



Wang Hyunmin
2010 Bachelor of Fine Art, Kyungsung University
2015 Master of Fine Arts(Craft), Kyungsung University

exhibition

2015 'Organic Structure', Miboo Art Center, Busan
2015 'From Property', Sukdang Hall Dong-a University, Busan
2015 '2015BIFF' Director's Chair Design, Park Hyatt, Busan
2016 'DNA展', Deagu Museum, Daegu
2016 'D:cubu', SODA Museum, Hwasoeng
2016 'Craft Trand Fair', Coex, Seoul
2016 'Selected EDITION : Art & Design, Shinsegae Gallery, Busan
2016 'Again, Say the Light', BNK Art Gallery, Busan

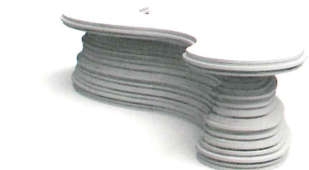


王賢旻

2010 京成大学工芸デザイン学科家具デザイン専攻卒業
2015 京成大学 マルチメディア大学院産業工芸学科
家具デザイン専攻卒業

主な展示

2015 「Organic Structure」 ミブアートセンター(釜山)
2015 「From Property」 東亜大学 石党ホール(釜山)
2015 「2015釜山 国際映画祭 ディレクターズチェアデザイン」
パークハイアットホール(釜山)
2016 「DNA展」 大邱美術館(大邱)
2016 「D:cubu」 ソダ美術館(華城)
2016 「Selected EDITION : Art & Design」 新世界ギャラリー(釜山)
2016 「工芸トレンドフェア」 Coex(ソウル)
2016 「再び、光を語る」 釜山銀行アートギャラリー(釜山)



《After-image of the Surface》
作品制作のための
3Dモデリングイメージ

丸沼芸術の森は1985年、須崎勝茂氏(株式会社丸沼倉庫 代表取締役)により設立され、40名以上のアーティストを輩出してきました。30年以上の支援活動の結果、村上隆氏を始め、多くの作家が現在、国内外で活躍しています。丸沼芸術の森は制作の場に留まらず、アートと社会を結ぶ架け橋となっています。今後は、国際文化交流を通じ、よりグローバルな活躍を各作家が目指せるようにレジデンスや展覧会の企画などを積極的に行い、活動の幅をさらに広げていきます。

Marunuma Art Park was established by Mr. Katsushige Susaki in 1985, and we hosted over 40 artists since then. Many artists, including Takashi Murakami, are active both at home and abroad as a result of our continued support to artists for over 30 years. Marunuma Art Park is not only a space for the conception of art but also acts as a bridge connecting art to society. We aim to further expand by broadening the range of our activities and proactively executing residency programs and exhibition plans. We hope that our artists can become more involved in international exchanges and globally more active.

丸沼芸術の森 Marunuma Art Park

〒351-0001 埼玉県朝霞市上内間木493-1

TEL: 048-456-2533

FAX: 048-456-0003

<http://marunuma-artpark.co.jp>

<http://marunuma-artpark.esy.es>

王賢旻 展 一面の残像:立体

主催: 丸沼芸術の森・韓国工芸デザイン文化振興院

後援: 駐日韓国文化院

王賢旻 展

面の残像:立体

After-image of the Surface



Marunuma Art Park

2017 artists-in-residence program No.1

2017年3月24日(金) - 26日(日)

幾何学的な線と面で構成される木工家具を、釜山を拠点に生み出してきた王賢旻は、2017年、丸沼芸術の森が、韓国工芸デザイン文化振興院と共同で実施するアーティスト・イン・レジデンス・プログラムの一人目のアーティストである。

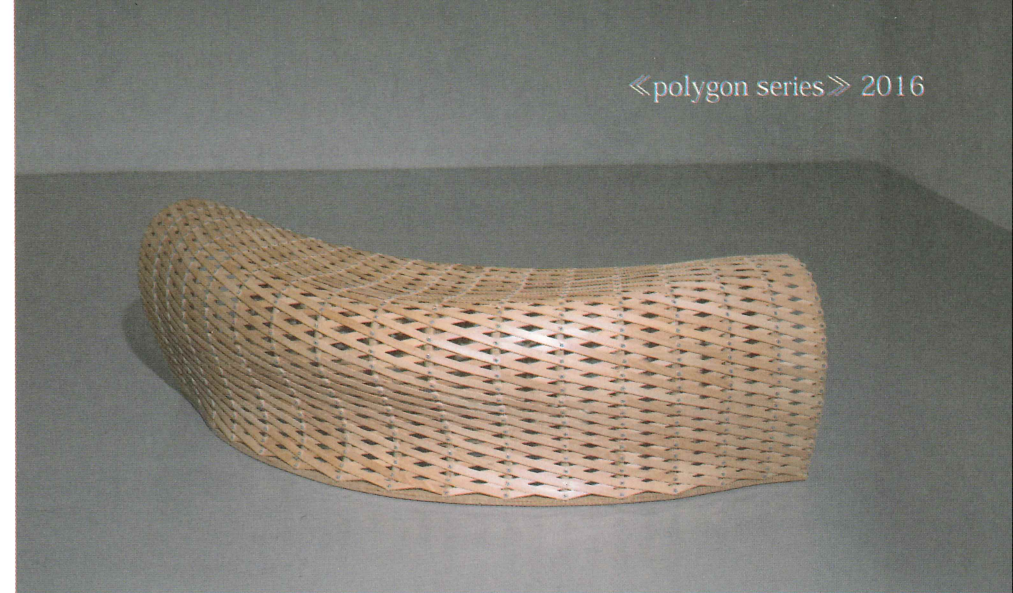
2016年12月、ソウルの巨大見本市会場、COEXで開催された工芸トレンドフェアで発表された《polygon series》は数多くの展示作品の中で、一際、筆者の興味をひくものであった。曲線が複雑に交差する造形によるベンチは、一見すると竹を素材とした工芸を連想させるが、その曲面は一定ではなく、複雑な「うねり」となっており、伝統的な工芸美術とは全く異質なものである。さらに、彼の作品は単なるオブジェではなく、実用性を兼ね備え、実際に人が座ることができる。

王の作品は三段階のプロセスを経て制作される。作家が携行する方眼ノートに描かれた無数のスケッチの一つ一つは、完成作品を一方向から見た際の形態だ。この過程で作家はアイデアを描きながら、構造の基本構想を進める。次の段階ではPCの3Dソフトでより緻密な構造と多方向からの姿をモデリングする。王の制作において、この二段階のステップは非常に重要であり、作品の成否を左右する。そして最終段階で初めて素材を手にし、削り、カットし、湾曲させ、それぞれのパーツから最終的なファニーチャーを完成させる。

王と一般的な工芸作家の大きな違いの一つは、使用用途が先にあるのではなく、形態を先に構想し、その細部を計画する過程でベンチ、照明、あるいはパーティション等に決定する。

「面の残像」と題された本展は、王にとって新たなチャレンジだと言う。従来、彼は線を基準に構想を進め、いくつもの線が交差することで面や立体を構成してきた。しかし、今回、面を基準に制作を進めると言う。幾何学的な面が立体空間を移動した際の動きを、残像のようにモデリングするもので、ムーブマンを強く感じさせる作品が予想される。そして、最終形態であるファニーチャーに加え、アイデア・ノートからのドローイング、PCでのモデリングによる画像も展示し、作家のアイデアが形となるまでの過程が一望できる。あたかも象形文字の羅列のようにも見える彼のアイデア・ノート、そして作品イメージを決定するまで素材を手にしない制作方法は、まるで交響曲をペンと五線譜だけで作曲する音楽家を思わせる。本展において奏でられる、幾何学曲面による造形のハーモニーに期待したい。

《After-image of the Surface》シリーズ
作品制作のための3Dモデリングイメージ



왕현민의 아트퍼니처 〈선과 면의 하모니〉

기하학적인 선과 면으로 구성된 목공가구를 부산을 거점으로 구현해 온 왕현민은 2017년 마루누마 예술의 숲이 한국 공예 디자인 문화 진흥원과 공동으로 실시한 아티스트 인 레지덴스 프로그램의 첫 번째 작가로 참가했다.

2016년12월 서울의 거대한 박람회장 COEX 에서 개최된 공예 트렌드 페어 에서 발표 된 [Polygon series]는 다수의 전시 작품들 가운데 유독 필자의 흥미를 끄는 작품이었다.

곡선이 복잡하게 교차하는 조형에 의해 제작된 벤치는 처음 보았을 때는 대나무를 소재로 한 공예품을 연상 시켰으나 작품을 구성하는 곡면은 일정하지 않고 복잡한 (물결)처럼 넘실거리는 형태로 전통적인 공예미술과는 전혀 다른 이질적인 것 이었다.

더구나 당시의 왕현민의 작품은 조형물이 아닌 실용성을 겸비하여 실제 사람들이 앉을 수도 있었다.

왕현민의 작품은 크게 삼 단계의 프로세스를 거쳐서 제작된다. 작가가 항상 휴대하는 방안노트에 그려져 있는 스케치 하나하나는 완성 작품을 한 방향에서 바라본 형태가 대부분이다.

이 과정에서 작가는 아이디어를 그려가면서 구조의 기본 구상을 진행한다. 다음의 단계에서는 컴퓨터의 3D소프트를 이용하여 좀 더 치밀한 구조와 다 방향으로부터 바라본 형태를 모델링 한다.

왕현민의 제작에 있어서 이 두 번째 단계의 프로세스는 상당히 중요하며 작품제작의 성패를 좌우한다.

그리고 최종단계에서 드디어 직접 소재를 손에 쥐고 깎고 자르고 휘는 등의 가공을 통해 각각의 파트로부터 최종적인 아트 퍼니처 를 완성시킨다.

왕현민과 일반적인 공예작가의 큰 차이점 중에 하나는 사용용도를 염두에 두지 않고 형태를 먼저 구상하여 그 세부를 계획하는 과정에서 벤치, 조명, 또는 파티션 등의 용도가 결정된다는 것이다.

〔면의 잔상〕이라는 주제의 이번 전시는 왕현민의 새로운 도전이라고 한다. 지금까지 그는 선을 기준으로 구상을 진행하여 다수의 선이 교차 하면서 생기는 면과 입체에 의한 구성을 통해 작품을 제작 해 왔다.

하지만 이번 전시에서는 면을 기준으로 제작을 진행했다고 한다. 기하학적인 면이 입체공간을 이동하는 사이의 움직임을 잔상과 같은 느낌의 모델링을 통해 무브먼트 를 강조하는 느낌의 작품이 예상된다.

그리고 최종 결과인 가구와 함께 아이디어 노트의 드로잉, 컴퓨터의 모델링에 의한 영상도 전시하여 작가의 아이디어가 작품으로 구체화 되는 과정을 한눈에 볼 수 있을 것이다.

흡사 상형문자를 나열 해 놓은 것 같은 작가의 아이디어 노트, 그리고 작품 이미지를 결정 할 때까지 물리적인 소재를 손에 대지 않는 제작 방법은 마치 교향곡을 펜과 오선지 만으로 작곡하는 음악가를 연상시킨다. 이번 전시에서 연주될 그의 기하학 곡면에 의한 하모니에 큰 기대감이 든다.

오타케 테루아키 (마루누마 예술의 숲 학예사)