

ART IN CULTURE INTERVIEW

art:이동기 씨에 대한 여러 가지 텍스트를 찾아봤더니, 중복되는 내용들이 많더군요. 특히 영향 받은 작가 이야기가 많이 나오던데, 제일 좋아하는 작가가 앤디 워홀과 게르하르트 리히터라구요. 아참, 요즘 국립현대미술관에서 리히터 전시가 열리고 있죠.

이동기:작가에게 영향을 준 윗세대 작가들, 혹은 서로 영향을 주고받은 동시대 작가들을 살펴봐야 한다는 생각이 들어요. 리히터 전시는 다음 주면 끝나던데 빨리 봐야죠. 리히터도 좋아하지만 제가 가장 큰 영향을 받은 작가는 앤디 워홀이라고 할 수 있습니다.

83 년에 덕수궁에 국립현대미술관이 있었는데, 지금의 <젊은 모색>전의 전신인 <청년작가>전이 열리고 있었습니다. 우연히 그 전시를 보러 갔다가 이석주라는 작가의 작품을 보고 깊은 인상을 받았어요.

art:83 년이면 몇 살 땡가요?

이:아마 고등학교 다닐 때죠.

art:어릴 때부터 미술에 관심이 많았나요?

이:네. 중학교 시절에 'TV 미술관'이라는 프로그램을 자주 봤어요. 일주일에 한편씩 밤 11 시쯤 방송이 됐었는데, 진행자는 오광수 님이었습니다. 피카소, 달리에서부터 김환기, 이중섭까지 주로 작가들의 작품세계를 소개하는 프로그램이었는데 저는 청전 이상범이나 도상봉의 작품을 좋아했었어요. 그러다가 고등학교를 예술학교로 진학했죠.

art:제가 예고를 나오지 않아서 잘 모르긴 해도, 예고 다닌다고 해서 현장에서 열리는 전시를 보러 다니거나, 현대미술 작가들을 공부하는 것 같진 않은데요.

이:맞아요. 저는 당시에 예고에서 하던, 입시준비를 위한 석고 데생보다는 작가나 전시에 관심이 많았던 것 같아요. 아무튼 전 그 시기에 이석주 작가의 작업을 보고 큰 충격을 받았어요. 당시 국내에서 한창 유행하던 하이퍼 리얼리즘 계통의 작업이었는데, 다른 작가들과 달리 에어브러시를 사용해서 일상의 모습들을 극사실적으로 그렸어요. 가까이 다가가서 봐도 손으로 그린 자국을 찾아볼 수 없었구요. 그게 저에겐 충격적이었던 것 같아요. 단순히 사실적으로 잘 그렸다고보다, 작가의 터치가 보이지 않는, 냉정하고 차가운 그림이라는 거....

80 년대 한국 미술의 두가지 큰 흐름을 모더니즘과 민중미술로 정리하곤 하는데, 그 당시 대단히 많은 작가들이 유행처럼 하이퍼 리얼리즘 혹은 극사실주의라 불리는 작업들을 하고 있었죠. 이석주 이외에 고영훈같은 작가도 있었고.... 한국 현대미술에 대한 정리가 좀 더 섬세하게 이루어져야 할 필요가 있다고 생각합니다. 예를 들어 요즘 인기있는 젊은 작가들 중 안성하 같은 작가는 80 년대 한국의 극사실주의와 관련된 흐름 속에 있다고 생각됩니다.

art:대학교 때는 어땠나요?

이:대학생 때 작가가 돼야겠다는 생각을 굳혔어요. 80년대 미술계를 보면, 크게 두갈래의 흐름이 있었거든요. 한 쪽은 추상미술 혹은 모더니즘이라고 불리우는, 박서보나 윤명로같은 작가로 대표되는 흐름이죠. 상업화랑이 활성화 되지 않던 시기여서 학교를 중심으로 제도권이 형성됐다고 할 수 있겠죠. 다른 한 쪽은 민중미술 혹은 리얼리즘으로 분류되는 흐름이죠. 임옥상 같은 스타 작가가 있었고, 성완경 같은 분이 평론가로서 이론적인 기반을 제공하고 있었습니다. 그 때 학생들 사이에는 두 가지 흐름 중 한 쪽을 선택해야만 한다는 분위기가 있었어요. 양자택일을 해야만 했던거죠. 그런 논리가 현재까지도 남아 있다고 느껴질 때가 있습니다.

art:그래서 이동기 씨는 그 둘 중 어떤 것을 택했나요?

이:저는 둘 중 그 어느 것에도 발을 담그기 싫었어요. 뭔가 다른 것을 하고 싶었던 거죠. 그러던 중에 미술잡지를 통해서 '포스트 모더니즘'이라고 불리우는 80년대 미국미술 작품들을 보게 되었어요. 키스 해링, 바스키아, 신디 셔먼, 제프 쿤스 같은 사람들이 국제 미술계에서 스타작가로 눈부신 활동을 하고 있다는 사실을 알게 됐죠. 또한 그 당시 한국 미술잡지들은 포스트모더니즘이나 후기구조주의 이론들을 활발히 소개하기 시작했습니다. 아마도 그 당시 우리나라는 저작권법이 발효되기 이전이라 로열티에 대한 부담감 없이 자유롭게 외국 이론들이 번역되었던 것 같아요. 미술잡지를 사면 자크 데리다나 프리데릭 제임슨 같은 학자들의 논문을 읽을 수가 있었죠. 그와 같은 과정이 저에게는 정말 신선하고 살아있는 경험이었습니다. 포스트 모더니즘 작품들은 아방가르드 미학이 끝난 이후의 세계를 말하고 있었습니다. 70년대의 세계미술의 흐름은 대지미술이나 퍼포먼스처럼 아방가르드적인 형식실험으로 치닫고 있었는데, 80년대가 되면서 갑자기 회화가 되살아났던 겁니다. 그런데 역설적이게도 80년대의 회화 작품들이 사람들의 눈에 매우 새롭고 실험적인 시도로 비추어 졌던 겁니다. 다시 말하면 이미 낡은 매체라고 생각했던 것이 아방가르드 미술보다 신선해 보이는 아이러니가 발생했던 거죠. 그와 같은 사고의 전환이 저에게 영감을 줬습니다.

art:다른 작가들에 비해서 미술사나 이론에 대한 관심이 많으시네요. 전해 듣기로는 2,500 회의 특강을 수강하셨다던데요. 보통 뭘 많이 들으셨어요?

이:철학이나 사상 쪽 강연을 가장 많이 들었습니다. 음악이나 영화 쪽도 듣고요. 관심가는 분야는 닥치는 대로 들었던 것 같아요. 세상을 너무 모른다고 생각했거든요. 좀 더 알고 작업을 하고 싶었어요.

art:언제 많이 다녔나요?

이:작가로 활동을 시작할 무렵인 90년대초부터 2000년대초까지 10여년간 끊임없이 강연을 들었어요. 나중에 대략 계산을 해보니깐 그동안 들었던 강연의 횟수가 꽤 되더라구요. 일주일 내내 매일 한 개씩 강의를 듣기도 하고, 어떤 날은 하루종일 서너개의 강연을 연속해서 듣기도 했어요.

art:아카데미는 비싸잖아요!

이:예전에는 비싸지 않았어요. 한 달에 만원짜리도 있었고, 또 무료 특강도 많이 듣고, 미술관련 세미나나 해외 초청 강연이나.... 심지어 하버마스가 98 년엔가 서울대에서 한 강의를 보러 갔는데 100% 영어로 진행돼서 진땀을 빼기도 했죠.

art:90년대 이야기를 좀 더해주세요.

이:시대가 바뀌었죠. 미술계도 마찬가지구요. 그렇다고 제가 새로운 경향을 이끌었던 건 아니구요. 그때 나온 작가가 최정화와 이불이죠. 80년대의 틀을 가지고 설명할 수 없는 작가가 나온 거예요. 특히 최정화는 '키치'라는 개념으로 이후의 한국미술이 자유롭게 확장될 수 있는 문을 열어줬죠. 최정화라는 작가가 없었다면 저도 활동하기가 더 힘들었을지도 몰라요. 하지만 저는 제 자신이 최정화, 이불 같은 작가들과 뭔가 다른 감성을 가지고 있다고 생각합니다. 저는 형식이나 매체를 다양하게 실험하는 것에는 큰 관심이 없습니다. 말하자면 아방가르드한 작가가 아닌거죠.

art:좀 더 편하게 즐기게 된 거 아닐까요?

이:편하다고 표현하는 게 맞는지는 모르겠어요, 그보다는 아방가르드에 대한 강박관념이 있고 없고의 차이가 아닐까요?

art:90년대 초에는 무엇을 그리셨나요? 92년도 <젊은 모색>전에 뽑혔고, 93년도에 첫 개인전을 열었는데요.

이:<프로그램>이라고, TV 편성표를 크게 옮겨 그리는 작품을 했었죠.

art:이동기 씨께서 직접 정리하신 약력을 보니, 재미있는 내용이 많더라고요. 보통 어느 대학교 무슨 전공 졸업부터 시작하는 학력이 첫 번째 카테고리로 매겨지잖아요. 이동기 씨의 경우 재밌게도 약력의 시작이 1978년으로 거슬러 올라가서 초등학교 때 학급신문을 만들었던 일부터던데요?

이:스텐실의 일종인 등사 방식으로 학급 신문을 직접 만들어서 친구들한테 돈을 받고 팔았어요. 누가 시킨 건 아니었고, 그런 아이이어가 갑자기 떠올라서 혼자 만들어 본거예요.

art:거기엔 무슨 내용이 있었을까요?

이:4컷 만화도 있었고, 교내에서 일어난 사소한 사건같은 것들도 적어 넣고....

art:초등학교 때 뭔가를 혼자서 일을 꾸민다는 게 흔한 일은 아닐 텐데요.

이:그렇죠. 고맙게도 그 당시 담임선생님께서 저를 제지하지 않고 적극 격려해 주셨어요. 제가 초등학교 때의 그런 일화를 이야기하는 이유는 어쩌면 그것이 지금의 작업들과 연관이 있을지도 모른다는 생각때문이지요.

<만화/TV-팝적인 것>

art:원래 만화를 좋아하셨나요? 혹시 오타쿠처럼 만화책을 모으지는 않았나요?

이:현재 우리나라에는 일본과 같은 광범위한 오타쿠 문화가 존재하고 있지 않다고 생각합니다. 때문에 제 작업도 오타쿠 문화와는 아무런 상관이 없다고 생각하구요. 하지만 만화를 매우 좋아했어요. 학창시절에는 친구들과하고 모여서 만화책을 보기도 하고, 따라 그리기도 했고, 어떤

때는 한 친구가 시나리오를 쓰면 그걸 만화로 그리기도 했었죠. 오타쿠정도는 아니었지만 만화잡지들을 꽤 많이 사 모으기도 했었죠.

art:그럼 언제부터 만화를 작업으로 가져오시게 된 건가요?

이:대학 다닐 때부터, 그러니까 80년대 말부터 이미 캔버스 위에 돌리나 까치 같은 만화 이미지를 확대해서 그리는 작업들을 했어요. 그러다 93년도에 아토마우스를 처음 그렸죠.

art:돌리나 까치 같은 만화를 옮겨 그리던 때 조용필을 그린 그림도 있던데요.

이:우리나라 사람들이 요즘처럼 대중매체에 빠져들기 시작한 것이 80년대 초 컬러 TV가 등장하면서 부터였던 것 같아요. 그때 대한민국을 거대하게 휩쓸기 시작한 가수이자 작곡가가 바로 조용필이었죠. 당시에는 남녀 할 것 없이 조용필의 중성적인 패션을 흉내낼 정도로 조용필은 문화적인 아이콘이었죠. 군사정권하에서 문화에 대한 관심이 매우 부족했던 시대였다는 것을 감안하면, 어린시절의 저의 눈에 조용필의 그 소프트한 파워는 모든 것을 초월하는 것처럼 보였죠. 어찌보면 저는 한국에서 대중매체에 진심으로 매료되면서 자란 첫 번째 세대라고도 할 수 있을 것 같습니다.

art:소위 'K-pop 작가'로 불리면서 여러 기획전에 참여해 오셨는데요. 솔직히 제 생각에는 90년대 후반에 기획전이 붓물을 이루면서, 일부 게으른 기획자들이 말을 갖다 붙이기 좋으니까 'K-pop'라는 말을 거칠게 쓰는 감도 없지 않죠. 어쨌든 K-pop 미술이라고 하는 작업들은 팝적인 이미지, 좁혀 말하면 대중문화에서 차용해온 이미지를 그릴 때가 많고 특히 캐릭터 작업을 하는 작가가 늘어나는 추세인 듯해요.

이:전부는 아니지만 제 눈에는 어떤 작가들은 캐릭터 하나를 만들어내서 단순 반복하는 걸로 보이는 경우가 있더군요. 제 작품의 프로세스 중 일부분을 가져다가 확대 재생산하는 것 같은 느낌이 드는데, 공감할 수가 없더라고요. 사실 저는 그런 작가들보다는 오히려 자신만의 방식으로 작업하는 다른 작가들을 더 좋아합니다.

5월 전시, 어린이들을 위한 방학 전시에 몇 년간 자주 불러 다녔는데요, 그건 정말로 제 작품에 대한 전시 주최측의 몰이해에서 비롯된 거라고 생각합니다. 하긴 어떤 면에서는 그 덕분에 제 작품이 많이 알려지기도 했지만요. 어쨌든 앞으로 어린이 전시는 좀 사양하려고요.

art:나라 요시토모는 어떻게 생각하시나요?

이:나라 요시토모는 몇 번 직접 만났었는데, 사람들에게 아주 친절하고 성격도 좋은 것 같더라고요.

art:무라카미 다카시는요?

이:아토마우스를 93년 겨울에 처음 만들고, 94년 2월경에 처음 전시를 했는데, 그 당시에는 다카시가 어떤 작업을 하고 있는지 전혀 몰랐습니다. 몇 년 후에 그가 저처럼 캔버스에 아크릴물감으로 캐릭터를 그리고 있다는 것을 알았어요. 다카시는 이제 아주 대단한 작가가 됐죠. 음, 근데 제가 대학원을 다닐 때 나카무라 마사토라는 일본 교환 학생이 있었거든요. 저랑 같이 2년 동안 대학원 수업을 받았고, 제 전시를 보러 오기도 했었죠. 지금 그는 동경예대 교수가

됐습니다. 당시 마사토와 다카시는 일본에서 촉망받는 작가들이었고, 두 사람 사이에 교류도 있었던 걸로 알고 있어요. 사실 다카시는 초기에는 회화 작업을 하지 않았어요. 개념적인 설치 작업을 했었죠. 그러다가 93~4 년 사이에 캔버스 회화로 갑자기 전환을 한 건데, 전 80 년대 말부터 캔버스에 만화이미지를 그려왔거든요....

art:다카시가 본 것 같아요? 이런 이야기 매체에 실어도 되나요?

이:전에 다른 인터뷰에서도 말한 적 있는데, 좀 민감한 사안이어서 그런지 안 실리더라고요. 여하튼 제 추측이지만 나카무라가 다카시한테 '한국에 이런 작업을 하는 친구가 있더라'라는 식의 이야기를 했거나 작품이미지를 보여준 것이 아닐까 하는.... 시기적으로도 맞아 떨어지는 부분이 있구요.

<아토마우스의 탄생과 성공>

art:정말 그랬을 수도 있겠군요. 아까 잠깐 나왔던 K-pop 이 J-pop 과 닮아 있는 것처럼요. 모두 대중문화에 대한 관심이 많은 세대잖아요. 자, 이제 아토마우스에 대해서 이야기 해 보지요. 아토마우스가 처음 보여진 건 언제죠?

이:94 년에 열렸던 <리모트 컨트롤>전에서요. 홍성민, 고낙범 등의 작가들과 함께 했던 전시인데요. 지금처럼 색깔이 들어간 것은 아니었고 모노톤의 초창기 형태를 갖고 있었어요. 사람들이 굉장히 낯설어 했었죠. "희한한 거 했네"하는.... 반응은 뭐 좀 썰렁했던 것도 같고... 만화 이미지를 싫어하는 사람이 많았고, 또 재미있어 하는 사람들도 있었어요, 찬반이 갈렸어요. 어느 잡지에 제가 참여한 그룹전에 대한 악평이 실렸던 적도 있었구요.

art:처음엔 썰렁한 반응을 얻었던 아토마우스가 '뜨' 시기가 따로 있나요?

이:그 이후에 다른 스타일의 작품들도 하고, 아토마우스가 등장하는 작품들도 조금씩 해나갔습니다. 돈이 없던 시절이라서 상업적인 일을 하느라 작업을 거의 못하던 시기도 좀 있었구요.

어찌보면 이걸 좀 황당한 얘기인데, 90 년대 말에 정부에서 애니메이션 산업 진흥 정책을 발표했습니다. 애니메이션 분야에 대대적인 투자가 시작됐죠. 애니메이션 작가들을 지원하고 각 대학에 만화학과나 애니메이션 학과가 급속도로 생겨나기 시작했습니다. 그때 분위기가 좋아진 것 같아요. 작품이 팔리기 시작한 것도 아마 그 무렵부터였던 것 같네요. 냉대 받다가 갑자기 관심을 받게 된 거죠.

art:문화와 함께 가는 것이 아니라, 정권과 함께 가네요.(웃음)

이:어쩌다 보니 그렇게 됐어요. 그 전에는 반제도권적, 실험적, 반항적인 작가로 인식됐는데 그 이후로 좀 소프트한 이미지로 바뀐 것 같아요.

art:덕분에 잘 팔리게 됐다니 좋네요, 그럼 1년에 몇 점이나 하세요?

이:2004 년부터 작품에 일련번호를 붙이기 시작했는데 1 년에 할 수 있는 작품의 수는 생각보다 적어요. 사람들은 제 작품이 단 몇시간이면 완성되는 줄 아는데, 사실은 3 명의 스탭과 함께 작업을 하지만 1년에 50 점 이상 제작하기가 어려워요.

art:생각보다 정말 적네요. 그래도 젊은 작가들 중에 '팔리는 작가' 되는 게 쉽지 않잖아요. 요즘 들어 해외 경매에서 두각을 나타내는 정말 '영'한 작가도 있지만, 아직 안정적이지는 않구요. 하지만 이동기 씨 작품에는 주요 고객층이 있지 않겠어요? 웬지 이동기 씨 작품은 W 호텔을 드나드는 신흥 부자들이 좋아할 것 같아요. 어린 아이를 둔 부모님들도 많이 살려나?

이:글쎄요, 작품을 제가 직접 팔기보다는 90%이상 갤러리를 통해서 매매하고 있기 때문에, 고객층에 대한 부분은 잘 모르겠어요.

art:네. 고객층은 정확히 파악되지 않지만, 확실히 이동기 씨 작업은 일반 대중들이 좋아하는 것 같아요. 그런데 지난 2000 년 미디어시티서울 때 을지로 3 가 지하철역 환승통로에 그렸던 벽화는 왜 그렇게 시민들의 질타를 받았는지....

이:사실 그때 작업 과정보다 순탄치는 않았어요. 어쨌든 어렵게 완성을 했는데 2002 년에 작업을 지우기까지 한 달에 한두번씩은 민원전화를 받았어요. 한번은 누군가가 청와대 비서실에 민원 전화를 해서 저에게 연락이 온 적도 있었죠. 지금 생각해보면 여러 가지 불가피한 시행착오들이 있었던 것 같군요. 하지만 아직도 그 벽화중 꽃그림 부분은 남아 있는 걸로 알고 있습니다 .

art:그러고 보면, 이동기 씨의 경우 매체나 사람들의 이목을 끌었던 경우가 종종 있었네요. 을지로 3 가역 벽화 사건처럼 안 좋은 경우도 있었지만, 2003 년 일민미술관 개인전은 센세이셔널 한 기운이 확실히 있었죠. 또한 이번에 갤러리와 전속 계약을 맺은 것도 그렇구요.

이:2003 년의 개인전은 저의 초창기 작품부터 신작에 이르기까지 다양한 작품들이 전시된 일종의 회고전 성격을 띤 전시였어요. 미술관 측의 도움이 컸던 전시였습니다.

한국미술계에도 이제는 작품에만 전념하면서 1 년에 1 억을 거뜬히 버는 2,30 대의 젊은 작가들이 나올때가 됐다고 생각합니다. 그러기 위해서는 갤러리 시스템이 더욱 정교해 질 필요도 있는 것 같구요.

art:그럼 이제, 이번 개인전 이야기를 해볼까요? 2003 년 일민미술관에서 열렸던 개인전 이후인데다가, 상업 갤러리의 전속 계약을 맺고 여는 첫 전시여서 세간의 관심이 몰리지 않을 수 없는데요.

이:2003 년 개인전 이후 지난 3 년 동안 제가 하고 싶은 작품을 거의 못했어요. 새로운 작업들이 계속 머릿속에 아이디어 상태로만 머물러 있었죠. 전시기획자들이나 컬렉터들은 예전 작품들과 유사한 내용이나 스타일의 작품만을 원하는 경우가 대부분이었거든요. 그러다가 작년에 원앤제이갤러리에서의 개인전이 결정되었고, 갤러리 측이나 저나 새로운 작품들을 선보이자는데 의견을 같이 해서 이번 작품들이 나오게 되었죠.

art:그러게요. 예전의 아토마우스하고는 많이 다르더라구요. 우선 건물 외관에 붙어 있는 플랭카드로 만든 작품도 그렇지만, 무엇보다도 자살하는 아토마우스, 흐물흐물 해체되는 아토마우스, 미술사의 한 장면을 닮아 있는 아토마우스 등 기존의 아크릴 기법을 쓰면서도 달라진 모습이예요. 단순히 외양이 아닌 정체성이 변화된 듯한 인상을 줬어요.

이:조금 밖에 안 느껴졌나요? 열심히 했는데....(웃음)

art:아아핫! 음... 그래도 '관객' 입장에서 캐치할 정도면 많이 바뀐 거 아닐까요.

이:경우에 따라서는 작업실에서는 선명하게 보이던 작품의 어떤 요소들이, 전시장에서는 잘 안보이기도 하더군요.

제 작품은 스타일에 따라서 두가지로 분류될 수 있을 것 같습니다. 하나는 애니메이션으로부터 형식을 빌려온 작품들이고, 다른 하나는 편의상 '다큐멘터리 작업'이라고 불리우는 작품들이죠. 이번에 전시된 작품들은 모두가 아토마우스를 중심으로 한 애니메이션 스타일의 작업인거지요.

다큐멘터리 작업에는 최근에 제작한<삼양라면>이나 예전 작품 중<수배자>같은 작품들이 있는데요, 이번 개인전에는 한 점도 전시되지 않았지만, 앞으로 더 많은 작업을 해 보려고 합니다.

art:원앤제이에서 앞으로 1 년에 한 번씩 개인전을 열기로 하셨으니, 내년 개인전에는 그 작품들을 볼 수 있었으면 좋겠네요.

이:내년이 되어 봐야 알겠지만, 아마 그렇게 될 것 같아요. 애니메이션 스타일의 작품은 제가 화면을 구성하고 장면을 만들어 내는 작업으로, 일종의 '판타지' 같은 거라고 생각합니다. 반면에 다큐멘터리 작업은 일종의 '리얼리즘'이라고 생각해요. 전 그 두 가지 영역의 작업을 동시에 병행하고 있는 거예요. 저는 작가가 자신의 작품 안에서 일관성을 유지하려고 노력하는 태도에 대해서 항상 의문을 갖고 있었습니다. 사람들이, 그리고 제 자신이 가지고 있는 복잡성(complexity)이라는 것이 있다고 생각합니다.

<정체성을 바꾸어가는 혼성모방 캐릭터들>

art:그런데 캐릭터라는 건 그 특성 상 복잡성과 정반대에 위치하지 않나요? 캐릭터는 늘 일관적이잖아요.

이:그런 부분도 생각해 봐야겠습니다. 아토마우스는 캐릭터지만, 보통의 산업적인 캐릭터하고는 다른 부분이 있다고 생각해요. 의상이나 머리색, 피부색이 계속해서 바뀌는 건 물론이고, 화면 내에서의 역할도 무궁무진하게 바뀌죠. 산업적인 캐릭터를 만드는 사람들은 자신이 만드는 캐릭터에 인위적으로 명확한 아이덴티티를 부여하곤 하거든요. 산업적인 목적에 합리적으로 봉사하기 위해서, 한 번 부여된 캐릭터의 아이덴티티는 절대로 변하지 않죠. 그에 반해 아토마우스는 마치 신디 셔먼의 작업처럼 아이덴티티가 계속 변할 수 있다고 생각해요.

art:하나의 캐릭터에 여러 가지의 정체성을 투영시키는 점은 피에르 위그가 주도했던 프로젝트 <안리>(편주: 1999 년 피에르 위그와 필립 파레노는 공동으로 일본에서 만화 캐릭터 제작사에서 팔리지 않고 있던 한 어린 소녀 캐릭터의 이미지 소유권을 구입했다. 그들은 이 캐릭터에게 '안리'라는 이름을 주고 동료 작가 리암 길릭, 도미니크 곤잘레스 포에스터, 필립 파레노, 리르크리트 티라바니자, 피에르 조셉, 엠앤엠 파리 등의 작가들마다 다른 성격을 부여해서 새로운 내러티브를 꾸며내는 프로젝트를 진행했다. 이 프로젝트는 샌프란시스코 현대미술관 런던 ICA 등에서 순회전을 가졌다.)와도 비슷한 맥락을 가지네요.

이: 처음 아토마우스를 만들 때부터 절대로 이 캐릭터의 성격을 하나로 규정하지 않겠다는 생각을 가졌었죠.

art: 아무래도 아토마우스는 영웅을 좇는 강한 이미지였다면, 이번에 자살하는 모습 등에서 약함의 이미지도 찾아볼 수 있었어요. 물론 유머러스한 부분은 어느 때나 동반되지만요. 특히 저는 <돌연변이> 작품 같이 변형된 아토마우스를 보면서, 여러 가지 생각이 들었는데요. 아토마우스가 스스로 자기 분열을 일으키고 있는 것은 아닌가라는 생각이 들기도 하고, 또는 아토마우스를 만들어낸 사람이 직접 그 대상을 해체시키고 있다는 생각도 들었죠. 일종의 '리셋'하는 느낌이랄까.

이:이번에 나온 그런 기괴한 작품들이 원래 제가 가지고 있는 정서일지도 모릅니다. 이미 수년 전부터 하고 싶었던 작품들인데 이제서야 그 일부를 한 거예요. 해체, 자살등 아토마우스의 네거티브한 면들이라고 할 수도 있겠죠. 그렇지만 너무 정신분석학적으로 해석할 필요는 없을 것 같아요.

art:이번 작업 중에는 서양미술사에 나오는 유명한 작품과 닮아 있거나, 혹은 어딘지 모르게 낯익은 구석이 있는 장면이 있던데요.

이:화면을 구성할 때, 제가 모든 것을 창조해 내는 것이 아니라, 많은 부분을 외부로부터 가져옵니다. 그것은 창조하지 않기 위한 방법 중 하나인데요. <소프트 아토마우스>의 경우 달리의 그림에서 모티브를 가져온 것이고, <희생>은 메이플소프의 작품, <모던 빌딩> 거스키, 루프 같은 독일 사진작품들을 참조한 것이라고 할 수 있습니다. <The Man Who Destroy the World>는 80 년대에 봤던, 작가의 이름을 기억하지 못하는 어느 회화 작품을 떠올리며 그린 거예요.

<스모킹>의 경우에는 아토마우스의 눈과 입에서 뿜어져 나오는 담배 연기 부분이 거의 추상미술로 보여지길 원했습니다.

art:그 이유는요?

이:제 작품들이 전적으로 새로운 것이 아니고, 과거에 이미 있었던 이미지들과, 혹은 현재 존재하고 있는 이미지들과 연결돼 있다고 말하고 싶어요. 그 이미지들에는 물론 미술작품들도 포함되겠죠. 예전에 누군가가 제 작품이 추상미술에 반대하는 작품이고, 제가 이전 세대에 대한 안티를 부르짖는 저항적인 작가라고 얘기하는 걸 들은적이 있는데, 한번도 그렇게 생각해 본 적이 없습니다. 저는 기본적으로 이전 세대의 작품과 작가들에 대해서 존경심을 가지고 있어요. 제가 보아왔던 추상미술이나 민중미술 작품들은 모두가 작가들에게 있어서 일종의 유산이라고 생각해요. 그리고 저의 작품들은 그 유산들에 대해서 이야기하고 있는 겁니다.

art:하긴 작품도 결국은 시각이미지로 존재하는 것, 어쨌든 '본' 것들이니까요.

이:그렇죠, 생겨나서 존재하고 남아 있는 거죠. 그런데 많은 작가들이 그런 게 남아있다는 것을 거부하려고, 부정하려고 하는 경향이 있죠.

art:왜냐하면 작가들은 새로운 것에 대한 강박관념이 있잖아요. 이미 존재하던 것들을 인정하면 그 만큼 새로운 것을 창조해내기가 어려워지니까요.

이:그런 태도 자체가 학습된 거라고 할 수 있겠죠. 오히려 그런 태도가 이제는 전혀 새롭지 않게 느껴집니다. 60년대 팝아트를 보면서 느꼈던 것들 중에 하나가, 작품들이 닫혀져 있지 않고 '열려있다'라는 것이었습니다.

96년도에 썼던 제 논문에서 제 작품을 '비주관적 작품'이라고 이름 붙였던 적이 있습니다.

작가의 주관적인 세계라는 것은 작가의 내부로부터 비롯되는 것이죠. 서양문화에 있어서는 내부와 외부로 명확하게 구분하는 것이 매우 중요하고, 예를 들어 추상미술 같은 경우는 철저히 외부와의 연결고리를 끊어버리는 것이 작품의 목적이 되기도 했었죠. 이에 반해 앤디워홀 같은 경우는 작품의 소스가 100% 외부에 있었던 작가입니다. 워홀은 평생 아무것도 창조하지 않고도 작가가 된 사람이죠.

art:그런데 여기서 '비주관적'이라는 단어는 '객관적'이라는 말하고 다른가요?

이:다르다고 생각해요. 그 용어를 만들 때 가장 신경 썼던 부분이 주관과 객관의 이분법에 빠지지 않는 것이었습니다. 주관적인 이미지들이 작가에 의해서 전적으로 지배당하고 규정되는 이미지라면, 객관적인 이미지란 교통표지판처럼 모든 사람들이 단일한 의미로 공유해버리고 마는 것들이라고 할 수 있을 겁니다. 정치적인 메시지가 명확한 작품들이나 시사만화 같은 것들도 객관성에 매몰되어 버리고 마는 이미지들이죠. 제 작품이 지향하는 것은 그런 식의 소통이 아닙니다.

art:그래서 아토마우스도 아톰과 미키마우스라는 기존의 캐릭터를 혼합시킨 거군요. 처음 아토마우스가 태어날 때 또 다른 형제가 있었잖아요. 믹툼이요. 둘 중에 아토마우스가 채택된 거고 믹툼은 그렇게 사장되는 걸로 알았는데, 최근에 다시 그리셨던데요.

이:네, 93년도에 아토마우스를 만들면서 그려왔던 믹툼의 드로잉을 홈페이지에 올려놓았는데 의외로 사람들이 믹툼에 관심을 보이곤 하더라구요. 작년에 그러니까 정확히 13년 만에 믹툼을 캔버스에 옮겨 그리게 된 거죠.

하지만 아쉽게도 이번에 전시되진 못했습니다.

새로 나온 캐릭터들 추가