

□ 국내 신간 도서

2009. 11. 05. (목) | 편집진

미술의 종말과 엔드게임

이광래 · 심명숙 | 미술문화 | 2009

'엔드게임(종말놀이)'이라는 키워드로 미술의 종말을 논한 철학 서적이다. 엔드게임은 체스 용어로, 치밀한 계획과 작전이 필요한 중간단계와 달리 다양한 가능성들을 열어놓은 채 게임을 끝내는 최종단계를 가리킨다. 저자들은 20세기 중반 일어난 문화운동인 포스트모더니즘에서 데리다와 푸코로 대표되는 해체주의를 거쳐 그 이후인 포스트해체주의까지 엔드게임이라는 키워드로 미술과 철학을 돌아보고 있다. 엔드게임은 미술의 생존방식이며, 현대미술사를 이해하는 해석의 틀인 동시에 미술진화론의 진화법칙이라는 설명이다. 현대미술과 철학은 생존의 위협이 클수록 더 큰 에너지를 원하기 때문에 마지막 게임을 벌이고 있는 모든 양식을 위반하고 광기로서 발작하며 동시에 진화한다. 저자들은 21세기의 미술은 하드웨어와 소프트웨어가 기상천외하게 바뀌어 '스펙터클 쇼(spectacle show)'가 될 것이라고 전망한다.

휴머노믹스

페터 슈피겔(지은이), 홍이정(옮긴이) | 다산북스 | 2009

독일의 실천적 사회학자인 저자가 빈부격차 감소와 지속가능한 성장을 위해 인간 중심의 경제학을 대안으로 제시한 책이다. 저자는 '작은 파이를 나누기보다 파이를 더 키워야 한다'고 주장하는 성장중심적 사고에 문제를 제기한다. 파이를 만드는 방법을 배우지 못한 사람들이 있기 때문이다. 저자는 배우는 법을 배우는 것이 먼저 실행되어야 하며, 각 개인은 삶을 기획하는 경영자로서 자신의 잠재력을 키워 나가야 한다고 제안한다. 그래서 이 저서는 인간의 가능성과 능력을 개발할 수 있는 능력-교육 시스템을 핵심 내용으로 다루고 있다. 이는 학습능력, 팀워크, 갈등 해소능력, 사고능력, 지적 능력 또는 시스템적 사고력과 행동력을 의미한다. 또한 국가 차원에서 볼 때 선진 산업국가와 개발도상국의 균형을 어떻게 실현할 것인가에 대한 제안을 제시한다. 저자는 책의 말미에서 '글로벌 마셜플랜'이 2015년까지 절대 빈곤자의 수를 절반으로 줄일 수 있을 것이라고 조심스럽게 평가했다.

신화, 세상에 답하다

김원익 | 바다출판사 | 2009

독문학을 전공한 신화 연구자인 저자가 인간이 인생을 살면서 부딪치게 되는 많은 의문과 갈등의 답을 신화에서 찾아 제시하는 책이다. 인간처럼 사랑하고, 질투하고, 절망하고, 복수하는 존재들인 신들의 모습을 통해 인생의 근본적인 문제에 대한 해답을 찾는다. 예를 들어 뛰어난 빨피리 연주로 아폴론에게 도전한 마르시아스의 이야기는 오만에 대한 경고를 전해 주고, 탄탈로스 가문의 비극적인 형제 갈등은 욕망에 눈 먼 자들을 벌하고 있다. 또한 그리스 신화 속 이야기는 서양 문화의 원류로 자리 잡아 중세와 근대를 거치면서 수많은 예술작품의 모티프를 제공했다. <로미오와 줄리엣>의 이야기가 대표적인 예이다. 저자에 따르면 괴테, 실러, 토마스 만, 릴케 등 많은 독일의 대문호들이 생애 말년에 신화의 세계로 눈을 돌렸는데, 그 이유는 이들이 평생 끊임없이 던진 의문에 대한 해결의 열쇠가 신화에 있었기 때문이다.