

작가노트

박용식

나의 작품은 나의 성장과정에서 영향력을 갖춘 이미지에 대한 추적에서 시작되었다고 하겠다. 과거 내가 좋아했던 것들, 지금에서 내가 좋아하는 것들 그리고 나의 눈에 아름답게 보이는 것들에 관한 분류와 추적은 그것들 속에서 '나'라는 개인과 시대의 반영이라 생각한다. 분류되고, 선택된 이미지와 사물(산업화 시스템에서 생산된 사물)은 나의 가치관과 감정의 형성에 매우 큰 부분을 차지하였다. 비록 그것들이 가치관과 감성의 형성에 모든 부분을 차지한다고 할 수는 없다. 이외의 주위의 거대 자연과 사물(이전의 전통적 사물)의 영향도 당연히 있다. 그러나 나와 동일세대(전후10년)들에게 받아들여졌던 이미지, 사물은 이전의 세대와는 분명 다른 것이다. 그렇기에 더욱 이런 이미지와 사물들을 나와 연관시켜 이야기 할 수 있다. 나에게 수많은 이미지, 사물의 범람과 그 속에서 그것들의 습득(소비)은 현재의 생활(삶)과 주위의 많은 대상 속에서 과거 내가 바라 본 사물, 이미지들이 말하는 현 세상과의 괴리감을 느끼게 하였다. 그러한 괴리감을 느끼면서 이제야 현실의 본 모습을 바라본다고 말하지만 내가 보는 본 모습이라는 것이 과연 진실인지는 다시 한번 의문을 할 수 밖에 없다.

어려서부터 보아 온 수많은 애니메이션들이 있다. 태권V, 짱가, 독수리5형제, 철인28호..... 등등, 이것들 중에서 마징가Z를 택한 것은 이 캐릭터의 힘이라고 설명을 해야 할까? 마징가Z는 일본 태생의 캐릭터이다. 이 캐릭터는 국적에 상관없이 나에게 강한 모습으로 기억되어 있고 그 외의 어떠한 캐릭터도 나의 기억 속에서는 큰 부분을 차지 할 수 없다. 단순한 만화영화의 전개과정에서 어린 시절 내가 그린 세상은 명확한 선악의 구도 속에서 세상을 구할 수 있었고 파괴될 수 있었다. '정의'라는 구호아래의 강자. 그리고 그것은 동경하던 사람들..... 그러한 모습은 그 캐릭터의 복장을 만들게 하고 착용하게 하였다.

현시대에서 생산되는 사물과 이미지에 대한 동경과 판단은 거대 자연의 아름다움에 비해 하찮은 부분이다. 그래도 그것을 바라보았던 나에게서는 현실 속에 재현해보고 싶은 대상물들이다. 그러한 대상을 만들고 착용하고 내 모습과 합성해 온 이미지들은 단순한 대상의 재현이 아니라 나와 동시대 사람의 모습 재현이고 시대상황의 그림그리기이다. '로켓트 주먹'의 형태, 덩어리, 형상, 공간은 인간 욕망의 또 다른 표출을 말할 수 있다. 그렇기에 그러한 아름다움과 그것이 가지고 갈 많은 이야기들을 드러내고 싶을 뿐이다. 그것이 절대적 가치라 말하기에는 세상은 거대하고 절대적이다. 그렇지만 내가 구성한 상황과 제시가 때로 더욱 객관성을 가진다고 할 수 있다. 나는 이것들이 내 지난 과거, 그리고 현재의 모습을 보여준다고 생각한다. 그렇기에 결코 이것이 나 혼자의 모습은 아닐 것이다.