



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

유근택 교수 지도
석사학위 청구논문

게임의 형식으로 바라보는 산수풍경
- 본인작품을 중심으로 -

2018

성신여자대학교 대학원
동양화과
허승연

게임의 형식으로 바라보는 산수풍경

- 본인작품을 중심으로 -

유근택 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2017년 11월

성신여자대학교 대학원

동양학과

허승연

인 준 서

허승연의 석사학위 논문으로 인준함

2017년 11월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2014~2017년 작품을 토대로 2017 '별의우주' 허승연의 석사학위 청구전에 소개된 작품들을 대상으로 연구한 논문이다.

현재 우리들이 살아가는 세상의 풍경에는 자연적인 것들과 자연적이지 않은 것들이 늘 함께 공존하고 있다. 오랜 옛날의 풍경과는 다르게 시간이 흐를수록 우리들이 살아가는 공간에서 주로 바라보게 되는 풍경에서는 인공적인 것이 함께 어우러지지 않은 자연적 모습만을 찾아보기는 어려워졌다.

본인은 늘 일상 속 어느 곳에서나 어떤 풍경을 마주하며 생활하는데, 시간이 지날수록 산과 물의 모습은 더 이상 자연의 풍경에서 가장 많은 부분을 차지하는 모습이 아니라는 것을 느끼게 되었다. 사람들이 만들어낸 인공적인 모든 것들이 주가 되어 오히려 자연 그 자체의 모습은 그러한 풍경들 속 바탕으로써 존재하는 것 같다는 생각을 가지게 된 것이다.

또한 지속적으로 풍경을 바라보다보면 어느새 인공적인 것들이 섞여있는 그 모습들이 더 이상 이질적이지 않고 자연스럽게 자연적 물체들과 함께 어우러지게 다가오게 되었고 그로부터 자연과 인공은 이질적인 것이지만, 그것들이 섞여있는 풍경을 바라볼 때에 본인은 자연풍경에서 인공적인 것들을 자연과 따로 구분하여 바라보지 않게 되었다.

이처럼 일상 속에서 마주하게 되는 풍경들을 주관적 시각으로 바라보게 되면서 문득 본인이 평소 즐겨하는 휴대폰 게임 속 마을을 꾸리거나 블록을 쌓아가는 모습 등의 화면 속 이미지들과 형식들이 풍경들의 이미지와 함께 겹쳐지는 순간이 찾아오게 되었고 이 공상적 이미지들을 조합하여 산수화를

변형표현하며 본인만의 세계를 그려내는 작업을 진행하였다. 이렇듯 어떠한 풍경을 바라보는 지속적인 행위는 본인만의 새로운 시점으로 산수풍경을 바라보며 하나의 새로운 산수화를 표현하는 작업의 시작에 있어서의 동기가 되었다.

본인은 이러한 산수풍경에 대한 주관적 시각을 토대로 작업을 진행하면서 게임이라는 현대적 매체의 진행 형식과 일상 속에서 바라보는 풍경의 이미지들을 함께 연상하게 되는 과정을 거쳐, 본인이 살아가는 세상의 부분적 모습을 되돌아보며 그에 따른 작업표현 방식의 변화과정을 겪어왔다.

이 논문에서는 본인의 모든 창작 행위와 과정은 결국 일상에서부터 시작되어 일상과 함께 어우러지는 것이라는 것을 깨닫는 과정과 함께 다양한 내용적 표현과 이미지 조합 표현을 설명하고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 일상 속에서 새롭게 바라본 산수	2
1) 일상 속에서의 산수화	2
2. 관념적 산수화	6
3. 작품설명	14
1) 게임으로 풀어낸 산수화	14
2) 게임 image와 실제 image의 조합	24
III. 결론	33

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품1】 안건, 몽유도원도 夢遊桃憊圖 ,견본담채, 38.6x106.2, 1447	8
【작품2】 신선의 세계, 162.2x48, 장지에 혼합재료, 2015	10
【작품3】 건물쌓기게임, 27x22cm, 장지에 혼합재료, 2017	14
【작품4】 산수게임2, 162.2x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2015	15
【작품5】 심슨 스프링필드 시뮬레이션 게임화면 예시1	17
【작품5-1】 심슨 스프링필드 시뮬레이션 게임화면 예시2	17
【작품5-2】 심슨 스프링필드 시뮬레이션 게임화면 예시3	18
【작품6】 Travel 1, 27x22, 장지에 혼합재료, 2017	19
【작품7】 Travel 2, 37.5x36, 장지에 혼합재료, 2017	19
【작품8】 우주에서 어디, 100x80.3cm, 장지에 혼합재료, 2017	20
【작품9】 마주한 곳, 53x46cm, 장지에 혼합재료, 2017	23
【작품10】 1986년 도스버전 [테트리스] 예시	25
【작품10-1】 알렉스 파지노프의 초기 테트리스 플레이 영상 예시	25
【작품11】 목적지 불명, 324x96cm, 장지에 혼합재료, 2017	27
【작품12】 Mr?의 세상1, 116x91, 장지에 혼합재료, 2016	29
【작품13】 Mr?의 세상1, 116x91, 장지에 혼합재료, 2016	29
【작품14】 다른 우주, 162.2x48, 장지에 혼합재료, 2016	32

I. 서론

본 논문의 연구대상은 2014~2017년 제작되었던 작품들 중 허승연의 석사 청구전에 소개된 작품들을 중심으로 새로운 시각으로 바라보는 산수풍경에 관한 내용과 표현에 관한 연구 논문이다.

산수화란 산과 물이 보이는 자연풍경을 그려낸 그림을 말한다. 과거 산수 풍경이란 사람들이 살아가는 공간에서 쉽게 찾아볼 수 있는 모습이었다. 본인이 일상 속에서 바라보는 풍경에서는 산과 물이 함께 있는 모습을 과거 옛날만큼 찾아보기 쉽지 않다. 옛 사람들이 일상 속에서 산과 물이 함께 있는 풍경이 자연스러웠던 것처럼 현대 시대를 살아가는 본인에게는 산과 건물들과 인공적인 것들이 함께 있는 풍경이 자연스럽게 다가왔고 자연의 모습인 산과 물을 표현한 산수화처럼 본인은 자연스럽게 다가오는 현대의 자연과 인공이 뒤섞인 풍경들을 하나의 변형된 산수화의 풍경으로 만들어 내고자 작업을 진행하였다.

본 논문에서는 과거 산수화 중 관념적으로 그려진 산수화를 예로 들어 본인이 그려내는 산수화가 가진 그 의미와 의도의 차이를 비교 설명하며 본인이 평소 진행하는 게임의 형식과 이미지들을 실제의 풍경에 대입하여 표현하게 된 의도와 과정에 대하여 살펴보고자 한다. 또한 실제와 가상의 이미지 조합 과정을 통하여 끊임없이 그 의미들을 고민하여 화면위에 그려내는 모습을 통해 우리들이 살아가는 세상의 모습과 현실 공간들을 다시 돌아보게 되는 계기를 마련하고자 하였다.

II. 본 론

1. 일상 속에서 새롭게 바라 본 산수

1) 일상 속에서의 산수화

산수란 우리가 살아가는 세상의 풍경이 되며, 결국 자연으로써 우리들 존재의 본질적 바탕이라고 할 수 있다. 동양에서의 산수화¹⁾란 예부터 자연의 모습을 있는 그대로 표현하기도 하지만 자연과 인간의 조화로움을 나타내기도 하며 자연에 대한 동경의 마음이 바탕이 되어 다양한 표현방식으로 존재하였다. 한국을 비롯한 동양인의 자연관은 기본적으로 자연과 인간의 합일 또는 조화를 지향한다. 동양의 사고로 볼 때 인간과 자연의 바람직한 관계는 인간이 자연의 일부로서 자연의 원리에 따르는 존재인 것이다. ²⁾동양인은 자신과 우주의 근원이 바로 道라고 생각하는데, 도는 천지만물의 모체로서 세계를 일관하는 우주적 질서이다. 이와 같은 자연으로의 귀의는 도가만의 가르침이 아니라 유가에서도 깊이 뿌리내린 사상이다.

군자가 산수를 사랑하는 까닭은 그 취지가 어디에 있는가? 무릇 자신의 성품을 수양할 수 있는 전원(산수)에서 거처하고 싶기 때문이다.

이처럼 광희가 임천고지에서 밝힌 대로 요산요수에 대한 군자의 욕구를 사모하는 산수화를 통해 충족하였기 때문에 예술에 대한 동양인의 욕구가 산

1) 산수화란 산과 강 등의 자연경관을 소재로 그린 동양화의 화목(畫目)이다. 한국민족문화대백과, 네이버 지식백과
2) 마순자, 『자연 풍경 그리고 인간』, 아카넷, 2003, p.91

수자연을 묘사하는 산수화에서 비롯될 수밖에 없었던 것이다.³⁾

산수화의 분류에는 자연의 있는 그대로의 모습을 그려낸 진경산수화 또는 조선 초기 안견의 몽유도원도와 같은 꿈속의 풍경을 그려낸 관념적인 산수화도 존재한다. 진경산수화란 조선후기를 통하여 우리나라에 유행하였던 산천을 소재로 그린 산수화를 뜻하며 고려시대와 조선 초기,중기에 걸쳐 주로 실용을 목적으로 그려진 실경산수화의 전통을 토대로 발전된 것이다. 또한 실제의 것을 보고 그렸지만 단순한 유희가 아닌 경치의 본질과 함께 정신적인 측면을 강조하였고 그 대상의 본질을 표현하고자 하였던 그림이다.

예부터 전해진 산수화의 여러 화풍을 보면 그 존재 자체의 산수화를 그리려는 화가가 있는 반면 바라보는 실제의 자연 풍경을 본인의 감상에 따라 주관적으로 표현하여 새로운 산수화를 시도해왔던 화풍이 함께 존재하여 왔다는 것을 알 수 있다.

과거의 진경산수화와 현대의 진경산수화는 눈앞에 보이는 풍경과 자연을 느끼며 그것을 화폭에 옮겨 담는 행위으로써 그 개념과 의도는 같다고 보여지며 옛적에도 그러하며 현대에도 자연의 모습인 산수화를 그리기 위해서는 어떠한 방법으로든 자연을 마주해야 했을 것이다. 그러나 오랜 옛날의 자연이란 분명히 현대의 자연과는 그 모습의 거리감이 존재한다. 근대 이후, 인간과 자연을 구분하고 정신과 물질을 분리하는 사고가 체계화되면서, 인간은 자연을 객관화하고 자연은 인간을 위해 개발되는 상황이 가속화되었다. '산수' 그 자체의 전통적 위상은 사라졌으며, 어느새 삶의 '풍경' 으로만 우리에게 다가오게 되었다.⁴⁾ 과거 화가들은 더 좋은 경치와 끝없는 자연을 찾아 해매는 중에도 어느 곳에 있건 당연하게 자연을 더욱 가까이 느끼며 살

3) 지순임, 중국화론으로 본 繪畫美學, 미술문화, 2005, pp.8~9

4) 국립중앙박물관, 『산수화 이상향을 꿈꾸다』, 그래픽네트, 2014, 맺음말

았을 것이다. 하지만 현대에서는 완벽하게 자연으로 이루어진 산수를 어느 곳에서나 바라볼 수는 있지만 늘 그곳에 몸 담겨 있기는 과거에 비해 대체적으로 어려운 모습이라고 생각하였다.

본인의 일상에는 늘 풍경이 함께하여 바깥과 실내 또는 tv와 같은 영상매체, 속에서도 어떠한 풍경을 쉽게 바라볼 수 있다. 실내에서 외부의 어떤 풍경을 내려다보고 들여다 볼 때면 본인에게 산수라는 경치는 어느 순간 단순히 산과 물이 아닌 새로운 풍경으로 그려지며 마음속에 와 닿게 된다. 본인이 속해있는 공간에서 바라보는 풍경은 그 구성이 다양하게 인공적인 것 자연적인 것 또는 자연을 흉내 낸 공간까지 함께 시야에 들어오는데 어느 풍경에서는 자연이 주를 이루기보다 인공적인 모습이 주가 되어, 도리어 자연은 그것을 꾸며주는 잔잔한 배경처럼 느껴지기도 한다. 이러한 생각들은 현대에서의 산수화를 그리는 행위에 있어서는 더 이상 산과 물 그 자체로만 숭고하게 바라보기엔 그 가치의 존재가 어떠한 위치에 있는지 다시 생각해 보아야 한다고 느끼는 계기가 되었다. 자연이 그 주체이기보다 사람들의 필요에 의해 구성되고 개발되는 현대의 시대에서는 결국 인공적인 모습도 자연과 함께 하나의 풍경으로써 어우러진다고 보여 졌으며 이러한 생각들을 토대로 새로운 형태의 산수로써 작업을 표현하고자 시도하였다.

이처럼 새로운 시각으로 산수를 바라보면서 어느 순간 본인의 머릿속에서는 어떠한 이미지들이 문득 연상되었는데 평소 진행하는 게임 속의 어떠한 형식 또는 이미지들과, 본인이 바라봐온 산수풍경의 모습들이 함께 오버랩되어 그 이미지들이 공상적으로 뒤섞이며 본인만의 새로운 풍경으로 그려지게 된 것이다. 본인은 평소 일상 속에서 휴대폰 속 시뮬레이션 게임을 즐겨하는데 시뮬레이션 게임이란 현실과 비슷한 환경으로 그 이미지들이 구현되

어 실체가 아닌 가상 속에서 간접적으로 체험할 수 있는 게임을 말한다. 시뮬레이션 게임에는 다양한 종류가 있는데 예를 들어 사람들은 게임 속에서 어떠한 기업의 CEO가 되기도 하고 어떤 마을의 시장이 될 수도 있다. 현대 사회 속에서 일종의 대리만족을 느낄 수 있는 게임 매체의 한 종류인 것이다. 그 중 본인이 평소 진행하는 화면 속 마을을 꾸리는 형식의 시뮬레이션 게임의 진행은 우리들이 살아가는 세상과 아주 흡사한 모습으로 이어진다. 화면 속에는 사람들이 살아가는 세상을 꾸려 가는데 자연과 인공 건축물 또는 유해적인 쓰레기 등등 그 환경이 실제의 세상과 흡사하게 조성되어있으며 사람들이 살아가는 모습과 방식 시스템 또한 비슷하게 설정되어 누군가가 일을 하고 돈을 벌며 사람들의 필요에 의해 땅을 개발하고 건물을 짓고 자연을 보존하며 살아가는 것이다.

이처럼 본인은 일상을 살아가면서 문득 가상과 현실의 비슷한 행위를 동시에 함께 진행하며 살아가는듯함을 느꼈고 이러한 생각들이 결국 게임의 이미지와 실제의 이미지의 조합을 떠올리는 과정에도 영향을 주며 게임 이미지와 실제 이미지를 조합한 작업을 시작하게 된 것이다.

이렇듯 본인은 앞서 말한 이야기들과 함께 현대에서 산수화가 그려짐에 있어서 인공적인 환경과 자연이 아닌 것을 완전히 배재하며 산수화를 그리는 것만으로 현대의 산수화를 표현하고 설명하는 것에 대한 아쉬움을 느꼈고, 새로운 시각과 방식으로 삶의 다양한 이미지들을 조합하며 작업 표현 방식을 발전시키고자 하였으며 지속적으로 주변의 산수와 일상 속 풍경을 나란히 바라보며 주관적 관념을 가지고 산수를 재해석 하게 되었다.

2. 관념적 산수화

‘관념’이란 사람의 마음속에 나타나는 표상·상념·개념 또는 의식내용을 가리키는 말로써 원래는 불교용어로 진리 또는 불타(佛陀)를 관찰사념(觀察思念)한다는 뜻이며, 심리학으로 바라보는 관념은 자극이 사라진 뒤에도 의식에 남겨져 있는 심상을 뜻한다. 또 철학적 개념으로는 의식의 내용으로 부여되는 모든 현실 및 상상의 대상을 의미한다.⁵⁾

이렇듯 관념을 가지고 그리는 관념적 산수화란 눈에 보이는 풍경이 아닌 작가가 상상하며 또 자연에 대하여 느끼는 개인적인 상념을 표현한 풍경이다. 과거에 그려진 관념적산수화란 이상향으로 여겨지는 곳을 하나의 산수화로 표현했다고 볼 수 있는데 상상에서 비롯된 산수화이지만 어떠한 현실에 대한 인식과 깨달음에서 출발된 것으로 볼 수 있고 그 현실을 개선한 대안공간으로 나타나기도 한다.

무릇 그림이란 반드시 천지의 조화를 자세히 살피고 음양의 운행을 파악하여 만물의 성정(性情)과 사리의 변화를 가슴속에 새긴 연후에 붓을 잡고 화폭에 임하면神明(神明)과 만나게 되어, 산을 그리고자 하면 산이 보이고 물을 그리고자 하면 물이보이며 무엇이든 붓으로 그대로 나타내니 가상(假像)에서 참모습이 나타나게 된다. 이것이 화가의 법이다. 신숙주 <화기>⁶⁾

위의 글처럼 본인이 바라보는 산수화도 마찬가지로 마음에서부터 비롯된 모습을 그려내게 되는 것이며 또한 이상향의 공간을 자연인 산수화에 담아 표현한 것은 결론적으로 현대와 다를 바 없이 사람들은 자연의 맑음에 대한

5) 사람의 마음 속에 나타나는 표상·상념·개념 또는 의식내용을 가리키는 말. 두산백과, 네이버 지식백과

6) 유흥준, 『한국미술사 강의3』, 놀와, 2013, p.111

동경의 마음가짐을 가져왔다는 것을 알 수 있다. 이상경을 표현한 산수화를 분류하는 방법에는 여러 가지가 있는데 예를 들어 실경에 바탕을 둔 작품과 문학을 주제로 한 작품, 그리고 정치적 의미를 배경으로 그려진 작품 등으로 나누어 볼 수도 있고, 시기적으로 표현 양식이 어떻게 변모해 왔는가에 근거하여 전개과정으로 구분할 수도 있다.⁷⁾ 본인이 그려내는 산수는 관념적인 것에 가깝다고 말할 수 있으며 산수의 표현에 있어서는 지극히 주관적으로 재해석된 모습으로 실경과는 전혀 다른 모습으로 자연과 물체들을 어울려 표현한다. 그리하여 과거에 나타난 관념적 산수화의 모습들을 살펴보면 설명과 함께 작업에서의 그 의도와 의미의 차이를 되짚고 본인의 작업의 내용과 덧붙여 비교 설명하고자 한다.

조선초기의 화가들은 중국으로부터 전래된 다양한 화풍들을 철저히 소화하고 수용하여 중국 회화와는 완전히 구분되는 특색 있는 독자적 양식을 발전시켰다.⁸⁾ 그 중 관념적 산수를 보여주는 대표적인 작품 <몽유도원도(夢遊桃源圖)>’를 예시로 설명하고자 한다. 조선 초기의 최대 거장 이었던 안견⁹⁾은 세종조의 가장 뛰어난 화원이었으나 그의 생애는 구체적으로 알려져 있지 않다. 안견은 당시 최고의 산수화가로써 광희파 화풍을 토대로 하여 조선 초기와 조선 중기 회화에 까지 화단에 강한 영향을 미쳤다.¹⁰⁾

몽유도원도는 안평대군이 1447년 음력 4월 20일에 꿈속에서 도원을 여행한 후 그 내용을 안견에게 설명하여 그리게 한 후 안평대군이 그림의 제목

7) 국립중앙박물관, 『산수화 이상향을 꿈꾸다』, 그래픽네트, 2014, p.209

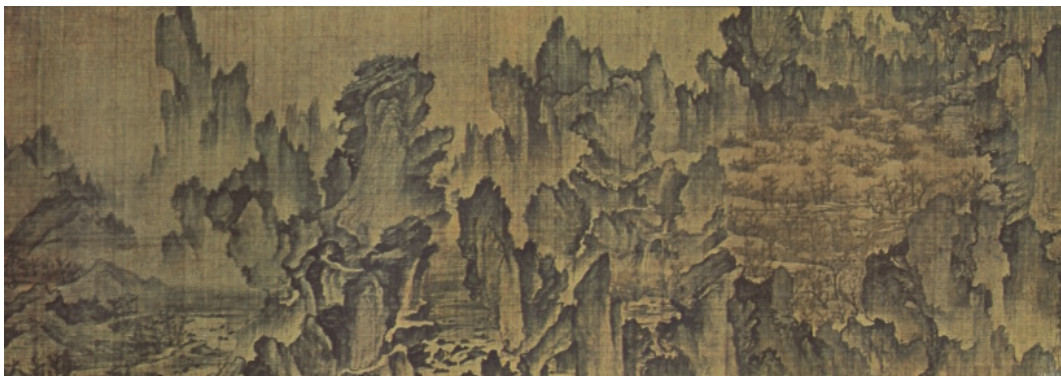
8) 한국학중앙연구원, 네이버 지식백과

9) 안견은 조선초기 세종부터 세조때까지 활동한 화가이다. 그는 세종의 셋째 아들 안평대군(安平大君)을 가까이 섬겼으며 그의 의뢰로 [몽유도원도(夢遊桃源圖)]를 그린 화가로 유명하지만, 조선시대에는 조선초기부터 중기까지 그의 화풍을 이어받은 화가들이 대부분일 정도로 조선화단에 많은 영향을 끼친 인물이다. 산수화에 특히 뛰어났고 초상화·사군자·의장도 등에도 능했으며, 그의 화풍은 일본에까지 전해져 무로마치 막부 시기의 수묵화 발달에 많은 영향을 끼쳤다. 현재 그가 그렸다고 전해지는 그림은 몇 점 있으나, 정확히 그의 그림으로 확정된 것은 [몽유도원도(夢遊桃源圖)]가 유일하다. 네이버 지식백과

10) 한국의 미술가, 네이버 지식백과

과 글 또한 시를 지은 후 명사들을 시켜 찬시를 짓게 하여 작품에는 총 23편의 찬문이 곁들여져 있다. 몽유도원도의 내용을 꿈 꾸는 안평대군의 당시 정치적 상황은 단종이 즉위한 이후 왕권 약화로 나라는 두 가지 파로 나뉘어 혼란을 겪게 되며 복잡한 정치사로 인하여 국정이 혼란스러웠다. 그리하여 안평대군의 몽유도원도는 현실에 대한 회피의 공간으로 절벽과 협곡을 지나 평화로운 도화원에 다다른 모습에서 강하게 자유의지가 더욱 많이 드러나 있다고 볼 수 있다.

실제의 풍경이 아닌 주관적인 이야기를 그림으로 풀어낸 작품에 대하여 시대의 저명한 명사들이 그 작품에 대하여 수많은 시와 글들을 남긴 것도 마찬가지로 결국 시대의 사람들의 이상향에 대한 강한 염원을 알 수 있는 모습이기도 하다.



【작품1】 안견,<몽유도원도>,견본담채, 38.6x106.2, 1447

안견의 몽유도원도를 살펴보면 작품의 왼쪽 면부터 오른쪽 면까지 이어지는 풍경을 볼 수 있는데 그 풍경은 왼편부터 현실세계를 표현한 야산과 도원의 바깥 쪽 입구 그리고 고원과 평원의 강한 대조와 함께 넓은 도원의 모습과 화려하고 기이한 느낌을 갖게 하는 산들로 이루어져 있다. 위 작품의

내용과 배경이 꿈속에서 본 이상향적 풍경인 것과 그것을 그림으로 그려낸 것 인만큼 그것과 더불어 느껴지는 신비로운 느낌이 잘 드러난다고 생각하였다. 11) 몽유도원도의 특이한 점은 그 그림의 전개가 우측에서 좌측으로 이어지는 것이 아닌 좌측에서 우측으로 이어져 있다는 것이다. 꿈 속 풍경에서 시작하여 현실로 이어지는 전개는 현실공간과 꿈 속 가상공간이 양 끝으로 대비되면서도 하나의 풍경으로 어우러진 느낌을 받을 수 있다. 꿈 이야기를 다룬 작품인 만큼 구도는 몽환적이며 이를 표현한 필치는 송나라 괘희의 관념적인 화풍을 따르고 있다. 안평대군이 꿈속에서 인상 깊게 느껴진 무릉도원과는 다르게 대비되며 비교적 흐리게 표현된 현실경은 마치 꿈의 마지막 부분에 다시 현실로 돌아오게 됨을 느낀 잔상처럼 보여 진다. 몽유도원도에서 어떤 꿈 속 풍경을 현실의 풍경과 함께 그렸다는 것을 생각해 보면 꿈 속 풍경에 나타난 나무들과 산들은 실제로도 존재하는 풍경들이지만 그것들의 토대가 꿈이었기 때문에, 실제 존재하는 자연적 물체들이 그려졌지만 존재하지 않는 공간으로 하나의 새로운 산수화가 탄생하게 된 것이다.

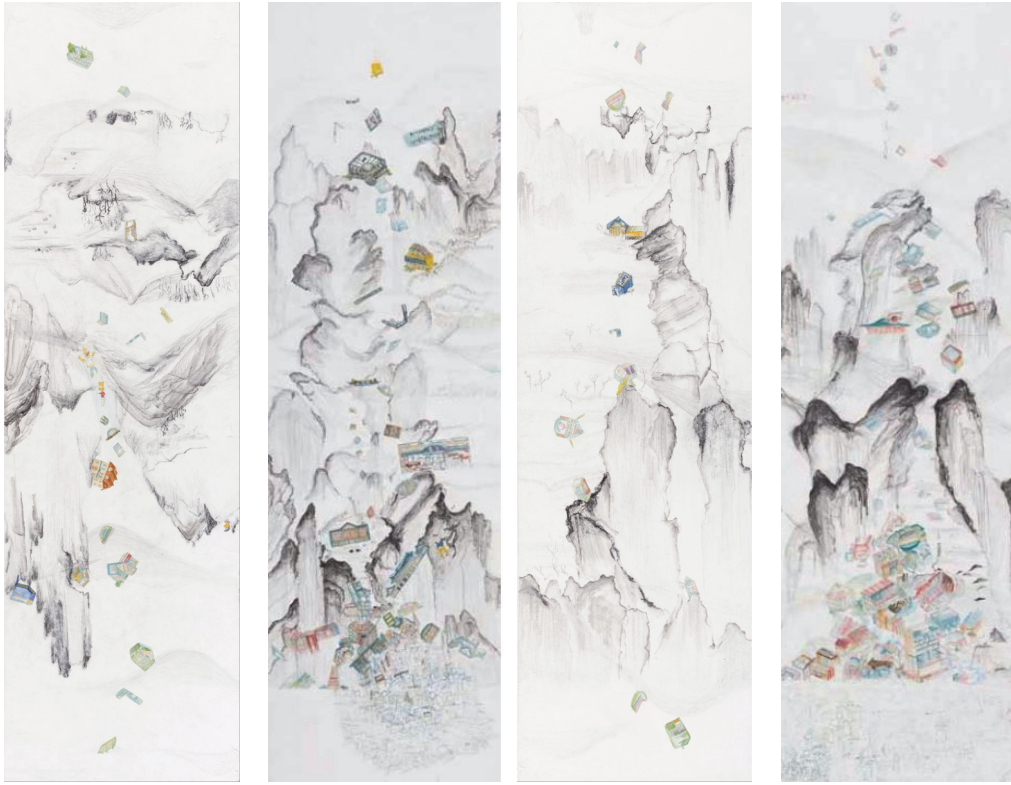
이처럼 과거의 관념적 산수화들은 주로 그 표현의 의도가 이상향과 꿈에 그리는 자연을 표현해 낸 모습이라면 본인의 산수는 단순히 이상적인 공간의 표현이 아닌 현실 속에서 마주하는 모든 행위를 포함한 것들과 실제 마주하는 자연을 함께 그 자체로 바라보며 되돌아 보고자 하는 의도로 본인이 존재하는 공간 전체를 산수의 배경으로 새롭게 재해석 하여 표현하려 하였다. 이렇듯 본인이 새로운 시각으로 바라보며 표현하고자 하는 산수에는 산과 물을 포함한 세상을 이루는 모든 것들이 포함되어 있다.

본인의 작업 【작품2】에서는, 산수화를 표현함에 있어서 몽유도원도의 자연의 깊은 산수 속과 같은 분위기를 떠올리며 그려내고자 하였다. 또한 과거 관념적 산수에서 자연을 숭고하게 여기며 동경하는 태도로써 그 이상향

11) 김원용, 안휘준, 『한국미술의 역사』, 시공사, 2003, pp.455~457

적인 공간에 역시 산수를 그려낸 것과는 다른 태도를 가지고 산수화를 표현하였는데, 앞서 설명한 것과 같이 본인이 새로운 시각으로 바라보며 느끼는 산수화와 함께 풍유도원도의 어떤 비현실적인 유토피아적 공간의 이미지를 실제 본인이 존재하는 공간으로 끌어들이면서, 마치 21세기의 현대사회를 이루는 모든 구성요소들이 본인이 진행하는 시뮬레이션 게임 화면들을 이루는 요소들과 함께 공상 속에서 오버랩 되는 듯한 장면을 표현한 것이다.

이미지들이 오버랩 되는 공상 속에서 순간 시뮬레이션 게임의 이미지들과 함께 블록이 하나씩 떨어지며 차곡차곡 쌓여지는 '테트리스' 라는 블록 게임의 형식 이미지가 다시 한 번 머릿속에서 불현 듯 겹쳐지게 되었고 그리하여 시뮬레이션 게임 속 이미지들과 실제의 이미지들의 합쳐짐을 그리는 동시에 블록게임 테트리스의 형식과 같이 세상을 이루는 요소들이 하나의 물체로 이미지 조합되어 그 물체들이 공중에서 떨어지며 쌓여지는 순간의 장면을 설정하여 표현하게 되었다.



【작품2】 신선의 세계, 162.2x48, 4ea, 장지에 혼합재료, 2015

이처럼 본인 작업 【작품2】는 또한 몽유도원도와 마찬가지로 실제 존재하지 않는 풍경의 산수화이다. 앞서 설명하였듯 처음 작업을 구상하였을 때는 몽유도원도의 분위기를 머릿속으로 떠올리게 되었고 실제 존재하지 않는 곳의 꿈속처럼 선명하거나 또는 잔잔하게 남겨진 느낌을 그리듯 표현하고자 하였다. 기법적인 측면에서는 재료의 번짐을 생각하였으며 연필 자국을 손으로 문지르고 선의 강약 조절과 번짐을 표현하기에 적합한 재료로써 목탄을 사용하여 목탄과 먹을 함께 사용하여 모호한 분위기 속에서 산의 모습을 기운생동의 느낌을 살리고 싶었다.

또한 작품 안에서의 내용적 이어짐을 생각하였는데, 화면의 구성 흐름을

수평적으로 이어짐이 아닌 위에서 아래로 떨어지는 모습으로 표현하고자 하였다. 흐릿한 산의 모습이 그려진 바탕 위에서 실제의 물체들은 불규칙적으로 뒤 섞인 채 뭉쳐져 떨어진다. 물체들의 이미지를 살펴보면 집의 모양과 어떤 블록과 같은 모습들도 살펴 볼 수 있다. 그것들은 본인이 마주하는 일상의 형상들을 흐트러트린 모습들을 화면 위에 재조합 하여 나타낸 것이다.

【작품2】의 맨 왼쪽 그림은 마치 산수를 뒤집어서 보는 듯이 느껴지도록 표현한 것인데 작가가 조합한 물체들이 떨어지며 부분 부분에 자리를 잡는 듯한 장면을 그려낸 것이다. 물체들은 화면의 밑에 깔린 듯이 쌓여져 있거나 공중에서 안착할 어딘가의 자리를 찾아 떨어지고 있는 것처럼 표현하였다. 이처럼 하나의 작품 속 장면에 아래에서 위를 바라보거나 정면을 바라보는 듯 의도하여 그림의 장면을 각각 다른 시점으로 그려낸 것은 안건의 몽유도원도에서도 찾아 볼 수 있는데 몽유도원도의 좌측을 보면 정면에서 본 것으로 표현되어 있는 데 반하여 오른쪽 반은 위쪽에서 내려다 본 것처럼 부감법(俯瞰法)을 써서 묘사한 것을 알 수 있다.¹²⁾ 안견은 부감법을 사용함으로써 사방이 산으로 둘러싸여 있으면서도 공간이 넓은 도원의 경치를 성공적으로 표현한 것이다.¹³⁾

본인의 작업 【작품2】에서 작가가 그려낸 공간은 산수화의 풍경을 가진 하나의 공간의 한 부분만을 포착하여 그려낸 듯 하도록 정면으로 산수를 바라보는 느낌을 의도하였다. 그 의도는 보이지 않는 바깥의 부분을 계속해서 그려나가기 위함이다. 보이지 않는 바깥 부분이라는 것은 본인이 작업의 진행이 삶을 살아가며 행하는 게임놀이 같은 행위들과 함께 지속적으로 이어지는 모습 그 자체의 순간을 작업으로 표현한 것인 만큼 작품 속 모든 이야기들은 진행 중에 있으며 그 단면만을 일부로써 그려낸 것이라고 생각하기 때문이다. 그리하여 보이지 않는 부분이라 함은 본인이 계속해서 그려나갈

12) 안희준, 『안견과 몽유도원도』, 사회평론, 2009, p.147

13) 한국민족문화대백과, 한국학중앙연구원, 네이버 지식백과

작업을 이야기한다고 볼 수 있다.

또한 작품 속에서 세상을 이루는 것들을 표현한 떨어지는 물체들이 불규칙하게 조합되어 쌓여지게 만드는 표현 과정에서 중간 중간에 자리를 잡아 걸쳐져 있거나 불안정적으로 걸쳐 그려져 있는 모습을 보면 결국 계속해서 떨어지게 되는 물체들은 그 끝자리에 안정적으로 자리하게 될 것이라는 가정하에 그려진 것이다. 어딘가로 부터 시작 된 지 그 끝이 어느 지점인지 알 수 없는 우리들 세상의 흐름과 같은 의미로써 관념적으로 바라본 결과의 표현이다.

3. 작품설명

1) 게임으로 풀어낸 산수화

앞서 설명한 작품들의 모습은 관념적으로 바라본 산수를 재해석하여 기존의 산수의 형태에 자연이 아닌 물체들이 함께 포함되어 산수를 이루는 작업을 설명하였다. 이번 장에서는 그러한 작업 단계 전후의 다른 작업들을 살펴보면서 전형적인 산수화의 모습이 아닌 게임 이미지 형식에 대입한 형태의 산수화의 모습으로 발전하는 작품의 모습과 그 내용을 각각 비교 설명하고자 한다.



【작품3】 건물쌓기 게임, 116.7x91cm, 장지에 혼합재료, 2014

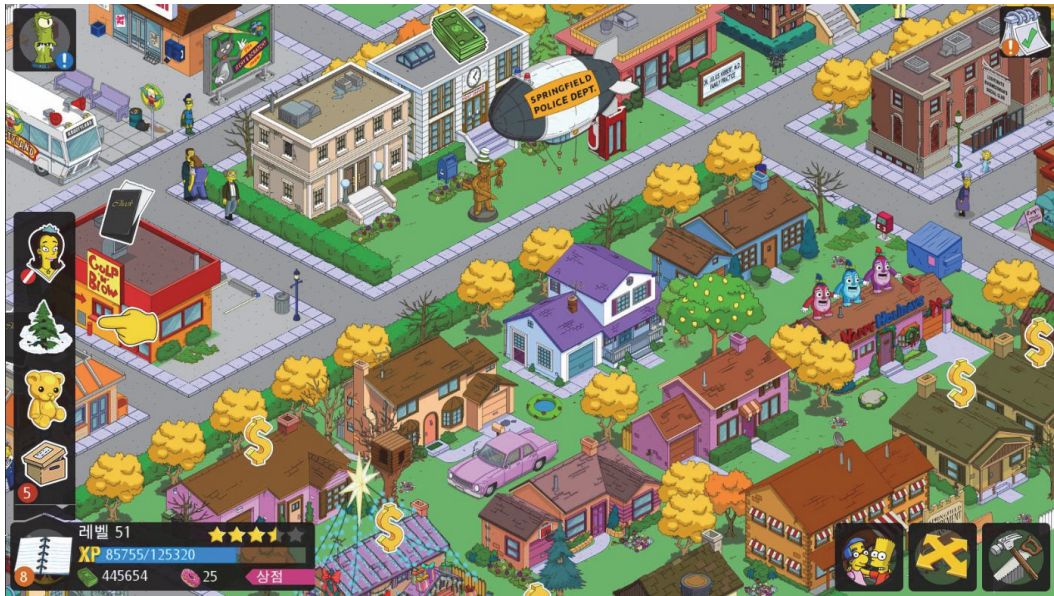
【작품3】에서는 앞서 설명한 【작품2】가 만들어지기 전 과정으로써의 작업 형태를 볼 수 있다. 선이 나뉘져 있는 화면 위에 건물과 또는 세상을 이루고 있는 다양한 물체들이 쌓여있거나 뭉쳐지고 떨어져지고 있는 모습을 게임 테트리스의 형식 이미지에 대입하여 표현하였다. 본인의 자화상이 담긴 액자가 떨어지기도 하고, 산의 겹형태를 아주 작게 축소하여 그리기도 하였다. 또한 세상의 모든 물체들이 다양한 색을 가지고 있는 것과 같이 각각 물체들에 다양한 색을 사용하려고 노력하였다. 테트리스 게임의 형식처럼 다양한 물체들이 떨어지고 쌓이면서 차곡차곡 자리를 잡아가는 모습을 세상의 모습에 대입하여 세상이 무언가의 생겨남과 사라짐으로 인해 지속적으로 이루어지고 있는 것과 같이 바라보며 표현하였다.



【작품4】 산수게임2, 162.2.x130.3, 장지에 혼합재료, 2015

【작품4】에서도 마찬가지로 테트리스의 게임 형식을 떠올리며 화면을 구성하였는데 테트리스 게임 형식의 이미지를 주된 표현 방식으로 설정한 【작품3】과는 화면 구성을 다르게 산을 배경으로 표현하여 산수화 속에서 건물들이 자리를 잡는 듯 표현하였다. 산의 형태를 흐린 색 선으로 굵거나 얇게 칠하면서 테트리스 게임에서 블록들의 역할을 대신하여 그려놓은 건물들과 인물의 배경이 되도록 설정하였다. 또한 앞서 설명한 내용과 같이 게임의 장면을 연상하여 작업하게 된 것은 테트리스 뿐만 아니라 본인이 진행하는 마을을 꾸리는 시뮬레이션 게임의 방식에서도 현실의 모습과 그 이미지가 오버랩 되는 과정을 거치며 작업의 표현에 영향을 받았다고 설명하였는데,

【작품5】, 【작품5-1】의 예시와 함께 마을을 꾸리는 형식의 시뮬레이션 게임의 진행내용을 살펴보면 우선 처음 단계에 하나의 마을이 본인의 휴대폰 화면 속에 주어지는데 그 마을의 모습은 우리가 살아가는 공간과 그 진행이 매우 닮아있다고 볼 수 있다. 화면 속 마을의 뒤편에는 커다란 산이 존재하고, 온갖 나무들과 풀 그리고 흙의 자연적 이미지가 나타나 있다. 게임 속 캐릭터들은 노동을 하여 돈을 버는 것과 벌어들인 돈으로 무언가를 새롭게 짓고 물건을 사기도 하며 또 필요에 의해 도로가 개설되거나 강이 만들어지고 현실 속 현대를 살아가는 사람들이 자연과의 조화를 위해 노력하는 모습과 같이 게임세상 속에서도 나무나 꽃을 심어 자연환경을 조성하면 그 곳 캐릭터들의 만족도가 올라가며 【작품5-2】과 같이 게임 내에서의 환경점수가 다양하게 조정되게 된다.



【작품5】 심슨 스프링필드 시뮬레이션 게임화면 예시1



【작품5-1】 심슨 스프링필드 시뮬레이션 게임화면 예시2



【작품5-2】 심슨 스프링필드 시물레이션 게임화면 예시3

이처럼 게임 속 세상을 지속적으로 꾸려나가며 그 안의 캐릭터¹⁴⁾가 되어 주어진 일을 하고 마을이 꾸며져 가는 모습과 행위는, 그 게임이 현실 속 이미지를 비슷하게 구현해 낸 것과 더불어 현실 속에서 우리가 살아가는 행위들과도 모두 닮아있다는 생각을 가지게 하였고 본인이 바라보는 산수란 산과 물을 포함한 세상을 이루는 모든 것들이라고 앞서 설명한 것처럼, 게임놀이 속 이미지와 그것을 행하는 본인의 어떠한 행위자체가 게임 이미지 조합의 작업 표현법에 있어서 영향을 주었고 단순히 게임 속 물체 이미지들을 그대로 그리는 것이 아닌 그 이미지들을 해체하여 실제의 풍경과 함께 재조합 하는 방식으로 표현하였다. 그리하여 【작품4】 에서도 실제와 가상의 이미지를 조합하여 실제 존재하지 않는 물체들과 실제의 물체들을 조합하여 그려내며 본인이 바라보는 세상의 풍경을 새롭게 해석하여 표현하였다.

14) 특정 상표를 나타내고 긍정적 느낌을 갖도록 만든 가공의 인물이나 동물 등 시각적 상징물. 박연선, 『Color 색채용어사전』, 예림, 2007, 네이버 지식백과



【작품6】 Travel 1, 27x22cm, 장지에 혼합재료, 2017



【작품7】 Travel 2, 37.5x36cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품6】와 【작품7】에서는 게임 속 캐릭터를 산수화 속 주인공이 된 듯이 설정하여 표현하였다. 작품들을 살펴보면 게임 속 캐릭터들이 그림 화면 속에 우두커니 서있기도 하고, 또 화면 속을 통해 어디론가 지나쳐가는 자세를 취하고 있기도 하다. 그림 속 주인공인 캐릭터들은 뒤섞인 풍경 속으로 끊임없는 여정을 떠났던 듯이 화면 속에서 정착하거나 떠도는 모습으로 설정되었다. 작업을 진행하면서 본인이 게임속의 캐릭터가 되어 실제와 가상이 뒤섞인 풍경 속에 목적지가 없는 상태로 표류하는 것을 상상하며, 풍

경 속 인물 주인공이 되어 현실과 가상의 혼합된 세상에 존재하고 있다는 상상 하에 각 작업에 이야기를 설정하여 표현한 것이다.

위 작업 중 【작품7】에서 그림의 밑 부분에 건물들이 쌓여진 것 같은 형상의 물체들을 볼 수 있는데 앞서 설명한 표현 방법인 현실과 가상의 모든 물체들과 풍경의 조합을 표현해낸 것들 중에 수많은 물체들의 조합에서 합쳐지지 못한 채 떨어져 남은 모습을 화면 밑 부분에 채워서 그린 것이다. 우리가 살아가는 현실의 세상 속에서 제자리와 역할을 찾지 못한 채 존재하거나 더 이상 쓸모가 모호해 지게 되어 곧 사라지게 될 모든 것들을 표현하고자 한 것이다.



【작품8】 우주에서 어디, 100x80.3cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품8】에서도 마찬가지로 게임 속 캐릭터를 주인공으로 설정하였으며 작품 속 주인공이 본인이 만들어낸 뒤섞인 산수화 속에서 끊임없이 그곳을 경험하며 살아가는 과정을 표현하고자 하였다. 이 작품에서는 주 재료로써 연필을 사용하여 표현하였는데 작품 속의 산의 형태는 걸 테두리만 산의 형상을 한 모습이고 그 산을 이루는 내부는 선과 면으로 이루어져 있다. 내부를 들여다 볼 수 없는 산의 형상의 그 곁을 감싸고 있는 부분은 연필 선을 사용하여 그 선이 끊어지지 않도록 손을 떼지 않고 그려낸 것이다. 산의 곁을 감싼 선의 안쪽 부분은 점처럼 보이는 부분과 짧은 선이 여러 개로 이어져 있는 듯이 보이기도 하지만 본인은 그것들을 하나의 긴 선이라고 생각하여 표현하였다. 산과 물이 아닌 게임 속 캐릭터들이 주인공이 되어 실제 세상의 풍경들과 섞여진 형태로써 본인만의 새로운 산수화로 만들어진 풍경을 그린다는 행위를 다시 한 번 돌아보며 그것에 대한 그 마음과 의도를 선에 담아 함축적이며 추상적으로 표현하고 싶었던 것이다. 앞서 몽유도원도의 이미지를 떠올리며 작품을 표현한 작업인 【작품2】에서도 마찬가지로 묵탄과 연필과 먹을 사용하여 산의 형태를 다양한 선으로 표현하였는데 이러한 본인의 작업의 표현 과정에 있어서 선의 사용은 가장 기초적인 표현의 시작이지만, 그 선이 가지는 느낌과 의미는 그 선을 그려낸 누군가에 따라 가지는 의미가 모두 다르다는 것을 느끼게 되었다.

이처럼 연필은 단순히 최종 목적을 위한 수단에 불과한 것이 아니며 인내심을 갖고, 공부하고, 연습하면 연필은 그 자체로 위대한 목적이 된다.¹⁵⁾ 라는 구절과 같이 본인에게도 작업 속에서 연필 선과 색 선으로 표현하는 모든 과정과 순간은 본인의 그림을 그리면서 그 작업을 끝없이 마주하게 되는 과정이라고 여겨지는 것이며 결국 한 작가가 가지고 그려내는 선이라는 것

15) 페르디낭 피트리, 『연필로 그리는 풍경』, 미진사, 2015, 권영애 옮김, p.9

은 단순히 기능적인 측면을 떠나 그 선으로 표현하는 어떠한 사물에 대한 개인적 생각과 마음가짐에 따라 다르게 나타난다는 것을 깨닫게 되었다.



【작품9】 마주한 곳, 53x46cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품9】에서는 게임 속 캐릭터들이 서로 같은 공간에서 만나 마주하는 장면을 표현하였다. 마치 현실 속에 실존하는 산 위의 한 장소에 가상 속에 존재하는 캐릭터들이 도달하여 서로 마주치는 장면의 모습을 포착한 듯이 표현하고자 한 것이다. 산의 형상을 표현하는 과정에서는 산의 면을 연필 선으로 겹겹이 채우기 전에 연필을 눕힌 상태로 연필 색으로 면을 채우듯이 최대한 색이 흐리도록 연하게 사용하였다. 또한 앞서 본문 제 11장에서 설명한 【작품2】의 산수화와는 다르게 풍경의 어떤 부분을 강조하는 목탄의 사용의 없으며 전반적으로 흐린 연필 색과 선을 그린 후에 손으로 번지게 만들어 그 선들도 고르게 표현하려 하였다.

2) 게임놀이 속 이미지와 실제의 이미지 조합

예술은 우리의 삶을 표현하되, 현재 있는 그대로의 모습이 아니라 그것의 가능성을 형상화한다.¹⁶⁾ 앞서 설명한 실제로 존재하는 산수를 포함하여 존재하지 않는 풍경을 그렸던 본인의 작업들과는 다르게 산수의 형태가 아예 드러나지 않는 작업, 즉 산수의 기본 형태가 완전히 변형된 작업의 의미와 과정을 이야기하려 한다.

이전에 설명하였듯이 본인은 평소 현실공간의 모습을 그대로 재현한 것 같은 이미지의 17)시뮬레이션 게임과 블록을 쌓는 테트리스(tetris)¹⁸⁾ 게임을 일상에서 즐겨하는데 그러한 행위가 작업의 표현방식에 많은 영향을 주었으며 게임의 이미지들과 실제의 이미지를 조합한 형태의 작업을 시작하게 되는 동기가 되었다. 작업 표현방식의 배경이 된 게임 속에서 볼 수 있는 이미지들을 현실의 이미지와 조합하여 표현 방식으로 설정하게 된 이유와 그 동기에 대하여 추가로 자세히 설명하며 본인의 초기 작업들의 예시와 함께 테트리스 게임의 실제 이미지를 보면서 본인의 작품표현을 함께 설명하고자 한다.

게임이라는 행위와 작업의 표현을 처음 나란히 연관지어 떠올리게 된 계기 또한 마찬가지로 일상에서 바라보는 풍경에서 비롯된 것이다. 앞서 평소 본인이 작업공간에서 바깥의 풍경을 지속적으로 바라볼 때에 결국 인공적인 것과 자연적인 것들이 모두 하나의 산수풍경으로 자연스레 어우러지며 다가

16) 김광명, 『인간의 삶의 예술』, 학연문화사, 2010, p.13

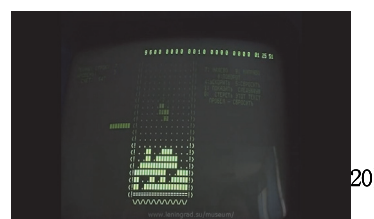
17) 시뮬레이션 게임은 현실과 비슷한 환경을 구현해 간접 체험을 누릴 수 있는 게임을 뜻한다. 처음에는 자동차 운전 연습이나 전쟁 모의 게임 등 교육적인 목적으로 개발됐지만, 게임 장르가 다변화되면서 순수하게 오락을 위한 시뮬레이션 게임도 등장하기 시작했다. 용어로 보는 IT, 네이버 지식백과

18) 테트리스(tetris)각기 다른 모양의 7가지 블록을 가로줄에 채워 넣으면 해당 줄이 사라지면서 점수가 올라가는 형식의 2차원 게임. 두산백과, 네이버 지식백과

온다고 한 것과 같이 본인은 창 밖에 쌓여진 무수한 건물들의 모습을 보면서 그 건물들이 모여 하나의 산山으로 보이며 건물들 뒤로 보여 지는 산은 마치 물水이라 여겨지는 관념적인 시선으로 바라보게 되었던 것이 산수를 새롭게 바라보는 시각의 시작 이였다. 또한 세상을 이루는 풍경들의 생겨남과 사라짐을 함께 생각하였는데 그 부분에서 테트리스 라는 게임을 연상하게 되었다.



【작품10】 1986년 도스 버전
[테트리스]



【작품10-1】 알렉스 파지노프의
초기 테트리스 플레이 영상

테트리스란 전 세계적으로 사랑받은 게임으로 누구나 단순한 방법으로 쉽게 즐겨할 수 있는 게임이다. 게임의 과정을 간단히 설명하자면, 먼저 화면에 블록들이 주어지는데, 한 화면에 소량의 블록들이 고정적으로 자리하고 있다. 그 후에 각종 모양의 블록들이 떨어지며 쌓이게 되는데 천천히 떨

-
- 19) [테트리스]는 1984년 소련 과학 아카데미(현 러시아 과학원)의 알렉스 파지노프가 처음 만들었다. '테트리스(Tetris)'라는 이름은 그리스 숫자 접두어인 'Tetra'와 자신이 좋아하던 '테니스(Tennis)'를 결합한 것이다. 파지노프는 열다섯 살 되던 해부터 컴퓨터를 다루기 시작해 어린 시절부터 여러 단순한 컴퓨터 게임을 개발해 본 경험이 있었다고 한다. 후에 과학 아카데미의 컴퓨터 센터에 들어가서 소련에서 개발한 컴퓨터인 '일렉트로니카60' 연구에 열중했다. 그러다 아이들의 공간 지각능력을 키우기 위한 '일렉트로니카60' 용 퍼즐게임을 개발했는데, 그것이 바로 [테트리스]였던 것이다. 어느 날 파지노프는 수족관에서 낚치가 춤추듯 내려온 모습을 우연히 보았다고 한다. 낚치가 바닥과 일체가 되는 모습이나 모래 위를 헤엄칠 때 다른 낚치를 겹치지 않고 헤엄을 치는 모습을 보면서 게임의 아이디어를 떠올린 것이다. 게임대백과, 네이버캐스트, 네이버 지식백과
- 20) 알렉스 파지노프가 개발한 초기 테트리스 플레이 영상 캡처. 게임대백과, 네이버캐스트, 네이버 지식백과

어지는 블록들의 모양을 좌우로 변경하며 바닥으로 떨어져 위치하게 될 자리를 미리 생각하며 모양을 맞추며 쌓아가는 것이다. 블록들이 빈 공간 없이 제자리에 일정 높이까지 잘 쌓여지면 그 블록들은 화면에서 조금씩 사라지며 다시 블록들이 쌓여질 공간이 넓어지게 되고 그것이 계속해서 반복되는 것인데, 만약 제 자리를 제대로 찾지 못한 채 공간을 빼곡히 메우지 못하며 블록을 쌓게 되면 블록들은 화면에서 사라지지 않으며 더 이상 블록이 쌓여질 공간이 만들어지지 않게 되고 결국 게임은 끝나게 된다.

이처럼 본인이 바라보는 산수에서 테트리스 게임을 연상하게 된 것은 무언가 지속적으로 생겨나고 사라지는 우리들이 살아가는 터전과 그 이치가 비슷하다 여겨졌기 때문이다. 테트리스 게임에서 블록들이 하나 둘 쌓이며 게임이 진행되고 그 중 제자리를 찾는 역할을 하지 못한 블록들은 포화상태로 쌓여지다가 결국엔 사라지게 되는 것처럼 우리들의 세상에서도 어떠한 장소에 건물들이 하나 둘 쌓여가면서 어느새 커다란 건물 산이 만들어지고 시간이 계속해서 흐르면서 세월이 지나며 옛날의 어떠한 건물들은 현대에서 유적으로 보존되기도 하지만 또 어떤 곳은 그 가치가 쓸모없다 여겨지게 되면서 허물어져왔을 것이다. 지금 이 순간에도 사람들의 어떠한 필요에 의해서 무수한 건물들이 생겨나고 허물어질 것이며 시간이 흐르면서 무언가가 끊임 없이 사라지면서 동시에 새로운 무언가의 만들어짐이 지속되는 것이 마치 게임 속과 비슷하다고 느껴진 것이다.

그리하여 본인은 우리들의 삶과 자연에 대하여 테트리스 라는 매체를 연상하며 본인의 시각으로 화면 속 새로운 세상을 구성해 나간다.

【작품11】을 보면, 현실 속에 존재하는 무언가의 모습과 부분적으로 비슷하며 모호한 형체들을 살펴볼 수 있을 것이다. 본인이 현실에서 마주하는 모든 것들과 게임 속 가상현실의 이미지를 조합하여 만들어 낸 형체들이다. 주택의 지붕모양 또는 구름의 모습 그리고 명확히 규정할 수 없는 형태들은 공중에 떠다니는 듯이 흩어지게 표현하였다. 실제 존재하지 않으며 현실과 가상의 이미지들이 뒤섞인 의문의 공간을 하나의 우주라고 설정하여 어지럽게 정돈되지 않은 듯 표현하고자 하였고 주로 자신이 존재하는 공간에서 마주할 수 있는 물체들을 그렸으며 문자들 또한 희미하게 표현하여 그것들을 모두 게임 속 이미지들과 조합하여 규칙적이지 않은 모습으로 표현하였다.



【작품11】 목적지 불명, 324x96cm, 장지에 혼합재료, 2017

또한 【작품12】 과 【작품13】 에서도 앞서 제시한 작품들과 마찬가지로 어떤 공간의 한 장면에서 그 캐릭터가 자리 잡은 모습을 포착한 듯이 표현하였다. 물체와 함께 게임 속에 등장하는 캐릭터들이 군데군데 그려졌으며 과거 산수화 속에 등장하여 표현된 인물을 떠올리며 게임 속 캐릭터들을 본인이 만들어낸 풍경 속 주인공으로 설정하였고 그 주인공 캐릭터들이 본인이 그려 낸 게임이미지와 현실이미지가 조합되어 만들어진 새로운 풍경 속에서 다양한 장소를 여행하며 세상을 마주하는 모습을 설정하여 표현하고자 하였다. 어디로 향하는 지 그 목적지가 없이 떠도는 상황에서 무덤덤한 채 상황에 적응하여 본인들의 자리를 찾아가는 과정을 표현하려 한 것이다.



【작품12】 Mr.'의 세상1, 116x91, 장지에 혼합재료, 2016



【작품13】 Mrs.'의 세상2, 116x91, 장지에 혼합재료, 2016

다음은 작업 속의 색채사용에 관하여 설명하고자 한다. 작업 초반에는 연필을 사용하여 물체의 테두리를 그린 후에 얇은 붓을 사용해 연필 선을 따라 그리며 초반 작업을 하였다. 연필 선을 따라 그리는데는 붓이 벗어나기도 하였지만 벗어나는 선을 고치려 하지 않았다. 표현하는 물체의 이미지가 정확한 형태를 지닌 것이 아니기 때문에 조금씩 벗어나는 선은 후에 색으로 가리면서 자연스럽게 이어지도록 하였기 때문이다.

우리는 평소 다양한 색채에 둘러싸여 일상생활을 하는데 하늘, 자연, 도시, 교통수단, 광고용 간판, 네온사인, 텔레비전, 옷, 도구, 음식 등 시야에 들어오는 세상의 모든 사물과 현상은 예외 없이 색채를 지니고 있다.²¹⁾ 본인의 작업에도 모든 사물들과 현상들이 섞여있기 때문에 그 물체들이 지닌 다양한 색들을 혼합하여 표현하려 색채들을 사용하였다.

【작품14】에서는 주로 분채를 사용하여 물체들을 선명하게 만들고자 몇 번에 걸쳐 색을 쌓아 표현하였다. 자연의 대표적인 녹색 빛을 가장 많이 섞어 사용하여 작품의 분위기를 조성하려 하였으며 앞서 본인이 새로운 시각으로 바라보는 산수화를 이루는 요소들이 산과 물 뿐만 아니라 수많은 물체들이 함께 어우러지며 마음속에 그려지고, 자연적인 산의 모습은 그 배경이 되는 듯 느껴졌다고 이야기 한 것처럼 산의 형태를 하나의 작은 모양으로 흐리게 표현하여 빈 공간의 부분 부분에 배경처럼 그려 넣었다. 화면 속에서는 동물들의 모습 또한 찾아볼 수 있는데 그들 본연이 가지고 있는 대표적인 색채를 변형 없이 표현하였다. 또한 【작품14】에서도 화면 밑 부분에 건물들이 뭉쳐 쌓여있는 모습을 볼 수 있는데 마찬가지로 수많은 물체들의 조합에서 합쳐지지 못한 채 떨어져 남은 잔재들을 합하여 화면 밑 부분에 채워서 그린 것이다. 이 작업의 밑그림을 그릴 때에는 각각 화판을 두고 진

21) 하마모토 다카시,이토 마사히로, 이동민 옮김, 『색채의마력』, 아트북스, 2007, p.6

행하였고, 색채를 표현하는 작업을 할 때에는 화판을 이어서 세운 뒤 앞서 설명하였듯이 전체적으로 주로 녹색 빛을 사용하여 분위기를 조성하려고 하였다. 또한 색채를 조합하는 과정에서는, 화면 속 물체들이 조합되는 과정을 거쳐 새롭게 조합된 물체에 그 본래 물체가 지닌 색이 아닌 새로운 색을 입혀나가는 과정의 방식을 선택하여 작업을 진행하였다.



【작품14】 다른 우주, 162.2x48, 5ea, 장지에 혼합재료, 2016

본인의 작업에서 녹색의 반복을 통하여서 드러내고자 한 것은 앞서 본문 제 18장에서 본인이 그려내는 선에 담긴 의미를 설명한 것과 같이, 산수를 바라보는 행위에서 비롯된 무언가를 그린다는 행위를 계속해서 되새기고 그것에 대한 마음과 의도를 돌아보며 그 의미를 또한 색에도 담으며 함축적으로 표현하고자 한 것이다. 이처럼 본인은 작품에 있어서 이러한 다양한 색의 사용에도 본인만의 고찰 적 의미를 두며 화면의 구성을 끝없이 고민하여 앞으로의 작업에서도 꾸준히 새로운 방법들을 모색하려 한다.

Ⅲ. 결 론

미완의 삶이야말로 그 자체로 진정한 예술이 아닐까?²²⁾라는 책의 구절처럼 본인은 삶 속에서 작업을 진행하는 태도에 있어서도 작업의 조형적 마무리가 아닌 진정한 내용적 마무리는 없다고 생각한다. 그림 속의 내용 또한 무언가가 진행되고 있음을 표현한 것이며, 하나하나의 그림 장면을 완벽히 한 장면으로 단정 짓지 않은 채 작업을 진행해 나간다.

과거의 관념적 산수화와 본인의 산수 작업과의 공통점은 무언가를 마음속에 지니고 그것을 표현한 허구의 산수화라는 것이며, 그 차이점은 과거 관념적 산수화에서 나타난 사람들의 소망과 염원과 같은 내용이 본인의 산수화에는 나타나지 않았다는 것이다. 소망과 염원이 담기지는 않았지만 본인이 어떠한 풍경을 바라보며 그것에 의해 연상되는 무언가를 떠올리고 작업을 시도하였음을 통하여 과거에나 현재에나 세상을 살아가는 사람들은 늘 몸담고 있는 이 장소라는 곳에 대하여 무언가를 기대하기도, 또 그곳에 대한 다양한 생각과 다양한 마음 또는 소망을 대입하기도 하며, 공간의 어떤 새로운 의미를 창출해 낸다는 공통점을 돌이켜 볼 수 있었다. 본인은 현재 우리들이 살아가는 세상이라는 무한한 공간 속으로 본인의 일상 속 행위인 게임이라는 현대적 매체의 공상적 이미지를 끌어들이므로써 작업의 바탕이 되는 모든 세상의 공간적 의미를 새롭게 창출하며 재해석하였고 그 과정을 통하여 일상 속 어떠한 행위들은 결국 작업의 행위와 모든 순간 나란히 행해지고 있다는 것을 깨닫게 되었다.

본인의 작업에서 색채와 선의 사용에는 화면 속에 그림을 그린다는 것과

22) 유경희, 『창작의 힘 예술가 24인의 일상과 취향』, 마음산책, 2015. 머리글

세상과 삶을 그려낸다는 행위에 대한 고찰이 그 안에 담겨있다. 작품의 표현을 위해 단순히 선을 긋고 색을 채워 넣는 순간의 행위에서도 본인의 작업을 끊임없이 마주하고 그 의미를 마음속에 새기게 됨을 느꼈다.

본인의 작품 연구는 현재 진행형인 본인의 일상 속 삶과 모든 행위에서부터 시작되었다고 말할 수 있다. 일상에서 새로운 시각으로 바라보는 산수라는 주제를 가지고 작업을 진행하고 연구하면서, 어떠한 창작 행위는 결국 일상에서부터 시작되며 하나의 작품으로 만들어진 모습 또한 일상 속의 하나의 풍경이 된다는 것을 깨닫게 되었다. 즉 본인의 앞으로의 작품 창작은 본인의 앞으로의 삶과 함께 나란히 지속된다는 것이라고 말할 수 있다.

이처럼 본인에게 삶과 작업은 늘 평행선처럼 이어지는 것이기에 본 연구를 통해 본인의 삶이 지속되는 상황에서 작업과 함께 세상 속에서 삶을 살아가는 것이 멈춰지는 지점까지 창작의 행위는 끝나지 않고 지속되는 것이라는 걸 다시 한 번 마음속에 새기면서 앞으로의 작업을 진행하고자 한다.

참 고 문 헌

단행본

- 페르디난드 퍼트리, 권영애 옮김, 『연필로 그리는 풍경』, 미진사, 2015
- 유경희, 『창작의 힘 예술가 24인의 일상과 취향』, 마음산책, 2015
- 오주석, 『옛그림 읽기의 즐거움1』, 솔, 2015
- 국립중앙박물관, 『산수화, 이상향을 꿈꾸다』, 그래픽네트, 2014
- 유홍준, 『한국미술사 강의3』, 놀와, 2013
- 김광명, 『인간과 삶의 예술』, 학연문화사, 2010
- 안휘준, 『안전과 몽유도원도』, 사회평론, 2009
- EBS 화인 제작팀, 『풍속화 붓과 색으로 조선을 깨우다』, 지식채널, 2008
- 박연선, 『Color 색채용어사전』, 예림, 2007
- 하마모토 다카시, 이토 마사히로, 이동민 옮김, 『색채의 매력』, 아트북스, 2007
- 지순임, 『중국화론으로 본 繪畫美學-』, 미술문화, 2005
- 마순자, 『자연 풍경 그리고 인간』, 아카넷, 2003
- 안휘준, 김원용, 『한국미술의 역사』, 시공사, 2003
- 박선규, 『산수화와 그 정신』, 신원, 1998

학위논문

- 이영선, 「일상적 삶의 풍경 표현 연구-본인의 작품을 중심으로」, 홍익대학교 대학원, 2013
- 이일래, 「전자게임의 일상화와 사회적 의미-일상성과 기술을 중심으로」, 부산대학교 대학원, 2011
- 오정화, 「조선 초기 안전화풍에 관한 연구」, 강원대학교 교육대학원, 2006
- 김우경, 「조선미술전람회 출품 산수화 연구」, 이화여자대학교 대학원, 1995

ABSTRACT

Natural Landscape Viewed in the Form of Games

- With a Main Focus on the Author's Work -

HEO, Seung yeon
Dept. of Oriental painting
Graduate School of
Sungshin University

This research studied artworks introduced in Heo Seung-Yeon's exhibition for master's degree, 2017 'Space of Stars,' based on works in 2014-2017.

Natural and unnatural things always coexist in the sceneries of this world. Unlike those from a long time ago, it gets more difficult to see only nature objects without artificial ones in sceneries around us.

Always seeing some scenery in daily life, I have got to realize that mountains and waters do not take up the most parts in natural landscape anymore. Rather, all man-made artificial things become the prominent part, making nature itself backgrounds of such scenery.

Looking at scenery continuously, I noticed that combination of natural and artificial objects is not heterogeneous but natural and harmonious; thus, I no longer separate artificial things from natural ones when looking at natural scenery, although they are different.

Seeing scenery in daily life with subjective viewpoints, images and forms from a mobile game I normally play - creating a village or piling up blocks - started to overlap with images in the scenery; I mixed the fanciful images together and transformed landscape painting to create my own world. Looking at certain scenery continuously with my own new viewpoints has become a motif for me to make a new landscape painting.

This research presents my work expressions and the change process while looking back partial scenery of the world with subjective viewpoints by associating the form of the modern medium of games and images of daily scenery.