

## 영웅과 괴물이 구분되지 않는 어떤 세계

이윤희(수원시립미술관 학예과장)

남진우의 작업은 무한정 되풀이되고 이어지는 서사의 한 중간을 보여주고 있으며, 그 안에는 열쇠가 되는 존재들이 있다. 지금까지도 신비에 싸여 있는 중세화가 히에로니무스 보쉬(Hieronymus Bosch)가 연상될 정도로 낯선 존재들이 난립하는 그의 화면 속에는, 의미를 알 수 없는 거대한 투쟁의 장면들이 펼쳐지고 있다. 그는 기독교 제단화의 양식을 차용하기도 하는데, 긴 서사를 담을 때 통상 홀수로 배치되는 과거 중세 제단화의 특성을 짝수로 변형한 것은 필시 어떤 이유가 있을 것이다. 제단화는 어느 한 편의 승리로 귀결되고 그 장면이 가운데 패널이 되어야 하는데, 그가 만들어가는 세계 속에서 두 세력 간의 투쟁은 쉽게 끝날 기미가 보이지 않기 때문이다.

남진우의 작업들 속에 등장하는 패턴이 화려하고 눈앞이 큰 연체동물의 형태는, 어린 시절부터 지속적으로 그를 사로잡아 왔던 대왕오징어의 존재로부터 비롯된 것이다. 세상에는 진기하고 신비한 것들이 수도 없이 많다는 것을 알고 있는 보편적인 성인의 시선으로는, 심해에 집채만 한 오징어가 있다 실제 한들 그것이 무에 대수이랴 싶지만, 어린 그의 눈에는 어마어마한 세계의 입구가 열린 셈이었다. 한 시절 그는 수많은 대왕오징어를 자신만의 궁전으로 삼아, 쉬고 놀고 담배를 피우고 술을 마시는 드로잉 연작을 제작했다. 그 드로잉들 속에서 대왕오징어는 괴물이라기보다는 작가의 안식처, 말로 전하기 어려운 어떠한 감정, 그리고 이해받지 못하는 내면의 지지체로 보였다. 드로잉 연작 속에서 단일하고 폐쇄적인 존재 혹은 장소의 역할을 하는 대왕오징어는 회화작업으로 넘어와 영웅(hero)들과 결투를 벌이는 괴물(monster)로 지칭되는데, 이것은 그의 전작들과 비교해보면 상당히 의아한 반전이지만 동시에 그의 현재 작품들이 담은 세계관을 엿볼 수 있는 지점이기도 하다.

몬스터 대왕오징어가 눈을 부릅뜨고 물컹거리는 다리로 휘감아 공격하는 상대는 갑옷을 입은 영웅들이다. 중세의 기사와도 같은 복장을 했지만 어린아이 같은 얼굴을 하고 목이 길게 늘어져 있으며 공격을 주고받을 때 오히려 처연해 보이는 느낌을 주는 존재이다. 영웅이라기에는 너무도 약해 보이는 얼굴을 가지고 있지만 어느 순간 그들은 한데 모여 더 큰 형태의 합성체가 되기도 하는데, 이 영웅들의 합체를 작가는 “괴물의 탄생”이라 명명하고 있다. 괴물 오징어와 대항하는 영웅들이 모여 다시 괴물이 되어 괴물 대 괴물이 전투를 벌이는 상황이 되는데, 그렇다면 괴물과 영웅으로서의 선악구도가 종료되었기에 누가 승리하건 그 의미를 부여하기도 어려운 이야기가 되는 셈이다.

이로써 용감하게 괴물을 퇴치해야 끝나는 영웅서사와는 달리, 괴물이 정말 괴물인지 의심되고, 영웅이 정말 영웅인지 의심되는 혼탁한 세계를 펼쳐놓은 것이다. 괴물 오징어는 사람 형태의 갑옷 영웅을 다리도 짝 움켜쥐어 희생시키기도 하고, 기사 영웅들은 모든 기력을 한데 모아 괴물 오징어의 공격에 집중하기도 한다. 영웅이든 괴물이든, 인간을 더 닮아있든 동물을 더 닮아있든 간에 남진우의 작품 속에 등장하는 존재들은 현실을 벗어난 괴생명체들이다. 전시장의 바닥에는 이미 일생을 다 한 것과 같이 보이는, 천조각을 이어 제작한 괴물오징어의 시체가 펼쳐져 있고, 그림 속에는 승리한 것인지 패배한 것인지 알 수 없는 갑옷 영웅의 무리들이 고개를 길게 빼고 뒤돌아서 가고 있으며, 그 중 하나는 천사의 날개로 자신의 얼굴을 가리며 깊이 슬퍼하고 있는 것처럼 보인다.

갑옷 영웅들은 기사와 같은 복장으로 괴물과 싸우고 있는 상황 때문에, 창으로 용을 퇴치하고

공주를 구한 성 게오르기우스(St. George)를 연상케 하기도 한다. 그러나 황금전설에서의 용은 살아있는 것을 제물로 요구하는 인간의 적이었고, 그것을 격퇴하는 것이 인간세계의 평화를 가져다주는 일이었다. 종교를 기반으로 한 이야기들에서 선악의 구분은 늘 명확하다. 하지만 남진우의 작품들 속에서 두 주인공들인 괴물오징어와 갑옷의 영웅들은 그 전투의 연원을 작품 속에서 발견하기 어렵기 때문에 작가 자신이 어느 존재에 감정이입이 되어 있는지, 그가 만들어놓은 이 세계가 도대체 무엇을 말하고자 하는 것인지 혼란에 빠지게 된다. 그저 영웅, 그저 괴물이 아니라 괴물이 될 수도 있는 영웅, 작가의 안식처였던 괴물의 존재를 되짚어보면 작품의 메시지에 대한 의문은 배가된다.

작가가 부여한 “영웅”이나 “괴물”의 명칭은 이분법적 세계를 끌어들이기 위해 부여한 것일 뿐, 그의 화면 속에서 그 어떤 존재도 완전한 선과 악, 완전한 영웅이거나 완전한 괴물로 보이지 않는다. 말간 어린아이 같은 얼굴로 공격을 하다가 뒤돌아서 슬퍼하기도 하는 기사 영웅들과, 인간의 눈으로는 그 존재만으로도 위협을 느끼게 하지만 어쩐지 무해할 것 같은 괴물 오징어의 대결은 어느 누구의 깨끗한 승리가 아닌 어둡고 음울한 감정만을 남긴다. 상호간의 물이해와 공격과 전투는 의미가 있는 것이었을까? 죽이고 죽었다 한들 그것이 세상을 더 좋아지게 했는가? 나 자신은 뭣도 모르고 싸우는 순진한 기사-영웅인가 아니면 영문도 모른 채 공격당하는 괴물-오징어인가. 어쩌면 그 둘 다 아닌가. 이 세계는 과거의 종교나 신화의 세계가 아닌 현재와 가까운 미래에 대한 이야기가 아닌가. 얼핏 중세 종교화의 차용 같기도 하고 애니메이션의 한 장면 같기도 한 그의 그림들은 세계에 대한 답이 아닌 질문을 남긴다.