과 여성



새로운 예술

아동책 속의 그림이 무궁무진 하네요~

이호백 출판사 재미마주 대표, 작가



19세기 모더니즘, 유럽미술사와 함께 달려온
새로운 예술 - 어린이 책 일러스트레이션

모더니즘의 시대, '정신의 힘'을 기르라.

20세기 프랑스의 지성을 대표했던 시인 폴 발레리(Paul Valery)는 <현대 문명론>에서 '근대인은 근대성(모더니티)의 노예다.'라고 갈파했다. 또 현대 사회는 '어느 하나의 이념, 한 종교, 한 철학, 한 사상, 한 이론, 한 감정에 의해 움직여지는 사회가 아니고 서로 다른 여러 이념, 종교, 철학 등이 우열의 위계질서 없이 함께 공존하는 사회'라고 정의했다. 그러면서 현대인은 이 숭한 다양성 속에서 자신을 지켜내기 힘들어지고 숭하게 밀려오는 외부 자극에 수동적으로 반응하는 노예가 되어간다고 걱정했다. 이 20세기의 사상은 사상이답게 방황하는 현대인에게 대안을 확실히 제시해 준다. 그것은 개인의 내적 '정신의 힘'을 기르라는 것이었다. 1945년 사망했을 때 당시 해방임시정부 수반이었던 드골이 에펠탑 앞의 샤이오 궁 광장에서 국장까지 치러 준 대문호, 발레리의 설교 주제는 더 할 것도 덜할 것도 없는 '상식 그 자체'였다. 모던을 넘어서 포스트모던도 넘어섰다는데도 변화무쌍한 숭한 외부의 자극들 속에서 여전히 뭐가 뭔

지 갈피를 잡을 수 없는 21세기의 인간들에게 그의 상식은 여전히 가슴에 와 닿는다. '정신의 힘'을 길러야 한다. '정신의 힘'은 우리 안에 숨어 있는 본질을 일깨워 주고 두 발을 딛고 일어서게 하고 다시 갈 길을 가게 하는 원동력일 것이다.

사실 세계 역사는 아주 오래 전부터 근대화라는 목표를 향해 움직여 왔다. 마셜 버먼(Marshall Berman)은 근대성의 역사를 크게 세 단계로 나누었다. 물론 유럽의 근대성 역사이다. 첫 단계는 16세기부터 18세기까지다. 그 시대 인간들은 이제 막 근대화를 경험하기 시작하지만, 그게 뭔지, 그게 자신들에게 어떤 영향을 미치는지는 거의 의식하지 못한다. 두 번째 단계는 1789년 프랑스 대혁명에서 시작한다. 대혁명은 민중을 근대의 위대한 영웅집단으로 부상시키면서 세계 무대에 등장시켰다. 민중은 역사의 중심에 서 있다는 느낌, 대변혁의 시대를 살고 있다는 느낌을 공유했다. 그 시대는 개인의 삶 뿐 아니라 정치, 경제, 사회 전반을 뒤 흔드는 시대였다. 세 번째 단계는 많은 사람들이 알고 있는 것처럼 20세기에 시작되었다. 좀더 정확히 말한다면 제1차 세계대전이 일어난 1914년부터, 이 시기에는 전세계가 근대화 과정에 진입하다시피 했고, 근대화 과정 속에 있다고 믿었다. 이 때는 모더니즘 문화가 예술과 사상 면에서 눈부신 승리를 거두었던 시기였다. 한편, 근대화의 승리가 구체화되고 있다는 장밋빛 신념과는 달리, 대중들은 점점 극단으로 치달리는 개인주의 속에서 파편화되기 시작하였으며 더 이상 함께 공유할 수 있는 공동언어가 없어졌다.

따라서 타자와의 커뮤니케이션은 점점 더 어려워져 가기만 했다. 근대성에 대한 생각도 수많은 방식으로 나뉘어져 더 이상 일상생활에 근대성의 의미를 부여하거나 삶 속에서 근대성을 구현해 나갈 수 없게 되었다. 사실 근대성이란 과학의 발전과 함께 산업화, 도시화되는 사회, 거대 권력 기관의 등장, 그에 맞서 자유와 평등을 요구하는 대중의 등장으로 요약할 수 있겠다. 그러나 20세기는 근대성의 본질적 의미와 유리된 근대 사회가 되어가고 있다. 이럴 수가! 출발은 좋았는데 이게 뭐람! 그렇지만 언제나 내가 사는 현재가 현대이듯, 내가 사는 현대가 인류역사상 최고의 장밋빛 벨에포크(belle époque, 좋은 시절)라는 환상이 필요하다. 그런 환상은 이 다음의 시대를 유토피아의 시대로 만들려는 황당한 계획을 낳는다. 결국 근대화라는 것도 서구인의 못말리는 유토피아 정신이 낳은 지칠 줄 모르는 황당한 계획의 산물이라고 할 수 있을 것이다. 어쨌든 기특한 계획이고 가치가 있는 일인 것만은 분명하다. 그러니 근대성이 우리의 족쇄가 되려고 하는 지금, 진정한 근대성의 정신을 부활시키고 구현시켜서 우리만의 유토피아를 만드는 꿈을 꾸어 보자!

프랑스 대혁명, 분노한 민중이 이룬 혁신들

이제 본격적으로 서양의 19세기로 들어가 보자. 1789년에 일어난 프랑스 대혁명은 이성(계몽주의 시대)에 뿌리를 내리고 있다. 그와 마찬가지로 미술에 대한 관념도 변하기 시작하였다. 가장 큰 변화는 양식

(style)을 의식하기 시작했다는 것이다. 그 전의 작품도 우리 눈에는 어떤 양식으로 구분되지만, 그 작품을 만든 이들은 특별한 양식을 생각한 것은 아니었다. 다만 그 당시에 발견된 기법에 발맞춰 자기가 표현하고자 하는 주제를 그렸을 뿐이다. 양식을 의식하는 변화가 가장 눈에 띄는 분야는 건축이었다. 건축가들은 무엇이 과연 정확한 양식이냐 하는 문제로 골머리를 앓았고, 결과적으로 고딕으로의 복귀를 택하였다. 그리하여 전통의 사슬이 끊어지게 되었다. 그림과 조각은 건축처럼 극적으로 변화가 나타나지는 않았지만, 결과적으로는 건축보다 더 커다란 변화를 가져왔다. 왕실의 후원을 받으며 젊은 미술학도를 가르치던 '아카데미' 또한 과거 거장들의 위대함을 강조하면서 신고전주의 양식을 내세웠다. 그 결과 역설적이게도 스스로의 돈줄을 끊고 말았다. 후원자들은 과거 거장의 작품을 사려했지 동시대인 작가의 작품을 사려 하지 않았던 것이다. 할 수 없이 아카데미 미술가들은 전시회를 통해서 작품을 팔기 시작하였다. 잘 팔리게 하기 위하여 멜로 드라마적인 주제를 선택하고, 작품의 규모도 크게 하고 색채도 요란하게 썼다. 그러면서 으레 다뤄졌던 '종교적 주제나 성자 이야기, 그리스 로마 신화'에서 벗어나 셰익스피어 한 장면에서부터 당시 일어난 시사적인 사건에 이르기까지 주제를 자유롭게 선택하였다.

신고전주의 양식의 지도자는 자크 루이 다비드(Jacques Louis David, 1748-1825)였다. 그는 혁명 정부가 내세운 화가였다. 그의 대표작 <암살 당한 마라>(1793)는 다비드가 얼마나 그리스와 로마조각을 연구

하였나를 알 수 있게 한다. 신체의 근육과 힘줄을 실감나게 묘사하여 고상하고 아름다운 외관을 부여하였고, 고전기의 미술 작품처럼 주된 효과에 꼭 필요하지 않은 모든 세부 묘사를 생략하고 단순하게 표현하였다.

같은 시기를 살았던 스페인의 화가 프란시스코 고야(Francisco Goya, 1746-1828)는 다비드와 달리 바로 이전 스페인 화가, 엘 그레코와 벨라스케스가 이룬 훌륭한 전통을 거부하지 않았다. 고야는 자기가 그리는 인물(후원자)에 대한 날카로운 관찰을 담아 자기만의 독자적인 초상화를 그려냈다. 또한 수많은 에칭을 제작하였는데, 스페인에서 직접 목격했던 잔인하고 억압적인 폭력에 대한 고발을 담았다. <거인>과 같은 작품에서는 자기가 곧 악몽을 형상화하였다. 고야에 이르러서야 화가들은 지금까지 시인들만 누려왔던 개인적인 환상 세계를 종이 위에 펼쳐 놓을 수 있게 되었다.

당시 영국에는 시인이자 신비주의자인 윌리엄 블레이크(William Blake, 1757-1827)가 있었다. 극히 소수의 사람들만이 그를 인정해 주었고, 그들 덕분에 블레이크는 굶어 죽지 않을 수 있었다. 그는 현실 세계를 그리기를 거부하고 오로지 자기 내면의 눈에만 의존했다. 그에게는 환상(꿈) 속에서 본 형상 하나 하나가 갖는 의미가 너무나 중요했기 때문에, 중세 미술가들이 그랬던 것처럼 정확한 묘사에는 관심이 없었다. 평생 가난에 시달렸던 그는 때로는 다른 사람들의 시를 위해, 때로는 자기 시에 들어갈 삽화를 위해 에칭을 만들어 생계를 꾸려 갔다. 블레이크는 글과 그림

을 동시에 창조해 낸 다재 다능한 작가로서 후기 빅토리아와 에드워드 시대 그림책 화가들(에드워드 리어, 케이트 그린어웨이, 비트릭스 포터 등)에게 영감을 주었다.

주제 선택의 자유 덕분에 새로이 각광을 받은 분야는 풍경화였다. 영국의 풍경화가 윌리엄 터너(William Turner, 1775-1851)는 자기 그림을 보다 눈에 띄고 극적인 것으로 만들기 위해 모든 효과를 그림 속에 잔뜩 집어넣었다. 만약 그가 재능이 없는 평범한 화가였다면 참담한 결과를 낳았을지도 모른다. 그러나 다행스럽게도 그는 천재였고, 그의 걸작들은 웅대한 자연의 낭만적이고 숭고한 모습을 보여 준다. <폭풍 속의 증기선>을 보면 세세한 부분들은 눈부신 빛과 폭풍우의 어두운 그림자에 의해 삼켜져 버렸다. 터너의 풍경화는 훗날 인상주의의 거장이 된 모네에게 큰 영향을 미쳤다.

터너와 같은 시대를 살면서 똑같이 풍경화를 그렸지만 완전히 다른 길을 걸은 화가가 존 컨스터블(John Constable, 1776-1837)이다. 터너가 선배 화가 끌로드 로랭(Claude Lorrain, 1600-82, 고전주의 이상에 근거한 풍경화를 그린 프랑스 화가)의 작품 수준에 도달하는 게 목표일 정도로 과거 작품을 거울 삼아 그림을 그렸다면, 컨스터블은 과거의 위대한 거장의 눈이 아닌 자기 자신의 눈으로 자연을 보려고 하였다. 컨스터블의 이러한 주장은 훗날 프랑스의 바르비종(Barbizon)에 일단의 화가들이 모이게 하였다. 그들을 ‘바르비종’파 라고 하는데, 대표적인 화가가 밀레다. 어

찢든 터너와 컨스터블은 다른 방식으로 풍경화를 그렸지만, 결과적으로는
같은 수 밖에 없었다. 둘 다 붓과 물감으로 시를 쓰는 시인이 되어 동적이
고 극적인 효과를 그림에서 추구하였고, 자기 눈 앞에 놓인 소재들을 성실
하게 묘사하여 끈질기고 정직하게 탐구하였기 때문이다.

사실주의, 사실만 그리기

1830년 7월 혁명이 일어나고 왕정이 복고된다. 사실 이 때부터 19세
기가 본격적으로 시작되었다고 할 수 있다. 부르주아지(시민 계급)는 완
전히 권력을 장악하게 되었고, 귀족들은 역사의 무대에서 퇴장하게 된다.
이 때 철저히 보수적이고 편협한 자본가 계급이 형성된다. 정치참여를 위
한 노동자 계급의 투쟁도 시작되었다. 노동자들이 권리를 쟁취하는 데 있
어서 결코 다른 계급에 기댈 수 없다는 걸 깨달았기 때문이다. 이 시기의
소설가들은 인간을 관찰하고 세계를 취급하는 도구로서 소설을 창작하였
고, 그렇게 해서 그들이 증오하고 경멸하는 독자층의 필요와 취미에 봉사
하였다. 스탕달과 발자크의 소설은 우리 자신의 생활, 즉 우리 자신의 인
생 문제, 과거의 세대들이 알지 못하던 도덕적 곤란과 갈등을 다룬 최초의
책이었다. 발자크의 소설에 묘사된 것처럼 돈은 공사의 생활을 지배하며
모든 것이 돈 앞에 굴복하고 돈에 봉사하며 돈에 의해 더럽혀진다. 르네상
스 시대 이래 점차 드러나던 근대 자본주의는 이제 사람 힘으로는 어떻게
할 수 없는 메커니즘이 되어버렸다. 작가는 두 부류로 나뉘어졌다. 교회와

궁정, 정부 귀족 등 보수계급에게 봉사하는 부류와 상층하는 부르주아지
의 세계관을 대변하는 부류로. 하지만 진정한 작가는 어떤 부류에도 속할
수 없었다. 발자크처럼. 다비드의 제자 장 오귀스트 도미니크 앵그르(Jean
Auguste Dominique Ingres, 1780-1867)는 19세기 전반기의 보수파 화가
의 지도자였다. 다비드의 제자답게 그는 그리스 로마 시대의 영웅적 미술
을 숭배했다. 그는 입체 표현에 탁월했고 구도에 있어서는 냉정한 명료성
을 보여 주었다. 보다 열정적인 화가들은 이러한 매끄러운 완벽함을 참을
수가 없었다. 그런 열정적인 화가들이 모이는 구심점에 외젠 들라크루와
(Eugène Delacroix, 1799-1863)가 있다. 그는 프랑스에서 배출된 혁명가
중 하나였다. 그는 그림에 있어서는 소묘보다 색채가 훨씬 중요하고 지식
보다는 상상력이 중요하다고 보았다. 아카데미가 권장하는 현학적인 주
제에 싫증이 난 그는 아랍 세계의 눈부신 색채와 낭만적 풍속을 연구하기
위해 북아프리카에 가기도 하였다.

1848년 2월 혁명으로 7월 왕조가 무너지면서 작가들은 자기 자신
을 드러내고 예찬하는 행위로서 작품을 쓰기 시작한다. 이제는 남에게 자
기 속을 털어놓는 것을 부질없다고 여기면서 극단적인 개인주의로 나아
간 것이다. 제2 제정기의 예술을 지배하는 부류는 물질적으로 안락하고
정신적으로 태만한 부르주아지의 구미에 맞는 안이하고 기분 좋은 작품
이었다. 이 시기처럼 진정한 예술이 괘시받았던 적이 없었다. 2월 혁명의
실패, 6월 봉기와 진압, 나폴레옹 3세의 집권 등 모든 이상이 실패하고 이

제, 사람들은 오직 사실에만 집착하려고 한다. 이러한 경향에서 나온 문학 사조가 ‘자연주의’이고, 그와 같은 연장선 위에 있는 미술 사조가 바로 ‘사실주의’이다. 당시 바르비종에 모인 화가들은 콘스터블처럼 자연을 새로운 눈으로 보고 싶어하였다. 바르비종파의 대표적인 화가, 프랑스와 밀레(François Millet, 1814-1875)는 더 나아가 사람도 새로운 눈으로 보고자 하였다. 그는 농부들의 생활상을 있는 그대로 그렸다. 그 시대에 있어서 일하는 사람의 모습을 그려내는 것 자체가 혁명이었다. <이삭줍기>(1857)에서 밀레는 농부들의 건장한 체격과 신중한 움직임 강조하기 위해 최선을 다하였다. 그 결과, 세 명의 농부들은 아카데미파 화가들의 작품에 등장하는 어떤 영웅보다 자연스럽고 품위가 느껴진다.

귀스타브 쿠르베(Gustave Courbet, 1819-1877)는 사실주의(Le Réalisme, G. 쿠르베 1855)라는 개인전을 통해 처음으로 ‘사실주의’라는 명칭을 부여하였다. 그는 오직 자연의 제자이기를 원했다. 천사 그림을 부탁 받았을 때 이렇게 말했다. “천사를 그려 달라고요? 그럼, 먼저 내게 천사를 보여 주시오. 그러면 그려 드리지요.” 그는 아름다움이 아니라 진실을 원했다. 그는 자기 그림이 인습에 대한 항의가 되기를 원했고 부르주아지를 깜짝 놀라게 하여 그들이 자기 만족에서 벗어나게 만들고 싶어했다. 능숙하지만 상투적인 수법에 대해 반기를 들면서 타협하지 않는 예술의 가치를 선포하였다. 이를 통해 쿠르베는 다른 화가들에게 예술적 양심만을 따를 것을 권유하였다.

이 시대에는 위대한 화가, 도미에(Honoré Daumier, 1808-1879)도 살고 있었다. 그는 부르주아지의 우둔하고 몰인정한 면을 그리며, 부르주아지의 정치와 법률과 오락을 비웃고 부르주아적 관습과 예절의 뒤에 숨어 있는 추한 모습을 석판화를 통해 폭로하였다. 7월 혁명 이후 급박하게 돌아가는 상황을 예술에 담아 가급적 빨리 복제할 수 있는 인쇄기술로서 석판화가 가장 적합했기 때문에, 당시 석판인쇄는 하나의 예술로서 등장하였다. 연재소설을 통해 예술감상의 민주화가 이루어진 것과도 맞아 떨어졌다. 도미에는 최고의 석판화가이자 풍자화가였다. ‘산 예술을 만든다’가 쿠르베의 모토였다면, ‘자기 시대에 속해야 한다’가 도미에의 모토였다. 그는 예술가들이 개인주의에서 빠져나오기를 바랐다. 이러한 예술가들의 진지한 노력에도 불구하고 현대미술은 실향민의 신세가 되고 만다. 단지 극소수의 문인들과 지식인들만이 진정한 예술 작품을 감상할 능력을 지녔기 때문이다. 이 때부터 화가들은 현실적인 성공을 못 얻는 것을 당연지사로 받아들이게 되었다. 오히려 성공한 것을 열등성의 징표로 볼 정도였다. 사실주의의 대표자들은 적의에 찬 비평과 계속 싸워야 했는데, 그 싸움은 1860년 플로베르의 <보봐리 부인>이 대중적인 성공을 거두면서 ‘사실주의’의 승리로 끝난다. 일반 독자들의 관심이 비평가들의 태도를 바꾼 것이다.

문학적 회화와 일러스트레이션 꽃피다

프랑스에서 사실주의가 일어난 것과 같은 이유로, 영국에서는 라파엘 전파(Pre-Raphaelite)가 일어났다. 이들 또한 인습과 아카데미파 미술의 허세에 역겨움을 느끼고 있었다. 그러나 이들은 사실주의와는 전혀 다른 길을 택한다. 당시 영국 아카데미의 화가들은 라파엘로의 전통을 대표한다고 자처하고 있었다. 진실을 희생시켜서라도 자연을 이상화하고 미를 추구하는 방법에 찬사를 보낸 것이 라파엘로와 그의 추종자들이었다. 그렇기 때문에 미술을 개혁하려면 라파엘로 훨씬 이전 시대, 하나님의 영광을 염두에 두고 자연을 모사하려 애썼던 시대, 장인의 시대로 되돌아가야 한다고 생각한 화가 그룹이 '라파엘 전파'인 것이다. 당시 영국은 빅토리아 시대로 접어들고 있었는데, 산업혁명으로 풍성한 결실을 맺었고 동시에 가장 떠들썩하고 열렬한 저항이 일어났다. 당시 회화의 주제는 역사, 시, 일화였는데, 한마디로 '문학적 회화'가 빅토리아 시대 회화의 주류를 이루었다. 라파엘 전파의 그림도 똑같이 문학적이며 시적이다. 빅토리아 시대의 정신주의, 역사, 종교, 시적 테마, 종교적 알레고리, 동화의 상징성을 풀잎 하나, 치마 주름 하나 놓치지 않고 상세하게 담아 냈다. 이러한 태도는 유럽의 사실주의적 경향과도 일치하고, 동시에 완벽한 기술과 세심한 작업 태도에서 미적 가치의 기준을 보는 부르주아적 노동윤리와도 맞아떨어진다. 그런데 라파엘 전파 화가들의 그림은 결국 막다른 골목에 다다랐다. 그들은 대상이나 자기 자신을 솔직하게 표현하는데에는 서

툴렀기 때문이다. 그러다 보니 그들의 그림은 장식미술적 인상을 짙게 한다. 기품 있고 예쁘장해 보지만 어딘가 부자연스럽고 비현실적인 느낌을 준다. 인습에 구애받지 않고 자연을 탐구하려 한 프랑스 화가들의 의도가 미술사에 있어서 훨씬 더 풍성한 수확을 거둔 셈이다. 그러나 라파엘 전파 화가들이 커다란 업적을 이룬 분야가 있는데, 바로 미술의 새로운 분야라고 할 수 있는 일러스트레이션 분야이다. 기본적으로 문학적인 화가였던 그들은 그림을 통해 이야기를 한다는 것을 무척 중요하게 생각하였다. 일러스트레이션을 글자와 이미지를 결합시키는데 알맞은 매체로 보고, 다른 화가들이 유화를 최고로 보았을 때 라파엘 전파 화가들은 일러스트레이션에 좀더 중심을 두었다. 그런 의미에서 라파엘 전파와 후계자들이 근대 일러스트레이션의 창시자라고 할 수 있겠다.

당시 영국은 경제 성장을 바탕으로 해서 출판 시장이 확대되고 있었다. 특히 잡지가 증가했다. 1830년부터 1880년 동안 100에서 170개의 잡지가 창간되었다. 그림이 실린 잡지도 있었는데 대표적인 잡지가 <주간지 Once a Week>, <좋은 말 Good Words>, <콘힐 매거진 The Cornhill Magazine>이며 모두 1860년대 초에 만들어졌다. 여기에 쓰인 기사와 그림은 책으로 묶여 출판되기도 하였다. 시장이 확대되면서 출판업자는 화가들에게 합당한 원고료를 지불할 수 있게 되었다. 또한 목판 인쇄업자들은 상대적으로 저렴한 비용으로 기술자를 고용할 수 있었다. 상업출판 외에도 SPCK(Society for Promoting Christian Knowledge)와 같은 단체가

어린이 신앙책을 많이 냈는데, 그 책에는 뛰어난 그림은 아니지만 그림이 들어가 있었다. 신앙 단체의 출판 활동은 노동계층의 문맹률을 급격히 낮추면서 또 다른 출판시장을 창출하는 데 한몫을 하였다.

출판 사업의 성장에 있어서 커다란 역할을 한 다른 요인은 목판 인쇄술의 발전과 철도 수송의 증가이다. 목판 인쇄는 빅토리아 시대 이전에도 있었다. 그런데 1839년에 발명된 전기 제판술은 생산량을 늘리는 데 도움을 주었다. 사진술의 발명은 그림을 회양나무 블록에 전사시킬 수 있게 하였다. 그리고 철도망이 완비됨으로 해서 책의 배급이 수월해지고, 운송 비용이 저렴해졌다. 다시 라파엘 전파 화가들에게로 돌아가자. 라파엘 전파의 가장 재능 있는 회원 중 하나인 단테 가브리엘 로제티(Dante Gabriel Rossetti, 1828-1882)는 이태리 피난민의 아들이었다. 그는 중세적 표현 방식으로 고대의 전설을 보려고 노력했다. 대표작으로 <수태 고지>가 있다. 그는 여동생 크리스티나 로제티(Christina Rossetti)의 시집 두 권의 표지와 속표지 그림을 그렸는데, 단순미 있는 독창적 디자인으로 장정을 제작하기까지 하였다. 로제티의 그림 중에서 일러스트레이션으로 출판된 것은 열 개밖에 되지 않지만 그가 끼친 영향은 실로 막대하다. 그가 강박적으로 반복해서 그렸던 엘리자베스 시달(Elizabeth Siddal)의 이미지는 후대 화가들의 손에서 요정과 여신으로 나타났고, 인물의 얼굴 표정과 몸짓에 나타난 강렬함과 클로즈업 기법, 제한된 공간 속에 인물들을 구겨 넣은 듯한 방식이 다른 화가들에게 영향을 주었다.

밀레이즈(Millaiss)는 질적인 면이나 양적인 면에서 독보적인 존재였다. 그를 다른 라파엘 전파 화가들과 구별지어 주는 것은 두 가지다. 첫째는 신속하게 작업을 마쳐서 마감일에 잘 맞춘다는 것이었다. 이런 장점 때문에 그는 의뢰를 많이 받았다. 둘째는 주제와 기법 면에서 아주 다재 다능하였다는 점이다. 다른 라파엘 전파 화가들은 대개 시를 산문보다 좋아했는데, 그는 시와 산문 모두를 좋아하였으며 이해력도 뛰어났다.

아서 휴즈(Arther Hughes)는 특히, 어린이 책 일러스트레이션을 그려 유명해졌다. 기묘하게 힘이 넘치는 조지 맥도날드(George Mcdonald)의 판타지에 맞는 이미지를 훌륭하게 그려 냈다. 대표작으로 <북풍의 등에 업혀>(At the Back of the North Wind)>(1871), <요정 다루기>(Dealing with the Fairies)>(1867), <톰 브라운의 학생 시절>(Tom Brown's School-days)>(1869)이 있다.

그밖에 중요한 라파엘 전파 화가들로 프레데릭 샌디스(Frederick Sandys), 번 존스(Burn Johnes), 포드 매독스 브라운(Ford Madox Brown), 홀름 헌트(Holm Hunt), 프레데릭 실즈(Frederick Shields), 러울리스(Lawless), 암스테드(Armstead), 제인 벤햄(Jane Benham), 엘레노어 베어 보일(Elenor Vere Boyle)이 있다.

빅토리아 시대에 라파엘 전파만 있었던 것은 아니다. 목가파 또는 야외파(Idyllic School)라고 불리는 화가들이 있었다. 이름에서도 느껴지는

것처럼 그들은 목가적인 풍경을 그리는 걸 즐겼다. 목가파의 대표 화가 드 모우리에르(Du Maurier)는 잡지 일러스트를 많이 그렸다. 당시 죽음은 미술과 문학에 끊임없이 다루어지던 주제였다. 임종 장면이 하나라도 들어가 있지 않은 소설이 없을 정도였다. 아동 문학을 통해 아이들이 죽음을 친숙하게 느끼게 도와주는 것이 분별있는 행동으로 여겨졌을 정도이다. 모우리에르의 <임종(On Her Deathbed)>을 보면, 죽어가는 엄마를 필사적으로 끌어안고 있는 유아와 침대 옆에서 울고 있는 할머니, 열려진 창문 너머 영원을 상징하는 바다가 보인다. 여기 묘사되어 있는 모든 것은 죽음을 상징하고 있다.

아서 보이드 휴튼(Arthur Boyd Houghton, 1803-1875)은 어린 시절에 극동으로 여행을 갔었고 잡지 '그래픽 The Graphic'의 시각 리포터로서 미국을 여행하였다. 그래서인지 <아라비안 나이트>에 그린 그의 그림은 생명감과 함께 그 시대에 흔히 볼 수 없었던 열정을 느끼게 한다. 그의 그림에서 큰 자리를 차지하고 있는 여백은 일본 목판화의 영향인 것 같다. 일본 목판화가 유럽 미술에 끼친 영향은 뒤에서 자세히 살펴보기로 하자.

그 밖에도 시적으로 그림을 그렸던 핀웰(C. J. Pinwell), 풍경을 아주 뛰어나게 그렸던 화가 노스(J. W. North) 등이 있다. 두 파에 속하지 않은 화가들도 많았다. 그 중에는 1865년 <걸리버 여행기>에 훌륭한 그림을 그린 토마스 모튼(Thomas Morten)과 포인터(Poynter), 피커스질(Pickersgill) 등이 있다.

프랑스 일러스트레이터면서 영국에서도 활발하게 활동했던 귀스 타브 도레(Gustave Doré, 1833-1883)는 존 밀튼의 <실락원(Paradise Lost)>에 19세기 초 낭만주의 이미지로 그림을 그렸다.

꿈의 이미지 언어, 영국 판타지 일러스트레이션

이 당시 영국에서는 앞에서 본 미술 조류와는 조금 별도로 판타지 일러스트레이션이 발전하고 있었다. 판타지 일러스트레이션의 언어는 일상 생활에서 영감을 얻었다고 해도 현실과는 분리되어 있는 꿈과 환영의 언어이다. 그래서 일상에서 볼 수 있는 소품들을 잘 쓰지 않았으며, 배경은 보통 미지의 나라, 화성, 요정의 나라로 설정되었다. 주인공은 자기가 사는 세계에서 의미를 찾기 위해 끝없이 싸운다.

조지 크뤼크생크(George Cruikshank, 1792-1878)는 어린이 책에 독창적인 그림을 그렸다. 그의 그림에는 의인화된 식물, 벌레, 연체 동물, 도자기, 알파벳 철자들이 등장하였다. 그에게 영감을 받은 화가 중에 리처드 도일(Richard Doyle, 1824-1883)이 있다. 말년에 그린 <브라운 존스 그리고 로빈슨(Brown, Jones and Robinson)>은 4컷짜리 연재 만화의 시조이기도 하다. 하지만 가장 인기를 끈 것은 '요정 그림'이었다. 그의 그림세계에는 그뤼크생크로부터 유래된 악의 없는 장난꾸러기 꼬마요정들이 살고 있다. 그의 그림에서 성적인 암시를 발견할 수 있다는 연구도 있다. 사실

빅토리아 시대는 성적인 부분뿐 아니라 모든 면에서 억압적이었고 위선적인 시기였다. 그러나 화가들은 이런 면을 은근히 그림 속에서 풍자하고 조롱하였다. 프로이드의 정신분석학이 나오기 훨씬 전에 무의식 속에 숨어 있는 아이들의 성적 욕망과 불안감을 간파하고 있었던 것이다.

에드워드 리어(Edward Lear, 1812-1888)는 매우 자유로운 정신을 소유한 작가였다. 리어의 년센스 시는 오랜 세월이 흐른 지금에 와서도 인기가 있으며, 영국에서 년센스 시, 년센스 이야기, 년센스 그림이 꽃을 피울 수 있게 토대를 마련하였다. 사실 그는 뛰어난 지형학 수채화가였지만, 년센스 시에 일부러 어린아이같이 서투른 기법으로 그림을 그렸다. 그의 인물들은 머리가 아주 커서 유아같이 보이고 불가항력적인 상황에 놀라 어찌할 바를 모르는 것처럼 보인다. 리어의 판타지는 자기로서는 이해할 수 없는 행동을 할 것을 요구받는 어린이들이 겪는 어려움을 상징한다. 앞을 내다볼 수 없을 정도로 급속히 발전하는 기술과 사회 변화에 대해 제대로 이해하지도 못한 채 도덕과 관습에 얽매어 살았던 빅토리아인들은 이런 유희도피 문학을 즐겼다.

존 테니엘 경(Sir. John Tenniel, 1820-1914)은 30년이 넘게 <펀치 Punch>지에 기고한 정치 풍자 만화가였다. 그는 정치적 사건이나 정치인들을 형상화하는 재주가 아주 뛰어났는데, 그런 재능은 때때로 일러스트레이션을 할 때에는 장애 요인이 되었다. 그렇지만 루이스 캐롤(Lewis Carroll, 1832-1898)의 <이상한 나라의 앨리스(Alice's Adventures

in Wonderland)>는 그의 재능을 제대로 표현할 수 있는 이상적인 매체였다. 캐롤의 판타지는 부조리하고 초현실적인 자극에 대한 어린이의 논리적 반응에 기초하고 있었는데, 이러한 점이 테니엘의 풍자 능력에 맞아떨어졌던 것이다. 때때로 캐롤이 지나치게 그림에 간섭한다고 불같이 화내곤 했지만, 그 결과는 제한된 범위 안에서 작업했을 때 오히려 자기의 재능을 유감없이 발휘했음을 알게 해준다. 테니엘이 그린 하얀 토끼와 고양이 등은 지금까지도 어린이 판타지 세계에서 독보적인 존재로 남아 있다. 동물은 이전에도 문학이나 우화 속에서 자주 등장했지만 테니엘이 그린 토끼는 완전히 인간의 특징을 부여 받았다는 점에서 확연히 다르다. 여기서 의인화 동물의 가장 큰 특징은 옷을 입었다는 것이다. (아무리 동물이지만 벌거벗은 것에 대한 시대적인 거부감도 작용했겠지만.) 옷을 입은 동물의 예는 월터 크레인과 칼데콧 그림으로 이어지고, 비트릭스 포터에서 절정을 이룬다. 이렇게 동물을 의인화하는 경향은 찰스 다윈의 진화론에 힘입은 바가 크다. 인간이 신의 복제물이 아닌 특별하게 적응한 동물에 불과하다는 게 드러나자, 인간의 동료 동물에게 인간적인 특징을 부여하게 되었고 그에 근거한 판타지와 사색의 세계가 열렸다. 또 하나의 영향은 영국의 급격한 도시화였다. 1915년에는 인구의 3/4이 도시에 살 정도였다. 그러자 어린이들 대부분이 동물과 접할 기회가 줄어들었고, 그에 따라 인간과 동물과의 관계가 이상적이면서 환상적인 세계를 그린 작품을 선호하는 독자들이 늘어났다.

인상주의, '내 눈이 본대로 그렸소. 어쩌란 말이오'

1871년, 보불전쟁에서 프랑스가 독일에 항복하고 파리 코뮌이 성립되었다가 와해되었다. 그 어떤 혁명보다도 완전하게 반란자들이 대패했으나, 부르주아지는 긴박한 위험을 느낀다. 이러한 위기의 분위기는 이상주의적, 신비주의적 경향을 부활시키고, 강경한 신앙 운동을 불러일으킨다. 이런 발전 과정 속에서 인상주의가 나타난다. 인상주의는 도시적인 예술이다. 세상을 도시인의 눈으로 보고 긴장된 신경으로 외계의 인상들에 반응한다. 인상주의는 고딕 예술, 낭만주의에 이어 미술사의 3차 혁명이라고 일컬을 정도로 미술사의 흐름을 완전히 바꾸어 놓았다.

인상주의의 첫 단추는 에두아르 마네(Edouard Manet, 1832-1883)에 의해 채워진다. 마네와 친구들은 쿠르베의 주장을 매우 진지하게 받아들여 진지하고 무의미해진 회화의 인습을 밝혀내려 하였다. 그들은 옥외의 밝은 광선 아래에서는 같은 물체더라도 실내에서 보는 것과 매우 다르게 보인다는 것을 발견 하였다. 햇빛을 받는 부분은 실내에서보다 훨씬 밝게 보이고 심지어 그림자까지도 한결같이 회색이나 검은색으로 나타나지 않았다. 그런데 왜 보이는대로 사람들은 그리지 않았던 것일까? 그건 사람들의 머리 속에 박혀 있는 '이 물체는 어떻게 보여진다'라는 지식 때문이었다. 마네와 친구들은 옥외에서 자연을 본다는 것은 우리 눈이나 정신 속에 뒤섞여 있는 색조의 혼합을 보는 것이라는 걸 발견하였다. 그리하여 그리스인들에 의해 이루어진 형태 묘사의 혁명에 버금가는 색채 묘

사의 혁명을 일으켰다. 무엇보다도 알고 있는 지식에서 벗어나 실제로 보이는 대로 그리려고 애썼다. 마네는 외광에서의 색채 처리만 문제 삼은게 아니라 움직이는 형태의 처리도 문제 삼았다. 19세기 초에 개발된 석판화로 제작한 경마장 작품을 보면 움직이는 말과 환호하는 관중들을 보이는 그대로 그리려고 얼마나 애썼나를 알 수 있다. 그 결과 경마장에서 벌어지는 레이스의 역동성과 관중들의 흥분이 그대로 전해진다.

마네의 친구 중에 고집 센 젊은 화가가 있었다. 그의 이름은 클로드 모네(Claude Monet, 1840-1926)였다. 그는 강 풍경에서 얻을 수 있는 효과와 분위기를 탐구하기 위해 조그만 배 한 척을 화실로 꾸몄다. 자연을 묘사한 모든 그림은 '현장에서' 실제로 완성해야 한다고 생각했기 때문이다. 모네는 보불전쟁(1870-1871) 중에 런던에 머물면서 터너의 작품들을 보았다. 터너의 작품은 빛과 공기가 그림의 주제보다 중요하다는 확신을 강하게 해 주었다.

오귀스트 르누와르(Auguste Renoir, 1841-1919)는 인상주의자의 원칙을 풍경에서만 아니라 일상생활의 모든 장면에 적용시켜서 훌륭한 작품을 남겼다. 제일 연장자였던 카미유 피사로(Camille Pissarro, 1830-1903)는 인상주의 방법을 누구보다 철저히 고수한 화가였다.

1874년, 마네와 모네 등 몇몇 화가들이 한 사진사의 제작실에서 전시회를 마련하였다. 이 전시회에는 <인상, 해돋이>라는 제목의 모네 작품

이 있었다. 이를 비꼬아 비평가들이 조롱하듯 이들 화가를 '인상주의자'라고 불렀는데, 화가들 스스로 이 이름을 받아들였고 세상에 그 이름을 널리 알렸다. 인상주의자들이 비평가를 화나게 한 것은 그림이 무성의해 보였기 때문이다. '자연'이나 '소재'는 여러 가지 요인(구름, 햇빛, 바람 등)에 의해 시시각각으로 변한다. 대상의 순간적이고 특수한 양상을 포착하려면, 세부보다는 전체 효과에 신경을 쓰면서 재빨리 붓을 휘둘러 색을 칠하지 않으면 안 된다. 그러다 보면, 마무리 작업은 의미가 없게 되는데 인습에 젖어 있던 비평가들의 눈에는 그 점이 아주 거슬렸다. 전체 효과를 중요시함에 따라 인상주의자들은 그 어떤 시대의 화가들보다 윤곽을 의도적으로 흐릿하게 만들었기 때문에 대중들은 '이것도 그림인가'하며 투덜거렸다. 그림을 몇 걸음 뒤로 물러나서 보면 이상야릇한 색점들이 갑자기 눈앞에서 제자리를 차지하고 흐릿해 보이던 윤곽이 뚜렷하게 드러나면서 생명을 가지게 된다는 것을 알게 되기까지 어느 정도 시간이 걸렸다. 결국 인상주의는 승리하였고, 따라서 미술 비평은 위신을 잃게 되었고 그 후 다시는 종전의 권위를 되찾지 못하였다.

그런데 인상주의의 승리를 도왔던 두 가지 요인이 있었다. 하나는 사진술이고, 또 하나는 일본의 채색 판화였다. 휴대용 카메라와 스냅 사진이 나오면서, 카메라는 우연한 장면과 예기치 않았던 각도의 아름다움을 발견할 수 있게 도왔다. 사진이 화가들의 전유물이었던 초상화 자리를 빼앗았기 때문에 화가들이 새로운 방법을 탐색하고 실험하게 된 것도 빼

놓을 수 없는 이유이다.

일본 열풍, 유럽을 강타하다

일본의 미술은 유럽 미술에 커다란 영향을 끼쳤다. 재미있는 사실은 일본의 채색 판화가 유럽의 영향을 받아 이루어졌다는 점이다. 18세기에 처음 접한 유럽 판화는 일본 미술가에게 충격을 주었다. 일본 미술가들은 동양 미술의 전통적 소재에서 벗어나 비속한 생활 장면을 그림 주제로 선택하였다. 그 결과, 창안의 대담성과 기교적 완벽성을 결합시킬 수 있었다. 19세기 중반에 강제로 유럽, 미국과 교역을 맺게 되면서 포장지 등으로 사용된 일본의 판화는 유럽으로 흘러 들어가게 되었다. 일본의 판화 작품은 차상점에서 싸게 구할 수 있었다. 마네 등 프랑스 화가들은 일본 판화를 보면서 자신들이 아직도 유럽의 인습에 젖어 있음을 깨닫게 되었다. 유럽 회화의 기본 규칙이 대담하게 무시되어 있는 것을 보면서 충격을 받았다. 예를 들어, 인물을 묘사할 때 꼭 전체 모습을 그림에 표현할 필요가 없다는 걸 깨닫는다.

이러한 가능성에 가장 감명을 받은 화가는 에드가 드가(Edgar Degas, 1834-1917)였다. 드가는 인상파의 목표 대부분에 동조하긴 했지만, 인상파 그룹과는 거리를 약간 두었다. 드가는 무엇보다 도안과 소묘에 관심이 있었다. 그는 발레 연습 장소나 무대 뒤를 찾아가 여러 방향에서 인

체의 갖가지 자세를 관찰하였다. 인상주의자들이 자연 풍경을 쳐다볼 때와 같이 냉정한 객관성을 가지고 발레리나를 보았다. 그에게 중요한 것은 인간 형태 위에 어리는 빛과 그림자의 상호작용과 운동이나 공간을 암시할 수 있는 방법이었다.

조각도 회화와 마찬가지로 모더니즘에 대한 찬반논쟁에 휘말려 들어갔는데, 그 중심에 오귀스트 로댕(Auguste Rodin, 1840-1917)이 있다. 그는 인상주의자들과는 달리 고전시대의 조각과 미켈란젤로의 열렬한 연구가였고 그만큼 대중적인 명성을 누렸다. 그러나 인상주의들과 마찬가지로, 로댕은 외면적인 '완성을 경멸하였고 보는 이들의 상상력에 맡기기'를 더 좋아했다. 그는 대중에게 인기 있는 조각가였기 때문에, 예술가들이 자기가 설정한 예술적 목표에 달성했다면 누가 뭐라 하더라도 자기 작품을 '완성'이라고 선언할 수 있는 권리를 주장할 수 있도록 하는데 기여했다.

세계 도처의 미술가들이 파리에서 인상주의와 접촉하고, '예술가는 부르주아지 계급의 편견과 인습에 대한 반항자'라는 새로운 입장을 갖고 자기 고향으로 돌아갔다. 그 중에 미국의 화가 제임스 맥닐 휘슬러(James McNeill Whistler, 1834-1903)가 있었다. 그는 드가나 로댕처럼 엄밀한 의미에서 인상주의자는 아니었다. 그의 주요 관심사는 빛과 색채의 효과보다는 섬세한 색면의 구성에 있었다. 그의 유명한 <회색과 검은 색의 구성> (1871)은 자기 어머니를 그린 것이지만, 그 사실은 별로 중요하지 않다. 색면을 구성하기 위해 어머니에게 검은 옷을 입히고 옆으로 앉게 했다고

해도 과언이 아니기 때문이다. 이 그림이 우리에게 커다란 안정감을 주는 이유는 단순한 형태들 사이의 조심스런 균형이다. 부인의 머리카락과 옷에서부터 벽과 배경에 이르기까지 '회색과 검은색'의 부드러운 색조는 고독과 체념의 상태를 표현하고 있다. 런던에 정착했을 때 그는 거의 단신으로 현대 미술을 위해 싸워야 한다는 사명을 느꼈다. 기묘한 제목을 그림에 붙이는 습관과 아카데미의 전통에 대한 무시는 터너와 라파엘 전파를 옹호했던 위대한 비평가 존 러스킨(John Ruskin)을 화나게 하였다. 1877년, 휘슬러와 러스킨은 정면으로 부딪쳤다. 휘슬러는 일본풍 야경화들을 전시하면서 작품 하나에 이백 기니를 불렀다. 그러자 러스킨은 비난을 퍼부었다. "나는 어떤 어릿광대가 대중의 얼굴에 물감 한 병을 내던진 대가로 이백 기니를 요구하리라고는 결코 예상하지 못했다." 휘슬러는 즉각 명예 훼손으로 러스킨을 고소하였다. 실제로 두 사람에게서는 공통점이 많았다. 둘 다 자기 주변의 추악함과 천박함에 깊은 불만을 갖고 있었다. 그러나 해결책이 달랐던 것이다. 러스킨은 도덕감에 호소하여 대중들이 미를 보다 많이 깨닫길 희망했던 반면, 휘슬러는 예술적 감각만이 인생에서 진지하게 받아들일 만한 가치가 있다고 생각했다. 휘슬러는 '심미주의 운동'의 지도적인 인물이 되었다. 어쨌든 러스킨과 휘슬러 둘 다 장식미술에 있어서 아르 누보의 성공에 기여 하였다.

근대 산업사회의 삶에 중세 예술정신을 꽃 피웁시다.

일본 미술은 1870년대와 1880년대 일어난 미학운동에 주요 영감을 주었다. 이 운동은 공장에서 생산된 물건의 흉측함에 싫증이 난 중산계층들이 이국적이면서 낭만적인 아름다움으로 주변을 꾸미고자 하는 욕구를 느끼던 것과 맥을 같이 한다.

미학운동의 지도자는 비평가 월터 페이터(Walter Pater)였다. 그는 예술적 자극에 무조건 반응하는 맹목적인 지각 과민증(passive hyperaesthesia)을 키울 것을 주장하였다. 미학 운동의 영향은 디자인의 모든 분야에서 보인다. : 건축, 조경, 가구, 의상 등.

책 일러스트레이션과 디자인에 미친 미학운동의 영향은 월터 크레인(Walter Crane, 1845-1915) 작품에 집약되어 있다. 대표적인 작품은 <장난감 책(Toy Books)> 시리즈이다. 어린이를 대상으로 한 요정 이야기와 유아시가 담긴 이 책은 에드문드 에반스(Edmund Evans)에 의해 목판으로 컬러 인쇄되었다. 크레인은 이 책에서 책 디자인의 중요성과 시각적 통일감을 선보였다. 그도 일본화의 영향을 받아 3차원의 효과를 포기하고, 장식적 요소를 강조하였다. 그가 직접 쓴, 끝이 뭉툭하면서 우아한 글자는 동시대인들에게 크게 각광을 받았다. 그는 동료 일러스트레이터 중에서 케이트 그린어웨이(Kate Greenaway, 1846-1901)를 좋아했다고 한다. 크레인이 갖고 있던 판타지 개념은 이미지의 장식적 가능성에 대한 것

에 한했지만, 그런 한계 속에서도 그의 작품은 창의적이며 우아하였다. 그는 디자인과 일러스트레이션에 관한 책들을 썼으며 타일과 철근 작품, 섬유, 벽지의 디자이너였으며 가면극과 카니발의 장식가였고, 미술학교 교수였다. 또한 사회주의자였으며 계속해서 Art Worker's Guild와 Arts and Crafts Exhibition Society의 의장을 맡았다. 이 두 그룹 다 1880년대에 일어난 '미술 공예운동'에서 큰 역할을 하였다.

미술 공예운동은 존 러스킨의 가르침과 크레인의 영웅이자 스승이었던 윌리엄 모리스(William Morris)의 생각과 업적에 고무되어 일어났다. 러스킨은 예술의 타락 원인이 기계와 분업화에 있다고 지적하고, 결과적으로 생산자가 자기가 만든 생산물로부터 소외되는 현상을 우려하였다. 그는 그 해결책을 수공업과 가내 공업과 같은 중세적 생산 형태에서 찾았다. 당시의 수공업품이 얼마나 조악한가를 지적하면서, 공들여 만든 견고한 제품의 참 매력을 동시대인들에게 환기시켰다. 현대 건축과 공업미술이 실용성과 견고성을 추구하게 된 데에는 러스킨의 노력과 이론이 큰 역할을 하였다. 그의 제자 모리스는 스승보다 기계에 대해 합리적으로 판단하였다. 환경에 따라서는 기술이 인류의 축복이 될 수도 있다는 걸 알았기 때문이다. 사회를 그냥 내버려 둔 채 예술의 취미를 개선하려고 애써 봤자 아무 소용없다고 생각하고, 예술을 보다 잘 감상할 수 있는 사회적 여건을 만드는 게 문제해결의 열쇠라고 보았다. 그의 저작 <존 벌의 꿈(A Dream of John Ball)>과 <모르는 곳에서 온 소식(News from Nowhere)>

에는 개인이 창의적인 작품을 만들면서 자기 실현을 할 수 있는 사회주의 식 유토피아가 나온다. 자기 이상을 실현하는 첫 단계로서 회사 ‘모리스, 마샬, 포크너 회사(Morris, Marshall, Faulkner & Co.) — 이후에는 ‘모리스 회사(Morris & Co.)로 바뀌었다.’ — 를 설립하여, 솜씨 좋고 숙련된 장인들을 고용하여 전통 도구로 디자인된 가구를 제작하였다. 1891년에는 ‘켈름스코트 인쇄소(Kelmscott Press)’를 세웠다. 모리스는 외곽선과 이니셜을 아주 아름답게 디자인하고 인쇄하였으며, 그와 생각을 같이하는 화가들에게 의뢰하여 장표지마다 그림을 실었다. 켈름스코트의 책은 크레인의 책보다 시각적 통일감을 더 갖고 있었고, 책 디자인에 대한 새로운 인식을 높여 주었다. 이로써, 개인이 운영하는 작은 인쇄소가 목판화로 예쁘게 꾸민 책을 출판하는 전통이 당시 영국에 굳게 세워졌다.

어린이들의 영원한 영웅, 칼데콧과 케이트 그린어웨이

이 두 사람의 이름을 딴 어린이 책 일러스트레이션 상이 있을 만큼, 두 사람이 어린이 책 일러스트레이션 역사에 자리잡은 비중은 크다.

란돌프 칼데콧(Randolph Caldecott, 1846-1886)은 1872년에 다니던 지방은행을 그만두고, 일러스트레이터로서 일하기 시작하였다. 별다른 미술교육을 받지 않았던 칼데콧은 ‘런던 소사이어티(London Society)’의 편집자이자 공무원이었던 헨리 블랙번(Henry Blackburn)의 후원을 받

아 <런던 소사이어티>의 그림을 그렸다. 또한 블랙번의 가족을 따라 독일로 여행을 가서 그린 그림을 모아 <하르츠 산(The Hartz Mountain)>이라는 책에 실기도 하였다. 1874년, 목판 인쇄업자 제임스 데이비스 쿠퍼(James Davis Cooper)는 워싱턴 어빙(Washington Irving)의 <스케치 책(Sketch Books)>에 그림을 그려 줄 것을 칼데콧에게 부탁하였다. 그림이 102개 들어갈 정도로 글보다 그림의 비중이 더 큰 책이었다. 칼데콧은 그림뿐 아니라 표지 디자인도 하였다. 1875년 10월에 출간되었는데, 20년 뒤까지 줄기차게 팔렸다. 이 책은 인쇄공 에반스의 날카로운 눈에 포착되었다. 당시 크레인은 여러가지 사회 활동으로 더 이상 <장난감 책(Toy Book)>을 진행할 수 없었기 때문에, 에반스는 그 뒤를 이어 작업을 할 수 있는 일러스트레이터를 찾고 있었다. 칼데콧은 바로 그 적임자였다. 그러나 칼데콧의 바쁜 스케줄과 건강 악화로 정작 작업에 들어갈 수 있었던 것은 1878년이었다. 에반스는 칼데콧 시리즈를 위해 보다 새롭고 정교한 레이아웃을 디자인하였다. 종이도 좀더 질긴 종이를 썼다. 표지까지 해서 컬러 그림이 9개 들어갔고, 본문에 최소 20개의 선그림이 들어갔다. 칼데콧은 이 책의 원고료를 인세로 줄 것을 제안하였는데, 아마 한 권당 1페니였을 것이다. 1878년 크리스마스 시리즈에 맞춰 첫 두 권이 출간되자 불티나게 팔렸다. 1885년까지 매년 두 권 씩 나왔는데, 계속 잘 팔려 초판 인쇄 부수가 계속 늘어나 결국 권당 초판 부수가 100,000부까지 되었다. 열 여섯 권이 완간되자, 1000부는 따로 큰 판형으로 출간했다. 천으로 장정한 이 호화판은 4권에 5실링, 8권에 반 기니를 받았다. 이 책들은 여전

히 인쇄되고 있는데, 아주 최근까지도 초판에 썼던 목판을 그대로 썼다.

에반스는 칼데콧의 독창성을 알아보고 그의 그림을 살려내는 높은 안목을 지닌 훌륭한 인쇄공이자 출판업자였다. 에반스가 발굴해 낸 또 하나의 작가가 케이트 그린어웨이다. 1878년, 그는 케이트 그린어웨이에 게 우아한 수채화를 부탁하였다. 에반스는 이례적으로 <창문 아래에서 (Under the Window)>의 초판을 20,000부 찍었는데 금세 다 팔렸다. 영국 시장만을 위해 70,000부를 더 찍었고, 독일어판과 프랑스어판은 30,000부가 팔렸다. 그녀의 책은 화가와 장인 간의 완벽한 공조 속에서 이루어진 것으로, 우리는 에반스를 떠올리지 않고는 케이트 그린어웨이를 떠올릴 수 없다. 사실 그녀는 그리 위대한 화가는 아니었다. 그녀가 그린 '줄지어 서 있는 예쁜 아가씨들'은 칼데콧의 인물들과 비교할 수가 없다. 그런데도 그녀의 그림은 많은 이들의 사랑을 받았고 지금도 여전히 살아남았다. 사실 그녀의 그림에는 뿌리치기 힘든 매력이 있다. 그 매력은 무엇일까? 유아문학을 그리는 데 있어서 성공의 척도는 아이들로부터 얻는 공감의 미학이다. 어린이들은 그림이 분명하고 확신에 차 있으면 어떤 내용이든지 기꺼이 믿어 줄 수 있다. 이야기 책 속에 나오는 그림은 사건과 모험의 미로를 헤쳐나가게 도와주는 지도 역할을 한다. 케이트 그린어웨이의 그림은 그 역할을 충실히 해냈다. 어린이들은 그녀가 그린 어린이들에 자신을 투사하면서 이야기를 읽었다. 케이트 그린어웨이의 그림은 어른들에게도 인기가 있다. 지난날—미술과 공예품이 넘쳐나던 황금시대—에 대

한 향수를 불러일으키기 때문에 지금도 많은 수집가들을 끌어당긴다. 케이트 그린어웨이는 에반스가 아닌 다른 장인과도 일을 했는데, 그렇게 해서 만들어진 최고의 작품은 슈필만(Spielmann)과 같이 만든 <금잔화 정원 (Marigold Garden)>(1885)과 <A는 애플파이(A Apple Pie)>(1886)이다.

갈등과 불만의 예술, 현대미술 태동하다.

사실 인상주의 화가들의 목표도 자연을 발견했던 르네상스 시대 이래 발전되어 오던 미술 전통에서 크게 벗어난 게 아니었다. 그들 역시 이전 화가들과 같이 자연을 사실 그대로 보기를 원했고 진지하게 탐구한 결과 선입관 없이 자연을 탐구하고 표현할 수 있게 된 것이다. 화가의 눈에 띄는 모든 것이 그림의 소재가 되고 현실 세계의 모든 면이 미술가가 주목할 만한 가치가 있는 대상이 된 것도 인상주의가 이룬 업적이다. 인상주의가 대중으로부터 사랑을 받고 승리를 거둔 이후, '모방'을 목적으로 한 모든 미술의 문제점은 다 해결된 것처럼 보였다. 그러나 사실 새로운 문제점들이 그 안에 내재되어 있었는데, 그 문제의 본질을 분명하게 느낀 최초의 인물은 폴 세잔(Paul Cézanne, 1839-1906)였다. 그는 인상파 화가들과 같은 세대였고 젊은 시절엔 인상주의 전시회에 참가하기도 했지만, 그들에게 주어진 평판에 염증을 느껴 고향인 엑스(Aix)로 돌아가 그곳에서 조용히 자기에게 던져진 예술 문제들을 탐구하였다. 그는 먹고살 것이 넉넉했고, 규칙적인 생활습관을 지닌 화가였다. 겉보기에는 조용하고 한가로

운 생활을 한 것 같지만, 그는 예술의 완성이라는 이상을 작품 속에서 달성하기 위해 끊임없이 정열적인 투쟁을 전개했다. 그에게 주어진 과제는 ‘자연을 본떠서’ 그림을 그리고, 인상주의 거장들이 발견한 점들을 활용하고, 푸생(Pussin, 1594-1665)의 미술을 돋보이게 한 질서와 필연의 감각을 되찾는 것이다. 푸생은 프랑스 화가였지만 로마를 제2의 고향으로 삼고 작품을 제작했다. 그는 순수하고 장엄했던 고대 국가의 모습을 상상하여 묘사하기 위해 고전 조각의 미를 열심히 탐구했다. 세잔이 보기엔 인상주의 작품에는 명료함이 부족하였다. 모든 게 모호했다. 그는 명료함이나 질서를 파괴하지 않으면서 인상주의의 업적을 살리고 싶었다. 색채의 올바른 사용이라는 문제점도 해결하려 하였다. 세잔은 명료한 짜임새의 작품을 그리는 동시에 그만큼 강렬하고 순도 높은 색채를 쓰고 싶었던 것이다. 중세 미술가들은 사물의 실제 모습에 신경을 쓰지 않았기 때문에 색채에 대한 욕망을 마음껏 충족시킬 수 있었다. 그러나 미술이 자연의 관찰을 중시하면서 베네치아와 네덜란드의 위대한 화가들은 빛과 분위기를 암시하고자 혼합된 부드러운 색조를 고안해 냈다. 인상파 화가들 그림은 그때까지의 어떤 화가의 작품보다 색조가 밝았지만, 세잔은 거기에 만족하지 않았다. 그는 해결하고자 하는 몇몇 문제들을 연구하기 위해 정물화를 그렸다. 입체감과 색채와의 관계를 탐구하기 위해 사과를 그렸다. 균형 잡힌 화면 구성을 이루기 위해 과일 그릇을 약간 위쪽으로 잡아늘여서 묘사하였다. 그 결과 왼쪽의 공백을 메울 수 있었다. 또한 탁자 위의 모든 형태들 사이의 관계가 잘 드러나도록 하기 위해 탁자를 앞으로 기울여 묘사했다.

색채의 밝음과 깊이의 느낌을 희생시키지 않고서도 질서 있는 구도를 만들어내기 위해 사소한 부분은 기꺼이 왜곡시켰다. 작업에 방해가 될 때에는 전통적인 원근법도 과감히 무시해 버렸다. 결국 그는 종래의 전통적인 소묘방식을 빌지 않고도 단단한 고체라는 느낌을 줄 수 있다는 것을 깨달았고, 그의 이런 변형의 원리는 그를 ‘현대 미술’의 아버지가 되게 하였다.

세잔처럼 질서의 욕구를 인상파의 수법과 조화시키고 싶어했던 화가가 또 있었다. 그러나 그는 세잔과는 전혀 다른 방식으로 문제 해결에 나섰다. 그 이름은 조르주 쇠라(Georges Seurat, 1859-1891). 그는 색채가 시각에 미치는 작용에 대한 과학적 이론을 연구하고, 순수한 색채를 규칙적인 작은 점들로 분할하여 찍음으로써 마치 모자이크처럼 화면을 구축하고자 결심하였다. 그러다 보니 윤곽선을 허물어뜨리면서 그림을 알아보기 힘들게 만들 위험성이 있었다. 그래서 세잔보다 더 극단적으로 형태를 단순화시켰고, 수직과 수평을 강조하면서 자연 묘사보다는 흥미 있는 구성을 개척하는 방향으로 나아갔다.

네덜란드에는 열정적으로 살다가 간 화가, 빈센트 반 고흐(Vincent Van Gogh, 1853-1890)가 있었다. 그는 목사의 아들로 신앙심이 아주 돈독했고 처음에는 영국과 벨기에의 광산촌에서 전도사로 일했다. 비참한 광부들의 삶을 개선하는 데 종교가 아무런 힘이 되지 못한다는 사실에 괴로워하던 그는 밀레의 예술과 삶에 접하고 화가가 될 것을 결심했다. 그는 돈 많은 감식가의 마음에만 드는 세련된 예술작품이 아니라 평범한 모든

사람들에게 기쁨과 위안을 줄 수 있는 가식 없고 소박한 작품을 그리고자 하였다. 또한 붓자국 하나 하나를 통해 자신의 격양된 감정을 전달하고 싶어했다. 그래서 대상과 장면, 즉 붓으로 채색함과 동시에 소묘할 수 있고, 마치 글 쓰는 사람이 강조하고자 하는 단어에 밑줄을 긋듯이 두텁게 물감을 바를 수 있는 소재를 즐겨 그렸다. 그의 그림에 그루터기만 남은 밭, 줄지어 서 있는 관목, 보리밭, 울퉁불퉁한 올리브 나뭇가지, 실편백나무의 불꽃 같은 형태가 자주 보이는 이유도 거기에 있다. 그 외에도 다른 화가들이 그릴 가치를 못 느꼈던 평범한 소재들(예를 들어, 자기가 묵고 있던 하숙방)을 그렸다. 그는 자연을 사진처럼 정확하게 그리는 데에는 별로 관심이 없었고 목적에 맞으면 사물의 형태를 과장하고 변화시키는 걸 주저하지 않았다. 그리하여 전혀 다른 길을 통해 비슷한 시기에 세잔가 도달했던 경지와 비슷한 지점에 도달했다. 두 사람은 예부터 내려오는 미술의 규범을 타파하려고 원하지 않았으면서도 이러한 지점에 도달했다. '혁명가'인 체 하지도 않았고 비평가들에게 충격을 주길 원하지도 않았다. 단지 자기의 욕구에 충실하게 작업을 했을 뿐이고, 둘 다 위대한 화가가 되었다.

반 고흐와 마찬가지로 고갱(Paul Gauguain, 1848-1903)도 비교적 늦게 화가가 되었고 거의 혼자서 자기 식대로 그림 공부를 했다. 그러나 반 고흐와 달리 그는 오만하고 야심만만했다. 고흐는 영국의 라파엘 전파 화가들이 나누었던 것과 같은 예술가들 사이의 형제애를 꿈꾸었고, 고갱이 아를르에서 같이 살길 바랐다. 그러나 둘의 교우 관계는 비참하게 끝났

고, 그 뒤 고갱은 유럽을 버리고 소박한 삶을 찾아 그 유명한 '남양군도'의 하나인 타히티 섬으로 건너갔다. 그는 원주민의 정신 속에 들어가 그들이 보는 것과 같은 방식으로 사물을 보려고 노력했다. 자기가 묘사한 원주민들의 초상을 그러한 '원시적' 미술과 조화시키려고 애썼다. 그 결과 형태의 윤곽은 단순해졌고, 강렬한 색채의 색면이 과감하게 쓰였다. 세잔과 달리, 그는 단순화된 형태와 색채 구성이 작품 전체를 평면적으로 보이게 하지 않을까 하는 점에 대해서는 걱정하지 않았다. 고갱에게는 솔직하고 단순함을 이루는 게 목표였기 때문이다. 고갱 또한 자기의 이상을 실현시키기 위해 정열적이고 진지하게 작업하면서 자기 인생을 희생시켰다. 고독과 절망 속에서 여생을 보낸 고갱은 결국 질병과 궁핍으로 쓰러져 죽었다.

인상주의의 승리 이후 세잔은 균형과 질서의 감각이 상실되었다고 생각했고, 반 고흐는 강렬한 정열을 상실하는 위험에 처했다고 느꼈다. 고갱은 그가 본 인생과 예술 전체에 대해 불만을 느꼈다. 오늘날 우리가 현대 미술이라고 부르는 것은 이와 같은 불만의 감정에서 생겨난 것이며, 세잔이 내놓은 해결책은 세 가지 현대미술운동의 바탕이 되었다. 세잔은 프랑스의 입체주의를 탄생시켰고, 반 고흐는 독일 중심의 표현주의를 탄생시켰고, 고갱은 다양한 형태의 '원시주의(Primitism)'의 모태가 되었다.

사실 이 세 화가 이후 현대미술은 수많은 종류의 미술로 자체 분화되기 시작했다. 그것은 전화기가 스마트폰으로 바뀌는 중간단계의 '핸드폰' 정도에 해당한다고 할 수 있다. 그 이후의 예술은 수많은 종류의 어플

리케이션과도 같이 다변화되었기 때문이다.

소용돌이치는 현란한 아르누보를 낳다.

피상적으로 볼 때, 19세기 말은 대번영의 시기였고 만족감으로 차있던 시기였다. 그러나 영국의 비평가와 미술가들은 산업혁명에서 연유된 수공예의 쇠퇴에 불만을 느꼈고, 그 자체로서 일정한 의미와 기품을 지니고 있었던 장식들을 값싸고 천박한 기계로 모조하는 광경에 반발하였다. 앞에서 이미 설명했던 러스킨과 모리스가 그 대표주자였다. 그들의 미술 공예운동 등은 기계를 통한 대량생산을 막을 수는 없었지만, 대량생산의 문제점에 눈뜨게 하였고 순수하고 단순하며 '직접 손으로 만든' 제품에 대한 기호를 일반인들에게 널리 퍼뜨렸다.

대륙에서는 새로운 재료의 가능성을 탐색하면서 디자인의 감각을 새롭게 세운 '아르 누보(Art Nouveau, 신미술)'가 탄생했다. 아르 누보는 심미주의적이고 장식적인 경향을 띄었다. 많은 예술가들이 장식미술가로 일했고, 미술잡지가 많아졌다. 당시 미술품 콜렉터로 일하던 사무엘 빙(Samuel Bing, 1838- 1905)은 자신이 운영하던 화랑 '아르 누보 빙'을 프랑스 아르 누보의 근거리로 만들었다. 아르 누보 건축가들은 인간과 거주 공간의 기능적 통합을 시도하면서 새로운 종류의 재료와 새로운 형태의 장식에 대한 실험을 하였다. 철과 유리로 된 건축물을 만들기 시작한 것

도 이때부터이다. 거주 공간을 하나의 통일체로 구성한다는 발상에서 건축뿐 아니라 집 안에 들어갈 가구 등 실내 장식품에도 신경을 썼다. 동양의 건축방식에도 눈을 돌렸다. 이 시기 대표적인 건축가는 벨기에인 빅토르 오르타(Victor Horta, 1861-1947)이다. 일본의 건축 양식에서 유연한 곡선 효과를 살리는 법을 배운 오르타는 이 선들을 현대인의 요구에 잘 맞는 철제 구조에 옮겨 놓았다. 이 새로운 창안은 자연스럽게 아르 누보와 동일시되었다. 프랑스 건축가였던 엑토르 기마르(Hector Guimard, 1867-1942)는 장식미술가로서도 활동하면서 파리 지하철 입구를 설계하였다. 스페인에는 위대한 건축가 가우디(Gaudi, 1852-1926)가 독창적인 건축물을 설계하였다.

'아르 누보'는 인쇄된 페이지의 시각적 효과를 전혀 고려하지 않고 단순히 이야기만을 전달하는 데 그치는 조악한 책과 삽화를 그대로 보아 넘길 수가 없었다. 드가의 재능 있는 추종자인 툴루즈 로트렉(Toulouse-Lautrec, 1864-1901)은 일본판화로부터 입체감의 묘사와 세부 묘사를 생략한 대담한 단순화를 통해 보다 인상적이고 놀라운 그림을 만들 수 있는 법을 배웠다. 이런 인쇄용 그림의 전통은 아르 누보 이후에도 펠릭스 발로통(Felix Vallotton)등의 나비파(les Nabis)에서도 이어진다. 영국에서 '심미주의 운동'은 젊은 천재 오브리 비어즐리(Aubrey Beardsley, 1872-1898)에서 꽃을 피웠다. 그는 휘슬러와 일본 판화에서 영향을 받아 기묘한 흑백 삽화로 온 유럽에 명성을 날렸다. 당시 영국은 빅토리아 여왕 통치의 마

지막 십년에 접어들고 있었다. 여왕은 중산층의 도덕과 물질적 가치의 우위를 상징하는 가모장적 인물이었다. 이 시기에는 인간의 본능을 제대로 보려고 하지 않았다. 그러다 보니 위선이 판을 치게 되었는데, 성적인 분야가 가장 심했다. 성과 관련된 어떤 것도 묘사되지 않았다. 앞에서 잠깐 언급했듯이 판타지는 문학과 미술에서 간접적으로 성적인 표현을 할 수 있는 출구였다. 그런데 성적인 문제에 걸려 있는 장애를 뚫고 나간 유일한 일러스트레이터가 비어즐리다. 그는 폐결핵으로 평생 고생하였는데, 성적으로 모호한 이미지를 창의적으로 창조해 냈다. 그가 그린 '리시스트라타(Lysistrata)'는 무성애자, 동성애자, 복장도착자, 성전환자 등에 대해 솔직하게 표현하였는데, 대중들이 그 부분에 대해 무지했기 때문에 눈치 채지 못했다. 비어즐리는 더 나아가 도덕적인 비판을 가하지 않고 '매춘'이라는 주제를 다루었다.

1893년 오스카 와일드(Oscar Wilde)의 <살로메(Salome)>에 그림을 그렸다. 그는 오스카 와일드 서클의 회원이긴 했지만 사실 와일드를 별로 좋아하지 않았다. 하지만 일러스트레이션 분야에서 와일드와 같은 위치에 있었기 때문에 와일드가 동성연애를 했다는 이유로 유죄판결을 받자 그에게도 영향이 미쳤다. 일본 미술의 영향을 받아 그린 그의 그림에는 길게 늘린 형식과 비대칭 구도 속에서 수평선을 높게 잡았고 배경을 단순화시키면서 패턴을 중요시하였다. 그 외에도 중세 양식과 로코코 양식, 르네상스 미술도 새롭게 해석하여 그림에 응용하였다.

찰스 리켓츠(Charles Ricketts)는 책 디자이너이자 일러스트레이터였다. 비어즐리와 마찬가지로 오스카 와일드 서클의 회원이었다. 그의 후원자였던 찰스 샤논(Charles Shannon)과 함께 목판 인쇄의 부흥운동에 앞장섰고, 1896년에는 자기들만의 출판사 베일 프레스(Vale Press)를 설립하였다. 10년 동안 자기들이 직접 디자인한 책 85권을 출판하였다. 모리스가 세운 켈름스코트의 책들이 이념이 과도하게 들어가 개념이나 모양새가 일률적인데 반해, 리켓츠는 책들마다 다른 방식으로 디자인했다.

리켓츠의 친구인 로우렌스 하우스먼(Laurence Housman, 1865-1959)은 작가이자 화가였다. 그가 그린 <고블린 시장(Goblin Market)>에 처음 선보인 길고 좁은 형식의 그림은 아르 누보 책의 특징이 되었다.

대륙에서 건너온 아르 누보는 영국 미술공예운동가들이 보기에는 어쩐지 건강하지 않은 로코코의 재래같았다. 그렇지만 영국 일러스트레이터들은 아르 누보의 특징 중 하나인 꼬불꼬불한 식물 모양과 전형적인 채찍꾼 모양 곡선을 활용하였다. 그들 중에 찰스 로빈슨(Charles Robinson)이 있다. 그는 자기 책을 처음부터 끝까지 직접 디자인을 하였다. 아르 누보의 정신은 그의 상상력, 장식적인 선과 글과 그림의 균형, 페이지마다 달라지는 디자인들 속에서 엿볼 수 있다.

찰스 로빈슨의 동생 윌리엄 히스 로빈슨(William Heath Robinson, 1872-1943)의 작품도 아르 누보에 깊게 뿌리를 내리고 있다. 그는 동시대

생활에 뿌리를 둔 판타지 세계를 창조해낸 첫 일러스트레이터였다. 그가 살았던 시기는 꿈의 요소들이 현실에서 나타나던 시기였다. 혼자서 가는 마차, 현란한 불빛, 불꽃이 없는 열, 목소리가 세상 끝까지 전달되는 능력 등. 만화가였던 크뤼크 생크와 테니엘 같은 이들이 이런 이미지를 과학공상만화에서 구체화시키긴 했지만, 윌리엄 로빈슨은 현실에서 그 이미지를 목격한 것이다. 그는 사환들도 쉽게 이용할 수 있을 법한 기계들을 고안하여 그렸다. 그의 작품에서 볼 수 있는 또 다른 특징은 ‘시대착오적인 것’이다. 갑옷을 입은 기사가 커피 여과기를 갖고 있고, 익룡이 골프장 너머로 날아간다. 리어와 크레인의 작품 속에서 나타났던 일상 생활의 변형 모습이 로빈슨에 의해 환상적으로 살아났다.

시드니 사임(Sidney Sime, 1867-1941)은 별다른 설명을 붙이지 않은 판타지 그림을 남겼다. 그가 그린 ‘일상의 환상 A Fantasy of Life’은 무서울 정도로 적나라하다. 지하 부엌에는 이미 죽은 희생물이 들어 있는 가마솥이 끓고 있고 그걸 지켜보면서 악마는 승리에 찬 웃음을 짓고 있으며, 도깨비들이 어린아이를 그곳으로 끌고 가고 있다. 그의 판타지 그림은 비어즐리와 일본 판화 영향도 받았다.

스웨덴에서는 칼 라르손(Karl Larsson, 1853-1919)이 있었다. 밝고 낭만적인 그림과 달리 그는 극빈계층의 아이로 태어나 자랐다. 1877년, 친구들과 함께 파리에 갔는데 인상주의에는 별 관심을 느끼지 못했던 것 같다. 대신 바르비종에서 바르비종파 화가들과 함께 두 번의 여름을 보낸

다. 그의 그림에 보이는 이야기 구조로 해서 그는 일러스트레이션 청탁을 많이 받는다. 그래서 안데르센 동화집이나 쉘러(Shiller)의 작품 등에 그림을 그리기도 하였다. 1899년에 출판된 앨범 <우리 집(Our Home)>에는 시골에 사는 라르손 가족들의 목가적인 일상이 담겨 있다. 이 책은 비단 어린이를 위해서 만들어진 것은 아니었지만, 아스트리드 린드그렌은 어린 시절 라르손의 책에서 많은 것을 얻었다고 한다. <우리 집>에는 빼놓을 수 없는 매력이 있다. 이 앨범을 통해서 라르손이 추구한 일상의 아름다움을 엿볼 수 있다는 점이다. 그는 집 안의 요소들을 통합적으로 아우르며 꾸몄다. 옷, 가구, 창문, 덮개, 깔개, 천장, 지붕, 문 등 모든 것에서 라르손 일가의 취향을 엿볼 수 있다.

이러한 통합적인 건축 디자인 개념은 영국의 미술공예운동이나 훗날 독일에서 일어난 바우하우스에서 추구하는 개념과 일맥상통한 것이다. 라르손이 결혼하고 나서 죽을 때까지 살았던 선드본(Sundborn)의 집은 인테리어 디자인의 새로운 방향을 제시한 곳으로 간주되고 있다.

어린이 책 일러스트레이션, 황금시대를 맞이하다

상징주의 운동이 일어나던 시기에 전래 요정 이야기와 민담에 대한 관심이 증가하였다. 1717년에 영어로 처음 번역된 이후 계속해서 출간되었던 <아라비안 나이트>나 그림 동화와 같은 선집은 빅토리아 시대 내내

인기를 끌었으며, 세기가 끝날 때쯤에는 전세계 민담들이 쏟아져 나왔다. 이러한 선집이 인기를 끈 데에는 거대한 식민지 영토(특히 아프리카)가 생겨난 시대적 배경과 함께 산업화로 인해 전통문화가 흔들리는 데에 대한 우려가 작용하였다. 이러한 민속문학은 어린이뿐 아니라 어른들 사이에서도 크게 인기를 끌었다. 이미지에 침투해 있는 성적 은유 덕분일 것이다. 예를 들어 왕자의 화살에 찔린 비둘기 공주, 입맞춤으로 다시 인간이 된 개구리 왕자는 강한 성적 은유이다. 행복한 결말을 이끌어내는 마법은 근대 기술의 사악함과 대비되면서 또 하나의 인기 요인이 되었다. 이 시기 일러스트레이션이 최고 수준에 도달할 수 있었던 분야 또한 요정 이야기였다. 그림 속에 녹아 있는 환상 요소를 섬세하게 음미 할 수 있는 감상자들이 늘어났기 때문이다. 인쇄와 복제 기술의 발달에 발맞춰 판타지 문학이 담긴 책과 잡지를 즐겨 있는 중류 계층이 성장한 데 따른 것이다.

옛이야기에 보다 구상적으로 접근하여 완성한 사람은 아서 래컴(Arthur Rackham, 1867-1939)이다. 래컴은 현실과 판타지가 뒤섞여 있는 마법세계를 신비하면서도 으스스한 분위기로 그려 냈다. 래컴은 의인화된 동물을 그릴 때 이전과 달리 좀더 동물의 특징(발톱, 꼬리, 수염 등)을 부각시켰다. 동물의 특징을 인간의 형상에 부여하기도 하였다. 변형은 그의 상상력에서 큰 힘을 발휘하였다. 나무 동치에서 바라보고 있는 얼굴이라든지 사람 모습을 띤 불, 물, 구름 등이 그림 속에 많이 등장한다. 의인화된 특징이 직접적으로 나타나지 않을 때에도 자연의 모든 것들이 강

한 생명감으로 차 있다. 이러한 판타지 요소는 민담과 신화의 기본적인 주제이다. 나무 애니미즘은 고대부터 있어왔고, 20세기에는 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 문학작품 속에 재등장한다. 래컴의 성공 배경에는 세기 전환기에 완성된 컬러 인쇄기술이 있다. 사진술의 정확성 덕분이었다. 래컴은 신비한 분위기를 나타내기 위해 잉크선 위에 투명한 수채물감을 적절하게 칠했다. 후기로 갈수록 색깔들이 밝아지고 강렬해지지만 그 기능은 여전히 하였다. 래컴은 기본적으로 낭만주의자였으며, 아르 누보의 영향을 받아 그림의 내용을 풍부하게 해주는 색깔을 사용하였다.

그의 경쟁자였던 에드문드 둘락(Edmund Dulac, 1882-1953)은 페르시아와 인도 미니어처를 주요 자료로 삼았으며 장식적인 효과를 내기 위해 색을 썼다. 그의 작품은 도피주의적이다. 성은 구름 위로 솟았고, 사람들이 대기 위에 떠서 걸어다니고, 얇은 날개가 달린 개구리가 돌아다닌다. 그의 세계에는 별과 꽃무늬 보석이 달려 있는 로코코 또는 동양 스타일의 비단 옷을 입은 아름다운 공주가 살고 있다. 나무들 또한 섬세하고 우아하게 보인다. 그런데 이렇게 우아한 모습들만 보일뿐 흉하거나 불쾌한 모습이 보이지 않아서 단조롭게 느껴진다.

이국적인 취향은 덴마크 화가 카이 닐센(Kay Nielsen)의 작품에서도 강하게 드러나는데, 프랑스에서 공부하면서 동양 문화에 접했기 때문이다. 그러나 그의 상상력의 기반은 어렸을 때 배우었던 어머니가 읽어 주었던 노르웨이 전설이었다. 그의 인생에서 중요한 역할을 한 것은 극장이

었다. 그의 아버지는 극장 감독이었고, 자기 자신은 나중에 할리우드 배우이자 세트 디자이너가 되었다. 닐센이 파리에서 공부할 때 파리 전체를 매료시켰던 러시아 발레도 그에게 영향을 주었다. 그 영향이 보이는 게 <태양의 동쪽 달의 서쪽>에 등장하는 이국적 의상이다. 닐센은 금세 꺼질 것 같은 실물 크기의 초 두 개와 같은 상징적인 사물도 많이 그려 넣었다.

그 밖에도 상상력이 풍부하고 상징주의적 요소를 소름끼치게 사용한 이는 유명한 아일랜드 화가 해리 클라크(Harry Clarke)였다.

마지막으로 의인화된 동물이 나오는 문학 작품의 완성자이자 뛰어난 판타지 작가였던 비트릭스 포터(Beatrix Potter)를 만나 보자. 그녀는 한 번도 학교에 간 적이 없었다. 대신 가정교사에게서 교육을 받았다. 그녀는 어렸을 때 읽은 책들 중에서 루이스 캐롤의 <이상한 나라의 앨리스>와 리어의 시를 좋아했다. 열다섯 살 때부터 쓰기 시작한 일지에 일상 생활 이야기, 할머니에게서 들은 옛 일화, 주변 사람들과 장소에 대한 인상을 기록하면서 소설가의 눈을 키웠다. 휴일이면 남동생과 함께 식물과 죽은 동물 표본을 채집하면서, 식물과 동물을 그렸다. 밀레이즈의 친구였던 아버지를 따라 '로얄 아카데미' 전시회에 가기도 하였다. 포터는 산토끼, 토끼(피터와 벤자민이라는 이름의 토끼도 있었다), 거북이, 생쥐, 흰쥐(새미라는 이름으로 불렸다), 고슴도치를 키웠다. 처음에 그녀는 수채화로 그린 버섯 책을 만들 생각을 했는데, 글을 써 줄 사람을 찾지 못한 데다가 그림이 과학적으로 정확하지 않다는 말을 듣고 포기하고 만다. 대신 그녀는

자기가 기르는 애완동물이 옷을 입고 사람처럼 행동하는 모습을 상상해서 그린 다음, 사촌들이나 어린이들에게 보여 주었다. 그러다가 그 그림으로 카드를 만들 수 있겠다는 생각에 런던에 있던 카드 회사 '힐데샤이머와 포크너(Hildesheimer and Faulkner)'로 찾아갔고, 그 곳에서 <행복한 한 쌍(A Happy Pair)>이라는 제목의 책이 나왔다. 이 책에는 우아한 옷을 입은 토끼 그림들이 실려 있다. 이 때 그려진 그녀 그림에서 칼데콧의 영향을 볼 수 있다. 그녀의 첫번째 책은 대중들에게 별로 알려지지 않았다. 그러다가 1892년, 그녀는 옛 가정교사의 아이들을 위해 이야기를 쓰기 시작했다. 그게 <피터 래빗 이야기(The Tale of Peter Rabbit)>의 시작이었다. 아이들에게 보낸 글에는 피터 래빗 이야기 5편뿐만 아니라 다른 동물들에 관한 이야기에 대한 암시도 들어 있었다. 1896년 부터 그녀는 부모님과 함께 레이크 디스트릭트(Lake District)에 있는 소우리(Sawrey) 마을에 살기 시작하는데, 그녀는 그곳에 있는 작은 오두막들과 농장 집들에 매혹되었다. 이 때 그녀는 캐논 로운슬리(Canon H. D. Rawnsley)와 친구가 되었다. 로운슬리는 좋은 집과 땅을 찾아 오염되지 않게 보호하는 일을 하던 '내셔널 트러스트(National Trust)'의 설립자였다. 그의 조언을 따라 포터는 출판을 염두에 두고 '피터 토끼 이야기'를 다시 작업하기 시작하였다. 몇몇 출판사로부터 거절을 당한 끝에, 드디어 그녀의 작품에 관심을 갖는 출판사를 찾았다. 그 출판사 이름은 '원 Warne & Co.' 이었다. <피터 토끼 이야기(The Tale of Pitter Rabbit)>는 1902년에 처음 출간이 되자마자 큰 인기를 끌었고, 피터 토끼 인형들이 장난감 가게에서 불티나게 팔렸다.

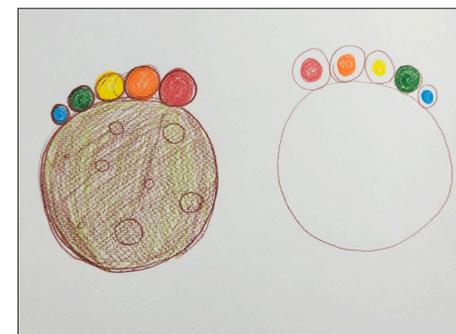
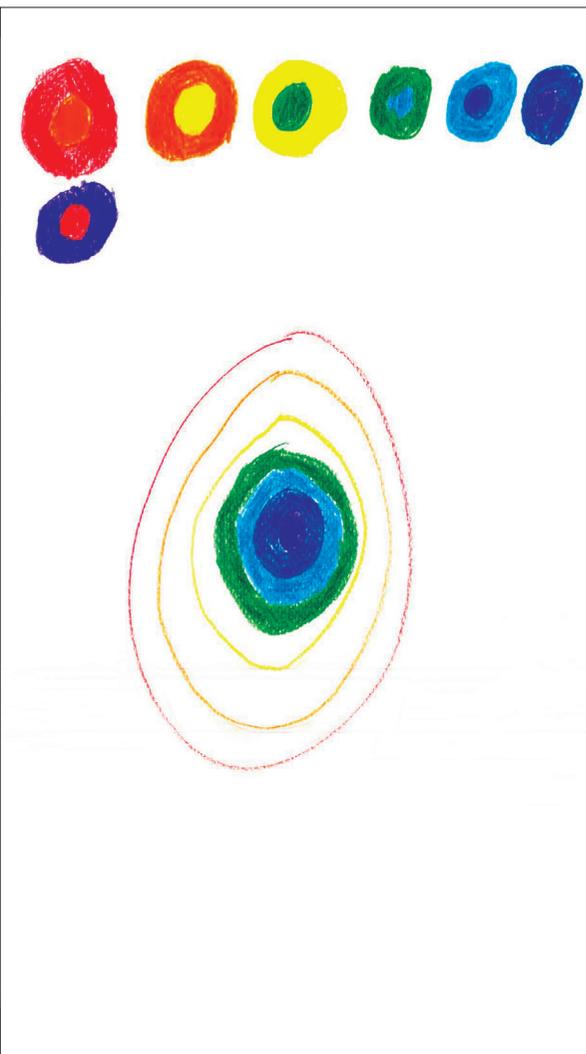
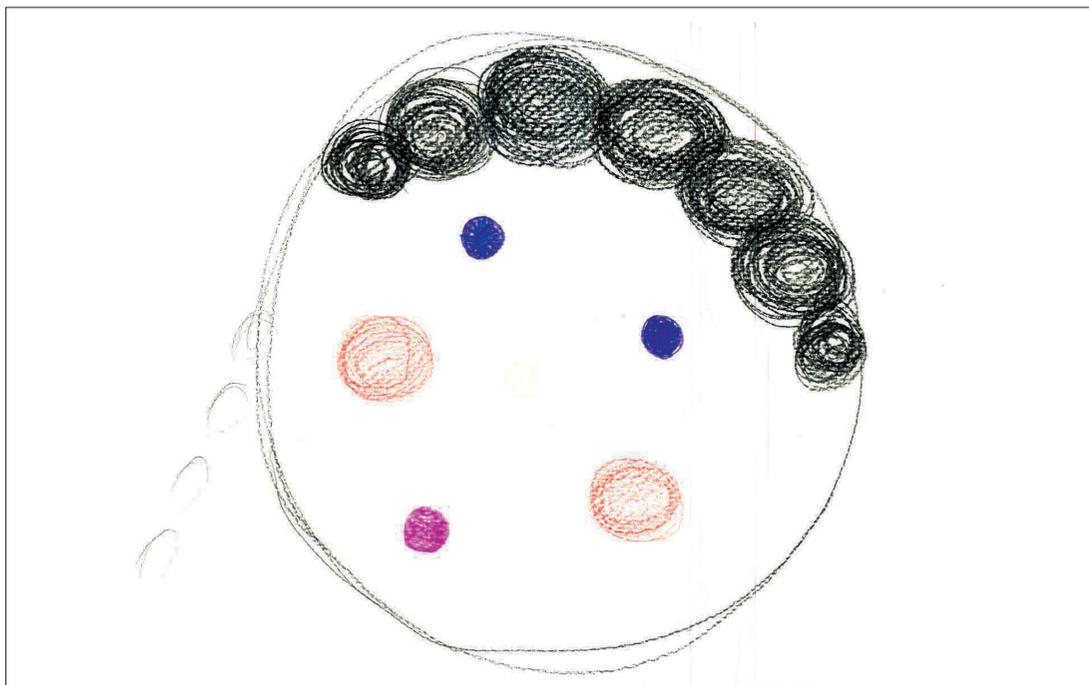
1903년에는 <글 로우체스터의 재봉사(The Tailor of Gloucester)>와 <다 램쥐 넛킨 이야기(The Tale of Squirrel Nutkin)>가 동시에 출간되었다. 그 뒤에도 계속해서 그녀의 애완동물이 주인공인 이야기들이 나왔다. 포터는 상당한 액수의 인세를 받게 되자 자기만의 땅을 조금씩 사 두었다. 그녀의 그림책에는 — 특히 <톰 키튼 이야기(The Tale of Tom Kitten)> — 그녀가 살고 있던 농장 풍경들이 녹아 들어가 있다. 1913년 시월에 결혼을 하면서 힐리스 부인(Mrs. Heelis)이 되었고, 잠시 휴지기를 갖긴 했지만 죽을 때까지 창작활동을 멈추지 않았다.

그녀는 아주 어린 나이의 아이를 대상으로 글을 쓰고 그림을 그린 최초의 작가였다. 사랑스런 그림뿐 아니라 글도 훌륭하다. 그녀의 글은 세련된 역설이 담겨 있는 고도의 코미디였는데, 담담하게 주인공들의 성격과 행동들을 그려내는 솜씨가 제인 오스틴(Jane Austen)을 연상시킬 정도이다. 하나 하나 공들여 쓴 정교한 어휘들은 전체 작품의 품격을 높여 준다. 단순히 시골 풍경을 예찬하기 위해 만든 작품도 있지만, 보통 포터의 작품들에는 사회에 대한 풍자가 담겨 있다. 또한, 신체적으로 가해질 수 있는 위험에 대한 이야기가 자주 등장한다. 예를 들어 <피터 토끼 이야기>를 보면, 피터의 아버지는 맥그레거 부인에 의해 파이가 되었고 피터도 같은 위험에 직면한다. 포터의 작품들은 지극히 영국적이지만, 세계 각국에서 번역 출판되어 전세계인들의 사랑을 받고 있다.

1914년 제1차 세계대전은 세계 역사뿐 아니라, 유럽의 미술사에 있

어서 커다란 전환점이었다. 모더니즘의 세 번째 단계가 시작된 출발점이기도 하다. 혼란의 시기를 거치면서 예술가들은 선배들처럼 부조리한 사회 모습에 분노하기도 하고 절망하기도 하면서 눈부신 성과를 거둔다. 어린이 책 일러스트레이션 분야도 예외가 아니다. 1914년을 전후해서 경기가 나빠지면서 어린이 책 일러스트레이션은 쇠퇴기에 접어든 것처럼 보인다. 그러나 다른 예술 분야와 마찬가지로 일러스트레이터는 계속해서 진지하게 작업을 해 나갔다. 그 결과 제2의 제3의 황금기가 찾아온다. 그러나 이 이야기는 다음 기회에 아래의 주제들로 다시 하도록 하자.

- + 혁명 시기에 나온 혁명적인 어린이 책
 - 러시아 아방가르드 그림책
- + 어린이를 받드는 새로운 철학의 문고본
 - 프링스 페르 카스터 문고
- + 그래픽과 만화의 혁신 - 20세기 초 코믹 문화의 발달
- + 근 현대 한국의 어린이 책 속에 담긴 예술 세계 등



1강 드로잉 주제 원으로만 그려본 나만의 표현



비디오 아트

비디오 작품, 재미있게 볼 수 있어요.

이수영 경기도미술관 큐레이터, 전) 백남준아트센터 큐레이터

비디오 아트와 시작

어쨌든 당신이 나의 TV를 보게 된다면,
30분 이상 지켜보기 바란다 : 백남준

이 글은 비디오 아트가 아직도 힘들거나 보기 어렵다고 생각하는 사람들에게, 백남준의 초기 활동들을 상기시켜주는 과정을 통해서 비디오 아트에 대한 이해를 돕기 위한 것이다. 따라서 백남준이 이십대에 거쳤던 작곡, 플럭서스 활동, 액션 뮤직 등에 대한 설명을 거쳐 비디오로 나아갈 것이다. 사실 백남준만큼 다양한 매체로 작업한 작가는 드물다. 1932년에 태어난 백남준은 어려서부터 피아노와 작곡을 배웠고, 누이의 다락방에서 오래된 영화 잡지를 보며 자랐다. 그리고 클래식 음악의 작곡가로서 데뷔를 꿈꾸었다. 백남준의 유년기에 대한 회상은 근대화와 더불어 급격히 변화하던 서울에 대한 그리움과 자부심으로 채워져 있다. 백남준은 월북을 선택한 젊은 두 천재 음악가로부터 피아노와 작곡을 배웠으며, 아놀드 쇤베르크(Arnold Schonberg)의 무조음악과 당시 유행하던 신음악에

눈을 떴다. 그는 일본 동경대학교에 진학해서도 작곡가에 대한 꿈을 키웠다. 그러나 그는 독일에서 드라마틱하게 방향을 선회하여 음악에 다른 여러 매체를 섞어 놓기 시작하면서 다양한 매체들을 향해 열린 새롭고 흥미진진한 실험을 진행했다. 결국, 백남준의 실험은 전자 매체를 거쳐 비디오와 위성, 레이저에 이르기까지 발전을 거듭했다. 이러한 다양한 매체로 나아갈 수 있도록 백남준 작업의 토대를 만들어 준 것이 액션 뮤직과 인터미디어 개념이다.

액션뮤직과 플럭서스

백남준은 1958년 다름슈타트 국제 현대음악 하기 강좌에서 존 케이지(John Cage, 1912-1992)를 만났다. 백남준은 하기 강좌에서 케이지의 강의와 연주를 듣고 충격에 사로잡혔다. 백남준은 여러 소리를 골라주한 녹음테이프 음악을 작곡하였고 1959년 11월 13일 뒤셀도르프의 갤러리 22에서 <존 케이지에 대한 경의(Hommage à John Cage)>를 처음으로 발표했다. 백남준은 이 작품을 새로운 예술에 눈을 뜨게 해 준 케이지에게 바치는 곡이라고 소개했다. 이 작품에는 백남준의 액션뮤직이라고 불릴만한 모든 요소들이 들어 있다. 클래식 음악으로는 베토벤과 라흐마니노프, 독일 가곡 등이 사용되었고, 비명, 유리 깨지는 소리, 오토바이 소리, 복권 발표하는 소리, 뉴스 등의 소리들도 사용되었다.¹ 이런 소리들이 골라주된 녹음테이프가 재생되고, 공연장에서도 백남준의 여러 행

위들이 일어났다. 백남준은 피아노를 연주하다 한국어로 소리 지르며 공연장을 뛰어다니고 결국에는 식칼을 들고 피아노 현을 자르기 시작했다. 공연은 피아노를 넘어뜨리는 것으로 끝났다. 관객들과 평단의 반응은 뜨거웠고 백남준을 순식간에 유명하게 만들었다. 그러나 정작 백남준은 관객들이 자신의 행동과 폭력적인 상황만 이야기할 뿐 자신이 공들여 만든 녹음테이프는 주목하지 못했다고 한탄했다. 백남준이 한 편지에 밝힌 그의 의도는 ‘기능으로부터 자유로워진 소리’를 녹음하는 것이었다. 이러한 소리들과 행위들을 한 데 모아놓음으로 혼돈의 집합체를 만들기를 원했다.

또 다른 퍼포먼스 <심플(Simple)>은 1961년 스톡홀름의 릴리에발크스 콘서트홀에서 열린 <행위 음악> 공연에서 초연되었으며, 같은 10월 쾰른의 테아터 암 돔에서 칼 하인즈 슈톡하우젠이 기획한 퍼포먼스 <오리기날레(Originale)>의 일환으로도 공연되었다. 그 스킴은 다음과 같다.

심플

1. 관객들에게 공을 던져라.
2. 면도 크림을 머리에 부어라.
3. 크림에 쌀을 섞어라.
4. 두루마리 종이를 천천히 펼쳐라.
5. 욕조로 가라.

이 공연에서 백남준은 조용히 무대 위로 올라와 객석과 천장을 향해 공을 던지고 두루마리 종이로 천천히 얼굴을 가렸다 펼쳤다 하면서 눈물을 흘리고 그 종이를 얼굴에 대어 눈물에 젖게 했다. 백남준이 갑자기 소리를 지르며 종이를 집어 던지고 테이프 레코더를 작동시키면 여자의 외침, 라디오 뉴스, 아이들의 소란, 클래식 음악, 전자 음향 등 소리가 15초 가량 나온다.² 백남준이 얼굴, 가슴 등에 면도 크림을 바르고 그 위에 밀가루를 붓고 욕조로 뛰어드는 모습, 그리고 피아노를 연주하다 머리로 피아노 건반을 치는 행위는 피터 무어가 기록한 <오리기날레> 공연 모습에서 확인할 수 있다.³ 백남준은 이러한 퍼포먼스, 혹은 액션음악을 플럭서스 콘서트를 통해서도 발표했다. 플럭서스 콘서트 활동은 백남준의 액션음악을 여러 작가들과 공유하며 발전시켜나가는 중요한 통로가 되었다. 백남준은 이르멜린 리비어와의 인터뷰에서 플럭서스에 대해 다음과 같이 말했다.

“나는 플럭서스의 반스타 기질, 협동적인 면을 좋아합니다. 플럭서스는 전례 없는 재능들이 모였던 집단이고, 전후의 흔하지 않은 예술운동 가운데 하나였죠. 모든 문화적 국수주의가 배제된, 진실하고 의식적인 국제운동이었어요.”⁴

플럭서스는 백남준의 말처럼 다양한 예술가들이 아방가르드 혹은 새로운 예술을 실험하며 같이 머물러 있었던 매우 특별한 모임이었다. 플럭서스는 조지 마치우나스를 중심으로 점점 그룹의 형태로 모이기 시작했으며, 콘서트 형태의 집단적 활동을 통해서 퍼포먼스를 발표했다. 플럭

서스는 삶과 예술을 이분법적으로 구분하고 급속도로 상업화되는 예술 경향에 반대하여, 공동체적으로 활동하며 우연적이고 비상업적인 예술을 추구하였다. 그러나 백남준처럼 마키우나스 일방적인 통제와 매우 느린 일 처리에 답답해하던⁵ 또 다른 플럭서스 구성원 딕 히긴스(Dick Higgins)는 자신만의 출판사를 설립하고 자유롭고 적극적인 플럭서스 활동에 나섰다.

인터미디어

히긴스는 1964년에 플럭서스의 새롭고 자유로운 경향에 주목하여 1964년에 ‘인터미디어(intermedia)’라는 용어를 만들고 이를 ‘인터미디어 아트’라는 실천적 개념으로 정리했다. 인터미디어라는 개념이 중요한 이유는 이후 백남준에게 ‘매체’라는 것에 대해 새로운 가능성을 발견하게 해주며 이후 비디오를 적극적으로 개발하게 되는 이론적 바탕이 되었기 때문이다. 히긴스 역시 새로운 미디어의 경향을, 전통 미디어의 경계를 벗어나 예술가 스스로가 새로운 기술을 바탕으로 하여 미디어를 창의적으로 구성하는 ‘뉴미디어’의 가능성으로 보았다. 그가 창립한 셉텡 엘스 프레스의 첫 번째 뉴스레터와 그가 1964년 『데콜라주』에 실은 「인터미디어 선언문」이라는 두 개의 글은 이러한 인터미디어의 개념을 잘 정리해 놓은 주요 텍스트이다. 히긴스의 ‘인터미디어’ 개념은 영국의 철학자 사무엘 콜러리지(Samuel Coleridge, 1772-1834)가 ‘아트 미디어’와 ‘라이프 미디어’로 매체를 이분법적으로 분리하는 데서 그 개념을 빌려왔다.⁶ 따라

서 예술과 삶의 역동적인 사이 지대를 추구하고자 하는 것이 인터미디어의 이상이자 당시 플럭서스 아티스트들의 여러 예술 활동에서 강하게 드러나는 특징이다. 또한, 인터미디어는 조각이나 회화와 같이 ‘순수한 미디어’로 표현되는 주류 예술이 아니라 마르셀 뒤샹처럼 ‘개념’에 따라 자유롭고 창의적으로 미디어를 사용을 통하여 ‘개념’을 전달하는 방식을 찬양한다. 따라서 인터미디어 예술가들은 피카소와 같은 순수성을 비롯한 자본주의적 가치와는 결별을 선언하고, 새롭게 발달하는 미디어와 현실 속에서 새로운 형식의 예술과 소통의 방식을 찾는다. 이에 따라 그들에게는 서로 다른 미디어의 틈새, 미디어와 미디어를 섞어서 새로운 미디어를 찾아내는 것이 필연적이었다. 음악, 무용, 미술, 그리고 미술 안에서의 조각, 회화 등으로 구분되던 예술의 장르가 인터미디어적인 시도로 인하여 매우 복잡한 지형도를 가지게 되었다. 인터미디어의 주요한 영역으로 퍼포먼스, 해프닝, 구체시, 메일아트를 비롯하여 플럭서스(오브제, 필름, 퍼포먼스), 액션 뮤직, 오브제 뮤직, 그래픽, 음악, 기보, 사운드 시, 구체시, 오브제 시 등이 표시되어 있다.

이중 한 영역을 차지하는 액션 뮤직은 음악을 연주하는 과정에서 매우 과격하거나 충격적인 행동을 보여준다. 이것은 음악을 연주하는 행위와 그 결과물로 듣게 되는 음악을 새로운 방식으로 매개하려는 전략이다. 인터미디어 예술가들은 텍스트 없는 사운드가 없고, 퍼포먼스 없는 기록이란 존재하지 않으며, 어떠한 형식도 다른 형식으로부터 독립적으로 존

재하지 못한다는 것을 알고 있었다. 예를 들면 <피아노포르테를 위한 연습곡(Étude for Pianoforte)>(1960)에서 백남준은 쇼팽을 연주하다가 피아노를 넘어뜨리고 객석으로 내려가 존 케이지의 넥타이를 자르고 데이비드 튜더(David Tudor, 1926-1996)의 머리를 감겼다. 이윽고 어디론가 사라진 백남준은 공연장이었던 마리 바우어마이스터(Mary Bauermeister)의 스튜디오에 전화를 걸어 퍼포먼스가 끝났다는 것을 알렸다. 이 작품에서 백남준의 연주와 케이지의 넥타이를 자르는 행위는 충격과 새로운 인식이라는 목표를 향해서 서로를 빈틈없이 강하게 잡아당긴다.

백남준의 여러 저서에서 인터미디어라는 단어는 여러 매체가 섞여 있다는 의미로 매우 평범하게 사용되었다. 그러나 백남준의 예술 실천에서 인터미디어라는 측면은 히긴스식의 매체와 매체 사이에 존재하는 새로운 매체 형식 이상의 특징을 가진다. 백남준의 인터미디어는 매체들이 구분을 넘나드는 것에 한정시킬 수 없는 다른 작가와의 자유로운 협업의 형태를 지닌다. 많은 인터미디어 작가들이 자신들의 작업 안에서 여러 매체를 중첩하고 재결합시키는 실험을 벌인데 비해 백남준은 자신의 작업과 다른 작가들의 작업들이 겹쳐지는 새로운 영역을 만들어 냈다. 백남준은 1961년 <오리기날레> 공연 중에서 라 몬테 영(La Monte Young)의 <밥 모리스를 위한> 작곡 1960 10번(Composition #10 to Bob Morrison)>을 자신의 퍼포먼스로 재해석하는데 있어서 거침이 없었다. 영의 스코어는 '직선을 긋고 그것을 따라가라.'는 것이었고 백남준은 머리가 그리는

직선을 몸이 따라갈 수밖에 없는 더 논리적이고 수행적인 상황을 연출했다. <오리기날레>의 무대감독이었던 아르투스 C. 카스파리는 다음과 같이 기록했다. '백남준은 예상치 못한 지점에서 갑자기 자신이 쓴 <머리를 위한 선>을 들이밀었고, 자기의 머리카락을 먹이 담긴 접시에 담고, 그것을 붓 삼아 바닥에 펼쳐져 있는 종이 두루마리에 그렸다. (중략) 이러한 즉흥적 결정은 치밀하게 준비된 것이었고, 자신이 준비한 장면 하나 하나에 몰입하기 전에(종이와 베틀루나 다른 날 사용한 쌀, 콩, 고무젓꼭지, 비누 거품 같은 것으로 구성된 약기들을 보면 치밀한 준비임을 알 수 있다) 백남준은 총보를 준비한 상태였다.'⁷ 백남준은 동료였던 영의 작품을 충분히 이해하고 있었으며, 치밀하게 연출된 상황을 아무도 예상하지 못했던 우연적이고 불확정적인 맥락에 선뜻 터뜨릴 줄 알았다. 이러한 퍼포먼스는 작곡을 새롭게 몸으로 연주하는 퍼포먼스 혹은 그 상황에 관객이나 퍼포머가 분리 불가능한 해프닝, 그리고 새로운 시각적 결과물이 남는 인터미디어가 되어 버렸다.

또한, 히긴스의 <위험한 음악(Danger Music)>(1961-1962)의 경우에는 히긴스와 백남준 사이의 절묘한 협업의 영역이 만들어졌다. 히긴스는 1961년에서 1962년까지 약 2년에 걸쳐 <위험한 음악>을 작곡했는데 이 스코어의 5번과 9번에서 백남준이 언급되어 있다. 히긴스는 백남준이 <위험한 음악 5번>(1962)을 작곡할 것이라는 스코어와 척추를 들어내는 일에 자원하라는 다소 과격한 <위험한 음악 9번> 스코어에서 백남준

을 언급했다. 백남준은 <딕 히긴스를 위한 위험한 음악(Danger Music for Dick Higgins)>이라는 작품에서 ‘살아있는 암고래의 질로 기어들어 가라.’라는 충격적인 스코어를 커다란 두루마리 종이에 붓으로 썼다. 백남준은 이 작품 하나만으로도 성적이면서도 촉각적인 공감각을 발동시키는 상상을 단숨에 불러일으킨다. 그러나 이 작품은 히긴스의 <위험한 음악>이라는 맥락 안에서 더 풍부하게 읽힌다. 이 작품은 히긴스가 백남준이 작곡할 <위험한 음악 5번>을 비워놓고 백남준을 기다리는 아주 긴 시간이 필요한 음악이기도 하며, <위험한 음악>을 계속 만들어내는 히긴스에게 백남준이 또 다른 가장 위험한 음악을 지시하는 유머러스한 상황이기도 하다. 분명한 것은 백남준의 이러한 간섭이 서로의 작업을 분리 불가한 것으로 만드는 가장 신선한 인터미디어 영역이 된다는 것이다.

인터미디어에서 비디오 아트로

백남준의 인터미디어적인 실천은 백남준이 다루었던 다양한 매체들의 사용에서 드러난다. 백남준은 1963년 독일 부퍼탈에서 열렸던 그의 첫 개인전 <음악의 전시-전자 텔레비전(Exposition of Music-Electronic Television)>을 통해서 13대의 내부 회로가 조작된 텔레비전들을 전시했다. 백남준은 이 텔레비전들을 통해 방송이 나오는 시간에 맞춰 각각 다른 방식으로 왜곡된 영상을 전시하였으며, 이것이 비디오 아트의 시작이 되었다. 이제 우리는 백남준이 에디트 데커와의 인터뷰에서 했던 ‘전자 음악에

서 비디오 아트로의 전환은 하루 아침에 이루어진 것이 아니었다’는 고백을 긍정할 수 있다. 백남준은 포트너 교수의 추천으로 독일의 WDR 스튜디오에서 본격적으로 전자 음악을 연구하기 시작했고, 이를 계기로 전자 TV의 가능성을 내다보게 되었다. 백남준은 전자 텔레비전 회로를 연구하고 그 일부를 변형시킴으로 화면에 다양한 시각적 변주를 가능하게 했다.

백남준이 다루었던 다양한 매체들이 비디오 아트 안에서 재매개되었다.⁸ 전자 텔레비전이라는 새로운 매체에 과거의 플럭서스에서 실험했던 내용이 다시 등장하는 것이다. 그가 <오페라 섹스트로니크(Opera Sextronique)>(1966)와 같이 음악에서 성적 금기에 대한 문제를 제기하고자 했던 시도는 전자 텔레비전을 만나서 <살아있는 조각을 위한 TV 브라>(1969)로 재매개되었다. <오페라 섹스트로니크>에서 샬롯 무어만은 전구로 만든 비키니를 입고 첼로를 연주하는 것으로 시작하여 여러 종류의 가면과 활을 사용하여 퍼포먼스를 진행했다.⁹ 이로부터 3년 후 백남준은 텔레비전이라는 새로운 매체를 만나면서 이러한 의도를 변주하여 다시 보여준다. 하워드 와이즈 갤러리에서 무어만은 작은 TV를 가슴에 달고 첼로를 연주했고 이 ‘TV 브라’를 통해서 실시간 방송이나 녹화된 테이프 관객들의 모습 등 다양한 장면을 볼 수 있었다. 백남준은 ‘TV 브라’를 두고 ‘전자 기술을 인간화한 가장 좋은 보기’라고 하면서 ‘TV 모니터를 가장 친근한 소유물인 브래지어로 써서, 기술을 인간적으로 사용하는 것을 보여 준다’고 주장했다.¹⁰ 그가 <바이올린 솔로를 위한 하나(One for Violin

Solo)>(1962)를 비롯한 여러 퍼포먼스를 통해서 보여주고자 했던 선불교의 원리는 고장난 전자 텔레비전을 <TV를 위한 선(Zen for TV)>(1963)이라 명명하는 데서 선명하게 드러난다. <TV를 위한 선>에서는 영상이 아니라 중심을 지나는 선 하나만을 보여주는데 에디트 데커는 이러한 수직적인 빛을 좌선의 '수직적' 섬광과 비교했다.¹¹ 이 단호한 수직의 선은 백남준이 <바이올린 솔로를 위한 하나>에서 바이올린을 천천히 들어 올려 단숨에 내려치던 행위와 선불교의 난데없이 내려치는 죽비처럼 순간의 깨달음을 이처럼 과거 매체의 형식이 사라지지 않고 새로운 매체의 내용으로 재등장하는 재매개화의 과정이 백남준의 전자 텔레비전을 비롯한 비디오 아트에서 종종 일어났다. 이러한 재매개화를 통해서 백남준은 전자 텔레비전과 비디오라는 새로운 매체에서 그가 다루어왔던 주제의 연장선에서, 다양하고 재미있고 심오한 내용을 심 없이 쏟아낼 수 있었다. 이러한 백남준식 재매개화는 음악이나 퍼포먼스와 같은 미디어가 비디오 아트라는 새로운 인터미디어 영역을 창조해내는 데 필수불가결한 과정이다.

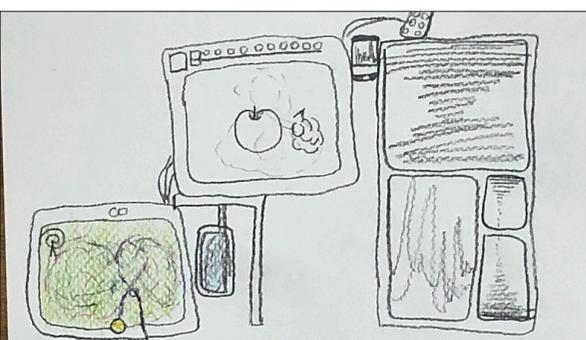
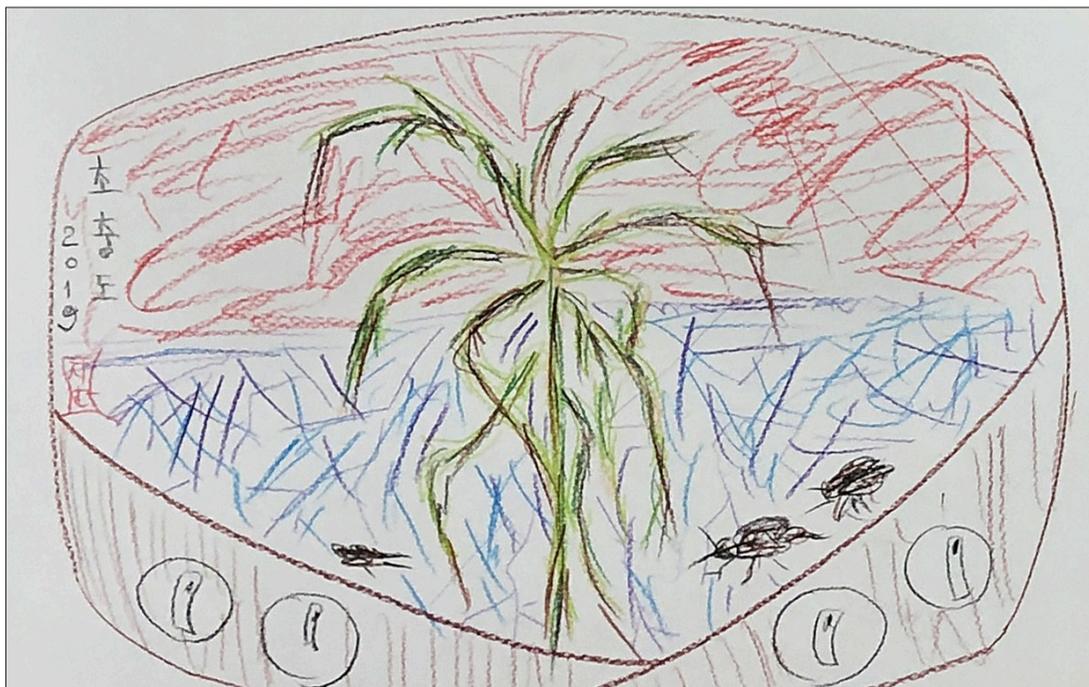
나가며

백남준은 특이하게도 항상 새로운 매체에 대한 욕망을 가지고 있었다. 그는 1961년 <존 케이지를 위한 경의>를 공연하기 위해서 2차 대전 이후 매우 귀하게 취급되었던 피아노를 부셔버렸다. 이후 1963년 첫 번째 개인전을 위해서 전 재산을 털어 넣어 최소한 열세 대 이상의 텔레비전과

피아노 다섯 대를 구입했다. 지금도 그러하듯이 최신 전자 기계에는 최신 성능에 비례하는 비싼 가격이 매겨져 있었다. 백남준은 그 이듬해 도쿄에서 흑백 카메라 세 대로 텔레비전에 우아한 컬러 영상을 만들어 냈다. 물론 곧 컬러 카메라도 구입할만한 가격으로 내려갔지만, 백남준은 이를 알면서도 기다리지 못하고 계속 새로운 매체를 동경했다. 1965년 록펠러 장학금으로 모두 털어 넣어 소니의 비디오 카메라 포타팩을 두 번째로 구입했다. 얼리어답터인 셈이다. 그리고 그 포타팩으로 찍은 비디오 작품(세계 최초의 비디오 작품이다)의 영상 시사회의 팸플릿 하단에, 백남준은 초단파 레이저로 수많은 개별 방송국을 세우는 꿈을 적었다. 80년대에 인공위성의 사용료가 천문학적이었을 때도, 백남준은 파리와 뉴욕의 예술가들이 동시에 피드백을 주고받고 미디어를 통해 만나는 것에 대한 욕망을 버리지 않았다. 결국 1988년 <굿모닝 미스터 오웰>을 시작으로 세 번의 위성 오페라를 만들어냈다. 레이저는 백남준의 마지막 매체였다. 다시 말해 백남준식 인터미디어 변증법에 마침표를 찍는 종착점이었다. 새로운 매체에 도전하고 시스템을 만드는 일은 절대 쉽지 않다. 그러나 백남준은 기꺼이 그 길을 내며 우리를 인도해주었다.

1. Nam June Paik Works 1958-1979 (Audio DC), Brussels:Sub Rosa Records, 2005
2. Nam June Paik Works 1958-1979 (같은 오디오 CD)
3. 피터 무어의 오리기날레 공연 영상, 1964/1994, 비디오, 흑백, 사운드, 1분 28초.
4. 백남준, 「음악 전시회」, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 편, 『백남준: 말(馬)에서 크리스토포까지』, 임왕준, 정미애 외 역, 용인: 백남준 아트센터, 2010, 369쪽.
5. 플럭서스라는 이름을 만들고 플럭서스의 창시자라고도 알려진 조지 마키우나스가 이 모임을 매우 조직적으로 구성하고 통제하려 했다는 것은 잘 알려진 사실이다. 백남준은 마키우나스에게 보낸 편지들을 통해서 자신의 노선을 분명히 했다. “만일 플럭서스 내부에서 정치가들 사이의 권력투쟁 같은 것이 일어난다면, 내 예술은 존재 이유가 없어질 거야. (중략) 나는 어떤 조직의 노예도 아닐세. 그래서 편지 한 장에 이름을 모두 적었던 거야. 내게는 이런 표현의 자유가 플럭서스와 계속 활동하는데 기본이 되는 조건일세.” 백남준, 「조지 마키우나스에게 보내는 편지」, 상계서, 328~329쪽.
6. Hannah Higgins, “Intermedia,” Fluxus Experience, California: University of California Press, 2002, p. 91.
7. Arthus C. Caspari, “Etwas zu Paiks Mitwirkung in den Originalen,” Nam June Paik: Fluxus/Video, Wulf Herzogenrath et al. (eds.), Bremen: Kunsthalle Bremen, 1999, pp. 38-39.
8. 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울: 커뮤니케이션 북스, 2006, 53쪽.
9. 이 퍼포먼스는 중간에 무어먼이 경찰에 구속되면서 막이 내리고 결국 뉴욕 주의 공연법을 바꾸는 역사적인 스캔들로 남게 되었다. 백남준은 <오페라 섹스트로니크>의 포스터에 다음과 같은 문구를 삽입했다. “진지한 핑계로 성을 배척하는 것이야 말로 문학과 회화와 동등한 위치에 있는 고전 예술로서의 음악이 가진 소위 ‘진지함’을 깎아내린다.” 백남준이 보여주고자 했던 의도는 음악에서의 섹스를 금기시하는 위선의 사슬을 끊는 것이었다.

10. 백남준, 「참여 TV, 살아있는 조각을 위한 TV브라」, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 편, op. cit., 255쪽.
11. 에디트 데커, 「서론」, 에디트 데커, 이르멜린 리비어 편, op. cit., 412쪽.



2강 드로잉 주제 백남준처럼 TV브라운관에 표현



현대미술과 재료

재료가 왜 중요한가요?
음식도 재료인가요?

이소영 책방 마그앤그래 대표, 저자

미술관에서 달콤한 냄새가 난다

여름엔 아이스크림

아스팔트 바닥에 툭 떨어진 듯, 녹아서 축 늘어진 아이스크림이 있습니다. 이렇게 바닥에 떨어진 아이스크림을 보면 분명 내 것이 아닌데도 안타까운 마음이 됩니다. 언젠가 한입 채 베어 먹지도 못했는데 떨어뜨려 흡투성이가 된 아이스크림 생각이 납니다. 또 조심조심 아껴서 먹고 있었는데 여름 열기에 주르륵 녹아서 밑에 터져버려 당황했던 기억도 떠오릅니다.

누구나 여름날 아이스크림에 얽힌 기억 하나쯤은 있습니다. 냉장고에 퐁퐁 언 채로 안전하게 있는 아이스크림이나 TV 광고 속 완벽한 모양의 아이스크림을 보면 그저 맛있겠다, 먹고 싶다는 생각이 고작이지만, 바닥에 떨어져 축 늘어진 아이스크림은 심장이 짹 조이고 아! 하는 탄식이 나오지요. 우리가 살면서 아이스크림을 먹었던 여러 기억의 조각들이 뭉글뭉글 피어오릅니다.

스웨덴 출신의 미술가 클레스 올덴버그(Claes Thure Oldenburg)가 1962년에 만든 <바닥 아이스크림(Floor Con)>은 우리들의 이런 마음을 톡하고 건드리는 미술 작품입니다. 이 작품은 아이스크림이랑 꼭 닮은 모양을 하고 있지만 재료와 크기는 전혀 다릅니다. 우유와 과자가 아니라 비닐과 천속에 스펀지와 고무로 속을 채웠지요. 사람들은 올덴버그가 만든 말랑한 바닥 아이스크림을 정말 좋아했어요. 올덴버그는 그 뒤에도 여러 가지 아이스크림 조각을 만들었습니다. 아이스크림만 만든 건 아니었어요. 햄버거도 만들고 담배꽁초도 만들었습니다. 이렇게 거대하고 부드럽고 말랑한 조각을 올덴버그는 '부드러운 조각'(soft sculpture)라고 불렀어요. 올덴버그는 말랑말랑한 화장실 변기도 만들고, 그리고 아주 아주 큰 배드민턴 공도 만들었습니다.

딱딱하고 차가운 물건을 천으로 만들고, 아주 작은 물건을 거대하게 만드는 것만으로도 색다른 경험과 즐거움을 줍니다. 그 물건들이 일상에서 흔히 사용하는 것일수록 더 새롭지요. 오늘날 세계의 여러 도시 거리에 올덴버그의 조각을 만날 수 있습니다. 거리를 걷는 사람들을 미소 짓게 만드는 조각이지요. 우리나라의 서울 청계천 입구에도 올덴버그의 거대한 소라고동 조각 <스프링>이 설치되어 있습니다.

진짜 설탕으로 만든 조각

건물 꼭대기에 거꾸로 박힌 올덴버그의 아이스크림 조각은 참 기발합니다. 거인이 먹다 떨어뜨린 걸까요? 하지만 우린 그 아이스크림을 진짜 먹을 수 없다는 것쯤은 금방 알 수 있지요.

그러고 보면 화가들은 먹는 것에 참 관심이 많은가 봐요. 17세기 네덜란드 화가들은 생선가게에 가득한 고기들도 그리고, 식탁 위에 차려진 빵이며 과일, 견과류, 혹은 굴 같이 귀한 음식들을 수도 없이 그렸습니다. 세잔은 테이블 위에 사과를 그리고 또 그렸지요. 그런가 하면 앤디 워홀은 슈퍼마켓에서 파는 통조림 수프를 그려서 유명해졌습니다. 미국의 슈퍼에서 흔히 볼 수 있는 <캠벨 수프> 이지요. 하지만 아무리 그럴듯하게 그렸다고 해도, 세잔의 사과도 워홀의 통조림도 먹을 수는 없습니다. 그렇다면 세상 어딘가에는 진짜 먹을 수 있는 그림이나 조각도 있을까요?

미국 뉴욕의 브루클린 윌리엄스버그 지역에는 아주 오래된 설탕 공장이 있었어요. ‘도미노 설탕 공장’이었지요. 더 이상 공장으로 쓰이지 않게 된 이 공간에 카라 워커(Kara Walker)라는 예술가가 작품을 전시했습니다. 어떤 작품이었을까요? 바로 도미노 설탕공장에서 생산한 설탕으로 만든 조각품이었습니다.

카라 워커의 <설탕 아기(Sugar baby)>라는 작품은 설탕으로 형체를

만든 뒤 당밀로 채색을 한 조각입니다. 당밀은 설탕을 추출하고 남은 당황색의 액체인데, 이것으로 색으로 칠하니 조각은 영락없이 일곱 여덟 살 된 흑인 어린이로 보입니다. 설탕으로 만들어 당밀로 칠한 조각은 달콤한 냄새를 풍기며 전시 기간 동안 점점 허물어져 갔습니다. 전시장을 찾은 관객들은 매일 달라지는 작품을 보았겠지요.

이 작품은 설탕을 만들기 위해서 사탕수수 농장에서 혹독한 노동에 시달려야 했던 어린이들을 생각하게 만듭니다. 지금도 엘살바도르 같은 나라의 사탕수수 농장에서는 어린이들이 하루 9시간 이상 일을 합니다. 사탕수수를 베는 칼에 다치거나 농장에 뿌린 농약 때문에 병에 시달리기 일쑤지요.

지금은 설탕이 흔하디흔하지만, 예전에는 부유층만 누릴 수 있는 사치품이었습니다. 우리나라에서도 그랬고 서구 사회에서도 그랬습니다. 설탕이 고가이던 시절, 부자들은 만찬용 테이블에 설탕으로 조각을 만들어서 자기들의 부를 과시했습니다. 이 설탕조각을 ‘서틀티’라고 합니다.

카라 워커는 10미터에 이르는 거대한 서틀티, 설탕 조각을 제작합니다. <하나의 서틀티> 혹은 <웅장한 설탕 아기>라고 불리는 작품입니다. 이 조각은 흑인 여성의 외모를 하고 있는데, 자세는 스팅크스와 같습니다. 이 작품을 만드는 데는 설탕이 얼마나 필요했을까요? 조각의 내부에는 330개의 스티로폼 조각으로 만들었는데, 겉면의 피부에 붙인 설탕만

80톤이라고 하네요. 이 조각을 보기 위해 도미노 설탕공장을 찾는 사람들의 줄이 2킬로미터까지 길게 늘어섰다고 하지요. 관람객은 13만 명에 달했다고 합니다.

쪼개진 사탕으로 만든 꽃송이들

설탕으로 거대한 조각 작품을 만들 수 있다면, 설탕을 재료로 만드는 사탕으로도 예술작품을 만들 수 있을지 궁금합니다. 구성연의 작품은 눈이 휘둥그레지게 화려하고 영롱한 꽃송이들을 담고 있습니다. 이 작가의 사탕 시리즈는 제목 그대로 모두 달달한 사탕으로 만든 것입니다. 한 겹 한 겹 꽃잎이 모두 사탕 조각이지요. 구성연은 동네 슈퍼마켓에서, 남대문 시장에서 또 인터넷을 뒤져서 가지각색의 사탕을 구해 꽃을 만듭니다. 산에서 주워온 진짜 나뭇가지 끝에 스티로폼 공을 꽃은 뒤 색색 사탕을 쪼개서 만든 조각으로 하나씩 꽃잎을 붙여 완성합니다. 원하는 모양의 사탕 조각을 만들고, 작은 조각을 촘촘히 붙여야하기 때문에 상당히 시간이 걸리는 작업이라고 합니다.

작가는 겨울에 만든 사탕 꽃을 조금씩 녹도록 봄까지 두었다가 자연스럽게 자리를 잡으면 사진을 찍어 작품을 완성합니다. 냉장고 밖으로 나온 아이스크림이 녹듯이 포장을 벗긴 사탕은 끈적거리고, 날이 더우면 천천히 녹아내리지요. 이 아름다운 사탕 꽃들도 마찬가지로입니다.

사탕은 다른 음식들과는 다릅니다. 처음에는 단단하고 견고한데, 곧 허끝에서 녹아내려 아무 씹을 일 없이 사라지고 말지요. 사탕이 남기는 흔적은 끈끈합니다. 상큼하고는 거리가 멀고 오히려 불쾌함에 가깝죠. 작가는 사탕으로 화려한 꽃을 만들어 우리에게 지금 영롱하게 빛나는 보석이라도 다음 순간 무엇으로 남을지 모른다고 일러주는 걸까요? 설탕과 사탕으로 만든 작품을 통해서 예술가들은 우리에게 가장 달콤한 것들이 감추고 있는 쓴 역사와 끈적거리는 뒤끝을 알려주려는 것인지도 모르겠습니다.

함께 먹는 전시

사진 속에서 사탕 꽃이 달콤한 냄새는 풍기는데 만질 수도 먹을 수도 없으니 안타깝습니다. 하지만 제니퍼 루벨(Jennifer Rubell)의 작품은 다릅니다. 지난 2010년 로스엔젤레스에서 제니퍼 루벨의 ‘월드 패션드’라는 전시가 열렸어요. 도넛을 좋아하는 분들이라면 ‘월드 패션드’라는 이름을 도넛 가게에서 만난 적이 있으실 거예요. 전시장에는 바로 그 도넛 월드 패션드가 벽 가득 걸려 있었습니다. 무려 1,521개의 도넛이 사용되었지요. 관람객들은 벽에 걸린 도넛의 냄새를 맡을 수도 있고, 만져볼 수도 있고, 꺼내서 먹을 수도 있었지요. 심지어 먹던 한 입만 먹거나 먹던 도넛을 걸어들 수도 있었습니다. 전시 기간 중 바닥에 떨어진 도넛 부스러기를 쓸어 담아야 했죠. 전시장은 달콤한 냄새가 가득하고, 아무도 꼬르

룩거리지 않는 겁니다.

제니퍼 루벨의 다른 작품도 만나보세요. <그냥 오른쪽>으로 라는 전시는 버려진 집에서 열렸어요. 전시장으로 들어가는 문은 없었어요. 마치 몰래 들어가듯이 문이 아니라 벽에 난 작은 틈을 따라서만 들어갈 수 있었어요. 입구에서 그릇이 가득, 그 다음 탁자에는 숟가락이 산처럼 가득 쌓여 있습니다. 하나씩 집어 들고 안으로 들어가면 커다란 탁자 위에 36개의 냄비가 줄을 지어 있습니다. 관객들이 할 일은 냄비에서 국자로 죽을 덜어 맛있게 먹는 것이죠. 건포도 패키지가 수 천 개, 설탕이 또 그 만큼 있고, 냉장고에는 우유가 들어 있죠. 전시장 테이블 위에 있는 것은 모두 '진짜' 음식입니다. 그렇다면 탁자 위에 놓인 음식들이 작품일까요? 아니면 그것을 먹는 관객들이 작품이 되는 걸까요? 대체 작가는 왜 관객들에게 음식을 줄 생각을 했을까요?

미술관은 금지하는 행동이 많은 공간입니다. 애완동물 안 되고, 뛰어도 안 되고, 카메라도 안 되고, 작품을 만지는 것도 작품에 가까이 가는 것도 안 됩니다. 먹는 것은? 당연히 금지입니다. 제니퍼 루벨은 작품을 통해서 미술관 관객들이 미술관에서 먹을 수 있는 특별한 기회를 주었지요. 이제까지 미술관에선 할 수 없는 경험이었습니니다.

예술가가 어째서 미술관에서 사람들이 마음껏 먹도록 내버려두는 작품을 만들었을까요? 예술가는 우리가 음식을 준비하고 먹는 행위가 예

술과 닮은 점이 있다고 생각했을까요? 그렇다면 그 점이 어떤 것일지를 생각해봐야겠습니다. 훌륭한 작품은 마음에 울림을 주고 사람을 풍요롭게 해줍니다. 맛있는 음식 앞에서 사람들은 마음을 열고 행복감을 느낍니다. 예술과 음식, 둘은 서로 닮았나요? 제니퍼 루벨은 원래 미술관에서 받아들여지지 않는 먹는 행위를 통해서 관람객들에게 질문을 던집니다. 또 미술관에도 질문을 던지지요. 여러분도 미술 작품을 관람할 때 우리가 이제까지 당연하다고 생각했던 일들에 대해 질문을 해 보세요. 예술은 늘 우리가 이제까지 당연하다고 생각해 왔던 것들에 의문을 제기하는 순간 시작됩니다.

설탕, 사탕, 도넛 그리고 커피

예술가의 손에서는 우리가 먹고 마시는 모든 음식이 작품이 됩니다. 설탕, 사탕, 도넛 그리고 어른들이 매일 마시는 커피로도 가능합니다. 커피숍에서 커피를 시키면 '라떼 아트'를 해주는 곳이 종종 있습니다. 나뭇잎이나 하트처럼 비교적 단순한 것도 있지만 글자를 새기거나 인물이나 동물을 사실적으로 그리는 경우도 있고 입체감 있게 동물을 표현하는 등 자유자재로 이미지를 만들 수 있는 솜씨 좋은 이들이 많습니다. 마시면 사라지는 게 아쉬울 정도지요.

커피는 우연히 새로운 창작품을 부르기도 합니다. 커피를 마시다 보

면 잔을 따라 타고 흐른 얼룩이 생기곤 하는데, 이 커피 얼룩도 멋진 작품이 될 수 있습니다. 말레이시아 작가 홍리(Hong Yi)는 커피 잔에 붙은 얼룩을 얼굴을 이용해 근사한 초상화를 만들어 냅니다. 독일의 일러스트레이터 슈테판 쿠닉(Stefan Kuhnigk)은 우연히 떨어진 커피 한 두 방울에서 영감을 받아 귀여운 커피 괴물을 만들어 냈습니다. 식탁 위에 떨어진 우유 한 방울, 차가운 얼음이 담긴 물컵 주변에 생기는 물방울들... 우리가 밥을 먹고, 차를 마시고, 과일을 먹는 동안 식탁 위는 늘 예술 작품이 탄생할 수 있는 가능성의 공간이 됩니다.

낮선 장소로 데려가기

때로 예술가는 음식을 아주 낯선 곳으로 데려가기도 합니다. 예를 들면 화려하게 장식한 멋진 케이크를 수영장으로 데려가서, 물속에 띄웁니다. 마치 처음에 언급한 클래스 올덴버그가 거대한 햄버거를 만들고, 말랑한 번기를 만들어서 사람들을 살짝 놀라게 하고, 웃게 만든 것처럼 수영장 위를 둥둥 떠다니는 케이크는 새로운 생각의 문을 열어줍니다. 제신다 러셀(Jacinda Russell)은 먹음직스러운 9개의 케이크를 만들었어요. 그것들을 수영장에, 강가에 호수에 데려가서 물에 띄워 놓고 사진을 찍었습니다. 어 케이크는 물에 가라앉지 않나요? 이 먹음직스러운 케이크들은 모두 진짜가 아니었어요. 물에 뜨는 스티로폼으로 만든 가짜 케이크였지요. 케이크가 물 위를 둥둥 떠다닐리 없다는 걸 우린 잘 알기 때문에 이 사진

들을 기이한 감정을 느끼게 합니다.

어떤 음식을 좋아하나요? 이렇게 더운 날에는 팔빙수가 좋겠죠. 이 음식을 어딘가 낯선 장소에 데려 간다면 어떤 곳이 좋을까요? 팔빙수를 이용해서 제신다 러셀과 같은 작품을 만들 수 있을까요? 음식을 이용해서 어떤 미술 작품을 만들 수 있을지 상상해보세요. 그 음식의 본래 특징을 그대로 드러내면서, 심지어 먹으면서 일상생활의 의미를 새로 발견할 수 있는 작품도 가능하고, 그 음식과 재료에서 평소에는 전혀 느끼지 못했던 새로운 점을 발견하는 작품도 가능합니다. 오늘 점심, 저녁을 먹을 때 상에 놓인 숟가락 젓가락을 들기 전 잠깐 멈춰보세요. 허겁지겁 먹기 잠깐 생각할 시간을 갖는 것. 아마 그게 음식을 소재로 작업하는 예술가들이 자기 작품을 본 뒤 미술관을 나서는 여러분들에게 기대하는 바겠지요.

오늘이 마감입니다만, 1미터 안에 아이디어가 있다

일상의 소품들로 기발한 아이디어를 담은 드로잉을 선보이는 일러스트레이터 크리스토퍼 니먼(Christoph Niemann)이 있습니다. <뉴욕커>, <타임>, <와이어드> 등 우수 매체의 표지를 장식했고, 미국 그래픽아트 협회와 ADC를 비롯한 디자인계의 여러 권위 있는 상을 수상했지요. 그가 2008년부터 뉴욕타임스 블로그에 연재한 일러스트 작업은 보는 순간 머릿속이 환해지는 느낌을 받게 됩니다. 건전지, 가위, 붓, 자 같은 책상 위

의 소소한 물건들이 니만의 손을 거치면 전혀 생각지 못 했던 기발한 시각으로 새로 태어납니다. 니만은 연필 깎은 부스러기를 머릿속에 채워 넣은 그림으로 마감에 쫓기는데 아이디어가 안 떠오르는 복잡한 심사를 표현하기도 하고, 바나나를 말의 튼실한 엉덩이와 뒷다리로 표현하기도 하지요. 크리스토퍼 니만의 드로잉 중에는 먹는 음식을 이용한 것들도 있어요. 아보카도는 야구 선수의 글러브가 되고, 굴은 잔뜩 먹고 벌러덩 드러누운 아저씨의 배가 됩니다. 특히 꼬마곰 젤리를 이용한 뉴욕타임즈 연재물은 큰 인기를 끌었습니다.

크리스토퍼 니만은 이 즉흥적인 작업을 위해 중요한 점을 이것이라고 말합니다.

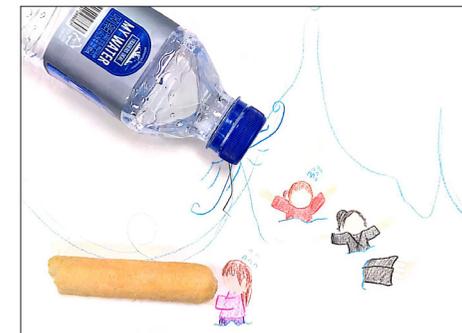
“이것은 시각적인 작업이다. 가장 힘든 도전은 그 물체의 실제 기능에서 자유로워지는 것이다.”

그는 손에 잡히는 물체를 고르고, 붓과 잉크로만 그리는 것으로 정하고, 이야기가 어디로 나를 데려가는지 지켜보는 방식으로 작업했다고 해요. 그렇게 해서 엉킨 이어폰 줄은 모기가 되고, 묵직한 망치는 축구 선수가 뺨하고 공을 차는 발이 되었습니다. 가위는 신문을 보는 여자의 날렵한 다리가 되었지요.

즐거 먹는 과일이나 채소를 떠올려 보세요. 그 중 어떤 것이 기발한 작품을 위한 아이디어를 줄지 모릅니다. 오늘 아침에 먹은 오이나, 양

파. 매일 사용하는 컴퓨터 마우스나 연필, 자동차 핸들이 전혀 다른 그림의 한 부분이 될 수 있을 겁니다. 나폴거리의 배춧잎은 춤추는 무용수의 멋진 드레스 자락이 될 수 있고, 방금 치장을 마친 귀족 부인의 머리모양이 될 수도 있겠지요.

지금 눈앞에 있는 사물들을 이용해 이제까지 생각하지 못했던 이미지를 만들어 보세요. 연필이나 가위처럼 늘 쓰는 물건도 좋고, 교통카드나 자동차 열쇠, 마시던 컵이나 과자 포장지도, 배고플 때 먹으려고 둔 간식이 있다면 그것도 좋습니다. 무엇이든 그려보세요. 예술은 우리 생활과 가까운 곳에서 시작됩니다.

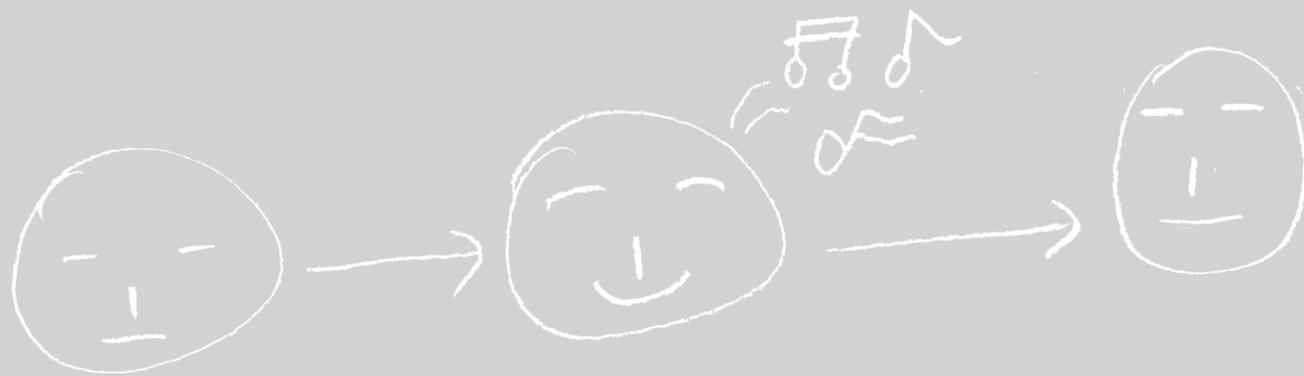


3강 드로잉 주제 주변의 일상소재와 연결되는 그림 표현

생각하는 현대미술

우리의 한국작가를 중심으로 생각해보죠!

김종길 경기도미술관 학예팀장, 미술평론가



정정엽, 안보미, 김민혜, 정비파, 윤동희, 국수용의 작품 읽기

1. 정정엽의 <49개의 손거울>

2017년 9월, 청주의 스페이스몸미술관의 연중 기획전 <사물사고(事物思考)>에 정정엽 작가는 거울을 출품했지요. ‘옆으로 흐르는 눈물, 49개의 거울’이 전시 제목이에요. 그 거울은 낡은 것들이었죠. 낡아서 버려진 것들, 그 표면에 쓴 말들.

달, 뒹, 느, 령, 팔, 기념, 유허비, 빛의 눈물, 엄마, 싱송생송, 못……

거울에 쌓인 시간조차 낡아서 도무지 그 시간의 깊이를 재기 힘들어 보였어요. 언뜻 그것들은 세월의 더미에서 타버린 시간의 사리 같기도 해서 일순간 한 존재의 숨결이 흑하고 엄습하기도 했죠. 거울은 전시장에 걸려서 작품이 되었으나 ‘품’(品/물건)의 성질로만 읽기에는 그 숨과 결이 깊었던 거예요. 도대체 그 숨은 무엇이고 그 결은 어디에서 비롯된 것일까요? 그리고 왜 하필 전시는 ‘사물사고’여야 했을까요?

사물로서의 거울이 사라진 곳에 남는 것이 ‘작’(作/짓고 일으키다)

의 우물이잖아요. 그의 거울들은 반듯한 사물이 아니라, 짓고 일으키는 ‘작’의 휘황한 도깨비 홀림(魅惑)이 난무하는 우물 공간을 연출했어요. 그래서 하나하나가 그 홀림의 무한 블랙홀이었고요. 검어서 아득했죠. 다석 류영모 선생은 《도덕경》제1장의 중요지문(衆妙之門)을 풀어 말하기를 ‘못 아득의 문’이라 했어요. ‘아득하고 또 까마득하여 못 오묘한 것이 나오는 문’이라는 뜻이죠. 그의 거울우물이 그랬어요.

1991년 연변에서 펴낸 《어원사전》을 보면 거울은 ‘거꾸로’를 나타내는 ‘거구루’가 어원이래요. 거울이 없던 먼 옛날에는 물을 거울삼았고 이때 얼굴이 거꾸로 보였어요. 거꾸로 보이는 것을 ‘거구루/거우루’라고 했던 거예요. 그러니 첫 거울의 형상은 지금처럼 유리표면에 어린 얼굴이 아니었겠죠. 여성들은 그 솔한 ‘거우루’에 기대어 자신의 ‘속알’[참나/眞我]을 보려고 했을 거예요. 그 속알의 아름다움을 꺼내서 겉과 속을 단장했을 것이고요. 하루에도 수십 번씩 거꾸로 뒤집힌 얼굴을 보면서 스스로를 말하고 스스로를 답했겠죠.

시인 김혜순은 ‘나의 이름, 너의 이름, 사물의 명사성이 추락하면, 무언가를 말하지만 무언가를 지칭하지 않는 언술이 생겨난다. 그것은 의미를 멀리 두는 현전, 말하기 자체에 집중하는 익명인 인간의 목소리, 언어의 자연’이라고 했어요.¹

거울이 사라진 곳에서 말의 숨이 터졌어요. 한 거울 우물의 표면에

정정엽 작가는 초록으로 ‘엄마’라고 썼죠. 그 밑에 ‘뒷곁에서 발견한 엄마’라고 적었고요. 그것이 숨의 결이었어요. 큰 우물 밑으로 눈물이 흘렀죠. 그는 마치 그 좀처럼 헤어내기 힘든 구렁에서 채굴하듯 분절적으로만 남아 있는 여성들을 찾았고, 그녀들의 말의 흔적도 찾았어요. ‘딛’, ‘뭇’처럼 말의 뼈는 아스라이 사라졌다가 떠올랐죠. 그는 거기 그 말의 뼈에서 여성의 흰 그림자를 보았어요.

2. 안보미의 <공통시대>

작품의 뜻은 ‘Common Era’(CE/공통시대)에서 찾아야 해요. CE는 ‘주의 해에’라고 풀이 하는 ‘Anno Domini’(AD)의 중립적 표현이죠. 기독교에서만 사용하는 숭배의 뉘앙스를 배제하는 거예요.² 그의 작품이 무언가 종교적인, 그러니까 숭배의 어떤 상황을 연출한 것은 아닐 거예요. 바닥에 설치한 오브제들이 제기(祭器), 촛대, 향로, 찻상과 같은 것들이어서 어떤 죽음이나 제의와 연관이 있을 것이라 상상할 뿐이죠.

벽화 이미지는 여성의 생식기관이에요. 바닥과 벽에 검은색으로 크게 그렸고요. 벽에 그린 것의 자궁에는 다이아몬드 같은 수정체가 있고, 자궁관술에서는 작고 둥근 소포들이 물방울처럼 쏟아져 내려요. 질 안쪽에는 푸른색 덩이 하나가 있고요. 그 기관의 뒤에서 새파랗게 생긴 길쭉한 아메바 형상의 무엇이 날카로운 이빨을 들이대며 위협하고 있어요. 벽

과 창문에는 그것보다 작은, 검고 푸른 타원형의 괴생물체들이 이빨로 물어뜯기라도 할 듯 돌아다니고 말예요. 흡사, 삶(푸른)과 죽음(검은)의 난투장 같아요.

그 중 어떤 것들은 탯줄에 감긴 듯하고, 탯줄을 물고 있는 것처럼 보여요. 삶이 죽음을 낳고 그 죽음을 삶이 먹어 치우는 것처럼 보이죠. 이 상황을 미루어 짐작건대 작가는 생사의 문제를 다룬 게 아닐까 싶어요. 달리 생각해 보면 자궁은 생명을 잉태하는 성스러운 ‘방’(房/宮)이죠. ‘방’(자궁)의 죽음은 더 이상 생명이 깃들이 않는 것을 의미해요. 마치 작품이 그려진 이 ‘방’(전시공간)처럼 말예요.

바닥에 그린 자궁에는 붉은 판이 하나 있어요. 그 판에서 싹뿔 줄 같은 두 개의 붉은 선이 천장으로 이어지죠. 얇고 둥글어요. 몇 가닥을 이어 붙여서 천장에 닿도록 했고요. 그뿐이 아녜요. 제기에서 이어지고 자궁관술에서도 이어져요. 찻상에서, 바닥에서 솟구치듯 십 수개의 핏줄이 이어졌죠. 벽화가 평면에 그린 위장술이라면 이 붉은 선들은 그 위장술의 ‘환영’(幻影)을 실제화 한 장치가 아닐까 해요. 두 개의 제기와 두 개의 촛대는 파래요. 죽음을 위무하는 것들이 생을 위무하는 것으로 바뀐 것이죠.

‘공통 시대’는 그것이 설치된 방의 주인을 숭배하거나, 혹은 거기 살았던 사람들을 위한 제의(祭儀)는 아닐 거예요. 사람을 품고 삶이 지속되었던 한 방에 대한 오마주일 거예요. 그 방은 삶이 잉태되는 공간이었고

그 삶의 지나간 시간들이 쌓여서 세월이 되는 공간이었으니까요. 그러다 어느 순간 삶이 멈추지 않았을까요?

삶이 더 이상 지속되지 않고 멈춘 방에는 주인 없는 어두운 그림자만 가득했을 거예요. 그는 그 삶의 거리를 측정할 수 없었죠. 도저히 잡히지 않는 삶의 거리에서 그는 역설적으로 그 방의 ‘(황홀한) 눈부심’을 보았을 거예요. 그 눈부심의 실체가 이 벽화일 테고요.

3. 김민혜의 <스스로 위하다>

붉은 플라스틱의 작은 절구를 사타구니에 낀 채 한 여인이 무언가를 짓찧고 있어요. 고개를 살짝 숙였고 머리칼마저 헝클어져 있어 그녀의 표정을 알아채기란 쉽지 않아요. 절구공이를 잡은 손이 연신 위아래로 절구통을 뺨는 행위가 사뭇 기묘하고요.

스스로 자(自), 위로할 위(慰). ‘자기 마음을 스스로 위로함’의 ‘자위’(自慰)는 그러나, 뺨고 찧는 손의 오르내림과 그 오르내림의 위치가 사타구니로 집중되면서 ‘자위[自慰=手淫]’로 해석될 여지를 ‘의도적으로’ 남겨요. 그녀의 포즈에만 집중해 보면 에로틱하기 그지없지요. 그런데, 그 행위가 벌어지는 장소들을 가만히 살피면, 그 절구 찧는 행위 따위, 그 에로틱 따위의 감정이 일순간 부서지고 흩어지기 시작하죠. 장소들은 허름

한 빈 집이거나 어떤 건물이 철거당한 폐허이기 때문이에요.

이 영상의 알레고리는, 그러니까 인물·행위·배경의 풍유(諷諭)는 일차적 의미와 이차적 의미가 서로 다르게 이어지는 알고리즘을 갖지요. 발터 벤야민은 화해할 수 없는 것들-건설과 파괴, 희망과 슬픔, 미몽과 각성, 실재와 허구-의 반립(反立) 속에서 생겨난 예술 형식이 알레고리라고 했는데, 김민혜의 이 작품도 그 맥락과 유사해요.

화면 속에서 그녀는 오래된 집이거나 파괴된 건물의 잔해가 널브러진 곳에 있죠. 영상을 보는 관객에게 그것은 실재일지 몰라요. 그것이 1차적 의미를 형성시켜요. 그녀가 뺨고 있는 것은 고추예요. 고추는 이때 ‘남성성’을 상징하는 것일 수 있죠. 남성적 근대성의 표본은 토목 건축형 도시문명에서 쉽게 찾아 볼 수 있어요. 부수고 쌓고 다시 부수는 남성적 근대의 지반 위에서 그녀는 그 남성성의 상징인 ‘고추’를 짓찧으며 눈물을 흘리죠. 그 눈물은 희망도 아니고 슬픔도 아닐 거예요. 매운 고춧가루 탓에 흘리는 눈물이겠으나 그것은 또한 미몽에서 깬 각성의 눈물일 수도 있을 터. 이것이 2차적 의미를 낳아요.

작가는 <스스로 위하다> 영상과 그 영상 속 ‘그녀’가 뺨고 있는 고춧가루가 산처럼 쌓인 공간, 천장에 매달린 이발소 삼색등 아래 쌓아 놓은 모니터 3개가 있는 전시사진을 보내왔어요. 이 모니터 영상에는 익산의 곳곳이 고추 뺨는 여성과 함께 등장하더군요. 아이러니는 이발소 삼색등이었

어요. 이발소 삼색등은 16세기에 응급실을 알리는 표지였죠. 중세 유럽에 서는 이발소가 병원을 겸하고 있었기 때문이에요. 그런데 오늘날 이발소 삼색등은 이발소와 미용실을 알리는 표지이기도 하지만, 지방의 역사(驛 舍) 근방에 산재해 있는 퇴폐 유흥업소를 알리는 등이기도 해요.

지금의 익산역은 '이리역'이었어요. 이리(裡里)는 목화 꽃이 숨처럼 피어서 '숨리'라 불렀던 것의 한자식 표현이고요. 1995년에 이리시와 익산 군이 통합되면서 이리역은 익산역이 되었죠. 이리역은 통한의 역사를 가졌어요. 1977년 11월에 화약 폭발사고가 있었거든요. 민간인 희생이 아주 컸다고 해요. 이 폭발은 건국 이래 최대의 폭발참사로 기록되고요. 그런데 그 이면에는 부정부패와 적당주의라는 우리 사회의 치부가 적나라하죠.

전시가 구현된 것들 속에서 삼색등의 발견은 이 작품의 의미를 더 깊게 해석할 수 있는 단초가 돼요. 3개의 모니터가 3층 석탑처럼 쌓인 곳에서 저 삼색등의 리얼리티는 지금 여기의 '현실'과 저 너머의 '초현실'을 동시에 함의하는 상징이기 때문이에요. 지금 여기의 현실로서 저 삼색등은 욕망을 현혹하는 빛일 수도 있으나, 동맥(빨강), 정맥(파랑), 붕대(하양)가 필요한 시대에 위험사회를 건너 '돌봄사회'로 건너가기 위한 '알림등/신호'가 아니겠느냐는, 그런 생각이 들기 때문이에요.

4. 정비파의 <국토>

시인 조태일은 <국토 서시>에서 '버려진 땅에 돌아난 풀잎 하나에 서부터/ 조용히 발버둥치는 돌맹이 하나에까지/ 이름도 없이 빈 벌판 빈 하늘에 뿌려진/ 저 흔에까지 저 숨결에까지 닿'는 것이 국토라고 노래했어요.³

시인만이 아니라 근대 이후의 많은 예술가들은 국토에서 미학적 모국어의 뿌리를 열망했죠. 그것은 그들이 궁구하는 가장 원초적이고 근원적인 세계어였을 거예요. 왜 그래야만 했을까요?

우리 근대미학의 체계와 정립을 위한 근대성의 탐색에서 혼란을 초래하는 이중구조는 일본을 통한 서구화와 식민지 강제체험이에요. 18세기 바움가르텐의 '미학'을 동아시아의 문자언어로 번역해 유포시켰던 일본이라는 통로는 대동아공영권의 식민정책과 세계전쟁, 그리고 잔혹한 학살의 주범이라는 구조 속에서 동시에 살피야만 제대로 보이죠.

정비파의 <국토>는 그런 상실의 카오스가 여전히 우리 삶을 뒤흔들고 있는 역사적 근대와, 곳곳하게 살아서 민족의 현재를 성취해 낸 국토의 웅골찬 풍경을 형상화 한 작업이에요. 그는 1994년 이십일세기 화랑에서의 첫<국토기행>전을 첫 시작으로 20여년 넘게 오롯이 '국토미학'이라고 부를 수 있는 목판화를 새겨왔죠.

민족미학의 관점에서 국토를 사유하는 것은 상실의 근대성을 회복하고 극복하는 새로운 민족해방의 상징투쟁일 거예요. <국토>연작에서 그는 설악산 암봉(巖峰)을 주봉으로 활달하게 산세를 드넓게 펼쳐 놓은 뒤, 거대한 일곱 마리 흰꼬리수리가 하늘에서 다투는 장면을 놀랍도록 세밀하게 새겨 놓았어요.

1956년생인 그는, 50대의 10년을 완전히 ‘국토미학의 고갱이’를 새기는데 바침으로써 목판화가 성취할 수 있는 판각미학의 새로운 경지를 열고 있어요. 작품의 크기에서, 그 풍경의 밀도에서, 산세와 지세를 드러내는 기법에서, 새와 나무와 산과 강을 동시에 표현하는 수묵의 미감에서, 그리고 시간 수행의 천착과 판화의 상징성과 근대사 및 현대사에 이르는 역사인식에 이르기까지.

그의 이러한 시도는 분단을 극복하지 못한 모순의 근대성이 여전한 현실에서 모순 극복의 민족미학이라는 새 화두를 제시하는 것이기도 해요. 신세기를 횡단하는 디지털 아방가르드의 상대축에서 느린 목판화가 보여주는 이 아름다운 힘은 얼마나 황홀한가요!

10여년 전, 그는 대구에서 경주로 작업실을 옮겼어요. 천년 신라의 불국토를 고스란히 품고 있는 경주 남산 때문이에요. 그는 판각을 통해 시간을 초월하는 풍경의 미학을 곧잘 추궁하는데, 그래서 불교판화의 미감이 살아있는 작품들이 많아요. 불상을 새기지 않고 풍경 하나만으로 불국

토를 완성했다고 해야 할까요? 그 세계는 하나의 풍경으로 이뤄진 세계이지만 현실과 초현실과 비현실이 오버랩 된 듯한, 그러니까 정신으로서의 비경을 자아내요.

5. 윤동희의 <붉은 밤>

윤동희 작가의 작품들은 강렬해요. 그 색이 그렇고, 그 이미지가 그렇고, 그것들의 구조가 또한 그래요. 그런데 그 강렬한 구조와 색과 이미지들은 상징의 뒤꼍을 이루는 이데올로기의 허상에 불과한 것들이에요.

우리가 실제로 보아야 하는 것은 바로 그 ‘뒤꼍[後景]’이에요. 현실의 이면을 이루는 후경은 근대성의 온갖 굴절된 시간들이 엉겨서 뒤섞인 혼돈이죠. 그는 그 혼돈의 민낯을 전경으로 불러 내 공수를 터트리듯 발언을 쏟아내고 있는 거예요.

그는 언젠가, 국가의 이미지는 허상에 불과하고 미러볼에 투사되어 반사되는 빛처럼 화려하면서 한없이 가벼운 게 아닐까, 반문한 적이 있어요. 사실 우리는 경험론자들처럼 눈에 보이는 것만 믿으려는 심리를 가졌잖아요. 진실을 보기 위해서는 ‘한없이 가벼운 허상’의 너머를 볼 필요가 있는 거죠.

<붉은 밤>의 언어는 제목이 상기시키듯 ‘붉다’의 표상에서 시작된다

고 할 수 있어요. 그 의미를 한 번 생각해 볼까요? ‘붉은 피’는 희생과 속죄의 상징 언어예요. 예수의 희생과 십자가, 히틀러와 유대인 대학살이 그 의미구조에서 크게 맴돌잖아요.

샷된 것을 몰아내거나 물리치고자 했던 샤머니즘도 그 밑을 이룬다고 할 수 있어요. ‘피’와 ‘제외’는 문화인류학에서 가장 기본을 이루는 상징이니까요. 속죄와 희생과 학살이라는 말들이 형성시키는 기묘한 소리의 교집합에서 우리는 쉽게 ‘이데올로기’를 떠올릴 수 있어요. 예수는 이데올로기의 희생자였죠. 히틀러의 유대인 학살 또한 이데올로기의 만행이 불러 온 참혹이었고요.

그렇게 ‘붉은 피’는 희생이어서 저항이었고, 참혹이어서 혁명의 불씨가 되었어요. 근대 이후 ‘붉은 피(색)’은 그래서 저항과 혁명의 상징이 되었으나, 6.25전쟁을 치룬 뒤 그것은 ‘빨갱이=이데올로기’ 프레임이 되었죠.

한국사회에서 빨갱이 프레임은 ‘종북=사탄(마귀)’으로 낙인찍는 반공 이데올로기의 전형이에요. 그렇다면 그 전형의 실체는 어디에서 찾아볼 수 있을까요? 태극기 부대일까요? 작가는 스마트 폰의 불빛으로 표상 구조에 그려진 붉은 그림들을 살피면서 그 세계의 우물로 잠수하도록 이끌어요. 표상들은 십자가, 별, 삼각, 원, 그리고 다윗의 별과 나치의 상징인 갈고리 십자가(Hakenkreuz)를 하나로 합친 것들이죠.

그 구조는 그것으로서 한 세계의 상징기표일 거예요. 그런데 그는 그 구조의 표면에 미디어를 통해 확산된 독재자의 초상과 그들이 기획한 사건들의 장면들을 몽타주했어요. 그 몽타주 이미지들이 ‘우물면’(거울)의 뒤결로 잠수해 들어가는 열쇳말이에요. 그 뒤결의 세계가 권력이 작동시키는 들끓는 현실의 이데올로기이고, 이데올로기의 감옥일지 몰라요.

6. 국수용의 <표류하는 섬, 2000>

작가 이름이 독특하죠? 프랑스의 뉴스 포토 에이전시 코스모스의 소속 사진기자로 활동했던 국수용 작가는 동아시아의 문화는 물론, 사회정치와 관련된 뉴스를 유럽에 보도하는 일들을 했어요. 그가 주목 받았던 것 중의 하나는 독일의 《슈피겔》지의 자매 주간지 《디 자이트》에 남북이산 가족 상봉을 취재해서 기고한 것이었죠.

그 뒤 그는 매항리를 찾아 그곳에 사는 사람들과 쿠니사격장을 촬영했어요.⁴ 54년간의 폭격으로 비가도는 흔적조차 없이 사라졌고, 매화가 피었던 농섬은 반 이상이 붕괴되었으며, 곡도만 아직 그 형체를 유지하고 있을 무렵이었어요. 그렇게 찍은 것들 중에서 27컷을 선정해 출판사 눈빛에서 《표류하는 섬》으로 묶어 펴냈어요. 2003년 6월의 일이에요.

그가 담았던 매항리 27컷에서 화성시 향토박물관의 특별전시<매항

리의 기억>을 위해 가려낸 컷들은 멀리 있는 ‘추억집’처럼 보여요. 그 ‘멀리’는 상실된 현실이요, 현실의 바깥으로 사라진 장소일지 몰라요. 죽음도 있고 삶도 있었으나 그곳은 한국사회의 국민들에게는 ‘없는 현실’과 다르지 않았기 때문이에요.<표류하는 섬>의 이미지는 그런 인식에서 왔을 거예요. 그는 그렇게 없는 현실 속으로 들어가 ‘있는 현실’의 삶의 표정을 기록했던 것이죠.

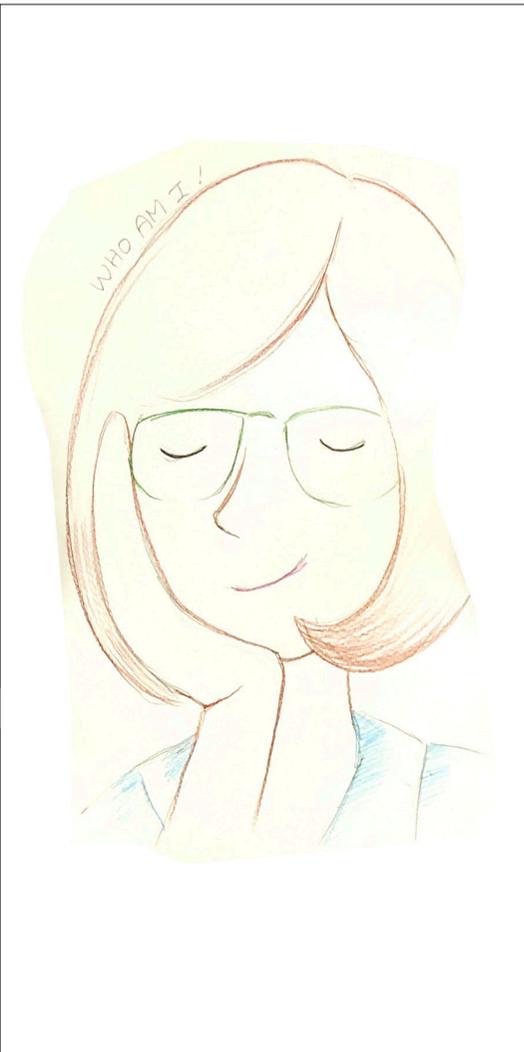
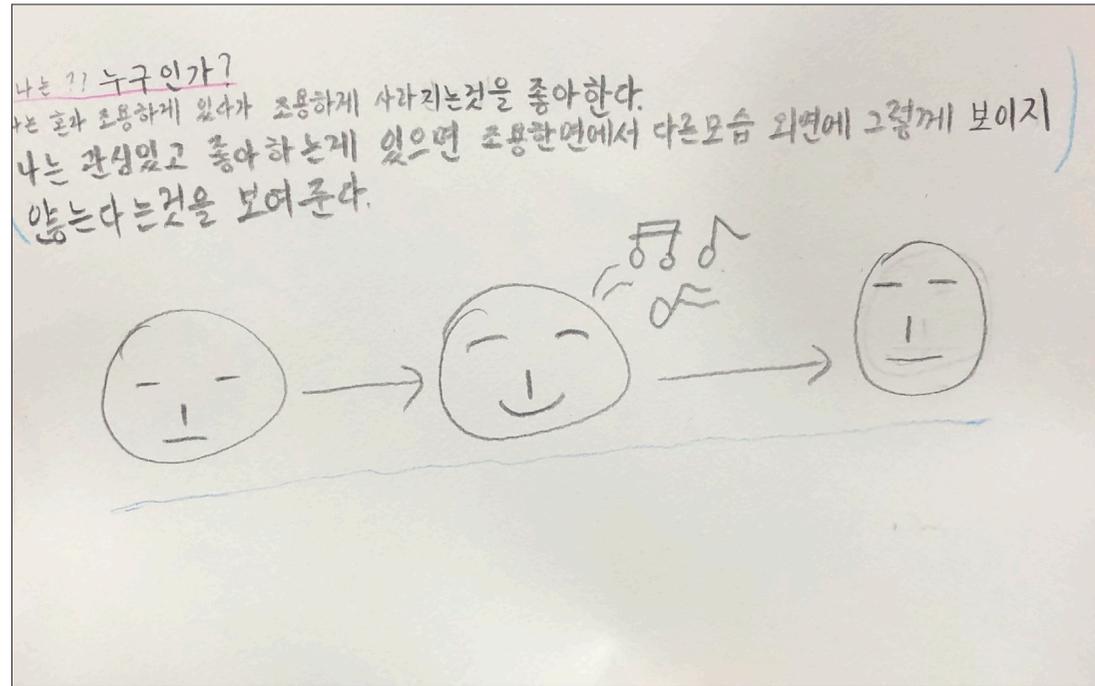
다섯 사진의 장면은 현실의 안쪽과 다르지 않아서, 아니 너무나 일상적이어서 충격적일 수 있어요. 이 사진 앞에서 고막이 텅텅 부서지는 폭격의 굉음을 들어 보세요. 그 굉음이 날마다 600번씩 터져서 지축이 흔들리는 것을 상상하면서.

전쟁의 공포가 상상에서 현실로 곤두박질치는 쿠니사격장 옆에서 일상은 그럼에도 지루할 정도로 무던하게 흘러갔어요. 포탄이 박힌 갯벌에서도, 전투기가 하늘을 찢는 여름에도, 시나브로 섬의 어깨가 바스러지는 시간에도 삶은 지속되고 있었던 것이에요. 그의 하늘은 대지에 갇혔죠. 시선은 앞에 있어서 하늘을 밀어내고 대지를 당기고요. 마치 ‘여기 있다’고 외치는 삶의 순간들을 놓치지 않겠다는 듯이. 그리고 거기에는 어김없이 ‘사람’이 존재했지요. 부부가, 노인이, 어린 소녀와 소년, 뱃사공이, 그리고 한 어머니가 거기 있어요.

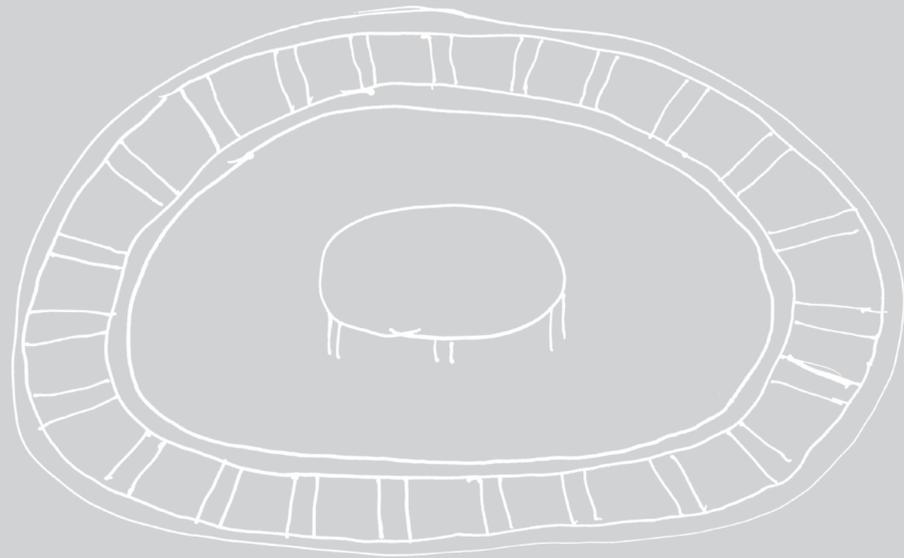
그 ‘(살아)있음’이 우리를 슬프게 해요. 그 슬픔의 아픈 가슴이 다시

우리를 굳게 만들 것이고요. 그런데 농섬과 곡도는 수평선에 떠 있고 표류하는 것은 이쪽의 육지일지 몰라요. 바닷물이 밀어내는 것은 뱃사공이요, 화면 바깥에 있는 육지니까요. 뱃사공은 더 밀리지 않기 위해 닻을 내리는 것처럼 보여요. 그러니 표류하는 것은 섬이 아니라 이쪽일지 모른다는 생각이 든 것이에요. 그렇게 더 이상 떠밀리지 않으려는 저항이 쌓여서 매향리의 삶은 ‘있는 현실’로 바뀌었죠.

1. 김혜순,《여성, 시하다 김혜순 시론》, 문학과지성사, 2017.
2. 서력기원(西曆紀元), 약칭 서기(西紀)는 예수 탄생을 기원으로 한 서양 기독교 문화권에서 사용해 온 기년법의 책력. 최근 종교 중립적 입장을 취하기 위해 CE(Common Era/공통 시대), 또는 BCE(before Common Era/공통 시대 이전)로 대체하는 경우가 있음.
3. 조태일,《국토》, 창작과 비평사, 1975.
4. 경기도 화성시 우정면 매향리에 있었던 미 공군 폭격장. 사격장 가까운 곳에 고온리라는 마을이 있는데 그 마을을 미국식으로 ‘쿠니’라 불렀던 데서 유래. 1951년부터 한미행정협정에 따라 주한미군의 공군폭격훈련장으로 사용. 713가구 4천여 명에 달하는 주민들이 오폭으로 인한 생명위협, 폭발 여파, 주택 파괴, 소음에 의한 난청 현상의 피해를 겪음. 2005년 8월 12일 54년 만에 완전 폐쇄.



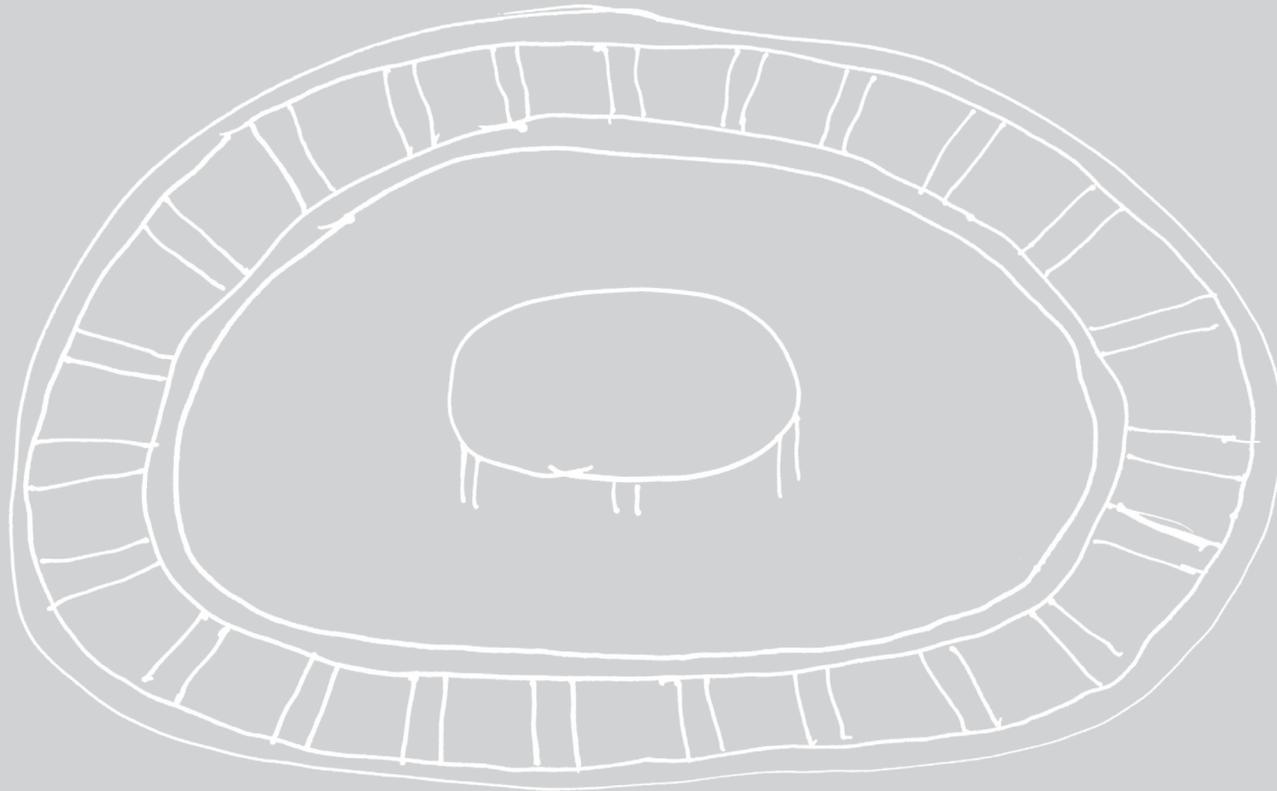
4강 드로잉 주제 내 삶의 전경, 중경, 후경이 있는 자화상 그리기



종합예술 현대건축

학교 건축과 놀이터

지정우 EUS + 건축 공동대표, 숙대 환경디자인학과 교수



새로운 건축 - 학교와 놀이풍경 건축

예전의 건축가들은 쉽게 만나기 어려운 대상이었다. 국가의 중요한 프로젝트를 하여 접근이 어렵거나 지나치게 예술가적인 면모를 강조하여 우리와는 다른 세상에 사는 사람들로 인식되곤 했었다. 그러는 사이 학교를 짓는 제도는 관습과 그것을 짓는 이에 대한 의심을 바탕으로 굳어져 갔고 새로 지어지는 학교공간은 약간의 컬러와 장식 등이 덧붙여졌을 뿐 거의 일제시대 표준화된 모습에서 크게 벗어나질 못했다. 학교문화와 교육과정에 대한 여러 반성과 재구조화의 노력들이 이뤄지고 있을 때 가장 바뀌지 못하고 있던 분야가 학교공간이기도 했다. 그 과정에는 건축 시장의 한 분야로만 인식하고 비슷한 방식으로 설계를 하고 지어온 건축회사들이 있었고, 실내가 고쳐지는 학교공간은 역시 위에서의 제도에 따라서 지역의 인테리어 업체가 맡아서 해 온 실정이다보니 학교공간에 대한 근본적인 고민이 진행되기보다는 마감재를 바꾸는 정도로 부분부분 댄질이 되어왔다.

그러던 중 몇 년 전부터, 부분별 개선 사업으로 일부를 고치는 것으

로는 근본적인 해결책이 될 수 없다고 생각한 몇몇 건축학과 교수님들께서 학교 공간 재구조화에 대해서 역설을 하고 다녔고 학교 교과과정에 대한 여러 변화 시도들이 공간의 근본적인 변화를 요구하게 되었으며, 같은 학교 건물에서 학생수가 줄어듦과 함께 메이커 스페이스와 4차산업 등의 사회적인 급변들이 민감하게 다가오기 시작하는 등 여러 요인들이 겹치면서 학교 공간에 대한 개선 요구가 급격히 많아졌다.

마침 건축계에서는 국가적으로 굵직한 프로젝트들보다 일상을 채우고 있는 소소한 프로젝트 들의 수요가 늘고 다양한 결을 가진 건축가들이 그런 일들을 하게 되면서, 건축가의 위상이 보통의 사람들과 많이 가까워졌다. 젊은 건축가 세대가 그 어느 때보다 늘었는데 그들이 2010년대 들어서면서 땅콩주택 붐에서 비롯한 단독주택 설계와 다세대주택 설계, 소규모 공공시설 설계, 인테리어 설계 등으로 일반인들의 피부에 와 닿는 공간을 통해서 자신들의 건축가로서의 공공성을 차곡차곡 쌓아가고 있다. 그들 중 일부는 어린이들과 청소년들이 주로 사용하는 공간에 특히 더 관심을 가지고 설계를 해 오고 있다. 그런 결과로 치열하게 고민하는 건축가들이 설계하는 공간들을 일반인들이 경험하게 되는 경우가 많아지게 되었다.

한 가지 주지할 사실은 2000년대 초반부터 몇몇 건축가들이 ‘어린이 / 청소년 건축교육’에 적극적으로 참여해오고 있다는 것이다. 처음에는 자체적으로 시작했던 이런 움직임이 각 어린이 박물관이나 문화재단, 서울

시와 중랑구를 비롯한 지자체, 그리고 일부 학교의 특별활동으로까지 확대가 되면서 이러한 교육을 받아본 학생들이 많이 축적되고 있다는 점이다. 동시에 이 활동을 하는 건축가들의 풀이 넓어지고 있다. 뉴욕이나 동경의 비슷한 어린이 건축교육기관의 디렉터들과 이야기를 해보면 전문적인 스텝에 의해서 건축관련 교육이 이루어지지 우리의 경우처럼 많은, 다양한 건축가들이 참여하는 경우는 거의 없다고 한다. 즉, 우리나라 건축가들의 공공에 대한 직접적인 참여는 꽤 높은 편이다. 어린이와 청소년을 대상으로 한 건축교육의 확대와 학생, 학부모의 경험군의 증가, 참여 건축가와 도우미 역할을 하는 건축대학 학생들의 축적은 이것의 주 대상이 생활을 하는 학교 공간이 바뀔 수 있는 인프라가 되어가고 있다고 생각한다.

학교 공간을 바꾸려는 노력은 학교 바깥에서도 밀도있게 벌어지며 학교에 영향을 주고 있기도 하다. 다음 세대의 건강한 성장을 미션으로 하는 벤처 기부 펀드인 '씨 프로그램(C Program)'에서는 '배움의 공간'이라는 프로젝트를 진행하면서 교실의 재상상을 학교 구성원들과 워크샵, 건축가를 비롯한 다양한 전문가들과의 협력을 통해 구현하는 일들을 해왔다. (사)미래교실네트워크에서 만든 '거꾸로 캠퍼스'는 대학로의 유명한 건축물인 구 샘터사옥을 인수하여 개조한 공공그라운드인 다음 세대와 소셜을 위한 공간인 '공공일호'에 들어가서 다양한 공교육 혁신을 위한 실험들을 하고 있다. 그런가하면 국제 아동구조단체인 '세이브더칠드런(Save the Children)'에서는 4년 전부터 학교 놀이터를 바꾸는 사업을 진행하면

서 교육청과 학교의 협조아래 학교 안에 새로운 놀이 공간을 건축가들과 만들어가고 있다. 이러한 움직임들은 그 예산이 교육청이나 세금에서 나오는 것이 아니기 때문에 역설적이게도 더 제대로 된 과정과 설계를 거쳐서 학생들을 위한 공간이 생기는 결과를 낳고 있다. 이러한 민간 단체의 경험들이 다시 교육청 등 공적인 영역의 사업진행 방식 변화에 영향을 미치는 사례들이 생겨나고 있기도 하다. 이 사례들의 과정에서 '건축가'의 역할은 매우 중요하게 다뤄져 왔다.

위에서 언급한 여러 움직임들에서 주목할 점 중 하나는 타성에 젖은 건축회사나 지역의 인테리어 업체가 아닌, 제대로 훈련을 받고 의식을 갖추고 학교 공간을 설계하는 '건축가' 들이 학생과 선생님들을 포함한 학교 구성원들과 밀접하게 의견을 주고받고 그 과정에서 디자인 워크샵 등의 참여설계의 방식을 쓰고있다는 점이다. 여기서 말하는 건축가란 관습적인 실적이 많고 적음으로 판단하는 전문가가 아니라 애정과 지혜를 갖고 학교 공간 프로젝트를 제대로 된 공간 설계 프로젝트로 진지하게 해 낼 수 있는 것을 기준으로 판단할 수 있을것이다. 이런 '건축가'를 어디에서 만날 수 있는가 하는 많은 학교 현장의 목소리들이 있는 것을 안다. 금액과 실적을 기준으로 한 조달청을 통한 입찰이나 동네의 업체를 검색해서 그런 의식있는 건축가를 만나기는 어렵다. 다른 모든 건축 공간들과 마찬가지로 시간을 갖고 건축가들을 검색해보고 그들의 작업들과 글, 직접 인터뷰 등을 통해서 원하는 학교 공간을 잘 설계를 할 수 있는 사람인지 판

단을 해야한다. 필요하다면 ‘한국건축가협회’를 통해서 건축가를 추천받는 방법도 있을 것이다. (참고로 한국건축가협회에는 ‘다음세대 건축교육 위원회’라는 그룹이 있다) 그리고 그렇게 해서 꼭 맞을 것 같은 건축가를 선정했다면 충분히 의견을 주고받고 학생, 선생님들과 디자인 워크샵 등 참여설계를 위한 과정을 적절히 지원하며 당연한 것이지만 전문가로서의 비용과 대우를 확보해야 한다. 물론 현재의 제도와 여건 내에서 좋은 과정과 설계안을 위한 비용이 충분히 확보되기 어려운 것도 사실이다. 그래서 교육청과의 협의 또한 그러한 과정 중 일부일 것이다.

다음의 몇가지 사례는 필자가 공동대표로 있는 이유에스플러스건축(EUS+ Architects)가 최근 한 두해 동안 그 곳의 구성원들과 디자인 워크샵을 통해서 지어온 프로젝트들이다.

I. 권위주의 상징이 어린이 놀이풍경이 되다 -

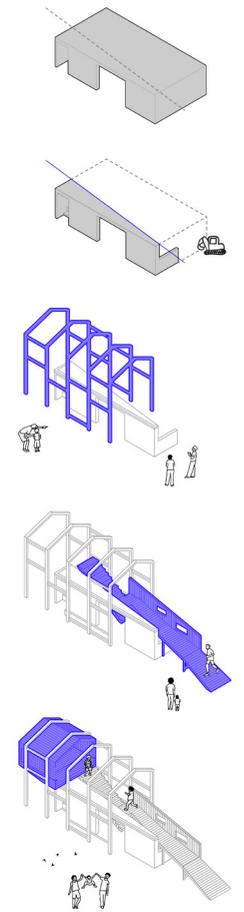
서울 동답초등학교 [놀이의 여정] 놀이구조물

국제 아동 구호단체인 세이브더칠드런(Save the Children)에서는 매 해 한두 군데의 초등학교를 선정하여 ‘놀이터를 지켜라’라는 주제로 놀이 공간을 지어주어 아이들의 놀이문화를 회복하는 사업을 해오고 있다. 오랜기간 어린이 공간에 대한 탐구와 경험을 감안하여 서울 동대문구 동답 초등학교에 놀이공간을 디자인하는 건축가로 EUS+건축이 선정되었다.

EUS+건축은 2017년 4월 세이브더칠드런과 첫 모임부터 시작하여 5월과 6월에는 총4회의 동답초등학교 학생들 30여명과 디자인 워크샵을 진행하였고 그것을 통하여 어린이들의 희망을 파악하고 직접 아이들이 자신들의 놀이공간을 구상해볼 수 있는 기회를 제공하였으며 그것을 바탕으로 최종 놀이공간에 대한 디자인을 하였다.

전국의 학교 운동장에서 흔히 볼 수 있는 일제시대의 잔재인 ‘구령대’를 대상으로 정하여 그것을 위계적이고 일방향적인 성격의 공간에서 자유롭게 다양한 어린이들의 놀이와 상상력을 담을 수 있는 구조물로 전환을 하였다는 점에서 큰 의미를 가진다.

놀이공간이지만 전형적인 놀이기구 하나 없이 추상적인 공간의 틀을 제공함으로써 아이들이 더욱 창의적으로 놀이를 할 수 있게 하였고 기존 운동장에서 자연스럽게 이어져 오르면서 다양한 놀이를 통하여 가장 높은 공간인 ‘놀이집’에 올라 운동장을 바라볼 수 있고 친구들과 아늑한 공간속에서 이야기를 나눌 수도



[놀이의 여정] 개념 다이어그램



[놀이의 여정] 전면



[놀이의 여정] 후면



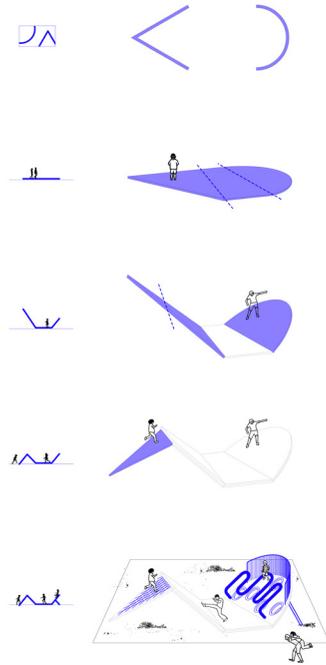
학생 모듬의 모형중 하나

있다. 다시 계단을 통해 내려오며 기존 구령대의 안과 밖을 넘나들며 체험과 놀이를 한다는 점에서 ‘놀이의 여정’이라는 프로젝트 제목이 붙여졌고 어린이들은 ‘놀이놀이팡팡’이라고 부르기도 한다.

작은 예산과 작은 구조물이지만 아이들이 직접 디자인 과정에 참여할 수 있었고 더욱 애정을 갖고 과정을 함께 할 수 있어서 새로운 모델로서의 놀이터 공간의 의미가 있다고 생각한다.

II. 평면적이고 단조로운 신도시와 일상의 아이들에게 새로운 공간
 감을 - 파주 해솔초등학교 [모이놀이판(Moi Playplate)] 놀이터

파주 운정동은 전형적인 신도시 지역으로 아이들의 일상대화에 아파트 브랜드 이름이 톡톡 튀어나오고 학원 버스와 학원 숙제의 쳇바퀴에 아이들은 지쳐가고 있다. 기존의 언덕들은 모두 밀린 신도시 평지위에 집들은 모두 박스가 쌓여있는 아파트들이고 아이들이 주로 머무는 학교와 학원공간들도 모두 반복된 박스의 공간이다. 학교의 기존 놀이공간은 관리하기 편한 스틸 파이프로 된 철봉, 사다리, 정글짐 등이 일렬로 세워져 있다. 이런 컨텍스트와 이 학교의 이름에서 비롯된 로고의 둥근형태와 시옷형태를 반영하여 새로운 놀이'터'를 만들었다. 대지는 평평하지 않고 양쪽으로 들려서 아이들은 새로운 공간감을 체험하며 오르내릴 수 있고 매달리거나 기어가거나 미끌어질 수 있다. 이 입체적인 모이는 놀이터가 아이들에게 입체적인 공간감을 선물해 주고 있다.



[모이놀이판] 개념 다이어그램



[모이놀이판] 전경

그 설계의 과정에 이 학교 학생들과 디자인 워크숍을 4주간 진행을 했다. 처음에는 점착노트를 이용하여 아이들의 의견을 받았는데 꼼꼼히 곱씹어 볼 만한 생각들을 전해주었다. 그리고 2차원 스케치와 꼴라주, 3차원 모형 만들기를 통해서 서로간의 생각을 조율하는 경험을 했고 놀이기구가 가득한 놀이터가 아니라 공간적으로 체험을 많이 할 수 있는 놀이 공간을 원하는 학생들이 많음을 알 수 있었다.

III. 아이들의 놀이 행태가 놀이공간으로 나타난다 -
인천기독교사회종합복지관 [놀이의 심곡] 놀이공간

이 곳은 학교 공간은 아니지만 마치 학교 교실같이 나뉘져 있는 복지관의 실내였고, 인근 세개의 초등학교 학생들이 주로 와서 노는 곳이었다. 이곳에서 어린이들과 2주간 디자인 워크숍을 진행하여 설계의 아이디어를 얻었는데 이전 다른 곳에서는 사용해보지 않았던 독특한 워크숍 방식을 새로 디자인하여 적용하였다. 첫 시간에는 각 참여 아이들을 더 잘 알아보기 위해서 다섯 손가락을 접으며 다섯가지 질문에 답을 해보는 것으로 자신을 소개하였고, 패턴이 있는 종이 위에 원하는 놀이터를 제약없이 그려보고 그것을 접거나 오리거나 말아서 공간을 만들어 커다란 동네지도 위에 놓아보게 하였다. 이로 인해 아이들이 서로 다른 놀이터에 대한 생각을 서로 알 수 있었고 동네에 대한 이해를 더욱 높일 수 있었다. 두번째 워크숍에서는 의태어를 표현하는 다양한 단어들 가운데 모둠별로 다섯개를 선택하여 그것을 이용하여 놀이의 문장을 만들어 보게 하였다. 그렇게



[놀이의 심곡 모형]



디자인 워크숍 장면, 의태어 놀이



[놀이의 심곡] 전경

해서 창의적으로 만들어진 문장을 아이들 스스로 몸으로 표현해 보도록 했으며 그 몸의 표현을 큰 박스종이에 윤곽선을 그려서 그 윤곽선들을 겹쳐가며 아이들 놀이 공간의 크기와 모습을 결정할 수 있었다.

이러한 워크샵의 결과물들과 건축가들의 아이들 관찰한 결과, 그리고 그곳이 위치한 지역과 장소에 대한 분석을 바탕으로 전혀 새로운 타입의 놀이공간을 지었다. 세상 다른 곳에서는 경험하지 못할 이 곳만의 공간감을 충분히 즐기면서 다양한 가능성을 갖고 놀 수 있는 공간이 만들어졌다. 아이들은 그곳에서 나름의 놀이 규칙을 만들어내고 매번 새로운 경험을 하게 될 것이다.

IV. 학교안의 집, 돌봄교실의 새로운 가치를 찾다 - 경기도 교육청 복합돌봄공간 파일럿 디자인

경기도 교육청은 관내에서 돌봄교실을 만들기 원하는 수백개의 학교들에 일률적으로 예산을 내려보내 무작정 짓게 하기보다 먼저 여섯곳의 학교와 세 팀의 건축가를 선정하여 두 학교씩 서로 다른 타입의 복합돌봄공간을 구상하는 연구 용역을 제시했다. 이 과정에서 오랫동안 학교공간의 재구조화를 역설해오신 건축학과 교수님이 조정자의 역할을 맡아서 교육청과 시설과 등과 조율을 해주고 계시다. 필자가 속한 이유에스플러스건축은 경기도 이천의 대서 초등학교와 용인의 백봉 초등학교를 맡았고, 각 학교당 두번씩의 학생 디자인 워크샵과 교사 설문과 워크샵을 거쳐서 ‘놀이공간 연계형’을 디자인하고 있다.

전교생이 30명에서 50여명 정도의 작은 학교에서 오래된 학교 건물과 그 지역 어린이들의 특성 등을 종합적으로 고려하여서 수동적인 돌봄을 당하는 교실이 아닌, 자주적인 활동과 놀이가 기본이 되는, 학교안의 집 같은 공간을 설계하고 있다.

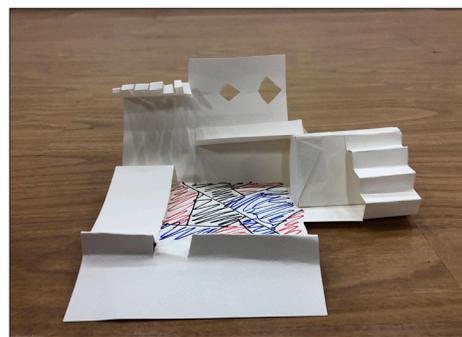
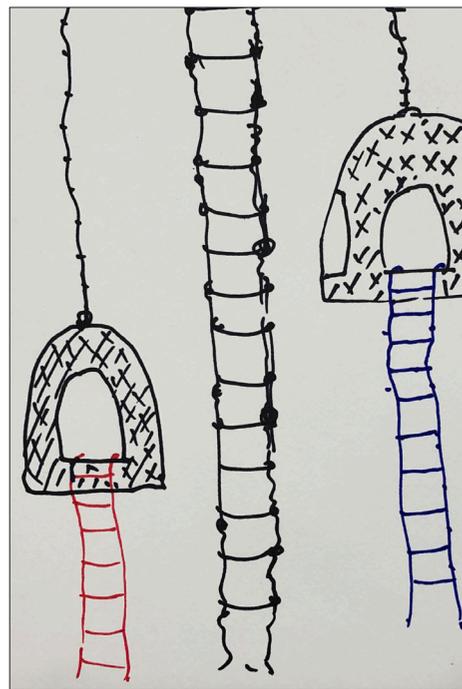
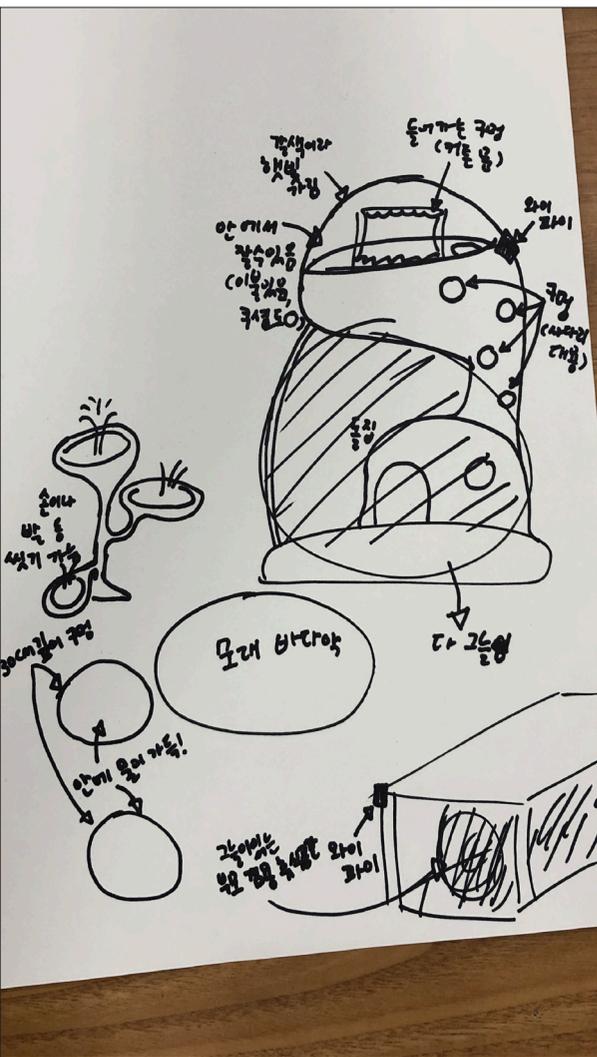
위의 사례들처럼 건축가가 제대로 학교 공간을 설계한다는 것은 그

공간을 쓸 학생, 선생님등 구성원들과의 밀접한 워크샵을 전제로 한다. 그 이유는 그곳의 '사람'들을 제대로 이해하는 것이 무엇보다 중요하고 각 지역과 상황마다 배경이 모두 다르기 때문에 그런 것을 분석하여 설계에 반영할 필요가 있기 때문이다. 그것이 건축가들이 모든 건축 프로젝트를 하는 방식이다. 학교 공간이라고 해서 항상 비슷한 방식으로 반복해서 치장하는 것으로는 진정한 학교 공간의 개선을 이루기 어렵다. 건물과 인테리어의 경계를 벗어난 근본적인 공간의 구조에 대해서 고민할 필요가 있다. 새로운 교육과정이나 지향할 교육 가치를 담아내거나 촉진 할 수 있어야 하며 신체와 정신적인 다양성을 가진 학생들을 포용할 수 있는 유니버설 디자인 관점도 이해해야 하며 학생들의 정해진 활동만을 담을 수 있는 것이 아니라 다양한 놀이, 다양한 학습, 다양한 휴식이 가능한 공간이



복합돌봄공간 워크샵 학생 발표 장면

어야 한다. 그러기 위해서는 박스형의 공간이 아닌 새로운 공간감 자체가 학생들에게 경험으로 다가갈 때 더욱 교육적인 효과도 있을 것이다. 어디서 본듯한 알록달록하고 가벼운 공간을 반복하기보다 그 지역에 맞는 솔직한 재료와 구성법을 찾아야 한다. 그 모든 것을 차근차근 해나가는 과정에 건축가와 학생, 선생님들이 머리를 맞댈 때 조금씩 우리의 학교 공간은 달라져 갈 것이다.



5강 드로잉 주제 정형화된 놀이기구가 없는 놀이터 그리거나 만들어보기



미술과 여성

언제부터 여성이 등장했으며,
여성작가들은 어떤 작업을 하나요?

권남희 뮤지엄교육연구소 대표, 대학 강사

미술관 풍경에서

본고는 문화예술교육현장에서 ‘어떻게 작품을 바라볼 것인가’를 고민하며 꽤 긴 시간동안 활동해왔던 발표자의 경험에서 출발한다. 미술사에서 논하는 굉장한 이론보다는 현장의 소소한 에피소드를 통해 미술에 관심을 가지고 있는 이들이 작품을 볼 때 좀 더 쉽고, 편안하게 접근하는데 도움이 되었으면 하는 바람을 가지고 시작한다.

첫 유럽 여행을 떠올려 본다. 한 달간의 일정으로 이동수단으로 많은 부분을 차지하는 야간열차를 수월하게 타기 위해 구성된 6명 중 나는 미대출신이라는 이유로 ‘미술’을 담당했다. 즉 각 지역의 미술관에서 흔히



우피치미술관 (2019.8)

말하는 유명한 작품을 안내해 주는 것이었다. 그런데 생각처럼 쉽지 않았다. 마치 미술관을 많이 갈 것 같았던 팀원들의 의견은 차이가 있었다. 막상 미술관으로 입장한다 하더라도 알고 있는 작품, 유명한 작품을 찾기란 쉽지 않았다. 더 놀라웠던 것은 모두의 이견이 없이 입장했던 루브르박물관의 <모나리자> 앞에서 였다. 미대 출신으로 미대 출신이 아닌 이들 앞에서 특별한 설명은 커녕 정작 알고 있는 것이 없다는 생각이 들었다. 그 막막함과 부끄러움이 오늘날 본 발표자의 현장을 만든 이유이다.

며칠 전까지 경험한 유럽 미술관 현장이다. 사진을 통해 다시 현장을 돌아보니 여전히 긴 줄과 유명 작품이라 담아온 것들의 대다수 작품들 속 주인공은 ‘여성’이다. 본고에서는 미술품이 있는 현장에서 함께한 감상자의 반응을 토대로 전개한다.



루브르박물관, 오르세미술관 (2019.8)

미술 속 여성

1. 최초의 미술품

‘미술은 어떻게 시작되었을까?’가 현장에서 미술(사)를 다루는 프로그램의 첫 번째 주제이다. 무엇이 미술이며, 미술에 얽힌 개인의 다양한 경험에서 수만 년 전에 만들어진 미술품에 대한 학습자들의 호기심으로 접근한다. <동굴벽화> 속에 생생하게 묘사된 동물들과 함께 이야기하는 것이 여성상 <빌렌도르프의 비너스>이다. 우리는 이것에서 무엇을 보아야 할까? 바로 ‘미술은 어떻게 시작되었을까?’이다. 그 답을 찾기 위해 당시 사람들의 생활 모습을 상상해 본다. 자연스럽게 당시 사람들이 왜 동물이 필요했고, 여성에게 무엇을 바랬는지를 알게 된다. 바로 ‘인간의 간절한 바람’을 담았다는 것이다. 생명유지를 위해 필요했던 동물과 새로운 생명을 얻기 위한 여성의 몸을 표현함으로써 마치 마법처럼 그 바람이 이루어질 것이라 믿음으로 미술이 시작되었다. 특히 여성의 나체를 표현한 <빌렌도르프의 비너스>는 오늘날 흔히 미술에서 보는 여성의 모습이 아니기에 더욱 흥미롭다. 우리는 이렇게 여성의 몸을 인식해 간다.

2. 여성을 표현한 주제

미술에서 표현된 여성은 다양하다. 특히 서구 남성의 시각으로 해

석된 여성의 모습에서 감상자는 ‘아름다움’, ‘순종’, ‘예술가의 뮤즈’, ‘희생’, ‘유혹’ 등을 쉽게 느껴왔다. 주디 시카고와 에드워드 루시-스미스(2003)는 『여성과 미술: 열 가지 코드로 보는 미술 속 여성』에서 ‘여신’, ‘여성 영웅들’, ‘모성’, ‘일상 속의 여성’, ‘자초한 결과’, ‘누워 있는 여자와 창녀’, ‘나는 그린다, 고로 존재한다’, ‘여성의 몸은 전쟁터’, ‘덧없는 일상’, ‘정체성 찾기’로 구분하여 작품 속에서 여성의 정체성 상실 문제를 지적한 바 있다. 본고에서는 여성의 정체성 상실에 대한 비판보다는 현대미술을 이해하는 측면에서 이전의 미술과의 관계 안에서 여성의 표현을 살펴보고자 한다. 따라서 발표자의 교육현장에서 학습자들이 관심을 가지고 바라보던 주제를 중심으로 여성의 표현을 구분해 본다. 여신, 힘(권력), 어머니, 일상으로 구분해 본다. 본고에서는 미술하면 ‘여성’으로 떠올려지는 ‘나체’에 대한 논의는 제외한다.

1) 여신

‘신’은 서구 미술관에서 쉽게 만나는 주제이다. 특히 쉽게 생각하게 되는 그리스로마 신화 속 신들뿐 아니라 인류사에서 여성 숭배 문화는 꽤 넓고도 깊게 존재했음을 미술품 속에서 발견하기 쉽다. 여신의 모습은 여



<미노스의 뱀 여신>
기원전 17세기,
고고학박물관, 크레타



페테르 파울 루벤스 <파리스의 심판> 1636, 내셔널 갤러리, 런던

성의 주체적인 강인함과 관련지어 현대미술에서 자주 차용되고 있다. 캐롤리 슈니만(1939-2019) 등의 행위예술에서도 <미노스의 뱀 여신>과 흡사한 모습을 발견할 수 있다. 또한 여신은 인간이 지니고 있는 욕망을 고스란히 담아 표현되고 있기에 작품 속 이야기 전개도 즐겁다. <파리스의 심판>에 등장하는 아테나, 아프로디테, 헤라는 ‘아름다운 여자’이고픈 인간의 욕망을 여신으로 상징성과 함께 담고 있기에 여러 시대에 걸쳐, 여러 작가에 의해 표현되었고, 감상자의 시선을 끈다. 특히 그리스로마 신화에 관심이 많은 어린이들은 쉽게 발견하고 이야기를 풀어내는 주제이다.

2) 힘(권력)

서양 미술에서 여성의 표현은 여성 개인이 가진 개성보다는 은유적이거나 추상적인 개념으로 등장하는 경우가 많다. 따라서 여성의 정체성을 파악할 때 생김보다는 상징적으로 표현된 동작이나 복식, 도구 등을 통해 구분하곤 한다. 미술관에서 가장 마음에 드는 작품 앞에 서보라 했을 때 어린이들은 자신에게 친숙한 작품을 고르는 경우가 많다. 그 친숙한 작품이 권력자인 경우가 많은데, 특히 화려한 옷차림을 하거나 당당함이 보이는 영웅이다. 특히 힘이 있어 보이는 여성의 표현은 여성 통치자, 성인, 용사 등으로 표현되고 있다. 하지만 이러한 모습은 남성 영웅에 비해 극히 드물다. 대표적인 작품으로 예시할 수 있는 것은 여성 통치자로서 ‘여왕’이나 ‘성인’의 모습을 쉽게 발견한다. 베르니니의 <성녀 테레사의 황홀경>은 성적 뉘앙스가 더 강하게 드러나 보인다. 하지만 현대의 여러 작가들은 성녀 테레사의 업적을 영웅적으로 표현하고 있다. 또 ‘잔 다르크’는 중세 여성의 영웅적 묘사의 전형이었다. 앵그르의 <잔 다르크>는 나폴레옹 3세가 즉위하면서 부르봉 정통주의에 대한 항수의 표현으로 다른 역사적 상황을 배경으로 왕권과 신권사이의 상징적인 역할로 이용되고 있다.

미술관에서 아이들의 시선을 끄는 강인한 것은 ‘영웅’이다. 이렇게 힘이 보이는 권력자로 표현된 모습에 관심과 흥미를 갖는 것은 왜 일까?



1



2



3



4

1. <핫셉수트 여왕의 스피핑크스> 기원전 1475-52, 이집트박물관, 카이로
2. 마르크스 기어하르트 2세 <엘리자베스 여왕 1세> 1588, 워번아비, 베드포트
3. 지안 로렌초 베르니니 <성녀 테레사의 황홀경> 1647-52, 산타 마리아 델라 비토리아 성당, 로마
4. 장 오귀스트 도미니크 앵그르 <잔 다르크> 1854, 루브르박물관

‘강해지고 싶어요!’

작년 유럽여행을 함께 했던 12살 가빈이의 말이다. 가빈이의 시선을 졸곰 끌었던 작품은 ‘유디트’를 주제로 한 작품이었다. 우피치미술관에서 처음 접한 아르테미시아 젠틸레스키의 <유디트와 홀로페르네스>에서 시작하여 다른 미술관에서도 쉽게 만날 수 있었던 ‘유디트’를 주제로 했던 작품 앞에서 가빈이는 꼭 멈추었다.

“가빈이는 왜 이 작품이 좋아? 다른 친구들은 무섭다고 하는데?”
작품에서 시선을 고정 시킨 채 가빈이는 말한다.
“강해지고 싶어서요.....”



1



2



3

1. 아르테미시아 젠틸레스키 <유디트와 홀로페르네스> 1621 이전, 우피치미술관, 피렌체
2. 카라바조 <유디트와 홀로페르네스> 1598-99, 국립고미술박물관, 로마
3. 구스타프 클림트 <유디트> 1901, 벨베데레갤러리, 빈

3) 어머니

어머니의 모습은 아이들에게 가장 가까운 모습이다. 어머니로 표현된 여성의 모습은 임신과 출산 그리고 모성에 이르기까지 다양하고 넓다. 앞서 언급한 <빌렌도르프의 비너스>에서는 생명에 대한 바람으로 ‘다산’에 대한 상징적 의미가 부여되어 있다. 중세 시대에는 동정녀 마리아가 배부른 모습으로 등장하거나 ‘성모자상’은 주요한 주제로 다루어졌다. 또한 르네상스 시대에 들어 안 반 에이크 <아르놀피니 부부의 초상>에서 임신에 대한 바람을 담고 있는 모습으로, 레오나르도 다빈치의 <성녀 안나와 성모자상>에서 모성을 잔잔하게 엿볼 수 있다. 현대로 오면서 여성의 임신과 출산은 보다 직접적으로 표현된 예들을 찾을 수 있다. 이전의 고정된 아름다움으로 대했던 여성의 모습을 넘어서 보다 고통과 환희를 보다 직접적이고 사실적으로 표현한 예들이 쉽게 발견된다.

전쟁의 고통과 슬픔을 담아낸 콜비츠



1



2

1. 안 반 에이크 <아르놀피니 부부의 초상> 1434, 내셔널갤러리, 런던

2. 레오나르도 다빈치<성녀 안나와 성모자> 1501-13, 루브르 박물관, 파리

(1867-1945)는 임신한 여인이거나 죽은 아이를 안고 있는 여인의 모습, 엘리스 닐(1900-87)은 다양한 초상화 속에서 ‘생명’이라는 주제를 담고 있다. 프리다 칼로(1907-54)는 <헨리 포드 병원>에서는 ‘불임’을 소재로 자신의 삶을 드러내고 있다.

4) 일상

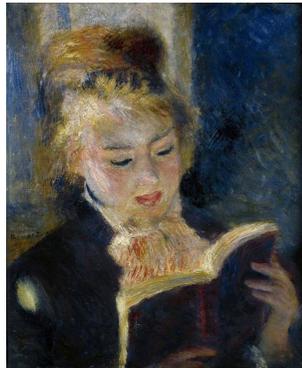
미술품 속 여성의 일상적인 모습은 익숙한 아름다움으로 다가온다. 우유를 따르고, 뜨개질을 하는 등 집안일에 몰두하고 있는 여성의 모습은 순종적이고 평화롭게 보인다. 밀레는 아름다운 농촌 풍경을 그려내기로 유명하다. 하지만 치열했던 노동자의 삶이 아름답기만 했을 리 없고, 남은 곡식의 낱알이라도 주워 끼니를 연명해야 했던 누군가의 어머니이자 아내였을 여성의 모습은 매우 평화로워 보인다. 책을 읽고, 목욕을 하는 여성을 담은 시각에는 그 어떤 작품보다 남성적 시각을 발견할 수 있다. 이렇게 미술이 가지고 있는 구도, 형태, 색채에 여성의 일상이 새롭게 탄생하고 있다. 미술관에서 이러한 작품을 접할 때는 그 유명세와 아름다움에 빠져 그 이상의 이야기가 전개되지 않을 때가 많다. 이미 역사에서 미술관에서 부여해 놓은 많은 가치들을 주워 담기에 급급하다.



1



2



3



4

1. 베르메르 <우유를 따르는 여인> 1658, 국립박물관, 암스테르담
2. 장프랑수와 밀레 <이삭줍기> 1857, 오르세미술관, 파리
3. 오귀스트 르노와르 <책읽는 소녀> 1876, 오르세미술관, 파리
4. 에드워드 드가 <욕조> 1886, 오르세미술관, 파리

다시, 미술관으로

앞서 살펴 본 작품 외에도 미술에서 여성의 표현은 미술의 시작에서 출발하여 현재까지 아주 다양하게 다루어지고 있다. 특히 오늘날 주체적인 여성의 관점으로 읽어내려는 다방면의 노력이 쉽게 발견된다. 누군가의 시선에 갇힌 여성이 아닌 그 자체로 주체적이기 바라는 모습으로, 그리고 여성작가들의 활약도 매우 다양해진 것이 현실이다. 오늘날 미술관에서 여성작가들의 작품을 쉽게 발견한다. 앞서 여성 작가의 활약이 거의 없었던 시대, 여성작가인 아르테미시아 젠틸레스키의 <유디트와 홀로페르네스>를 이야기했다. 같은 주제를 다룬 다른 작품에 비해 여성의 강인함을 더 크게 느꼈다. 스승의 강간으로 고통 받았던 그녀의 삶을 이해하고 그녀의 표현을 본다면, 그녀를 더욱 응원하게 된다. “강해지고 싶어요.....”라고 말한 열두 살 여자아이가 느꼈던 여자로서 사회의 부당함을 미술관에서 이야기하고, 위로 받을 수 있지는 않을까?

이불의 <사이보그 시리즈>를 논하며 여성 외모에 대한 집착에서 자유로워지고, 윤석남의 작품에서 우리네 어머니의 삶, 현재 여성의 삶을 잔잔히 들여다보며, 니키드 생팔의 <나나 시리즈>처럼 생명력 넘치고 자유로운 여성의 삶이 그릴 수 있지는 않을까? 본고에서 다루기에는 여러 가지로 어려웠던 부분이 많다. 다만 ‘미술과 여성’이라는 주제를 통해 감상자가 작품을 바라보는 시각에 조금이라도 도움이 되었기를 바라며 마무리한다.



6강 드로잉 주제 여성을 표현해보기

// 에필로그

프로그램 개요
후기

프로그램 개요

2019 경기도미술관 아카데미 프로그램

《올 여름, 우리가족은 서프라이징 현대미술 달인!》 개요

경기도미술관은 2019년 8월1일(목)부터 22일(일)까지 매주 화·목요일에 아카데미 프로그램 《올 여름, 우리가족은 서프라이징 현대미술 달인!》을 운영하였습니다. 이 프로그램은 현대미술의 기본이 되는 이론에 대해서 쉽게 알 수 있는 내용으로 올해는 특별히 ‘아동자녀와 함께하는 가족 아카데미’로서 가족과 성인들을 대상으로 준비하였습니다. 여름방학을 맞이하여 현대미술을 어렵게 생각하는 것이 아니라 쉽게 이해하며 아동과 가족들이 향후 미술관의 고객으로서 예술문화를 누릴 수 있게 지적 욕구를 즐기시는 시간이 되도록 하였습니다.

우리의 생활환경과 밀접하게 일하는 강사들로 구성되어서 아동출판계 대표님, 동네 책방 대표님, 어린이와 함께 작업하는 건축사무소 대표님, 어린이 프로그램들 기획의 뮤지엄 연구소 대표님 등과 더불어 경기도미술관의 큐레이터들로 가족의 눈높이에서 아주 쉽게 강의해주셨습니다. 강좌 주제는 아동출판그림, 생각하는 한국현대미술, 현대미술과 재료, 비디오 아트, 학교건축과 놀이터, 미술과 여성으로 총 6강좌로 구성되었습니다. 강좌와 더불어 주제에 관련된 간단한 에스키스 워크숍을 짧게 준비하여 작가처럼 생각하고 아이디어를 스케치해보면서 강좌를 더 생생하게

학습할 수 있었습니다.

이번 아카데미 교육을 통해서 여름방학시기에 아동 자녀와 부모님, 성인들이 현대미술을 통해서 가족 간에 더 밀착되고, 대중 가족 미술문화 진흥에 기여하는 시간이 되었습니다. 또한 미술관이 지역사회의 사회 교육기관으로써 역할을 수행하고 도민에게 교육서비스 제공하는 기회가 되었습니다.

- 대상 : 현대미술에 관심이 있는 초등4학년 이상의 아동과 부모, 성인
- 기간 : 2019. 8. 1(목) ~ 2019. 8. 22(목), 매주 화·목 주2회, 10:00 ~ 11:40, 총6강좌
- 장소 : 경기도미술관 강당
- 인원수 : 회당 40명
- 수강료 : 무료
- 구성 : 1강좌 총90분 (강의 70분, 워크숍 20분)

운영 결과

- 참석자 : 총 171명
- 참석비율 : 가족 대 성인 (22 : 78%)
- 접수경로 : 홈페이지(31%), SNS(23%)순
- 설문지 만족도 : 긍정 98% (총63명 작성)
- 향후 기대 방향 : 구성이 좋고, 주제가 재미있었고, 강사도 만족하며, 현대미술에 대해서 더 자주 기획하였으면 좋겠다, 질문할 시간 더 필요하고, 인원예 맞는 공간 요청 등.
- 2020년에는 새롭게 리노베이션된 장소에서 더 좋은 모습으로 발전하기를 기대바랍니다. -



후기

수강 후기
운영 후기

수강 후기

김금하 (수료생)

저에게 현대미술이라는 것은 항상 관심은 가지고 있지만, 늘 알쏭달쏭한 세계입니다. 그런 차에 이번 여름에 참여했던, <경기도미술관 아카데미>는 현대미술이 생소했던 저에게 새로운 즐거움을 찾아 준 풍요로운 시간이었습니다.

강좌 구성도 비디오 아트, 현대 건축, 그림책 등 다양한 주제들로 구성되어 있었습니다. 그래서 매시간 흥미롭고 지루하지 않았습니 다. 강사님들도 우리들에게 너무 복잡하고 어려운 지식 전달이 아닌, 현대미술을 친숙하고 편안하게 접할 수 있게 해주었습니다.

특히, 김종길 강사님의 <생각하는 현대미술>시간은 저에게 인 물화나 초상화에서 얼굴표정뿐만 아니라, 내면적인 부분까지도 보아야한다는 생각을 가지게 해주었습니다. 강의 중에 봤던 <오윤>작가의 <가족>연작이나 <오형근>작가의 작품들을 감상할 때는 정치적, 사회적 요소가 녹아있는 이야기까지도 배울 수 있

었습니다.

또한, 이수영 강사님의 <비디오 아트>는 풍부한 자료와 <백남준> 작가의 <심플>공연 체험으로, 제가 작가의 퍼포먼스에 참가한 것 같은 현장감을 느낄 수 있게 해준 기회였습니다. 그리고, 매 강좌 종료 후, 간단한 드로잉 시간은 수강하는 저에게 잠깐이지만, 작품이나 작가와 소통할 수 있게 만들어 줬던 경험이었습니다.

끝으로, 미술관에 가면 항상 친절하게 응대해주던 직원분들과 즐거운 수업을 편안하게 잘 진행해주신 두 분 선생님들께도 수고하셨다고 마음 전해드리고 싶습니다.

임지안 (수료생)

경기도 미술관에서 보게 된 아카데미 프로그램 리플렛 한장.

[올 여름, 우리 가족은 현대미술 달인] 현대미술??? 난 관심 없어. 개념미술이니 뭐니 하며 난해하고 작가들은 4차원의 세계를 가졌거나, 철학자 인척하고... 리플렛을 덮었다. 그런데 강좌 신청을 했다. 도대체 뭘 얘기인지 들여나보자.

경기도미술관은 일터에서 가까운 점이 무엇보다 코마왔다. 수강하는 강좌수가 늘어갈수록 나의 미술인식이 근대에 머물러있음을 느끼게 되었다. 아직 다 풀리지 않았지만, 어쩌면 내가 현대미술을 단편만 보고 많이 오해하고 있었는지도 모르겠다.

어떤 부분에서 현대미술은 오히려 우리의 일상을 훑 치고 들어오는게 아닌가 한다. 역자 속, 미술관, 박물관 속의 단지 보는 미술이 아닌 우리의 특별하지 않은 일상에서 그림책으로, 비디오로, 놀이터로, 건축물로 그리고 음식으로.. 만지고 느끼고 심지어

먹기까지 하는 미술.

매 강좌의 마지막 부분 드로잉 시간은 미술실기 경험이 거의 없어 부담스럽기도 했으나 이게 웬일... 억지로라도 그리게 되니 어쨌든 그림이 된다. 예술이란 고도의 훈련을 거친 특정한 사람 들만 할 수 있다는 나의 신념(?)도 곧 힘을 잃을 듯 하다.

올 여름, 특별히 애쓰지 않고도 현대미술에 대한 오해를 한 껍질 벗기는 기회가 되었다. 앞으로 공감하는 현대미술을 많이 만나게 될까?

어느 수료생

글 주변이 별로 없는데 우선 이런글을 쓰게 되어서 미숙하다는 말을 먼저 양해를 구하면서 쓰도록 하겠습니다

미술관에서 우연히 현대미술에 관한 아카데미프로그램이 있다는 내용을 알게 되었다. 내용을 보고 들어보면 좋은것 같다는 생각이 들었는데 가족프로그램이라는것과 끝나기전에는 드로잉을 한다는 내용을 보고 할까말까 하는 고민을 하던중이었는데 다시 내용을 보니 성인도 참여가 가능하다는 내용을 보고 참여를 하게 되었다.

처음 강연을 들으러 갈때는 이른시간에 하기 때문에 참여하기까지는 힘들면서 과연 무사히 마칠수 있을까 하는 생각을 하면서 참여를 했는데 오시는 강사들의 이야기를 들으니 너무 내용들이 좋았는데 그중에서도 다들 좋은 강연들이었지만 백남준의 비디오아트에 관한 내용이 관심이 많았는데 강연을 통하여서 비디오아트란 어떻게 보면 좋은지를 알려주셔서 좋았던 것 같다.

현대미술이라는 것이 일반사람들에게는 어렵게 다가오는 것이
 라 이해하는 것이 힘든데 프로그램을 통하여 강의가 아이들이
 이해할수있는 계기의 프로그램이 되어서 좋았던 것 같다. 어른들
 도 있는데 아이들위주로 강연을 하기는 했지만 어른들도 알수 있
 는 내용으로 강의를 하면 좋았지만 나름 좋았던 강연들이었다.

이번에는 가족위주인 어린이를 통한 강연이었다면 다음에 진행
 하게 되는 프로그램에서는 일반인들이 현대미술에 좀 더 쉽게
 다가갈수 있는 내용으로 진행되면 좋지 않을까하는 생각을 해
 보았다. 그리고 좋은 프로그램이 있는데도 홍보가 잘되지 않아서
 많은 사람들이 그런지 찾아와서 듣지 못한것이 아쉽고 답변에는
 홍보가 더 잘되었으면 좋겠다.

마지막에는 강좌 주제에 관련된 드로잉이 있는데 매 강연마다
 나는 할때마다 쓱스러워서 망설여지는 이유는 왜인지 모르겠다.
 무사히 마지막 강연까지 듣고 마무리 하는 동안 강연도 좋았고
 무사히 수료하니 아쉽고 서운한 맘도 있었다. 모든 사람들이 미술
 관을 찾아와서 그림만 보는 것이 아니라 미술이라는 것은 여러
 형태로 현대미술도 우리에게 메시지를 전해주는것도 미술이라
 는 것을 보면서 쉽게 찾아서 관람을 해주면 좋겠다.

어린이 후기



어린이 후기1

학교건축과 놀이터 강의를 듣고.....

엄마 때문에 온 가족이 오게 되었다. 아빠는 휴가인데 함께
 왔다. 그래도 강의는 어린이 놀이터라는 내용이라서 다소 흥미
 가 끌리긴 하였다. 초등학생하고 함께 작업하신다는 교수님이셨
 는데, 수업을 듣다보니 나도 놀이터를 같이 구상해 보고 싶었다.
 신기한 건 어른들은 생각이 굳어있는지 우리들의 아이디어를 흥
 미롭게 생각한다. 세상에 있는 놀이기구들이 아닌 놀이터를 그
 려보라 했는데 나는 종이를 받아서 바로 오리고 접어 계단을 만
 들었다. 부모님들은 다소 어려워하는 듯도 하다. 내 놀이터가 우
 리 동네에 생겼으면 좋겠다. 다른 가족들이 한 것도 같이 비교
 해보았더니 생각이 다들 달랐다. 세상에 없었던 색다른 어린
 이놀이터가 많이 생겼으면 좋겠다.

안산의 4학년 초등생

 어린이 후기2

처음에 엄마는 내가 한시간 동안 앉아 있지 못한다고 했지만, 잘 앉아 있었고 수업이 너무 재미있었다. 엄마도 나랑 재미있게 그림을 그렸다.

설명해주는 선생님이 질문해서 처음에는 뭐라고 대답할지 몰랐는데, 다른 이야기들을 많이 말하게 해주시면서 내 말을 기다려주셔서 다행이었다. 그래서 내 생각을 잘 말하게 된 것 같다.

 어린이 후기3

이상한 그림들을 계속 보여줘서 낙서라고 알았는데, 선생님이 재미있게 설명해주셔서 아닌 걸 알았다. 오늘 수업을 듣고 다른 애들과 달리 내가 굉장히 똑똑해진 것 같았고, 새롭게 화가 이름들을 많이 알게 되었다.

한명희 (프로그램 운영 보조강사)

미술관 아카데미 프로그램을 준비하며 전공자도 어려워하는 현대미술을 비전공자와 아동들에게 과연 어떤 방법들로 강연자 분들이 지식과 정보를 전달하고 펼쳐나갈지에 대한 기대와, 강의를 듣게 될 수강생이 아동이 포함된 가족이라 돈독하고 화목한 분위기로 강의를 만들어 나아갈 모습에 설렘이었습니다.

실제 강의를 시작되고 강연자들이 아동이라고 하여 어린아이 취급하지 않고, 눈높이에 맞춰 주변환경과 연상시키며 이야기를 전달하는 모습을 보며 단순히 내용만 전달하기보다 모두가 함께 대화하듯 공감하고 6강까지 모두 화목한 분위기 속에서 진행될 수 있었습니다. 이를 통해 다소 어려워 따분하게 느낄 수 있는 소재들까지도 함께 이해하고 즐겁게 받아들일 수 있었습니다.

또한 강의를 듣는 것으로 끝이 아닌 강연 종료 이후 드로잉 시간을 가지며, 수강생들이 자유롭게 시현하여 현대미술을 더욱 쉽게 이해하고 본인들의 지식으로 만들어나갔습니다.

아이들에게는 드로잉 시간이 너무나 즐거웠지만 성인분들의 경우 강의 초반에는 많이 쑥스럽고 낯설어하였습니다. 하지만 강의가 진행됨에 따라 본인들의 드로잉에 대해 적극적으로 내용과 의도를 설명하는 모습으로 점차 변화하였습니다. 실제 기술적으로 잘 그린 것 보다 함축된 의미들로 놀라움을 주셨습니다.

이번 경기도미술관의 아카데미프로그램을 통해 수강생분들께서 현대미술이 난해하기보다 즐겁게 받아들이고 깊이 있는 배움의 시간이 되었으리라고 생각합니다. 저에게도 강의를 준비하며 자연스럽게 청강하며 기존에 알고 있던 지식들을 정리하고 새로운 내용을 배울 수 있어 너무나 귀중한 시간이 되었습니다. 수강생 한분 한분 인사하며 매번 강의마다 이야기를 나누며 오래 기억 속에 남는 프로그램이 되었습니다. 특히나 더위가 절정인 여름에 불볕더위와 폭우에도 자리를 지켜주시고 빛내주신 수강생분들과 매번 먼 거리를 오며 긍정적인 에너지를 갖고 강연을 해주신 강연자분들에게 존경하고 감사합니다.

마지막으로 양질의 강연을 준비하기 위해 동분서주 고생하신 김진희 수석학예사님께 감사드리고 싶습니다. 앞으로도 미술관에서 좋은 교육프로그램들이 많이 기획되어 지역주민들에게 제공되어 예술과 문화를 누리며 충족되는 풍요로운 삶이 만들어나갔으면 좋겠습니다.

2019 경기도미술관

아카데미 자료집

'올여름, 우리가족은 서프라이징 현대미술 달인!'

주최 경기도미술관

총괄 김종길(학예팀장)

기획 김진희(수석 학예사)

학예 지원 강민지, 구정화, 김지희, 이수영, 조은솔, 최혜경, 박소현, 박현정, 최미영

행정 지원 허윤형(경영협력실장), 이경호(행정팀장), 박소현, 배지현, 한창규

프로그램 지원 한명희

디자인 지원 박현정

교정·교열 김진희, 박현정, 한명희

자료집 디자인 및 제작처 언타이드 및 342워크

이미지 디자인 342워크

발행처 경기도미술관

발행인 강 현 (경기문화재단 대표이사)

편집인 안미희 (경기도미술관장)

발행일 2019.10.

© 경기도미술관 (15385 경기도 안산시 단원구 동산로 268)

본 자료집은 2019 경기도미술관 아카데미 프로그램을 위해 경기도미술관에서 발행하였습니다.

본 권에 실린 글과 도판은 경기도미술관의 동의없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

비매품/ 무료



9 788999 901638

ISBN 978-89-999-0163-8