

# 월간미술

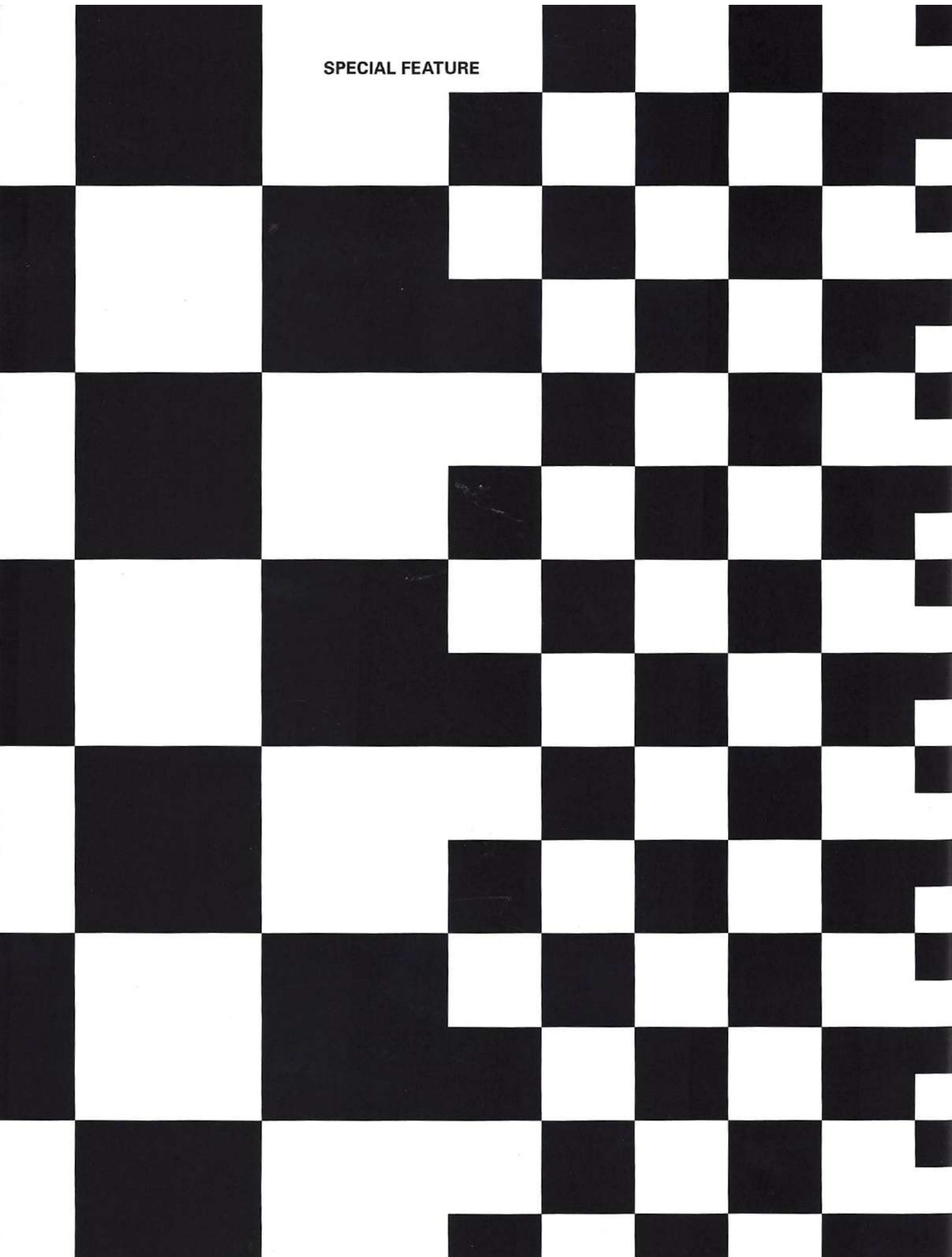
8  
2020

우수콘텐츠잡지  
2020

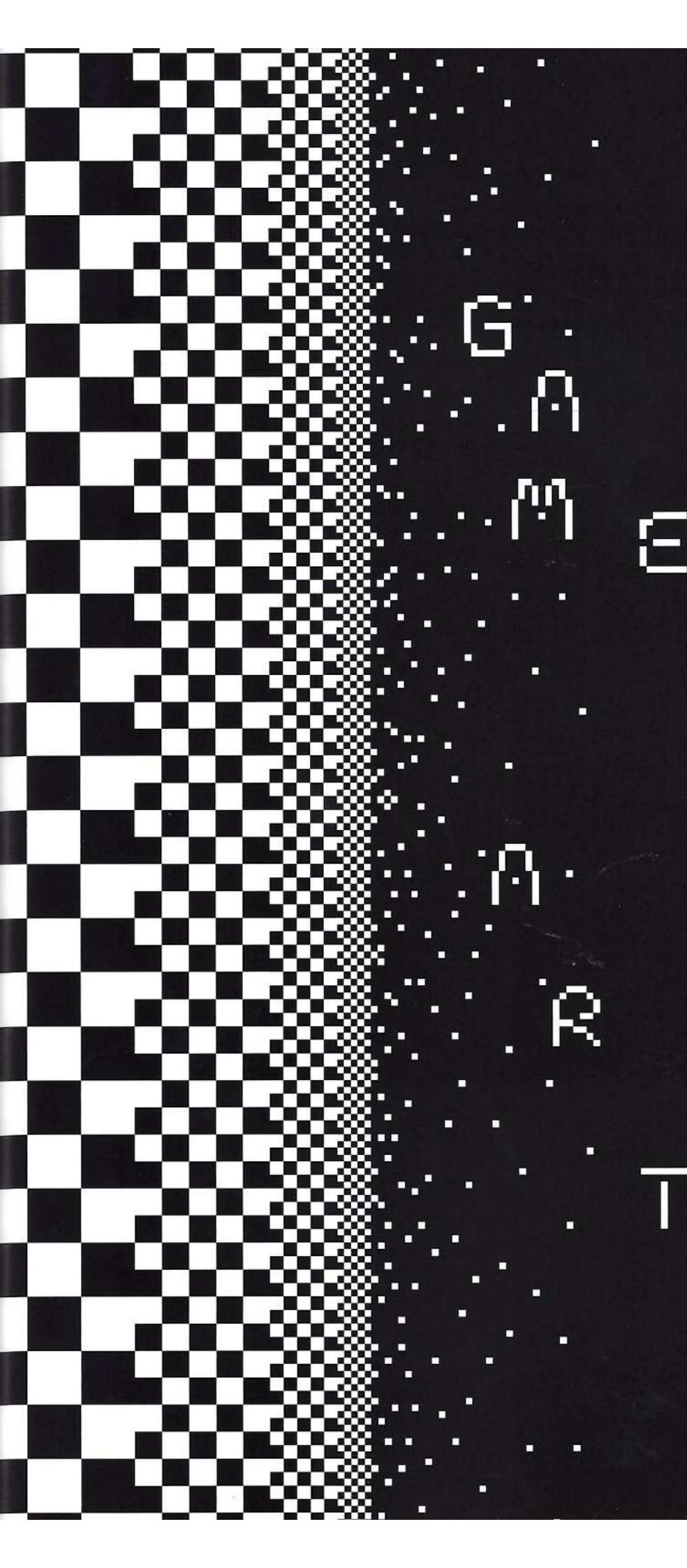


9 771227-312009  
ISSN 1227-3120  
08  
한국인공매체  
KACEN  
₩ 13,000원

SPECIAL FEATURE







## 미술과 게임의 동맹

지난 5월 7일, 문체부는 게임을 ‘문화예술’ 범위에 포함할 계획임을 밝혔다. 문체부 발표에 따르면 “게임은 서사구조와 영상, 음악 등 다양한 장르가 혼합된 종합예술”로, 상호작용을 가진 새로운 문화예술 영역에 포함될 만한 가치가 있다. 글로벌 게임시장 점유율 4위가 다름 아닌 대한민국이란 점에서 이 같은 문체부의 발표는 다소 늦은 감이 있다. 더군다나 게임과 연관된 연구·담론은 주로 산업진흥정책이나 게임의 폭력성과 사회문제의 개연성을 진단하는 임상연구에 치중돼 왔다. 그러나 미국이나 일본, 유럽의 많은 국가에선 게임을 예술로 인정한 지 오래다.

《월간미술》은 바로 이 ‘늦은 감’에 방점을 두고, 게임과 미술의 관계를 정밀하게 살펴보고 게임에 씌워진 오명을 벗겨내고자 한다. 그에 앞서 공식처럼 거론되는 “게임은 문화다”, “게임은 예술이다”라는 문구를 ‘게임은 매체이고 수단이다’로 바로잡고 시작하려 한다. 게임은 하나의 매체/수단으로서 작가와 작품을 변화시켰고 그에 따라 미술은 확장되어 왔다. 이미 2002년 4월호 특집 ‘게임과 미술의 인터랙티비티’를 통해 이 같은 내용을 선보인 바 있다. 그로부터 18년여가 흐른 지금, 게임을 대하는 작가들과 그것의 결과물인 작품들은 진화해왔다. 이는 절대적 사실이다. 그렇다면, 게임과 미술을 둘러싼 논의에는 어떠한 발전이 있었는지 살펴봐야 하는 단계가 아닐까. 어찌 보면 꽤 오래된 이들의 동침은 유희를 추구하는 인간의 본능에 따른 당연한 결과라 할 수 있다.









## “게임은 시스템을 통해 세계를 알게 하는 것”

“게임은 시스템을 통해 세계를 알게 하는 것”. 수년 전에 우연히 발견한 저 문장은 게임의 개념을 담백하게 정의하고 있다. 게임 속 그래픽 톨의 눈부신 발전과 비교해볼 때 그 게임을 지탱하는 시스템이 획기적으로 변화해왔다고 말하기는 어렵다. 혁신보다는 인정음, 어렵사리 발견한 시스템을 끝없이 갈고 다듬고 우려낸다. 오늘날 게임업계의 리마스터, 리메이크, 양산형 시리즈의 유행이 시사하는 바처럼, 게임의 시스템이란 새롭게 성장하는 생명체라기보다는 현실의 일부를 조금씩 채굴하는 광굴에 더 가까워 보인다. 게임은 세계가 작동하는 구조의 작은 부분을 본떠 규칙을 부여한다. 이 규칙이 게임 속 시스템이다. 플레이어가 개발자가 선별한 제약 안에서 한정된 선택지를 고르는 과정을 반복한다. 다시 말하자면 게임은 세상의 모습을 두루뭉술하게 복제한 모형을 가지고 노는 정형행동에 가깝다.

이에 반해 게임 속 시각 요소는 굉장한 속도로 선명해지고 있다. 그래픽 엔진의 눈부신 발전은 현실을 매우 그럴듯하게 모사한다. 해가 갈수록 높아지는 해상도와 광대한 디지털 캔버스에 담을 수 있는 풍성한 내용이 과거의 픽셀과 폴리곤의 투박함을 망각하게 한다. ‘AAA급’이라 불리는 게임의 모양새를 살펴보면 무엇보다 화려하고 사실적인, 충실한 ‘리얼리티’의 반영을 쉽게 발견할 수 있다. 이는 최근 게임이 영화를 닮아가는 현상과 자연스레 연동된다. 텍스처의 재현뿐 아니라 자연스러운 모션, 생생한 성우의 연기, 안면근육을 완벽하게 본뜬 표정까지, 게임 속 이벤트 장면만 짜깁기한 영상은 이미 한 편의 영화다. 엔딩 후 나열되는 스태프 롤을 보면 리얼리티를 위한 다양한 인력과 거대자본의 모습이 더욱 현실감 있게 다가온다.

하지만 이런 게임 속 경이로운 풍경에 매번 놀라진 않는다. 반복되는 시각적 연출에 빠르게 익숙해지기 때문이다. 이런 점을 고려해볼 때 리얼리티를 위한 과도한 자원 투입은 극단적인 관점으로 본다면 에너지 낭비다. 지속력 없는 찻나를 위해 무리한 투자를 반복하는 셈이다. 게임을 통해 체험하는 ‘새로움’은 경험해보지 못했던 시스템과 조우하는 순간에 있다. 우리가 발견하지 못한, 인지하지 못한, 선택하지 못한

## 돈선필

홍익대 판화과를 졸업하고 서울과학기술대 조형예술대학 대학원을 졸업했다. <민메이여택: 리-라-캐스트> (시청각, 2016), <METAL EXP: 외톨이의 움직임은 시간> (취미가, 2018), <객태점(喫態店)> (아라리오 뮤지엄 인 스페이스, 2019) 제하의 개인전을 가졌다. <굿-즈>, <자우맨의 고백>, <Phantom Service>, <Art Street> 등의 프로젝트에 참여했고, <피규어TEXT> (유이타인드, 2016), <피규어TEXT: Wonder Festival Report> (키타이텐, 2019) 등을 출판했다. 현재 서울시립미술관 난지미술창작스튜디오 입주작가로 있다. 사회 속 크고 작은 사건을 ‘피규어’로 정의하고 그에 어울리는 조형물이나 서사적 영상을 제시한다. ‘얼굴’이 이미지로서 어떻게 사물화되고 다른 대상을 견인하는지를 탐구한 개인전 <포트레이트 피스트> (7.23-9.13)가 아트선재센터에서 진행 중이다.

세계의 구조가 게임 속 시스템을 통해 드러나는 과정이 게임을 예술의 범주로 포섭한다. 이 같은 게임 시스템의 채굴 과정을 소외시키고 상호작용과 종합 예술성만을 이야기하는 인과의 흐름이 리얼리티를 향한 신앙을 더욱 견고히 만든다. 다른 한편으로 모두가 리얼리티에 매진하는 당대의 풍경은 이미 새로운 시스템이 고갈되어버린 환경에서 불가피하게 선택한 결과리는 불안감도 엄습한다. 총총한 해상도와 장인의 노고로 장식된 아름다운 게임의 모습은 돌고래 떼가 죽어 있는 해변의 풍경 같은 어두운 미래를 닮아가고 있다. ●

위 왼쪽 아트선재센터에서 진행 중인 <포트레이트 피스트> 개인전 광경. 돈선필 <자기소개> (사진 오른쪽) 4K video 25분 19초 2020  
오른쪽 취미가에서 진행된 돈선필의 <METAL EXP: 외톨이의 움직임은 시간> (2018.2.2-28) 개인전 광경  
아래 왼쪽 아라리오뮤지엄 인 스페이스에서 진행된 돈선필의 <객태점(喫態店 Kitsutaiten)> (2019.2.20-2019.6.13) 개인전 광경  
오른쪽 돈선필 <Polygon Registry> mixed materials, trashbox 2018