



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](#)

디자인학 석사 학위논문

중국 전통 기록화의 시각 요소 분석 및 디자인 적용에 대한 연구

- 당송시기 운동회화와 명청시기 황제 출행도와
전쟁화를 중심으로 -

A Study on Visual Elements Analysis and Application Design of Chinese Traditional Documentary Paintings

- Based on the Chinese Sports Paintings of the Tang and Song
Dynasties and Emperors' Travel and war Paintings of the Ming and
Qing Dynasties -

2021년 2월

서울대학교 대학원

디자인학부 시각디자인 전공

우혜이

중국 전통 기록화의 시각 요소 분석 및 디자인 적용에 대한 연구

- 당송시기 운동회화와 명청시기 황제 출행도와
전쟁화를 중심으로 -

지도교수 김 경 선

이 논문을 디자인학 석사 학위논문으로 제출함
2021년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 시각디자인 전공
우 혜 이

우혜이의 석사 학위논문을 인준함
2021년 2월

위 원 장 _____ 이장섭



부위원장 _____ 김수정



위 원 _____ 김경선



국문초록

흔히 중국 전통회화라고하면 대표적인 산수화, 화조화, 인물화를 떠올리는 경우가 많다. 이들 중국 고대 회화는 대부분 전신의 표현 수법을 핵심으로 하여 경지미를 표현하였는데, 사람들의 머릿속에는 대부분의 중국 전통화가 정적인 아름다움의 고유한 인상을 남겼다. 표현 기법상 산수화, 화조화 같은 소재는 사실적인 표현 기법으로 그려지는 경우가 드물고, 보통 이미지 등을 통해 간접적으로 정적 미감을 전달하는 것 또한 요인이다. 이런 주류 회화 장르를 제외하고도 중국 고대 회화에는 사실(寫實)을 주요 표현으로 하는 동태미의 기록화들이 다수 존재한다. 이들 기록화에는 스포츠를 기록하기도 하고 황제의 행적과 군사 전쟁도 기록하기도 한다. 이들 기록화는 인물을 둘러싼 일련의 행동으로 당시 사회의 풍습을 그림으로 담아냈다. 필자는 이 글에서 당송(唐宋)시기 체육회화와 명청(明清)시기 황제 출행도와 전쟁화를 중심으로 중국 고대 기록화 속의 시각 요소를 연구하고자 한다.

운동기록화에는 당송시기 한때 유행했던 스포츠를 소재로 한 마구도와 축구도를, 황제 출행도에는 명청시기 황제가 출궁알릉(巡陵)을 떠나거나 순시(巡視)한 출행(出行)을 소재로, 전쟁화에는 명청시기 일부 전쟁을 다룬 군사장르화를 담았다. 중국 고대 회화에 전쟁 소재로 쓰인 그림이 희박한 상황과 그 원인에 대해 간략하게 논술한 <회화 무(無)전사(戰事)-중국 고대 전쟁화의 희소한 원인 분석>이라는 논문을 읽은 적이 있다. 그래서 연구자는 중국 고대의 회화에 기존의 전쟁 그림에 관심을 가지면서, 중국 고대 회화에 있어 군사 전쟁을 나타내는 그림이 과연 적을까 하는 의문을 갖게 되었다. 고대 회화에서 전쟁을 주제로 한 그림이 상대적으로 적은 이유는 무엇인가? 전쟁 그림에서 다른 시각적 요소도 있을까? 이로부터 중국 고대 전쟁을 주제로 한 회화를 조사하여, 명청시기에 상대적으로 군사 전쟁을 주제로 한 회화에 집중된 것을 발견하였다. 이

세 가지 기록화를 연계해 자세히 살펴보면 화면에 나타난 인물들의 시각 이미지가 크게 나타나고 공통점이 있는 것 같아서 연구해 볼 만하다.

전쟁에 대해 말하면 으레 싸움, 대항, 이런 액션이 떠오른다. 전쟁 자체도 갈등과 불평화를 뜻하는데, 의미하기도하는데, 이러한 갈등과 모순을 표현하는 장면은 현대 스포츠 나 경기와 같은 장면을 쉽게 연상시킨다. 반면 스포츠 경기장에서선 헤치고 맞서는 장면이 많지만 그 내면의 핵심은 평화경쟁의 정신이다. 그래서 옛 전쟁화가 오늘날 21세기에든 재해석 될 수 있다고 대담하게 믿고있다. 역사 속에서 피 말리는 몸싸움이 옛말이 되었을 때, 미래는 평화와 사랑으로 가득 찬 미래다. 이런 대담한 상상을 바탕으로 연구자는 다음과 같은 방법으로 연구했다.

첫째, 당송시기의 운동회화, 명청시기의 황제 출행도 그리고 전쟁화 세가지 장르의 전통 기록화를 중심으로 이들 세 가지 장르의 회화에서 표현된 내용을 살펴본다. 세 가지장르의 기록화 가운데 각 대표작의 표현하는 기본적인 내용과 정보를 정리한다.

둘째, 화면에 나타난 내용 정보와인물 이미지를 시각적 대비를 통해 분석한다. 이 세 가지 장르의 기록화를 시각적으로 분석하고, 기록화의 대표적인 미학 요소를 분석한다.

셋째, 중국 전통화의 내용이 현 단계에서 개발되고 활용되는 현황을 조사하고, 재시각화되는 중국 전통화의 시각 요소에 어떤 표현이 있는지 분석한다.

넷째, 전통 기록화 요소를 추출, 재구성하고 현대적 디자인 요소와 융합해 전통과 현대적 디자인을 실험적으로 시도한다. 이런 기록화나 시각 요소가 문화매체에 활용되고 있는지, 또 다른 발전이 있는지 검토한다.

본 연구는 중국 전통 기록화 속의 ‘사람 수가 작은 단체(小衆)’이라는

소재로 한 그림의 시각적 요소나 시각 이미지를 재활용, 재해석할 가능성을 모색하기 위한 것이다. 기록화는 전통 회화의 일종으로 그해 일어난 역사를 기록하는 것 외에 현대 대중과 어떻게 더 잘 연결할 수 있을까? 이는 전통 회화가 직면한 전통과 혁신에 대한 문제점을 반영하고 있으며, 중국 전통 문화도 최근 몇 년간 끊임없이 계승과 혁신의 방법을 찾고 있다. 이들 기록화는 중국 전통문화의 한 부분으로 전통 문화의 잠재력을 어떻게 홍보하고 발전시킬 것인가가 시급한 과제로 떠올랐다. 이런 상황에서 이 논문은 중국 전통 기록화의 미학 요소를 연구하면서 현대적인 요소를 사용하여 전통적인 형태를 혁신하는 방법의 가능성과 의미를 고민하고 생산적 활용방안을 제시하려 한다.

주요어 : 중국 전통 기록화, 당송시기 운동회화, 명청시기 황제 출행도, 전쟁화, 그래픽 표현, 아트북

학 번 : 2019-28433

목 차

국문초록	1
제 1 장	
서론	1
제 1 절 연구배경	1
제 2 절 연구내용 및 목적	5
제 2 장	
중국 전통 기록화 개요	7
제 1 절 당송시기 운동 문화와 운동회화	7
1. 당송시기 마구운동 문화	7
2. 당송시기를 중심으로 한 마구도 개황	10
3. 당송시기 축구운동 문화	12
4. 당송시기를 중심으로 한 축구도 개황	15
제 2 절 명청시기 황제 출행도 및 문화배경	18
1. 명청시기 황제 출행도의 이론적 배경	18
2. <출경입필도>를 중심으로	19
제 3 절 명청시기 전쟁화 및 배경	21
1. 명청시기 전쟁 기록화 전체 배경과 변화	21
2. <정서도> 등 전쟁화를 중심으로	25

제 3 장

중국 전통 기록화 속 시각 요소	31
제 1 절 당송시기 마구와 축구 운동화	31
1. 마구도를 중심으로 시각 요소 분석	31
2. 축구도를 중심으로 시각 요소 분석	39
제 2 절 명청시기 황제 출행도와 전쟁화	44
1. 황제 출행도를 중심으로 시각 요소 분석	44
2. 전쟁화를 중심으로 시각 요소 분석	47

제 4 장

중국 전통화를 소재로써 재활용 현황	56
제 1 절 전통화 시각화 및 문제점 분석	56
1. 전통화를 소재로써 시각화 사례 연구	56
2. 문제점 분석	95
제 2 절 전통화를 소재로써 시각화 방안	99

제 5 장

최종 작품연구	100
제 1 절 최종 작품 속 주요 구성 요소	100
1. 전통화 요소 선정	100
2. 요소 시각 특징	101
제 2 절 디자인 적용 표현 연구	105
1. 아트북 사례 연구	105

2. 레이아웃 연구	108
3. 일러스트 연구	110
제 3 절 최종 작품	112
1. 작품 연구 과정	112
2. 작품 전시 및 토론	122
제 6 장	
결론 및 제언	124
참고문헌	127
Abstract	131

표 목 차

[표 1-1] 축구도한화상석 분포표	10
[표 1-2] 축구도한화상석 동작표	20

그 립 목 차

[그림 2-1] 송나라 와서	8
[그림 2-2] 동한마희화상 (루선)	10
[그림 2-3] 고분화상전(국부)	10
[그림 2-4] <명황행축도> (국부)	11
[그림 2-5] 후마동해가족 합장묘 (마구도)	11
[그림 2-6] 난양한화상석축구도	13
[그림 2-7] 소실궐화상석	13
[그림 2-8] 축구경기 설명도 (당나라)	13
[그림 2-9] 단골구(單球門) 축구	14
[그림 2-10] <사림광기> (書影)	14
[그림 2-11] 축구장 설명도(場戶)	14
[그림 2-12] 축구도 주전자 (송나라)	14
[그림 2-13] <사림광기> 속 축구도	16
[그림 2-14] <금병매> 속 축구도	16
[그림 2-15] <충의 수호전> 속 <은근송보완殷勤送寶玩> ...	16
[그림 2-16] 축구 무늬 동경 (송나라)	17
[그림 2-17] 녹유 축구 도용 (박산)	17

[그림 2-18] 축구 무늬 도자 (명나라)	17
[그림 2-19] 분채 동자 축구 차 항아리 (청나라)	17
[그림 2-20] <출경입필도> (국부)	20
[그림 2-21] <강희남순도권> (국부)	20
[그림 2-22] <건륭남순도권> (국부)	20
[그림 2-23] 수록공략 문양	22
[그림 2-24] 수록공략 문양 (전국 시기)	22
[그림 2-25] <오백 강도 성불도> (서위-285굴 남벽)	22
[그림 2-26] <서현경환적도> (국부)	22
[그림 2-27] <건륭평정준부회부도> (국부)	23
[그림 2-28] <건륭평정준부회부도> (국부)	23
[그림 2-29] <땅굴전> 나공류	23
[그림 2-30] <장가 왕조의 멸망> 천이페이&위징산	23
[그림 2-31] 영녕평화거리화신묘 벽화 (국부)	25
[그림 2-32] 영녕평화거리화신묘 벽화 (국부)	25
[그림 2-33] <왜구도권倭寇圖卷> (국부)	26
[그림 2-34] <왜구도권倭寇圖卷> (국부)	26
[그림 2-35] <繳賊圖記> (국부)	27
[그림 2-36] <繳賊圖記> (국부)	27
[그림 2-37] <좌량옥출사도권左良玉出師圖卷> (국부)	28
[그림 2-38] <채을영남정도권蔡毓榮南征圖卷> (국부)	28
[그림 2-39] <정서도征西圖> (국부)	30
[그림 2-40] <평정준부회부득승도> (국부)	30
[그림 3-1] <마구도> 장희태자 모사본	31
[그림 3-2] <사녀도> 두근	31
[그림 3-3] <명황타구도> (국부)	33

[그림 3-4] <마구도> 구영	33
[그림 3-5] 대명궁합광전유적	34
[그림 3-6] 투루판 아스타나 채색 도용	34
[그림 3-7] 마구 동경 (고궁박물관 소장)	35
[그림 3-8] 화이양군 왕위형묘 여자 승마용	35
[그림 3-9] 산시 링통 생산대 흰색 도기	36
[그림 3-10] <편교회맹도便橋會盟圖> 진급지	36
[그림 3-11] 아오한기 피장거 마구도	37
[그림 3-12] 산시 상편곡리 금묘 마구도	37
[그림 3-13] 후마우 동해 가족묘 마구도	37
[그림 3-14] 허베이 거록 마구도 (송나라)	38
[그림 3-15] <창춘백자도長春百子圖> 소한신 (국부)	40
[그림 3-16] <축구도> 황신 (국부)	40
[그림 3-17] <송태조축구도> 전선 (국부)	41
[그림 3-18] <축구도> 마원 (국부)	41
[그림 3-19] <사녀도> 두근 (국부)	42
[그림 3-20] 명간본 <수호전> 축구도	42
[그림 3-21] <삼재도회> 축구도	42
[그림 3-22] <축구도> 쿠로	43
[그림 3-23] <출경입필도> (국부)	44
[그림 3-24] <출경입필도> (국부)	45
[그림 3-25] <명가정직금고명설색견본십이폭> (국부)	47
[그림 3-26] <명가정직금고명설색견본십이폭> (국부)	48
[그림 3-27] <명가정직금고명설색견본십이폭> (국부)	49
[그림 3-28] <평번득승도> (국부)	50
[그림 3-29] <평번득승도> (국부) (행군)	51
[그림 3-30] <정서도> 곽조조 (국부)	53

[그림 3-31] <정서도> 괘조조 (국부)	54
[그림 4-1] <潮代 The Chŏso Dynasty> (국부)	57
[그림 4-2] <潮代 The Chŏso Dynasty> (국부)	57
[그림 4-3] <청명상하도> (국부)	57
[그림 4-4] <동방 사녀는 뉴욕에 있다> (국부)	60
[그림 4-5] <동방 사녀는 뉴욕에 있다> (국부)	60
[그림 4-6] <잠화사녀도> (국부)	61
[그림 4-7] 동방 향기	63
[그림 4-8] 동방 현악	64
[그림 4-9] 동방 서예	65
[그림 4-10] 동방 차도	66
[그림 4-11] 동방 길복	67
[그림 4-12] <둔황 공양인> 일러스트 (국부)	70
[그림 4-13] <둔황 공양인> 일러스트 (국부)	70
[그림 4-14] <둔황 공양인> 일러스트 (국부)	71
[그림 4-15] 동황막고굴 156굴 <송국부인 여행도> (국부)	72
[그림 4-16] <둔황 공양인> 주변 제품 디자인	73
[그림 4-17] <둔황 공양인> 주변 제품 디자인	73
[그림 4-18] <출경입필도> 애니메이션 (국부)	76
[그림 4-19] <출경입필도> 애니메이션 (국부)	76
[그림 4-20] <한궁춘효도> 구영 (국부)	77
[그림 4-21] <한궁춘효도> 구영 (국부)	77
[그림 4-22] <한궁춘효도> 애니메이션 (국부)	78
[그림 4-23] <한궁춘효도> 애니메이션 (국부)	78
[그림 4-24] <청원본십이월령도> 덩관봉 (국부)	79
[그림 4-25] <청원본십이월령도> 덩관봉 (국부)	79

[그림 4-26] <청원본십이월령도> 애님메이션 (국부)	80
[그림 4-27] <청원본십이월령도> 애님메이션 (국부)	80
[그림 4-28] 막고굴 제9굴-동벽문남-동자승목마	81
[그림 4-29] 막고굴 제217굴-북벽-관무량수경변	81
[그림 4-30] <당신의 어린 시절과 옛사람들이 '차를 치었다'> (국부)	83
[그림 4-31] <당신의 어린 시절과 옛사람들이 '차를 치었다'> (국부)	83
[그림 4-32] 막고굴 제401굴 북벽감정	84
[그림 4-33] 막고굴 제217굴 북벽	84
[그림 4-34] 비천 왕자 영예 게임 일러스트 (국부)	86
[그림 4-35] 비천 왕자 영예 게임 일러스트 (국부)	86
[그림 4-36] 비천 왕자 영예 게임 일러스트 (국부)	87
[그림 4-37] <막고굴> 영화 (국부)	88
[그림 4-38] <산해경> 인신용두수	89
[그림 4-39] <산해경> 구봉	89
[그림 4-40] <산해경> 현구민	89
[그림 4-41] <산해경> 일러스트 (국부)	90
[그림 4-42] <산해경> 일러스트 (국부)	90
[그림 4-43] <산해경> 제품 응용 (국부)	91
[그림 4-44] 리닝 CF [소] 시리즈 x 둔황박물관	92
[그림 4-45] 리닝 '삼십이렵' 실크로드 일러스트	94
[그림 5-1] 인물 요소 (국부)	100
[그림 5-2] 인물 요소 (국부)	100
[그림 5-3] 배경 요소 (국부)	100
[그림 5-4] 배경 요소 (국부)	100

[그림 5-5] 마구도 속 인물 이미지 (국부)	101
[그림 5-6] 마구도 속 인물 이미지 (국부)	101
[그림 5-7] 축구도 속 인물 이미지 (국부)	101
[그림 5-8] 축구도 속 인물 이미지 (국부)	101
[그림 5-9] 황제출행도 속 인물 이미지 (국부)	102
[그림 5-10] 황제출행도 속 인물 이미지 (국부)	102
[그림 5-11] 정쟁 회화 속 인물 이미지 (국부)	102
[그림 5-12] 정쟁 회화 속 인물 이미지 (국부)	102
[그림 5-13] 명나라 관료복	103
[그림 5-14] <명헌종 대보름날 행락도> (국부)	103
[그림 5-15] 명나라 흉배	103
[그림 5-16] 청나라 흉배	103
[그림 5-17] 명나라 날치복	104
[그림 5-18] 명나라 수춘도	104
[그림 5-19] 명나라 오사모	104
[그림 5-20] 방보 라운드+오사모	104
[그림 5-21] 청나라 관료모	104
[그림 5-22] ‘A zine about Birmingham city’ 국부	105
[그림 5-23] ‘Test Print Zine’국부	105
[그림 5-24] ‘Rubbish Famzine’7	106
[그림 5-25] ‘Ombre’	106
[그림 5-26] Veronique Lafont 작품	107
[그림 5-27] Carole Penin 작품	107
[그림 5-28] ‘Ode to Forgwttting’	107
[그림 5-29] ‘Thread and Thrift’	107
[그림 5-30] ‘Test Print Zine’ 국부	108
[그림 5-31] ‘A zine about Birmingham city’ 국부	109

[그림 5-32] Dreyfus 작품	110
[그림 5-33] Dreyfus 작품	110
[그림 5-34] Lily Mcneil 작품	110
[그림 5-35] Lily Mcneil 작품	110
[그림 5-36] Tascha 작품	111
[그림 5-37] Tascha 작품	111
[그림 5-38] Tascha 작품	111
[그림 5-39] <紅了櫻桃綠了芭蕉> 평쓰카이	111
[그림 5-40] <舊時王謝堂前燕> 평쓰카이	111
[그림 5-41] 최종 작품의 1단계 (국부)	112
[그림 5-42] 최종 작품의 2단계 (국부)	113
[그림 5-43] 최종 작품의 3단계 (국부)	114
[그림 5-44] - [그림 5-68] 아트북 디자인	115
[그림 5-69] - [그림 5-88] 엽서 디자인	118
[그림 5-89] - [그림 5-92] 포스터 디자인	120
[그림 5-93] - [그림 5-96] 주변 제품 디자인	121
[그림 5-97] - [그림 5-100] 전시 현장 사진	122

제 1 장 서론

제 1 절 연구배경

‘국운이 융성하고, 스포츠가 융성하며, 시대의 진보와 중국의 당대 스포츠 사업이 발전함에 따라 오래된 중국의 스포츠 문화에 대한 관심이 높아지기 시작했다.’ 시진핑 총서기는 또한 중앙 작업보고에서도 ‘스포츠 강국 구축을 가속화하고 베이징 올림픽과 동계 패럴림픽을 준비한다’는 슬로건을 내놓았다. 중화민족의 좋은 전통을 계속 계승하고 중국 고대 스포츠 문화를 깊이 연구하여 현대 스포츠의 발전과 돌파구를 위한 참고 자료가 되어야 한다. 스포츠는 인류 문명의 한 현상으로서 각 민족이 역사 발전 과정에서 만들어낸 특수한 형식의 문화 형태로서 풍부한 문화적 의미와 사회적 내포가 있다.¹⁾

당송시기 궁중체육문화는 중국 역사문화발전의 중요한 부분으로 후대의 사회생활에 심대한 영향을 미쳤으며 이로 인해 많은 체육활동이 전승되고 발전되었다. 다양한 레저스포츠 활동은 당나라 다원적이고 개방적인 레저스포츠 문화의 물질적 운반체이다. 당나라는 중국 역사상 번영기였으며 경제의 번영 발전과 개방된 사회 풍조, 관용적 인 정치 분위기가 오락 스포츠 문화를 낳았다. 당나라의 다원적이고 개방적인 오락 체육 문화는 당시 시대와 환경 발전의 필연적인 결과이었다. 당나라 경제의 발전은 서민들의 레포츠 활동의 물질 토대와 여건을 제공했으며 경제의 발전과 많은 휴일들이 레포츠 활동을 광범위하게 전개하는 데에 필요한 시간과 공간을 제공하였다. 당나라는 1 년에 114 일의 휴가를 보내며 고대 중국에서 가장 많은 공휴일을 가진 왕조 중 하나였다. 각종 명절과 휴일은 사람들에게 충분한 여가 시간을 제공하며, 황궁 귀족과 평민 백

¹⁾於海洋, 《北宋宮廷體育文化研究》,哈爾濱師範大學, 2019.6, P1

성까지도여가 시간을 이용하여 레저 체육 활동을 진행할 수 있어, 레저²⁾ 체육은 번영 발전하는 추세를 보이고 있다. 또한 당나라 통치자가 스포츠에 대한 애정과 제창도 레저스포츠를 활성화시켰다. 이게 바로윗사람이 좋으니 아랫사람이 더 좋아진다는 뜻이다‘上有所好，下必甚焉’. 봉건 사회의 주재자로서 황제는 독보적인 권력을 가졌고, 황제의 스포츠 활동에 대한 지원은 사회 분위기의 변화를 촉진하고 스포츠 활동의 발전을 촉진했다.

북송나라는 남송나라에 비해 외부 정치 환경이 상대적으로 복잡하여 요나라, 긴나라와 서하(西夏) 등 여러 소수민족정권과 오랫동안 군사적 대치를 하다가 정권이 안정되면서 군사활동으로 탈바꿈한 스포츠가 점차 궁중에서 받아들여져 민간에 전파되었다. 축구, 마구 등 궁중 스포츠가 발전한 데는 남송나라보다 북송이 대표적이다. 연구자가 당송시기 대표적인 운동으로 마구와 축구운동을 선택한 이유는 크게 두 가지다. 첫째, 마구와 축구운동은 당나라 때 크게 발전해 어느 때보다도 번창했다. 송나라는 상품 경제의 발전과 사회 경제의 고도로 당나라를 계승한 토대 위에서 마구와 축구운동의 발전을 계속 추진했다. 마구와 축구운동은 당송시기 때 절정에 달했다. 이후 요나라(遼), 긴나라와 원나라는 물론 명청시기에서도 운동 기미가 보이긴 하지만 쇠락의 현실을 부정할 수 없다. 둘째, 여러 가지 이유로 중국 전통 기록화는 오늘날까지 많이 남아 있지 않다. 마구나 축구운동과 관련된 그래픽 유물 자료는 당송시기에 상대적으로 집중되어 있으며 이러한 현상은 연구에도 유리하다. 후대 국가에서도 마구와 축구 운동에 대한 일부 도상 유물이있지만 그 수는 당송시기에 비해 훨씬 적다.

궁정 언급하면 궁중 예의를 빼놓을 수 없다. 궁중 의례는 궁중에서 하는 의례를 말하거나, 궁정에서 하지 않고 황제, 후비, 태자 및 기타 궁중 사람들 또는 황제가 주재로 파견한 공무원이 행하는 예절을 말한다. 전

²⁾趙克生, 《明代宮廷禮儀與財政》, 東北師大學報(哲學社會科學版), 2012

통 길(吉), 흥(兗), 빈(賓), 군(軍), 가(嘉), 오례(五禮)의 분류에 따라 명대 궁중 의례도 다섯 개의 시스템으로 나눌 수 있다.³⁾ 본문에는 명나라 황제의 출행(出行)의 중심지, 즉 명나라 황제가 영묘를 알현하기 위해 베이징을 떠났다. 산릉 제왕의 묘(山陵寢), 상장(喪葬), 알릉(謁陵), 기일 의례가 모두 흥례(凶禮)인데 제왕의 무덤, 상장, 알릉 삼례(三禮)가 특히 관심을 갖는 궁중 의례이다. 명나라 황제는 능침에서 정례를 드리(躬祭)는데, 정해진 시간이 없다. 황제의 躬祭규격이 높고, 의례도 많으며, 규모가 커서 당시 사람들은 그 장면을 ‘6군만승六軍萬乘, 차도중성車徒眾盛.....노인과 어린이가 부축하고, 도를 겸하여 추앙하고, 원근에 찬송하였다’라고 했다.⁴⁾ 권97, 만력 8년 3월 갑인. 문무백관 등 관직자들의 경우 기록화에는 동적인 시각적 이미지가 많이 나왔다.

나라의 큰 일(國之大事), 제사와 용(在祀與戎).⁵⁾ 즉, 나라에 두 가지 큰 일은 제사와 전쟁이다. 상고시대 ‘염’, ‘황’ 두 황제의 ‘화하 제1전’은 중국 고대 전쟁사를 열었다. 수많은 전투가 이 땅에서 기승을 부리기 시작했다. 중국 고대에는 많은 소설과 사서가 전쟁을 많이 묘사했는데, 예를 들면, 잘 알려진 선진(先秦) 편년사<좌전>은 중국 역사상 최초의 전쟁사 대저라고 할 수 있다. <후한서> <삼국지> 등의 사서에서 우리는 전쟁으로 만신창이가 된 사회 현실을 보았다. 나관중의 <삼국연의>는 더욱 ‘왕조와 파멸의 전쟁을 열연’하여, 기세가 드높은 전투 역사를 묘사하였다. 명청시기 사람이 정리한 진나라의 <동서진연의>, 남북나라 역사를 반영한 <남사연의>, <북사연의> 등은 모두 삼국, 양진, 남북조 시기의 전쟁을 다룬 저작이다. 중국 근대학자 채동번(蔡東藩)이 쓴 역사소설 <중국역대통속연의>는 진시황 때부터 1920년까지 2천년 동안 이어진 각 왕조의 흥쇠 변화를 600만 자 이상으로 그렸다.

그러나 전쟁을 그림으로 보여주면 전쟁 그림은 수적으로 보잘것없다.

3) 《明史》對“五禮”的排序為吉、嘉、賓、軍、兗,不同於古禮。

4) 明神宗實錄[乙].台北:中央研究院校印本.

5) <좌전左傳·성공성공13년>

‘미술은 사회생활에서 유래한 것으로, 사회 현실 생활에 대한 반영’이라는 사회적 본질은 미술계에서 이미 많은 사람들이 인정받고 있다. 그렇다면 전쟁 시기에는 전쟁을 소재로 한 그림이 적지 않게 등장할 것이다.⁶⁾ 그러나 사실 오늘날까지 남아 있는 고대의 회화 작품에서 전쟁화는 분명히 독특하고 희귀한 그림이다. 명청시기에는 회화가 발전하면서 비교적 집중된 이미지와 시각 자료를 남겼다. 이러한 전쟁화를 관찰함으로써 우리는 그 속에 담긴 인물의 동태적 시각 이미지를 발견할 수 있다. 예컨대 마구와 축구운동 그리고 황제가 출행하는 동태 이미지와 연계해 이런 시각적 이미지를 비교 분석할 수 있다.

국지전 초연이 끊이지 않고 세계평화가 인류의 컨센서스가 되는이 시대 배경에서 전쟁화가 기록화의 하나로 새 시대에 다른 의미를 보여줄 수 있을지, 새로운 가치를 창출할 수 있을지도 고민해볼 일이다. 전쟁은 현실에서 고난과 분리를 가져오고, 물질과 육체적, 정신적 감정에 큰 고통을 준다. 전쟁을 소재로 한 그림들은 이런 기억의 힘을 담겨 있는데, 그 가장 큰 현실적 의미는 전쟁을 반성하고 평화를 소중히 한다는 것이다. 전쟁은 사람들에게 역사를 잊지 않게 하고 고통을 마음에 새기게 한다. 전쟁화뿐만 아니라 운동회화나 궁중 의례를 상징하는 황제 출행도 등 기록화들은 그 자체로 역사를 기록하는 기능 외에도 미학과 예술 가치를 겸비하고 있다. 그래서 어떻게 하면 전통기록화에 새로운 예술적 가치와 의미를 부여할 수 있을지 주목할 일이다. 전통 기록화는 중국 전통문화의 한 부분으로 중국 전통 수공기술과 민예기술등 물질전승 방식과는 달리 표현적 전승에 착안해 예술성을 끊임없이 돌파하는 것이 중요하다. 전시와 말고도 전통 기록화는 시대적 흐름에 맞춰 새로운 진로를 찾아야 한다.

따라서 본 연구는 중국 전통 기록화 중 당송시기 운동회화, 명청시기

6)郭文芳,繪畫無“戰事”——中國古代戰爭畫稀少原因之淺析,Arts Exploration,Journal of Guangxi arts college, Feb.109, Vol.23 No.1

황제 출행도 그리고 전쟁화를 중심으로 기록화의 시각적 요소를 분석하고, 중국 전통 문화의 전승과 창조 정신을 구현하는 데 주력하고자 한다. 시각적 디자인을 통해 전통 기록화와 현대적 요소를 접목시켜 전통 기록화를 소재로 한 디자인 적용 방법을 모색하려고 한다.

제 2 절 연구내용과 목적

인류의 모든 행위는 모두 과녁 없이 활을 쏘는 것이 아니었다(無的放矢). 어떤 의미에서는 예술적 창작의 목적은 사람들의 심리적 수요를 만족시키는 것이다. 정치적 목적, 종교적 목적, 오락적 목적에 관계없이 원시사회든, 노예사회든, 봉건사회든 오늘날의 정보사회까지 심리적 소비로서의 예술의 지위는 변하지 않았다.

본 연구는 다른 우수한 디자인 작품을 지속적으로 학습하고 비교한 후 당나라와 송나라의 운동회화에서 영감을 얻었으며, 명청시기 황제의 행도를 참고해 명청 시기 전쟁 그림의 시각적 이미지를 모티브로 현대 스포츠와 현대적 요소를 결합해 전쟁 기록화를 재해석하고자 한다.

본 연구 주제는 중국 전통 기록화 속의 인물 동적 시각 이미지에 초점을 맞추고 있으며, 전쟁 그림에서 보여지는 피비린내 나는 폭력적인 장면에 비해 레저 스포츠와 평화를 상징하는 현대적인 시각적 그림을 만드는 경향이 더 크다. 중국 전통 기록화에 대한 혁신과 재해석 작품들은 대부분 일러스트로 위주여서 단일 지향성이 없다. 일러스트 방향보다는 아트북이나 편집디자인으로 주제를 표현하는 게 좋다.

중국 전통화는 오랜 역사와 훌륭한 전통을 가진 중국 민족의 전통 회화로 중화민족의 지혜, 성격, 심리, 성질이 응집되어 있으며, 그 선명한 특색과 스타일이 세계 여러 화파 중에서 독보적이다. 이 중 한족의 전통 회화 형태는 주로 주로 물, 잉크, 색에 담근 붓을 사용하여 비단이나 종

이에 그림을 그리는 것이다. 시간이 흐를수록 전통화는 보존과 잔류 과정에서 결여, 퇴색 등의 난제에 봉착했다. 비록 최근 인터넷 기술이 발전하면서 전통 기록화를 표현하는 일러스트 기술들이 많이 등장하고 있다. 중국도 ‘국조풍(國潮風)’을 일으키며 새롭게 되살리는 힘이 되고 있다. 이런 일러스트 작품의 대상은 보통 어린이가 아니라 성인이다. 그러나 많은 일러스트 작품을 보면 색채 사용이나 기법의 표현에 있어서도 여러 일러스트 작품의 스타일이 조금씩 동일화해지고 창의성이 떨어지는 것이 또 다른 문제가 되었다.

서구 시장에서는 소중의 아트북, 디자인책, 잡지가 창의적인 완성도가 높고 시장이 상대적으로 성숙했다. 중국은 현재 주류 잡지 외에도 아트북이나 디자인책 시장이 비교적 빠르게 성장하고 있다. 중국적인 특색을 지닌 일러스트레이션을 아트북 디자인과 결합된 형식으로 전통 기록화를 선보이는 것은 극히 드물다. 그러나 연구자는 이것이 현대 기록화를 신기에 적합한 새로운 매개체라고 생각하기 때문에 전통적인 일러스트 형태와는 달리 그래픽을 편집하여 아트북을 완성하고자 한다. 박물관에 소장된 긴 두루마리와 달리 세련된 모던 디자인의 아트북은 현대인을 위한 미니 컬렉션으로 변모했다. 현대의 전자책과 비교해보면 아트북은 전자책을 비교할 수 없는 질감과 매력을 지니고 있다. 또 아트북은 단순한 삽화 작품보다 시각적 정보를 전달하는 기능이 강하다.

또 중국 디자인 책의 시장은 아직 성장 단계에 있기 때문에 대중들의 요구가 거세다. 예를 들어 전통 기록화에 대한 이해, 디자인의 미학 감상 등이 그것이다. 아트북은 전통 기록화의 생명을 연장시키는 새로운 방식이다. 이들은 가장 대표적인 시각 요소를 다른 재채와 결합해 가능한 전통문화의 매력을 유지하면서 새로운 것을 고취시키고 새로운 화학 반응을 일으킨다. 중국 전통 기록화의 시각 요소를 현대적 디자인과 재결합하는 과정은 고전과 현대의 충돌의 산물일 뿐 아니라 독특한 복고풍 트렌드를 보여준다.

제 2 장 중국 전통 기록화 개요

제 1 절 당송시기 운동 문화와 운동회화

2.1.1 당송시기 마구운동 문화

고대 페르시아 지역에서 마구(Polo)는 일찍이 왕실 귀족들의 운동이었다. 중국은 서한 무제가 세운 서역에 통하고 영원 9년(97년) 진나라를 봉사한 이후 비롯한 서역 각국과 비교적 밀접한 교제를 하고 있다. 이 나라들의 종교, 산악(散樂)곡예 등은 한당(漢唐) 사이에서 끊임없이 중국에 유입되고 있다. <위서·고종본기>에는 북위의 ‘겨울 10월, 페르시아, 소트국, 함께 조공을 파견했다’ 기록되어 있다.⁷⁾ 중국의 ‘격구(擊鞠)’과 ‘페르시아의 ‘폴로볼’이 다르다는 사실도 기존 자료를 통해 확인됐다. 스틱의 경우, 중국의 ‘격구’ 스틱은 기본적으로 , 대문자 ‘L’과 매우 비슷하고 페르시아의 폴로 스틱은 ‘T’자형이었다. 따라서 초보적으로 중국 고대 마구 운동은 주로 고대 페르시아의 폴로 방식을 본받았으며, 아울러 중국인들의 창조성도 녹아들었다고 볼 수 있다. 예를 들면 스틱과 민족 전통 공예를 갖춘 구(毬)이 그것이다.⁸⁾ 전후로 이미 중원 지역에서 마구 운동이 벌어지고 있는 것으로 추정된다. 당나라에 이미 중국 고대 마구 운동이 성행했던 것은 사실이다.⁹⁾ 역사 문헌과 고고 자료 모두 당대의 마구 운동이 매우 성행했음을 보여준다.

7) (北齊)魏收, 《魏書》卷五《高宗成文帝》, 中華書局標點本, 1974년6月版, P115

8) 고대 학자들이 ‘축구’와 ‘격구’을 혼동하곤 했는데, 이는 격구의 ‘구’가 축구의 ‘구’에서 발전했기 때문일 것이다.

9) 董新林, 《中國古代馬球運動史述論考》, <Researches on the Civilization of Zhou, Qin, Han and Tang Dynasties>, 上海古籍出版社, 2008.7

중국 고대에 마구는 한나라에 유행하였다. 당나라에 전성기를 누렸으며, 금나라(金) 시기에 발전하여 쇠락하였다. 마구는 공을 결합한 말타기, 타구, 구기(球), 등의 운동이고 도전성이 풍부하고 군사적인 색채를 띤 스포츠다. 마구 운동은 당나라 때 절정에 달했고 특히 궁중 귀족들에게 인기가 많아 당나라 중요한 활동 항목으로 마구 운동에 대한 애착과 제창으로 사회 전반에서 비약적으로 발전하여 당나라에서 가장 성행했던 오락 운동 종목이었다.¹⁰⁾ 이와 함께 마구도 민간에서 유행해 서민들이 즐기는 운동으로 자리 잡았다.

정관 15년(기원전 641년) 무렵 마구 연습을 지시했고 조야 상하, 궁녀 호위가 마구를 배워 마구가 당대의 군사훈련에 활용됐다는 것이 고증이다. 당나라 여자 마구는 궁중에서 생겨났고 여자에게 마구가 유행하면서 격렬 정도는 강한 타구 형태인 나왔다. 나귀구(驢鞠)와 마구는 당나라의 특색 있는 여자 운동이다. 당나라에 이미 마구가 전성기까지 발전했기 때문에 그 발전 과정에서 마구는 자신의 종목 특징을 드러냈고 복장 착용과 방법 등 자신만의 독특한 규정과 등급제가 있다. 이 때문에 마구 흥행은 행사 내용이나 마구 참여 주체에서 당나라 사회에 어울리는 시대 풍조를 보여준다.¹¹⁾



그림2-1 송나라 와서

10) 梁國力, 《唐代馬球運動探析》, 內江科技, 2016年09期, 第109-110頁

11) 孫海歐, 《我國古代馬球流變歷程研究》, 哈爾濱師範大學 碩士論文, 2015

송나라는 당나라의 유풍을 이어받아 그 토대 위에서 자신의 마구 형식과 규칙을 발전시켰다. 북송나라 때 상품의 경제발전으로 각종 점차 궁중 귀족들의 자리 잡으면서 마구의 빠른 발전을 촉진하였다. 송나라 상업의 발전은 기존의 ‘방시제(坊市製)’를 전복시켰고 야금 제도를 해제하여 ‘와서(瓦舍)’ 형성을 민간의 마구 운동 공간을 제공하게 하였다. 북송 마구는 북송 초기부터 군대에서 유행하여, 황제가 마구를 치는 상세한 규칙과 예의를 제정하였다. 송사(宋史)는 ‘공을 치고, 군에서 놀다가(本軍中戲) 태종이 관원에게 그 의식을 상세히 규정하도록 명했다(太宗令有司詳定其儀)’고 기록한다.¹²⁾ 마구는 군사훈련 프로그램으로 병사들의 기마와 작전 반영 능력을 키워주고 이후 태종은 올라왔고, 운동으로 궁중으로 들어갔다. 오락성 발달로 북송 마구는 대타(大打)와 소타(小打) 두 종류로 나뉘 송나라 여자 마구는 대부분 궁중 안에 존재하였다. 북송 궁중 여자 마구는 공연성질 위주의 활동으로 혼자 즐기거나 타인을 놀아주는 경우가 많다. 전체적으로 마구 운동은 송나라에 가무와 춤의 태평성세를 찬미한 오락 종목이 더 많았다. 국가 축제의 관례 행사부터 서민들의 일상 풍습에 이르기까지, 모두 마구 운동이 존재한다.

마구가 송나라로 발전하는 데는 당나라와 차별화된 발전상을 보였다. 송나라는 스틱 장비에 당나라 때보다 실용성을 중시하고 마구와 나귀구 등 두 가지 경기 방식을 모두 적용한 복식이 디자인에서는 안전성을 더 중시했다. 마구 경기 형식도 대타와 소타가 병존하는 모습을 보여줘 규칙이 당대에 비해 잘 갖춰졌다. 마구 경기가 끝난 뒤엔 당나라에 없던 송나라 ‘격구시회(擊鞠詩會)’도 있어 송나라 마구가 당나라를 계승하는데 한 걸음 더 나아졌다는 설명이다. 송나라 마구가 발전한 일련의 변화 속에서 송나라 마구의 사회적 특성이 드러난다. 송나라 후기에, 나귀구는 궁중 및 여자, 기생들의 훈련과 오락 수단이 되었다. 사회 풍조가 바뀌면서 마구는 북송 때 경기성이 강한 경기 방식에서 오락적 방향으로 흘러갔다. 송나라 후기 민간 마구사(社)의 설립은 체육활동과 당시 사회

12) (元) 脫脫等 《宋史》 卷一二一 《禮志二十四》，中華書局，1977年11月版，第2841頁。

경제와의 관계를 더욱 반영하였다.

2.1.2 당송시기를 중심으로 한 마구도 개황

중국 고대 문헌에 ‘격구’가 조식(曹植)의 ‘명도편(名都篇)’에서 ‘주마장격간(走馬長楸間), 연속격구양(連翮擊鞠壤). 교길위만단(巧捷惟萬端)’라는 적이다. 당나라 시인 채부(蔡孚)의 ‘타구편(打毬篇)’은 낙양격구(洛陽擊鞠)에 대해 ‘덕양궁북원동두(德陽宮北苑東頭), 운작고대월작루(雲作高臺月作樓). 금추옥형천금지(金錘玉蓋千金地), 보장패문칠보구(寶杖佩文七寶毬)…’라고 묘사했다. 한묘장 도증은 당나라 이전부터 있었다. 예를 들어 허난(河南) 등봉(登封) 소실궐화상석(少室闕畫像石)을 출토하는 ‘동한마희화상석탑탁본(東漢馬馬畫像石塔拓本)’과 장쑤(江蘇)성 쉬저우 수이닝거산(睢寧巨山)이 출토된 ‘고분화상전(墓葬畫像磚)’은 실물이 모두 6쪽으로 동한 마구 치열한 경기 장면을 잘 보여주고 있다.¹³⁾

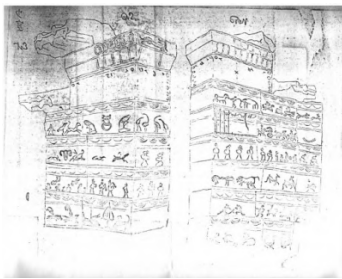


그림2-2 동한마희화상 (루선)



그림2-3 고분화상전 (국부)

당나라 때 고분 벽화에 마구가 특히 풍부한 정보 화상이 기록되어 있는데, 특히 당나라 장희태자 이현(章懷太子李賢) 고분 벽화의 <마구도>는

13)王強, 張錦莉, 馬球文化與漢唐古畫器物中的馬球圖像, 東方論壇——青島大學學報(社會科學版), 2019年第2期

전형적인 마구 해석 이미지였다. 또 다른 벽화인 ‘절민태자(節愍太子) 고분 벽화’ 중 북쪽에도 2곳의 마구 운동 장면이 남아 있다. 이공린(李公麟)의 <명황타구도>(明皇擊球圖)는 당궁에서 황제, 귀비, 마구를 잘 치는 사녀와 시위, 상하 의례에 구애받지 않고 팀으로 나뉘어 격렬하게 공을 치는 장면이 매우 다채롭다. 안사의 난 이후에도 이소도(李昭道)의 청록 산수화 <명황행촉도>(明皇幸蜀圖)를 통해 당 현종(玄宗)이 마구를 들고 다니는 모습을 볼 수 있다.¹⁴⁾ 황릉 외에 네이멍구 오한기피장구(敖漢旗皮匠溝) 1호분(墓), 오한 7가 1호분, 라오닝 조양(朝陽) 목두성자묘(木頭城子墓)에도 마구도가 있다. 산시 후마우촌(侯馬牛村) 고성 동해(董海)가족 합장묘(M102) 점과 산시 양분(襄汾) 곡리촌(曲里村) 금묘의 벽돌 조각에서는 금나라의 마구 모습도 발견됐다. 허베이 거록(鉅鹿)은 북송 말기의 허베이 한 점을 출토했는데, 그 위에 격구도가 있으며 중국체육박물관이 소장하고 있는 마구도 조각벽돌도 하나 있고 비슷한 조각벽돌도 예서진남(豫西晉南)의 금나라 고분에서 발견됐다.¹⁵⁾



그림2-4 <명황행촉도> 국부



그림2-5 후마동해가족 합장묘 (마구도)

말구도는 능묘벽화에 그려져 있을 뿐 아니라 현실 생활에 있어서도 회화적인 표현 대상이다. 당송시기 격구 미술 회화 자료에는 <마구도> 의

14) (宋) 司馬光, 《資治通鑑》卷二〇九《唐紀二十五》, 北京: 中華書局, 1956年, 第6624頁。

15) 中國奧林匹克委員會編《中國體育文化五千年》, 北京體育大學出版社, 1996年6月。

에 요나라 진급지(陳及之)가 그린 <변교회맹도권>(便橋會盟圖卷), 명나라 덩운봉(丁雲鵬)이 북송 이공린을 모사한 <명황격구도>(明皇擊毬圖)가 있는 것으로 알려져 있다. 또 일부 전적에 당나라 장언원(張彥遠)의 <역대명화기>(歷代名畫記)에는 한간(韓幹)이 그린 <영왕조마구구도>(寧王調馬打毬圖) 등 현재 실전된 그림도 수록되어 실려 있다. 사료와 고화뿐 아니라 도기 공예, 구리거울은 물론 직물과 금은기 등 기물까지 마구의 입체적 조영을 동시에 묘사하고 있다. 산시(陝西) 린퉁(臨潼)에서 출토된 백도채화(白陶彩繪) 타격 여자 도용4기, 고궁박물관에 소장된 ‘탕타마구동경(唐打馬球銅鏡)’ 등이다.

2.1.3 당송시기 축구운동 문화

축구(蹴鞠), 일명 흑구(蹋鞠)이라고도 하는, 축구를 하는 고칭이다. ‘蹴’(蹴)은 발로 차고, ‘구’(鞠)은 (원시) 축구다. 축구 운동은 중국 원시인들이 돌 공놀이를 하면서 발전한 것으로 상주시기에 이르러 춘추전국 시기에 보편화됐다. 국제축구연맹(FIFA)은 2004년 초 세계 축구가 중국 전국 시대부터 시작됐다는 사실을 확인했다. 축구 운동은 양한시기와 삼국시기 사회적으로 더욱 널리 유행하여 군사훈련에 활용되기도 하였다. 당대에 이르러 축구 활동은 한층 더 완벽하고 발전하였으며, 한편으로 ‘구’ 재질의 변화와 개선이 있었다. 축구 이전까지만 해도 공을 솔리드구나 ‘모심구(毛心球)’로 썼던 축구는 당나라에 이르러서는 공기로 연결되어 보다 가볍고 튼튼하며 탄력이 있었으며, 한편으로 공기구의 탄생으로 축구 운동과 규칙의 돌파가 촉진되어 축구 운동의 형식이 다양해졌다. 쌍골(雙球門), 단골(單球門), 백타(白打), 하이킥 등 다양한 킥 스타일이 나왔다.¹⁶⁾ 중무안(仲無顏)이 <기구부>는 축구 경기를 하는 당나라를 실감나게 그렸다. ‘광장춘지(廣場春霽), 한식경연(寒食景妍). 교쟁진주(交爭競逐), 치돌떠들(馳突喧鬧). 흑락이완가(或略地以丸走), 자령콩이월원(乍凌空以月圓)’고 말했다.¹⁷⁾ 축구 운동은 상층 황실 궁정에서 유행했을 뿐 아니

16) 方徵, 蹴鞠在我國唐代的發展及影響 「J」 中央民族大學學報, 2002 (3), 第44-47頁

라 민간에서도 빠르게 퍼져나갔고 여자 축구와 문인 축구, 청명절과 한식절 축구 행사 등이 함께 열렸다. 당나라 시인 백거이(白居易)는 한식절에는 ‘축구진부치(蹴毬塵不起), 포수우신칭(潑水雨新晴)’라는 시구로 그때 축구의 모습을 그렸다.



그림2-6 난양한화상석 축구도 그림2-7 소실궤화상석 그림2-8 축구경기 설명도 (당나라)

군사훈련과 궁중 오락 방식의 하나로 축구는 한나라에서 융성(興盛) 단계를 거치면서 종교문화가 발전하고 북쪽 소수민족의 혼거 현상이 형성되면서 중원(中原) 한문화가 유목민족 문화의 충격을 받아 재편성된 수당(隋唐)문화가 다원적인 특징을 보였다. 경제가 호황을 누리면서 문화 환경도 느슨해지고 축구의 오락성도 두드러졌으며 당송시기에는 사회 경제 발전이 비교적 빨라 이러한 변화는 당송시기 중국 고대 축구의 발전과 변화에 직접적인 영향을 주었다. 축구는 당송시기 군사훈련의 역할을 상실하고 오락 공연 쪽으로 방향을 틀어서 궁정에서 골목까지 당송시기 축구 운동 주체가 더 보편적이다. 당나라 생산력이 크게 발전하면서 축구 내용 형식이 다양해졌고, 공기구와 오락 위주의 단일 골대 축구가 시작됐다. 경기의 기교성과 오락성이 증가하여 경쟁력이 저하되고 사회의 필요에 맞게 시대의 특성을 살렸다.¹⁸⁾

송나라에 이르러 사회경제가 고도화되면서 각종 체육행사가 궁중 귀족들의 오락거리로 자리 잡아서 송나라 축구는 기능성과 공연성을 겸비한

17) 楊立, 吳建華, 唐代蹴鞠運動的發展與特點 「J」體育世界, 2011年第4期, 第94-95頁

18) 劉靜靜 《從戰國 秦漢 唐宋時期淺談古代“蹴鞠”的起源發展和興盛》, 科技資訊, 2017年08期, 第255-256頁。

운동 문화 행사로 발전했다. 송나라 축구는 오락 경연대회로 두 가지 표현 형식인 ‘단골구(單球門) 축구’와 ‘백타 축구’를 포함한다. 구의 제작공

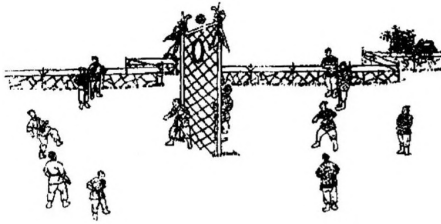


그림2-9 단골구(單球門) 축구

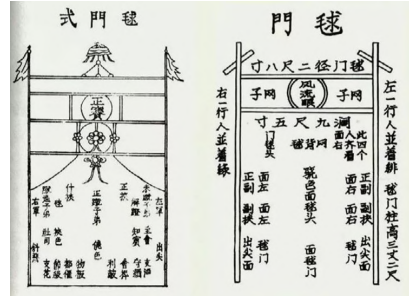


그림2-10 <사람광기> (書影)

에도 당나라에 비해 훨씬 앞서 당나라의 번영을 바탕으로 전성기를 이뤘다. 송나라 축구 운동은 전국적인 업종조직인 치운사(齊云社)까지 생겨났으며, 치운사는 송나라 구객(鞠客)들이 자신의 이익을 지키고 축구 기교를 높이기 위해 조직한 길드 조직으로 세계 최초의 축구 클럽으로 불릴 정도로 중국 고대 축구가 절정으로 성장했다는 증거다.¹⁹⁾ 북송 경제 발전에 따라 시민 계층이 형성되면서 구기운동은 형식, 기술, 규칙 등에서 전문성과 오락성으로, 공연의 성격을 겸비해 풍격과 지위를 상징하는 대표적인 운동으로 자리 잡았다. 북송 축구는 오락의 게임일 뿐 아니라 신체 건강을 강화하는 운동적 가치를 지닌다는 사실을 발전시키면서 ‘교장원틈의양화(巧匠圓縫異樣花), 신칭티건시칸과(身輕體健實堪誇)’라는 시구를 축구의 보건 역할을 표현하고 있다. 북송은 축구 가치에 대한 새로운 인식은 축구 운동을 더욱 광범위하게 발전시켰다.



그림2-11 축구장 설명도 (場戶)



그림2-12 축구도 주전자 (송나라)

19) 李亞群, <中國古代蹴鞠在唐宋時期的發展演變>, 漢字文化, 2018年23 期, 第30+33頁

2.1.4 당송시기를 중심으로 한 축구도 개황

송나라에 비해 축구에 대한 그림 유물은 당나라 때 많이 남아 있지 않지만, 송나라에 상대적으로 많은 작품이 있었고 그중에는 후손들이 모사한 작품도 있어서 송나라에 이르러 축구 운동이 크게 발전하였다. 경기 방법, 규칙, 설비가 더욱 다양해졌고 축구 운동을 구가하는 시가, 문장, 회화, 조각도 생겼다. 견, 종이 등을 매체로 한 축구 회화는 <창춘백자도>(長春百子圖)(국부)(소한신蘇漢臣), <축구도>(마원馬遠), <송태조축구도>(宋太祖蹴鞠圖)(전선錢選), <사녀도>(국소)(두근杜堇), <선종 행악도>(宣宗行樂圖)(상희尚喜), <축구도>(황신黃慎), <축구도>(실명) 등이다. 도자기, 한화상들과 축구 문헌의 삽화 등 다른 매체물로 나타나는 축구 문물도 있다.

기존에 수집한 축구 회화 작품을 보면 미술 문화의 성과로서 미적의 미뿐만 아니라 특정 시대의 시각문화적 영상으로서 그 시대 사람들의 다양한 미학 관점과 문화 의식을 상징하고 있다. 축구도에서 인물 이미지, 복식, 액션, 표정, 인물 위치 경영, 배경 설치 등 다양한 정보가 담겨 있어 축구 문헌에도 적지 않은 도상이 등장한다. 예를 들어 이영문(伊永文)의 <송나라 도시를 걷다·송나라 도시 풍속도기>에 ‘백타장호’(白打場戶)에 관한 기록이 나온다. 또한 <사림광기·무집>(事林廣記·戊集) 속 축구도 도안, <축구 도보> 속 도안, 명나라 왕기변(王圻編)<삼재도회>(三才圖會) 속 <축구도>, <금병매>(金瓶梅) 도상 속 <축구도>, 명 각본 <충의 수호전>(忠義水滸傳) 속 ‘은근송보완(殷勤送寶玩)’ 등이 있다. 이 밖에 송나라 채색 축구 무늬 동경 등 여러 매체로 축구 문물이 있어 송나라에서 축구 운동이 절정으로 발전했음을 보여주는 큰 징표다. 박물관에 소장된 축구 무늬 동경이 채색하고, 거울은 등근 모양으로 손잡이를 차고, 거울 손잡이는 납작하고, 등나무 줄기가 감겨 있다. 금칠하고 송나라 복식을 한 6남자가 축구 운동을 하는 모습을 담은 금칠화(金漆畫)로, 한 사람이 기교적인 백타를 날리며 생동감 넘치는 장면을 연출했다.²⁰⁾

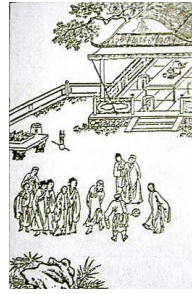


그림2-13 <사림광기> 속 축구도 그림2-14 <금병매> 속 축구도 그림2-15 <충의 수호전> 속 <은근송보완殷勤送寶玩>

또 도자기를 매체로 한 축구도가 있는데, 예를 들면 박산(博山) 북송 장작 가마터에서 출토된 녹유 축구 도용이다. 녹유이 투명하고 도용이 책상다리를 한 채 앉아 있고 양팔은 다리에 자연스럽게 늘어져 ‘1인 장호(솔로 쇼)’을 마친 듯한 모습이 생생하다. 명나라 축구 무늬 도자의 뚜껑은 두 명 어린이가 축구를 하고 있는데, 국은 장소 가운데 있어 오른 쪽에서 한 어린이가 환호성을 지르며 왼쪽 어린이는 양팔을 흔들며 붉은 색 수건을 양손에 들고 있어 마치 승리한 뒤 기뻐하는 듯했다. 청나라 분채 동자 축구 차 항아리도 있는데, 화면 속 정원에 두 동자가 있어 채색옷을 입고 빨로 머리를 땀았다. 왼쪽 동자는 양팔을 흔들며 하늘로 높이 차올랐고 오른쪽 동자는 고개를 들어 떨어지는 구를 응시하며 왼발을 뻗어 캐치볼을 했다.²¹⁾

이러한 축구 문물에 대해 정리하고 나서 특히 도상 자료를 중심으로 한 연구를 통해 중국 고대 축구 운동의 인물 시각 요소 특성을 이해하고 총결하는 데 도움이 되고 후문에서 이들 시각 요소를 상세히 분석할 것

20) 李亞群, 馬國慶, 朱淑菊 《從臨淄足球博物館藏蹴鞠文物淺析蹴鞠運動的發展演變》, 文物天地, 2019年04期, 第94頁

21) 李亞群, 馬國慶, 朱淑菊 《從臨淄足球博物館藏蹴鞠文物淺析蹴鞠運動的發展演變》, 文物天地, 2019年04期, 第95-96頁

이다.



그림2-16 축구 무늬 동경 (송나라)



그림2-17 녹유 축구 도용 (박산)



그림2-18 축구 무늬 도자 (명나라)



그림2-19 분채 동자 축구 차 향아리 (청나라)

제 2 절 명청시기 황제 출행도 및 문화배경

2.2.1 명청시기 황제 출행도의 이론적 배경

연구자는 이 부분에서 명나라 황제는 황릉에 참배한 과정과 청나라 황제 순시를 중심으로 간략하게 논술했다. 명나라 후반에는 특히 가정 시기(嘉靖)와 만력시기(萬曆)의 경우에는 이런 명목이 많은 궁중 의례가 더욱 빈번해져서 조상의 제사를 지내는 데 있어서 명나라에서 홍무(洪武) 초부터 내부와 외부 제사를 지내는 구도가 형성되었다. 황릉 제사가 두 가지 형태가 있는데, 하나는 관원을 파견하여 제사를 지내는 것이 견제(遣祭)라고 한다. 하나는 황제가 직접 제사를 하면서 절을 올리는 것이 몸제(躬祭)라고 한다.

호한생(胡漢生) 선생에 따르면 명나라 황제 알릉(謁陵)은 인종(仁宗) 1제 장릉(長陵), 선종(宣宗) 2제 장릉과 헌릉(獻陵), 영종(英宗) 5제장, 헌, 경(景) 3릉, 무종(武宗) 1제 천수산 6릉, 세종(世宗) 가정 15~18년에 천수산(天壽山) 제릉, 목종(穆宗) 1제 장릉과 영릉(永陵), 신종 5제 여릉을 차례로 참배하였다.²²⁾ 청나라 황제의 순시 시찰은 중국 봉건조대를 거슬러 올라가는 순행제도로, 최고 통치자가 도성을 떠나 자신이 통치하던 지방으로 이동하는 것을 말한다. 강희와 건륭황제는 재위 당시 여러 차례 궁궐을 순시했다.

22) 胡漢生. 明十三陵[M]. 北京: 中國青年出版社, 1998.

2.2.2 <출경입필도>를 중심으로

명청시기 황제의 순시를 그린 기록도로는 <출경입필도>(出警入蹕圖)<강희남순도권>(康熙南巡圖卷)<건륭남순도권>(乾隆南巡圖卷) 등이 있다. 본문에 등장인물들의 동적인 시각 이미지 언급된 반면, 청나라 황제는 순도에 나온 화면 인물들이 정적인 모습을 주로 보여 큰 폭의 움직임 없이 말을 타고 달리는 소수의 인물만 등장하여 본문에서는 명나라 황제 출행도를 주로 참고하고 청나라 황제 순시도는 부차적인 것으로 한다. 명나라 ‘출경입필도’는 <출경도>와 <입필도> 2폭의 장권을 합한 것으로, 명나라 황제가 궁중 호위하는 호송을 받으며 말을 타고 출경(出京)하여 성세(聲勢)를 떨치고 교외에 있는 황릉에 와서 조상을 알배하고 배를 타고 북경에 돌아가는 모습을 그린 것이다. 전도는 황제와 그 의위(儀衛)가 중심이 되고, 복숭아꽃과 버들잎이 질게 깔려 있어 교외의 봄 경치를 자연스럽게 감상할 수 있다.²³⁾ 이 두 권은 모두 전본으로 색을 칠한 것으로 <만력기거주>(萬曆起居注)에 따르면 만력황제가 서교 알릉(謁陵)에 갈 때 말을 타고 가서 배를 타고 수로로 돌아갔는데, 이는 <출경입필도>에 딱 들어맞았다고 한다.²⁴⁾ <기거주>에는 만력황제가 돌아왔을 때 문무백관이 모두 서직문교(西直門橋)에서 황제를 환영하였고 <출경입필도>의 끝부분에 그려진 것도 서직문교였기 때문에 그림에서 다양한 문무백관의 시각 이미지를 볼 수 있었다고 기록되어 있다.

‘필(蹕)’은 제왕이 출행한 어가를 의미하고, ‘경필(警蹕)’은 청도를 의미하며, 길가는 사람의 운행을 금지하고, 이왕의 차가 통행하는 것을 금지하여 ‘출경 입힐’은 바로 황제가 순시 다녀오라는 뜻이다. 이 두 폭은 사실 하나의 테마가 바로 제왕 성묘인데, 출행하고 돌아온 연도의 대열에는 호위, 의장(儀仗), 시종, 수행 백관이 포함되었는데, 하나의 테마를 두 가지 다른 방식으로 표현하였다. 떠날 때는 육로로, 돌아올 때는 수로로,

23) 書格, <https://www.shuge.org/ebook/chu-jing-ru-bi-tu/>

24) 豆丁網, 明人出警入蹕圖本事之研究, 2016年

그래서 다른 화경이 생겨났는데, 두 그림을 구분하기 위해 경필을 따로 떼어놓고 출행에 경을 내주고, 필은 귀경에 주었는데, 이렇게 둘을 합쳐서 ‘출경입필도’라고 한다. 황제가 다녀오고 서로 호응하여 기세가 장대하고 생동감이 넘쳐흐른다.²⁵⁾

이 두 권에 따르면 명나라 세종의 알릉을 묘사하는 노선으로 육로로 나오고 수로로 되돌아간다. ‘출경도’는 오른쪽부터 왼쪽, 인마행렬로 행진하며 행렬이 정연하고 앞과 뒤가 잘 맞닿아 있어 질서 정연한 모습을 보여준다. 입필도(入蹕圖)는 왼쪽부터 오른쪽까지 물길을 따라 돌아오며, 차가의장(車輅儀仗)과 대부분의 우림군사(羽林)가 배를 탈 수 없는 경우에는 해안에 가까이 갔다. 전권 회화는 규칙에 부합되고 조금도 소홀히 하지 않다.



그림2-20 <출경입필도> (국부)



그림2-21 <강희남순도권> (국부)



그림2-22 <건륭남순도권> (국부)

25) 光明網，宮廷畫家繪明皇帝行樂圖，2016年

제 3 절 명청시기 전쟁화 및 배경

2.3.1 명청시기 전쟁 기록화 전체 배경과 변화

전쟁은 정치집단 간의 대규모 무력 충돌이고, 전쟁화는 이런 충돌을 표현한 회화다. 전쟁화는 전쟁, 전투, 전역, 군인과 관련된 조형 예술을 표현한 것으로 군사 소재 미술이라고도 한다. 사회생활의 한 반영인데…… 신화 전설이나 종교 이야기 속의 용사 싸움을 대상으로 한 작품도 때로 전쟁을 소재로 한 미술작품으로 여겨진다.²⁶⁾ 여기서 말하는 전쟁화의 능지(能指)와 실지(實指)는 모두 광범한 것이지, 예술가들의 창작은 계급투쟁이나 생산 투쟁을 위주로 한 ‘중대 소재 결정론’의 좁은 공간에 국한 시키자는 것이 아니어서 전쟁화의 표현 화종은 유화, 판화, 벽화, 중국화, 상감화(鑲嵌畫) 등이다. 전쟁은 인류 사회가 형성되었을 때부터 이미 출현하여 인류 사회의 역사가 발전하면서 오늘에 이른다. 전쟁화는 인류의 사회생활을 전면적으로 반영하는 중요한 예술 형태로 인간사회의 모순이라는 격렬함을 피할 수 없다.

중국 역대 전쟁을 소재로 한 작품들은 많지 않은데, 윈난 창원(滄源) 원시의 암벽화 <전쟁개선도>(戰爭凱旋圖) <무도방목전쟁도>(舞蹈放牧戰爭圖)등 전국 시기 청동기에 수록공략 문양이 있어 당시 전쟁의 정경을 반영하여 이후 전쟁과 관련된 내용이 일부 벽화와 두루마리에 나타나 있다. 명청시기에는 위진남북조(魏晉南北朝) 때만큼의 전란도 없었지만 전쟁 그림의 경우 상대적으로 전체 전쟁 그림에서 차지하는 비중이 컸다. 명청시기에는 군사작전에 능했던 일부 황제들과 일부 관원들이 자신의 공적을 그림으로 기록하는 데 능한 데다, 일부 그림들이 잘 보존되어 전쟁 그림이 남아 있게 되었다.

²⁶⁾中國大百科全書總編輯委員會，《美術》編輯委員會，中國大百科全書，美術卷「M」北京：中國大百科全書出版社，1991，第1051頁

전쟁화는 시대별 배경에서 시대 문화 흐름의 영향을 받는다. 명나라 시기에 한때 ‘환적도(宦跡圖) 라는 제재가 유행하여 벼슬길이란 벼슬을 한 사적과 정적, 또는 벼슬을 한 경력, 행적을 말한다. 이른바 환적도라는 것은 중국 고대 회화의 특수한 제재로, 관청 벼슬아치의 중요한 활동을 그래픽으로 표현한 것으로 사료적 가치가 매우 높으니 명나라 문무관은 위관경력을 보여주기 위해 환적도를 선호했다. 예를 들어 명나라 승정(崇禎) 시기 전쟁화인 <좌량옥출정도권>(左良玉出征圖卷)이 명나라 환적도에 속하고, 주인공인 좌양옥은 그해 정월 대전에서 승리한 지 얼마 되지 않아 화가 주정(周鼎)에게 세밀하게 그림을 그려달라고 요청해 기념한다. 고궁박물관이 소장하고 있는 <서현경환적도>(徐顯卿宦跡圖) , <삼한주개도>(三韓奏凱圖)도 비슷하다. 청나라는 건륭 시기부터 조직적으로 전도를 그려 왔고, 건륭 시기 이전의 전도 제작은 대부분 개인적인 행위로, 건공장병 본인이 화가를 초청하여 제작하여 개인적인 업적을 구현하였다.



그림2-23 수륙공략 문양



그림2-24 수륙공략 문양 (전국 시기)

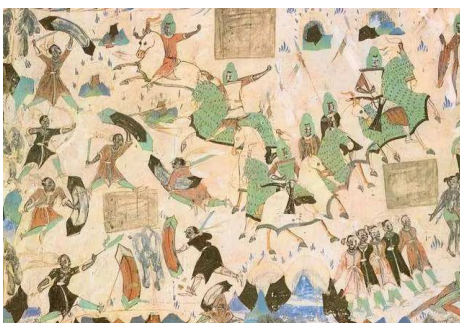


그림2-25 <오백 강도 성불도> (서위-285굴 남벽)



그림2-26 <서현경환적도> (국부)

청나라에는 동판화 형식으로 <건륭평정준부회부도> 등 시리즈 전쟁화를 제작했다. 20세기 전반 국내 혁명전쟁 기간에는 전쟁의 여러 양상을 반영한 목판화들이 대거 등장했다. 1949년 이후 화가들은 <땅굴전쟁>(地道戰), <랑야산오장사>(狼牙山五壯士), <장가 왕조의 멸망>(蔣家王朝的覆滅) 등 유명한 전쟁화를 썼고, 일부 전쟁기념관에는 항일전쟁, 국내 혁명전쟁을 많이 반영한 대형 전쟁 전경화가 있다. 명청시기 이후 중국은 근대 사회로 진입했고, 국문이 서양 열강에 열리면서 전쟁 그림의 풍격도 근대 서양 영향을 받아 사실적으로 바뀌기 시작했다.



그림2-27 <건륭평정준부회부도> (국부)



그림2-28 <건륭평정준부회부도> (국부)



그림2-29 <땅굴전> 나공류



그림2-30 <장가 왕조의 멸망> 천이페이&위징산

전반적으로 명나라 전기에서 청조 중기에 이르는 전쟁화들은 현재의 지리적 위치환경과 전쟁 장비 조건에 따라 시대 배경에 따라 조금씩 차이가 있다. 현재의 군 복식, 무기 장비 등은 기본적으로 전쟁화에 반영된다. 전쟁화 자체는 전쟁의 전 과정을 기록함으로써 개인의 위업이나 국가의 전공(戰功)을 부각하는 데 주력했다. 일부 전쟁화에는 직접적으로 피비린내 나는 살육이 아니라 측면 은유적 표현으로 그려져 있다. 전쟁화 속 표현 기법을 보면 청나라 중기 들어 사실 위주로 바뀌면서 구조와 빛의 관계를 더욱 중요하게 여겼다.

2.3.2 <정서도> 등 전쟁화를 중심으로

전쟁화는 필연적으로 시대와 전쟁 발생의 시점선에 따라 변천하였는데, 여기에는 명청시기 전쟁화를 명나라 선덕(宣德) 시기에서 청나라 건륭(乾隆) 시기로 나누어 대략 논술하였다.

명나라 선덕 시기 영녕평화거리화신묘(永寧和平街火神廟) 동서산 벽화(1421년)는 명나라 전쟁 장면을 웅장하고 아름답게 묘사했다. 이 절은 원래 명나라 군대가 전신을 제사 지낼 때 썼기 때문에 양산 벽에 명나라가 싸우는 장면이 자연스럽게 나타나게 되어 벽화는 상하로 나누어져 있고, 윗부분은 신선 세계, 아랫부분은 인간 전쟁이다. 윗부분은 뇌공 등 불신이 각각 법기를 들고 연기를 내뿜으며 명군을 응원했고 아랫부분은 명나라 병사들이 용감히 맞서는 장면이 나온다. 서산 벽은 ‘득승도’이고, 윗부분은 축융(祝融), 나이(羅宜) 등 화신들이 상운을 타고 행렬을 따라 성으로 돌아간다. 아랫부분은 승리를 거둔 명군 병사들이 줄을 맞춰 성으로 돌아오는 장면이 나온다. 벽화는 대략 명나라와 북쪽 유목민족의 오랜 다툼과 방어를 그린 역사적 축소판이며, 연경(延慶)지구가 남북 변용, 군사 방어의 요충지로서 실제 모습을 나타낸 것이다.²⁷⁾



그림2-31 영녕평화거리화신묘 벽화 (국부) 그림2-32 영녕평화거리화신묘 벽화 (국부)

27) 範學新, 明代長城沿線的戰爭題材壁畫——延慶永寧和平街明代火神廟戰爭題材壁畫初探, 《中國長城博物館》2010年第1期, 第2-3頁

명나라 때 가정(嘉靖) 시기에 이르러서는 환적도의 자취를 감췄다. <명 가정직금고명설색견본십이폭>(明嘉靖織錦誥命設色絹本十二幅)(1526년)에 따르면 명나라 정덕 시기와 가정 시기 무관 기악(祁岳)의 환적도가 고찰되었는데, 이 시기 벽화가 줄어들면서 거의 두루마리 그림을 위주로 한 것을 알 수 있다. 또 같은 가정시대인 <왜구도권>(倭寇圖卷)(1558년)은 명나라 바다를 끼고 있는 장강 연안의 관군(官軍)이 왜구를 항격한 역사를 그린다.²⁸⁾ 이 그림은 오른쪽부터 왼쪽까지 왜구 선단 출현, 왜구 상륙, 형세 관망, 약탈 방화, 민간 피난, 왜군과 명군 병사의 수상 격전, 왜구의 섬멸, 명군이 출전하는 내용을 차례로 그렸다. 화면으로 볼 수 있는 것은 한 차례의 수상 전쟁을 그린 것으로, 이 시기 일부 무기 장비들이 비교적 선명하게 관찰되고 있다.



그림2-33 <왜구도권> (국부)



그림2-34 <왜구도권> (국부)

명나라 만력시기 <평번득승도권>(平番得勝圖卷)(1575년)은 명나라 정부가 산시(陝西) 간쑤(甘肅) 닝샤(寧夏) 지역의 번족(番族) 소동을 평정하는 군사행동을 그린다. ‘萬曆甲戌春，毅庵石恭襄公茂華奉命來督陝西’ 이어 크고 작은 전투가 계속되고 이번엔 병자(丙子) 정월 이십육일에야 유백섭(劉伯燮)이 개설했다……²⁹⁾ 이 전쟁화가 중요한 요소 중 하나는 장소 구위안(固原)으로 고대 실크로드의 동단 북도 요지로 군사적 색채가 특

28) 陳履生，從《倭寇圖》卷對《抗倭圖》卷的模仿看晚明繪畫的風格轉變 研究報告，2016年

29) 陳履生，從“榜題”看《平番得勝圖卷》，中國國家博物館館刊，2013年06期

히 질다는 것이다. 서북 소수민족 지역이기 때문에 그들이 산을 끼고 지은 목조 다락방의 특징도 전쟁화에도 반영되어 있다.

명나라 송정 시기 (1633~1635년) 는 원묵(元默)이 허난 순무 시절 저술한 것으로 명성정 6~8년 허난성 농민봉기를 진압하는 명군을 이끄는 것을 그린다. 송정 6년(1633년) 겨울, 송정은 다시 바오딩(保定), 허난(河南)과 산시(山西)의 각 관군(官軍)에게 농민군을 토벌하라고 명령했다. 그해 11월 24일 농민군은 황허 얼음을 타고 날아가 합포 포위를 뚫고 멘츠(澗池), 루스(盧氏), 이양(伊陽)(현 루양汝陽) 등 3현을 연이어 극복해 산시(陝西)에서 허난으로 들어갔다.³⁰⁾ 원묵은 침도어사(僉都御史)로 허난을 순무하고 막강한 군대를 이끌고 막아 리자성(李自成) 의병을 토벌하였다.



그림2-35 <繳賊圖記> (국부)

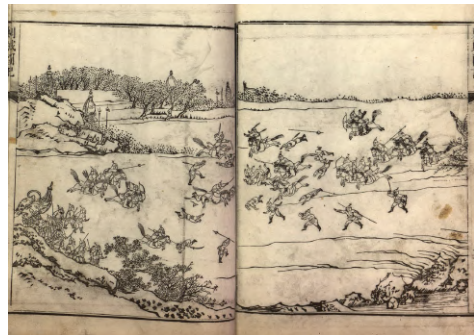


그림2-36 <繳賊圖記> (국부)

<繳賊圖記>는 다른 전쟁화들에 비해 특이한 점으로 연간에 각분을 조각하고 그림을 정교하게 조각한 것으로, 칼 다루는 솜씨가 안후이(安徽)성 조각 판공(雕版工)에서 나온 것이다. 또는 명중기와 달리 홍의화포(紅衣火炮)는 화기로 이미 전쟁 중에 많이 운용됐다. 명나라 말기에 명군의 주요 병기는 요도, 장총, 활을 주요 병기로 삼았다. <繳賊圖記>는 각분이기 때문에 선묘 감을 간직한 것으로, 중국 근대 연환화 책의 모태이다.

30)崇禎六年中國歷史紀事年鑑查詢, <https://history.supfree.net/sima.aspx?id=2560>

명나라 송정시기 <좌량옥출사도권>(左良玉出師圖卷)(1637년)은 명나라 서화가 주정(周鼎)이 채색 건본이자 명말의 중요 역사 인물인 좌량옥의 환적도이다. 송정 8~9년간(1635~1636년) 좌양옥은 이자성, 장헌충(張獻忠) 농민군과 중원 쟁탈전을 벌였다. 이 그림의 끝자락은 ‘崇禎丁丑夏日熏沐堊寫.’ 검인(鈐印), ‘주정’(백방), ‘옥현(玉鉉)’(주방), 바로 좌양옥은 중원대전 승리한 지 얼마 되지 않았다. 화면은 명말 농민봉기 중원쟁탈전의 일부 장면과 함께 좌양옥이 출정하는 모습, 좌부(左部) 전시에 개봉(開封)지역을 지나는 모습, 먼 곳에는 개봉성 상징적인 표지석인 첩탐과 명군이 황허를 건너는 모습이 그려져 있다.³¹⁾ 그림 속 배경은 모두 청록산수인데, 성곽이 그 모습을 드러내고 있다. 다만 농민군과 싸우는 모습은 보이지 않고 출정, 행진, 개선의 장면만 더 그려져 있는 게 많이 그려졌다.



그림2-37 <좌량옥출사도권> (국부)



그림2-38 <채율영남정도권> (국부)

청나라 강희시기 <채율영남정도권>(蔡毓榮南征圖卷)(1673~1675)은 오삼계(吳三桂)의 반란을 반영한 그림이다. 강희 14년, 청군과 적군은 후광(湖廣) 지역에서 교착 대치 상태를 이루었다. 후광 지역은 지세가 강과 호수가 교차하여 청군이 그해 2월 징저우(荊州) 웨저우(岳州) 등에 배를 만들어 수사(水師)를 배치하였다. <채율영남정도권>은 수형주(守荊州), 전동정(戰洞庭)을 그리며 시작부터 평정 원난으로 끝난다. 수상교전 위주의 전쟁화를 그린 것으로 화면은 호광 지역의 호수와 호수가 교차하고, 작

31) 雅昌藝術網, 明代周鼎《左良玉出師圖卷》現中貿聖佳2018秋拍, 2018年

전 중 수사 전대는 수면 위에서 대열을 지어 이동하는 등 작전에 큰 역할을 했다. ‘愛新覺羅尚善進攻岳州，與討逆將軍鄂那等以舟八百餘入洞庭湖，擊吳三桂兵，大敗之，發炮沉其舟，殲寇甚眾.....’ 청군이 웨저우를 함락시키고 창사(長沙)와 형저우(衡州)를 진군하였다.³²⁾ 청나라 관원 복식에 변화가 감지되고 있어 명나라 복식과 달리 두루마기를 주로 입고 삿갓 같은 위모(緯帽)를 썼다.

청나라 옹정시기 <정서도>(征西圖)(1733년)는 곽조조(郭朝祚)가 지금의 중국 신장(新疆) 하미(哈密) 지역에서 실제로 쓴 국화 작품이다. 청나라 옹정년간 핑화이(平淮)전쟁 때의 전투가 이 전쟁화의 주요 표현이다. 청대 초기에는 중국 서북쪽 국경에 원나라 몽골족의 후예인 준가얼부(準噶爾部), 허석특부(和碩特部), 두르베르트부(杜爾伯特部)와 투르호특부(圖爾扈特部)가 살았다. 4부 중에서는 준가얼부가 가장 강해 북서쪽 변방의 대부분 지역을 장악했다. 그들은 또 이족과 결탁하여 늘 다른 3부작을 방해한다.³³⁾ 옹정 11년, 청정(淸廷)은 차랑아서닝원대장군(查郎阿署寧遠大將軍) 인무를 임명하고, 악종기(岳鍾琪)가 서로 대군을 통솔하는 대신 장광사(張廣泗)를 부지(副之)했다.³⁴⁾ 그림에서 묘사한 것은 쿠르메투산(庫爾墨圖山)의 전투일 가능성이 높다.³⁵⁾

청나라 건륭 시기 <평정준부회부득승도>(平定準部回部得勝圖)(1764)는 건륭황제가 궁정화사 랑세닝(郎世寧)에게 그린 서역전도(西域戰圖)를 명한 것이다. 청나라 초기 신장은 천산을 경계로 북로를 기준으로 준가얼귀족 할거세력이 장악하고, 남로는 대소화조회부(大小和卓回部)의 소유였다. 강희와 옹정 양조(兩朝) 때, 준가얼은 군기를 장만하고 외족(外族)을 끌어들이어 사막 북부 변방 전쟁이 끊이지 않았다. 청군은 전후 5년에 걸친 원거리 급습을 거쳐 10여 차례 전투를 많이 벌였고, 준가얼을 정하여

32) 趙爾巽(主編)，《清史稿列傳四十三卷》，1927年

33) 房學惠，關於郭朝祚繪《征西圖》有關問題的考證，博物館研究，2007年02期，第52頁

34) 본문의 옹정평준 전쟁 과정에 관한 묘사는 위원의 《성무기》에 의한다.

35) 《清實錄》第八冊《世宗憲皇帝實錄》，中華書局影印，1985年11月版，第828頁

대소화조 회부를 정하였다. <평정준부회부득승도>는 실전에서 교전 중인 쌍방의 냉열 병기, 방호 장비, 차마 군영 등의 장비를 묘사하여 매우 상세하고 사실적으로 묘사하였다. 또한 유럽 선교사 화가가 그린 스케치로 전쟁 그림의 수법이 비교적 뚜렷한 유럽 회화 양식을 띠고 있어 이 시기부터 전쟁 그림의 수법이 조금씩 바뀌기 시작했음을 알 수 있고 음영 구조 등에서는 유럽 사실 화법의 특징이 있다.



그림2-39 <정서도> (국부)



그림2-40 <평정준부회부득승도> (국부)

제 3 장

중국 전통 기록화 속 시각 요소

제 1 절 당송시기 마구와 축구 운동화

3.1.1 마구도를 중심으로 시각 요소 분석

당나라 대표적인 마구도는 장희태자(章懷太子) 묘도 서벽 벽화의 마구도였다. 이현(李賢)은 당고종(唐高宗)의 6남으로 상원(上元) 2년(675년)에 태자로 서 있었다. 신룡(神龍) 2년(706년)에 건륭을 순장했다. 이 무덤에서는 현시대의 가장 최초이자 비교적 온전한 마구 도권이 발견되어서 더욱 중요한 발견으로 알려져 있다. 장희태자 묘역 서벽에 20여 마리의 말이 그려진 마구도에는 말을 탄 사람들이 두건(襜頭)을 쓰고, 여러 가지 색깔의 좁은 옷소매를 입고, 검정 부츠를 신고 있다. 20여 명 인원이 말을 타고 작은 공을 다두고, 마구를 치는 사람은 왼손으로 고삐를 잡고



그림3-1 <마구도> 장희태자 묘사본



그림3-2 <사녀도> 두근

오른손으로 언월형 구장(鞠杖)을 들고 있다. 맨 앞에 있는 사람은 구를 뒤 돌아보고, 그 뒤에 가장 남쪽에는 한 사람은 달리는 준마에 앉아 몸을 돌려 구장을 치고, 다른 세 사람은 말을 몰아 장상을 빼앗으려고 준

비하고 있고, 백마를 탄 사람은 구장을 들지 않아 재판될지도 모른다. 그 뒤로도 열 수의 말을 타고 골짜기로 달리니 말 엉덩이와 뒷발굽이 산 밖으로 나오고 산꼭대기에 사람 머리와 말의 반이 나타났다. 마지막 말은 대추색 말인데, 네발로 하늘을 나는 듯이 남쪽으로 날아가 그중 연두색 두루마기를 입은 사람은 구장을 가지지 않은 채 구경꾼으로 보인다.

이 그림은 청산과 고목을 배경으로 한 것으로, 마치 교외에서 마구 게임을 연습하고 있는 모습을 나타낸 것 같아 장면이 웅대하고 생동감이 넘친다.³⁶⁾ 화면 중 인마의 자세가 제각각인 생동감 넘치는 모습은 정지된 듯 강렬한 역동적인 모습에서 엿볼 수 있듯 현장의 긴장감을 엿볼 수 있는 대목은 당대 마구 운동의 정체를 빼어난 예술적 형식으로 잘 묘사하고 있다. 이런 우동, 움직임과 정(靜)을 잘 조화시키는 뛰어난 표현법은 화공의 노화순청(爐火純青)의 기교와 당나라 벽화예술의 수준도 잘 나타내고 있어 <마구도>는 당나라 마구 운동을 형상화하여 당대의 활약상을 보여주는 역사적 증거가 되었다. 장희태자 무덤에서 출토된 당나라 마구 경기의 실상을 보여주는 <마구도> 벽화는 마구 운동이 역사 자료에서 볼 수 없었던 공백을 메워주고 현대 화가와 디자이너가 본을 본받도록 한 모델이다.

<명황타구도>(明皇擊球圖) 두루마리는 당현종(명황) 이용기(李隆基)와 후궁들이 말을 타고 구를 치는 장면을 재현한 것으로 <석거보급>(石渠寶笈)에 <송이공린화당명황타구도>(宋李公麟畫唐明皇擊球圖)로 저술되어 있다. 11남 5녀 모두 16명의 사람으로 당 명왕을 중심으로 좌우 9명이 몸을 숙여 공을 치거나 말을 타고 스틱을 든 채 구르는 공을 주시하며 ‘떨어지지 않은 순간을 온몸으로 맞이하는 자세’(俯身迎未落)를 성공적으로 재현했다. 이 구도가 치밀하고 움직임 속에 정(靜)적이 있어 변화가 풍부하여 라인이 조화롭고 유창하여 마치 구름이 흐르는 듯 강렬한 리듬감이 종이에 투영되었다.³⁷⁾

36) 陝西省博物館等《唐章懷太子墓發掘簡報》，《文物》1972年7期，第13-19頁

견지(絹紙)화상 외에 발굴된 묘장 벽식, 구리거울, 도용 등에서 아름다운 마구 이미지가 발굴되었다. 1995년 산시(陝西)성 푸핑(富平)에서 당나라 절민태자(節愍太子) 이중준(李重俊) 무덤이 발굴되었다.³⁸⁾ 이중준은 신룡(神龍) 2년(706년)에 태자로 세워졌고 경운원년(景雲元年)(710년)에 정릉(定陵)에 매장되었다. 이 무덤에 있는 묘지 서벽에도 마구도가 그려져 있어 화면이 파괴에도 불구하고 마구장의 크기와 기사(騎士)들의 참여가 느껴진다. 화면 북쪽에 인물이 두 조로 남아 있고 남쪽 방향의 한 그룹은 다섯 명이며, 옷 색깔은 각양각색이다. 그중 한 기사가 세 개 스틱을 들고 있는 것이 특이하여 이 다섯 명은 경기장 옆에서 고삐를 당겨 말을 멈추게 해 구경을 했다. 북쪽도 5명이었고, 복식 색깔도 달리며 달리는 준마(駿馬) 위에 올라타 필드로 가는 듯하여 앞서 두 사람은 각각 한 골씩 스틱을 잡았다. 이현(李賢)의 무덤과 이중준의 무덤이 무주(武周)와 현종(玄宗) 사이에 묻히면서 바야흐로 당나라 마구 운동이 번성하기 시작한 시기다.



그림3-3 <명황타구도> (국부)



그림3-4 <마구도> 구영

산시성 시안시 당나라 장안 대명궁(大明宮) 함광전(含光殿) 유적에서 ‘함광전및구장등대당대와신해세을미월진’(含光殿及毬場等大唐大和辛亥歲

37) 明皇擊球圖, 遼寧省博物館, <http://www.lnmuseum.com.cn/news/show.asp?ID=7211>

38) 陝西省考古研究所、富平縣文物管理委員會《唐節愍太子墓發掘報告》, 文物出版社, 2004年6月

乙未月建)이라는 명문이 새겨진 석지가 발견됐다.³⁹⁾ 대화 신헌년은 당문종(唐文宗) 5년(831년)에 명문으로 ‘함광전’과 ‘구장’을 명문화한 것으로 당나라 황궁 내 마구장이 중요한 건축 시설 중 하나임을 알 수 있어 황제가 자주 보거나 마구를 할 가능성이 크다. 1972년 신장 투루판(吐魯番) 아스타나(阿斯塔那) 묘지의 230호 당묘에서 마구를 때리는 듯한 아름다운 채색 도용 한 점이 출토되었다.⁴⁰⁾ 준마는 질주한 모양으로, 기사는 왼손으로 고삐를 잡고 오른팔을 약간 치켜들며, 구를 치는 자세를 취하고 손에 스틱을 쥐고 있다.

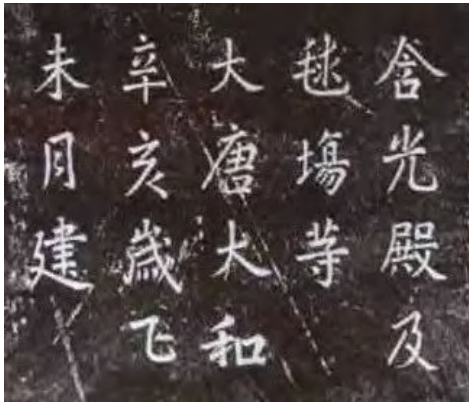


그림3-5 대명궁함광전유적



그림3-6 투루판 아스타나 채색 도용

1975년 장쑤(江蘇) 한장(邗江)현 진만담(金灣壩)에서 당나라 팔각릉 화형동경(花形)이 출토됐어 거울 뒷면의 주제 문양은 네 사람이 말을 타고 장구를 치는 상황을 나타낸다.⁴¹⁾ 4마리는 2부로 나누어져 있어 1부에서 앞에서 한 사람이 달리는 준마를 타고 오른손으로 달막대를 어깨에 걸고 공을 빼앗고, 뒷사람이 탄 말은 네발로 짓밟는데, 이 사람은 오른손으로

39) 中國科學院考古研究所《唐長安大明宮》，科學出版社，1959年11月，圖版肆伍，1

40) 新疆維吾爾自治區博物館《新疆出土文物》，文物出版社，1975年；《新疆維吾爾自治區博物館》，文物出版社，1991年12月，圖版130

41) 周欣、周長源《揚州出土的唐代銅鏡》，《文物》1979年7期，第56頁。吳煒，《揚州出土的唐代打馬毬銅鏡》，《文物天地》1991年4期，第45頁

스틱을 높이 휘두르며 공을 치려고 한다. 말 둘 사이에 마구가 하나 있어 2부 뒤에 한 사람이 몸을 구부려 스틱을 들고, 기회를 엿보고, 말의 앞발을 들어 갑자기 도약하는 것을 멈추어서 앞사람은 달리는 말에 올라타고 오른손으로 스틱을 잡고 몸을 돌려 구를 치는 자세를 취했다. 구는 이미 그 언월형 스틱에 들어가 동감을 느끼게 했다. 1983년 안후이 화이닝(懷寧)현 레이푸(雷埠)향에서도 당나라 팔각형 화형 동경이 발견됐어 거울 뒷면의 주제가 부조 무늬 장식도 4명이 말을 타고 구를 때리는 문양으로 진만담에서 출토된 동경과 아주 비슷하다.⁴²⁾ 이 문양과 거의 같은 모양의 구리거울은 상하이박물관, 베이징 고궁박물관이 한 개씩 소장하고 있다. 이 구리거울들은 말을 타고 마구를 때리는 모습을 주요 부조로 하여 당나라 인물이 마구 운동할 때 모습의 동태를 생생하게 보여준다.



그림3-7 마구 동경 (고궁박물관 소장)



그림3-8 화이양군 왕위형묘 여자 승마용

도용 매체는 구리거울 등 다른 것을 제외하고 당나라 여자 마구 운동

42) 懷寧縣文物管理所許文、金曉春《安徽懷寧縣發現唐人馬毬圖銅鏡》，《文物》1985年3期，第42頁

이 유행했음을 입증한다. 산시성 장안현 당나라 화이양군(淮陽郡) 왕위형(王韋洞) 묘(당중종唐中宗 신룡2년 개장) 복도(甬道) 동서 벽의 제2 소감(小龕)에서 여자 승마용 19점이 출토되었다.⁴³⁾ 그중 한 팀이 마구를 때리는 형상으로 구장이 찍어서 몸짓으로 보면 지팡이를 휘둘러 높은 공을 치기도 하고, 몸을 숙여 내리치기도 하는 등 기색도 각양각색이다. 1981년 산시(陝西) 링퉁(臨潼) 관산대대(關山大隊)의 신종(醒鐘) 생산대의 당묘에서도 여자들이 마구를 치는 흰색 도기 채색 도용 4점이 발견되었다.⁴⁴⁾ 도용은 작고 감쪽하며 조형이 생동감 있어 모두 여자 이미지다. 누에 모양으로 틀어 올린 상투에 각색 조끼를 입고 왼손으로 고삐를 당기고 오른손을 치켜들며 몸을 앞으로 숙여 타격 모양을 만들었어서 자세가 살아진 것 같고 당나라 마구 여자들의 능름한 자태가 그대로 살아있다.



그림3-9 산시 링퉁 생산대 흰색 도기



그림3-10 <편교회맹도> 진급지

요나라 진급지(陳及之)가 그린 <편교회맹도>(便橋會盟圖)는 당 태종 이세민과 돌궐 세리코칸(頡利可汗)이 장안성 서 웨이수(渭水) 변교에서 동맹회를 하는 모습을 담고 있어 두 팀이 서로 다른 관복을 입은 선수가 치열한 경쟁을 벌이는 장면이 그려졌다.⁴⁵⁾ 오른쪽에는 10여 명 기병이 언월형 스틱을 들고 달리고 왼쪽에는 네 명 기사가 치열한 공을 다루고 있다. 내몽고 아오한기(敖漢旗) 피장거(皮匠溝) 1호 묘 중 마구도는 말 5마리에 한 명씩 타고 스틱을 들고 격렬하게 경기하고 있다.⁴⁶⁾ 모두 거란

43) 陝西省文管會《長安縣南里王村唐韋洞墓發掘記》，《文物》1959年8期，第8-18頁

44) 臨潼縣博物館趙康民《臨潼關山唐墓清理簡報》，《考古與文物》1982年3期，第24-26頁

45) 徐琴久《談陳及之的〈便橋會盟圖卷〉》，《美術》1959年12期

46) 內蒙古赤峰市敖漢博物館《內蒙古敖漢旗皮匠溝1、2號遼墓》，《文物》1998年9期，第46

복장에 삿갓모자를 쓰고, 좁은 소매의 라운드 로브에 허리띠를 두른 채 스틱을 휘두르며 장내를 뛰어올랐다. 후마우(侯馬牛)촌 고성 동해 가족묘의 마구도는 전실 서 벽 중부에 있는 네 짝 문짝수판(門障水板) 위에 벽돌 조각 한 개씩 4명씩 배치돼 있다. 어떤 선수는 말을 몰아 달리기도 하고, 어떤 이는 스틱을 때리기도 하고, 어떤 이는 말을 멈춰 보기도 하며, 어떤 이는 말을 멈추기도 하며, 형태가 각기 달라서 형상이 생동적이다.⁴⁷⁾ 산시 상편곡리(襄汾曲里)촌 금묘의 묘실 동 벽 수미좌(須彌座) 위에 네 폭의 마구도 조각벽돌이 상감 되어있다. 북에서 남으로 향하는 첫 번째 그림에서 선수가 머리에 수건을 두르고, 두루마기를 입고, 승마화를 신고, 왼손에 말고삐를 잡고, 오른손에 언월형 스틱을 들고 뒤로 쳐



그림3-11 아오한기 피장거 마구도

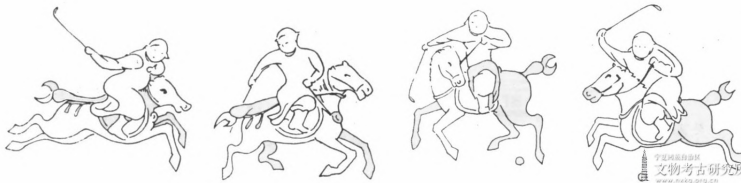


그림3-12 산시 상편곡리 금묘 마구도



그림3-13 후마우 동해 가족묘 마구도

-52頁

47)山西省考古研究所侯馬工作站《侯馬102號金墓》，《文物季刊》1997年4期，第28-40頁

어가 타구를 쫓고 말이 네발로 날뛰며 질주하는 모양을 하고 있다. 두 번째 그림에서 선수는 왼손으로 말고삐를 잡고 뒤돌아보고 오른손은 스틱, 말은 달리는 모습을 하고 있다. 세 번째 그림에서 선수가 왼손에 고삐를 잡고 말을 잡고 오른손에 스틱을 잡고 말을 늘어뜨리고 있어 앞으로 가는 구를 바라보다. 네 번째 기병은 달리는 준마 위에서 왼손에 고삐를 당기고 오른손에 장대를 들고 고개를 숙인 채 공을 응시하며 구를 치고 싶은 컨디션을 내다. 역동적인 네 폭의 그림으로 격렬한 마구 장면을 연출했다.⁴⁸⁾

문헌에는 송나라 때 활발한 마구 운동을 하는 반면 마구와 관련된 그래픽 자료는 적다고 돼 있다. 1920년 허베이 거록(鉅鹿)에서 출토된 북송 후기의 견화는 타구도(击毬圖)가 있다.⁴⁹⁾ 화면 자체는 네 명 기사가 스틱을 들고, 둘을 마주 보고, 스틱 네 개를 서로 붙이고, 한 구를 다투는 장면이었어 마구도를 조각한 벽돌 조각도 눈에 띄었다. 이 밖에 마구도 조각벽돌도 한 장 있다.⁵⁰⁾ 그 준마는 머리를 숙이고 발굽을 뺀지 않았서 이 조각 벽돌에는 기사의 왼손에 고삐를 잡고 오른손에는 언월형 스틱을 들고 가슴 위를 가로지르는 등 마구 운동 모습이 생생하게 나타나 있다.



그림3-14 허베이 거록 마구도(송나라)

48)陶富海、解希恭《山西襄汾縣曲里村金元墓清理簡報》，《文物》1986年12期，第47-52頁
 49)劉寶慈《觀天津博物院歷史部收藏鉅鹿發掘宋大觀埋復殘畫答客問》，《河北第一博物館半月刊》1931年，第5期
 50)中國奧林匹克委員會編《中國體育文化五千年》，北京體育大學出版社，1996年6月

3.1.2 축구도를 중심으로 시각 요소 분석

한나라 때부터 축구 운동이 성행하기 시작했고 현대 축구 운동의 번영은 축구한화상석(蹴鞠漢畫像石)에 많이 반영됐다. 한나라 축구한화상석이 많기 때문에 본문에서는 일일이 예를 들지 않는다. 류박(劉朴)이 중국의 현존하는 화상석을 조사하는 것으로 대략 알고 있다.⁵¹⁾

表 1 蹴鞠图像汉画像石分布一览表⁵⁾

出土地	内容	出土时间与场所	确定年代	尺寸(cm)	藏地
河南省	2人、2鞞3槌大鼓	1973年南阳	25-220	42×316	南阳汉画馆
	2人、2鞞1槌大鼓	南阳	25-220	37×138	
	2人、2鞞大鼓	1966年南阳	25-220	46×145	南阳汉画馆
	2人、4槌大鼓	南阳			
	2人、2鞞3槌大鼓	南阳			
	2人、2鞞4槌大鼓	南阳			
	1人、1鞞长袖舞	嵩山	123	396×212	嵩山启母阙
	1人、2鞞长袖	南阳			
	1人、1鞞长袖舞	南阳			
	1人、1鞞长袖舞	南阳			南阳汉画馆
江苏省	1人、跳起蹴鞠过竿	嵩山	123		嵩山少室阙
	蹴鞠入洞碑	1976年方城	25-220	170×90	
	2人、2鞞4槌大鼓	1966年铜山	86	76×975	
	2人、2鞞4槌大鼓	铜山	51×62		徐州汉画馆
	1人、1鞞	濉宁	25-220	100×191	
	1人、1鞞长袖蹴鞠	铜山	25-220	116×105	
	倒立用头弹鞠	1958年滕州	147-189	82×83	滕州博物馆
	单手持立用头弹鞠	滕州	147-189	97×94	山东博物馆
	2人、4鞞2槌大鼓	1966年绥德	25-220		
	2人、5鞞2槌大鼓	1974年绥德	25-220	112×36	绥德博物馆
陕西省	2人、20鞞2槌大鼓	神木	25-220	129×34	神木文管所
	2人、2鞞大鼓	绥德	25-220	133×36	绥德博物馆
	2人、2鞞大鼓	绥德	25-220	133×36	绥德博物馆
	2人、2鞞长袖舞	神木	147-220	28×313	

표1-1 축구도한화상석 분포표

表 2 蹴鞠的动作一览表

省份	数量	动作
河南省	12处	蹴鞠种类繁多, 动作也多, 踢球时的技艺也多样。
江苏省	4处	徒手蹴鞠者穿的衣具很简素, 大鼓蹴鞠时球踢的很高
山东省	2处	大鼓蹴鞠有倒立和前翻的动作, 追求左右动作的对称。
陕西省	5处	以大鼓蹴鞠为中心, 多鞠配置, 在室外举行。
浙江省	1处	只有一个蹴鞠画像石, 两脚大开立动作的蹴鞠

표1-2 축구도한화상석 동작표

그림으로 보면 <창춘백자도>(長春百子圖)(수한신蘇漢臣), <송태조축구도>(宋太祖蹴鞠圖)(전선錢選), <축구도>(황신黃慎) 등이 백타(白打)에게 속한다. ‘백타’ 킵을 표현한 축구도의 경우는 그중 인물들의 움직임이 과장된 것이 아니라, 오히려 가볍게 발을 들어주기만 한 듯 구를 적절하게 통제했어 동작의 폭이 지나치게 격렬하지는 않을 뿐 아니라 오히려 부드럽고 도량이 있어 보인다. 하지만 현실에서 축구 놀이의 진실한 상태를 보면, 까치발만 들고서는 구를 제대로 제어할 수 없고, 더 다양한 양식과 난이도가 나오지 않는다는 것을 알 수 있다. 축구도는 여러 점의 유사성이 놀랍도록 비슷해 주의가 필요한 문화 증후가 된다. 축구도 여러 점에서 보듯이 화가는 약속이나 한 듯 발끝과 구가 마주치는 순간을 선택해 축구 상태를 표현한다. 이는 게임을 하는 사람이 공을 잡으려 할

51) 劉朴, 對漢畫像石中蹴鞠活動的研究, 體育科學2009年(第29卷)第11期)

때 긴장하고 흥분하는 ‘정’을 합리적으로 ‘이’와 결합해 게임을 하는 사람을 무절제한 손놀림이 아니라 절제된 답수(踏蹙)로 괴롭힌다. 모든 것이 정직하고 진실한 상태에서 펼쳐지고, 지나치게 감정적인 굴레와 분방함을 드러내지 않는다. 여기서 정(情)과 이(理)는 자기 성정, 심성과 사회의 도덕적 윤리적 요구를 결합해 예술에 대한 감정은 스스로 도덕적 윤리의 이성에 맡기고 절제해야 한다는 뜻으로 정(情)과 이(理)의 통일을 지향한다.⁵²⁾



그림3-15 <창춘백자도> 수한신 (국부)



그림3-16 <축구도> 황신 (국부)

마원(馬遠) <축구도>는 한 가지 예술적 특색은 머리 숙여 공을 다투기 보다는 유성이 달을 쫓는 것이다(流星追月). 송나라 때부터 축구를 ‘제운(齊雲)’이라고도 했던 마원이 ‘유성이 달을 쫓는다’는 참신한 구상은 축구라는 호칭을 더욱 실감 나게 한다. 그림 속 인물이 고개를 들어 축구의 운동 상태를 올려다보고 있는 배경에는 매화나무와 대나무가 무성한 정원이 있어 화면에는 7남 2녀가 함께 축구를 부리고 있는 모습이 그려져 있고, 주요 남성 이미지는 상반신을 노출한 채 그려져 있다. 그림 속 축구 운동을 하는 인물은 평범한 백성이 아니라 함께 다니는 문인으로,

52)孔新苗, 仲系美術比較「M」山東美術出版社, 2008年

이들의 여유 있는 표정과 거친 옷차림은 성적으로 드러나는 아취를 자아낸다. 문인 필법으로 세속적인 축구를 소재로 한 ‘대중적 재미’와 ‘문인 심미’를 한 장면에서 마원의 축구도에 잘 나타나고 있다.

북송 이래 축구는 방방곡곡의 한 공연이 되었다. 여성들은 축구 운동에서 치맛자락이 휘날리고 귀밑머리가 흐트러지는 등 매력적인 여성스러운 기질을 보였다. 예를 들어 <사녀도>(국소)(두근杜堊)에 나오는 여성은 <열녀도> 중 여성처럼 부드럽고, 단정하면서 도덕적으로 고귀하지 않다. 반면 화면 중 여성들이 궁중비빈인 여성으로 단아하고, 수려하게 거문고 타고, 바둑 두고, 글 쓰고, 그림 그리는 일 등 문인들의 고상한 취미 생활을 하지 않아 삼삼오오 떼를 지어 놀고 노는 모습으로 나타난다. 그녀들은 가산림천으로 둘러싸인 궁중 원림 속에 있고 그녀들의 표정은 여성스럽고 몸이 가벼워 마침 시각적인 감각이 돋보였다.⁵³⁾



그림3-17 <송태조축구도> 전선 (국부)

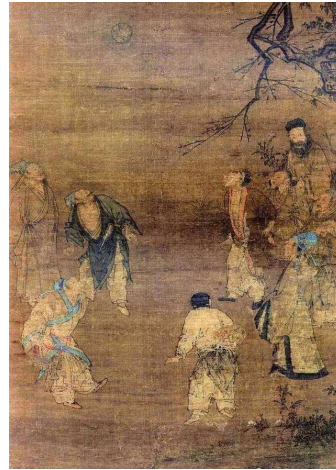


그림3-18 <축구도> 마원 (국부)

<송태조축구도> 중 송태조는 조태조(趙太祖) 조광윤(趙匡胤)이다. 이 그림은 원래 송인 이 그린 것으로 그림 속 인물이 ‘일반 장후(一般場戶)(고대 축구 용어)’ 2인 경기를 한 것으로 보인다. 화면에 그려진 구(球)는

53)張雲鶴, 《從“蹴鞠圖”看中國傳統繪畫的審美觀》, 管子學刊, 2015年03期, 第67-69頁

오늘날의 축구와 비슷하게 오각형 가죽을 여러 조각으로 엮어 만들었다. 화면에는 조태조(앞줄 오른쪽 연한 색 옷)가 사복을 입고 축구를 하는 모습이 담겨 있어 맞은편에서 구를 발로 잡으려 하고 있다. 옆에 서 있던 근신은 반원을 이루며 시선을 집중시켜 표정 표현이 충분해서 뒤에서 한 사람이 두 눈썹을 치켜올리고, 두 눈을 동그랗게 뜨고, 입을 약간 벌리고, 넋을 잃은 보고 있는 것 같기도 하고, 좋다고 소리치고, 갈채를 보내기도 하는 것 같다. 화면 구도가 잘 짜여 있고, 그림 속 인물들이 서로 다른 깊이의 옷 색깔을 띠는 등 리듬감이 넘치고 조태조의 모습이 돋보인다. 그림 속 인물의 옷 무늬는 ‘고고유사묘(高古游絲描)’로 부드러우면서도 매끈하게 다듬어져 있으며, 착색은 청아하고 수려하면서 윤기 나고 맑다.



그림3-19 <사녀도> 두근 (국부)



그림3-20 명간본 <수호전> 축구도



그림3-21 <삼재도회> 축구도

송명 시기는 인쇄업이 발달해 축구 이론에 힘을 보탰다. 일부 전문 서

적 외에 축구에 관한 이미지도 일부 남아 있다. ‘축구 도보’(蹴鞠圖譜) (왕운정汪雲程), ‘무집’(戊集) 권7 중 ‘원사만장도’(園社摸場圖)는 세 사람이 서로 차는 백타(白打) 형식이 그려져 있다.⁵⁴⁾ 명나라 왕기변(王圻編) <삼재도회>(三才圖會)에도 축구 이미지가 있어 선비 3명이 두건을 머리에 쓰고 긴 옷을 입고 아늑한 뒷동산 정원에서 축구 경기를 하는 모습이 그려져 있다. 한 사람이 발을 들어 공을 차면 두 사람은 옆에서 예의 주시하며 수시로 응대할 준비를 한다.⁵⁵⁾ 전체적으로 당시 황실 귀족과 문인 사대부, 시민계급과 여성들이 축구 운동을 할 때 어떤 움직임과 시각적 이미지들을 잘 보여주고 있는데, 복식, 몸짓, 표정 등이 그것이다.

소결

당송시기 마구와 축구 운동은 절정기에 이르러 다양한 그래픽 자료를 남겼다. 대부분 그래픽은 마구와 축구 운동 때 다양한 동적 이미지를 직접적으로 보여주며 매체에 따라 시각적 이미지가 작은 차이를 보인다. 그러나 시대적인 복식과 도구들의 차이를 결합한 결과라 더욱 시대적인 매력을 느낄 수 있다. 마구와 축구 운동 이미지는 중국 전통화 중 큰 폭의 동적 시각적 이미지를 연구하는 데 풍부한 사료를 남겨 재시각화에 많은 소재를 제공했다고 할 수 있다.



그림3-22 <축구도> 쿠로

54) 參閱陳子, 《從蹴鞠文物看蹴鞠運動的發展演變》, 河南大學, 第24頁

55) 王淑琴, 《蹴鞠與中國古代社會》, 山東師範大學碩士論文, 2008年

제 2 절 명청시기 황제 출행도와 전쟁화

3.2.1 황제 출행도를 중심으로 시각 요소 분석

〈출경입필도出警入蹕圖〉는 베이징 성덕승문(城德勝門)에서 출발하여 화가가 길을 따라 성대한 위의(衛儀) 진을 치고 황제의 알룽까지 행선지인 경성(京城)에서 45km 떨어진 천수산(天壽山)까지 이어지는 명나라 역대 황제 무덤구(陵寢區)를 그린 거대한 왕가 알룽 행렬이다. 〈출경도〉와 〈입필도〉는 각각 두 폭 두루마린데, 묘를 별초하고 순시하는 과정으로 그려져 흔히 〈출경입필도〉라고 합칭된다. 화가는 황실 알룽의 출발, 도착, 되돌아가는 과정을 두 폭 두루마리에 농축했다.



그림3-23 〈출경입필도〉(국부)

〈출경입필도〉는 구도가 간결하고 명쾌하며, 문무백관 대열이 정렬하여 황제를 맞이하고 돌아왔다.⁵⁶⁾ 그림에 특징 중 하나가 있는데, 바로 황제만이 긍정적인 이미지를 가지고 있다는 것이다. 황제는 검은색의 높은 말에 금색 갑옷을 입고, 갑옷에는 양팔에 정교한 용무늬를 수놓았고, 모

56) 參閱張麗，淺析明《出警入蹕圖》的表現形式和技法，戲劇之家，2017年05期

자에는 백령(白翎) 두 개를 꽂고, 붉은 리본을 매고, 활과 천자 검을 착용하여서 검은 말은 네발로 약간 들어 올려서 앞모습을 보인다. 황제의 전체적인 인물들은 화면 속 다른 인물들보다 훨씬 큰 부피를 자랑하며 황제의 존귀한 신분을 돋보이게 해서 화면의 나머지 인물들은 측면 이미 지일 뿐이다. 황제 곁에서 의장과 보호 기능을 맡은 것은 바로 금의위(錦衣衛)였다. 두루마리 속의 금의위 호위는 모두 날치복(飛魚服)(날치기는 신수의 일종이다. 용의 머리와 물고기 몸, 날개가 있는 허구의 형상과 비슷하다)에 수춘도(繡春刀), 머리에 삼산모(三山帽)를 쓰고 있다. <입필도>에서 임금의 배를 타고 돌아오는 모습도 생동감이 넘친다.



그림3-24 <출경입필도> (국부)

화면에서 우리는 인물이 많고 장면이 웅장한 분위기를 느낄 수 있어 문무백관이 말 위에 올라타거나 말을 걸었다. 선명한 갑옷을 입은 명군은 바로 금의위 중 대한 장군(대한 장군은 명나라의 궁정 위사의 칭호로, 금의위 편제에 속한다.)이었을 것이고 깃발을 들고 웅장한 모습으로 서 있는 모습도 볼 수 있다. 그들은 모두 금 갑 백모나 백 갑 금모를 입고 있는데 마치 천병천장 같아 아침저녁으로 호위하는 자와 숙위하는 자들은 모두 금과(金瓜)를 가지는데 철갑을 두르고 활과 화살을 차면서 붉은 술이 달린 철모자(紅纓鐵盔帽)를 쓰다. 군은 보통 소대(小隊) 단위로

맨 앞줄에 김갑의 장군을 배치하고 그 좌우에 기수를 따라붙으며 무사를 뒤따르고 있으며, 기본 무기는 도검과 활, 기타 무기는 탕(鎗), 관도(關刀), 금과(金瓜), 월(鉞), 극(戟) 등으로 기갑이 선명하다. 모두 금군이라 행렬의 깃발은 용기 위주였고 표범기 등 다른 깃발도 있어서 청나라의 삼각황저청룡희룡주기(三角黃底藍龍戲龍珠旗)는 명나라와 흡사하다. 긴 두루마리 그림 속 인물의 움직임에는 큰 차이가 없다는 것이 분명하다. 관리들은 말을 타고 줄지어 서 있거나 삼삼오오 모여 있었어 기본 동작은 고삐를 잡거나 대화를 나누거나 앞을 내다보거나 뒤를 돌아보기도 한다. 대명 궁정 의관 복식의 다양한 문양과 화려한 색상이 인물의 시각적 이미지를 통해 느껴진다. 당시 출정과 알릉의 화려한 모습을 생생히 형상화한 화면이 특히 경군 장성이 말을 타고 질주하는 시각적 이미지는 마구 운동 때의 동적 이미지와 연상되고 연결된다.

3.2.2 전쟁화를 중심으로 시각 요소 분석

〈명가정직금고명설색견본십이폭〉 화면 중 시각적 요소는 크게 구도 요소(도형문자), 표현 기법(점선면)과 색채 관계 등 세 가지로 나눌 수 있다. 우선 구도 요소는 장소 배경과 인물, 동물, 군용 장비로 구성돼 있다. 이 그림의 지리적 배경은 현재 중국 산시(山西)성 다통(大同)시의 창청(長城) 경계이기 때문에 많은 구릉과 산지를 배경으로 한 줄기 세로로 흐르는 강이 산의 경치의 무거운 느낌을 깨뜨렸다. 지리적 요소로 인해서 전쟁 그림에는 장성 성벽, 성보라는 원소가 등장하여 이런 넓은 면적을 배경으로 군 인물의 공간 배치가 전체적으로 ‘s’형인 것이다. 양측 군대를 구분하기 위해 명군의 위치는 화면 바로 앞에 놓였다. 명군(明軍)과 달군(韃軍)의 복식과 사용된 무기, 말, 그리고 비(非) 투쟁 화면에 나타난 붉은 바탕에 검은 글씨로 된 지명(地名)들을 ‘소춘보(小村寶)’와 같이 인식할 수 있다. 명군 병사들은 주로 철모 형태의 헬멧을 착용하고, 신체 부분은 천면 갑옷의 반쪽 소매를 착용했다. 그리고 전쟁화에는 말을 자르는 칼이 많이 나오는데, 이는 몽골 기병을 겨냥한 전술의 하나다.



그림3-25 〈명가정직금고명설색견본십이폭〉 (국부)

이 전쟁 그림의 표현 수법에는 전장에서 병사들의 동적인 모습이 직접

그려져 있다. 달리는 말들이 있고 서로 큰 칼을 들고 맞부딪치며 활을 뒤돌아 당겨 쏘는 모습이 그대로 그려지면서 군 인물과 말의 모습이 정확하고 생동감이 넘치고 표정도 세련됐지만 경직된 느낌도 없다. 화가가 붓놀림으로 여러 번 좌절을 맛보며 전장의 역동적인 느낌을 잘 살려내는 것도 관찰할 수 있다. 넓은 면적의 산경을 바탕으로 기마 병사를 점 원소로 곡선 상태로 배치해 선으로 연결함으로써 점선면을 결합하는 효과를 보였다.



그림3-26 <명가정직금고명설색견본십이폭> (국부)

색채 기법에는 붓으로 물, 먹, 채색 등을 찍어 견본에 그렸다. 왼쪽에 있는 ‘신평의 첩’(新平之捷) 산의 경치 부분은 비교적 뾰뾰한 필묵으로, 다시 아담한 청록색으로 색을 칠해서 수묵은 굵기의 두 가지 면모가 있다. 비록 화면에는 크고 작은 투시 관계가 있지만, 전체적인 세트에서는 층층이 깊이 있는 공간이 아니어서 색채 사용에 있어 전쟁화면 속 인물들의 복식 색깔이 화려했던 것은 당시 오문화파(吳門畫派)의 영향을 받은 것으로 보인다. 역사적 유물들을 보면 당시 병사들의 복장은 노란색 천으로 된 갑옷 위주였고, 파란색 소매가 달려 있었다. 허리에 동개를 차고, 주로 요도(腰刀)나 자루가 긴 큰 칼을 사용하여 군기는 삼각형 위주이고 중심 깃발도 노란색을 쓴다. 전체적으로 보면 명군 복식은 밝은 빨강, 노랑, 파랑, 초록이 주를 이뤘고, 몽골군은 회색 색조의 분, 파랑,

갈색이 주를 이뤘다. 선명한 컬러는 화면 다툼의 역동성을 더욱 강렬하고 사실적으로 만든다.

<명가정직금고명설색견본십이폭>은 미학적 특징으로 선형(線形靖)과 신형(神形)을 겸비하고 기운 감(氣韻)을 살아 움직인다. 전쟁 화면에는 군 인물의 외형에서 산석(山石)까지 그려져 있고, 먹줄의 굵기, 농담, 경중, 소밀(疏密)에 세부 변화를 볼 수 있다. 조형예술로 보면 군대 인물들의 표정과 말의 몸짓 표현이 비슷해 보이는 것과 그렇지 않은 것 사이에 왔다 갔다. 전체적으로 사실 위주의 회화지만 지나치게 박진감 넘치는 회화적인 효과를 추구하지 않아 신 운을 살렸다. 인물 표상 외에도 화면 생성의 열쇠, 예를 들면 전장에서 서로 싸우는 분위기다. <명가정직금설색견본십이폭>은 명나라 전 중기 전쟁화 중의 하나인 화면에는 말을 타고 전장을 누비며 칼을 휘두르며 적을 죽이는 명군의 모습이 담겨 있다. 명군의 화려한 복식은 물론 이들 전장의 작전 동태는 마구, 축구 운동 때의 대폭적인 움직임과 닮은 점이 많아 시각적으로 연상 효과를 불러일으킨다.



그림3-27 <명가정직금고명설색견본십이폭> (국부)

<평번득승도권>은 화면도 넓고 장면도 성대하여 군대 동원, 행군, 연락, 작전, 상공(賞功) 등이 담겨 있어 두루마리가 길고 구성이 복잡하다. 그 중 전쟁화면은 주로 연면한 산봉우리와 산채(山寨)를 배경으로 한 것

으로, 서북 소수민족 지역이기 때문에 소수민족적 특색을 띤 요소들이 등장한다. 그림에 등장하는 산채가 바로 이런 소수민족 특색 중 하나다. 두루마리가 화면에서 명군 병사는 서로 다른 산채와 번족(番族) 부족에서 전쟁을 벌이는 장면이 보여준다. 이 연속된 산들은 화면의 분할 선으로 쓰일 수 있고 산채는 산에 따라서 지어져 곡선을 이루고 있다. 군 인물 배치도 산을 따라 설치되는 같은 점, 선, 면을(點線面) 접합한 방식이다. 그러나 <평번득승도권>에서는 점(點)에서 덩어리로 바뀌는 경우도 많아 예를 들어 산채 쪽에 가까운 것이다. 또는 화기 조총(鳥銃), 대도, 활, 방패 등을 사용한 명군의 무기 장비가 화면에 나타나서 그중에서도 조총의 사용은 눈에 띄었고 발사 위력이 대단했다. 또는 명나라 군대 복식은 명나라 전 중기 때보다 다소 달라졌고 전쟁 화면에는 명군이 직장에 따라 갑옷의 구별과 색깔의 차이가 있어 일반 병사들은 주로 천갑(布面), 붉은색 또는 어두운 붉은색, 그리고 소수의 파란색과 초록색이었다. 장교는 흰색 갑옷, 중급 장교는 흰색 비늘 갑, 고급 장교는 금색 또는 흰색 산문갑(山文甲) 또는 금색 비늘갑옷이 많다. 병종은 칼잡이 기병, 관도 기병, 활 기병, 총 기병, 말에서 내리는 기병, 방진등패(方陣藤牌)로 다양하다.



그림3-28 <평번득승도권> (국부)

표현 기법을 보면 <평번득승도권>은 <명가정직금고명설색견본십이폭>과 비슷한 스타일인데 모두 사실성을 위주로 한 것이다. 산채에 대한 화

법은 투시법을 사용했고 인물 처리에 있어서 동태를 위주로 하여 위치가 비교적 느슨하다. 구위안(固原)성부터 발병, 그 이후의 행군까지 성지의 변화는 있었지만, 화면은 평면화되어 있었다. 중요한 것은 평번(平番) 주체이자 화면의 하이라이트인 평번의 구체적 표현이고 이 부분은 화면 변화가 많아 생동감이 넘친다. 화면에서 종단처럼 산이 비스듬히 펼쳐져 있고, 지세는 높고 푸른색을 많이 사용한다. 조형 기법에서 군대 인물 형상에 대한 묘사가 비교적 적절하고, 역시 짙은 색채를 사용해서 당시 명나라 오문화파(吳門畫派)의 영향을 크게 거슬러 올라간다. 남송원체(南宋院體) 회화부터 시작해 북송의 명가를 쫓아다니며 테마와 구조를 중요시하고 실감을 따진다. 동시에 <평번득승도>에는 인명, 관직, 지명, 번족, 건축 등 다양한 방제(榜題)가 발견되어 정보량이 풍부하다.⁵⁷⁾



그림3-29 <평번득승도권> (국부) (행군)

<평번득승도권>이 가장 큰 특징 중 하나는 전쟁 화면에 많은 방제가 발견됐다는 점이다. 이 방제들은 명확한 목적성을 가지고 있어 저자가 그린 내용을 명기해 평번과 전투에 참여한 장군 16명을 명기하고, 그 업적이나 ‘발병’, ‘통병’, ‘공공’, ‘공로 상공’을 주를 달아 밝힌다. 사실 방제가 나오던 뒤 방제가 이르기까지 중국 회화가 순수 미학의 진로로 향하고 있음을 보여준다. 그러나 <평번득승도권>은 평번 전사에 참여하는 장

57) 朱敏, 《平番得勝圖卷》考略, 中國國家博物館館刊, 2013年06期, 第28-29頁

교의 이름과 번죽명과 지명을 파괴한다는 방제로 원, 명, 청 시기 이래 두루마리의 전체 스타일과 크게 다르다. 상공이라는 그림 목적과 관련된 선택임이 틀림없고 어느 정도 그림의 회화성과 공리성의 모순된 상태라고 할 수 있다.

명나라 후기 전쟁화 대표작 중 하나인 <평번득승도권> 화면에는 인물 시각적 이미지도 많이 등장한다. 산채에서 적군과 싸우는 장면에서는 명군이 대부분 정면으로 맞서 말을 타고 싸우는 일이 드물었다. 구위안에 발병 화면 속 명군 병사들이 떼를 지어 말 위에 올라타고 앞으로 내달렸고, 깃발 등을 지고 말 고삐를 잡는 모습도 보였다. 이들이 질서 있게 목적지를 향해 나아가니 기세가 웅장한 진군 장면이 느껴진다. 종합적으로 보면 <평번득승도권> 행군 장면의 인물 동태 이미지는 시각적 연구로 가치가 있다.

청나라 전쟁화는 <정서도>(征西圖)를 예로 들었다. <정서도>가 전체화면 구성은 상대적으로 깔끔하다. 작품은 오른쪽에서 왼쪽으로, 앞부분은 주로 전투가 있는 곳의 주변 산, 나무 등으로 지리 환경을 묘사하고 있어 중단은 청군이 진을 치고 차랑아 통수가 전투를 지휘하는 모습이고, 미부는 전쟁의 생생한 모습이다. <정서도> 전쟁 화면에 구도 요소를 보면 주로 지리적 배경과 군 인물, 군 장비로 구성된다. 다른 전쟁 그림과 달리 사막의 정경이 그려져 나무가 드물고 전체적인 배경이 통일되어 있으며 다른 원소가 많이 없다. 청나라 군대의 복식은 명나라 군대와 크게 달라졌고, 청나라 군관의 복장도 등장했고 주로 만주족의 복식이 많았으며, 병기(兵器)에는 활, 화살, 장총, 큰 칼, 갑옷이 주를 이뤘다.

<정서도>의 표현 수법은 형식상으로 보면 소청록(小青綠) 산수이고, 표구 형식상으로 분류하면 두루마리이다.⁵⁸⁾ 그림의 구도는 주로 평원법을 사용하는데, 산이 가까이 다가오면서 먼 산을 바라본 것으로 굽어보는

58) 王嘉, 視野中的時代20世紀中國美術史考察[M], 哈爾濱:黑龍江美術出版社, 2007:7.

경지를 반영하여 ‘산수평시원(山隨平視遠)’의 그런 예술적 효과를 나타낸다. 그림에 묘사된 장면은 덩분(丁夔) <산시山市>가 말해주듯 동정이 결합하고 허실이 살아 숨 쉬고 생동감이 넘쳐흐른 전투 장면이다. 현지의 식생 등 실경에 따라 수묵담채(水墨淡彩)에 얇은 녹색을 주는 소청록 화법을 적용했다. 화면에서 볼 수 있듯이, 작자는 왕이 말한 것에 도달하려고 애썼다. ‘무릇 청록색을 설치할 때에는 채는 심해야 하고, 기는 경쾌해야 하며, 힘을 얻으면 다 크게 번지고, 청록법에 30년을 정각하여 그 철리를 다 이해야 한다.’(‘皴擦不可多，厚在神氣，不在多也，氣愈清則愈厚.’)⁵⁹⁾



그림3-30 <정서도> 광조조 (국부)

광조조(郭朝祚)의 서예는 안채(顏體)를 따서 글자 모양이 고풍스럽고, 붓으로 힘있게, 산 돌과 나무줄기를 그리며 라인이 힘있게 움직였다.⁶⁰⁾ 조형은 형상을 추구하지 않고, 신운(神韻)을 추구한다. <정서도>는 명나라 때처럼 화려한 색상이 아니라 차분하고 단아한 회색 색조가 특징이다. 청군 장교 복장은 짙은 색의 청포 마고자(靑袍馬褂)를 주로 입어 이전 명나라 때와는 색깔이 달랐다. 전체 그림 구도와 인물 형상의 묘사는

59) 沈子丞. 歷代論畫名著彙編[C]. 北京: 文物出版社 1984: 317.

60) 熊明祥, 郭朝祚《征西圖》補充研究, 新疆藝術學院學報, 2014年6月

명나라 때 전쟁화의 격조를 그대로 이어갔지만, 색채는 이미 변하기 시작했다. 신장(新疆)지역 고대 전쟁을 그린 <정서도>의 왼쪽에는 양군이 말을 타고 싸우는 모습이 등장하고, 인물들의 동태는 <명가정직경고명설 색견본십이폭> 속 인물들의 동태적 이미지와 유사하다. 말 위에 올라탄 병사들은 긴 창과 칼을 휘두르고 활을 당겨 모양으로 활을 쏘기도 했다. 말 동작으로 보면 전쟁이 치열할 것 같지만 화면의 색깔, 인물의 복식에 서 명나라 전쟁 그림과 차이가 났다.



그림3-31 <정서도> 곽조조 (국부)

소결

명청시기 대표적인 전쟁 기록화 몇 점을 연결하면 이들 전쟁화 속 인물들의 동작과 시각 이미지를 발견할 수 있는데, 특히 말기에 타고 있는 인물들의 모습은 표현 수법에서도 비슷한 점이 있다. 이들은 대부분 말을 타고 힘차게 앞으로 나아가 병기를 휘두르며 싸우는 동적인 모습을 보이며 두려움 없이 적을 죽이는 용맹한 모습을 보였다. 인물을 중심으로 전쟁 기록화, 인물 이미지를 주요 시각 요소로 화면에 뚜렷이 담아냈다. 마구도, 축구도, 황제 출행도, 전쟁화 등을 서로 연결하면 화면 속 인물의 시각 이미지가 높은 유사도를 느낄 수 있다. 이들 인물의 동태적 이미지는 전통 기록화 속 요소 추출과 재시각화를 위해 풍부하고 다양한 소재를 제공한다.

제 4 장

중국 전통화를 소재로써 재활용 현황

제 1 절 전통화 시각화 및 문제점 분석

4.1.1. 전통화를 소재로써 시각화 사례 연구

중국 전통화를 소재로 재시각화한 작품의 종류는 크게 세 종류로 나눌 수 있다.

1. 일러스트(낙서, 행위예술)
2. 디지털미디어(애니메이션, 인터랙티브, 게임, 영상)
3. 그래픽(제품응용, 브랜드)

이어 이들 세 가지 형식의 국내외 작품들에 대한 구체적인 분석이 시작된다.

1. 일러스트

- 1.) 네덜란드 중국계 아티스트Digiway - 〈潮代 The Cháo Dynasty〉
- 2.) ICY&은신 소녀 Alice&colossalmedia - TANG DYNASTY LADIES SHOW UP IN NEW YORK 「동방 사녀는 뉴욕에 있다東方仕女在紐約」 행위예술 벽

1.) 〈潮代 The Cháo Dynasty〉는 38세의 네덜란드계 중국계 예술가인 Digiway의 일러스트 작품이다. 디자이너 Way Fung(Digiway)는 어나 홍콩에서 태어났고 네덜란드 암스테르담에서 성장했다. 서양 예술, 조류 문화에 오랫동안 영향을 받아온 독특한 성장 환경은 중국 전통 그림을 다

른 방식으로 볼 수 있게 했다. <潮代 The Cháo Dynasty>의 창작 아이디어는 Digiway의 개인적인 경력과 밀접한 관계가 있다. 그는 오랜 세월 해외 농구 문화, 유행 문화에 빠져 지냈고, 중국 전통문화에 대한 매력과 순진함을 유지했다. Digiway는 중국 전통 회화 <청명상하도>를 기본 요소로 하고, 트렌드 문화 요소와 중국 전통 문화 요소를 융합해 새로운 모습을 표현한 <潮代 The Cháo Dynasty>를 일러스트레이션 했다.



그림4-1 <潮代 The Cháo Dynasty> (국부)

그림4-2 <潮代 The Cháo Dynasty> (국부)



그림4-3 <청명상하도> (국부)

<청명상하도>는 중국 열대 전세의 명화 중 하나이자 북송 화가 장택단이 만나 볼 수 있는 유일한 생존 우수한 제품이기도 하다. 견본으로 색을 입힌 산점투시(散點透視) 구도법은 중국 십이 세기 북송 도성의 동경(일명 변경汴京, 지금 허난 개봉)의 도시 모습과 당시 사회 각 계층 사람들의 생활상을 생생하게 담고 있다. 북송시기 도성의 변경이 그해 번영

했음을 보여주는 증거이자 북송도시의 경제실태다. 5m 남짓한 두루마리 그림에는 많은 양의 인물, 차, 가마, 대소 선박, 가옥, 교량, 성루, 소, 노새, 당나귀 등 가축도 있고 수레, 가마, 대소선, 가옥, 교량, 성루 등이 저마다 특색 있게 그려져 있다. <청명상하도>는 북송 이후 모본과 복제본이 쏟아지고 있다. 그중 가장 영향력 있는 두 복제본은 명나라 구영(仇英)의 <청명상하도>(명원본)와 청나라의 궁정 화가 다섯 명이 함께 만든 <청명상하도>(청원본淸院本)다. Digiway가 그린 원본은 청원본에 따른 것이다.

Digiway는 5m 남짓한 <청명상하도>에서 0.06%를 뽑아 KAWS, 무라카미 다카시, 잭스, 마블의 아버지 스탠 리, 이소룡(李小龍), 유덕화(劉德華), 주걸륜(周杰倫), 진관희(陳冠希) 등 340명의 국민 아이돌을 북송의 시끌벅적하고 바쁜 생활상에 녹여냈다. 그는 좋아하는 인물의 시각 이미지를 일러스트에 넣어 유행 요소도 풍부하고 중국 전고(典故)도 겸비했다. 2018년에는 팝아트 스타일을 이용해 <청명상하도>의 일부 장면을 패러디해 이 시대의 중생 모양을 흥미롭게 기록하기도 했다. 조대(The Cháo Dynasty)라는 이름은 그의 작품이 모두 끝날 때까지 만들어진 것으로 그는 특히 'dynasty(조대)'라는 단어를 쓰고 싶어 한 이유는 중국 역사상 많은 왕조가 있었기에 이 이름은 매우 중국적이고 '초'(潮)라는 한자가 유행하는 것을 가리켜서 중국어에서는 한마디가 표면적인 의미와 숨어 있는 의미 두 가지가 있다. 저자는 지난 몇백 년의 사람들조차 지금과 같은 조류를 갖고 있다면 어떤 효과를 거둘 수 있을지 고민한다. 이런 출발점에서 그는 가로 5m, 세로 30cm의 <청명상하도>에서 340여 명의 인물을 만들어 그의 삶에 영향을 미치는 예술가, 영화, 애니메이션, 패션, 브랜드를 비롯해 경의를 표한다.

<潮代 The Cháo Dynasty> 전편 창작은 시간에 관한 것이다. 디지웨이
는 '백 투 더 퓨처'(Back to the Future)라는 영화를 좋아했기에 '조대'에
는 영화 속 자동차와 캐릭터도 있어 자동차는 타임머신이라는 점에서

‘조대’가 시간여행에 관한 이야기임을 암시한다. 이 같은 타임머신에는 도라에몽, 스티븐 호킹 등이 있다. 그가 사랑하고 존경하는 사람이라면 그들이 죽더라도 같은 세대로 시간여행을 시켜준다는 것을 의미한다. 잡스, 마이클 잭슨이 세상을 떠났지만, 그들은 아직도 생존해 있다. 예를 들어 그림 앞쪽의 한 구역은 스탠 리가 앉고 있어 그의 주변 아이들이 그가 만들어내는 마블 캐릭터로 코스프레를 하고 있다. Digiway는 밥 한 그릇에 젓가락 세 개를 꽂아 중국인이 알게 된다는 의미로 스탠 리에게 중국인의 방식으로 전달했다. 죽은 사람뿐 아니라 그가 숭배하는 중국 스타들도 화면에 담겼다. 중국 쿵푸를 대표하는 이소룡도 마이크 타이슨과 같은 샌드백을 쳤고 타이슨은 주먹으로, 이소룡은 발로 걷어차 샌드백을 흔들고 중국 쿵푸 문화 요소를 측면으로 반영했다. 이소룡이 차는 슈프림 샌드백, 마이크 타이슨이 슈프림 연명으로 된 복싱복, 그 옆에는 마이클 잭슨이 ‘Billie Jean’ 복식을 입고 우주 스텝을 준비하고 있다. Digiway는 수많은 현실적인 캐릭터들을 트렌드 적인 <청명상하도>에 녹여내고, 조류와 고전을 결합해 현대적인 독감을 겸비한 중국 전통화를 만들어냈다.

Digiway는 중국 고대 전통화의 미니멀리즘에서 깨어나 붓 하나로 대작을 그릴 수 있어서 표현 기법도 복잡하지 않고 주로 색 조각과 기하형을 바탕으로 일러스트를 그렸다. 역사적 전고를 조류화 하는 디자인 방법도 활용됐다. 예를 들면 무송은 호랑이를 때리고(武松打虎), 조충은 코끼리를 칭량하는(曹冲稱象) 등 중국의 대표적인 전고다. 무송은 호랑이를 때리는 것은 명나라 소설 <수호전>에 나오는 이야기로, 무송은 경양강에서 술을 마신 후 사람을 해친 호랑이를 때려죽여 백성들을 해치고 제해하였다. 조충은 ‘삼국지’에서 나온 것처럼, 조충은 등량 교체법을 이용해 배에 있는 코끼리 중량을 돌로 교체해 코끼리의 몸무게라고 부른다. 하지만 일러스트에서 조충은 돌이 아닌 신발과 신발 박스로 바꿔 그림에는 옛날 사람들이 멜대를 매는 모습이 많이 그려져 있는데, 멜대 안에는 유행하는 운동화가 들어 있다. 또 중국적인 이미지를 가진 마작(麻將)문화

도 일러스트에 활용했다. 중국식 공포 요소인 강시, 임정영 선생의 오프 화이트(Off-White) 모자, 강시 몸에 달린 옷, 그리고 Off-White x Nike 연명한 Blazer 신발도 있다. 인물, 복식, 운동화, 액세서리, 심지어 강 위의 표류한 물건까지도 있고 디자이너는 경전에 경의를 표하고 친구들을 축복하는 것은 물론, 당면한 이슈들의 조류를 그리는 독특한 방식으로 이들을 묘사한다.

2) ICY 글로벌 디자인 플랫폼&은신 소녀 엘리스 Alice(일러스트) & colorsalmedia(그래피티아트)의 세 쪽 합작으로 ‘TANG DYNASTY LADIES SHOW UP IN NEW YORK’ <동방 사녀는 뉴욕에 있다東方仕女在紐約>행위예술 벽 작품이다. 은신 소녀 엘리스는 중국 일러스트 디자이너인 작품은 ICY가 엘리스(Alice)와 함께 만든 중서합璧(中西合璧) 동양 문화 프로젝트다. 최근 몇 년 동안 디지털 일러스트는 문화적인 형식일 뿐만 아니라, 소비 형식으로서 각 소셜 미디어에서 점차 활약하며 젊은 사립의 사랑을 받고 있다. 전통 매체 분야에서 활약했던 이 일러스트들은 종이 인쇄물 외에 미디어로도 활약하고 있다. 중국 신세대 일러스트 디자이너인 은신 소녀 엘리스(Alice)가 ‘동양의 미학이 뉴욕에 있다’는 ICY의 문화전파에서 구상 일러스트로 ‘사녀도(仕女圖)’를 그렸다. 뉴욕 브루클린에서 ‘동방 사녀는 뉴욕에 있다’라는 행위예술벽으로 탈바꿈한 그는 가장 ‘거리’적인 방식으로 중국 고유의 미학을 세계에 과시했다.



그림4-4 <동방 사녀는 뉴욕에 있다> (국부) 그림4-5 <동방 사녀는 뉴욕에 있다> (국부)

ICY SS2020 뉴욕 패션 주-길복 회조(吉服回朝) 패션쇼 이후, colossalmedia에 의해 뉴욕 브루클린 Willamsberg 거리의 ‘동방 사녀는 뉴욕에 있다’라는 행위 예술 벽 낙서가 완성됐어 전통 낙서예술과 달리 예술 벽은 AR의 ‘환경(幻境)’을 체험하게 한다. 이번 ICY는 예술과 AR 인터랙션 기술을 접목해 Artvive app를 통해 촬영된 사녀장벽에 사녀도의 동적인 생명력을 부여했다. 현장으로 나가면 그림 속 세계로, 고대로부터 건너온 사녀와 함께 현대인과 고대인의 대화를 나눈다.

<잠화사녀도簪花仕女圖>는 당나라 화가인 주방(周昉)이 그린 조건본(粗絹本) 색채화로, 대표적인 당나라 사녀화 표본 작품이자 세계에서 유일하게 인정받는 당나라 사녀화 전세 유일본이다. 안사의 난 이후 당나라 통치계급은 태평한 척하기 위해 이른바 ‘문치(文治)’를 제창하면서 연희의 풍조가 일파만파로 번졌다. 사치는 천보(天寶) 이후 통치자의 숭배로운 풍조가 되었고, 궁중 전체가 당시 사치스러운 풍조의 지배 때문에 당나라 사녀들이 노닐고 사는 환경을 만들었다. 당나라 사녀 여섯 명이 그려진 이 그림에는 몸매가 풍만하면서 날씬하고 아름다운 자태를 지니고 있다. 작품은 당시 사회의 현실 생활에서 출발하여, 한적하고 심심한 생활의 본질과 아름답(嬌)고 사치스럽(奢)고 우아하(雅)며 안락한(逸) 분위기를 표현하여 부드럽고 유연한 여성의 자태를 확인할 수 있다. 작품은 즐거우면서도 약간은 게으른 기분과 분위기를 부각해 그 시대 궁중 귀족계급을 아우르는 시대 분위기를 적절히 보여준 것이다. 또한 당나라 때 사치스러운 풍조로 노닐던 궁중 사녀를 빌려, 응용 변화한 물질 위의 인물들의 쓸쓸한 마음을 표현하였다.



그림4-6 <잠화사녀도> (국부)

〈동방 사녀는 뉴욕에 있다〉 행위예술 벽은 〈잠화사녀도〉를 모티브로 하고, 화려하고 고귀한 당나라 사녀의 시각적 이미지를 삽화로 추출하였다. Alice는 그녀의 장기적 색채와 선 형식을 결합하여, 붉은색과 푸른색 대비의 색채충격을 대량으로 운용하였다. 그러데이션 컬러 라인은 인물의 가장자리를 그려 전체 색상을 풍부해 보이게 하고, 중국 고전 중 일부 전통 회화의 색채에 가깝다. 그녀는 부드러운 라인과 대비색으로 그러데이션 화면으로 전통문화를 표현하고, 고대 건축물인 ‘레드벽돌, 푸른기와(紅磚綠瓦逸)’나 수묵화의 번짐과 이곡동공(異曲同工) 하는 묘미를 갖고 있어 사녀도에 새로운 생명력을 부여했다.

일러스트 화면에서 Alice는 서양 근대부터 화면을 납작하게 하고, 간소화한 추상적인 일러스트 미학 취향을 작품에 융합시켰어 동양 미학이라는 이런 추상적인 단어를 구상적인 삽화 형식으로 바꾸어 놓았다. 중화민족의 저력을 담은 문화와 화면의 경지를 함축적 의미가 표현되다. ‘동양 미학이 뉴욕에 있다’라는 문화를 전파한 사자로서 동방 사녀는 사람들을 이끌고 고금을 통과하고 시간이 교차하는 매력을 느껴지는 것이다.

〈잠화사녀도〉에 나오는 인물들의 시각 이미지를 일러스트레이션으로 활용하는 것 외에 중국 전통문화에서 중요한 요소들도 화면에 담았다. 중국을 대상으로 향(香), 악(樂), 포(布), 차(茶), 서(書)는 동방 문화에 각각 전형적인 특징을 가지고 있다. 사녀도는 이로써 인체의 다섯 가지 감각인 ‘맡는다’(嗅), ‘듣는다’(聽), ‘닿는다’(觸), ‘먹는다’(味), ‘보다’(視)에 대응하였다. ‘이형전신(以形傳神), 호지욕출(呼之欲出)라는 동양적인 삶의 분위기와 뉴욕 도시의 재구성을 표현한 것이다.

동방향기

향 문화는 중국 고대 전통문화의 하나로, 옛사람들은 향이 향기로 코를 자양할 뿐만 아니라, 더러운 기운을 없애 질병을 치료하고, 정신도 수양하여 양생할 수 있다고 여겨서 ‘코를 기르는 것’이 아니라 ‘향기는

보양 정신을 자양하다’는 신념을 숭상한다. 동방 사녀가 향을 피우고 와서 뉴욕 거리에 자신의 향훈 가게를 열었다. 고대 향로, 정병(淨瓶), 향합(香盒)으로 장식되어 순수하고 그윽해 ‘양신(養神逸)’적 ‘동방 향기’를 뉴욕으로 가져오는 것은 ‘향’은 국경이 없다는 뜻이다.

앨리스는 일러스트에 중국 전통문화 요소인 당나라 ‘이불 속 향로’를 담았다. 향로는 처음에 ‘鑪’라고 불렀고 중국 고대에 향을 피워 이부자리를 훈제하는 구형의 소로로, 일명 ‘향훈 구’ ‘와이퍼 향로(臥褥香爐)’로 불렸다. 서한(西漢) 사마상여(司馬相如)가 지은 <미인부美人賦>에 최초로 나타나 귀족들에게 사용되었고 향로 요소 외에도 관세음보살(觀世音菩薩)이 손에 들고 있는 정병 요소가 있어 병에 이슬로 꽃망울을 덮은 것은 ‘동방 향기’라는 뜻이다.



그림4-7 동방향기

동방현악

백아(伯牙)의 <고산 유수>(高山流水)부터 당현종(唐玄宗)의 <네상우의 곡>(霓裳羽衣曲), 전국시기 증후을(曾侯乙) 편종(編鐘)부터 당나라 벽화에 서 흔히 볼 수 있는 공후(箜篌)까지 옛사람들이 음악에 대한 사랑을 옛

볼 수 있다. Alice는 중국 전통 악기 요소인 비파를 녹여내서 삽화에 전통적 매력을 더하다. 사녀사자가 뉴욕 센트럴 파크에 나타나 ‘음악’으로 만나 현대 악기인 첼로와 풍금을 섞고 동방 미학 매력을 드러내며 국경 없는 ‘소리’를 뜻한다.

화면에는 자개 자단 오현(螺鈿紫檀五弦) 비파 하나가 결합한 것이다. 세상에 하나뿐인 오현비파(비파는 보통 사 현)는 삼현금(三弦琴), 기타 등 다양한 악기로 연주할 수 있다고 한다. 당나라 나전 상감(鑲嵌) 기법을 극대화한 대목은 당나라의 번영을 보여준다.



그림4-8 동방현악

동방 서예

중국 전통예술의 형식이라면 중국의 서예를 빼놓을 수 없다. 중국 서예는 오래된 한자 쓰기 예술이고 갑골문, 석고문, 금문(중정문鐘鼎文)에서 대전 소전, 예서(隸書), 초서, 행서(行書) 등으로 바뀌었다. 중국 서예는 독특한 시각예술일 뿐만 아니라 중국 전통문화의 중요한 구성 부분이다. 서예는 중국 및 중국 문화의 영향을 많이 받은 주변 나라와 지역 특유한 문자 미학이 예술적 표현이다. <동방 사녀는 뉴욕에 있다> 행위예술 벽 중 사녀는 ‘두루마리’를 손에 들고 ‘길복회조(吉服回朝)’를 고대 행

서 방식으로 예술 분위기가 짙은 브루클린 거리에서 썼다. 동방 서예와 현대 낙서 예술이 부딪치는 것은 ‘예’에 국경이 없다는 뜻이다.

중국 여섯 대 수당(隋唐) 서적의 주요 형식은 중국 서화(書畫)의 주요 표구 방식 중 하나로 휴대와 수집이 편하고 서예는 중국 전통문화 예술 발전 5천 년 동안 가장 고전의 심벌을 가지고 있는 민족 기호이다. 행서는 또 전형적인 실용성과 예술성을 겸비한 서체로 왕희지(王羲之)의 <난정서>를 비롯한다.



그림4-9 동방서예

동방차도

중국 차 문화 요소도 엘리스의 일러스트에 활용됐다. 차는 중국에서 유래한 것으로 중화민족의 전민 음료 가며, 신농(神農)에서 발원하여 당나라에서 발흥하였고, 송나라에 번성하여 명청시기에 보급되었다. 차 문화와 중화 문화를 동반한 지 이미 수천 년의 역사를 가지고, 중국의 차 문화는 유가, 도가, 불가 등 여러 파의 사상과 혼합되어 하나로 되었다. 오랜 세월이 지나도 새것이 되어 끊임없이 성장하고 번성하다. 중국 차 문화는 차를 매체로 한 생활 예절이자 전통문화의 수양을 위한 하나의 방법이다. 사녀 사자는 ‘차’와 ‘류상(流殤)’ 문화를 이용하여, 뉴욕 거리의 행인들에게 ‘동방 대국’의 손님 접대 방법을 보여주어 ‘식(食)’에 국경이

없다는 뜻이다. 곡수류상(曲水流觴)은 중국 고대 한족 민간의 전통 풍습으로 훗날 문인과 묵객이 시를 짓고 술을 마시며 노래하는 고상한 일로 발전했다. 이런 전통 역사는 매우 오래되어서, 서주 초년의 민간 풍습에서 기원하였다. 해마다 음력 3월에 굽은 물가에 술잔을 세워 놓고 누구 앞으로 흘러보내면 누가 갖다 마시느냐 하는 것은 불길한 운을 뺄 수 있고, 복을 빌어 재앙을 면한다는 뜻이다.

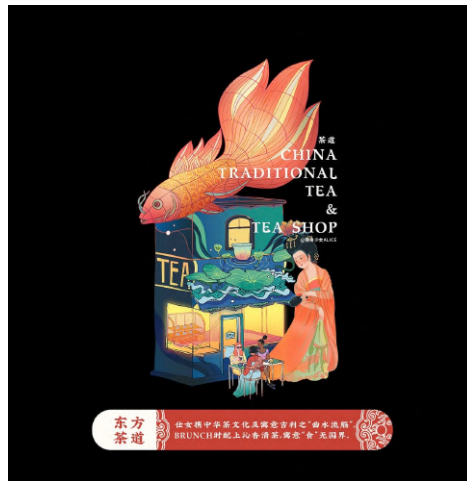


그림4-10 동방차도

동방 길복

‘길복’은 예복을 가리키며 명나라에 처음 형성되었고, 청나라에 와서 관복(冠服) 제도의 한 가지 분류가 되어, 옛사람들이 경사와 길상을 추구할 때 입던 전유적인 복식이다. 중국 고대 사람들이 길상을 추구하고 흉악한 것을 피하는 보편적인 심리적 영향 아래 길복 문화가 지속되어 왔다. 엘리스는 중국 전통 길복 요소를 사녀 복식에 적용하고 나서 사녀는 SS2020 뉴욕 패션위크 현장에 나타났다. 그녀들은 ‘풍만한’ 몸매로 현대 판 ‘길복’을 연출한다는 것은 국경 없는 아름다움의 의미를 담고 있다.

기왕에 복식 공예를 언급했으니 길복 요소 말고도 중국 고대 염색 공

예 요소도 있어 중국 염색 공예의 역사는 서주로 거슬러 올라간다. 옛날 오래된 수공예 염색 공방은 노천에 천을 말려서 하나의 풍경을 만들었다. 어등 축제(魚燈節)를 언급하지 않을 수 없어 전통 정월 대보름에서 분화된 명절이다. 어등 불(魚燈)은 600여 년 동안 잉어 모양을 하고 대오리를 동여매고 백지를 발라 촛불을 켜 채 축제 한마당처럼 축제를 즐겼다.



그림4-11 동방길복

<동방 사녀는 뉴욕에 있다> 행위예술 벽은 각종 중국 전통 요소를 숨기고 있을 뿐 아니라 뉴욕 현지의 랜드마크도 많이 융합했다. 예를 들어 뉴욕 엠파이어 스테이트 빌딩, 뉴욕 자유의 여신상, 브루클린 브리지, 뉴욕 센트럴 파크는 고금을 아우르는 느낌이다. 그림 속 거리에 고금 사람들이 섞여 나오는 것도 종족과 피부색과 관계없이 전 세계인이 중국 전통 요소를 착용할 수 있다는 개념을 전달하기 위해서다. 또 다른 디테일은 디자이너 앨리스가 복선을 그림에 묻었고, <동방 사녀는 뉴욕에 있다> 행위예술 벽은 그림 속에 그려진 그림이 있는 창작 방식을 적용했다. 모든 사녀 예술 벽 속에 축소판 사녀 예술 벽을 숨겨져 있다. 이렇게 겹겹이 쌓인 형식은 디자이너의 기발한 아이디어가 돋보일 뿐 아니라 사녀 예술 벽의 재미를 더한다.

Alice는 모티브의 일러스트 디자인 외에, 사녀 테마의 주변 벽지를 별

도로 디자인하였다. 당나라 풍만하고 화려한 사녀 이미지를 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 영혼에 부여해 더욱더 현대적이다.

<동방 사녀는 뉴욕에 있다> 행위예술 벽은 벽 한편의 형식으로 관자에 중국 전통 회화 중 미학이 공감할 수 있다는 것을 인식시켰다. 즉, 중국 전통 회화는 수천 년의 역사와 문화를 새로운 생명 방식으로 대중에게 전파함으로써 중국 전통화 속 깊은 문화 소양과 예술 매력을 보여줄 수 있다. 바로 동양적 정취를 지닌 중국 전통문화를 입체적으로 구현한 것이다.

2. 디지털 미디어 (인터랙션, 애니메이션, 인터랙서)

1.) Infini Studio - 둔황 공양인(敦煌供養人) H5, 텐센트와 둔황연구원 ‘디지털 실�크로드’ 프로젝트

2.) 국립고궁박물관 - Painting Animation: Departure Herald and Return Clearing 고화 애니메이션 시리즈 - 명인출경입피도(明人出警入蹕圖) | 명영한궁춘효도(明仇英漢宮春曉圖) | 청원화십이월령도(淸院畫十二月令圖)

3.) 아이와 문화 - 당신의 어린 시절과 옛사람들이 “차를 치었다.” 신화사(新華社) 감숙(甘肅) 지사 둔황 벽화 동영상 복원 프로젝트

4.) 이성성성(離城城城)- 비천 왕자 영예(飛天王者榮耀) 상업 게임 일러스트레이션 인터랙션

1.) 둔황 공양인(敦煌供養人) Infini Studio가 디자인하고 텐센트와 둔황연구원이 합작한 ‘디지털 실�크로드’ 뉴미디어 프로젝트다. Infini Studio는 텐센트와 둔황연구원의 ‘디지털 실�크로드’라는 첫 프로젝트의 의뢰를 받아 중국 전통문화의 보물인 둔황 벽화에 현대적 뉴미디어와 결합하는 디자인 과정을 시작했다. 이들의 출발점 중 하나는 중국 전통문화를 사랑하는 사람들의 기대에 부응하기 위해 현대 뉴미디어의 디지털 파워를 빌려 둔황 벽화 같은 찬란한 전통문화를 세계에 알리는 것이다.

Infini Studio의 제작은 H5를 사용하여 천 년 전 둔황 벽화의 현대 ‘디지털 공양인’을 찾았다. 즉, 둔황 벽화의 동태를 디지털 미디어를 통해 대중에게 보여주고, 현대 뉴미디어와 같은 매체를 통해 사람들이 중국 전통문화 보호 프로젝트에 참여할 수 있도록 한 것이다. 그래서

Infini Studio는 프로젝트에서 전통문화와 현대문화 사이에서 균형점과 접점을 찾을 수밖에 없다. 둔황 벽화를 단일 형태로 복제하거나 재창작하는 것이 아니라 현대인들이 문화적 감정에 공감할 수 있도록 해야 한다. 둔황의 디지털 공양인 프로젝트에 대한 깊은 이해 속에서 Infini Studio는 1000년의 역사가 멀지만, 아이돌에 대한 사랑은 한결같다는 것을 알게 됐다. 아이돌 하면 ‘아이돌 연습생’, ‘창조101’ 같은 아이돌 오디션 프로그램, 혹은 인기 아이돌 스타를 먼저 떠올릴 수 있다. 그러나 그해 둔황의 보살들도 사실 사람들의 마음속에는 우상으로 경배하다. Infini Studio는 아이돌 문화를 하나의 접점으로, 둔황 화상을 인물 시각적 이미지로 삼아 전통문화를 현대문화와 연결했다.



그림4-12 4-13 <둔황 공양인> 일러스트 (국부)

‘偶’는 <列子·楊朱篇> ‘又侑也. 象人曰偶, 木土像亦曰偶.’에서 나왔다. 최초의 ‘아이돌’은 곧 조배(朝供), 신앙을 위한 것이었다. 그리고 이 둔황 공양 인이 어떤 의미에서는 초기에 둔황을 믿었던 사람으로 볼 수 있다. ‘공양인’이란 굴을 열고, 상을 만들고, 벽을 그리며, 소원을 빌고, 공덕을 쌓는 사람을 말한다. 둔황은 이처럼 빛나는 문명의 기적을 일궈냈으니, 공양 인의 공로가 매우 크다. 그렇다면 이 사회에게서 어떻게 둔황의 보살들을 위해 더 많은 공양 자를 찾아낼 수 있었을까? 현대인이

‘디지털 둔황’을 통해 이전 벽화의 지혜와 이야기를 탐구하고 이어 새로운 세대의 공양자로 거듭나게 하는 것이 바로 Infini Studio가 해결해야 하는 과제다. 아이들에게는 ‘외모’가 중요하다. 둔황 벽화의 보살은 오랫동안 사람들의 사랑과 숭배를 받아 왔다. 그리고 장대천(張大千)등 많은 예술가가 오랫동안 둔황에 벽화를 베껴 쓰고 있다. Infini Studio는 둔황 벽화에 보살의 시각적 이미지를 디지털 디자인의 영감으로 삼았다.



그림4-14 <둔황 공양인> 일러스트 (국부)

둔황 벽화는 규모가 매우 크고 기예가 정밀하다. 내용이 풍부하고 제재가 광범위하다. 주로 신의 시각적 이미지, 활동, 신과 신과의 관계, 신과 인간의 관계, 그리고 좋은 소원을 담아 영혼을 진정시킨다. 예술적 조형에서 둔황 벽화는 전통 회화의 변형 수법을 계승해 다양한 인물과 동물, 식물 이미지를 교묘하게 표현했다. 시대에 따라 심미적 관점이 다르고, 변형의 정도와 방법도 다르다. 둔황 벽화는 초기 변형 정도가 비교적 크고 낭만주의 성분이 많아 이미지의 특징이 뚜렷하게 나타나며, 수당 이후에는 변형이 적고 입체감이 강해 사실성이 점점 부각되고 있다. 스타일은 둔황 벽화는 초기 16개 왕국(早期十六國)과

북위(北魏) 왕조의 강렬한 과장과 묘사와 번짐에 중점을 둔 역외 스타일(域外)에서 송나라의 밀화(密畫)와 중원(中原)의 새로운 화풍까지 변화하는 과정을 거쳤다.

그중에서도 당나라의 제재가 가장 풍부하다. 그림과 조각에 등장하는 부처, 보살 등은 당대의 불교 미술에서 중요한 창조로 동작이나 표정이 전 세대보다 다양해졌다. 특히 당나라 보살의 시각적 이미지는 고대 미술에서 이상과 현실의 성공적인 결합을 보여주는 중요한 예이다. 이 때문에 Infini Studio는 많은 자료를 살펴보며 시기별 둔황 회화 스타일을 비교한 뒤 그들이 가장 수용도가 높고 색채가 풍부한 당 후기(晚唐) 스타일을 주요 H5 애니메이션 모델로 선정했다.



그림4-15 둔황막고굴 156굴 <송국부인 여행도>

애니메이션 제작 과정에서는 둔황 벽화 속 보살들의 아름다운 자태를 극대화하기 위해 축프레 애니메이션을 MG 애니메이션과 결합하는 형식을 취했다. 시간과 공간을 깨고 사람들이 정적인 둔황 벽화를 걷게 한다. 전통문화와 현재의 아이돌 문화를 연결하는 것은 외모뿐만 아니라 아이돌 문화의 내면을 파헤쳐야 다른 주변 제품과 문화가 파생될 수 있다. 사실 아이돌의 외모를 제외하고 둔황 보살은 우상으로서 가진 재능도 매우 풍부하다. 예를 들어, 비파를 연주할 수 있고, 노래할 수 있고, 춤도 출 수 있다. 동시에 세상사를 꿰뚫어 보는 지혜로운 두뇌를

가지고 있다. 이 철학적 사고는 오늘날에도 당대 사람들의 곤혹을 지적할 수 있다. Infini Studio는 아이돌의 힘을 빌려서 보살의 지혜와 현재의 사회생활을 결합하여 신세대 공양 인이 된 사람들에게 보답한다. 사람들이 새로운 미디어 플랫폼을 통해 둔황 공양 인의 디지털 프로젝트에 참여하면 둔황 보살의 혜택을 받을 수 있다.

‘디지털 실�크로드’ 프로젝트는 둔황 공양인 H5 프로젝트가 시행한 후 차세대 ‘아이돌’로 보살들은 전통문화의 매력으로 온라인 데뷔 몇 시간 만에 엄청난 팬을 갖게 됐다. 그리고 많은 사람의 ‘사랑의 공양’을 얻었다. 그들은 QR 코드를 통해 프로젝트의 내용을 볼 수 있고 온라인에서 지불하여 둔황 공양 인의 자선 프로젝트에 참여할 수 있다. 이들은 위챗을 통해 둔황 공양인 공익사업을 지속해서 확산시켜 인터넷의 역할을 극대화했다. 또 부처님들의 대지대혜(大智大慧)를 더욱 돋보이게 하기 위해 Infini Studio는 둔황 벽화의 전통문화 정신에 따라 31장 명언을 담은 금낭의 아이돌 주변 제품을 제작했다. 둔황 공양 인이 온라인에서 이 프로젝트에 참여하면 사용자 측에서 금낭의 명언이 한 장을 얻을 수 있다. 둔황 공양인 프로그램을 통해 Infini Studio는 진심으로 ‘아이돌’이 천 년 동안 전해온 정신적 매력을 지켜주고, 전해주길 바란다.



그림4-16 4-17 <둔황 공양인> 주변 제품 디자인

둔황 벽화에는 위에 언급한 둔황 공양인 프로젝트 외에 ‘디지털 둔황’ 프로젝트도 있다. ‘디지털 둔황’은 둔황을 보호하는 가상 프로젝트다. 이 프로젝트는 증강현실, 교호 현실 등 3개 부분을 포함하고 둔황 벽화를 디지털화하는 프로젝트다. 시간과 공간의 제한을 타파하고 중국 전통문화의 관광, 감상 및 연구 등 현대인의 요구를 충족한다. 2011년에 건립된 디지털 둔황 프로젝트는 우한대학교 이덕인(李德仁) 교수가 가상현실 디자인 기획, 조직 관리, 구체적 실행을 담당한다. 중국과학원 컴퓨터연구소와 우한(武漢)대학교, 저장(浙江)대학교가 공동으로 ‘디지털 둔황’ 프로젝트를 진행하는 데 완성까지는 10~20년이 걸릴 전망이다. 과제팀에게서는 원격탐지측정 기술을 활용하여 막고굴 외형, 동내 조각 등 모든 문화유적을 컴퓨터에 정밀하게 가상화하였다. ‘디지털 둔황’이 완성되면 문화 보호, 문화 교육, 문화 관광이 같이 개발할 것이다.

2.) 국립고궁박물관 - Painting Animation: Departure Herald and Return Clearing 고화 애니메이션 시리즈 <명인출경입경입참도> (明人出警入蹕圖) | <명구영한궁춘효도>(明仇英漢宮春曉圖) | 청원본십이월령도(淸院本十二月令圖)

타이베이 국립고궁박물관은 중국 고대 전통 회화를 모티브로 원서화 명품을 정선해 고화 애니메이션 시리즈로 만들었다. 시리즈에는 <청원본청명상하도>(淸院本淸明上河圖), <명구영한궁춘효도>(明仇英漢宮春曉圖), <명문징명倣조백황후적벽도>(明文徵明倣趙伯驥後赤壁圖), <청서양일월합벽오성연주도>(淸徐揚日月合璧五星聯珠圖), <명인화출경입필도>(明人出警入蹕圖), <청원본십이월령도>(淸院本十二月令圖), <수위백준도>(數位百駿圖), <송 소식 서황주 한식시>(宋 蘇軾 書黃州寒食詩), <송 황정견 화기훈인첩>(宋 黃庭堅 花氣薰人帖)을 포함한다.

<명인출경입지도>(明人出警入蹕圖)

100년부터 국립고궁박물관은 <청원본청명상하도> 등 고궁 서화의 고해석 애니메이션을 출시했다. 고화 애니메이션을 통칭하고 무절개 융접 기술로 1080p Full HD 고해석 프로젝터를 여러 대 배치하여 서화 장권과 같은 장방형의 반딧불 스크린 벽을 만들었다. 관객들이 테크놀로지에서도 중국 장권 회화의미를 체험하게 한다. 그중에는 명나라의 <출경입필도>가 포함한다.

창작 과정에서 국립고궁박물관은 사료(史料)를 바탕으로 원작에 충실한 애니메이션으로 서화 작품 중의 멋진 장면을 표현하다. 그러나 그림이 너무 길어서 전체 그림을 애니메이션으로 바꾸기는 쉽지 않다. 그래서 대표적인 화면과 캐릭터의 동적 비주얼을 골라 애니메이션으로 만들었다. 예를 들어 <출경도>(出警圖)에서는 호방한 행렬의 호위, 의장, 수행자들의 모습을 선택했다. 말 위에 올라탄 형태나 느리게 앞으로 나아

가는 형태는 기술을 통해 동적으로 작용한다. 전체적인 효과를 나타낼 때는 정(전체)-동(국소)-정(전체)으로 나타낸다. 먼저 장화권 내용에 따라 여러 부분으로 나눈 다음 이 부분의 전체 내용을 확대해서 보여주고, 그림의 캐릭터 동화를 확대해서 보여드리고, 마지막으로 전체 화면을 보여드리도록 하겠다. 중장권의 흥미로운 점은 하나의 그림에서 시간과 공간의 위상과 연속성을 동시에 표현한다는 점이다. 장화권 특별한 화면 비율과 전통적인 동양의 독서 습관으로 인해 화가는 그림을 구상할 때 수평 관계를 강조하고 오른쪽에서 왼쪽으로 펴서 배치하고 시점에 따라 발생하는 정경을 같은 그림에 함께 그리는 경우도 있다.

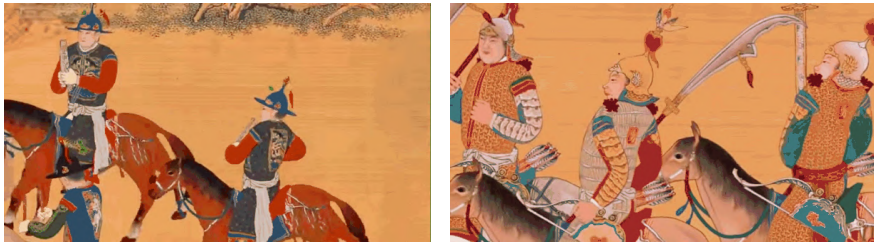


그림4-18 4-19 <출경입필도> 애니메이션 (국부)

전반적으로 국립고궁박물관은 중국 전통 회화의 시각적 이미지를 바탕으로 원작의 원칙에 충실하면서 정적인 전통 그림을 부분적으로 동적인 애니메이션으로 전환했다. 그림의 전통성과 리얼리티를 극대화하면서 시각적 다양성을 더했다. 출경입필도와 같은 장권화(長卷畫)는 전통적인 관람 형태에 얽매는 것이 아니라 오늘날 인터넷 시대에 널리 알려지고 확산할 수 있다. 이로써 전통문화 정신을 발양하는 목적을 달성할 수도 있다.

<명구영한궁춘효도>(明仇英漢宮春曉圖)

한궁춘효도(漢宮春曉圖)는 명나라 화가인 구영(仇英)이 만든 견본중채사여도(絹本重彩仕女圖)이다. 이 그림은 봄날 아침의 한나라 궁중을 시공(時空) 배경으로 후궁 미인들의 천자만태를 그린 것이다. 그림 속에서 후

비, 궁아, 황자, 태감, 화사가 총 115명이고 모든 사람의 복장이 아름답고, 자세가 매우 다양하고 별일 없어 보이지만 또 매우 바쁜 모습이다. 이 중 화사 모연수(毛延壽)가 왕소군(王昭君)을 위해 사생한 유명한 이야기도 포함되어 있어. 전체 그림은 구경이 매우 복잡하고, 붓놀림으로 힘있게 색을 칠하고, 숲, 돌, 풍경과 화려한 궁전이 교차한다. 선경과 같은 아름다운 경치를 만들어내며 미인과 다양한 사람들을 비롯해 금기서화, 장구, 매화 등 다양한 문예 레저 활동을 융합했다. 이것은 구영의 역사 이야기 그림 중의 뛰어난 대표작이다.



그림4-20 4-21 <한궁춘효도> 구영 (국부)

만화 애니메이션의 같은 시리즈인 ‘한궁춘효도’도 같은 방식으로 제작됐다. 중국 전통 회화에 긴 두루마리 그림이 많아 출경입지도와 절차는 비슷하지만, 한궁춘효도도 몇 부분으로 나눠 완성한다. 하지만 상대적으로 ‘명인출경도’의 그림만큼 길지 않고, 애니메이션 전시에서 ‘한궁춘효도’는 계절(折桂), 녹중무(綠腰舞), 주악(奏樂), 바둑(弈棋), 관화(觀畫), 사진(寫真), 화장(梳妝), 두초(鬥草), 영희(嬰戲), 자수(刺繡), 다리미(熨燙) 등의 순서로 다양한 문인들의 여가 활동을 보여준다.

예를 들어 궁녀가 공작새에게 먹이를 주고, 어린이가 난간에 기대어 조망하고, 나무 아래에서 꽃을 꺾는 등 캐릭터의 동적 시각적 이미지가 애니메이션으로 생생하게 표현된다. 이 고화 동화 영상에서 배경음악은 중국의 대표적인 전통악기인 얼후(二胡)로 연주되고, 장면에 따라 인물들

의 잡담을 곁들이는 소리도 들려준다. 보는 사람의 정경을 더욱 돋보이게 한다.



그림4-22 4-23 <한궁춘효도> 애니메이션 (국부)

<청원본십이월령도>(清院本十二月令圖)

<청원본십이월령도>(清院本十二月令圖)는 총 12장이 있고 사계절을 묘사한 한 세트 그림이다. 즉, 음력 1월부터 12월까지 다양한 민속 축제와 풍습의 장르 그림이다. 투시 관념이 있는 복잡한 건물을 이용해 그림 공간은 여러 영역으로 나눈다. 다음은 이번 달에 수행할 수 있는 몇 가지 대표적인 활동을 입력한다. 이러한 블록 처리 방식은 전체적으로 명확한 주제가 없는 것이 아니라 어디를 보더라도 매력적이고 절묘한 디자인을 가지고 있다.

저자의 연도는 알려지지 않았지만, 학자들의 연구에 따르면 청나라 건륭(乾隆) 초년인 것으로 보이며, 궁중 화가들이 서로 협력해 완성한 것으로 보인다. 그림의 장면은 풍부하고 사물의 묘사는 섬세하며 각각 서양 투시법으로 정원의 풍경을 그려 실제와 같은 화경을 구축했다. 이 정원 건물들은 화면 오른쪽 하단이나 왼쪽 하단 구석에서 먼 곳까지 뻗어 있으며 2-3 명 사람이 작은 조이 구성되고 건물에 끼워 넣고 다양한 활동

을 하고 있다.



그림4-24 4-25 <청원본십이월령도> 덩관봉 (국부)

원래 '월령'(月令)이란 12월에 공포된 정령을 말하는데 명청시대부터 그림 명칭에 많이 사용되기 시작했고 내용은 대부분 사계절에 한 활동였다. 달마다 자연계에서는 다른 식물이 생산된다. 예를 들면, 1월의 매화, 2월의 살구꽃, 3월의 복숭아꽃, 5월의 부포, 6월의 연꽃, 9월의 국화 등이다. 시간순서가 다르며 정월의 꽃등 구경하기, 5월의 용선 경기, 7월의 절교(신령에게 지혜를 구한다), 8월의 달 구경하기, 9월의 등고(登高), 12월의 스케이트 등 다양한 행사도 있다. 이 <청원본십이월령도>는 매월 장면에서 해당하는 특정 활동을 묘사하는 것 외에도 다층적인 건축 공간에서 같은 달의 다른 활동과 매치된다. 예를 들어, 1월 장면은 등불 축제를 묘사했다. 그러나 정원에는 어린이들이 탈을 쓰고 놀이를 하는 모습도 있다. 5월경은 용선 경주가 주요 행사로, 왼쪽 아래에는 약품을 준비하는 풍습이 함께 표현됐다. 9월에는 국화 감상, 등고 두 가지 행사를 동시에 다뤘다. 이 수법은 화면 속 시간을 흐르는 듯한 느낌을 주면서 보는 사람의 시선이 화면 공간에서 이동하는 효과도 향상한다.

이 열두 폭의 그림은 원래 건륭황제의 궁정에 걸려 있었다. 매월 한 폭씩 교체하다. 관람객들은 달의 경치를 감상하면서 화면의 다양한 활동에 참여하는 것 같다. 전통 회화 자체에서 그림으로 이어지는 전통문화

활동은 전통 회화를 국부 애니메이션으로 전환하는 강점이다. 사람들은 고대 문화 활동을 직관적으로 관찰하여 구름 체험의 효과를 얻을 수 있다. 애니메이션으로 영상을 제작하는 방식을 통해 사람이 전통 회화를 감상하면서 전통문화 활동의 매력을 다시 느끼기를 바란다.



그림4-26 4-27 <청원본십이월령도> 애니메이션 (국부)

3.) 아이와 문화 - 당신의 어린 시절과 옛사람들이 ‘차를 치었다.’ 신화사(新華社) 감숙(甘肅) 지사 둔황 벽화 동영상 복원 프로젝트

중국 란저우 아이와 문화 회사와 신화사 간쑤 지점의 협력 프로젝트-당신의 어린 시절과 옛사람들이 ‘차를 치었다.’ 여기 ‘차를 치었다’라는 충돌, 중첩이란 뜻이다. 클라이언트는 둔황 벽화 속의 아이들을 캐릭터의 시각적 요소로 추출해 아동 취향을 담은 애니메이션을 제작해 달라고 요청했다. 전체 제작 과정에서 아이와 문화가 직면한 문제는 현재 둔황 막고굴 벽화가 심각하게 손상되어 대규모 복원이 필요하다는 것이다.

부실한 보존 등 각종 내외적 요인으로 둔황 막고굴 벽화는 훼손이 심한 곳이 많다. 또한 둔황 벽화의 안료는 천백 년의 산화반응을 거쳐 초기의 색채를 변화시켰고 약간의 변색 현상도 있었다. 중국의 귀중한 전통 회화 문화 유물로서 어떻게 빨리 복원하고 어떻게 오래 보존하고 전승할 것인지는 시급히 해결해야 할 문제다. 그래서 아이와 문화 회사는 제작 과정에서 지속해서 벽화 인물들에게 미용, 조정, 옷 수선 등을 하고 있다. 이들은 둔황벽화 속 특정 어린이의 이미지를 추출해 주요 복구 대상으로 삼았다. 아이와 문화는 어린 시절의 추억을 문화 매개로 삼아 애니메이션으로 재현했다. 내용은 다음과 같다.



그림4-28 막고굴제9굴-동벽문남-동자승목마 그림4-29 막고굴제217굴-북벽-관무량수경변

그해, 나는 엄마에게 준 ‘플라잉 피트’--莫高窟第四十五窟 (南壁) 觀音經變之求兒求女 (盛唐)

그해, 나는 오픈 탑 유모차를 가지고 있다.--莫高窟第壹五六窟 (前室頂部) 父母恩重經變之欄車 (晚唐)

그해, 엄마는 항상 장난감을 사주지 않았다.--莫高窟第壹三八窟 (東壁) 女供養人 (晚唐)

그해, 새해 돈을 요구하는 것은 육체노동이었다.--莫高窟第壹九七窟 (北壁) 觀無量壽經變局部 (晚唐)

치열한 경쟁과 재능이 없는 나.--莫高窟第七十九窟 童子拜佛 (盛唐)

나중에 우리는 ‘둔황 BOYS’를 결성했다.--莫高窟第二壹七窟 (北壁) 觀無量壽經變局部 (盛唐)

무대는 어디에나 있다.--莫高窟第壹四八窟 (東壁北側) 水池 (盛唐)

그해, 나는 처음으로 하이 웨이스트 스트라이프 멜빵바지를 입었다.--莫高窟第二二〇窟 (南壁) 阿彌陀經變之化生童子 (初唐)

그해, 옆집에 예쁜 누나가 살았다.--莫高窟第九窟 (東壁門南) 供養人之童子騎木馬 (晚唐)

그해, 놀이터에 가는 것이 가장 좋아했다.--莫高窟第六十壹窟 (南壁) 楞伽經變之勾欄百戲 (五代)

그해, 립스틱을 바르고 ‘6월 1일’ 아트 퍼포먼스에 참여했다.--莫高窟第壹四八窟 童子奏樂 (盛唐)

그해, 나는 숙제를 정말로 잃었다.--莫高窟第四六八窟 (北壁) 維摩詰經變之學堂 (中唐)

그 해, 우리 모두 알고 있던 ‘방학 가하지 마’--莫高窟第壹壹二窟 (西壁) 群童采花 (中唐)

이 프로젝트는 6월 1일 어린이날 신화사의 클라이언트를 통해 시작되었으며, 이날 방송량은 100만 뷰를 돌파했다. 아이와 문화는 둔황벽화에 그려진 어린이들의 시각적 이미지를 통해 고대와 현재가 같은 어린 시절의 즐거움을 애니메이션으로 표현하고 있다. 엄마에게 장난감을 요구하다가 숙제를 잃고 엉덩이 맞고, 방학 후에 학교 안에서 장난을 치는 등

이러한 어린 시절 잊지 못할 경험을 접점으로 하여 중국 전통 회화와 현대 사람의 거리감을 좁히고, 둔황 벽화가 새로운 방식으로 생명을 이어갈 수 있도록 하여 둔황의 전통문화인 천년의 불멸과 동심의 영재라는 디자인 개념도 대중에게 전달됐다.



그림4-30 4-31 <당신의 어린 시절과 옛사람들이 '차를 치었다.'> (국부)

4.) 이성성성(離城城城)- 비천 왕자 영예(飛天王者榮耀) 상업 게임 일러스트레이션 인터랙션

중국 디자이너가 이성성성(離城城城, 별명)은 왕자 영예(王者榮耀) 상업과 둔황 벽화의 합력을 위한 상업용 게임 일러스트레이션 : 양옥환(楊玉環)- 우전 비천(遇見飛天)을 디자인했다. 둔황벽화 속의 비천(飛天)을 예술적 이미지로(당나라 시기) 삼고 유명한 당나라 인물 양귀비(楊貴妃)의 시각적 이미지와 결합하여 상업 게임 캐릭터의 캐릭터 이미지와 배경 스토리를 만들었다. 창작 형식은 일러스트 형식 외에 클라이언트에서 인터랙티브 애니메이션 효과와 3차원 효과도를 체험할 수 있다.

불교가 처음 퍼졌을 때(위진남북조 시기) 벽화 속 비천(飛天)을 비천(飛天)이라 부르기도 했다. 이후 중국에서 불교가 발달하면서 불교의 비천, 도교의 비천이 예술적 이미지에 융합되었다. 현재 둔황 비천(敦煌飛天)은 바로 둔황석굴에 그려진 비신(飛神)이며 중국 둔황 벽화 예술의 한 전용어가 되었다. 둔황 비천은 예술적 형상으로 볼 때 다양한 문화의 복합체이다. 중국 문화의 특색을 지닌 비천은 날개도 없고 깃털도 없고 구름에 의지하지 않고 주로 흐르는 드레스와 날아다니는 리본에 의존하여 공중을 날아간다.

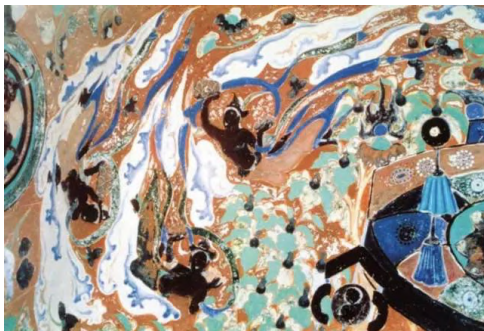


그림4-32 막고굴 제401굴 북벽감정



그림4-33 막고굴 제217굴 북벽

비천(飛天)의 전성기는 약 300년 동안 당나라 초기부터 후기까지 당나라 전체를 관통한다. 당대에 이르러 둔황 비천(飛天)의 성숙기에 접어들었고 예술적 이미지는 가장 완벽한 단계에 이르렀다. 당대는 둔황 막고굴에서 대형경변화(經變畫)가 가장 많이 그려진 왕조인데, 굴 안의 네 벽은 거의 모두 대형경변화가 차지하고 있다. 비천은 대형경변화에 주로 그려지며, 장르적으로 한편은 대형경변화에서 붓다의 설법 장면을 표현하여 꽃을 뿌리고 노래하고 예찬과 공양을 하는 모습이다.

다른 한편은 대형경변 - 중불국 천계 - ‘서방 정토’, ‘동방 정토’ 등 극락세계의 즐거움을 표현하고 있다. 어떤 사람은 꽃을 들고 하늘 높이 치솟기도 하고, 어떤 사람은 화반을 받쳐 들고 공중을 떠다닌다. 허공에 떠도는 치마, 리본은 당나라의 위대한 시인 이백의 시 속 묘사한 것처럼(‘素手把芙蓉, 虛步躡太清. 霓裳曳廣帶, 飄浮升天行’) 아름답다.

비천의 일러스트 디자인에는 디자이너가 당나라 전성기에 ‘반등 비파’(反彈琵琶)의 역동적인 시각 이미지를 복원한 것을 알 수 있다. <반등비파도>는 둔황 막고굴 제112 굴의 벽화로 공연자와 무용수들은 요정의 음악에 맞춰 춤을 추며 몸을 돌려 ‘반등 비파’를 사용하는 순간 움직임을 보였다. 춤추는 사람의 아름다운 얼굴, 우아한 표정, 여유로운 분위기를 표현하며 비파를 들고 상반신을 반쯤 벗고 날아올랐다. 훑날리는 치마는 마치 하늘을 나는 용(龍)과 봉(鳳)처럼 자태가 아름답다. 목과 팔뚝의 장식품들이 부딪치는 소리가 매우 즐겁다.

반등 비파는 둔황 예술에서 가장 아름다운 춤이다. 그것의 동작은 힘이 있고 넓게 펼쳐져 있고, 신속하고 조화를 이루며, 대당 문화의 영원한 기호이다. 게임 클라이언트의 인터랙티브 디자인에서 양옥환(楊玉環) 캐릭터를 만들기 위해 배경 이야기를 만들었다. 게임 인터페이스에 들어서면 연꽃과 붓다로 완성된 첫 페이지를 볼 수 있는데, 이야기는 다음과 같다.

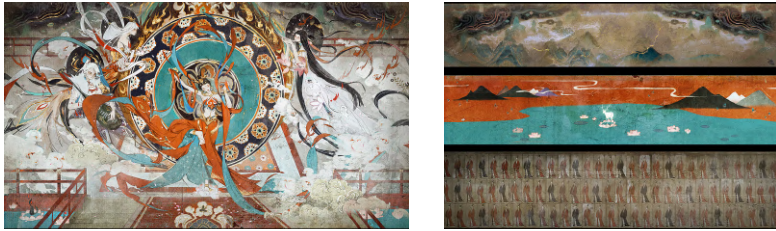


그림4-34 4-35 비천 왕자 영예 게임 일러스트 (국부)

화가는 평생 동굴 벽화를 완성하기 위해 열심히 노력했고 결국 그는 늙었다. 후세 사람들은 그를 기억할 수 있을까? (마지막까지 슬라이딩)

인생은 순환이다...

너의 기원이 이루어지지 않은 것을 벽화는 기억할 것이다.

술에 취한 초라한 젊은 시인이 벽에 시를 지었는데, 후세 사람이 그를 기억할 수 있을까? (위아래로 미끄러져 여백에 시를 쓰기)

이 막힌 꿈속에 당신이 들어갔을 때.... 나는 들었어, 시간 속에 쓰인 시.....

서쪽에서 온 탐험가가 이 오래된 동굴을 탐험하였는데 후세 사람이 그를 기억할 수 있을까? (광원이 이동하고 동굴을 조명하기)

외국에서 온 방문객 여러분, 동방의 기억을 추구하는 것은 금보다 더 소중한 비밀이다. (슬라이딩 화면 전경 보기)

디자이너는 당나라의 둔황 비천 벽화를 요소로 삼아 게임 캐릭터인 당나라 양귀비의 시각적 이미지와 융합하며 반등 비파(反彈琵琶) 등 동적 이미지를 결합해 상업적 게임 캐릭터의 시각적 이미지를 만드는 데 성공했다. 또한, 게임 일러스트를 바탕으로 왕자영예와 함께 양옥환의 게임 캐릭터 이미지를 풍부하게 담아낼 수 있는 동적인 스토리 배경을 개발하였다. 둔황 비천 벽화의 전통적인 아름다움을 상업용 게임 프로젝트에 적용한 것이다. 대중은 게임을 접하면서 중국의 전통 회화인 둔황 비천 벽화를 접하고, 서로 어울려 둔황 비천의 전통미를 직관적으로 체험할 수 있다.



그림4-36 비천 왕자 영예 게임 일러스트 (국부)

영상 둔황 비천(飛天)

시리즈 둔황 회화 예술 더 나은 보존과 전시를 위해 둔황연구원이 국가 프로젝트인 ‘디지털 둔황(敦煌)’을 시작했다. 국가가 수억 위안을 투자해 문화유산을 디지털화할 계획이다. 디지털 기술이 천년의 둔황을 ‘불멸’로 만들었다. 돔 스크린 영화관 건립과 디지털 둔황 돔 스크린 영화 제작 등 다양한 프로그램이 있다.

둔황 보호에서 현장 복사의 속도와 품질은 더 전통적인 둔황 벽화의 보호 및 기록 요구 사항을 충족할 수 없다. 단순한 사진 및 비디오 녹화는 불가피하게 왜곡과 변색을 유발할 수 있다. 새로운 디지털 기술은 이러한 단점과 결함을 보완할 수 있다. 사실적 입력, 전파 용이성, 무손실 복제 등의 특징으로 귀중한 문화재의 정보 보존을 위한 최고의 수단이 될 것이다. 둔황 유산은 손상 없이 영구적으로 보존되며 둔황 예술은 효과적이고 안전하게 전시할 수 있도록 했다.

2003년 중국 최초의 3차원 디지털 돔 스크린 영화 ‘막고굴’과 주제곡 ‘환상의 둔황’이란 영화가 제작되기 시작했고, 수호 도상(數虎圖像) 예술 감독인 고봉(高峰)은 이 프로젝트 감독을 맡았다. 1년여에 걸친 3D 디지털 필름 영화 ‘막고굴’의 제작은 예정대로 진행됐다. 2005년 3월 상하이 과학기술관에서 ‘막고굴’이 상영에 성공했다. 디지털 필름 영화 ‘막고굴’

이 국내외 전문가들의 인정과 호평을 받았다. ‘막고굴’은 디지털 영상으로 크게 훼손된 둔황 벽화 예술은 보호되고 있다. 자금도 많고 공사도 방대해 중국 전통 회화의 모든 것이 그런 보호와 전승이 가능하지는 않았다. 둔황벽화는 규모가 크고 복잡해 대표적인 중국 전통 회화 예술로서 많은 인력과 물력을 투자할 가치가 있다.



그림4-37 <막고굴> 영화 (국부)

3. 그래픽 디자인 (제품, 브랜드)

- 1.) Inqera <산해경>(山海經) 일러스트 + 제품 적용
- 2.) 리닝(Li Ning) ‘삼십이립’(三十而立) 실크로드 탐험 테마 파티 시리즈 | CF <소>(溯) 시리즈 X 둔황박물관 시리즈

1.) Inqera <산해경>(山海經) 일러스트 + 제품 적용

<산해경>은 중국 전통문화의 일부로서 널리 알려져 있다. <산해경>은 중국 선진(진나라)의 중요한 고서이자 여러 가지 신화가 전해지는 가장 오래된 책이다. <산해경>은 총 18권으로 <산경> 5권, <해경> 13권을 포함한다. 그 내용은 주로 민간 전설의 지리 지식이었다. 산천, 지리, 민족, 물산, 약물, 제사, 무의 등이다. 과부축일(夸父逐日), 정위매립(精衛填海), 대우치수(大禹治水) 등 민간에 전해지는 유명한 상고 신화의 전설과



그림4-38 <산해경> 인신용두수 그림4-39 <산해경> 구봉 그림4-40 <산해경> 현구민

우화가 보존되어 있다. 반영된 문화적 현상도 다양하다. 풍부한 신화 자료를 보존하는 것 외에도 다양한 학문 분야도 망라돼 있다. 이 중 <산경> 5편이 한 조다. 기술 내용은 사방산천을 대강령으로 해서 고대 역사, 초목, 조수, 신화, 종교 등이 포함된다. <해경>의 <해외경> 5편을 한 조로 하여 해외 각국의 기이한 풍모를 기록했고, <해내경> 5편을 한 조

로 하여 주로 바다 안의 신기한 것들을 기록하였다.

<산해경>에는 기괴한 도깨비와 신수의 시각적 이미지를 많이 등장한다. 예를 들면 개명수(開明獸), 형천(形天), 구미호(九尾狐) 등이다. 디자이너 Inqera는 <산경>과 <해경>에서 각각 기괴한 시각적 요소를 사용해 추상적으로 변형했다. 명쾌한 컬러 매칭과 평면적인 구도 방식으로 화면 구성을 진행한다. 또한, Inqera는 구성주의의 기법으로 기괴한 기하학적 형체와 도안을 조합하고 편평화된 효과를 사용해 과장되고 기괴한 느낌이 있는 현대적인 일러스트를 선보였다.



그림4-41 4-42 <산해경> 일러스트 (국부)

Inqera는 일러스트레이션을 완성한 뒤 제품 디자인을 적용했다. Inqera는 일러스트 스타일이 대담하고 장밋빛임을 고려해 <산해경>을 스포츠 제품에 적용했다. 두 폭의 일러스트레이션이 7개의 스케이트보드에 인쇄되었다. <산경> 4개이고 <해경> 3개이다. 그들이 같이 연결하면 산경과 해경이 완성할 수 있다.

해당 제품에는 스케이트보드와 호환되는 캔버스 신발과 헬멧이 포함된다. 그러나 전체적인 효과를 위해 캔버스 신발과 헬멧의 디자인은 스케이트보드보다 상대적으로 단순하고 더 이상 일러스트레이션 요소가 사용되지 않는다.



그림4-43 <산해경>(山海經) 제품 응용 (국부)

2.) 리닝(Li Ning) ‘삼십이립’(三十而立) 실크로드 탐험 테마 파티 시리즈 : CF <소>(溯) 시리즈 X 둔황박물관 시리즈

리닝CF(COUNTERFLOW By LI-NING)는 리닝 그룹이 스포츠 패션을 기반으로 새롭게 만든 문화 지향적인 제품이다. <소>(溯)는 추적하고 추구한다는 뜻이다. <소>(溯) 시리즈의 핵심 이념은 가장 근본적인 것을 추구하고 어려움에 직면한 발전(追本溯源, 逆流而上)이다. COUNTERFLOW 시리즈는 모든 사람이 Be YOURSELF를 장려하고 ‘순경에서 교만하지 않고 역경에서 퇴폐하지 않는다. ‘顺境不傲, 逆境不颓’는 주장한다. 역경 속에서 전진하는 모든 독립적인 영혼에게 박수를 보내고 싶다. 리닝은 중국의 전통문화 해석을 전공하는 <소>(溯) 시리즈를 보유하고 있다. 중국 전통문화에서 영감을 받아 지속적으로 디자인을 진행해 왔으며, 중국 전통문화와 패션 스포츠 제품의 크로스오버 재구성을 통해 더 많은 사용자에게 중화 문명의 지상(至上) 미학을 전달하고 싶다.

리닝(LI-NING)은 중국 ‘체조 왕자’ 리닝이 1990년 설립한 전문 스포츠 브랜드다. 리닝 브랜드 전문 및 캐주얼 운동화, 의류, 기자재, 액세서리 제품 위주로 운영되며, 일상적인 스포츠의류 외에 COUNTERFLOW 등 중국 전통문화 개발과 현대 스포츠의 흐름을 결합한 테마 시리즈 제품도

있다.

CF <소>(溯) 시리즈 X 둔황박물관의 합작품인 둔황 <탁>(拓) 시리즈는 리닝과 둔황박물관이 협력한 첫 작품이다. 이 시리즈는 리닝과 둔황박물관이 전통 회화예술의 찬란한 미와 문화의 웅대한 포부를 사용했다. 세월이 흘러 실크로드를 다시 걸으며 황사 아래 민족문화의 찬란함을 재현했다. 둔황 벽화의 시각적 이미지를 디자인 영감으로 삼아 패턴 요소를 추출하는 대신 둔황 벽화에서 대표 색상을 추출하여 스포츠 제품의 컬러 매칭에 사용한다. 배색은 둔황 벽화에서 영감을 얻었지만, 스포츠 제품의 속성을 고려하여 전체적인 디자인은 단순하고 깨끗하다. 한편으로는 스포츠 제품의 본래 서비스 속성을 유지하는 것이 필요하고, 다른 한편으로는 리닝 브랜드의 기준 디자인 기조와 부합해야 한다. 둔황 <탁>(拓) 시리즈의 배색은 비우(飛羽), 천행책(千行策), 익령(翼寧), 수망자(守望者), 소요행(逍遊行), 장군령(將軍令), 친변대(沁邊臺), 끌공(畝空)이 있으며, 배색 발매품의 이름 디자인도 중국 전통문화에서 일부 개념에 따라 결정되었다.



그림4-44 리닝 CF <소>(溯) 시리즈 X 둔황박물관 시리즈

주제에 맞는 문화적 분위기를 조성하기 위해 리닝은 둔황 벽화의 전통적인 배경을 바탕으로 주제별 시가를 만들었다. 일러스트레이션 디자인 위주 사례와 달리 상업 브랜드는 다양한 각도에서 전통문화의 주입에 주

목하고 있다. 또한 제품을 디자인하는 과정에서 구상 전통 회화 도안을 직접 디자인 요소로 사용하는 경우가 드물고 추상적인 색채 감각이나 모양을 선택해 제품에 적용한 경우가 많다. 또 주제 시라는 문자 형식을 통해 둔황 벽화의 장면 감각을 부각시켜 소비자가 더 많은 연상할 수 있는 공간을 만들었다. 리닝은 전통문화의 정서적 소비를 스포츠 제품에 구현된 일종의 부가 가치로 전환하고 소비자에게 전통 회화 예술을 간접적으로 보여주는 방법이기도 하다.

리닝(Li Ning) ‘삼십이립’(三十而立) 실크로드 탐험 테마 파티 시리즈

‘삼십이립’(三十而立)은 중국 사자성어로서 원래의 의미는 사람이 30세 전후에 자신의 안정된 인생 가치관을 확립하고 일을 하거나 좋은 사람이 되는 원칙을 형성한다는 것을 의미한다. 지금은 성과가 많고 성공을 의미한다. 올해는 리닝이 창립 30주년이다. 리닝은 2020년 파리 가을·겨울 패션위크에서도 ‘삼십이립’(三十而立)의 주제로 가을·겨울 시리즈 제품 런칭쇼를 진행했다. 문화와 시각 효과를 결합하여 독특하고 의미가 있는 패션쇼를 선보인다.

리닝 브랜드는 올해 30주년 브랜드 역사를 기념하기 위해 둔황문화와 함께 새로운 테마 제품을 출시했다. 그래서 ‘삼십이립’(三十而立) 실크로드 탐험 테마 파티 시리즈가 생겨났다. 리닝 CF 시리즈의 둔황 탁 시리즈와 달리 실크로드 탐험 테마 파티 시리즈는 둔황 벽화를 요소로 포스터 일러스트를 디자인했다. 포스터의 일러스트 디자인에 리닝은 둔황 벽화를 배경으로 가상의 의상 패션쇼를 디자인했으며, 리닝 브랜드 옷을 입은 모델들이 실크로드에서 전시되어 있다. T 무대를 배경으로 하는 둔황 벽화는 전통화의 매력을 간직하면서도 현대적 일러스트를 결합하여 표현한다. 모델의 디스플레이는 현대적인 방식으로 표현되어 둘 사이의 관계를 더 조화롭게 보이게 한다. 실크로드 탐험 주제인 의상 디자인에는 일러스트레이션이 적용됐다. 그러나 사용되는 부분은 현대 낙서에 편향되어 있고 일부 제품의 색상도 비교적 대담하다.

실크로드 탐행 시리즈는 일러스트 포스터 디자인 외에 광고도 미리 냈다. 광고 장면에서 둔황 사막은 젊은 사람과 함께 촬영되었으며 둔황벽화를 복원하는 장면도 여러 번 등장했다. 젊은 사람이 신세대 실크로드의 탐험가로서 사막을 끊임없이 탐험하는 장면도 있다. 리닝은 젊은 사람의 비전을 둔황 벽화 문화와 연결하여 현재 사회와 중국의 전통 회화가 현대적 해석을 통해 새로운 불꽃을 낸다는 의미를 담고 있다.



그림4-45 리닝(Li Ning) '삼십이립'(三十而立) 실크로드 탐험 테마 일러스트

4.1.2. 문제점 분석

이상의 사례를 정리하면 세 가지 문제점을 요약할 수 있다.

1. 일러스트를 주요 매개(medium)로 작품 스타일은 비교적 국제화되었다. 그러나 대중의 수용 범위가 좁고 상업적 가치가 작다.

위 일러스트를 주요 매개로 한 작품 사례에서 보듯, 디자이너 개인의 배경과 같은 다양한 요소의 영향을 받아 일러스트 작품의 스타일은 비교적 국제화다. 즉 중국 전통 회화를 디자인 요소로 삼았지만, 전체적으로 현대적 요소를 많이 결합하기 때문에 일러스트 작품 자체가 강렬한 스타일을 형성하였다. 또 일러스트가 주제나 요소의 제약으로 이어져 작품의 수용층에도 영향을 미치고 있다. 예를 들어 Digiway의 <潮代 The Cháo Dynasty>의 경우는, 그는 유행하는 스니커즈 문화의 영향을 받아 작품의 화면에 많은 운동화와 패션 브랜드를 등장했다. 그러면서 그는 팝아트의 영향도 받았다. 그의 작품에 반영됐다. 그의 작품에 매료된 사람은 대부분 운동화를 좋아하는 사람이다. 패션 문화, 특히 스니커즈 문화에 관심이 없는 사람은 매력을 잃는다. 또한 <潮代 The Cháo Dynasty>는 일러스트를 제외해 주변 제품도 거의 없다. 그래서 대중 소비에도 한계가 있다.

은신 소녀 Alice의 <동양 사녀는 뉴욕에 있다>는 특정 테마가 있는 상업 일러스트레이션 프로젝트다. 이 사례에서 디자이너는 전통 회화와 현대 일러스트를 시각적으로 결합하는 효과가 좋았고, 중국 당나라의 다른 전통문화 요소도 융합했다. 상업적 주제이기 때문에 일러스트 자체가 경제적으로 어느 정도 효과를 가져올 수 있다. 그러나 우리 대중에게 브루클린의 공연 예술 벽을 실생활에서 볼 수 있는 소수의 사람을 제외하고 대부분의 사람은 온라인에서만 볼 수 있다. 따라서 대부분 사람은 실제로 경제적 연결을 생성할 수 없지만 정서적 측면에서 유지한다. 그래서

대중에게 상업 공간과 가치는 상대적으로 작다. 일러스트레이션을 주된 형태로 하는 작품이 다양한 스타일이 있지만, 마케팅으로 전환하는 노력이 더 필요하다. 이러한 일러스트레이션 사례뿐만 아니라 많은 개인 일러스트 디자이너들도 이 문제에 직면하고 있다. 중국 전통 회화를 바탕으로 창작하는 목적은 사람들이 전통 회화의 혁신을 보고 싶어 하고, 더 많은 사람이 전통 회화가 혁신적인 일러스트로 바뀐 후의 혁신적 포인트와 수법을 보고 싶다.

2. 디지털 미디어를 매개로 한 전통 회화의 디자인은 형식이 단일하고, 전체적인 스타일이 비슷하며, 창조성이 부족하다.

위의 예를 통해 디지털 기술을 매개로 중국 전통 회화 요소의 디자인 형태가 추출되어 역동적인 회화로 변환되는 디자인 형식은 비교적 단순하다. 예를 들어, 애니메이션의 경우는 대만 고궁박물관의 시리즈 고화 애니메이션 〈出警入蹕圖〉, 〈明仇英漢宮春曉圖〉, 〈清院畫十二月令圖〉는 그것들은 모두 원작을 기반으로 하고 있으며, 일부의 화면을 골라 애니메이션으로 만든 것이다. 원작의 진실성을 유지하고 복원도(復原度)가 높지만, 중국 전통화의 시각적 혁신성이 떨어진다. 또 두루마리 그림과 복원 기술의 난이도를 고려할 때 전체 그림을 애니메이션으로 완전히 변환하기는 쉽지 않다.

그래서 전통화를 디자인 요소로 하는 애니메이션은 대부분 전통 회화의 동적인 부분과 전체 정적의 결합을 통해서만 대중에게 보여 줄 수 있다. 현대적 기준의 풀코스 애니메이션보다 체험에 대한 전체적 감각은 상대적으로 약하다. 아이와 문화의 돈황 벽화(敦煌壁畫) 복원 영상은 돈황 벽화 속 어린이 요소에서 영감을 받아 애니메이션이 제작되었다. 스타일링이나 컬러 사용 모두 원작의 기본을 따르고 높은 복원도를 유지하는 것으로 볼 수 있다. 고궁 시리즈 고화 애니메이션과 달리 어린 시절의 문화적 요소가 추가되어 고대와 현대의 거리를 좁히고 대중에게 감성

적인 공감을 불러일으킨다. 그러나 동일한 문제는 동적 화면이 적고 지속 시간이 짧으며 전체 비디오가 2분 55초에 불과하다는 것이다. 이는 일반 애니메이션 작품의 시간에 비해 상대적으로 부족하고 애니메이션의 시각적 혁신성도 낮다.

〈敦煌供養人〉과 〈遇見飛天〉은 모두 인터랙티브 작품이다. 작품을 비교해 보면 색상 사용과 그림 질감의 스타일이 비슷하다는 것을 알 수 있다. 앞부분의 애니메이션과 비디오 방향의 작품과 비교하여 〈敦煌供養人〉과 〈遇見飛天〉은 모두 중국 전통 회화를 디자인 요소로 사용하여 현대의 일부 표현 기술을 결합하여 고전과 현대를 비교적 잘 표현하였다. 그러나 작품의 형태는 상대적으로 단일하고 작품과 작품의 구분이 높지 않고 자신만의 특성과 디자인 혁신이 부족하다.

3. 회화예술 방향에서 시각디자인 쪽으로 전환한 작품은 적고, 소재 활용도는 낮아 수준 차이가 크다.

앞부분의 사례를 통해 중국 전통화를 소재로 한 일러스트와 애니메이션 등 디자인 작품 사례가 많다는 결론을 내릴 수 있다. 또한 대부분의 디자인 작품은 같은 기법으로 이루어지기 때문에 그림 화면은 일반적으로 완전하고 단일하다. 한 가지 기법만 사용하는 것 외에 전통 중국 기록화를 소재로 사용하여 typographic 방향으로 전환하는 디자인 작품은 더 드물다.

예를 들어 브랜드 디자인의 경우는 중국 스포츠 브랜드인 Li Ning은 중국 전통 회화의 둔황 문화에서 영감을 받아 여러 번 디자인했다. 그러나 제품 디자인과 홍보 디자인 사이에 약간의 불일치가 있음을 알 수 있으며 제품을 전통 회화와 연결하기가 어렵다. 제품 디자인에서 배색이나 문화 부호를 그대로 옮겨 사용하는 것은 중국 전통 그림과 감정적으로 연결되지 않아 설득력이 부족하다. 중국 전통화에는 활용할 수 있는 시

각 소재가 많이 있지만, 현재 이러한 시각적 요소는 활용도가 높지 않다.

중국 전통화의 시각적 요소에서 영감을 받아 다른 회화 기법을 사용해 다시 디자인하고 typographic의 형식으로 어떤 매체에 출품된 작품은 매우 드물다. 결론적으로 현재 문제는 그림을 완성하기 위해 하나의 표현 기법만을 습관적으로 사용하는 것이다. 또는 다른 디자인 매체와 거의 결합하지 않는다. 이로 인해 전통화를 시각 자료로 활용도가 낮아졌다. 또는 일부 작품은 중국 전통화의 시각적 이미지를 소재로 사용하지만, 시각화 수준 차이가 매우 크다. 그래서 혁신을 하자면 단순한 겉치레로는 해결할 수 없다. 회화 예술에서 시각디자인으로의 전환은 표현 기법의 전환이나 다양성 시도뿐만이 아니라 시각적 편집의 혁신이 있어야 작품을 더 풍부하게 만들 수 있다.

제 2 절 전통화를 소재로써 시각화 방안

최근 중국 디자인 ‘국조풍(國潮風)’이 불면서 더 많은 중국 전통화가 디자인 요소로 현대 디자인에 적용되고 있다. 예를 들어 중국 밀크티 문화의 경우는, 일부 밀크티 브랜드는 고대 전통화와 분야에 걸친 협력을 진행하고 있다. 대부분 일러스트레이션을 매개로 다양한 밀크티 브랜드에 적용돼 젊은 사람의 사랑을 받고 있다. 이것은 밀크티 브랜드가 원래의 상업적 가치에 문화적, 정서적 가치를 더하게 되었다. 더 많은 상업적 이익을 얻으면서도 대중에게 전통 중국화의 매력을 보여 주었다. 국조풍의 영향으로 전통화를 다시 디자인한 일러스트 작품이 많이 나왔다. 그러나 대중들이 점차 심미적 피로해지기 시작했다. 중국 전통 회화는 중국 전통 미학과 예술을 상징하는 시각적 요소로서 어떻게 시각적 혁신을 이룰 것인가? 원래 그림을 따라 일러스트 기법으로 다시 그리는 것은 이제는 새롭지 않다. 중국 전통 기록화의 시각적 요소는 새로운 디자인 형식으로 구현해야 하고, 중국 전통화의 혁신적인 디자인은 새로운 돌파구가 필요하다.

당송 운동회화, 명청 황제 출행도와 전쟁화는 대중에게 친숙한 중국 전통 그림이 아니지만, 미학적 가치와 예술적 가치가 높다. 이 그림들은 박물관에 전시된 것 외에 일부분의 그림은 개인 소장가들이 소장하고 있기 때문에 대중이 보기 어렵다. 그래서 이런 전통 기록화는 대중 앞에 다양한 매개를 사용해 홍보해야 한다. 바로 예술 책은 이러한 매개체가 될 수 있다. 중국 전통화를 단일 일러스트 표현 기법만으로 보여주는 것이 아니라, 편집 디자인과 예술 책 구조의 유연성을 결합해 전통 기록화와 현대적 디자인이 부딪치면서 생기는 반응을 더욱 다양하게 연출할 수 있다. 현재 예술 책 시장은 중국 대도시에서 나날이 성장하고 있다. 예술 책에 대한 수요와 심미적 기준도 높아지고 있다. 중국 전통 기록화를 시각적 요소로 다시 디자인하고 예술 책으로 전환하는 과정도 중국 전통문화의 전승과 혁신의 과정이고 매우 깊은 가치와 의미가 있다.

제 5 장

최종 작품 연구

제 1 절 최종 작품 속 주요 구성 요소

5.1.1. 전통화 요소 선정

최종 작품에서 연구자들은 당송시기 운동화, 명청시기 황제의 행보도, 전쟁화 속 인물들의 시각적 이미지를 주요 디자인 요소로 꼽았다. 세 가지 기록화 모두 인물의 시각적 이미지를 중심으로 전개되고, 화면의 주도적인 위치를 차지하며, 화면의 가장 중요한 요소인 재시각화 요소 선정이 현지에서 이뤄져야 한다. 시대별, 장면별 전통적인 기록화 캐릭터들이 저마다 뚜렷한 특색을 지닌 것도 눈길을 끄는 매력 중 하나다.

둘째는 자연환경 요소이다. 이 세 가지 장르의 그림 속 배경은 자연경색의 요소를 모두 사용했지만 앞 인물의 시각적 이미지를 부각시키는 데 주로 사용됐다. 대조적으로 당송시기 운동화의 배경이 자연 그대로의 풍경에서 유백의 손놀림을 많이 사용했다는 것을 알 수 있다. 명청시기 황제의 출행도와 전쟁화는 상대적으로 두루마리가 길기 때문에 인물요소와 자연배경요소가 화면에 비교적 고르게 배치됐다.



그림5-1 5-2 인물 요소 (국부)

그림5-3 5-4 배경 요소 (국부)

5.1.2. 요소 시각 특징

캐릭터 비주얼 중심의 요소는 캐릭터 동적 요소와 인물 복식 요소 부분으로 나눌 수 있다.

1) 인물 동태 요소

당송 시기의 말구도 속 인물들의 움직임은 대부분 마구를 치는 움직임이다. 공을 친 상태는 몸을 숙이고 스틱을 들고 공을 빼앗으려는 모습이 었다. 달리는 말에 올라타 높이 스틱을 휘두르며 샷을 준비하는 모습도 보였다. 기본적으로 이 두 가지 동태는 마구에서의 역동성과 긴장감을 표현한다.

당송시기 축구도의 인물 동태는 마구에 비해 상대적으로 작았고, 전문에서 언급한 문화증후처럼 축구도에 등장하는 인물들의 움직임도 여러 점 비슷했다. 고개를 숙이고 허리를 약간 구부린 채 까치발을 하고 구를 치는 것이 대표적인 축구 동작이다. 일부 인물이 공중을 쳐다보며 구를 세우는 모습도 보였다.



그림5-5 5-6 마구도 속 인물 이미지

그림5-7 5-8 축구도 속 인물 이미지

황제의 행차도에서 주요 인물들의 동태는 문무백관이 말을 타고 전진하는 모습이다. 당장 깃발을 흔들고 뒤돌아보거나 몸을 옆으로 돌려 이야기를 나누는 등 다양한 자태를 볼 수 있다.

전쟁 그림 속 인물들의 움직임은 상대적으로 많은데, 가장 흔한 것은

말을 타고 칼과 창을 휘두르며 활을 당겨 앞으로 향하는 움직임이다. 적과 교전할 때 각종 몸 돌리거나 맞서는 동태가 일어나 전쟁터의 격렬함을 표현한다.

최종 작품에서는 이들 인물의 대표적인 액션 요소를 활용해 화면에서 동적인 느낌을 전달한다.



그림5-9 5-10 황제출행도 속 인물 (국부) 그림5-11 5-12 전쟁 회화 속 인물 (국부)

2) 인물 복식 요소

당송시기 운동화와 명청시기 황제출행도, 전쟁화의 역사적 배경이 다르기 때문에 최종 작품에는 연구 수량이 많은 명청시기 황제출행도와 전쟁화를 인물 복식 요소의 주요 참고 대상으로 삼았다.

명청시기 복식의 특색 중 하나가 흉배였다. ‘흉배補子’는 명청 양조 관제 복식인 흉배 상의 특수 직수(織繡) 문양이다. 옷 위에 직접 자수를 하거나, 원단의 원단을 먼저 자수한 뒤 옷 표면에 집고 꿰매기도 한다. 그것들은 모두 색실로 짠 날짐승이나 맹수를 주요 도안으로 하고 있다. 명청 양조의 규정에 따르면 왕공 귀족과 문무 백관은 등급에 따라, 관급별로 옷 겉면에 자수를 놓거나 흉배을 해야 한다. 명청 양조 관제 흉배 중에는 문무관원들이 자주 쓰는 네모난 흉배 외에도 정원형, 타원형의 흉배들이 많이 있다.

명청시기 흉배의 색채는 명나라 흉배는 붉은색, 황소색을 기본으로 하고 금실로 무늬를 수놓는다. 청나라 흉배는 청(靑), 흑(黑), 진홍(深紅)을

기본으로 하고 오채 견사와 금실(金線)으로 자수를 놓아 흉배의 색채를 더욱 아름답게 했다. 날짐승, 길짐승, 홍일, 채운彩雲 및 각종 길상식물, 기하학 무늬가 흉배 속에 함께 짜여져 복식 위에 착용되고 사람과 자연의 조화와 아름다움을 표현하다.



그림5-13 명나라 관료복



그림5-14 <명헌종 대보름날 행락도> (국부)



그림5-15 명나라 흉배



그림5-16 청나라 흉배

<출경입필도>를 참고로 명나라 궁중복식 요소가 화면에 많이 등장한다. 의장과 보호책임을 맡은 금의위 호위는 날치복을 입고, 허리에 수춘

도를 차고 삼산모자를 쓰고 옷 빛깔이 산뜻하고 아름답다. 날치복은 명나라 때 하사한 것 중 하나로 네 발 달린 날치무늬가 있다. 날치 무늬란 구렁이 모양인데 지느러미를 얹어 조금 날치기가 되는 물고기 구렁이다. 그리고 라운드넥 구렁이 옷에 구렁이를 수놓아 용무늬와 비슷하다.

명나라 관리들의 관모도 등장한다. 철사를 테로 하고 곁에 감투를 씌우고 모자 뒤에 날개 두 개(당시에는 산이라 불렀다)를 가리키는 말이다. 명나라 관모는 송나라 양식을 대체로 이어받아 윗부분이 둥글어지고 감투는 모두 검은색으로 바뀌었다. 청나라 관모는 원대와 비슷한 점이 많았지만 모자챙과 모자에 화령(頂戴花翎)을 달았다. 복두(襜頭) 모자 장식은 명나라에 오사모라고도 불릴 만큼 여러 차례 등장하는 복식 요소 중 하나다. 軟腳두건, 둥근 천의 직각 두건 등이다. 청나라 관모에는 문무관(文武官)의 관위에 따라 각기 다른 구슬(頂珠)을 두었는데, 조관과 길복관(吉服館)으로 나눌 수 있었다.

이 밖에도 명나라 비갑(比甲), 투갑(胄甲), 예사(曳撒), 허리띠 등 다양한 복식 요소들이 다양하게 갖춰져 있어 군더더기 없이 늘어놓지 않는다.



그림5-17 명나라 날치복



그림5-18 명나라 수춘도



그림5-19 명나라 오사모



그림5-20 방보 라운드+오사모



그림5-21 청나라 관료모

제 2 절 디자인 적용 표현 연구

5.2.1. 아트북 사례 연구

아트북 사례 연구는 최종작품의 출시를 고려한 것이다. 아트북은 소재 선택과 레이아웃 디자인이 유연해 필요에 따라 다양한 시도를 할 수 있다. 여기서 전통 종이 소재와 직물 소재를 두 가지로 분석할 수 있다.

1) 전통 종이 소재

전통 종이 등을 소재로 아트북에서는 예술 잡지류가 큰 비중을 차지했다. 레이아웃과 장정 디자인에 있어 비교적 특별한 수법이 될 수 있으며, 화면 내용이 상대적으로 풍부하다. 문자, 그래픽, 컬러 등 요소들이 화면에 자유롭게 활용돼 다양한 장르의 아트북을 조합했다.

예를 들어 Charlie Soffe의 예술잡지 ‘A zine about Birmingham city’는 트레이싱지와 색종이에 인쇄해 시물레이션과 콜라주 그림을 사용하여 도시와 상호 작용한 결과를 기록하다. 저자는 도시 밖에서의 뚜렷한 시각적 미학을 뛰어넘을 집단사고와 깨짐감을 조성하고자 한다. 또 사라 맥널(Sarah McNeil)의 실험작인 ‘테스트 프린트 지인(Test Print Zine)’도



그림5-22 ‘A zine about Birmingham city’ (국부)



그림5-23 ‘Test Print Zine’ (국부)

일반 종이와 색종이를 인쇄 소재로 한 컬러 일러스트 인쇄와 레이아웃 디자인을 결합했다. Lim Family의 크리에이티브 아트매거진 제7호 'Rubbish Famzine'의 경우는 사진을 통해 가족 이야기를 풀어나가는 등 다양한 크기의 미니앨범으로 구성됐다. 안에는 재미있는 스티커가 가득했고 사진 출력을 위한 Cyanotype 종이와 손으로 만든 메모지 등이 악어클립로 끼워져 있었다. Mimmo Paldino의 'Ombre'라는 창의적인 아트북은 탄소 안료를 사용하여 인쇄된 과거의 예술적 전통과 초상화를 접목한 방법으로 고대와 현대에서 영감을 얻었다.



그림5-24 'Rubbish Famzine' 7



그림5-25 'Ombre'

2) 직물 소재

직물 소재 위주의 아트북은 손으로 만드는 방법을 위주로 콜라주 방식도 탄력적으로 활용된다. 흔히 이런 아트북에서는 다양한 천의 질감과 풍부한 색상의 변화를 선택해 아트북의 소재인 근리감을 만든다. 일반적으로 섬유 소재 아트북에는 화면 내용 표현이 크게 두 가지로 나온다. 하나는 비교적 간단한 색채 도형의 조합이고, 다른 하나는 비교적 추상적인 개념 표현이다.

예를 들어 프랑스 예술가 Veronique Lafont의 방직 아트북 'Recevez 1000 Baisers, Effleurez 1000 carres'이다. 종이 재료는 캔슨 수채지, 낡은 엽서, 잡지를 사용했고, 걸감에는 린넨, 면, 거즈, 베일 등을 사용했

다. Carole Penin의 아트북 작품은 더 이상 인쇄하지 안 된다. 수제 종이, 대리석 종이를 많이 사용했는데 색상은 단색이나 청록색이 대부분이었다. 서예 장식, 도자기 단추 등으로 장정을 마친 곳도 있다. 또한 MOMA(뉴욕 현대 예술박물관)에 소장되어 있는 Louise Bourgeois의 ‘Ode to Forgetting’이라는 예술책도 있고 책 속 페이지는 직물 콜라주 그림과 아티스트의 웨딩드레스에서 나온 리넨 손수건 자수로 구성됐다. 작가는 이 직물들로 독특한 삽화 디자인을 완성하였다. Mandy Pattullo의 Thread and Thrift 모티브의 패브릭 아트북으로, 그녀가 가장 좋아하는 브라운 컬러 배색을 바탕으로 한 허름한 느낌의 핸드메이드 아트북이다.

전반적으로 종이 소재 위주의 아트북은 수공으로 결합해 인쇄하는 방식이 많으며, 직물 소재 위주의 아트북은 수공으로 인쇄하는 것이 적다. 아트북의 주제와 전체적인 분위기에 맞춰 소재를 선택해야 아트북 내용 자체를 부각시킬 수 있다.



그림5-26 Veronique Lafont 작품

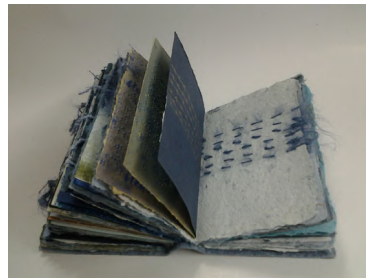


그림5-27 Carole Penin 작품



그림5-28 ‘Ode to Forgetting’



그림5-29 ‘Thread and Thrift’

5.2.2. 레이아웃 연구

아트북에서도 레이아웃 디자인이 중요한 부분인데, 이는 시각적 효과에 직접적으로 영향을 미친다. 이 글에서는 상대적 특별한 요소 몇 가지를 골라 분석했다.

1) 컬러 활용

적지 않은 인쇄 아트북에서 우리는 밝고 아름다운 색채가 부딪히거나 운용되는 것을 볼 수 있다. 어떤 것은 기하학적 형상을 매체로 배치를 통해서 화면의 위치가 달라지기도 하고, 어떤 것은 작은 일러스트로 나타나기도 한다. 일부 수공 아트북에서는 색조의 규칙에 따라 텍스트나 색상의 그라데이션 기법을 볼 수 있고 화면을 풍부하고 통일적으로 만든다.



그림5-30 'Test Print Zine' (국부)

2) 공간 레이아웃

적지 않은 수공 아트북은 공간 배치가 사용법이라 공간은 꽉 차있고 빈 공간은 없어 보인다. 보통 이런 경우는 화면에 다른 디자인 요소가 많이 나오지는 않아 지나치게 어수선한 것을 피한다. 일부 인쇄 아트북에서 레이아웃 디자인이 매우 융통성 있게 변했는데, 어떤 것은 비교적 간략한 풍격과 어떤 것은 비교적 다원적이고 풍부하여 어떤 것은 비교적 간결한 풍격이고, 어떤 것은 비교적 다원적이다. 디자인 형식도 비교적

개방적이고 상상할 수 있는 공간이 많이 주어진다.

3) 추상표현 및 구상표현

아트북에서 흔히 볼 수 있는 요소는 추상성과 구상성이라는 두 가지로 나눌 수 있다. 손으로 쓴 아트북에서, 우리는 많은 선, 기하학체, 변종도형과 색조각 등을 결합하고 추상적인 표현방식을 발견하는 것을 어렵지 않게 할 수 있다. 은유, 묘사 등의 경지를 지닌 개념적 주제를 다루는 수공 작품이다. 인쇄 아트북에는 추상적인 것과 구상적인 요소가 결합된 경우가 더 많고 구상적 일러스트, 추상적 그래픽, 사실적 그래픽은 부분적으로 다양하게 활용된다.



그림5-31 'A zine about Birmingham city' (국부)

5.2.3. 일러스트 연구

일러스트는 현대 이미 매우 유행하는 회화 추세중에 하나이다. 일러스트의 표현 기법, 사용 목적 등에 따라 여러 종류로 나눌 수 있다. 핸드드로잉 일러스트와 간소화 일러스트 그리고 수묵 일러스트가 세 가지를 분석한다.

1) 핸드드로잉 일러스트

손으로 그린 일러스트는 현대 일러스트 유형 중 비교적 흔하고 원시적인 표현법이다. 과학의 진보로 인해 전통 종이 그림의 새로운 발전은 일반적으로 디지털화된 필치와 색채의 변화로 다양한 내용을 표현하면서 손으로 그린 효과를 최대한 정도로 보존하였다.



그림5-32 5-33 Dreyfus 작품

그림5-34 5-35 Lily Mcneil 작품

2) 간소화 일러스트

현대 일러스트레이션에서 무시할 수 없는 추세 중 하나는 구상적 조형물을 단순화, 과장화, 추상화하는 것이다. 컬러 조각과 선과 면의 조합을 조합하여, 일러스트의 내용을 세련된 기법으로 표현하였고 대중적 수용도가 높아 대중예술과 연결되는 부분이다. 또 현대 소셜 소프트웨어를

활용해 일러스트레이션을 데이터화하는 등 전파성이 뛰어나다.



그림5-36 5-37 5-38 Tascha 작품

3) 근대 수묵 일러스트

중국 전통 수묵화의 필법 등 다른 요소를 추출해 현대적인 표현으로 내용을 재구성한 것이다. 예를 들어 중국 만화가 펑쯔카이(豐子愷)의 작품에는 수묵(水墨)을 쓰지만 현대적 깨끗한 선을 사용해 그렸다. 화면에는 전통적인 정취와 현대적 일러스트가 공존하는 것처럼 보였고, 화면 속 자연 풍경의 묘사도 참고할 가치가 있었다.



그림5-39 <紅了櫻桃綠了芭蕉> 펑쯔카이 그림5-40 <舊時王謝堂前燕> 펑쯔카이

제 3 절 최종 작품

5.3.1. 작품 연구 과정

1) 작품 연구의 1단계 - 전통 인물 요소와 현대 운동 요소의 결합

작품은 1단계에서 전통화 속 인물 이미지와 인물의 현대 운동 이미지를 결합하여, 전쟁화 속 인물의 손에 든 병기를 운동기구로 치환하였다. 치열한 전쟁 이미지를 동적인 운동 이미지로 대체하면서 평화적인 주제를 함축적으로 표현한 것이다. 또 황제 출행도 속 인물의 몸에 부착된 휴대 병기도 마치 운동경기를 하는 것처럼 운동기구로 교체됐다. 운동경기에서 나타난 스포츠 정신 중 하나가 평화인 것처럼 이들 전쟁화의 인물 사이 충돌하는 이미지는 그렇게 녹아내렸다. 전통화 속 인물들은 고대에서 현대로 넘어온 듯한 현대적 생명력을 다시 부여받았다.



그림5-41 최종 작품의 1단계 (국부)

2) 작품 연구의 제2단계 - 명청시기 전통화 속 인물 요소 시각화

작품은 2단계에서 1단계를 바탕으로 전통화에 등장하는 캐릭터를 시각화한다. 명청시기의 전쟁화인 ‘명가정직금고명설색견본십이폭’과 황제 출행도인 ‘출경입필도’ 등 그림 속 인물 이미지를 모티브로 하여 기존 인물들의 시각적 이미지를 기본적으로 본떠 만들었다. 작품은 원화의 애매 모호한 인물 디테일보다 표정과 움직임 등이 비교적 또렷하게 표현돼서 색상을 사용할 때도 원형을 존중하는 바탕 위에 좀 더 모던한 색상을 적용했다. 전통 화법의 필치 질감을 살리기 위해 현대적 일러스트레이션에서 흔히 볼 수 있는 색상을 평평하게 펴서 채우는 방식 대신, 층층이 전통 붓질로 색을 입힌다. 인물 이미지를 고전적이면서도 현대적으로 보이게 해 전통미를 잃지 않으면서도 현대적 분위기를 물씬 풍긴다.



그림5-42 최종 작품의 2단계 (국부)

3) 작품 연구의 제3단계 - 중국 고대 운동을 묘사한 시 문학 요소 융합

작품의 주요 부분인 캐릭터의 비주얼이 완성되면 본격적인 배경이 된다. 콜라주와 수묵 일러스트 화법을 사용한 배경을 살펴보니 전통적인 인물의 시각적 이미지가 잘 드러나지 않았다. 따라서 번잡한 것을 버리고 전통적인 인물 형상을 중심으로 배경을 단순화하게 처리됐다. 동시에 화면의 흥미와 경지에 맞는 중국 고대 운동을 묘사한 시가 들어가고 작품의 내용과 차원을 더욱 풍부하게 하여 일체감을 더하다. 중국 전통문화에서 고대 스포츠를 묘사한 시를 다룬다는 내용도 대중에게 널리 알릴 수 있다.



그림5-43 최종 작품의 3단계 (국부)

4) 최종 작품 제안

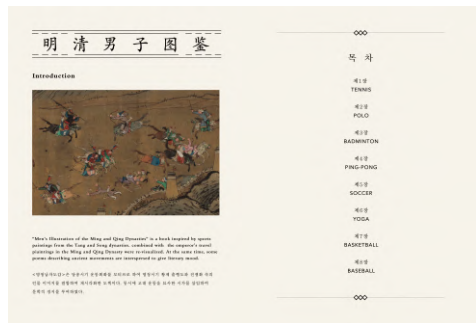
아특북 1권 (캐릭터 30개)

엽서 12장

스티커 30장

포스터 4장

주변 제품 디자인





제3장
BADMINTON

원래는 양손으로 잡은 깃발 모양의 깃털로, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)

원래는 깃털이 아닌 깃털 밑에 있는 깃을, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)

원래는 깃털이 아닌 깃털 밑에 있는 깃을, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)



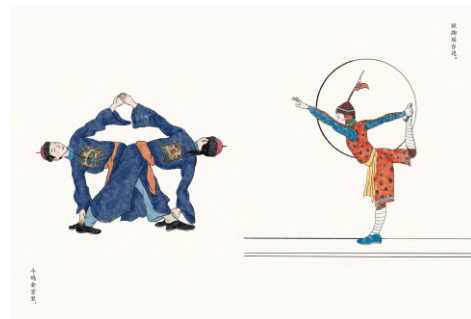
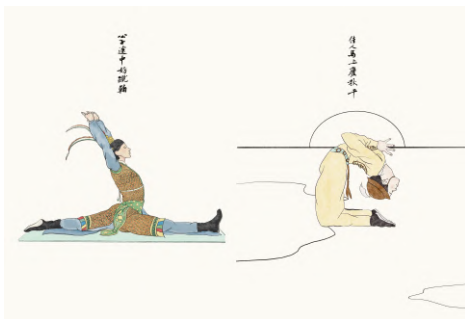
제4장
PING-PONG

원래는 양손으로 잡은 깃발 모양의 깃털로, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)

원래는 깃털이 아닌 깃털 밑에 있는 깃을, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)

원래는 깃털이 아닌 깃털 밑에 있는 깃을, 깃털은 깃이 크게 휘둘러져 깃을 잘 날려준다.
— 양손 잡음 (양손잡음형식)





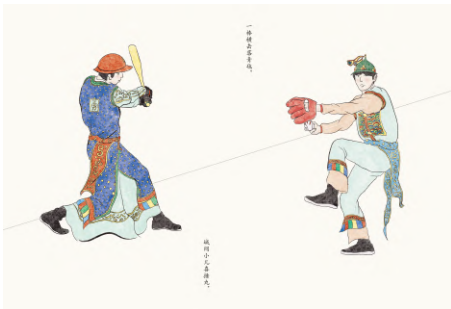
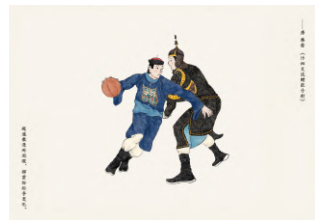
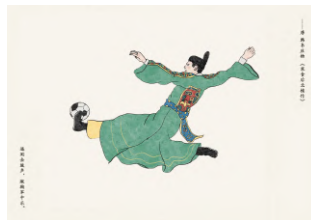
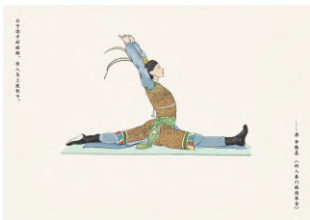
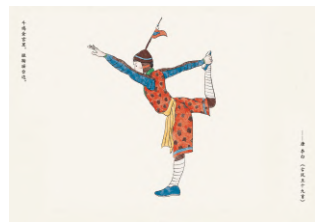
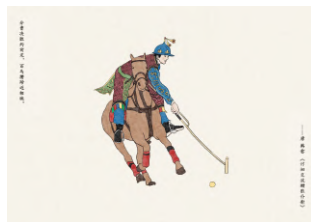
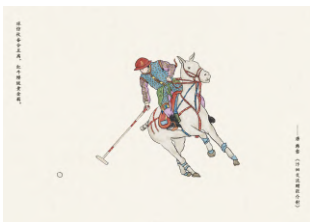
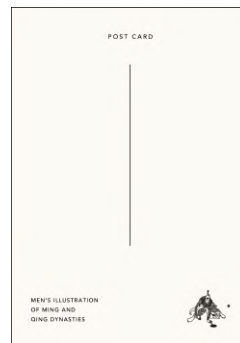
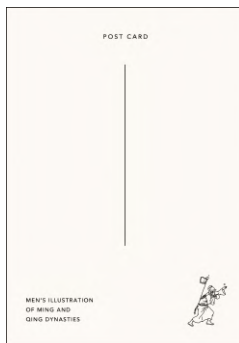
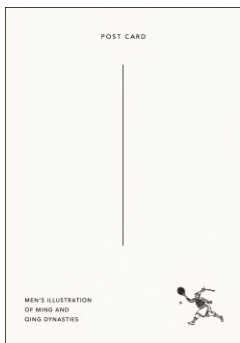


그림5-44 ~ 그림5-68 아트워크 디자인





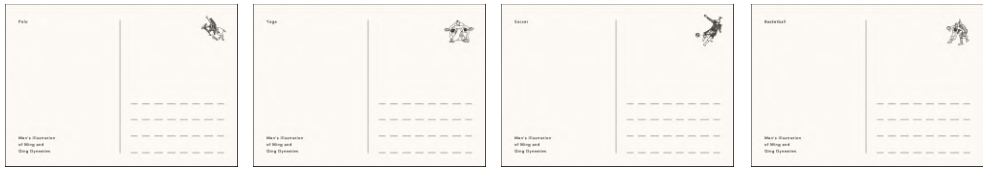


그림5-69 ~ 그림5-88 엽서 디자인



그림5-89 ~ 그림5-92 포스터 디자인



그림5-93 ~ 그림5-96 주변 제품 디자인

5.3.2. 작품 전시 및 토론

작품 형식이 전체 전통 그래픽 전시로 되어 있고 ‘명칭남자도감’이라는 제목이 붙여졌다. 책을 주요 매개로 한 전시이고, 포스터와 엽서, 엽서 케이스, 스티커 등 주변 제품 디자인을 결합해 전시 내용을 보조한다. 또는 현장에 관람객을 고려해 흥미롭게 상호작용할 수 있는 룰렛 디자인도 추가했다.



그림5-97 ~ 그림5-100 전시 현장 사진

‘명칭남자도감’은 전시를 통해 관람객을 만난다. 사람 수가 적은 단체의 소재로 한 중국 전통 회화에 등장하는 인물들을 현대적 운동과 결합한 새로운 모습으로 인쇄물을 통해 전시하고 관람객의 유형은 직장인과 학생 등 다양한 연령대에 걸쳐 있다. 관람객들과 서로 소통 과정에서

많은 사람들이 중국 명청시기의 황제 출행도와 전쟁화에 대해 잘 알지 못한다는 것을 발견할 수 있었다. 이들이 이번 전시에 대해 호기심과 신선함을 느끼는 이유 중 하나는 원작을 낯설게 보는 것이다. 대표적인 당송시기 운동회화, 명청시기 황제 출행도와 전쟁화를 창작 배경으로 몇 점 배치했다라면 관람객들이 작품을 더 쉽게 이해할 수 있었을까 하는 반성이 생긴다. 아울러 중국 전통 소재로 한 그림에 대한 관람객들의 이해도도 높일 수 있다. 혹은 작은 전시 책자를 제작하거나 그림과 역사적 배경 등에 대한 지식을 보급하여 관람객들이 디자인 개념을 쉽게 이해할 수 있도록 하여 전시 효과도 높아진 것 같다.

기념적인 주변 제품들이 전시장에 마련돼 있고 관객과 소통할 수 있는 코너 디자인도 들어가 있다. 책을 펼쳐보아야 인물 이미지가 보이는 불편함을 배려해 롤렛 위에 30개의 캐릭터를 직접 보여 주고 관람객들은 롤렛을 돌리면서 인물 하나씩 꼼꼼히 살펴본다. 또는 롤렛이 멈췄을 때 해당 인물 스티커를 가져갈 수 있으며 엽서는 대표적인 인물 12명을 골라 출력하고 참관자들에게 가져가도록 제공한다. 일부 관람객과의 소통에서 ‘30명의 인물에게 엽서가 있으면 좋겠다’ ‘포스터 디자인 포커를 연상시키고, 스페셜 포커 한 세트를 만들 수 있다’ ‘주변 디자인은 부채를 고려해볼 수 있다’ 등 가치가 있는 참고 의견을 냈다. 중국 전통 회화를 응용 디자인으로 혁신시키는 것이 실행 가능한 방안임을 인정하는 한편 다양한 창작품을 장려함으로써 전통 문화를 발양하는 데 목적을 두고 있다.

제 6 장

결론 및 제언

중국 전통화를 재시각화하는 방식이 다양해지고 있는 가운데 일러스트레이션은 여전히 주요 사용법이다. 전통 회화의 혁신적인 디자인과 변화도 점점 정체성을 이루고 있는데, 새로운 돌파구를 어떻게 찾을지도 디자이너들이 계속 고민해야 할 문제다. 또 중국 전통 회화 속 사람 수가 적은 단체의 소재로 한 그림은 아직 널리 알려지지 않았지만, 그 미학적 가치와 문화적 가치는 여전히 잠재력과 공간이 크다. 시각디자인을 통해 이들 전통 회화의 숨은 예술적 가치를 발굴하고 새로운 생명력을 부여할 수 있다.

당송시기의 운동 회화, 명청시기의 전쟁화, 황제 출행도와 같은 중국 전통 회화는 오늘날까지도 전통문화의 하나로 전승되고 있다. 그림에는 오늘날 사람들이 직접 경험할 수 없는 상상적 공간을 갖춘 고인들의 운동, 전쟁, 행차 장면이 다량 실려 있다. 이 연구는 당송시기의 운동 회화에서 영감을 얻어 명청시기의 황제 출행도와 전쟁화에서 인물의 시각 이미지와 구성 요소를 분석하여 전통화를 재시각화하기 위한 활용방안을 제시하였다. 작품연구에 앞서 중국 전통회화의 재시각화된 작품 종류를 선행연구를 통해 알아보고, 관찰과 분석을 통해 일러스트 수단을 위주의 표현방식이 시각적으로 활용되고 있음을 알 수 있다. 기존 그림의 시각적 형태와 전통을 답습하고, 디자인 스타일을 가미해 작품 아이덴티티를 구분함으로써 디자인 분야의 가치를 검증한다. 또는 선행연구에서는 유명한 전통 회화를 모티브로 한 작품이 또 절대다수를 차지했다. 따라서 중국 전통 회화의 사람 수가 적은 단체의 소재로 한 회화에 대한 요소 연구와 분석을 할 필요가 있다. 나아가 전통문화 콘텐츠의 전승과 혁신 방안, 재시각화 및 활용방안의 실행성을 논의한다.

우선 선행연구를 통해 중국 전통화 속 인물 이미지와 화면 구조를 그

대로 답습한 것을 살펴봤다. 중국 전통화에서 견지와 붓을 사용하던 전통 화법보다 현대적 느낌의 색상 조각과 선이 자주 사용됐다. 다음으로 명청시기의 황제 출행도와 전쟁화의 도안 특징에 착안하여 인물, 배경의 두 가지 요소로 구분할 수 있다. 인물 요소는 주로 군 병사를 대상으로 하고, 배경 요소는 자연환경을 위주로 하며, 적은 부분은 유백 처리한다. 다른 것들은 의상, 병기, 동물 등 부차적인 요소들이지만 이런 요소들은 배경 요소와 함께 기본적으로 인물 요소를 부각하는데 사용된다. 이런 시각 요소를 바탕으로 대표적인 인물 이미지를 선정하고 현대적 스포츠 요소와 결합해 작업을 시작한다.

캐릭터 재시각화 단계를 마친 뒤 배경 창작에 대해 세 가지 실험을 했다. 첫 번째 레이아웃은 콜라주와 기하학적 형태를 결합한 배경으로 인물과 비슷한 수법을 사용한다. 현대 건축물 등 요소를 배경으로 한 통일적인 회화 기법으로 화면 배치를 하지만 시각적 중심이 되는 인물 이미지를 잘 부각하지 않고 배경이 단순하다. 두 번째 레이아웃은 화면 배경 전체를 손으로 그려 마치 전통화 속 배경처럼 자연환경을 요소로 삼아 완성하려는 시도다. 약간 다른 점은 자연적 배경이 전통 감각과 현대적 감각을 결합한 회화 기법이고 전체적인 화면 효과는 완전해 보이지만 레이아웃 디자인 구현에 불리하고 개인 스타일도 돋보이지 않는다. 세 번째 시도는 인물의 시각 이미지에 초점을 맞추고 배경은 단순화하고 이런 형식은 오히려 인물의 이미지를 부각한다. 중국 고대 스포츠를 다룬 시가를 결합해 작품 내용을 풍부하게 하고 레이아웃 디자인에도 적용한다. 이러한 실험은 인물의 역동적인 미를 더욱 직접적으로 돋보이게 하며, 시는 배경과 함께 상상의 공간을 만드는 경지적 분위기를 연출한다. 이를 바탕으로 인물을 주요 매체로 선정하고 포스터와 엽서 등 다른 홍보물도 제작하는 제안을 했다.

위 과정을 통해 중국 전통화 속 인물 이미지를 소재로 한 캐릭터를 재시각화하는 방안을 실험해봤다. 수량의 제약 때문에 모든 그림 속 인물의 시각 이미지를 완전히 보여줄 수는 없다. 시대가 변화함에 따라 인터

넷 기술도 다양해지고 디자인 양식도 맞추어지고 있다. 전통적인 종이 매체로 시각 디자인을 표현하는 방법은 오늘날 인터넷 시대에 약간 단점이 있게 마련이다. 예를 들면, 다양화 매체에서의 전시, 동태적인 효과의 전시 등이다. 전통 그래픽과 인터넷 기술을 더 많이 시도하지 못한 점은 아쉬웠지만, 중국 전통 회화의 재시각화 제안은 여전히 전통문화의 이미지를 고양하는 데 효과적인 수단이었다. 본 연구가 앞으로의 중국 사람 수가 적은 단체를 소재로 한 전통 그림을 재시각화하는 데 디자인되어 참고 가치를 두길 바란다. 나아가 중국 전통문화의 계승과 재창조하는 과정에서 기여되길 바란다.

참고문헌

- 1.於海洋,《北宋宮廷體育文化研究》,哈爾濱師範大學,2019.6, P1
- 2.趙克生,《明代宮廷禮儀與財政》,東北師大學報(哲學社會科學版),2012
- 3.《明史》對“五禮”的排序為吉、嘉、賓、軍、兇,不同於古禮。
- 4.明神宗實錄[Z].台北:中央研究院校印本
- 5.<좌전左傳·성공成公13년>
- 6.郭文芳,《繪畫無“戰事”——中國古代戰爭畫稀少原因之淺析》,Arts Exploration,Journal of Guangxi arts college, Feb.109, Vol.23 No.1
- 7.(北齊)魏收,《魏書》卷五《高宗成文帝》,中華書局標點本,1974年6月版, P115
- 8.고대 학자들이 ‘축구’과 ‘격구’을 혼동하곤 했는데, 이는 격구의 ‘구’가 축구의 ‘구’에서 발전했기 때문일 것이다.
- 9.董新林,《中國古代馬球運動史述論考》, <Researches on the Civilization of Zhou, Qin, Han and Tang Dynasties>, 上海古籍出版社, 2008.7
- 10.梁國力,《唐代馬球運動探析》,內江科技,2016年09期,第109-110頁
- 11.孫海歐,《我國古代馬球流變歷程研究》,哈爾濱師範大學 碩士論文, 2015
- 12.(元)脫脫等《宋史》卷一二一《禮志二十四》,中華書局,1977年11月版,第2841頁。
- 13.王強,張錦莉,馬球文化與漢唐古畫器物中的馬球圖像,東方論壇——青島大學學報(社會科學版),2019年第2期
- 14.(宋)司馬光,《資治通鑑》卷二〇九《唐紀二十五》,北京:中華書局,1956年,第6624頁。
- 15.中國奧林匹克委員會編《中國體育文化五千年》,北京體育大學出版社,1996年6月。
- 16.方徵,蹴鞠在我國唐代的發展及影響「J」中央民族大學學報,2002(3),第44-47頁
- 17.楊立,吳建華,唐代蹴鞠運動的發展與特點「J」體育世界,2011年第4期,第94-95頁
- 18.劉靜靜《從戰國 秦漢 唐宋時期淺談古代“蹴鞠”的起源發展和興盛》,

- 科技資訊，2017年08期，第255-256頁。
- 19.李亞群，〈中國古代蹴鞠在唐宋時期的發展演變〉，漢字文化，2018年23期，第30+33頁
 - 20.李亞群，馬國慶，朱淑菊《從臨淄足球博物館藏蹴鞠文物淺析蹴鞠運動的發展演變》，文物天地，2019年04期，第94頁
 - 21.李亞群，馬國慶，朱淑菊《從臨淄足球博物館藏蹴鞠文物淺析蹴鞠運動的發展演變》，文物天地，2019年04期，第95-96頁
 - 22.胡漢生.明十三陵[M].北京:中國青年出版社,1998.
 - 23.書格，<https://www.shuge.org/ebook/chu-jing-ru-bi-tu/>
 - 24.豆丁網，明人出警入蹕圖本事之研究，2016年
 - 25.光明網，宮廷畫家繪明皇帝行樂圖，2016年
 - 26.中國大百科全書總編輯委員會，《美術》編輯委員會，中國大百科全書，美術卷「M」北京：中國大百科全書出版社，1991，第1051頁
 - 27.範學新，明代長城沿線的戰爭題材壁畫——延慶永寧和平街明代火神廟戰爭題材壁畫初探，《中國長城博物館》2010年第1期，第2-3頁
 - 28.陳履生，從《倭寇圖》卷對《抗倭圖》卷的模仿看晚明繪畫的風格轉變研究報告，2016年
 - 29.陳履生，從“榜題”看《平番得勝圖卷》，中國國家博物館館刊，2013年06期
 - 30.中國歷史紀事年鑑查詢網址，<https://history.supfree.net/sima.asp?id=2560>
 - 31.雅昌藝術網，明代周鼎《左良玉出師圖卷》現中貿聖佳2018秋拍，2018年
 - 32.趙爾巽（主編），《清史稿列傳四十三卷》，1927年
 - 33.房學惠，關於郭朝祚繪《征西圖》有關問題的考證，博物館研究，2007年02期，第52頁
 - 34.본문의 옹정평준 전쟁 과정에 관한 묘사는 위원의 《성무기》에 의한다.
 - 35.《清實錄》第八冊《世宗憲皇帝實錄》，中華書局影印，1985年11月版，第828頁
 - 36.陝西省博物館等《唐章懷太子墓發掘簡報》，《文物》1972年7期，第13-19頁
 - 37.遼寧省博物館，<http://www.lnmuseum.com.cn/news/show.asp?ID=7211>

38. 陝西省考古研究所、富平縣文物管理委員會《唐節愍太子墓發掘報告》，文物出版社，2004年6月
39. 中國科學院考古研究所《唐長安大明宮》，科學出版社，1959年11月，圖版肆伍，1
40. 新疆維吾爾自治區博物館《新疆出土文物》，文物出版社，1975年；《新疆維吾爾自治區博物館》，文物出版社，1991年12月，圖版130
41. 周欣、周長源《揚州出土的唐代銅鏡》，《文物》1979年7期，第56頁。吳煒，《揚州出土的唐代打馬毬銅鏡》，《文物天地》1991年4期，第45頁
42. 懷寧縣文物管理所許文、金曉春《安徽懷寧縣發現唐人馬毬圖銅鏡》，《文物》1985年3期，第42頁
43. 陝西省文管會《長安縣南里王村唐韋洞墓發掘記》，《文物》1959年8期，第8-18頁
44. 臨潼縣博物館趙康民《臨潼關山唐墓清理簡報》，《考古與文物》1982年3期，第24-26頁
45. 徐琴久《談陳及之的〈便橋會盟圖卷〉》，《美術》1959年12期
46. 內蒙古赤峰市敖漢博物館《內蒙古敖漢旗皮匠溝1、2號遼墓》，《文物》1998年9期，第46-52頁
47. 山西省考古研究所侯馬工作站《侯馬102號金墓》，《文物季刊》1997年4期，第28-40頁
48. 陶富海、解希恭《山西襄汾縣曲里村金元墓清理簡報》，《文物》1986年12期，第47-52頁
49. 劉寶慈《觀天津博物院歷史部收藏鉅鹿發掘宋大觀埋復殘畫答客問》，《河北第一博物館半月刊》1931年，第5期
50. 中國奧林匹克委員會編《中國體育文化五千年》，北京體育大學出版社，1996年6月
51. 劉朴，對漢畫像石中蹴鞠活動的研究，體育科學2009年（第29卷）第11期
52. 孔新苗，仲系美術比較「M」山東美術出版社，2008年
53. 張雲鶴，《從“蹴鞠圖”看中國傳統繪畫的審美觀》，管子學刊，2015年03期，第67-69頁
54. 參閱陳子，《從蹴鞠文物看蹴鞠運動的發展演變》，河南大學，第24頁
55. 王淑琴，《蹴鞠與中國古代社會》，山東師範大學碩士論文，2008年

- 56.參閱張麗，淺析明《出警入蹕圖》的表現形式和技法，戲劇之家，2017年05期
- 57.朱敏，《平番得勝圖卷》考略，中國國家博物館館刊，2013年06期，第28-29頁
- 58.王嘉.視野中的時代20世紀中國美術史考察[M].哈爾濱:黑龍江美術出版社,2007:7.
- 59.沈子丞.歷代論畫名著彙編[C].北京:文物出版社1984:317.
- 60.熊明祥，郭朝祚《征西圖》補充研究，新疆藝術學院學報，2014年6月

Abstract

A Study on Visual Elements
Analysis and Application Design of
Chinese Traditional Documentary
Paintings

- Based on the Chinese Sports Paintings of the Tang
and Song Dynasties and Emperors' Travel and war
Paintings of the Ming and Qing Dynasties -

Wu Hui

Department of Crafts and Design

Visual Communication Major

The Graduate School

Seoul National University

Traditional Chinese paintings, such as sports paintings of the Tang and Song dynasties, war paintings of the Ming and Qing Dynasties, and pictures of emperor's travel, are still inherited as one of the traditional cultures. This study focuses on sports paintings, emperor travel pictures and war paintings in traditional Chinese documentary paintings, and

analyzes the dynamic visual images of the characters in the documentary paintings, and carries forward the inheritance and innovation spirit of traditional Chinese culture through visual design. Combining traditional documentary paintings with modern elements, exploring the re-application design methods of traditional documentary paintings. This study attempts to complete an art book through design experiments different from traditional illustration forms and graphic languages such as editing and layout.

The way of re-visualization of traditional Chinese painting is becoming more and more diversified, and illustration expression is still the main method of use. The innovative designs and changes of in traditional paintings are gradually forming a whole. Through visual design, the artistic value behind these traditional paintings can be discovered and given new vitality.

Therefore, it is necessary to research and analyze the elements of minority theme paintings in traditional Chinese paintings, and then to explore the inheritance and innovation of traditional cultural content, as well as the implementation of the re-visualization and utilization of the program.

Keywords : (Chinese documentary paintings, Ming and Qing dynasties, Graphic expression, Illustration, Typography, Sports paintings)

Student Number : 2019-28433