

미술과 시간 보내기 3

컨템포러리 아트(Contemporary Art) 속
애니메이션 즐기기

요즘 '미술'이라는 용어를 사용하는 횟수가 점차 줄어들고 있다. 최근의 예술은 여러 예술 분야들이 뒤섞여 종합 예술화되고 있으며 이전처럼 예술가들은 시각 예술(회화 조각), 공연 예술(연극, 무용, 음악), 실용예술(판화, 공예, 건축, 디자인), 기계 매체 예술(사진, 애니메이션, 영화, 게임) 등 한 분야의 작품만을 만드는 것이 아니라 아이디어에 맞는 예술을 선택적으로 사용하며 또 서로 융합되는 경향을 보이고 있다.



그 중 최근 두드러진 매체 중 한 분야가 애니메이션일 것이다. 영상 매체 중에서 애니메이션은 좀 더 사실적인 재현보다는 비현실적이고 환상적인 이미지를 만들어 내는데 좀 더 적절하며 주관적인 관점에서 이미지를 해석하고 손으로 만들어 내는 이미지를 적극적으로 활용하여 움직이는 이미지를 만들어 내는데 좋은 매체이기 때문이다.

또한 저널리스트 폴 웰즈의 말대로 애니메이션은 어떤 형태로든 '실험'에 근거를 두어 왔으며 기술적인 진보를 끊임없이 수용해온 아방가르드 한 매체이기 때문에 그만큼 매력적일 수 있다. 디지털 테크놀로지가 도입된 지 대략 30여 년의 세월이 흐른 애니메이션은 제작 방식에 있어 급격한 기술변화를 경험하게 되었을 뿐만 아니라 컴퓨터에 의한 디지털 혁명으로 인해 아날로그 매체에서 전혀 새로운 속성을 갖는 디지털 매체로 변화되었다. 디지털화되기 이전 애니메이션의 보편적인 제작 방식인 셀 애니메이션에서 (셀 애니메이션이란 등장인물의 모습을 셀(Cell)에 선으로 그리고 채색하여 배경그림 위에 겹쳐놓고 한 프레임씩 촬영하여 움직임을 만들어내는 전통적인 애니메이션 기법을 말한다.) 2D 애니메이션과 20세기 후반 급격히 발달한 컴퓨터 그래픽 테크놀로지에 의한 3D 애니메이션까지 매체의 변화들에 예술가들은 다양한 방식으로 반응하였다.

카라 워커는 인종, 젠더 그리고 섹슈얼리티의 소외되고 저급한 부분을 탐구하며 억압적인 지배 사회 속에서의 탈식민주의와 페미니즘적인 작품을 페인팅과 드로잉, 텍스트에서부터 비디오와 퍼포먼스에 이르기까지 다양한 테크닉과 미디어를 다룬다.

워커는 오리거나 그려서 만든 측면초상의 종이 실루엣 기법을 사용하여 갤러리의 흰 벽에 수작업으로 검은 종이를 오려 붙이고 여러 가지 색깔의 조명 프로젝션을 이용하여 영상을 연출하기도 하고 실루엣의 인형극을 통해 영상과 애니메이션을 만드는 등 실험적인 작업을 선보이고 있다.

2004년도 작품 중언 <Testimony : Narrative of a Negress Burdened by Good Intentions>에서는 흑인 여성으로서 억압되고 무시되어온 흑인의 역사와 입장을 대변하며 서구 백인들이 지배의 정당성을 확립하기 위해 만들어낸 흑인에 대한 부정적 스테레오 타입을 재현해낸다.

1
<나의 완전체, 나의 적, 나의 압제자, 나의 사랑> 카라 워커, 2008
/ 출처 : 휘트니 뮤지엄



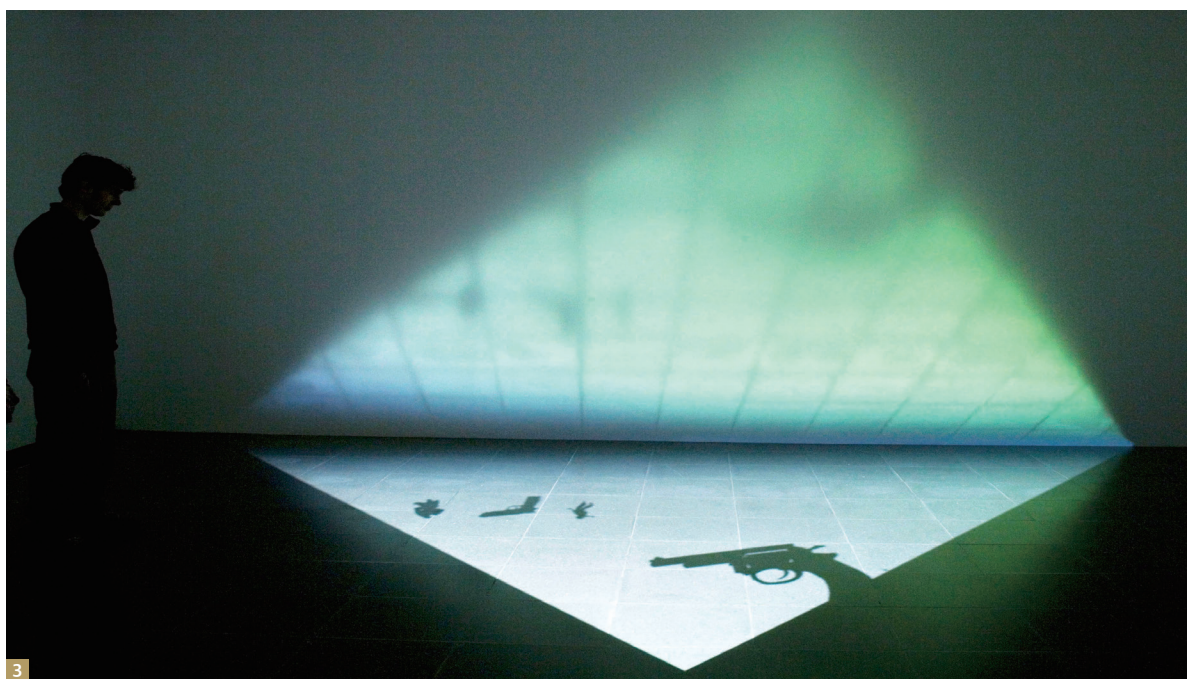
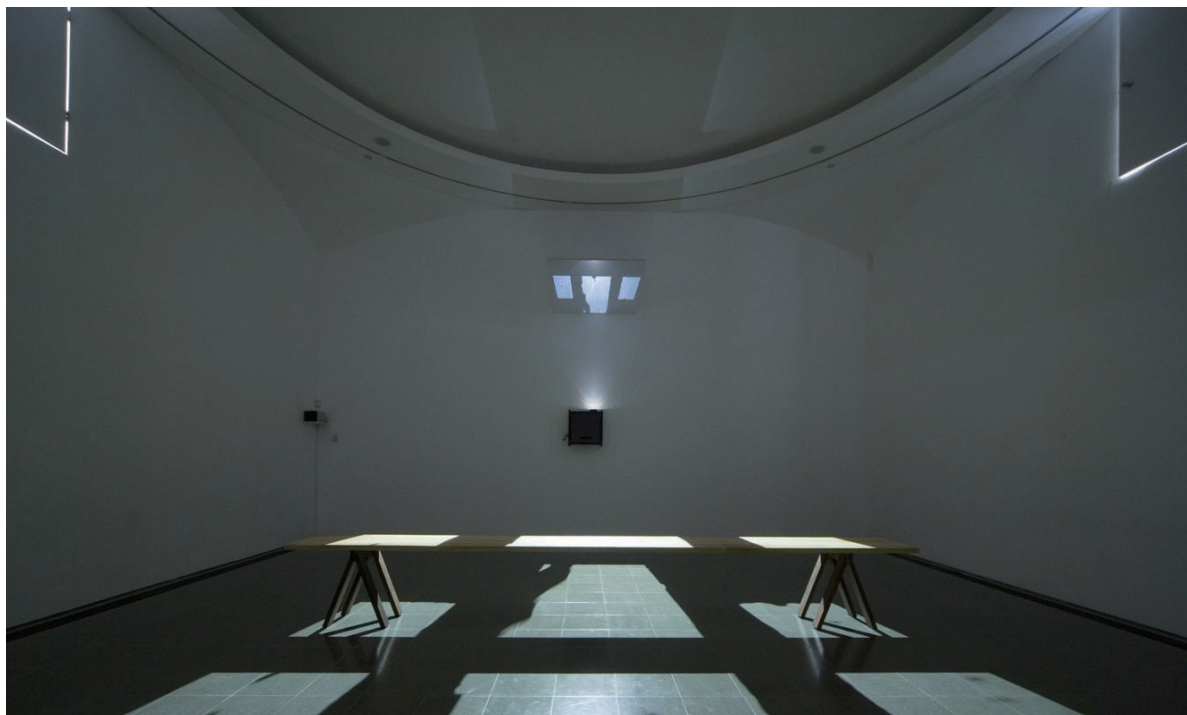
2
<중언 Testimony : Narrative of a Negress Burdened by Good Intentions> 중 스틸 컷, 2004
/ 출처 : Artspace



홍콩계 미국인 폴 찬(Paul Chan)은 싱글 채널 비디오, 애니메이션, 사진 등의 여러 매체들을 혼합시키며 극작가 사무엘 베케트, 철학자 아도르노 등에 영향을 받아 비유와 상징으로 가득한 시적 환영을 선사한다. 미국 공화당 집권에 대한 코멘터리, 이라크 전쟁 시 바그다드에서 촬영한 사진을 포스터로 만들어 뉴욕 시를 포함한 40여 개 도시에 배포하는 등의 사회, 정치적 이슈들을 드러내며 세태를 풍자한다.

모션 그래픽 프로그램을 사용하여 작업한 폴 첸의 2005년도 작품 <7가지 빛>은 성경에 나오는 7일간의 창조를 애니메이션으로 만든 작품이다.

이 작품은 스크린에 상영되는 대신에 전시장의 바닥과 벽에 오브젝트와 함께 프로젝션 되어 가상과 현실의 공간을 혼합시킨다. 인간과 동물, 그리고 소비재들의 형태를 단순한 라인과 그림자 형태의 실루엣으로 구성해 사건을 부각 시키고 다양한 빛의 조화를 통해 영상미를 더한다.

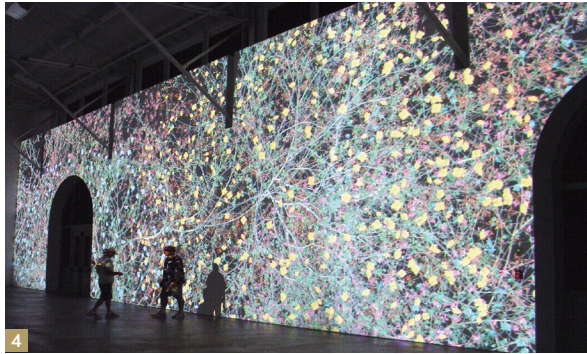


3
<7가지 빛> 폴 첸,
2005 / 출처: 서펜타인
갤러리

제니퍼 스타인캠프(jennifer steinkamp)는 지난 20여 년간 게임, 애니메이션을 만들기 위해 고안된 프로그램인 3D 컴퓨터 그래픽 프로그램을 사용하여 창조적인 가상 예술 공간을 구현해내 이 분야의 개척자로 평가 받고 있다.

자연 현상과 움직임을 디지털 렌더링으로 구현해 이를 건축 공간에 적용하는 스타인캠프는 빛이 공간과 그 규모를 어떻게 창조하고 공간에 대한 인식을 바꾸어 놓는가에 대해 꾸준히 탐구하며 대규모 스케일의 애니메이션 프로젝트를 만들어 냈다. 

4
<마담 퀴리> 2011 샌
디에고 컨템포러리 뮤
지엄 / 출처 : 제니퍼
스타인캠프 홈페이지



5
<Eyecatching>
2003 이스탄불 비엔
날레 / 출처 : 제니퍼
스타인캠프 홈페이지



윌리엄 켄트리지: 주변적 고찰 William Kentridge: Peripheral Thinking

2015 12월 1일부터 2016년 3월 27일까지
국립 현대 미술관 서울관



블랙박스(Black BoxChambre Noire), 2005,
Mixed media installation with video / 출처 : 국립 현대 미술관

드로잉, 필름, 조각, 설치, 애니메이션, 판화, 오페라 등 다양한 예술 영역을 자유롭게 넘나들며 독특한 작품들로 21세기 가장 주목 받는 현대 작가 중 한 명으로 일컬어지고 있는 윌리엄 켄트리지(1955)의 국내 최초 대규모 개인전이 국립현대미술관 서울관에 서 개최된다.

켄트리지는 자신의 출생지이자 거주지인 남아프리카 공화국의 정치, 역사, 사회 그리고 사회를 구성하는 인간에 대한 다양한 테마를 소재 삼아 풍성한 은유적 내러티브를 반영하고 깊은 내적 외적 공간들을 창조한다. 특히 그의 독특한 수공업적 목탄 드로잉 애니메이션 방식은 인종 차별, 식민주의 등 다소 무거운 테마들을 특유의 시적이고 서정적인 총위들로 끌어올리며 강렬한 인상을 남겨왔다. 전자시대에 이미 잊혀진 듯 한 재료인 목탄으로 종이 위에 드로잉을 하며 애니메이션 작업을 하는 켄트리지의 작업은 깊고 진한 생명력을 보여준다.

켄트리지는 선진 테크놀로지의 압박 속에서도 애니메이션 필름 초기 형태나 조르주 멜리에스의 마술적 환영과 트릭 필름 효과를 상기시키는 오마주 격의 매체 실험을 통하여 현대인들이 그저 자연스럽게 지나쳐버리는 매체의 속성들을 다시금 환기시킨다.

이번 전시에서는 윌리엄 켄트리지의 지난 25년에 걸친 예술세계를 담은 대표작들 108여 점이 대거 소개될 예정이다. 자세한 전시 일정 문의는 국립 현대 미술관 홈페이지(www.mmca.go.kr)를 통해 가능하다.