

남진우의 환상적 서사가 견인하는 것들

임산 (동덕여대 큐레이터학과 교수)

크고 작은 활동의 조각들이 서로 이어지고 끊어지고 다시 연결되어 새로운 의미를 만들어 가는 게 인생이다. 이런 생각을 유별나게 깊이 있는 철학적 사유의 결과라 말하기 어렵다. 엄 청나게 치밀한 경험에서 우러나오는 지혜의 깊이를 가진 것이라 말하는 것도 다소 과하다. 왜냐하면 세상에서 숨 쉬며 살아가는 생명의 과정에는 그 태도나 모습과 상관없이 셀 수 없이 수많은 복잡한 종류의 사건들이 연속적으로 얽혀있기 때문이다. 그런 연속된 구성의 과정은 결국 성숙한 인식을 향해 간다. 즉 기억하거나 상상하며 끊임없이 맞이하는 현실 속에서 나만의 '또 다른' 세계가 만들어질 수 있다. 이게 가능하기에 그나마 우리는 각자 간직한 순수한 인상(印象)을 이야기하듯이 다시 꺼내 감각할 수 있는 것 아닌가 싶다.

남진우의 그림을 처음 보았을 때 나는 마치 신데렐라나 돈키호테처럼 개성 넘치는 주인공이 등장할 것 같은 한 편의 이야기를 기대하였다. 그 짧은 순간은 나의 어떤 특정한 의식적인 기억이라기보다는, 한 예술가가 현실의 감각으로 재구성한 그 자신만의 인상의 세계를 엿보는 유쾌함이었다. 남진우는 자신의 작업에 대해 이렇게 말한 바 있다. “나의 작업은 부정의한 세상에 의해 괴물로 내몰려야 하는 존재, 그 세상을 위해 스스로 괴물이 되어야만 하는 존재들에 대한 서사시이다. 나는 선과 악(정의와 부정의)이 분명하게 구분되어야만 하는 이 세상을 이 괴물들을 통해 보여주고자 한다.” 그렇다면 남진우의 그림은 질서와 논리의 환경에서는 만날 수 없는, 잃어버린 진정한 인상의 풍경 같다고 말해도 좋겠다.

바로 그 되살아나 생동하는 '가상'이 곧 남진우의 예술이다. 그의 예술은 어느 누구도 경험 하지 못한 미지의 심연으로 우리를 끌고 들어가는 해체적 힘을 가진다. 그 '해체'는 자신에게 협애하게 다가왔던 진리의 세계에 대한 반성의 시도다. 때문에 남진우의 예술이 펼치는 이야기는 단순한 어느 회상 유형과는 다르다. 어린 시절 권선징악 만화에 빠지면서 익혔던 자신의 지난 세계관을 해석하여 환상적 서사로 형식화하는 그의 자서전적 예술은 이야기꾼으로서의 면모를 보여준다. 특히 변화무쌍한 그의 괴물 캐릭터는 이야기라는 수단이 지닌 자기증식 경향을 은유한다. 즉 그의 이야기는 추억의 매개에 그치지 않고, 관객의 현재 의식 속에서 계속 현전한다. 이야기 예술 자체가 지닌 초월적이고 추상적인 에너지를 꾸준히 생산할 수 있다. 남진우 그림의 이러한 매력은 그의 그림이 막막한 벽과 사각형 틀을 벗어나 명랑한 무대를 실험할 수 있게 해주는 뒷심이다.

극단적 환상 체험 같은 남진우의 예술에서는 인습적으로 내장된 금지와 당연함의 강박을 그대로 수긍하지 않겠다는 결연함이 여러 형식으로 발휘된다. 우선 그것은, (앞서 언급된 작가의 말에서도 드러났지만) 치열하게 대립할 이해나 결정에서의 윤리적 자리를 다시 질문하는 조형적 구조로 나타난다. 남진우에게 선과 악의 문제는 갈등과 충격의 충동을 정상과 비정상의 구별법으로 단순 치환할 것을 강요하는 폭력적인 기재와 다름 아니다. 이에 대한 그의 미적 자각은 독특하고 유일무이한 괴물의 창안으로 이어진다. 그렇기 때문에 남진우의 그림에 등장하는 그로테스크한 형상들은 부조리의 과거 시제에 대해 형이상학적 해석을 가하여 만들어진, 화자의 저 깊은 상상의 낙원에 숨어있었던 자유의 생명체들이다. 남진우는 그들을 소환함으로써 현재를 살아가는 자신의 예술적 무기로 삼는다.

남진우의 괴물들이 전개하는 그림 속 이야기 장면들은 속도감 있는 플롯의 한 지점에 있지 않기 때문에 오히려 천천히 다양한 변주로 읽힐 수 있다. 사건과 인물 사이의 구체적 연관성

이 촘촘하게 진술되었기 때문이 아니다. 그보다는 화면 곳곳의 주요한 표현요소들이 마치 서사의 의미화 역할에 충실하려고 도열해 있는 '도상'처럼, 여러 작품들에서 일정한 규칙성을 보이며 등장하기

때문이다. 그것들은 어린이의 그림이나 만화의 형상을 연상시키는 선과 색채를 갖추었는데, 화면을 지배하는 균형과 대칭의 구조성이 내세우는 위계적 지배력을 상쇄시킬 정도의 심리적 효과를 낸다. 즉 불교의 탱화, 그리스도교의 제단화, 혹은 셰익스피어의 『맥베스』 같은 문화적 산물에 내재된 변증적 승화를 작동시킨다. 이러한 특유의 회화적 편집(編輯)이 바로 남진우라는 이야기꾼의 확신에 찬 또 다른 가상 세계의 출현을 예비한다.

그런 점에서 지금까지 남진우의 그림이 전한 이야기는 때로는 독자들에게 상상적 놀이의 기회를 제공하면서도, 때로는 현실로부터의 분열에 가까운 허구적 세계의 탐색을 적극 유도하는 미적 전략을 수행한다고 평가할 수 있겠다. 남진우는 자신의 그림의 화자이지만 자신의 모습을 드러내지 않는 식으로 허구를 개진한다. 남진우의 예술은 분명 자서전적 기원을 가지지만, 정작 그의 캐릭터는 작가 자신이 아니라 관객의 눈이 되어 모험의 세계를 견딘다. 따라서 화면을 가득 채우는 ‘괴물’ 혹은 ‘영웅’은 작가의 의인화로서 서사를 이끄는 존재가 아니다. 그들은 이야기꾼 작가가 화두 삼은 대립의 시뮬레이션을 이루는 두 속성이다. 화합할 수 없는 이들의 불안한 공존은 어느 한쪽의 승리로 사라지지 않는다.

캐릭터들 사이의 충돌의 발생과 분화는 남진우의 예술이 건네는 이야기의 순환에서 늘 긴장감을 일으킨다. 또한 그것의 상징적 조형화는 ‘진짜’ 현실이 우리 인간들에게 보내는 원초적인 대립의 신호를 진지하게 사유하도록 안내하는 일종의 수사법적인 제안이다. 그렇기 때문에 나는 남진우의 화면을 지탱하고 있는 가치 체계의 조직과 그것의 외화 방식이 지금보다 더욱 다채롭게 탐구될 수 있기를 희망한다. 그것은 현실을 향해 의미심장한 어떤 징후로서의 영향력을 발휘할 수 있는 작업이 되기를 바라는 마음에서다. 그리하여 그의 그림 속 이야기들이 서로를 끌어안거나 서로를 상기시킬 수 있는 속성된 역동성을 갖추기를, ‘괴물시대’같은 상징계의 한계를 유쾌하게 폭로할 수 있는 미적 서사로 읽히길 기대한다.