

## <대왕오징어와 영웅의 서사시>

신승오(페리지갤러리 디렉터)

남진우는 개인적인 경험에 기반하여 괴물인 대왕오징어와 이를 저지하는 영웅들의 그림을 그리고 있다. 선과 악의 세상과 그것의 충돌처럼 보이는 다소 이분법적인 경계를 가진 이야기의 구조는 단순하면 서도 명확한 상황으로 표현된다. 하지만 그의 작업은 점차 새로운 서사가 추가되면서 단순히 이분법적 인 세상을 묘사하는 것이 아니라 어떤 다른 움직임을 보여주고 있다. 따라서 그의 작업을 통해 그가 어떤 이야기로 변모하고 있는지 작업의 궤적을 따라가면서 살펴보도록 하겠다. 먼저 작업에서 중요한 대상인 대왕오징어부터 시작해 보자. 작가는 초기의 작업인 <Ga Po Jin>에서 보이듯이 화려하고 두터운 갑옷을 입은 복잡한 표면을 가진 오징어의 모습을 그려왔다. 이는 작가가 유년기의 경험에 기인한 것으로 하나는 외국에서의 생활에서 오는 소외와 갈등이며, 또 다른 하나는 애니메이션에 등장하는 주인공 인 영웅보다는 악당인 괴물의 모습에 매력을 느끼는 개인적인 취향에 따른 것이다. 이렇게 ‘나’와 ‘너’, ‘선’과 ‘악’이라는 이분법적으로 구분되어 나와 다른 생각과 행동을 타인이 받아들이지 못하고 적으로 규정하고 막아내는 상황은 작가에게 있어 현실의 세계와 비현실인 가상의 세상에서도 다르지 않다는 것을 인식하게 되면서 이러한 작업이 시작된 것으로 보인다. 그렇기에 작가는 기존의 세상을 지키는 인간의 모습을 한 영웅보다는 다양한 형태를 가진 괴물의 모습에 자신의 상황을 투영할 수 있었을 것이다. 하지만 초기작에 대한 이야기는 다른 글에서도 많이 언급되기에 여기서는 빠르게 그 이후의 작업으로 넘어가 대왕오징어의 이야기가 어떻게 전개되고 있는지 알아보도록 하겠다.

<Requiem for Salvation and Sacrifice>, <A decayed tooth>에서 대왕오징어는 바다와 육지의 경계에 죽어 축 늘어진 모습으로 나타나는데, 이는 색채를 잃어버려 어둡게 그려진다. 대왕오징어는 자신이 살고 있는 공간에서 벗어나 새로운 공간으로 넘어오고 싶어 하며, 이를 실행에 옮기는 시도를 지속해서 하고 있다. 하지만 이들은 실패하고 죽음을 맞이한다. 그렇다면 우리가 상상할 수 있는 것은 이들을 처단한 누군가가 있다는 점이며, 그래서 자연스럽게 <Another Monster>에서처럼 작가는 그들의 적으로 영웅들을 등장시킬 수 있게 된다. 이로써 작가가 구상하는 기본적인 세계관이 설정된다. 이렇게 그의 작업에서는 에덴으로 명명된 낙원으로 들어가려는 대왕오징어와 이를 저지하는 사명을 부여받은 영웅의 충돌이 이야기의 핵심으로 자리 잡는다. 여기서 잠시 이들의 모습을 살펴보자면, 대왕오징어는 침입자이지만 개성이 강한 다양한 문양의 표면을 가진 개별의 존재로, 영웅은 낙원을 수호하는 성스러운 임무를 부여 받은 존재이지만 개성 없는 갑옷을 입고 천사의 날개를 가진 기사 집단으로 나타난다. 그의 작품의 제목인 <Destroyer / Protector>와 같이 영웅은 파괴자로 대왕오징어는 보호자로 명명되어 있음에서 그들의 성향을 확인할 수 있다. 그렇다면 이 전쟁은 어떻게 진행되고 있을까? 대부분 대왕오징어의 도전은 실패로 돌아가거나 성공하더라도 그곳의 환경에 어울리도록 위장의 모습으로 존재할 수 있을 뿐이다. 영웅은 순진한 얼굴을 가지고 있지만 무표정하게 침략자를 공격하고 대왕오징어의 다리를 먹기까지 하는 기계적이고 난폭한 행동을 보인다. 이들의 잔악성은 <Act of Savagery>, <Twisted Hero>에서처럼 동료를 해치거나 먹는 모습에서 적나라하게 드러나고 있다. 그런데 전투의 장면이 아닌 영웅들만을 그린 작업에서 기존의 이야기와는 다른 새로운 변화가 감지된다. 이 그림의 영웅들은 이상한 행동들을 하기 시작하는 것이다. 날개를 접고 두려움 혹은 고민에 빠진 모습이나, <Face to face>와 같이 대왕오징어와 엉겨 붙어있으면서 서로의 얼굴을 마주하게 되는 상황이 연출되고 있다. 이렇게 적인 대왕오징어와 마주 보고 눈을 맞추고 있는 상황들은 이제야 비로소 상대방을 조금씩 알아가려고 하는 사고의 변화와 함께 또 다른 날개를 접은 모습은 그들의 고뇌를 의미하는 것을 아닐까? 반대로 대왕오징어에도 변화가 감지되는 요소가 있을까? 대왕오징어는 영웅과는 다르게 여전히 낙원으로 향하려는 다양한

시도를 하는 장면으로 그려지는데, 예외적으로 <Creator/Protector>에서 작가 자신이 대왕오징어의 외피를 두르고 마치 깨달음을 얻은 초월자의 모습처럼 나타나고 있다. 이는 대왕오징어에 작가 자신을 투영하고 있음이 다시 한번 확인되는 점도 있지만, 괴물이라는 이질적인 존재가 에덴에 도달하지 못하더라도 스스로 무엇인가를 새롭게 만들어 나갈 가능성으로 충만한 존재라는 것을 동시에 드러내고 있다. 따라서 어느 순간 대왕오징어도 영웅에게만 있던 빛과 비슷한 새로운 빛을 발산하면서 등장한다. 우리가 이와 같은 장면에서 확실하게 알 수 있는 것은 초기의 단순하게 서로를 공격하는 극적인 대립의 경계로 나누어져 절대 서로를 이해할 수 없는 대왕오징어와 영웅이 이제는 상당히 가까이 근접하고 있다는 점이다. 이는 마치 서로 반대되지만, 각자의 존재를 증명해 주는 없어서 안 될 서로를 지지하고 있는 현존재로 관계가 묶여 있는 것처럼 보인다. 이처럼 그는 점차 변해가는 자기 내면에서 현실의 세상에 대한 인식과 확장을 그림과 이야기에서 동시에 가져오고 있다고 볼 수 있다.

이제는 그의 작업의 형식과 이야기의 형식 두 가지에 대해 살펴보자. 먼저 그의 작품을 보면 익숙하다는 느낌이 드는데, 그것은 아마도 작가 자신이 유럽의 종교화와 같은 화면 구성과 삼면화와 같은 형식을 차용하고 때문일 것이다. 그렇다면 그는 왜 이러한 종교화의 형식을 사용하는 것인지 생각해 볼 필요가 있다. 작가에 의하면 그는 종교화의 커다란 압도적인 화면과 그 안에 표현된 장엄한 분위기에 관심이 많았다고 한다. 이처럼 유럽의 종교화는 종교 시설의 성격에 어울리는 엄숙하면서도 성스러운 분위기를 조성한다. 이는 달리 이야기하면 그림이 있는 장소가 평범하지 않은 곳임을 그곳에 있는 사람들이 느끼게 만든다. 한편으로 종교화는 글을 대신하여 종교적으로 중요한 사건이나 상황을 그려 넣음으로써 사람들에서 정보를 쉽게 전달하려는 교육과 선전의 목적이 있다. 따라서 작가는 종교화가 가지고 있는 다양한 성격과 의미를 통해 자신이 만들어 가고자 하는 이야기를 널리 퍼트리하고자 하는 의도를 엿볼 수 있다. 또한 영웅의 얼굴은 비현실적인 일본 애니메이션 인물의 얼굴을 차용하였고, 대왕오징어 표면의 추상적인 문양은 마치 티베트의 만다라나 이슬람의 아라베스크 문양이 가진 화려한 모습을 연상시킨다. 이렇게 그의 작업은 그에게 인상적으로 다가온 다양한 시각적 요소들을 차용하여 화면이 복잡하게 구성되어 있지만 우리에게 익숙하게 인식된다. 거기에 더해 부조와 공간 설치 및 영상에 이르기까지 다양한 매체를 사용한다. 이 같은 시도는 그의 작품에서 벌어지는 사건은 밝고 화려하게 그려져 잔혹하고 처절한 투쟁의 현장과 그들의 이야기를 생생하게 우리에게 전달하여 각인시킨다.

그의 이야기 형식은 그림의 형식보다 더 복잡하다. 먼저 대왕오징어를 살펴보자. 작가는 이를 단순한 괴물로 보지 않고 자신과 동일시 한다. 위에서 언급한 <Creator/Protector>에서처럼 무엇인가 깨달음을 얻은 듯한 장면은 마치 부처의 해탈 장면을 연상시킨다. 종교에서의 깨달음의 경지는 기독교에서는 예수가 광야에서 40일 동안 악마에게 3가지 유혹을 받거나 불교의 부처가 고행하는 과정에서 유혹받은 것처럼 어떤 단계에서 오롯이 혼자서 고난의 시간을 넘어서야 도달할 수 있는 것이다. 이러한 시선으로 보자면 영웅은 대왕오징어가 겪는 고난의 상징으로 나타날 수밖에 없다. 하지만 반대로 영웅의 입장에서 깨달음을 얻기 위해서 대왕오징어를 무찌르는 것도 가능한 이야기의 구조가 된다. 보통 신화나 서사시에 등장하는 영웅이 사람들을 괴롭히는 괴물이나 악당을 퇴치하는 수행적 행위를 통해 그 지위를 확보하는 이야기 구조는 일반적으로 기존의 구세력을 새로운 세력이 전복하는 것을 의미하는 경우가 많다. 그러나 요즘 영웅은 새로운 변화를 막고 기존의 세상을 보호하는 수호자의 역할로 대체되고 있다. 그리고 오히려 최근의 애니메이션을 바탕으로 한 영화에서는 적이었던 악당들이 주인공으로 나타나 오히려 완벽한 악도 선도 아닌 복잡한 인간의 내면을 살펴볼 수 있는 캐릭터로 등장하기도 한다. 이처럼 이제 영웅은 과거의 자유로운 사상을 가지고 집단을 새로운 방향으로 이끄는 위치에서 자신의 세상을 지키는 것에 얽매인 경직된 존재로 전환되고 있다. 오히려 대왕오징어의 다채로운 표면처럼 악당들은 입체적인

성격을 가진 새로운 인물상으로 다시 재평가되는 서로의 위치가 뒤집히는 상황이다. 이러한 복잡한 상황을 정리해 보자면 그의 이야기 형식은 종교, 신화, 서사시처럼 특정한 상황을 하나의 온전한 이야기로 고정하는 것이 아니라 다양한 시선으로 해석할 가능성을 의도적으로 열어 놓는 구조로 만드는 것이다. 따라서 그의 작업에서 보이는 이야기의 변화는 창작자인 작가의 태도에 기인한다고 볼 수 있다. 물론 그의 작업은 대왕오징어와 영웅의 대립 구도에서 아직은 벗어나지 않지만, 그렇다고 해서 어느 한쪽 편의 이야기만으로 시선이 기울어지는 것을 의도하지 않는다. 이렇게 작가는 어느 순간 자기 모습이 투영된 대왕오징어에서조차 살짝 벗어나 창조주의 시선으로 바라보려 한다. 이는 무엇인지 명확하지 않지만, 어떤 변화의 모습을 보이려는 영웅과 끊임없이 변화를 갈망하는 대왕오징어 사이의 균형을 잡으려는 무의식적인 행위로 보인다. 그렇다면 우리는 그의 작업을 어떻게 보고 있을까? 우리는 영웅이나 대왕오징어의 시선을 통해 이 상황을 파악하는가? 아니면 그들이 지키거나 진입하려 하는 에덴 혹은 대왕오징어가 벗어나려 하는 바다를 보는가? 혹은 어떤 편의 승리를 응원하는가? 이 이야기의 다음을 우리는 어떻게 상상하는가? 이렇게 우리는 어떤 시선으로도 그의 그림을 자유롭게 즐길 수 있다. 이처럼 그의 그림과 이야기의 형식으로 인해 우리는 이러한 상황을 중립적인 시선으로 보며, 때로는 어느 한 편의 입장이 되어 보기도 할 수 있다. 거기에 더해 아직은 이야기의 초반에 머물러 있는 지금 이 흐름이 어떤 방향으로 흘러갈지는 예측할 수 없는 앞으로 열려있는 이야기의 진행도 자유로운 감상에 한뼘하고 있다.

결국 남진우는 대왕오징어와 같이 자기 자신이 도달하고자 하는 것을 향해 어떤 행위를 반복적으로 실천하거나 세상의 이치로 논리적으로 잘 짜 맞추어진 견고한 세계라는 틀 속에서 부정되는 개인의 억압된 감각적 욕망이 조금씩 꿈틀대는 영웅과 같이 실제 세상의 반응과 변화를 끌어내려 한다. 이를 위해 작가는 자기 삶의 경험을 통해 얻은 것들을 자신의 내부에 담고 이를 바탕으로 여러 가지 구상을 해 오고 있으며, 그의 그림은 이 단편적인 구상을 결합하고 혼합시켜 지금 여기에 존재하는 현실에 대한 시선을 담아내고 있다. 그리고 자신에게서 비롯된 이야기를 신화와 종교의 것을 차용하지만 그들이 가진 고정된 이야기 구조와 형식에서 벗어나 각자의 경험을 투영시킬 수 있는 빈틈을 그곳에서 발견할 수 있는 시공간으로 만들고자 한다. 따라서 작가는 우리가 자신의 제시하는 대상에 너무 밀착하지 않고 적당한 거리를 자연스럽게 유지하며 그가 그리는 모든 것이 해석의 대상으로 나타나게 만든다. 그도 그럴 것이 위에서 살펴본 것과 같이 사실 우리는 그림 속의 상황을 작가와 같은 전지적 시점에서 이들을 수평적으로 보고 있다. 그렇기에 이야기의 창작자인 작가 스스로가 이 그림에 대해서 그것이 무엇을 의미하는지 그리고 어떻게 보아야 하는지 우리에게 구체적으로 설명하는 것은 이상한 일이다. 오히려 작가는 그의 그림에서 창조자 자신이 생각하지 못한 새로운 의미와 이야기를 또 다른 창조자의 입장에서 우리가 자유롭게 발견하기를 의도하고 있다. 그는 그가 만들어 가는 이야기를 그림으로 표현하는 행위로 명확하면서도 추상적인 의미를 암시할 따름이다. 그리고 이를 통해 작가는 단지 자신이 겪은 과거에 대한 경험과 판단이 현재에 자기 내면에서 어떻게 인식되는지 그리고 자신도 계속해서 어떻게 변해가고 있는지 자신의 변화를 우리에게 자연스럽게 전달할 뿐이다. 이렇게 그의 작업은 가시적으로 드러나는 것과 그 이면에 숨겨져 있는 다층적 의미를 현시하는 것이며, 이는 그림을 그려나가는 과정을 통해 그 시선과 관점이 변화하며, 그에 따라 이야기가 자연스럽게 변주되어 나간다. 여기에 더해 작가가 솔직하고 거짓 없이 자신이 겪은 것을 마주 보고 감각하고 인식하는 것을 고스란히 우리에게 전달하고자 하는 태도에 기반한 작업 전개야말로 그의 작업이 지향하는 유일한 질서이자 그가 앞으로 써 내려갈 대왕오징어와 영웅 이야기의 서사시가 들려주는 이야기의 핵심일 것이다.