



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

고대 그리스에서 헤일로에 이르기까지: 현대 게임 속의 예술 전통  
(From Ancient Greece To Halo: Art Tradition In Today's Games)

크리스 솔라스키(Chris Solarski)

가마수트라 등록일(2010. 09. 08)

*[Sony Computer Entertainment 의 전 아티스트였던 크리스 솔라스키가 고전 미술에서부터 현대 미술에 이르는 여정 속으로 우리를 안내하여 기본적인 개념이 영화와 게임을 어떻게 지탱하는지를 보여준다.]*

예술적인 능력이 신의 선물이라는 개념은 인류 역사를 통해 퍼져온 것으로, 흔히 예술가들에 의해 전파되는 개념이다. 그러나 르네상스 시대의 천재 미켈란젤로도 실제로는 우리 중 일부와 마찬가지로 그림을 그리면서 생각지도 못한 끔찍한 나날들을 경험했다. 미켈란젤로는 걸작 탄생에 있어 없어서는 안 될 혹독한 작업과 역경을 드러내지 않기 위해 수많은 스케치들을 불태웠다.

“사람들이 이 걸작을 창조해 내기 위해 내가 얼마나 고통스러웠는지만 인지한다면, 아마 내 작품은 아름답게 표현되지 않을거야.”

이것은 미켈란젤로의 능력을 깎아 내리려는 것이 아니라 그의 엄청난 작품이 그저 우연히 탄생하게 된 것이 아니라는 사실을 강조하는 것이다. 오래 동안 사람의 마음을 이끄는 예술은 다음과 같은 세 가지 요소들이 결합한 결과물이라 할 수 있다. 교육, 훈련 그리고 선천적 재능.

오늘날 예술가들은 색 이론 및 빛 개발에 대한 형태와 구도에 대한 원리를 포함해 2,000 년 이상의 가치가 있는 예술적 원리를 끌어낼 수 있다.

이러한 원리들이 구성하는 것이 바로 우리의 시각적 언어이다. 예술가들은 관찰자의 눈을 이용해 그 어느 때 보다도 믿을 수 있는 다른 세상을 만들 수 있을 뿐 아니라 관찰자들이 감정적인 의미 측면에서 이러한 세상을 받아들이는 방식을 조종할 수 있다.

시각적인 커뮤니케이션을 위해 이러한 원리가 우리에게 부여하는 권능에도 불구하고, 예술의 이론적 측면은 지난 세기에서는 다소 빛을 보지 못했다. 현대 미술이 등장하면서 예술가들은

미켈란젤로의 스케치가 그러했던 것처럼, 더 이상 예술적 원리의 지식과 고된 작업을 숨기기 않았으며 이러한 원리들을 오히려 무시하게 되었다.

이론에 대한 지나친 강조는 실제로 창조성을 방해하지만, 비디오 게임 개발 현장에서 우리는 고전 미술 이론을 이용하여 플레이어 경험을 향상시키는 데 특히 관심을 갖게 된다. 우리의 업무가 플레이어 경험을 *디자인*하는 것, 다시 말해 누군가의 감정적 변화에 의도적으로 영향을 미치기 위한 시도이기 때문이다. 이것은 단순히 감정적 변화가 아니다.

고전에서 스스로를 분리시키려 몸부림쳤던 시기인 현대 미술은 놀랍게도 이전의 것에서 자연스럽게 구성된 우리의 시각적 언어에 수 많은 새로운 장치에 가져다 놓았다. 아울러, 이와 완전히 똑 같은 움직임은 교육 시스템에 부정적인 영향을 미쳤다. 이것은 비디오 게임 개발 업계와 비디오 게임 아티스트들에게 무엇을 의미하는가?

이 질문을 연구해 보기 위해 우리는 서양 미술 초기로 거슬러 올라가 고전이 당대의 디자인에 미쳤던 영향을 평가해 보아야 한다. 이를 통해 우리는 미술의 진화가 연속적인 발전이냐 아니면 일련의 고립된 예술적 움직임이냐에 대해서도 연구하기로 한다.

우리의 여정은 고대 그리스에서 시작하여 응용 미술 수업에서 종종 누락되는 원리 즉, 미켈란젤로: *응용 기하학 형태*와 같은 예술가들의 후속 세대에 영향을 미친 것)에 초점을 둘 것이다. 신의 축복은 필요하지 않다. 그래도 항상 우리를 도와주지만.

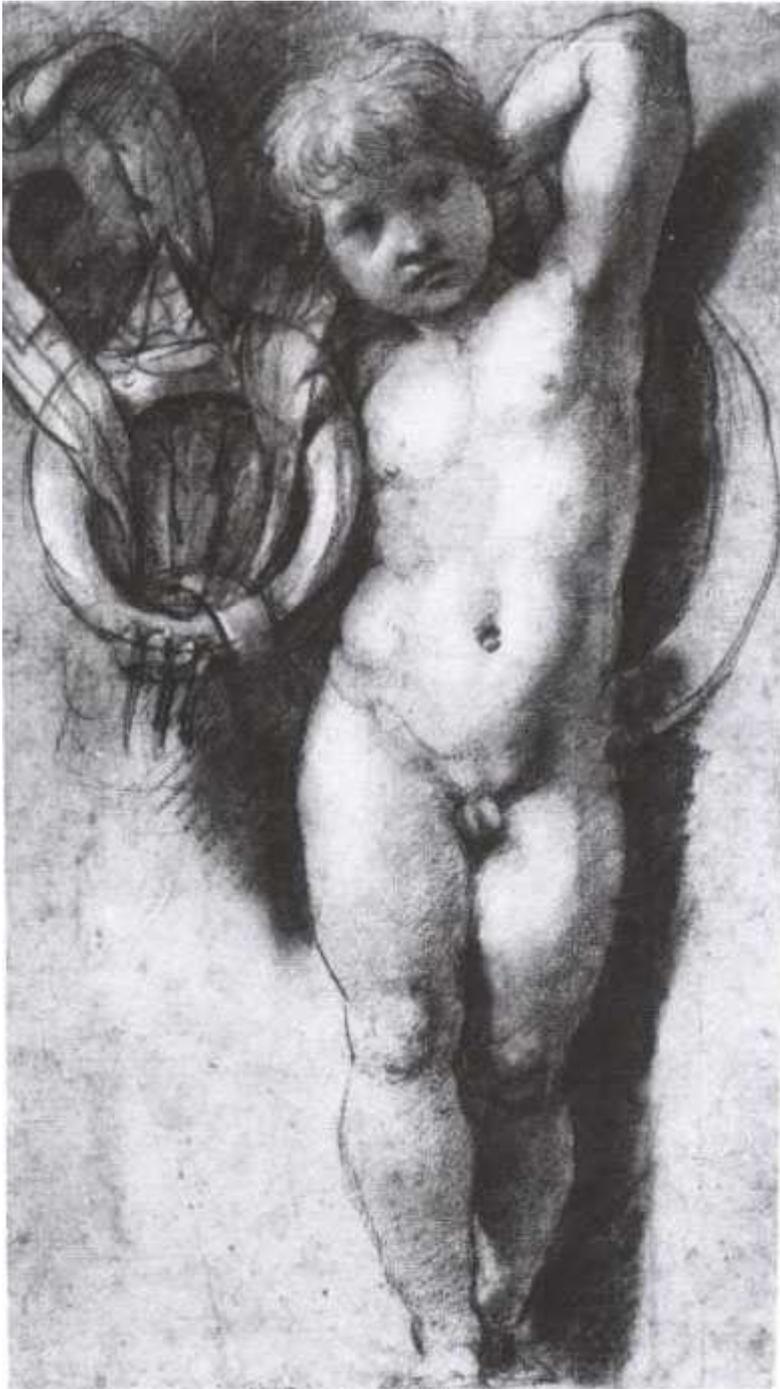
## 옛 것

고대 그리스는 서구 문화에 대해 놀랄 만한 토대를 쌓아 올렸으며 초기 철학자들도 미술에 똑 같은 영향을 미쳤다. 2,000 년도 훨씬 전에 확립된 예술적 원리 한 가지는 복잡한 형태를 단순화하는 과정이었다. 자연의 모든 것이 구체와 입방체와 같은 기하학적 형태의 완성을 동경한다고 믿었던 고대 거장들은 이러한 기본 형태를 자신들의 작품에 대한 기초로 사용했을 것이다. 예비 스케치에서 이 원리를 명백하게 보여주는 미술가가 바로 루카 캄비아소이다.



### 복잡한 인간 형태를 단순화하는 과정을 보여주는 루카 캄비아소의 예비 연구(16세기)

라파엘의 분필 연구(르네상스 시대 고전주의의 하이 마크)는 단순화의 개념이 더 높은 수준의 마무리로 발전된 데생에서 어떻게 나타나는지를 보여준다. 중요한 것은 이런 미술가들이 인체의 형태, 특히 가장 크고 중요한 흉곽, 골반 및 머리 [ii] [iii]를 어떻게 박스 형태나 단순한 큰 형태로 축소했는가이다.



메디치 고리와 깃털을 단 푸토, 라파엘 산치오(1483-1520) 작품(하를렘 데일러 박물관)

이 원리에서 중요한 것은 미술가에 대한 실질적인 이익: 상자의 단순한 면들과 8 개의 모서리가 세부정보의 공간에서 개체의 3 차원적 형태와 방향을 훨씬 더 쉽게 렌더링할 수 있게 하는 것과 관련될 뿐 아니라, 단순한 개념이 관찰자들로 하여금 미술가의 메시지를 보다 쉽게 이해할 수 있게 한다는 사실 또한 중요하다. 다시 말하자면 단순화할수록 그 가치는 더 커진다.

데생에 대한 이 전통적인 접근방식은 미술이 개인적인 표현이 아닌 기교와 연관되던 시기에서 유래된 원리를 기반으로 한다. 르네상스 시대의 미술가들은 거장의 지도하에서 자신들의 능력을 완성하는 데 10년 이상의 시간을 보냈다. 1860년대 말 장 오구스트 앵그르 시대에는, 데생을 완전히 마스터하는 것이 회화의 필수 조건으로 간주되었다. 매일 6시간 동안 학생들은 일주일 동안 같은 포즈를 하고 있는 모델을 그려야만 했다.[iv]

미술과 오랜 고전을 향한 자세는 19세기를 시작으로 하여 변하기 시작했다. 예술적 표현은 자유로운 문화적 변화로 인해 기교를 분리했는데, 이는 현대 미술로 알려진 일반 운동을 이끌었다. 이에 따라 앵그르와 같은 고전주의자들에 의해 옹호되었던 교육 시스템 또한 변화하기 시작했다. 이러한 사건은 일반적인 여론을 통해 원활하게 이행되지 않았다. 밝혀진 바와 같이, 미술의 세계는 행복한 한 가족이 아니다.

---

[i] **Vilppu, Glenn.** *Language of Drawing Series, Vol.6: The Classical Approach to Figure Drawing.* Vilppu LLC, 1985.

[ii] **Bammes, Gottfried.** *Die Gestalt des Menschen.* E. A. Seeman, 1964.

[iii] **Bridgman, George B.** *Bridgman's Life Drawing.* New York: Dover Publications, Inc., 1971.

[iv] **Boime, Albert.** *Strictly Academic: Life Drawing in the Nineteenth Century.* SUNY at Binghamton, 1974, p8.

### 브러시 페인터 vs 페인트 쓰루어

고전과 현대 미술 간의 상충은 현대 예술에 대한 움직임을 불러일으키는데 일조한 한 미술가 마티스의 표현에서 명백하게 드러난다. 마티스는 1925년 자신의 학생에게 좌절하여 소리쳤다. “나의 많은 학생들은 혁명가의 명성을 가진 거장이 다음과 같은 쿠르베의 말을 반복하는 것을 보고 실망했다: '나는 그저 고전에 대한 모든 지식 안에서 나만의 개성에 대한 독립적이면서 사리에 맞는 느낌을 주장하고 싶다...' 가장 슬픈 일은 학생들이 “마티스처럼 하는 것”을 보고 내가 우울해졌다는 것을 정작 학생들은 생각하지 못했다는 것이다.” [v]





두 거장의 대조적인 회화를 통해 100 년이라는 시간 동안 미술 문화가 어떻게 변화했는지를 보여준다. Valpinçon Bather(1806) 장 오구스트 앵그르 작품(파리 루브르), Dance(1909) 마티스 작품(뉴욕 박물관)

필자는 Royal Academy of Art 나 Wimbledon College of Art 같은 유명한 영국 대학의 졸업생들과 동시대 교육에서 이렇게 고전 원리가 상충되어 나타나는 현상에 대해 토론했다.

한 학생은 Communication Art & Design BA 를 “나만의 것을 하는 것”에 중점을 두는 것이라 표현했다. Fine Art Painting 의 한 졸업생은 1 학기 때 배우는 인체 데생 실습을 포함해 고전 원리를 가르치는 것은 마치 오래된 시스템의 유물같이 느껴졌다고 했다.

“수업이 다양한 스타일을 수용할 수 있다고 생각할 수 있습니다. 대신 트렌드를 배우죠,” 회화 졸업생이 주장했다.

상황은 Art Renewal Center(ARC)와 같은 조직에게 매우 긴박해 보인다. 이런 조직은 "진짜 미술 교육을 위한 세상에서 60 개 정도의 허접한 미술 아카데미를 뒷받침한다."[vi]

적어도 영국에서는 광범위한 교육이 결여된 대학교들이 대중적인 요구를 충족하도록 강요 받는다. 이는 곧 고전적 관습과는 반대로, 교육이 추상 및 표현과 같은 미술의 개념적 형태에 더욱 더 의존한다는 것을 의미한다. 심지어 교사들이 고전 원리에 대한 포괄적인 수업을 제공할 위치에 있지 않다 하더라도 완전히 똑 같은 교육 시스템을 경험해왔다는 것은 딜레마이다.

결과적으로 미술사 전공 졸업생은 응용 미술을 공부한 사람들보다 고전 원리를 더 잘 이해하는 경향이 있다. 대체적으로 응용 미술 전공 졸업생들은 자신들이 무엇을 놓치고 있는지조차도 인지하지 못한다.

미술에 중점을 두는 게임 디자인 수업은 학생들이 고전 미술 원리에 전념하는 시간은 줄어들면서 컴퓨터에서 작업하는 시간은 더 늘리도록 내버려 두면서, 커리큘럼에서 기술적인 요소들을 강조한다는 사실에 광항히 당황해 한다. 몇 가지 기술적인 지식이 물론 실제로 중요하지만, 대다수 학생들이 결국 기술 또는 예술적 훈련 중 하나를 전문적으로 택할 것이라는 점을 고려한다면, 미술 전공 학생들이 어느 범위까지 프로그래밍을 배워야 하는 것인가? 교육 시스템은 모든 사람들의 기대치를 일일이 맞추지 못한다(거의 틀림없이 그렇다).

2004년에는 고전과 현대 미술 학교 간에 데이빗 호크니의 서적 ‘명화의 비밀: 호크니가 파헤친 거장들의 비법’에 대한 대립이 확대되었다.[vii] 고전에 대한 열렬한 운동가인 ARC 는 고전 회화의 “리얼리즘”이 이룩한 성과의 신비성을 제거하려는 호크니의 잘못된 시도를 “미학적 대량학살”이라고 심하게 표현하면서 격분했다. [viii]

호크니의 이론은 얼마나 나이가 든 거장들이 너무나 현실적인 회화를 그려낼 수 있었는지에 대한 저자의 자기 고백적 몰이해로부터 시작된다. 커크 리처드가 지적했듯이, 삶을 현실적으로 그려낼 수 있는 자신의 능력을 널리 입증할 수 있는 동시대 미술가들은 많이 있다.[ix] 호크니의 결론은 그가 나이 많은 거장들이 완수했던 예술적인 원리를 완전히 인지하지 못하고 있다는 슬픈 사실을 바탕으로 한다.

이를 둘러싼 논쟁은 고전과 현대 미술 학교의 무지를 보여주고 있다. 양 당사자 모두가 간과하고 있는 것은 추상과 표현주의와 같은 현대 미술 운동이 미술가들에게 서로 소통하기 위한 새로운 시각적 도구를 제공해왔다는 것이다. 즉, 현대 미술이 고전과의 완전한 단절을 구성하는 것이 아니라 진화를 제공하는 것이라는.

호크니의 명화의 비밀에 대해 논의하기 전, 우리는 예술적 고전의 진실한 수호자 장 오구스트 앙그르의 시대 19세기 중반을 먼저 살펴보았다. 우리가 1900년대 인상주의(20세기의 현대 미술을 향해가는 핵심 터닝포인트)에 이를 때까지 고전은 겉으로 보기에 시들고 있을 것이다.

표면적으로는 많은 현대 미술이 순수한 표현의 결과물이지만 우리가 조사할 수 있는 고전과의 연결고리가 많이 있다고 가정하기가 쉽다. 우리는 이 글의 제한된 범위 내에서, 매우 진보적이지만 소중한 고전 및 대화였던 한 명의 특별한 미술가에게 초점을 맞출 것이다. 그는 바로 에드가 드가이다.

## 잃어버린 고리

드가는 앵그르의 고전 스타일을 이상시하는 동안, 그는 “어떤 사진이 화가에게 가르침을 줄 수 있는지 그리고 화가가 사진의 어떤 점을 배우지 않도록 주의해야 하는지를 알아보는”(프랑스 작가 뽀 발레리) 최초의 미술가들 중 하나였다.

드가는 발레 그림으로 널리 알려져 있지만, 드가가 사진사가 찍은 사진을 카피했다는 사실은 잘 알려져 있지 않다. 여기서 사진사는 그 자신이다. 1890년대까지 드가는 카메라를 갖고 “독특한 구도 및 조명 기법”을 개발했다. [x]

“드가의 스튜디오를 방문한 사람들은 드가가 구도를 완성하는 데 필요한 종이 조각을 추가하면서 데생의 대가가 어떻게 투사지를 판지에 고정시켰는지를 기억했다. 다른 그림에서 투사한 것으로 보이는 여기 여성의 그림은 3 개의 개별 시트(왼쪽, 오른쪽 그리고 상단)로 이루어진 가장 큰 투사지를 차지하면서 포맷을 확장하고 있다.” [xi]



고전 데생과 삶의 관찰을 통해 드가는 포토샵 레이어와 유사한 방법을 사용한 구도를 실험했을 것이다. 완성된 작품은 사진에서 영감을 얻은 색조회화를 보유한 현대 미술 학교와 흔히 공유되었다(circa 1875).

여기에 설명된 것은 실제로 포토샵의 선구자이다. 드가는 투명한 투사지를 이용해 이미지를 자르고 복사하고 뒤집고 회전시키고 또 합치기도 했다. 인상주의가 색조 회화와 색상에 중점을 두는 경향과 함께, 이러한 기법은 갈수록 추상화되는 이미지들의 형태에서 시각적

커뮤니케이션의 새로운 형태를 위한 길을 개척했다. 추상적인 형태가 감정적인 의미를 갖기 시작했고, 결국 고유한 아이콘이 되었다.



원, 정사각형 및 삼각형을 이용한 바실리 칸딘스키의 바우하우스 유화에서 볼 수 있는 기본 형태와의 시각적 대화의 예(1965).

도상학은 그저 추상 운동과 바실리 칸딘스키와 같은 미술가들의 영역이 아니다. 형태가 갖는 감정적인 의미에 대한 원리는 모든 미술과 디자인 훈련에 정식으로 통합되지만 이런 원리는 문화적으로 깊이 배어들어 있는 것이기 때문에 일반적으로 간과되기 쉽다. 그렇다면 이것을 어디에서 찾을 수 있을까? 바로 우리 코 밑을 살펴보는 것으로 시작하겠다. 즉 우리가 매일같이 접하는 미디어와 영화에서 말이다.

[v] **Mattise, Henri.** Mattise on Art. University of California Press 1925, p81.

[vi] <http://www.artrenewal.org/pages/ateliers.php>

[vii] **Hockney, David.** Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters. Thames & Hudson Publishers, 2006.

[viii] <http://www.artrenewal.org/articles/2004/Massey/hockney1.php>

[ix] Richards, Kirk. **Knowledge without Substance. Review of David Hockney's 'Secret Knowledge'**. *Classical Realism Journal: the American Society of Classical Realism*, 2006.

[x] Scharf, A. *Art and photography*. New York: Penguin Books, 1986.

[xi] Art Institute of Chicago: Classroom Resource:  
<http://www.artic.edu/artexplorer/search.php?tab=2&resource=418>

### 현실로의 귀환

현대 미디어에서 형태의 도상학을 조사해 보기 위해 우리는 영화 산업을 살펴보는 편이 나왔고, '반지의 제왕'에서 한 가지 예를 찾았다.



### 반지의 제왕 3 부작(2001-2003) 속의 호빗 및 호빗골과 관련된 원형(New Line Cinema)

한편에는, *웬*으로 표현되는 순하고 착한 호빗들이 있다. 이 기본 형태는 이 영화의 디자인 전체에 걸쳐 다음과 같이 반영되어 있다. 호빗들의 옷의 디테일, 둥글둥글한 실루엣, 곱슬머리카락 등.

원형 개념은 또한 호빗골의 집들과 풍경으로까지 확대된다. 우리는 모든 디테일의 차원에서 이 기본 형태가 반복되는 것을 발견했는데, 이 형태는 흙의 색깔을 적절히 이용함으로써 크게 보완되었다.

감정적인 범위의 다른 편에는 기본 형태가 삼각형(끝부분이 뾰족)인 사악한 사우론이 있다. 삼각형 개념은 사우론 디자인과 모르도르 디자인 전체에 걸쳐 볼 수 있다. 배경의 화산과 사우론의 장갑의 대못.

여기에서도 캐릭터를 강조하는 적절한 색깔이 선택되었다.



반지의 제왕 3부작(2001-2003) 속의 사우론 및 모르도르와 관련된 삼각형(New Line Cinema)

여기서 알 수 있는 것은 바로 기본 형태가 감정의 척도로 해석된다는 점이다. 원형은 긍정적이거나 역동적인 에너지를 나타내지만, 삼각형은 이와 완전히 반대되는 부정적이거나 공격적인 감정을 나타낸다.

재미있는 것은, 의식적으로 이러한 캐릭터를 도상학적으로 나타내려고 한 것이 아니라 일반적인 문화적 참고자료나 톨킨의 원서로부터 아주 자연스럽게 디자인이 전개되었다는 것이다.



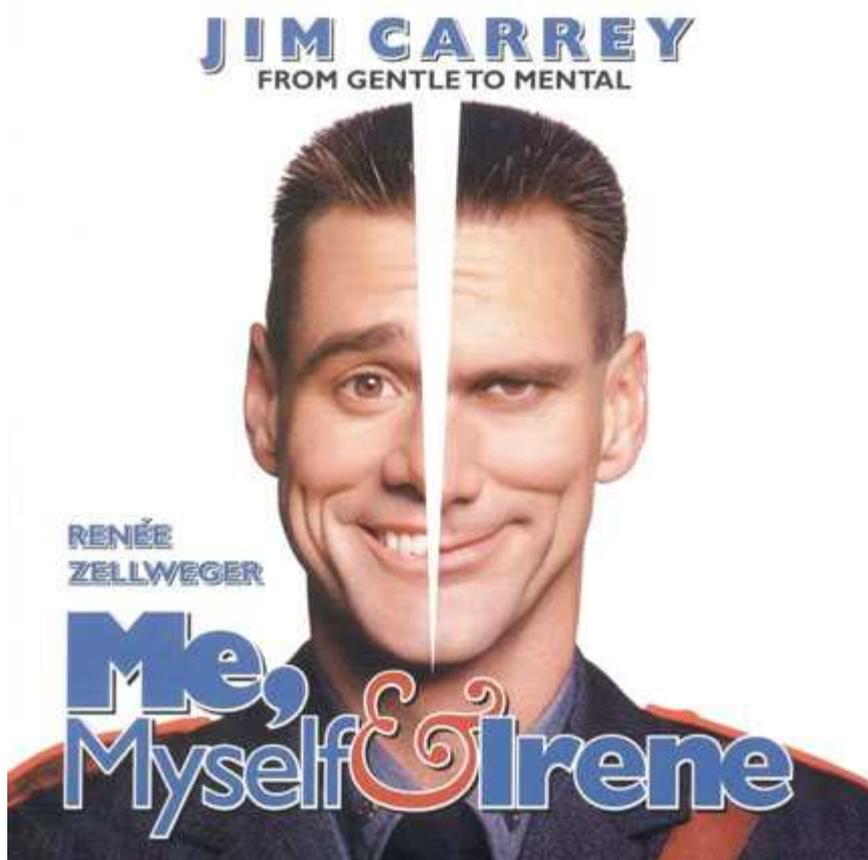
Up(Pixar) 속의 기본 형태: 엘리와 관련된 원형에서 시작하여 점점 각이 되어 가는 에드워드, 찰스 먼츠 및 알파(2009)의 형태(Walt Disney Pictures).

기본 형태의 응용에 대한 또 다른 좋은 참고자료는 바로 Pixar 이다. 이 영화에서 우리는 감정에 대한 도상학적 척도에 세 번째 형태를 추가할 수 있다. 바로 에드워드의 디자인에서 볼 수 있는 사각형이다. 전통적으로 직선은 힘과 안정성을 상징하는 것이었기 때문에 사각형은 제안된 감정의 척도에서 원형과 삼각형 사이에 올 수 있다. 안정성에 대한 이러한 전통적인 연상은 에드워드라는 캐릭터에서 완고함의 요소를 아우르기 위해 약간 재해석되어 왔다는 사실은 흥미롭다.



자동차 디자인에서 나타나듯이, 기본 형태의 도상학은 모든 시각적 필드에 스며들어 있다.

현대 미술 덕분에 이렇게 떠오르는 원리는 그 폭과 우리의 시각적 언어의 복잡성을 증대시켰다. 그러나 그리스에서 기원한 기본적인 철학은 그대로 남아 있다. 즉 단순화할수록 그 가치는 더 커진다는 철학. 이런 점에서 볼 때, 기본 형태(원형, 사각형 및 삼각형)는 감정을 시각적으로 소통할 수 있는 가장 단순한 형태인 것이다. 실제로 이 형태들은 미술가들로 하여금 복잡한 세상을 좀 더 단순한 측면으로 바라볼 수 있게 해준다.



기본 형태는 사람의 얼굴에서 분간하기가 다소 어렵지만 미술가는 복잡한 형태를 단순화하는 데 사용되는 추상법을 통해 이런 형태를 좀 더 쉽게 인지한다. 미, 마이셀프, 아이린(2000)(20<sup>th</sup> Century Fox).

이 예에서는 미술이 여러 다양한 스타일만큼 세분화되지 않으며 예술적 훈련을 통해 믿음을 가질 수 있게 된다는 사실을 쉽게 알 수 있다. LOTR 와 같은 영화와 칸딘스키의 추상 회화마저도 공통의 원리를 공유한다. 비디오 게임도 다르지 않다. 캐릭터와 환경 디자인은 다른 미디어와 동일한 시각적 언어를 공유하기 때문에 우리는 추가된 상호성의 요소를 이용해 싸울 수 있게 된다. 그렇다면 비디오 게임 아티스트들이 고려해야 할 고유한 사항은 무엇인가?

### 고대 그리스 철학과 비디오 게임

개인적인 경험에서 보면 고전 미술 원리에 대한 지식은 대다수의 비디오 게임 개발자들 사이에서는 거의 의미가 없다. 비디오 게임이 상이한 시각적 요구를 가져서 그런 것이 아니라, 우리 모두 같은 시각적 언어를 사용하여 소통을 하기 때문이다. 이러한 부재의 이유는 앞서 논의했던 대로 한편으로는 교육 시스템의 결함에 의한 것이고, 또 한편으로는 시각적인 소통이 애니메이션, 오디오 및 시각적 프롬프트의 완전한 멀티미디어 경험을 통해 보완될 때 미술가로서 쉽게 나타낼 수 있다는 사실에 의한 것이다. 그러나 디테일이 더 많고 사운드나 특수 효과가 더 많다고 해서 반드시 더 나은 소통이 이루어지는 것은 아니다.



*Halo 3*(2007)의 스크린샷과 오버레이(Bungie Studios and IGN.com). 오버레이는 게임 중에 플레이어가 시각적 디테일을 제대로 인지하지 못하게 하는 것을 알 수 있다. 더 크게 보려면 클릭.

일반적인 비디오 게임 화면 상에는 많은 것(360 도 이동, 끊임없이 변하는 관점, 역동적인 사용자 인터페이스 등)들이 나타나지만, 플레이어들은 Bungie 의 *Halo 3*에서 이 화면에서 볼 수 있는 모든 디테일을 다 수용할 충분한 시간이 없다.

시각적 디테일에 대한 플레이어의 인식은 수반되는 일러스트에 보다 가까운 것으로 극단적으로 축소된다.

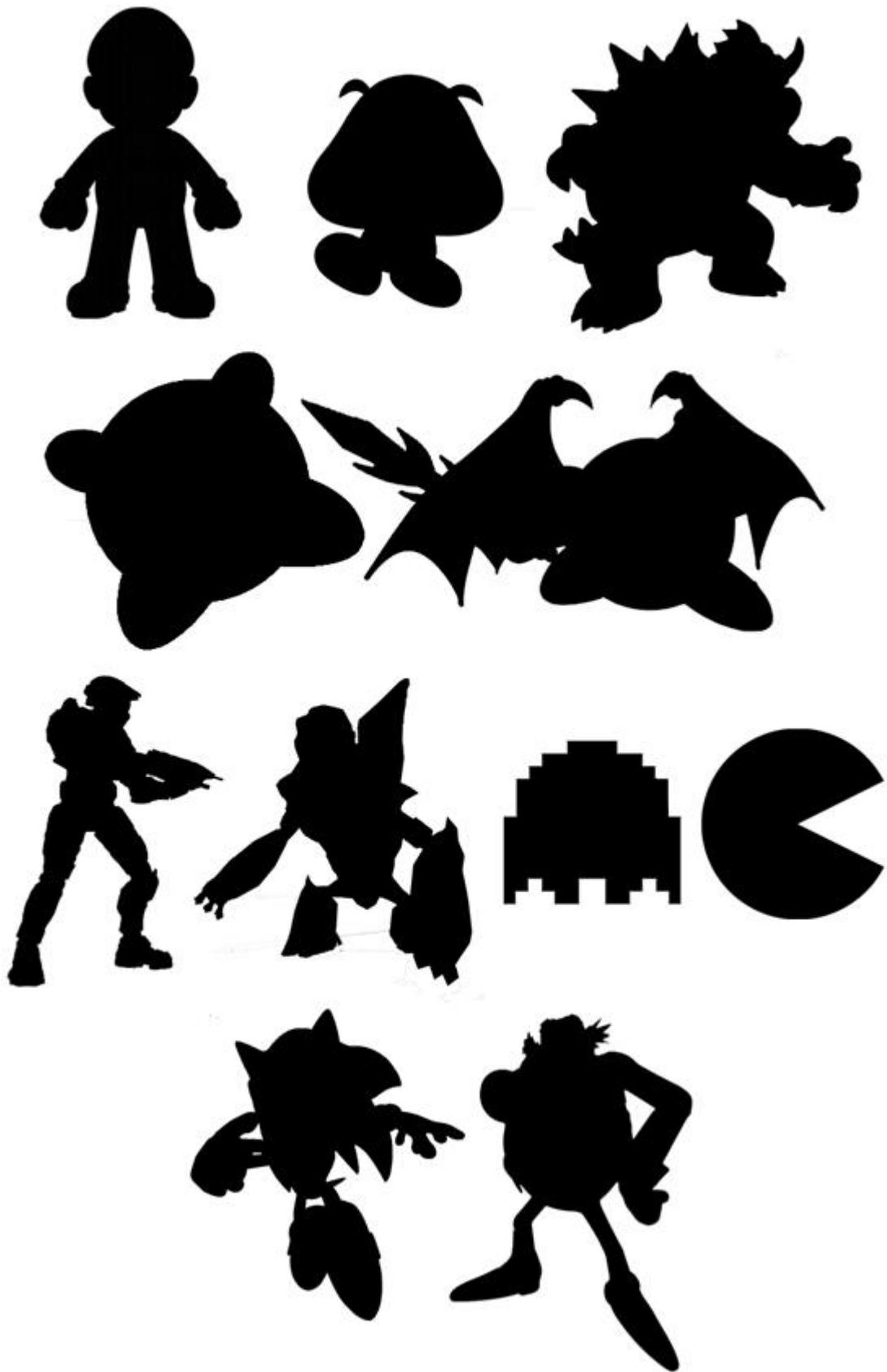
결과적으로 비디오 게임 개발자들은 더 간단하면서도 더 직접적인 시간적 측면에서 소통해야 한다.

단순한 도상학적 개념은 플레이어들이 자신의 게임 환경을 잘 이해할 수 있도록 하여 동맹국의 적군 캐릭터를 훨씬 더 빠르게 차별화시킨다.



위치 기반의 믹스드 리얼리티 게임 Gbanga Famiglia(2010)(Millform AG)에서 마피아 캐릭터 선택.

필자는 위치 기반 게이밍 플랫폼을 개발한 스위스 개발업체 Gbanga 에서 유사한 미술적인 문제에 직면했다. 모바일 플랫폼 제약에 따라 작업하고 화면 해상도를 176 x 220 픽셀 정도로 낮게 지원하면, 각 캐릭터에 대한 감정적인 의미는 각 캐릭터가 54 픽셀 스퀘어를 넘지 않을 경우 날카로움과 더 큰 추상적 형태에서 완전하게 소통되어야 한다. 작은 디테일의 경우 3D 환경의 캐릭터가 먼 거리에서 볼 때 나타나는 것과 동일한 방식으로는 이런 해상도에서 식별할 수 없다.



## 기본 형태의 응용을 잘 보여주는 전세계의 다양한 상징적 비디오 게임 캐릭터.

전세계의 상징적 비디오 게임 캐릭터들의 애드훅 선정에서 유사한 개념이 관찰된다. 마리오의 둥글둥글한 얼굴에서 그의 최대 적수인 보우저의 삼각형 요소에 이르기까지, 기본 형태가 특정 캐릭터 카테고리에 사용되는 측면에서 공통성이 나타난다. 고슴도치 캐릭터인 소닉은 이 원리에 대한 유일한 예외인데, 몇 가지 의미론적인 혼란을 야기한다. 위의 캐릭터 선정이 대부분의 성공적인 타이틀 그룹을 대표함을 명심한다면, 비디오 게임 아티스트들이 이런 원리 및 다른 미술적 원리를 어떻게 인지하는가에 대해서는 여전히 조사해볼 만 하다. 단 미술적인 원리에 대한 통제권을 가질 수 있는 이점을 쉽게 인지할 수 있다.



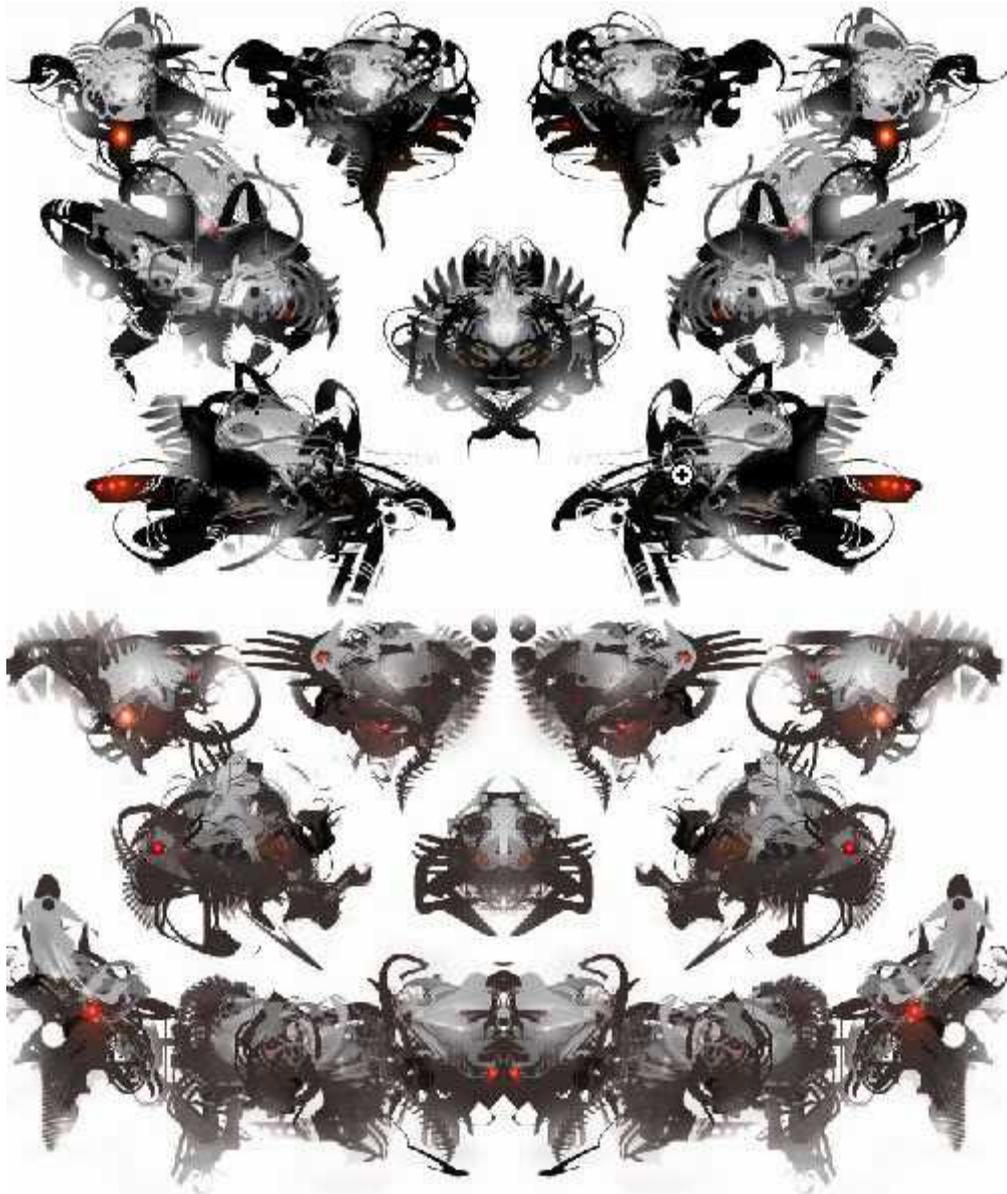
원형(역동적, 긍정적인 감정), 사각형(힘, 안정성) 그리고 삼각형(부정적, 공격적인 감정)으로 구성되는 수동적인 감정에서부터 공격적인 감정의 도상학적 척도.

### 단순화할수록 그 가치는 더 커진다

현대 미술에 의해 야기되는 동시대의 분위기를 고려할 때 아티스트들은 고전 미술 원리와 연관되는 것을 약간 꺼려 할 수도 있다. 과도한 이론화는 실질적으로 창조성을 방해할 수 있기 때문에 표현의 자유와 훈련 간의 상충은 끊임없이 논쟁거리가 되어 왔다. 줄리에트 아리스티드의 인용문구는 “가장 독특하고 흥미로운 작품은 흔히 어떤 개념이나 아이디어에서 나오는 것이 아니라 아티스트의 깊은 무언의 공간으로부터 나온다는” 이러한 믿음을 지지한다. [xii]

이론이 종합적인 수준까지 학습되고 나면, 이론의 표현적 제한을 거스르는 수많은 예술적 방법들이 생겨난다. 미술가들이 사용하는 일반적인 방법은 자신의 잠재의식을 통해 무작위한 형태의 이미지를 찾는 것인데, 이는 *아포페니아*[xiii]로 알려져 있는 경험을 말하는 것이다. 이러한 좋은 예는 Retro Studios 의 리드 컨셉 아티스트 앤드류 존스의 데모에서 찾아볼 수

있는데, 이 데모에서 그는 ZBrush 와 Alchemy 라는 반자동 툴을 사용해 시각적인 “카오스”로 곧두박질 치면서 예상치 못한 아이디어와 이미지로 자신의 상상력에 불을 붙인다. [xiv]



앤드류 존스는 이와 같은 추상적인 이미지를 창조하여 자신의 잠재의식에 예상치 못한 아이디어를 불어넣는다. 앤드류 존스는 자신의 고전적 훈련을 통해 어떠한 아이디어도 손쉽게 실현할 수 있었다.

앤드류 존스의 데모 전체에 걸쳐 명백하게 알 수 있는 것은 그가 고전 미술 원리에 대한 매우 강력한 통제권을 가짐으로 인해 영감을 받은 후 아이디어를 쉽게 실현할 수 있었다는 사실이다. 드가, 앵그르 및 미켈란젤로의 경우에도 마찬가지이다. 역사 속 미술가들은 항상 고전 원리를 굉장히 중요하게 평가해 왔는데 이런 원리들이 우리의 시각적 언어의 기초를 형성하기 때문이다. 중요성을 말하자면 정말 끝이 없다.

또 하나, 이러한 미술가들이 중요하게 여긴 것은 생활 모델을 통한 데생 실습이었는데, 데생 실습은 미술가들의 단순화 능력을 발전시켜준다. 펜슬과 종이만을 이용해 인간처럼 동적이면서 매우 복잡한 주체를 성공적으로 포착하는 다른 방법은 없기 때문이다. 데생은 또한 보조 자료를 사용할 때보다 주체와의 관계를 더욱 생생하게 해준다. 바다에서 수영하는 돌고래와 같은 호화스러운 장면을 직접 목격하는 것과 TV 다큐멘터리를 통해 이런 장면을 시청하는 것 간의 차이점을 생각해보라. 말 할 것 없이 직접 목격하는 편이 훨씬 더 좋다.

학습과 경험으로 가는 미술가의 행로에 대한 이상적인 궤도는 일본 화가이자 판화제작자인 거장 가츠시카 호쿠사이에게서 인용한 말로 가장 잘 요약될 수 있다.

“73 세가 되고 나서야, 나는 동물과 식물, 새, 물고기, 곤충의 진정한 구조에 대해 조금 알 것 같았다. 따라서 80 세가 되면 나는 아마 좀 더 발전할 것이고 90 세가 되면 사물들의 신비로움을 간파하게 될 것이다. 그리고 100 세가 되면 나는 초자연적인 것에 도달하게 되겠지만, 110 세 무렵에는 내가 하는 모든 것들, 작은 점마저도 살아 숨쉬게 될 것이다.”

#### 추천 자료

Aristides, Juliette. *Classical Painting Atelier: A Contemporary Guide to Traditional Studio Practice*. New York: Watson-Guption Publications, 2008.

Carlson, John F. *Carlson's Guide to Landscape Painting*. Peter Smith Publishing Inc., 1984.

Glenn Vilppu's educational DVDs, <http://www.vilppustore.com/>

Hale, Robert Beverly. *Masterclass in Figure Drawing*. New York: Watson-Guption Publications, 1991.

Mattesi, Mike. *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*. Focal Press, 2006.

Quiller, Stephen. *Color Choices: Making Color Sense Out of Color Theory*. Watson-Guption, 2002.

Schmid, Richard. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Stove Prairie Press, 1999.

Ruskin, John. *Elements of Drawing*. Dover Publications Inc., 1857.

The Society of Figurative Arts Forums, <http://www.tsofa.com/forums/>

---

[xii] **Aristides, Juliette.** Classical Drawing Atelier: A Contemporary Guide to Traditional Studio Practice. New York: Watson-Guption Publications, 2006, p97.

[xiii] <http://en.wikipedia.org/wiki/Apophenia>

[xiv] <http://androidjones.net> & <http://www.youtube.com/watch?v=Lybxxbpjjnw>