

스페이스 윌링앤딜링

아티스트 토크

손동현 <PINE TREE>

일시 : 2014년 11월 1일 (토) 오후 4:00 - 6:00

장소 : 스페이스 윌링앤딜링

기록 : 윌링앤딜링

손동현 : 동양화과를 졸업 후 초상화 형식에 대한 관심이 많았습니다. 학교에서는 전통적인 소재와 기법에 있어서만큼은 전통적인 방법을 유지해야한다는 교육을 받았는데요. 저에게 그 부분이 확 와 닿거나 무조건적으로 받아 들어야할 부분이라고 생각하지는 않았던 것 같습니다. 소재로는 산수를, 기법적으로는 수묵을 주로 사용하는 방향으로 교육받았는데, 동아시아 전통에서 자연을 소재로 삼고 그것을 통해 정체성을 표현하고 저는 그것보다는 제 정서나 문화 쪽이라고 생각했습니다. 그렇기 때문에 문화에서 소재를 많이 찾게 되었고 범위를 좁힌다면 대중문화라는 것을 가깝게 느꼈다고 생각했습니다. 동양화를 전공한 사람들이라면 해볼 만한 고민 중 하나로 '산수 이전에는 꼭 이전이라고 할 수는 없지만 어떤 그림의 형태나 형식이 회화사의 출발점이 되었을까'를 생각했을 때 인물화 혹은 초상화에 대한 생각을 많이 하게 되었던 것 같아요. 그 때부터 사람의 형상을 하고 있는 것들에 대해 전통적인 형식으로 접근해보고자 했어요.

예를 들어 졸업 후 첫 전시에서는 우리 시대의 초상화에 등장하기에 알맞은 사람은 누구일까라는 생각했고 영화에 등장하는 캐릭터들이라면 어떨까라는 생각을 했어요. 화면의 가운데에 한 사람을 위치시키고 그 사람에 대해서 표제를 구성을 하고, 표제의 내용은 이 사람의 직함이라고 하는 영웅이 되었고요. '베트맨'이라는 이름은 음차 표기 방법을 찾아 최대한 음과 뜻이 조응할 만한 글자들을 생각해 배치를 한 것입니다. 색을 올리는 방법, 피부를 표현하는 방식도 가능한 초상화 형식에서 가져오려고 했었습니다.

2006년에는 십장생도에 등장하는 각 소재들을 구글에 검색하여 나오는 가장 대중적인 이미지를 넣어 제작했습니다. 첫 개인전에서는 컴퓨터에서 직조된 3D캐릭터 들을 등장시켰습니다. 또 문자와 그림 사이인 문자도, 문자와 그림을 섞어 그리는 형식으로 우리 시대에 무엇을 표현할까라고 생각했을 때 글로벌 로고가 떠올랐습니다. 기업의 로고가 그런 가치와 비슷한 위치에 있다고 생각했어요. 그래서 그 로고와 그것과 관련된 이미지를 섞어 그렸습니다.

2008년에는 3D 애니메이션 캐릭터를 등장시킨 작업을 더 진행했습니다. 이 대상들이 어쩌면 초상화에 담긴다는 것이 제일 말이 안되는 대상들이라는 생각을 했어요. 이들은

화면 안에서 숨을 헐떡이기도 하고, 신나게 뛰어 다니기도 하는데 사실 이들은 초상화에서 추구하는 형식에 적합하지 않거든요. 전통 동양화에서는 인물을 화면에 담으면서 그 정체성을 포착하는 '전신사조'라는 중요한 개념이 있는데요, 화면 속에서는 살아있는 것으로 보이지만 실제로는 데이터로만 존재하고, 물리적으로 존재하지 않고 또 그들의 정체성도 픽션에서 오는 것이기 때문에 형식과 가장 부딪힌다고 생각했습니다.

그러다보니 다음 작업에서는 원래 초상화의 방향에 대해 더 생각해보게 되는 것 같습니다. 실존인물을 그리고 싶었고 한 인물을 통해 긴 호흡을 가지고 작업할 수 있는 대상, 아무나가 아닌 제가 큰 관심을 가졌던 인물을 선택하고 싶었습니다. 그 중 떠오른 것이 마이클 잭슨이었습니다. 이 사람이 살면서 만났을 여러 지점, 뮤지션인 동시에 뮤직비디오를 통해 자신의 음악을 프로모션하는 것에 능했고, 그의 피부색변화 등 곱씹어 볼만한 가치가 많다고 생각했습니다. 그가 태어났을 때부터 다룰 수가 완벽하게는 불가능하지만 거의 네 살부터 데뷔하였고 끝까지 티비에 노출되었고요.

연작으로 구성될 때에 이 사람의 인생에서의 중요한 기준점들이 필요하다는 생각을 했습니다. 이 사람에 대한 기록들이 많이 있었고, 그 기록들로 이 사람의 인생을 구성해볼 기준점을 찾을 수 있다고 생각했습니다. 이 사람이 자의식을 가지고 솔로앨범을 내었던 것이 40장이었고, 그것을 기초로 하여 40장의 연작을 만들기로 하였습니다.

이 사람에 대해 흔히 사용하는 수식어가 '킹 오브 팝'이잖아요, 그래서 그림 속에서도 왕의 초상의 형식에 등장하는 어좌를 그렸고, 왕이라는 수식어를 받기 전까지는 사대부 초상에서 표현되는 형식을 사용하였습니다. 작업의 배치는 최근 모습부터 어린 시절을 볼 수 있도록 반시계방향으로 배치하였습니다.

2010년에는 인물 혹은 초상에서 벗어난 작업을 하고 싶었습니다. 그래서 선택한 것이 영화였는데요, 그 중에서도 재난, SF 영화들이었습니다. 우울한 미래가 담긴 영화들을 보았을 때 자주 등장하는 상징적인 장소가 맨하탄 섬이었어요. 세상이 외계인에 침략 당하던, 거대한 재난이 나던 마지막 혹은 꼭 부서지는 장소라는 생각했습니다. 한 장소가 여러 방식으로 부서지는 부분에 대해 표현하고자 했습니다. '문자도'를 이용해서 포함시키지 못한 몇 가지의 영화를 예고편과 같이 제작하기도 했습니다. 낙관은 연작할 때마다 바꾸고 있습니다. 그림문자로 만든 폰트들 사용했습니다. 힙합폰트에서의 D자이고 사람이 턴 테이블에 손을 얹고 있는 모습을 형상한 폰트입니다.

다음 전시에서는 연작의 초상화 시리즈를 한 번 더 작업하고 싶었습니다. 당시에 007영화 시리즈를 보았는데요, 개인적으로 영화의 주인공보다 더 극적이고 재밌었던 사람들은 본드의 반대편에 있는 악당들이었습니다. 악당들을 만들 때에 그 당시의 시대상을 반영하거나 이후에 대중문화에서 등장하는 악당들의 원형처럼 등장한다는 것을 느꼈습니다. 1962년 영화부터 2002년까지의 영화를 나열해보니 32명의 악당이 나왔습니다. 이번에는

의자를 일부러 갖다놓을 필요가 없었던 것이 악당마다 다 각자의 의자가 있어 그것을 그렸습니다. 처음에는 에스닉한 악당이 나오는데 점점 중국계, 이탈리아, 해적 악당 등이 등장합니다. 성형수술이 하이테크로 여겨질 때는 자신의 얼굴을 복제하는 악당, 80년대에 과학기술이 발전했던 시절에는 그것이 반영되어 해저를 기반으로 활동하는 악당이 등장합니다. 구 공산권에 있는 악당, 실리콘밸리를 공격하려는 악당 등이 등장하기도 합니다. 대니얼크레이그가 등장하는 007은 첩보영화의 원형으로서의 007와는 거리가 있다고 생각하여 그 전까지로 제한을 두었습니다. 이 작업들은 마이클잭슨 전시와 같은 공간에서 전시를 하게 되었습니다.

2012년, 2013년에는 작은 작업들을 주로 제작하였습니다. 그 중 하나는 부채에 그림을 그린 건데요. 동양화의 형식이 가지고 있는 재미 중 하나가 화면이 접히거나 말리는 것이 가능하다는 부분이었습니다. 우주선들을 부채에 그리는 것이 마치 SF에서 얘기하는 시공간을 접어 (어플?)하는 것과 상관될 수 있지 않나라는 생각을 해봤습니다. 다른 하나는 화첩인데요. 초상화 연작형태로 작업을 했을 때 마이클잭슨과 이외에 떠오른 소재가 영화사에서 주요하게 등장하는 로봇들이었고 그 것을 소재로 한 화첩입니다.

대중문화에서 소재를 가져와 화면에 재현하는 것이 제 작업방식인데요. 이번에는 주제나 소재 자체를 동양화의 전통에서 가져와 제 나름의 해석을 담은 작업을 하고 싶다는 생각을 했습니다. 그런 중에 전통 동양화에서 인물은 아니지만 인물처럼 다뤄지는 소재들이 자연물이라고 생각했습니다. 예를 들어 동아시아 회화사에서 소나무 같은 경우 인격을 갖고 있는 대상, 그리는 사람이 자신의 인격을 드러내는 대상 혹은 어떤 인물의 배경에서 그 사람의 인물됨을 보여주는 역할을 많이 하거든요. 동양화에서는 사물에 자신의 뜻을 의탁해 매개로서 사용을 많이 합니다. 제 방식으로 어떻게 소나무의 인물됨을 표현할 수 있을까를 공부해보면서 소나무가 크게 4가지 정도의 역할을 한다는 걸 알 수 있었습니다. 예를 들어 민화에서는 소나무가 가진 파란색과 붉은색의 기운이 생명력을 상징하여 귀신을 쫓고 길한 것을 얻고자 하는 마음을 비는 주술적인 의미로서의 소나무, 십장생도에서는 주로 가운데에 서있으면서 장수의 의미를 가집니다. 왕실 장식화에서도 소나무가 많이 사용됩니다. 일월오봉도가 대표적입니다. 문인화에서는 그리는 당사자 즉 선비의 지조 절개를 상징하는 역할이 있습니다.

특히 모험만화, 무협만화, 수퍼히어로 만화에서는 자연물로부터 특수한 능력을 얻거나 힘의 원천이 되는 경우가 많은데요, 그런 경우들에 적용시켜보자는 생각을 했습니다. 맨 왼쪽 그림 <Mister High Fidelity>은 문인화에 등장하는 소나무의 내용을 빌려왔기 때문에 표현형식이 수목이 될 수 밖에 없었고요. 세한도에서 소나무 그리는 방법을 참고했습니다. <Pine the Great>는 일월오봉도에서 왕실 어좌에 들어가는 조형적인 요소들을 분리하여 인물의 의복, 피부 표현 등에 적용하였습니다. 작업을 4가지를 구분할 때 그것들이

회화사에서 어떤 역할로 등장하느냐도 있었지만 그리는 방법도 4가지 방식도 사용하였습니다. 수묵으로만 솔잎을 그리는 경우, 나뭇잎 색을 밑에 깔 후 수묵을 그리는 경우, 솔잎에 색선과 먹선이 같이 들어가는 경우 마지막으로 색선으로만 들어가는 경우를 각 그림에 하나씩 적용하였습니다. 십장생 경우에는 십장생을 많이 넣으려고 했습니다. 해, 구름, 산, 거북이 등껍질, 물 모양 등이 들어갑니다. 맨 오른쪽 작업 <Shaman the Evergreen>의 경우에는 주술적인 의미를 많이 갖고 있기 때문에 퇴마사 같은 인물을 그린다고 생각했습니다. 호랑이에 까치를 문신으로 그렸고 무당이라면 부채를 무기로 삼을 수 있겠다 하여 함께 그렸습니다. 부채에는 주술적인 상황에 주로 사용되는 주묵을 사용하여 '고스트바스터즈'에 나오는 노래 가사를 적었습니다.

필요하지 않다고 생각되어 한동안 표제를 안 썼었는데, 이 그림들에서는 하나하나 다른 인물이기 때문에 또 이름도 만들었기 때문에 써야겠다고 생각했습니다. 이 작업에서 캐릭터들의 이름을 쓰는 방식은 이전에 사용했던 음차의 방식이 어울리지 않다고 생각했습니다. 그래서 찾은 것이 수빙작가가 만든 문자 체계였고 이를 적용하였습니다.

작업 <송>은 사루비아에서 했던 전시 때부터 시작한 것인데요. 전시장에 시트지로 전시제목을 붙이는 것도 있지만 저 또한 전시제목을 작업으로 만들고 싶었습니다. 소나무에 관련된 이미지들 중 주목했던 것, 그림을 그릴 때 연습했던 부분들로 채워 넣었습니다.

오른쪽 그림들은 전통적인 기법으로 그리되 캐릭터를 설정 부분에 있어서는 만화에서 사용되는 방법을 가져왔고 제가 참조를 했던 만화들의 화풍으로 재구성 하였습니다. 소나무 4명을 생각할 때 떠올랐던 캐릭터들이 있었는데, 자세한 서사를 떠올리진 않았지만 그 표지를 만든다고 생각하면서 그렸습니다. 왼쪽 작업 <Master Knotty Needles: Return of I.N.K>에서는 수퍼히어로물에 등장하는 악당 중 자기 세계관을 남들에게 완고하게 강요하는 악당을 떠올렸고 그것을 전 수묵근본주의자 악당으로 설정하여 그렸습니다. 가운데 그림 <The Symbols: United>은 십장생의 요소들로 구성한 것들이고요. 오른쪽 작업 <Pine Tree: Attack of Eert Enip and Vanishing Point>에서는 맨 왼쪽 작업의 설정 방식처럼 소실점을 강요하는 악당으로 설정했고 또 주인공의 퍼스널리티가 완벽하게 리버스된 악당의 형식을 모습에서 영향을 받아 pine tree를 거꾸로 쓴 'Eert Enip'를 악당의 이름으로 결정하였습니다.

김인선 : 이번 전시에 대해 간단히 요약하자면 작가님은 소나무를 주제로 하여 특정 초상화 형식을 변형하여 작업을 만드신 것입니다. 또 매우 현대적이고 문화적인 것들에서 조금 더 전통적인 기법들을 차용해 변화를 주신 것 같아요. 그런 취지에서 새롭게 보여지고요. 캐릭터를 작가가 만들었다는 것에 의의가 있는 것 같습니다. 질문이 있으신 분들은 질문해주시면 감사하겠습니다.

질문자1 : 평소에 사군자 혹은 서예를 하시는지요? 또 작가님이 생각하는 팝아트 장르가 무엇인지 궁금하네요.

손동현 : 사군자나 서예는 연습은 하지만 전시를 할만큼 만족스럽게 나오지는 않아 개인적으로만 하고 있습니다. 제가 처음에 말씀을 드린 2005년 작업과 학부 때에 작업들에서 대중문화의 소재를 가지고 들어온 것은 팝적인 자세를 취하겠다고 접근해야겠다 라기보다는 전통적인 소재나 주제에 대해 반한 내용을 작업에 담고 싶었던 것으로 출발한 것입니다. 그 후 대중문화에서 이미지를 가져와서 작업에 사용할 때는 이미지 자체보다는 이미지가 가진 이야기나 그것에 얽힌 역사에 더 관심이 있는 것 같습니다. 당연히 팝아트로 해석이 될만한 부분이 있다고 생각하는데요, 단순히 이미지들을 가지고 이미지를 변주하는 작업과는 좀 다르다고 생각을 합니다. 이런 매체와 기법을 사용하기 때문에 작업 자체가 팝적이지는 않죠.(?) 저는 조금 다른 부분이 있다고 생각을 합니다.

질문자1 : 설명을 들었을 때 이번 전시가 이전 작업들과의 큰 분기점이 된 것 같은데요, 어떤 계기로 소나무로 정하게 되셨는지 궁금합니다.

손동현 : 용인 레지던시에 있을 당시 마당에 소나무가 많았어요. 또 옛 작가들의 도록을 많이 보게 되는 일이 있었는데요. 거기에 등장한 반복적인 도상들을 보니 유독 소나무가 많았어요. 자연스럽게 이어진 것 같습니다.

질문자2 : 어린 시절에 애니메이션이나 만화책을 즐겨 보셨는지, 지금까지도 애니메이션 만화를 좋아하시는지 궁금합니다.

손동현 : 네 많이 봤습니다. 제 또래 남자아이들이 처음에 그림을 그리기 시작할 때는 아무래도 만화의 영향을 많이 받았기 때문이라고 생각합니다. 지금도 볼 만한 만화가 무엇이 있을지 스스로 업데이트를 하곤 합니다. 그렇지만 고등학교 때만큼 보지는 않는 것 같네요.

질문자3 : 캐릭터를 직접 만드셨는데요, 이렇게 캐릭터를 만들어 낸 것 자체에 대해 감탄하시는 분들이 많았거든요. 캐릭터 개발 쪽에 관련된 일을 생각을 해보신 적이 있으신지 궁금합니다.

손동현 : 만들 수 있을 것 같은데요. 잘 안 될 것 같아요. 이런 것들을 하면서 제가

재밌었던 부분은 애니메이션 캐릭터로 만들었다기보다는 전통적인 소재를 해체해 다른 방식으로 표현하는 부분이었던 것 같습니다.

질문자4 : 작품이 실제 입체나 피규어 형식으로 나올 수도 있는 건가요?

손동현 : 그건 의미가 좀 달라질 수 있는 것이 왼쪽 작업의 경우 내용과 기법이 다르기 때문이에요. 만약 입체가 된다면 처음하려고 했던 의미의 연장선은 아닌 것 같다고 생각합니다. 그렇게 되면 팝아트에 한정될 수도 있을 것 같기도 하구요.

질문자5 : 종이가 노란 색감은 어떻게 만드신 건가요? 보존과도 관련이 있는 건가요?

손동현 : 원래 노란 종이어긴 한데요, 색을 입히는 과정을 살짝 거칩니다. 도토리 껍질을 우린 물이나 오디나무를 끓인 물을 사용하는 전통적인 방식을 사용했습니다. 보존에 큰 영향이 있는 것은 아닙니다.