

한국 1980년대, 1990년대 미술문화의 흐름

오세권(미술평론가, 건양대학교 겸임교수)

I

60년대 앙포르멜 미술문화는 70년대를 지나면서 단색조 모노크롬의 미니멀류로 변화되었다. 그러한 변화는 미술계 내의 새로운 변혁 주체 세력에 의해 변화된 것이 아니라, 60년대 주류를 이루던 앙포르멜 작가들이 70년대에 들어서 작품과 이념을 개량시켜 미니멀류의 작품으로 바꾸어 나타내었던 것이다. 그리고 이들은 이전과 같은 개인적인 활동이나 치적보다는 무리를 이루며, 마치 미술문화 운동을 이끌어 나가듯 집단적인 이념을 표출하였던 것이다.

이같은 배경 속에서 한국미술은 80년대를 맞게 되는데 곧 격동의 역사로 이어지게 된다. 여기서 격동기였던 한국의 80년대, 90년대 그리고 2000년대 초반기 미술문화의 흐름을 간단하게 알아보고자 한다.

II. 1980년대 한국미술

1. 1980년대 한국 미술문화의 환경

‘한국미술의 국제화’라는 전제 속에서 모더니즘 미학을 바탕으로 한 모노크롬의 미니멀류는 가장 ‘국제화된 한국적 미술’로 80년대 초반기까지 그 절정을 이루었다. 그러나 미니멀리즘은 장기화되어 갔고, 그에 따라 일부분에서는 미니멀리즘 미술의 믿음에 대한 균열이 가기 시작하였으며; 점차적으로 새로운 미술을 원하는 부류들이 생겨나기 시작하였다.

그러한 가운데 리얼리즘 미학을 바탕으로 하는 ‘민중미술’의 싹이 트기 시작하였고, 한국 내부의 사회적 변화와 함께 민중미술 운동의 열기는

더해만 갔던 것이다. 이러한 미술계 내의 변화는 새로운 미술형식을 요구하는 젊은 부류들의 요청뿐만이 아니라, 그 동안 미니멀리즘 부류에 속해 있던 일부 작가들의 반성적 자세도 80년대 초반 미술변화에 한 몫을 했던 것이다.

80년대 한국 미술의 현장은 전반부에는 70년대에서 이어져온 모더니즘 계열과 당시까지 조직과 이론을 체계화 시켜가던 리얼리즘계인 민중미술계와는 논쟁의 시기였고, 후반부에 들어 포스트 모더니즘 미술문화가 국내에 유입되면서부터는 포스트 모더니즘계와 리얼리즘계와의 논쟁 시기였다. 이는 체계화되지 못하고 선진 미술 이데올로기에 의해 좌우되는 한국 미술문화 현장 상황의 연장이었다.

곧 80년대 한국 미술문화는 당시대의 사회변혁과 함께 미술문화내 주도권 확보를 위하여 '모더니즘' 계와 '리얼리즘' 계의 치열한 논쟁 시기였던 것으로 볼 수 있다.

2. 민중미술

국내에서 '리얼리즘론'이 예술의 창작방법론으로 나타나 논쟁이 시작되기 시작한 것은 문학쪽이었는데, 1920년대부터로 보고 있다. 이후 계속되는 정치 이데올로기 속에서 리얼리즘 이론은 오랜 공백기를 가져야 했다. 그러다가 1970년대에 들어 잠재되어 있던 리얼리즘론에 대한 논의가 다시 전개된다. 리얼리즘론의 전개는 80년대 들어 민중문화론과 결부되면서 그 논쟁들은 절정을 이룬다.

그리고 문학에 있어서의 리얼리즘론은 80년대 민중 문화론에 영향을 미쳤을 뿐 아니라, 우리 미술문화계에도 많은 영향을 미쳤던 것이다. 사실상 초기 민중미술 운동의 바탕은 민족문학의 이론적 바탕 위에 논의되었다고 하여도 과언이 아닐 것이다. 이와 같이 80년대 '민중문화'는 문학의 주도하에서 이루어져 갔다고 할 수 있다. 특히 70년대 논의되었던 '민중문화론'의 논쟁은 80년대 문화운동을 이끌어 가는 이론적 초석이 되었으며,

미술문화에서도 많은 영향을 받았던 것이다.

민중미술은 초기에 '민족. 민중미술' 이라는 이름으로 출발하고 있다. 그러던 것이 1995년 '민족미술협의회'가 발족되면서 민족미술로 불리워지다가 다시 민중미술로 불리워지는 등 이미 그 개념에 있어서 '민족'과 '민중'의 의미 개념이 서로를 포함하고 있는 미술문화 운동으로 보아야 한다.

80년대 초반기에 민중미술은 점차 조직화와 이념화되기 시작하는 동시에 실천화하기 시작한다. 그리하여 1983년, 1984년 경에는 현실 비판적 관점의 비평과 창작 작품들이 계속적으로 발표되었다. 이러한 시기적 특징을 볼 때 전반기는 직접적인 창작분야의 활성화보다는 민중미술에 대한 개념과 이론적 바탕을 마련하기 위한 시기였다고 볼 수 있다.

1985년에는 '민족미술협의회'가 형성되면서 '민중'이란 용어가 '민족'으로 바뀌어 갔다. 어떻게 보면 '민족미술협의회'의 형성은 80년대 전반기 민중미술의 난립된 양상의 상황을 정리하고, 그 때까지 산발적인 창작 활동과 비평활동을 하고 있었던 리얼리즘계를 보다 조직적으로 관리하며, 체계적인 미술운동을 위하여 전열을 정비하는 시기가 된 것이다.

80년대 중반기를 지나면서 민중미술은 점차적으로 집회 현장에서 깃발그림을 비롯한 민중미술의 창작성품들인 각종 시각매체들이 현장을 매웠으며, 초기의 리얼리즘 미술운동에서 벗어나 사회현실에 직접적으로 참여하는 선전, 선동미술이 되어 갔다.

80년대 후반기에 들어서는 활동이 조직적으로 성장하여 많은 성과를 거두었다. 그리하여 한편으로는 대중조직 노선으로서의 미술운동, 계급미술, 민족미술론의 기초에서 민중적 사실주의의 표현을 추구하였으며, 정치노선의 영향 등에 의해 절정의 시기였다.

3. 80년대 포스트 모더니즘 미술

포스트모더니즘 이론이 국내 미술문화에서 활성화되기 시작한 것은 1980년대 후반기였다. 앞서 언급하였듯이 1980년대 전반기는 1970년대

에 이은 미니멀리즘 확산시기였다. 이때 민중미술 문화에서는 나름의 조직을 체계화 시켜 나가고 있었으며, 때로는 미니멀리즘 주류인 모더니즘계를 제도권으로 상정하고 공세를 취하기도 하였는데, 이에 모더니즘계는 마땅한 대응책이 없었던 상황이었다.

그러한 상황에서 민중미술은 세계의 새로운 미술물결에 대처하기보다는 국내 미술권내 주도권 쟁탈과 사회 변혁에의 종사로서 호르고, 미술문화의 대안세력으로 자리잡지 못하고 만다. 이에 일부 젊은 작가들은 또 다시 새로운 미술문화의 흐름에 주시하게 된다. 여기에 대안으로 나타난 것이 '포스트 모더니즘' 미술문화이다.

포스트 모더니즘은 80년대 말미에 들어서 급격한 발전을 보여준다. 특히 문학에서의 포스트 모더니즘에 대한 세미나 등은 미술문화에서도 그 영향을 주었는데 포스트 모더니즘에 대한 기본적 이론의 틀은 문학 쪽에서 먼저 확립되었고 미술 분야에서는 그 이론들을 부분적으로 차용하여 논의의 기반을 만들어 갔던 것을 볼 수 있었다.

한편 포스트 모더니즘에 대한 이론적 배경이 되었던 포스트 모더니즘류 작품들의 수용은 애매모호한 가운데 국내에서 급한 파장을 안고 확대되기 시작하였다. 이는 국내에서 포스트 모더니즘 작품에 대한 완전한 이해 없이 당시 유학파들에 의해 조금씩 소개되던 경향이 확대되고, 한국적으로 재해석되면서 작가들에게 확산되어 갔던 것이다.

어쨌던 당시의 상황을 볼 때 포스트 모더니즘 미술이 국내에 들어오게 되었던 상황은 70년대 '모더니즘 미술의 극복 문제' 와 '국제적 미술문화의 흐름' 그리고 특히 '민중미술의 국내 미술문화에 대한 주도권의 도전' 등의 문제들을 해결하기 위한 방법론에서 출발하였는데, 당시 모더니즘 부류에게 있어서는 선택의 여지없이 포스트 모더니즘 미술문화 경향으로 나아가게 하였던 것이다.

이상과 같은 80년대 포스트 모더니즘 미술문화가 활성화된 것은 대체로 80년대 후반기 선진 미술문화를 답습하고 온 유학생들과 당시 민

중미술계의 광대한 세력 확보에 위기감을 느낀 모더니즘계의 적극적인 유입 때문이었다. 특히 88년 올림픽을 치르면서 포스트 모더니즘이 많이 소개되었는데 포스트 모더니즘이 세계적 추세임을 알고 적극적으로 유입하였던 것이 80년대 말 한국 미술문화의 흐름이었던 것이다. 그러나 당시 포스트 모더니즘 논의는 그 기초적 양상만 소개될 정도였다. 본격적으로 활성화된 것은 90년대 초반이라고 할 수 있다.

Ⅲ. 1990년대 한국 미술

1. 1990년대 한국 미술문화의 환경

선진 미술문화의 유입과 이식의 문화가 90년대 까지 그대로 이어졌다. 그러한 가운데 90년대를 보면 중심적인 흐름이 아니라 '다양성 속의 독창적 표현'을 추구하던 시기였다고 할 수 있다.

90년대를 특징 지우는 크다란 흐름을 나누어 보면 초기에는 80년대에서 이어지는 포스트 모더니즘, 초현실주의 등이 있었으며, 중반기에는 광주비엔날레를 계기로 하여 널리 확장되었던 설치미술, 퍼포먼스가 있었고, 말엽에는 사이버 미술의 표현들이 나타났다고 할 수 있다. 이러한 분류는 필자에 의한 임의의 분류이지 공동된 합의의 분류는 아니다. 여기서 90년대 경향을 앞에서 언급한 부류로 나누어 살펴보고 그 부류의 특징적 경향을 논의해 보고자 한다.

2. 90년대 포스트 모더니즘 미술

90년대 한국 미술문화 구조는 80년대의 지배구조에서 연장되지만 나름의 변화를 보이고 있음을 볼 수 있다. 90년대 초에는 구 소련과 동구권이 무너지면서 리얼리즘 계열에 영향을 주었으며, 이전까지 포스트 모더니즘과 민중미술로 이어져 왔던 지배구조의 역학관계가 무너지기 시작하였고, 1994년 무렵 민중미술은 자체 와해되면서 해산하고 말았다. 이에 90

년대 초기에는 포스트 모더니즘 미술문화가 한국 미술문화의 지배구조로서 형성되었다고 할 수 있는데 이는 당시 서구 선진 미술의 흐름에 대한 환상과 낙관론적 경향이었다고 할 수 있다.

90년대 초반 한국미술의 양상은 포스트 모더니즘류의 작품이 아니면 시대에 뒤떨어진 미술 작품으로 취급되었으며 이전과 다른 작품의 경향이 나타나고 애매 모호한 작품들이 나타나면 포스트 모더니즘 이론의 틀에 적용시켜 해석하여 버렸다. 작가들 또한 이러한 경향에 맞추어 이전의 작품 표현 방법에서 벗어나 변화를 주기 시작하였고 자신의 작품을 포스트 모더니즘 부류에 넣어 주기를 바랐다. 그러다가 90년대 중반기에 접어들면서 그 여세가 한풀 꺾이기 시작하였다.

이와 같은 90년대 한국 포스트 모더니즘 미술문화에서 나타나는 양상의 내용들을 보면 후기 산업사회에 있어 대중들의 삶, 도시환경 또는 기계문명의 표현, 인간 삶의 실존적 해석, 현 문화의 확인, 기호나 은유를 사용하는 표현, ... 등 다양한 표현을 내용으로 하고 있다. 이는 이전의 모더니즘적 추상미술의 획일에서 벗어나 오늘날의 사회 현실 속에서 인간 삶에 대한 진지한 표현들을 현실감 있게 나타내려 하였다. 그러나 내용이나 형식의 표현은 다양해 졌으나 그 다양함 속에는 한국적 특색이 없는 외세 미술문화의 흔적들이 그대로 나타나고 있었던 것이다.

3. 설치미술

1990년대 중반기를 넘기면서 가장 큰 새로운 양상 가운데 하나가 설치미술이었다. 이미 미술분야에서는 포스트 모더니즘 이후 새로운 대안의 부재 현상에서 별다른 이변이 없는 상황이기에 특히 젊은 작가들 사이에서 많이 나타났다. 그러한 양상은 그 동안 「카셀도큐멘타」 「상파울로 비엔날레」 「베니스비엔날레」 등에 참가하여 나름의 성과를 올려왔던 한국의 설치미술들이 95년 「광주비엔날레」 개최를 기폭제로 하여 활성화되기 시작하였던 것이다. 그리하여 설치에 대한 이론적 조명과 더불어 설치

의 형식을 빈 전시들이 꾸준히 열림으로서 설치미술은 90년대 한국 미술 문화 가운데 주도적인 하나의 흐름으로 나아갔던 것이다.

한국에서의 설치미술에 대한 상황을 보면 대체로 1960년대부터 시작되었다는데 의견을 일치한다. 그러나 당시에는 '설치미술'이라는 확고한 개념이 주어지지 않았었다. 80년대 들어 외국 선진 미술들의 유입에 힘입어 설치적인 경향이 급속하게 늘어났으며 90년대 들어서는 단순히 '설치'라는 좁은 개념에서 벗어나 주변 환경과 같이 하는 경향이 나타났었다. 이전과 같이 실내에서만 보여주던 설치의 개념이 아니라 실외 또는 도시의 환경과 결합하는 환경 설치미술에 까지 그 폭을 넓힌다. 그리하여 90년대 후반기에서는 설치물이 주변과 상호작용이라는 개념으로 확산되었다.

한편 설치미술이 막연하게 주변 물체들을 배치하여 넣어 놓는것에서 끝나는 경우를 많이 볼 수 있어 이 부분에 대한 작가들의 재인식이 필요했던 시기이기도 하였다.

4. 퍼포먼스

한국의 현대미술에서 동시대적 의미의 미술 퍼포먼스는 '해프닝'의 역사로 시작된다고 볼 수 있다. 왜냐하면 해프닝을 일종의 퍼포먼스로 이해하여야 하기 때문이며, 초기에는 퍼포먼스라는 용어조차도 사용되지 않았기 때문이다.

80년대 중반기가 되면서 퍼포먼스라는 용어가 나타나기 시작하며, 점차 활성화되기 시작한다. 이전의 70년대가 개념적이고 행위가 다소 이벤트였던 것에 비하여 80년대는 여러 가지 주변 장르가 혼재되어 행위를 보완해 주는 양상으로 나타나는 것이다. 그리고 이전의 퍼포먼스 작가들이 대체로 미술인들이 주축이 되었다면, 80년대 중반기를 넘기면서 오히려 다른 장르인 춤, 연극, 무용, 음악, ... 등에서 다양하게 퍼포먼스 작가들이 나타났다. 또한 소극장이나 갤러리 등에서도 자연스럽게 퍼포먼스가 펼쳐

지곤 하였다.

90년대 들어 퍼포먼스는 미술문화에 있어서 새로운 장르로 급부상한다. 그만큼 확대되고 다원화 되어가고 있다는 것이며, 많은 작가 층을 형성하였다는 것이다. 그리고 대학에서도 퍼포먼스 단체가 생겼으며 그들은 성과를 발표형식으로 나타내어 국내에서의 퍼포먼스 양상이 확대되어 가고 있음을 볼 수 있었다. 그러나 90년대 말기까지 퍼포먼스는 전시회가 열리면 오프닝의 부분 행사로서 하는 하나의 요식행위로 끝나는 경우가 많았다.

이와 같은 한국내 퍼포먼스는 여러 가지 양상으로 나타나고 발전되었음을 볼 수 있다. 전통 해프닝이나 퍼포먼스를 개념적이고, 논리적으로 해석하고 일상을 사건화 시켜 가는 '사건(Event, Happening) 퍼포먼스', 테크놀로지를 이용한 '테크놀로지(Technology) 퍼포먼스', 인터넷 상에서 펼쳐지는 '인터넷(Internet)퍼포먼스', 무용을 통하여 펼쳐지는 '무용(Dance)퍼포먼스', 각종 악기나 주변의 소도구를 이용하여 관람객에게 오락적 흥미를 돋구는 '엔터테인먼트(Entertainment) 퍼포먼스' 연극적 요소를 많이 지니고 퍼포먼스를 무연극이나 연극과 유사하게 진행하는 '마임(Mime) 퍼포먼스' 로 나누어 볼 수 있었다.

5. 1990년대 말 - 2000년 초반기

--- 사이버 미술문화에로의 이행 ---

20세기 말부터 21세기 초기인 지금까지 'Cyber'라는 접두어가 많이 나타나고 있다. 경제, 예술 용어에 접두어로 나타날 뿐 아니라 심지어 핸드폰, 아파트 이름 그리고 생활 용품에 이르기까지 광범위하게 사용되고 있는 실정이다. 그러기에 이러한 'Cyber'의 용어 쓰임은 20세기와 21세기를 이어주는 1990년대 후반의 문화현상을 나타내는 것 같기도 하였다.

오늘날 'Cyber'의 의미가 '하이 테크놀로지에 의해 형성된 일반적인 문화' 또는 '컴퓨터나 이와 유사한 기기 들에 의해 창출해내는 여러 가지

문화'를 말하는 것으로 이해되고 있다. 그러나 아직까지 'Cyber'라는 문화적 용어에 대한 구체적인 학술적 합의는 없는 셈인데, 이는 현재 진행중인 문화 양상이기 때문이다. 이에 앞으로 정치, 사회, 경제, 예술 등 다방면에서 'Cyber'라는 용어가 등장할 것이며 그 개념의 정리에 있어서도 다양한 의견이 나올 수 있다.

미술문화에 있어서도 근자에 들어 'Cyber'라는 용어와 'art'라는 용어의 결합으로 인하여 'Cyber art'라는 용어가 많이 나타나고 있는데 이와 비슷한 의미를 지닌 용어도 많다. 이를테면 컴퓨터 아트, 하이 테크놀로지 아트, 정보미술, 디지털 아트, 뉴미디어 아트, ... 들이다. 어쨌던 20세기 전반기 미래주의 미술을 기점으로 하여 미술품에 움직임이 도입되면서 진행되었던 미술문화를 '테크놀로지 미술' 이라고 한다면 'Cyber'의 개념은 비디오, 컴퓨터, 레이저, 영상, ... 등 첨단 기기 들인 하이 테크놀로지에 의하여 제작된 작품들에 'Cyber'라는 용어가 붙여지고 있는 것이 현실인 것이다.

한편 'Cyber'라는 용어와 함께 '디지털(Digital)'이라는 용어가 같이 사용되곤 한다. 'Digital'은 전자 곧 일렉트로닉스(Electronics)의 세계에 존재하는 것인데 근자에는 하이 테크놀로지 기술현상 일반을 의미하는 것이고, 'Cyber'는 '기술현상'을 의미하기보다는 Digital 기술현상을 이용한 '문화일반'을 의미하는 용어의 경향이 짙다. 그러므로 Digital 기술을 이용한 예술은 모두가 'Cyber art' 가 될 수 있는데 앞에서 언급한 컴퓨터와 뉴미디어, 등과 같이 하이 테크놀로지에 의해 제작되는 대개의 미술적 표현을 'Cyber art'라고 말할 수 있는 것이다.

현재 'Cyber art'의 대표적인 것이 컴퓨터를 이용한 미술표현일 것이다. 'Cyber art'에서의 미술표현은 지금까지와 같이 평면이나 입체로서 표현하는 것이 아니라 컴퓨터나 주변기기, 영상, 문자, 음향, 그래픽, 등이 어우러진 멀티적 표현이 될 것이다. 표현 매체에 있어서도 컴퓨터, 모니터, 디지털 사진, 비디오 프로젝트, 영상, 레이저, 오디오, ... 등 다양한 하

이 테크놀로지 표현의 복합적 매체가 필요할 것으로 생각된다.

2000년대 초반기 현재 한국미술문화에서 그 지배적 구조를 형성하고 있는 것은 디지털 기술을 이용한 사진, 영상, 애니메이션 등이 중심되는 지배적 구조로 흐르고 있음을 볼 수 있다.

IV

이상과 같이 한국의 1980년대, 1990년대, 2000년대 초반기까지의 현대 미술 흐름을 살펴보았다. 한국의 현대미술은 짧은 기간 동안에 많은 성과를 이루었다고 볼 수 있다. 그러나 여기서 한국 현대미술에 대한 주제의 한정과 주어진 시간의 한계 때문에 깊이 있게 논의해 볼 수 없음을 안타깝게 느끼며 다음을 기약해 보기로 한다.

간략한 흐름의 역사이지만 이러한 한국 미술의 이해를 통하여 양국간의 미술문화 교류에 조금이나마 도움이 되었으면 한다.