

아트마우스의 창조주 이동기

이성희

아트마우스가 어느덧 성인의 나이로 접어들고 있다. 아트마우스는 1993년 '아툼'과 '미키마우스'의 절묘한 만남으로 탄생해서 이젠 스타덤에 오른, 작가 이동기의 대표 캐릭터로 네이버 백과사전에 등재되어 있을 정도의 유명세를 과시한다. 일본을 대표하는 만화 주인공과 미국대표 캐릭터의 결합이 의미하는 것은 무엇일까.

아트마우스와 이동기는 하나다

이동기의 작품은 종종 미국과 일본의 만화 스타를 가볍게 재생산한 듯한 것으로 오해 받는다. 그러나 그가 활동을 시작한 1990년대를 배경으로, 작품을 좀 더 주의 깊게 들여다보면, 기성세대의 권위주의적 관습에 저항하고자 하는 의지를 읽을 수 있다. 그의 아트마우스는 70년대의 문화적 아이콘으로 부유했던, 그리고 유년 시절 기억의 한 줄기를 차지했던 대중문화의 편린과 연결되어 있다는 점이 흥미롭다.

작년의 어느 날, 그의 작업실에서 우연히 추상도 구상도 아닌 붓질이 살아 있는 흥미로운 작품을 목격한 바 있다. 형상은 국내 애니메이션 '둘리'의 주인공 같은데, 그림 자체는 추상 표현주의의 일면을 보는 듯한 아이러니한 이미지였다. 그것은 작가의 대학 시절 습작이었다. 그러니까 이동기가 만화 주인공, 캐릭터에 천착한 것은 그의 대학 시절까지 거슬러 올라가는 것이다. 아니, 더 올라가 보면 이미 초등학생 이동기는 TV 만화에 탐닉했고, 실제로 만화를 제작하기도 했으니, 만화 캐릭터와 함께한 이동기의 이력은 유년기부터 비롯됐다고 말해도 좋겠다.

그가 어린 시절을 보냈던 1970~80년대는 미국과 일본의 콘텐츠가 지배하던 시기다. 그 대표적인 이미지가 미키마우스와 아툼. 초등학생 이동기는 TV에서 방영되는 주중의 '철완 아툼' 시리즈를, 주말 오전의 '디즈니랜드' 프로그램을 시청했다. 그땐 지금처럼 컴퓨터 게임이나 닌텐도 같은 다채로운 놀이 거리가 없었기 때문에, 당시의 어린이들에게 유일한 놀이라고 텔레비전의 만화 프로그램을 보는 것뿐이었다. 그의 머릿속은 온통 아툼, 미키마우스, 도널드덕, 구피 같은 만화 캐릭터들로 가득 차게 된다.

만화의 '잔영(殘影)'은 학교 생활에서까지 이어졌다. 그는 쉬는 시간이면 종이에 만화 이미지들을 낙서하듯 끄적거렸고, 그림이 완성되면 친구들에게 나눠주곤 했다. 때때로 그의 주변에는 그가 그린 낙서를 받아가려는 친구들이 줄을 서는 일까지 발생했다. 교실 안의 인기예함을 얻은 초등학교 5학년 이동기 어린이, 몇 명의 친구들과 학급신문을 발행하기에 이른다. 학교 수업의 일부가 아닌 순전히 자발적인 아이디어에 의해 발행된 그 신문은, 말하자면 '인

디펜던트 신문'이었던 셈이다. 그 '신문'을 일찍이 실크스크린과 같은 원리인 '등사'의 방식을 이용해 수 십 장씩 찍어내곤 했다. 그가 쓴 짧은 글과 만화가 실린 신문은 재료비 명분으로 책정된 적정 가격으로 판매됐다. 그 반응은 뜨거운 것이었다. 그 수익은 다시 다음 호의 경비로 사용됐다.

다르고도 같은, 같고도 다른

초등학교 시절, 이미 순수 창작과 유통 구조까지 체득한 그는 만화가도 아니고, 신문 발행인도 아닌 순수 미술가가 되기로 결심한다. 그리고 본격적으로 미술을 공부하면서 '고급 예술'과 '대중예술'이라는 이분법에 주목하게 된다. 이러한 이분법적 사고에 관심을 두고, 두 영역 사이에서 양쪽 모두를 들여다보는 작업을 시작한 것이다. 가장 순수하고 기본적인 회화 방식인 페인팅으로 만화의 이미지를 그려내는 것, 그리고 결과적으로 그 작품이 화랑이나 미술관에서 전시되는 과정이 매우 중요하다. 이동기의 작업은 바로 이 지점에서 출발한다. 단순한 대중적 이미지의 차용이 아니라, 60년대의 앤디 워홀이 그러했듯, 순수예술과 대중예술의 경계를 허물고자, 또 그러한 이분법적 사고에 도전하고자 했다. 이러한 고민들로부터, 1993년, <아토마우스>라는 제목의 정사각형 캔버스 작품 두 점이 탄생한다. 이를 시작으로 꽃밭에 있는, 라면을 먹는, 정신병동에 있는, 십자가에 못박힌, 녹아내리는, 담배를 피우고 있는, 비누방울을 닦은 아토마우스 등, 아토마우스를 소재로 끊임없이 변주하는 화면이 창조됐다.

비단 아토마우스를 주인공으로 한 공간과 표정의 다양한 변주에서 그치는 것이 아니라, 작가 자신이 살고 있는 시대적 현실을 자신만의 방식으로 기록하는 것을 병행한다. 컬러TV의 등장 이후 80년대의 문화적 아이콘 조용필, 탈주범 신창원, 대형사고, 잡지 표지, 십만 원짜리 수표의 리얼한 묘사 등이 그것이다. 여기서 신창원을 그린 <수배자(Most Wanted Man)>(이 작품은 1999년 미술관 순회버스에 설치됐다가 '불법 부착물'이라는 이유로 단속돼 철거된 이력을 갖고 있다)나 <보그-마돈나(Vogue-Madonna)> 등은 마치 디지털 작업의 실수처럼 지글지글한 라인 드로잉으로 그려졌는데, 이 작품들은 '가짜 디지털 라인 드로잉' 연작을 구성한다. 디지털 라인 드로잉 작품들은 사실적인 소재를 다루고 있지만, 형식적인 측면에선 단순한 묘사가 아닌 추상적 어법의 전초를 다지는 것으로 보이며, <수표(Check)>의 경우에서도 일견 포토리얼리즘에 바탕을 두고 있는 듯하지만 배경은 색면 추상의 일부처럼 보인다. 작가는 아토마우스와 이들 작품 두 부류를 각각 '판타지'와 '리얼리즘'으로 분류하며, 작업을 이어나간다.

이제 아토마우스는 국내외 미술품 경매나 아트상품 등을 통해 어디서나 쉽게 만날 수 있는 이미지가 되었지만(심지어 2000~2002년 사이엔 매일 을지로 3가 지하철 역에서 그의 벽화를 만날 수 있었다. 비록 2002년 반달리즘(Vandalism)으로 훼손되고 말았지만), 사실 1990년대의 미술계에서 이동기의 작업은 낯선 것이었다. "당시만 해도 저를 단순히 '만화가'나 '일러스트레이터'로 분류해버렸어요. 저에게는 아토마우스가 캔버스에 물감으로 그려져서 화랑이나 미술관에서 전시되는 과정이 매우 중요하데 말이죠. 때로는 '어린이를 위한 그림을 그

리는 작가로 인식되기도 했는데, 가장 황당한 일은 국내 메이저급 화랑들에서 매년 어린이 날만 가까워 오면 전시 요청이 쇄도했던 일이었죠”라고 회상할 정도다. 당시의 관점에서, 단지 캐릭터를 캔버스에 옮겨 놓은 것에 ‘불과’한 작품을 어떻게 해석해야 할지 몰랐던 것이다.

K-POP의 원조, 퓨전문화의 진수

이젠 진부한 용어가 돼 버린 K-POP은 사실 이동기가 2003년 일민미술관 개인전에서 사용하려던 제목이다. “불과 몇 년 전이었지만 이때 K-POP 용어를 사용하려 하니 당시 주최측에서 거부감을 표현했고, 결국 주변 인물들의 반대로 더 은유적인 제목인 <크래쉬>를 사용하게 됐어요. 대부분의 사람들이 ‘팝’이라는 용어에 대해 가볍고 키치적인 미국미술의 잔재라고 생각했지만, 당시 저는 한국 현대미술에서 ‘팝’이 결핍되어 있다고 생각했거든요”

국내의 이런 거부감에 반해, 일본의 팝 열풍은 같은 시기 세계를 휩쓸었다. 무라카미 다카시의 <Super Flat>전이 2001년에서 2003년까지 미국을 순회했고, 세계적인 애니메이션 경향을 묶은 전시 <Animations>전이 뉴욕의 PS1과 베를린에서 선보였다. JAPAN-POP은 이미 하나의 장르로서 영향력을 굳혀 가고 있던 것이다. 한국의 이동기가 비로소 어린이‘만’을 위한 작가는 아니라는 평가를 받는 동안 말이다. 그러나 사실 이동기가 처음 만화 이미지를 시도하고 ‘아토마우스’를 만들어냈던 90년대 초반은 J-POP이라는 용어가 생겨나기도 전이었다. 무라카미 다카시도 지금과 전혀 다른 작업을 하고 있던 시기였고, 요시토모 나라도 본격적인 활동을 하기 전이었다. J-POP의 인기 덕분인지 일본에서는 이동기의 작품이 꽤 유명하다. 얼마 전 우연히 발견한 블로그에는 이동기를 ‘최초의 한국 팝 아티스트’로 소개하고 있었다. 일민미술관 개인전 당시 ‘한국 팝아트의 잠재성’이란 제목으로 열린 포럼에서 문화평론가 안이영노는 ‘퓨전문화의 진수’라고 했다. 그에 따르면 “이동기는 한국 문화를 지배해온 미국과 일본의 두 스타 캐릭터들에 지배되지 않고 또 저항하지도 않고, 무심한 듯 그것들을 가지고 놀 뿐이다...이동기의 아토마우스는 사회에 대한 명쾌하고도 날카로운 편지를 드러내는 패러디와 이미지의 파편을 모아놓은 뒤 함구하고 마는 혼성모방 사이에 묘하게 위치하고 있다.” 이렇듯 이동기의 아토마우스는 돌리나 엽기토끼처럼 하나의 독립된 정체성을 획득했다. 하지만, 1990년대와 2000년대를 지나 2010년대를 향해 가고 있는 지금, 아토마우스의 위치는 어디쯤일까. 시대가 바뀔 때마다 대중적인 캐릭터가 가지는 정체성 또한 달라져 왔다. 만화의 주인공이 아닌 아토마우스는 순수미술의 한 이미지로서 생명력을 잃어가고 있지는 않은지 걱정이 앞섰다. 작가는 “지금 모든 사람들이 알고 있는 비틀즈나 에릭 클랩튼 같은 뮤지션들이 60년대 처음 등장했을 때 그들의 음악은 혁신적인 것이었죠. 그러나 지금 우리가 이들의 음악을 편하게 받아들이는 것은 그들이 초기에 개발한 음악적 어법이 시간이 지나면서 모든 뮤지션들이 사용하고 있는 일반적인 방식이 됐기 때문입니다. 앤디 워홀이나 프랭크 스텔라, 게르하르트 리히터 같은 작가들의 경우도 마찬가지죠”라고 답했다. 이동기는 가능하면 많은 사람들이 아토마우스를 알고, 보고, 느끼고, 생각하기를 바라는 작가다. 대중매체에서 착안된 그의 ‘아토마우스’는 새로운 모습으로 순수 미술 영역을 넘어서서 대중과 호흡하고 있다.

ONE, TWO, THREE, FOUR, BUBBLE, BUBBLE~

작가가 2008년 갤러리2에서의 개인전에서 선보인 <버블> <더블 비전>의 시리즈는 사회와 예술에 대한 작가의 첨예한 의도를 드러낸다. 사실 전시 당시, “왜 버블이나”를 물었을 때, 작가는 별다른 답을 하지 않았었다. 그냥 어느 순간 ‘버블’이라는 이미지가 떠올라서 실행에 옮겼다고 했을 뿐이다. ‘버블’은 작가의 지난 작업의 궤적을 확인시키는 역할을 한다. “후”하고 불 때마다 생기는 버블은 동일한 형태지만 똑같이 생성되지는 않는다. 반복되고 집적되면서 차이가 생긴다. ‘오리지널리티’에 대한 물음을 작가는 교묘한 방식으로 표현하고 있는 것이다. 그리고 버블이라는 단어의 의미가 가진 맥락도 결코 가볍지만은 않다. 전시가 열리던 2008년은 위홀의 국내 열풍 이후 미술시장이 ‘버블’ 조짐을 드러내고 있었을 때다. 작가는 갑작스런 팝의 무분별한 과잉에 우려를 표했다. 그리고 우연인지 필연인지, 2009년 지금, 우리는 글로벌 경제의 ‘버블’과 그로 인한 심각한 후유증에 대한 뉴스를 매일같이 듣고 있다. 같은 전시에 소개된 또 하나의 시리즈인 <더블 비전>은 생각할수록 과격함의 작품이다. 이동기는 이 작품으로 초기에 받았던 대중적 오해를 다시 한 번 사야 했다. 그가 표현한 방식을 너무 쉽게 해석하는 것 말이다. 어쩌면 작가는 이렇게 읽히도록 의도해 왔는지도 모른다. 캔버스를 상하로 양분해서 아랫면은 익숙한 아토마우스의 이미지로, 윗면은 형상을 배제한 색과 붓질로 추상회화를 표현했다. 그러나 이것은 단순히 앞서 언급한 작가의 이분법적 경계를 허무는 전략은 아니다. 오히려 그 반대로 작가는 두 반대 지점에서 균형을 찾고자 했다. 또 미술평론가 임근준이 이 작품이 탄생하기도 전에 언급했던 “그가 꿈꾸는 위홀과 리히터의 종합은 이뤄질까”에 대한 해답일지도 모르겠다. 작가의 변은 다음과 같다.

“저는 2008년에 미술계 혹은 문화계에서 넘쳐나던 ‘팝 아트’라는 용어에는 관심도 없었고, ‘팝 아티스트’가 되려고 노력한 적도 없었어요. 전혀! 내가 관심 있는 것은 오로지 ‘내 자신의 작업’이었을 뿐이죠. 저는 뭔가 제가 다루고 있는 매체, 즉 물감과 캔버스와 붓과 같은 것들에 대해서 재정의할 필요가 있었던 것 뿐이에요. 그래서 2008년 전시에선 단순한 ‘팝 아트’를 보여주려 하지 않았죠. 좀 더 복잡한 생각의 과정을 보여 주려는 의도였어요. 내가 관심을 두고 있는 것은 ‘균형’과 ‘긴장’같은 것이에요. 사람들은 누구나 균형감을 필요로 하지요. 이미지·정보·언어 과잉의 시대에, 사람들은 그 속의 불안정성으로부터 벗어나기 위해 몸부림을 치게 되잖아요.”

가벼운 이미지 이면의 깊이를 헤아릴 수 없는 속뜻. 이것이 바로 아토마우스의 장수비결이었던가. 그의 아토마우스는 아톰이나 미키와는 무관한 새로운 존재로 증식해 나가면서, 순수한 의미의 ‘텅 빈 기호’가 된다. 무심한 듯 진지하고 생각 많은 실제 작가의 모습처럼, 경쾌한 색상으로 꾸며진 해맑은 웃음의 아토마우스가 더 이상 귀엽게만 보이지는 않는다.