

이 글은 <핑퐁> 프로젝트 작가 우정수와 정수정의 인터뷰를 정리한 것이다. 인터뷰는 송가현(서울시립미술관)이 진행하고, 권정현(옐로우 펜 클럽)이 정리했다. 인터뷰는 2019년 4월 19일에 진행했고, 이후 핑퐁처럼 서로를 오가며 완성했다.

<핑퐁> 프로젝트는 우정수가 다른 작가를 초청하여 서로의 이미지를 교환하고 협업하여 작품을 완성하는 프로젝트다. 2017년에 이은새와 첫 번째 프로젝트를 진행했고, 두 번째 프로젝트는 정수정과 함께 진행하게 되었다. 이번 프로젝트 작가로 정수정을 섭외하게 된 계기는 무엇인가?

우정수: 일리야 카바코프(Ilya Kabakov)의 드로잉에 대한 다큐멘터리를 보다가 종이 드로잉으로 핑퐁을 하면 좋겠다고 생각했다. 내 드로잉에서는 인체를 표현할 때 직선이 많아서 생명감이 떨어지고 공포스럽게 보이기도 한다. 예컨대 <세기말 증후군> 같은 작업에서 인물이 더 생동감 있게 그려졌다면, 원래 표현한 것과는 다르게 우아한 느낌이 들지 않았을까 하고 생각했다.

그런데 정수정은 내가 못 쓰는 방식의 인체 표현을 하니까, 부족한 부분을 저 작가의 그림으로 채우면 상상했던 이미지를 만들 수 있을 거라는 생각이 들었다. 정수정이 인체를 사용해서 사건을 만들고 내가 상황을 만들면, 우아하면서도 공포감이 있는 작은 '승고' 같은 장면을 연출할 수 있겠다 싶어서 정수정을 섭외하게 됐다.

**이번 <핑퐁> 프로젝트는 어떠한 방식으로 진행했는가? 두 작가가 하나의 작업을 완성하기 위한 구체적인 협업 과정을 설명해달라.**

우정수: 지난 <핑퐁> 프로젝트는 20 점은 우정수가 먼저 그리고 이은새가 이를 완성하고, 20 점은 이은새가 먼저 그리고 우정수가 완성하는 방식으로 진행하여 총 40 점을 완성했다. 그때와는 다르게 이번에는 처음부터 정수정을 섭외한 명확한 의도—정수정의 사건과 우정수의 상황을 결합하겠다—가 있었기 때문에, 정수정이 먼저 인물을 그려서 보내면 내가 배경과 상황을 완성하는 드로잉을 그렸다. 원래는 전체적으로 질감이 별로 느껴지지 않는 수채화로 채색한 플랫한 느낌의 드로잉 위주로 가려고 했다.

처음에 그 발상을 따라서 작업을 진행했는데, 애초에 범위를 한정해놓다 보니까 만들어 봤을 때 내가 예상한 것 이상의 이미지는 안 나왔다. 외연이 확장되면 더 재미있을 거 같은데, 소재와 표현을 한정 짓고 이미지를 사용하다 보니, 안정적이기는 하지만 작업을 하는 입장에서는 변화의 폭이 작아서 재미가 없었다. 그러던 와중에 갑자기 정수정이 펄을 사용하고 스프레이를 뿌려왔다.

작업 초반에는 정수정이 다른 전시 준비 때문에 바빠서 내가 채색까지 해서 너무 힘들었다. 그래서 이미 완성된 것들이 좀 있으니까, 몇 개를 비슷한 톤으로 채색해 와 달라고 했는데, 갑자기 스프레이를 쓰고 펄 질감을 넣어서 가져온 것이다. 이미 앞쪽에 톤들도 다 정해져 있는데, 그렇게 다른 결과물을 가져왔다. 근데 그렇게 보니까 정수정이 이걸 하고 싶어 한 거 같은데, 전체적으로 통일시키려고 못하게 한 건 아닌가 하는 생각이

들었다. 그럼 하고 싶은 대로 저런 표현을 많이 사용하면서 전시를 끌고 갈 수 있는 게 뭘까 생각을 했다. 기존 방식대로 하면서 그런 질감을 넣기는 어려울 것 같았고, 콜라주로 하면 다 사용할 수 있겠다 싶어서 콜라주를 하게 됐다. 둘 다 각각 도상과 레이어를 만들어오지만, 주로 정수정이 만들어온, 색상과 질감이 도드라지는 소재들을 사용하고, 콜라주 조합은 내가 하는 방향으로 작업 방식을 바꿨다.

그리고 이은새와는 다르게 정수정은 작년에 막 개인전을 한 신인이니까 전시가 됐을 때 나보다 정수정이 더 많이 보여야 전시가 재미있을 거라는 생각이 들었다.

**처음에 정수정을 섭외할 때는 내가 부족한 인체 표현을 상대방이 해줬으면 좋겠다 해서 시작했다고 했는데, 초반의 드로잉은 그 바람이 실현된 것 아닌가?**

우정수: 명확하게 만들고 싶은 이미지가 있기 때문에, 예상했던 거를 예쁘게, 아름답게 잘했다 정도의 느낌이었다. 몇 장 있으니까 이제 됐다 싶었다. 더 새로운 자극, 안 써본 것들이 더 있을 것 같다는 생각이 들었다.

흑백 드로잉을 할 때는 나도 그렇고 정수정도 그렇고 표현하는 부분에서 한정적으로 들어가게 되니까 이미지는 잘 나와도 자극될 부분은 별로 없다는 생각이 들었다. 그래서 하면서도 계속 '이미지는 안정적으로 좋게 나올 것 같다. 근데 하는 게 왜 이렇게 재미가 없을까'라는 얘기를 했다. 너무 오래 걸리는 수공예적 작업이어서 힘들었던 것도 있고 두 작가의 작업 세계 안에서 새롭지 않다는 생각도 있었다.

정수정은 어떻게 프로젝트를 수락하게 되었는가? 이 프로젝트에서 정수정은 상대방이 준 레퍼런스 이미지로부터 출발하여 자신이 만든 이미지를 상대방이 변형하도록 허락하는 구조 가운데 놓여있다. 그러므로 이 프로젝트는 자기동일성을 무너뜨리려는 시도이자 외연의 확장으로 볼 수 있겠다. 이에 대해 어떻게 생각하는가?

정수정: '재미있을 거 같은 경험은 무조건 해보자'는 마인드로 살고 있기 때문에, 처음 제의가 들어왔을 때 바로 제안을 받아들였다. 과정이 어떻게 진행될지, 결과물이 어떻게 나올지, 전혀 상상이 되지는 않지만 그래도 이 기회로 나도 발전할 수 있을 거 같았다. 나는 아직 경력이 짧기 때문에 뭐든지 다 흡수하고 싶었다.

내 작업 중에 여러 인물이 군중으로 있는 작업이 있다. 아마 우정수는 그런 군중의 행동이나 포즈를 보고 흥미를 느낀 것 같다. 그래서 군중의 느낌으로 가면 좋겠다는 제안을 들었을 때, '그런 거 해봤으니까 어렵진 않을 것 같다'는 생각이 들어서 시작하게 됐다. 그런데 아무래도 사이즈가 작고 드로잉이다 보니까 조금 혼란스러웠던 것도 있다. 단순하게는 사이즈부터 얼마나 자세하게 그려야 하는 건지, 구도를 어떻게 놓고 화면구성을 해야 하는 건지까지. 처음 제안을 받아들이고, 먼저 사람들을 그리는 과정에서는 그런 화면에 대한 고민밖에 없었다. 스타트가 중요하다 보니까 고민이 됐다.

그러다 내가 중간에 갑작스럽게 스프레이를 사용했다. 요새 스프레이라는 매체에 굉장히 관심을 갖고 내 작업을 진행하고 있어서 이를 이 프로젝트에서도 써보게 되었다. 스프레이는 매체 자체가 굉장히 즉흥적이다. 그리고 그동안 세밀화같이 작은

드로잉을 그리다 보니까 뭔가 '폭발'시키고 싶은 마음이 있었다. 강렬한 색깔로 너무 많은 생각 없이, 그 감각대로 움직여서 그림을 그리고 싶다는 생각이 들어서, 갑작스럽게 내가 원래 쓰던 스프레이를 써서 그렸다. 그랬더니 우정수가 그 간극을 굉장히 당황스러워했다. 세밀화부터 시작했는데 갑자기 화려한 색채들이 나오니 이걸 어떻게 조화롭게 그리고 재미있게 구성을 할까 고민이 됐고, 결과적으로 콜라주가 나오게 됐다. 그래서 드로잉과 스프레이 형식의 페인팅 둘 다 작업하게 됐고, 그 와중에 어느 정도 격차가 좁혀진 부분도 있는 것도 같다. 내 작업에 있어서도 좋은 영향을 줬다고 생각한다. 화면 구성 공부도 됐다. 어떻게 하면 재미있으면서도 그동안 못 봤던 신기한 작업을 할 수 있을까 생각하면서 계속 달려왔던 것 같다.

우정수는 <핑퐁> 프로젝트의 참여작가인 동시에 기획자다. 2017년에 이은새와 진행한 <핑퐁> 프로젝트의 내용을 참조해보면 '이야기하려는 것을 명확하게 하려고 스스로 만든 제약들 때문에 한정된 레퍼런스 안에서 이야기와 이미지를 다루게 되는 답답함'을 해소하기 위해 이 프로젝트를 시작했다고 했다. 그러나 제약을 풀고 외연을 확장하기 위해 만들었다는 이 프로젝트는 태생적으로 모순처럼 들린다. 백지에서 출발할 때보다 다른 사람이 그려놓은 이미지에서 출발하는 게 더 제약이 없는 상태라고 할 수 있는가?

우정수: 백지에서 출발할 때는 심리적인 부담이 제약이 되기도 하는 반면, 다른 사람의 이미지에서 시작하는 경우에는 책임이

분담이 되기도 하고, 이미 밀도가 얼추 나왔기 때문에 완성에 대한 부담감이 덜한 것도 있다.

또 내 작업을 할 때는 기존의 맥락에 맞춰야 하는 제약이 있는 반면, 다른 사람의 이미지에서 출발할 때는 내 작업의 맥락을 떠나서 그동안 사용하지 않았던 것들에서 이미지가 시작된다는 점에서 오히려 제약이 줄어들었다고 할 수 있다. 나 스스로도 기존에 사용했던 이미지 말고 미뤄뒀던 거나 관심이 있는데 맥락에 맞지 않아서 사용하지 못했던 것을 사용할 수 있게 되는 것이다. 이미 백지 안에 다른 그림이 들어와 있으니 그게 가능하다. 그래서 제약이라고 볼 수도 있겠지만 오히려 여러 면에서 더 편하게 이미지를 다룰 수 있다.

<핑퐁>을 계기로 굳이 내가 맥락을 잡고 작업을 만들어내지 않고, 스스로 강박을 만들지 않아도 문제가 되지 않는다는 걸 느끼게 되었다. 그래서 작년부터는 하고 싶은 대로 많이 하고 있다. 요즘에는 소재가 한정되고 있긴 한데, 그거는 그런 소재만 그리고 싶어서 그런 거다. 예전처럼 그리고 싶은 게 많은데 맥락에 맞춰서 그리니까 한정적인 것과는 차이가 있다.

**<핑퐁> 프로젝트를 구성하는 중요한 세 가지 축은 신뢰/기대, 재미(즐거움), 예측(불)가능성이다. 여기서 (예측가능성에서 오는) 신뢰/기대와 예측(불)가능성이라는 두 대립되는 항들을 공존시키는 것은 재미다. 이미지의 즐거움을 추구하는 것이 본 프로젝트의 가장 큰 매력이라고 할 때, 이미지를 생산하는 과정이 더 재미있는지 혹은 상대방이 만들어낸 결과물을 보는 순간이 더 재미있는지에 대한 답과 그 이유가 궁금하다.**

정수정: <핑퐁>이란 게 어쨌든 같이 하는 작업이니까 상대방이 만든 결과물을 보는 게 더 재미있었다. 콜라주 작업은 작업실에서 같이 진행했다. 우정수가 한쪽에서 이미지 소스를 조합하는 일을 했고, 나는 한쪽에서 이미지를 그리다가 중간중간에 돕는 식으로 하면서 즉흥적으로 완성했다. 그렇게 내가 만든 게 어떻게 탄생해서 오는지 그 과정을 계속 보면서 했다. 그 과정을 보니까 조금 더 긴장되고 재미있었던 것 같다. 너무 가능성이 많은 것이 무언가로 완성되는 것을 보는 게 놀라웠다. '어떻게 저걸 저렇게 놓을 생각을 했지? 이런 게 진짜 경력인가보다' 같은 생각을 했다. 조합하면서 마지막까지 선택을 하기 어려운 이미지 소스들이 있었다. 대부분 '둘 중 하나를 선택해야 할 때'였다. 최고의 선택을 해야 할 것 같은 긴장되는 순간이 꽤 있었다. 이런 경우엔 서로의 의견을 주고받으며 여러 고민을 하면서 진행했다. 결과적으로는 시각적으로 매력과 완성도를 높여 줄 만한 이미지들을 선택했던 것 같다. 이미지들의 구성과 조합은 매번 쾌감이 들면서도 두통이 동반되는 작업이었다는 생각이 든다. 하지만 이러한 과정들이 쌓여서 가져온 결과물을 보는 게 재미있었고, 이게 나한테 도움이 된 것도 같아서 뿌듯하기도 했다.

우정수: 이은새와 할 때는 신뢰/기대와 재미, 예측가능성이 나눠지지 않았고, 신뢰/기대에서 재미가 왔다. 내가 아무리 이상한 이미지를 그려 보내도 상대방이 알아서 마무리해주리라는 기대를 하는 게 재미있었다. 그래서 일부러 이상한 이미지를 보내기도 했다. 그런 신뢰와 기대로 인한 재미가 있었다면, 이번에는 대부분 내가 마무리하는 역할을 했기 때문에 수확하는 기쁨 같은 게 있었다. 정수정이 이미지 소스들을 가지고 작업실로 오면 '이번에는 농사가 잘됐네' 하면서 그 소스들을 수확하여 마무리

작업을 했다. 소스들이 재미가 있으면 이래저래 재료로 재미있게 사용할 수 있다.

한 번도 안 써본 도상과 색깔로 내가 이미지를 만드는 과정도 재미있었다. 사용하기를 꺼리던 이미지도 정수정 손에서 왔으니까 어쨌든 내가 이미지로 완성을 하게 되면서 작업적으로 거부감이 점점 사라질 수 있었다. 예를 들면, 이번에 작품에 하트 도상이 좀 들어왔는데, 처음에는 정수정이 해왔지만 그 후에 몇 개는 내가 직접 종이에 하트 모양 그려서 오려가지고 집어넣기 시작했다. 그러면서 '내 그림에도 스마일에서 좀 더 달콤한 느낌이 나게 하트도 몇 개 그려볼까?' 이렇게까지 갈 수 있었다. 이런 지점에서 <핑퐁> 프로젝트가 도움이 된다고 생각한다. 작업을 할 때, 이런 소재는 쓰면 안 된다는 한계를 스스로 만들게 되는데 그걸 자연스럽게 풀게 된다. 사실 한다고 해서 누가 뭐라고 하는 게 아닌데, 그냥 혼자 지레 겁먹고 이런 건 내 작업이랑 잘 어울리지 않아, 내 톤이랑 맞지 않아, 하고서 안 쓰게 된다. 그런 부분들을 다른 사람 손을 통해 한 번 하고 나면 그다음부터는 별로 꺼려질 게 없어지게 된다.

그리고 재미와 예측불가능성도 중요하지만 신뢰와 기대에서 오는 즐거움도 중요하다고 생각한다. 일상에서는 이게 더 구하기 힘든 거라고 생각한다. 보통 대인 관계에서는 신뢰, 기대라는 게 제일 큰 리스크로 돌아올 수 있는 감정인데, 그러한 것을 작업적으로 편하게 쓸 수 있다는 것도 좋은 것 같다.

**<핑퐁> 프로젝트는 과하게 말하면 타자에 의해 오염됨으로써 고유성을 상실하려는 시도, 상대방의 존재가 내 안에 들어오는 것을 감수하며 자신을 파괴하는 자기분열적 양상의 구현, 자신에**



대한 저항이다. 다시 말해 기본적으로 오염이자 자기면역의 과정이다. 그 과정이 100% 재미있는 것만은 아닐 것으로 생각된다. 그런 면에서 콜라주 방식을 택한 것 자체가 자기 방어기제의 작동이 아닐까 싶다. 이은새와의 작업과 가장 크게 달라진 점이 두 작가의 이미지가 서로 침범하는 방식으로 공존하는 것이 아니라 각자의 이미지를 보존하는 방식으로 편집, 조합되었다는 점이라고 보는데 어떤가? 상처내기에 대한 자기방어는 아닐까?

우정수: 일단 처음에는 이은새와 했던 방식을 생각하고 시작했다. 이미지를 섞는 방식으로 하려고 했는데, 이은새와 정수정의 작업방식과 특징이 많이 달랐다. 그래서 콜라주로 바꿨는데, 콜라주에서도 이미지 겹침이나 겹치지 않음은 별로 의도하지 않았고, 그보다는 좋은 이미지를 만드는 데에 신경을 썼다.

콜라주 할 때 제일 중요하게 생각을 한 건 '예쁜 이미지'를 만드는 거였다. 과하게 화려하고, '블링블링'한, 그런 느낌을 해보고 싶었다. 그리고 또 내가 아예 안 쓰는 색깔이나 스프레이 기법도 이번 기회에 많이 썼다. 스프레이가 몸에 안 좋아서 원래 나는 사용을 안 한다. 고양이도 있고 그래서. 보통 물로 해결할 수 있는 매체를 우선 사용한다. 그러다 보니 내가 안 써본 거랑 생소한 거를 사용하고 싶어서 자연스럽게 정수정의 이미지와 색상을 많이 쓰게 된 것 같다. 내 것은 어차피 내가 많이 할 수 있으니까.

정수정: 우정수가 '예쁜 이미지'를 이렇게까지 중요하게 생각하는지 몰랐다. 한 화면 안에서 어떻게 제일 좋은 선택을 해서 제일 좋은 화면을 만들 것인가를 생각하는 줄 알았다. 화면

안의 구성이 중요하다고 생각했다. 사실 콜라주는 계속 오리고 붙이는 과정에 너무 많은 가능성이 생기는 게, 내가 뿌려놓은 것들을 어떻게 올리느냐에 따라서 완전히 달라지게 된다. 나는 몇 개 시도하다가 도저히 못하겠어서 포기했다.

우정수는 사실 내가 그림을 가져왔을 때, 완성된 이미지를 '싹둑싹둑' 오리는 경우가 많았다. 아예 이미지가 잘리도록 오려서 붙이는 경우도 있었다. 처음에 내가 완벽하게 채색을 한 그림을 가져갔는데, "콜라주로 하자" 이러더니 갑자기 잘라버려서 당황했다. 잘 다듬어 그린 그림을 잘라서 재구성하는 경우도 많았고 서로의 작업에 색을 입히거나 선을 넣기도 했다. 기본적으로 서로의 작업을 보존하려 하지는 않았다.

물리적으로 이미지를 '오린다'라는 것 또한 소스를 만든 사람으로서 여러 생각을 들게 했다. 갇힌 선 속의 면을 칠하는 것이나 완성된 드로잉 위에 물감을 묻히는 것과는 또 다른 개념인 것 같다. 어쩌면 이것이 더 공격적인 침범일 수 있다고 생각한다. 단순히 생각하면 잘려진 이미지는 원래 본연의 모습을 잃어버린 것이다. 변형된 모습에서 다시 시작하게 되는 것이므로 뭔가 안타깝기도 하지만 동시에 새로운 출발에 대한 기대를 하게 한다. 콜라주 작업 과정 안에서 무수한 긴장, 허무 그리고 설렘의 감정이 엇치락뒤치락했다. 그래도 기본적으로 우정수에 대한 믿음이 있었고, 결과적으로 재미있는 작업이 나왔으니까 만족한다.

**내러티브와 이미지의 관계에 대한 생각을 듣고 싶다. 두 작가가 동일한 주제나 제목을 갖고 작업을 시작하는 것이 아니기 때문에 <핑퐁> 프로젝트의 결과물에서 구체적인 서사가 만들어지기는 어려울 것 같다. 우정수의 경우 전에는 이미지로 전달하는 이야기에 초점을 두었지만, 점차 이미지 자체를 중시하게**

되었다고 했는데 구체적으로 어떤 의미인지 설명해 달라. 관심이 어떻게 변화했으며, 왜 그런 변화가 있었다고 보는가? 정수정은 내러티브와 이미지의 관계가 평소 작업하는데 어떻게 작용하며 이번 프로젝트에서는 어떻게 작용했는가?

우정수: 이야기 같은 경우는 결국에는 보는 사람이 만들어 내는 거라고 생각한다. 내가 아무리 하고 싶은 이야기를 전달하기 위한, 제한적인 표현을 사용하고, 목적성 있는 이미지를 만든다고 하더라도, 결국에는 보는 사람이 자기가 살아온 환경이나 태도에 따라서 다르게 읽더라. 이야기에 대해서 요즘에는 웬만하게 크게 신경 쓰지 않고 작업한다. 특히 <핑퐁>을 할 때는 철저히 시각적으로 생각한다. 근데 거기서 또 이야기가 만들어지기는 하더라. 나는 일단 시각적으로 이미지를 만들어도 정수정이 '여기서 이런 이야기가 만들어졌네' 같은 반응을 하기도 했다.

이야기 대신 시각적인 것에 집중하게 된 것은, 작업을 하다 보니 내가 하는 이야기나 생각이 그렇게 특별한 것 같지는 않다는 생각이 들었기 때문이다. 다른 작가들도 그렇고, 어떻게 보면 한정된 범위 안에서의 이야기를 각자 어떻게 시각화해서 설득력 있게 만들어 내는지가 작가의 역량이라고 생각하기 시작했다. 이야기라는 게 너무 독특하면 공감대가 떨어지게 되고, 결국 시각적으로 어떻게 다양하게 표현하는지가 더 중요한 것 같다는 생각을 갖게 되었다. 시각적으로, 언어 외적으로 표현하고 설득하는 부분이 많이 있고, 그게 회화적 장치이고 그림이라고 생각하게 되었다. 예전에는 그림이라는 단어를 잘 안 쓰고, 이미지라는 단어를 많이 썼다. 그림이라는 거는 회화적인 언어를 사용했을 때 그림이라고 생각하고, 나는 사실 회화적 언어보다 메시지를 드러내는 게 더 중요하니까 내 작업은 이미지에 더

가깝다고 생각했다. 그래서 보통 페인팅 작가가 아니라 드로잉을 하는 사람이라고 스스로 생각했다. 그러다가 이제는 그림으로 넘어오게 됐다.

정수정: 개인 작업은 그동안 보고 읽은 다양한 이야기가 기반이 되어 왔다. 서사나 도상에서 영감을 받아 작업을 시작하는 경우가 대부분이라 이야기를 예측할 수 있도록 어떻게든 작은 메시지라도 넣는 편이다. '이 작업은 이것에 대한 이야기에요' 하는 식의 구상 위주의 그림을 그리다 보니 사실 뜬금없는 이미지에 흥미를 못 느끼는 편이었다. 반면 <핑퐁>을 하면서는 소재 간의 서사나 맥락을 아예 예측하지 않은 상태에서 작업했다. 소재들 사이의 서사는 고려하지 않고 그래서 우정수에게 던져줬다.

최근에는 이미지 사이에 낯선 관계를 만드는 것이 오히려 재미있게 느껴진다. 주제가 되는 이야기에서 조금 벗어나더라도 이미지들로 인해 즉흥적인 쾌감을 얻을 수 있다는 것에 관심을 가지게 되었다. 그래서 어떤 서사나 맥락을 예측하지 않고 책이나 영화에서 본 소재를 가져와서 그려보는 작업을 하고 있다. 이 이미지들이 화면 안에서 어떤 방식으로 구성될지 궁금했고, 그래서 최대한 어떤 도감의 한 페이지처럼 소재를 나열하듯 그린다. 예를 들어, 나방에 대해 그린다면 여러 시점에서 본 나방의 모습, 나방의 종류, 나방을 구성하는 요소 등 최대한 소재의 이미지에 집중해서 그리는 식이다. 이때 작업의 서사나 맥락을 신경 쓰지 않아서 그런지 오히려 소재 이미지가 꽤 중요해지기도 한다. 하지만 이미지들에 대한 배경 이야기나 이유에 대하여 고민하지 않아도 돼서 한편으로는 마음이 편하다. '나방은 나방이야'라고 접근할 수 있어서 결과적으로 더 편하고

만족스럽다.

이은새와는 서로 레퍼런스 이미지를 교환하며 진행했는데, 이번에는 처음에 우정수가 정수정에게 '휴거' 이미지만 전달하고, 다른 이미지는 교환하지 않았다. 레퍼런스 이미지를 적극적으로 사용하지 않은 이유는 무엇인가? 또한 우정수와 정수정, 두 작가의 표현방식은 기본적으로 매우 다르다. 레퍼런스 삼는 이미지도 각자 다를 것이다. 레퍼런스 이미지를 해석하고 바라보는 방식은 서로 어떤가? 스스로 작가로서 어떤 부분이나 자료 등 아카이브 하는 것들이 있는지?

우정수: 이은새의 경우는 둘 다 레퍼런스를 많이 사용하는데, 그걸 사용하는 방식, 태도 같은 게 다르다는 점이 재미있어서 시작을 했다. 반면 정수정은 내가 부족한 것을 상대방의 이미지로 채운다면 얼마나 기대하던 이미지가 나올까에서 시작한 거니까, '휴거' 이미지만 전달하게 됐다. 내가 이전에 그렸던 상황을 정수정만의 인체와 사건으로 만들어줬으면 해서 시작했다.

정수정: 평소에 내 작업을 할 때는 관심분야가 너무 명확해서 자꾸 그 주제에 관한 이미지를 본다거나 읽는다거나 하다보면 계속해서 관련 도상이 떠오른다. 그래서 원래는 최대한 리서치도 하지 않고, 이미지 레퍼런스도 찾지 않으려고 했다. 왜냐하면 예전에 사진 보고 그리는 게 일종의 트라우마처럼 재미없는 일로 남아있어서 최대한 내 머릿속에 떠오르는 이미지로만 그려보자고 생각한다.

작년까지만 해도 그렇게 작업을 했는데, 올해부터는 어떤 이유가

있는 도상들을 그리고 싶어졌다. 그동안 많이 그려졌던 도상들을 내가 그려보고 싶은 생각이 들었다. 그러한 관심의 연장에서 이번 <핑퐁> 프로젝트에 들어간 나방이나 거미, 새 같은 소재는 설화에 나오는, 이미 널리 쓰이는 소재이다. 이를테면 히치콕 감독도 많이 쓰는 소재이기도 하다. 그래서 이런 소재를 그리다 보면 그것들이 어떤 의미를 갖고 있는지 내가 더 연구할 수 있지 않을까 해서 선택했다.

하지만 이번에 <핑퐁>을 하면서, 오히려 우리가 겪은 다양한 소재의 상징적 의미가 크게 중요하지 않을 수 있겠다는 것 또한 느꼈다. 이미지나 소재에 대하여 이런저런 의미를 부여하는 것이 인간 중심적인 시각에서 비롯한 것 같다는 생각을 했다. 그래서 그동안 역사적으로 많은 이들이 사용한 소재에 너무 집착하지는 말자고 생각하게 됐다. 이제는 오히려 내가 흥미롭다고 여기는 이미지들에 대해 더 연구해보고 싶다.

**‘휴거’ 모티프는 이번 <핑퐁> 프로젝트의 시작점이라고도 할 수 있을 만큼 중요한 자리를 차지하고 있다. 우정수가 ‘휴거’의 모티프에 관심을 갖는 이유는 무엇인가? 정수정은 우정수가 그러한 모티프를 제안했을 때 어떻게 생각했는가? 종교화에 대한 관심, 중세 유럽 종교화의 구도를 활용하는 본인의 화풍이 어떻게 작용했다고 보는가?**

우정수: ‘휴거’는 사실 내가 이전부터 많이 다뤘던 주제다. 유년기에 안 좋은 동네로 이사 가게 되면 교회가 더 많아졌고, 저녁에는 창밖에 붉은 십자가가 한 번에 열 개가 넘게 보이는

경우도 있을 정도로 교회가 많았다. 어릴 때 친구들과 펌프장이나 오락실 가려고 하면 어떤 아저씨가 손목 꼭 잡고 교회 가자고 끌고 가려고 하는, 그런 강압적인 전도 방식을 많이 경험했다. 그런 경험 속에서 자라면서, 신앙이란 게 도대체 뭘까, 그 '믿음'이 궁금했다.

그런 관심을 갖게 되면서 '휴거 사태'를 다시 찾아보게 됐다. 그 사건이 90 년대에 일어났으니까, 내가 어린 나이였을 텐데도 다시 찾아봤을 때 기억이 나는 게 놀라웠다. 그때의 뉴스랑 그 이상한 도시 분위기가 기억이 나는 거였다. 겨우 대여섯 살인데. 그래서 종교가 갖고 있는 힘이 도대체 무엇일까 궁금했다. 종교는 어떻게 보면 일종의 판타지인데, 그 판타지를 '믿음'으로서 현실적이고 물리적인 힘까지 만들어 낸다. '휴거 사태' 같은 경우는 그런 현상이 거대하게 발현된 것이다.

'휴거' 이미지 같은 경우에는 뭔가 통일감 있게 사람들이 하늘로 빨려 들어가는 이미지가 현실적이면서도 이질감 있다. 그래서 그 이미지를 좋아한다.

정수정: 나는 '휴거' 이미지를 처음 봤고, '휴거'라는 단어도 처음 들었다. 그런데 너무 '사이비' 느낌이 나서... 나도 종교적인 주제에 관심이 있기는 한데, 이 정도로 다크한 씬에 관심이 있지는 않았다. '휴거'라는 주제를 접하면서 슬프다는 생각도 들고 우울해지기도 했다. 그런데 '휴거' 이미지 자체는 밝고 천국의 느낌이 나서, 이미지적으로는 재미있었다. (우정수: 이미지는 천국인데 현실은 지옥인 거다.)

그래서 우선 그걸 그려봤는데, 위로 승천하는 사람들의 포즈와 본인의 의지로 날고 있는 사람들의 포즈는 너무 달랐다. 그래서 휴거하는 사람들의 이미지는 약간 딱딱하게 느껴지고 내

스타일은 아니었다. 영혼이 있는 사람들 같지 않았다. 그다음부터는 내 방식대로 사지가 다 벌려져 있고 본인 스스로 나는듯한 사람들을 그리기 시작했다.

정수정의 작품에서 반복되는 이미지(소녀 요정, 체리, 눈 등)가 <핑퐁> 프로젝트에서도 반복해서 등장한다. 이러한 이미지에는 어떤 의미가 있는지 궁금하다. 특히 이전부터 히에로니무스 보스의 작품에 관심을 갖고 여러 요소를 가져오는 것으로 알고 있다. 그중 보스의 작품에 나타나는 인물상은 소녀뿐 아니라 남자, 노인 등 다양한데, 전작인 <보스에게 보내는 답변>에서도 그렇고, 이번 <핑퐁> 프로젝트의 작업에서도 소녀 형태의 님프(Nymph)만 선택한 이유도 궁금하다.

정수정: 히에로니무스 보스의 그림은 우선 표면적으로 봤을 때 인체에서 남성/여성의 구분이 별로 없다는 특징이 있다. 다들 부드럽게 그려져 있고, 단순하게 이들이 어떤 행위를 하고 있는지만 보인다. 나도 이런 이미지를 그려 보고 싶다는 게 가장 컸다. 그런데 내가 그린 인물들은 거의 어린, 미성숙한 소녀 이미지가 많다. 그게 사실 여자의 성기 부분을 다 생략했기 때문이다. 어쨌든 이들의 동작이 중요하기 때문에 부가적인 요소는 거의 다 뺐다. 그리고 나는 어쨌든 젊은 여자의 긴 머리 같은 전형적인 요소를 굉장히 사랑스럽게 생각하고, 매료되어 있다. 너무 아름다운 부분이라 생각해서 자꾸 그런 이미지들을 들여오는 것 같다. 그래서 '보스에 대한 대답'이지만 결국은 내 방식대로 내가 생각하는 중요한 것, 젊은 여자 같은 아름다운



이미지가 나오는 그림을 그리고 싶었던 거다.

그리고 신화나 구설 또는 문서로 전해지는 이야기에 굉장히 관심이 많고 특히 그런 이야기에서 주인공보다 주인공 옆에서 배회하면서 조금씩 참견하고 조언하는 부수적인 존재들에 더 관심이 많다. 그 인물이 주인공보다 더 중요한 인물일 수 있다는 생각이 있다. 옛날부터 그런 인물은 님프라는 부드러운 소녀 이미지나 우아한 이미지의 존재들로 그려진다. 나는 그것에 대한 의문점이 많은 사람이다. 저렇게 자연 안에서 나체로 뛰놀다가 왜 갑자기 주인공에게 위험을 가하기도 하고 장난을 치기도 하는 걸까, 저게 무슨 의미일까, 왜 저런 인물이 필요할까, 그런 생각하면서 그림을 그리기 때문에 그들의 장난질을 내 작업의 행위처럼 동일시하는 부분도 있는 것 같다.

그래서 그런 이미지들을 계속 쓰고 있는 것 같다. 재기발랄하고 밝고, 어떻게 보면 연약하다고 할 수 있다고 하는 것들이 더 강하게 작용할 때가 있다. 그 반전 효과를 좋아하기 때문에 그런 이미지를 자주 쓴다. 예를 들어 체리 모양이 나오게 된 것도 이런 고민과 연관되어 있다. 여자아이들이 입는 원피스나 모자나 이런 것들에 체리 두 개가 붙어 있는 도상이 되게 많이 쓰인다. 그 부분에서도 의문점이 들었다. '저게 예쁜가?'라는 생각을 많이 했다. 아주 빨강고 단순한 도상이 클리셰처럼 자주 쓰이는 것에 눈이 갔다. 그래서 빨간 체리를 안 그리고 좀 더 영롱한 파란색 체리를 그린 것도 있다. 그 지점을 건드리고는 싶은데, 내 방식대로 비꼬듯이 바뀌어서 그리고 싶은 것도 있어서 차가운 파란색 체리가 나왔다. 눈 이미지도, 눈과 관련된 클리셰들이 있지 않은가. '너의 눈이 예뻐' 같은 표현들. 그런 말을 왜 하는지 모르겠다. 소재마다 이야기들이 좀 다르긴 한데, 어쨌든 관심 있는 분야는 그동안 많이 써왔던 클리셰, 특히 여성한테 많이

써왔던 것에 대한 질문을 계속 하는 것이다.

**이번 <핑퐁> 프로젝트를 진행하면서 어려운 점은 없었는가?**

정수정: 작업, 결과물에 대한 부담감과 고민이 많았던 것 같다. 이제 막 데뷔한 작가이다 보니 이렇게 미술 씬에서 계속 몸담고 있던 작가와 같이 협업을 했을 때 결과물이 안 좋으면 내 책임일 것 같았다. 흔쾌히 재미있을 것 같아서 '예스'를 했지만, 그 후에 스트레스가 많았다. 우정수와의 관계에서는 어려운 점이 없었고, 그보다 작업이 잘 나와야 한다는 데에 대한 스트레스가 컸다. 그래도 생각보다 빠와 살을 깎으면서 고통스럽게 하진 않았고, 결과물이 잘 나온 것 같아서 만족한다.

우정수: 체력적으로 힘들었다. 노동량으로 비교하면 이은새와 했을 때는 가볍게 서너 시간에 다섯 점 정도를 그려서 보내곤 했는데, 정수정과 작업실에서 콜라주 작업할 때 거의 여덟아홉 시간을 계속 진행했다. 하루에 최소 네다섯 장 사이를 만들려고 하는데, 그게 그렇게 금방 나오지는 않으니까 한번 시작하면 아홉 시간씩 쉬지도 않고 쪽 했다. 그렇게 주일에 두세 번씩, 두 달에 가까운 시간을 콜라주 작업에 매달리니 체력적으로 힘들었고, 이거 끝났을 때 눈물 날 것 같다는 생각이 들었다.

**앞으로 <핑퐁> 프로젝트와 같은 협업 작업을 다시 할 생각이 있는가?**

정수정: 회화 말고 다른 매체를 하는 사람과 해보고 싶다. 범위를 더 넓혀보고 싶다. 왜냐하면 회화는 어쨌든 이 화면 안에서 나와 작업이 계속 싸워야 하는 상황에 놓인다. 화면에 작업을 옮기다가 뭔가 지는 듯한 생각이 들 때가 있는데, 그게 내가 좋은 선택을 하지 못했을 때 오는 억울함과 스스로에 대한 배신감 같은 것이다. 나는 그런 싸움을 계속 하는 사람인 거 같은데, 이 화면에서 벗어나서 좀 더 자유로운 소재를 사용하는 등의 방식으로 확장시켜서 <핑퐁> 작업을 해볼 수 있지 않을까 생각한다.

우정수: 가능하면 이삼 년에 한 번씩 하고 싶다. 기회가 되면 그렇게 하고는 싶다. 그리고 이 프로젝트가 장기간 지속되면 같은 작가와도 다시 할 수 있을 것 같다. 같은 작가라도 삼사 년 전과 그 후는 또 달라지니까 같이 만들어가는 너비가 넓어질 수 있다고 생각한다.

<핑퐁> 프로젝트의 목표가 재미이고, 작업의 가능성을 넓히고 싶은 욕심 때문에 시작한 거니까 나랑 다른 발상, 표현, 태도 그런 것들을 가진 사람과 하고 싶다. 어쨌거나 작업을 계속하다 보면, 경력이 쌓이고 나이가 들수록 타의든 본의든 자신을 한정 짓고 이미지를 자유롭게 쓰지 못하게 하는 압박이 점점 세질 거라고 생각한다. <핑퐁> 프로젝트는 그런 부분을 어떻게든 순환시켜줄 수 있는 장치라고 생각한다.