

메모 : 집단 심리극과 배타적 사건 (2023)

"한 가지 확실한 것은 여기서 연극이 벌어지고 있다는 것입니다.
그러나 불확실한 나머지 모든 것들은, 무엇이 연극이며, 무엇이 아닌가 하는 것입니다.
이것은 연극임이 분명하지만, '그 누구도' 다음 내용을 알 수 없도록 구성된
조금 이상한 상황입니다. 여기서 현실은 매 순간 실시간으로 새롭게 만들어집니다."

(큐레이터에게 보낸 작가의 이메일 글,
집단 심리극 <클럽 리얼리티> 전시 리플릿 첫 페이지에서 발췌)

0. 삼켜버린 씨앗에서 자라난 나무 (2022 메모)

단체사진을 찍었을 때, 내가 사진 속 내 모습이 못 나와서 실망하면, 엄마는 항상 "상관없다, 어차피 사람들은 자기 얼굴만 보니까"라고 말하곤 했다. 그 말은 사진을 넘어 다른 거의 모든 일에 적용해도 사실에 가깝다. 우리에게 가장 중요한 이야기가 있다면, 그것은 결국 우리 자신에 관한 이야기다. 그리고 그 이야기는 어디에 미리 적혀 있는 것이 아니라, 매 순간 각자의 안에서 새로 만들어진다. 우리가 '실재'라고 부르는 것은, 그렇게 만들어진 무언가의 다른 이름이다.

삶은 궁극적인 의미에서 '주관적'으로 체험된다. 예술도 마찬가지. 예술은 얼핏 무언가에 대한 비언어적 발언처럼 보이지만, 그것이 작용하는 순간은, 그것을 체험하는 이의 가장 깊은 주관적 소실점에 무언가가 가서 닿는 순간이다. 체험의 시작은 자신도 모르게 씨앗을 삼키는 일과도 비슷하다. 예술은 보통 잘 소화되지 않기에, 뱃속 가장 깊은 곳에 심긴 씨앗처럼 작용한다. 씨앗은 시간을 먹으면서 체험자의 내면에서 싹을 틔워 커다란 나무로 자라기도 한다. 그러나 그 나무는 마치 뱃속에서 무언가가 꿈틀거리는 것처럼, 그 누구도 볼 수는 없고, 오직 나만이 그 파편적인 '증언'을 통해서만 해당 증상을 유추해볼 수 있을 뿐이다.

뱃속에 든 나무에 대한 우리의 체험은 그래서 '배타적'이다. 뱃속에 들어 있는 씨앗은 그것의 전후에 쌓이는 경험들, 그리고 회상의 과정에서 총동원되어 호출되는 모든 기억들, 그리고 아직 미처 의미화되지 못한 감각의 데이터들을 먹으면서 계속하여 새로운 상태로 스스로를 갱신하며 '생성'된다. 그렇기에 씨앗이 심기는 일은 단순한 자극의 입력이 아니라 하나의 '사건'(event)이 된다. 사건은 발생하고 끝나는 것이 아니라, 발생 이후에도 계속 자라며 형태를 바꾸는 것이다. 본 글에서 쓰는 '배타적 사건'이라는 표현은 바로 그 자라남의 양태를 가리킨다. 다른 누구와도 공유 불가능하며, 오직 한 사람의 내부에서만 그 전모를 알 수 있고, 그마저도 시간에 따라 끊임없이 다르게 자라나는, 그러한 종류의 사건.

나는 예술 그 자체보다, 예술이 작용하는 방식에 더 관심을 기울여왔다. 사건에 대한 배타적 체험과 그것의 불완전한 소통을 고민하고 연구하는 과정에서 고안된 것이, 본 글에서 다루고자 하는 '집단 심리극'이라는 방법론이다. <클럽 리얼리티>(2022), <녹색등대>(2023) 등 일련의 실험을 통해 실제로 구현해 온 이 방법론은, 임상심리학의 실천적 방법론인 '심리극'을 예술의 맥락에서 응용하여 재구성한 것으로, 피험자(이하 베타-테스터)의 능동적 참여를 전제로 한다. 본 글은 두 가지 질문을 중심으로 이 방법론을 풀어가고자 한다. 하나는 집단 심리극에서 다루는 '배타적 사건'이 정확히 무엇인가 하는 것이고, 다른 하나는 그 방법론을 통해 예술이 세계에 대한 '임상적 모형'으로서 의미 있는 기능을 할 수 있는가 하는 것이다.

2. 집단 심리극 (2022 메모)

이러한 배타적 사건을 어떻게 다룰 수 있을까. 집단 심리극은 이 질문에 응답하기 위해 고안된 방법론으로, 임상심리학에서 치료를 목적으로 활용되어 온 심리극(psychodrama)을 예술적 맥락에서 재구성한 새로운 접근이다. 기존의 심리극과 마찬가지로 일종의 '즉흥 상황극'에 속하지만, 실제로 존재하는 역할을 '뒤바꾸는' 방식으로 작동하는 심리극과 달리, 참여자들이 스스로 새로운 정체성을 지어 만들고 그 역할을 연기한다는 점이 결정적인 차이이다. 이 게임에 참여하는 사람들은 일종의 '계약'을 거치는데, 그 내용은 자신들이 실제로 누구인지를 게임이 진행되는 중에는 물론 게임이 끝난 이후에도 영원히 밝히지 않겠다는 약속이다. 그렇기에 참여자들은 서로가 '진짜로' 누구인지 알지 못한 채로 게임에 임하며, 이후에도 알지 못한 채로 게임을 끝낸다.

기존의 심리극이 단기적인 '상황극'의 형식을 강하게 띠는 것과 달리, 집단 심리극은 수개월 이상의 장기 호흡으로 지속된다. 심리극에서는 특정한 연극적 상황이 디렉터에 의해 '주어지는' 반면, 집단 심리극에서는 '조건'과 '설정' 정도만 주어진다. 나머지는 참여자들이 스스로 분한 정체성에 기대어 직접 생성해 나가며, 그 맥락 안에서 이야기가 스스로 만들어져 나간다. 기존 심리극이 치료라는 유용성의 맥락에서 작동하며 참여자의 자아 재구성을 목표로 삼는다면, 집단 심리극은 예술의 맥락에서 개인 경험의 배타적 체험과 그 불완전한 소통을 통해 '집단적 이야기의 공동 생성'이라는 새로운 미학적 목표를 추구한다. 다시 말해 여기서 일어나는 일은 누군가의 자아를 재구성하는 일이 아니라, 여러 사람의 자아가 서로의 가설이 되어주는 가운데 함께 하나의 세계를 짓는 일이다.

집단 심리극은 동시대 TV 프로그램의 주요 형식인 '리얼리티 쇼'와도 닮은 데가 있다. 집단 심리극에는, 리얼리티 쇼와 마찬가지로 '무대 위에 올라선 관객'에 해당하는 일반인 출연자가 존재한다. 여기서 그들은 '베타-테스터'라고 불린다. 소프트웨어 기업이 정식 배포 이전에 시험적으로 프로그램을 사용해 보게 하는 임상 실험 참여자에 빚댄 이름이다. 대본을 통해 이야기와 자신의 캐릭터에 관한 정보를 알고 있는 배우와 달리, 리얼리티 쇼의 일반 참여자에게는 프로그램을 작동시키기 위한 구조로서의 '상황'만이 주어진다. 그들은 자신의 운명이 프로그램 안에서 어떻게 흘러갈지 미리 알지 못한다. 사실 프로

듀서 또한 어느 정도는 마찬가지다. 그들은 우연이 발생할 수 있는 구조를 열어두고, 일이 어떻게 흘러가는지를 지켜보며 다음 에피소드로 프로그램을 이끈다. 우리가 보게 되는 것은 그러한 일이 프로듀서의 의도에 따라 사후적으로 편집된 버전이다.

집단 심리극이 리얼리티 쇼와 갈라지는 지점은, 여기에는 카메라도 없고 스태프도 없다는 것이다. 작가와 베타-테스터들 사이에는 '퍼실리테이터'라 불리는 특수한 역할이 존재하는데, 그의 역할은 오히려 밤마다 찾아오는 <고도를 기다리며>의 '소년' 같은 것이다. 퍼실리테이터는 각 에피소드의 형식, 즉 오늘의 게임이 어떤 식으로 이루어지는지를 알리는 일종의 안내 방송 역할을 맡는다. 이야기 자체는 베타-테스터 당사자들을 통해 진행되며, 카메라와 텔레비전의 역할을 하는 것은 이야기에 대한 참여자들의 기억과 증언, 그리고 몇 장의 기념사진뿐이다. 외부 관객은 이 '베타-테스터'를 통해 심리극의 체험에 간접적으로 접속할 수 있지만, 이 작업은 일종의 오픈소스 소프트웨어처럼 작동하기 때문에, 모든 관객은 이 '프로그램'의 잠재적 참여자로서 스스로를 다시 위치시킬 수 있다. 작품의 본질은 '내용'이 아니라 '형식'에 있기 때문이다.

집단 심리극의 장르적 위치는 기존 예술의 인접 장르들 (연극, 퍼포먼스, 해프닝) 과의 대조를 통해 좀 더 분명해진다. 연극은 대본과 무대를 중심으로 배우가 정해진 역할을 수행하고, 관객은 그것을 일정 시간 동안 감상한다. 퍼포먼스는 작가(혹은 퍼포머) 본인의 신체나 행위를 핵심 매체로 삼아 한시적이거나 즉흥적인 표현을 강조한다. 해프닝은 우발성과 일회성에 한층 더 초점을 두며, 공공장소나 일상의 공간을 예술적으로 환기함으로써 사회적·일상적 맥락을 흔드는 것을 주된 방법론으로 삼는다.

집단 심리극은 이들과 몇 가지 결정적인 지점에서 갈라진다. 첫째, 위의 장르들보다 훨씬 긴 시간 (수개월 이상) 에 걸쳐 진행된다. 둘째, 참여자들의 정체성이 구조의 안과 밖 모두에서 은폐되어 있고, 각자가 만들어낸 '역할'들이 스스로 다음 장면을 생성하며 서사를 공동으로 창작한다. 셋째, 그 과정에 기록이나 장치가 거의 활용되지 않고, 거의 전적으로 기억과 증언에 의존한다. 넷째, 퍼실리테이터가 게임의 규칙을 안내하는 최소한의 틀 외에는 모든 것이 참여자에게 위임된다. 이런 점들 때문에 집단 심리극은 '연극'이나 '퍼포먼스'라는 이름보다, 차라리 다수의 자아들이 서로의 가설을 시험하며 함께 굴러가는 일종의 모형 실험 (세계가 어떻게 매번 다시 만들어지는지를 실시간으로 드러내는) 에 가까울 지도 모르겠다.

3. 둘러대기의 미학 (2022 메모)

"하나, 여기서 모든 말은 거짓말이다. 둘, 여기서 모든 말은 사실로 간주된다."

이 선언은 집단 심리극의 가장 기본적인 규칙이자, 모든 사건의 발생을 가능하게 만드는 구조적 장치다. 참여자(이하 베타-테스터)들은, 오랜 시간을 두고 미리 작성한 '대사'가 아니라 스스로 만든 '역할'을 즉흥적으로 연기하며, 여러 상황을 실시간으로 생성해내야 하는 자리에 놓인다. 그리고 이러한 방법론이 장기간 지속됨으로써, 다양한 조건이 만들어내는 가능태들이 차례로 실험된다. 베타-테스터들은 각자가 처한 세계의 모형을 즉석에서 짓고, 그것을 서로의 관계 속에 던져 가설로 시험하며, 부딪치는 결과에 따라 그 모형을 다시 조정해 나간다. 한 사람의 안에서 진행되는 이 모형의 갱신은, 앞서 프롤로그에서 묘사한 배타적 사건이 다른 사람의 모형 갱신과 부딪치는 그 접면 위에서 일어난다. 다시 말해, 여기서 일어나는 일은 여러 개의 배타적 사건들이 서로 충돌하고 굴절되며 함께 자라나는 일종의 다중 발효 과정에 가깝다.

집단 심리극은 기본적으로 참여자들이 자신들의 이야기를 일화의 형식으로 나누는 일종의 집단 워크숍의 형태를 띤다. 워크숍 과정에 의도적으로 끼워 넣은 '이중-섞기' (이야기가 자기 자신의 입과 다른 사람의 입을 번갈아 거치며 주인이 바뀐 채로 다시 발화되는 일. 이러한 거짓 증언 방식을 통해 주인을 잃은 이야기는 '타자'로서 이야기의 주인과 대면한다. (에피소드 4 (Episode 4) : 마시다 만 술병들 (yet unemptied bottles of wine), 에피소드 7 (Episode 7) : 마시다 만 술병들, 먹다 남은 음식들 (yet unemptied bottles of wine, dishes of food)) 를 통해, 사실과 허구의 경계는 자연스럽게 흐려진다. 그 과정에서 '진실'은 더 이상 이야기의 내용 자체에 있는 것이 아니라, 이야기를 전달하는 각자의 방식과 그것을 듣는 이의 해석으로 옮겨간다. 여기서 간증되는 진실의 체험이란, 이야기가 생성되어가는 그 과정 자체이며, 현재 진행형의 시공간 위에서 계속하여 미끄러지듯 펼쳐진다.

'둘러대기의 미학'이라는 표현은 바로 이 미끄러짐의 양태를 가리킨다. 일상에서 '둘러대기'는 곤란한 진실을 가리기 위해 즉석에서 그럴듯한 말을 지어내는 행위, 일종의 회피의 기술로 간주된다. 그러나 집단 심리극의 구조 안에서 둘러대기는 그러한 부정적 함의를 잃고, 도리어 세계를 짓는 가장 기본적인 동작으로 격상된다. 모든 발화가 동시에 거짓이자 사실로 간주되는 구조 안에서, 참여자는 '진실을 말하기'와 '진실을 가리기'라는 이항 대립에서 풀려나, 매 순간 그럴듯한 모형을 즉석에서 짓고 부딪치는 결과에 따라 그것을 다시 둘러대며 조정해 나갈 뿐이다.

이러한 동작은 본래 무대 바깥의 마음이 일상적으로 수행하고 있는 일이기도 하다. 사람은 자기 행동의 진짜 원인에 접근하지 못할 때 (그리고 그것은 우리가 인정하고 싶은 것보다 훨씬 자주 일어난다.) 사후에 그럴듯한 이유를 즉석에서 지어낸다. 뇌과학은 이런 작화 작용이 어떤 병리적 예외에만 해당하는 것이 아니라 멀쩡히 살아가는 사람의 일상적 자기 인식의 골조라는 사실을 오랫동안 보여 줘 왔다.

우리가 '나'라고 부르는 것은 결국 매 순간 자기 자신에게 하는 둘러대기의 누적 효과이며, 베타-테스터가 가짜 정체성을 짓는 일과 한 인간이 평생 '나'를 짓는 일 사이엔 정도의 차이가 있을 뿐 종류의 차이는 없다. <클럽 리얼리티> 진행 중에 거듭 관찰된 양상, 한 베타-테스터가 지어낸 일화가 다른 이의 입을 거치며 변형되고, 그 변형된 버전이 결국 처음 지어낸 당사자의 새 기억으로 자리 잡는 일은 이 일상의 동작을 단지 압축된 시간 단위로 무대 위에 펼쳐 보일 뿐이다.

그런 의미에서 둘러대기의 미학은 어떤 오래된 계보 위에 서 있다. 픽션이 실재의 그림자가 아니라 실재의 재료라는 직관 (보르헤스가 가짜 백과사전이 점차 세계의 사물을 바꾸어 놓는 이야기로 그려 보였듯이, 또 한스 파이헝거가 '마치 ~인 것처럼'(als ob)이라는 가정법을 인간 삶의 작동 원리로 위치시킨 그 계보 위에 서 있다. 집단 심리극이 거기에 더하는 차이가 있다면, 픽션의 생산이 한 사람의 책상이 아니라 여러 사람의 몸이 직접 부딪치며 수행되고, 그 결과 산출되는 것이 텍스트가 아니라 함께 호흡하는 관계라는 점. 둘러대기, 혹은 우기기?는 여기서 결합이 아니라 방법이며, 그 결과로 산출되는 것이 바로 그 누구의 것도 아닌, 그러나 모두의 것이기도 한, 공동의 임시 세계인 것.

그 과정에서 참여자들은 독특한 체험을 여러 단계에 걸쳐 한다고 증언한다. 모든 것이 거짓인 동시에 사실로 간주되는 역설적인 구조 때문에, 참여자들은 처음 상대방의 말이 만들어진 것일지 모른다는 기본적인 의심 위에서 관계를 시작한다. 그러나 시간이 쌓이고 관계가 깊어진 뒤에도, 바로 그 동일한 설정 때문에 상대방의 '정체'에 대한 판단 자체가 불가능해지는 또 다른 역설이 발생한다. 이 두 번째 역설을 통과한 다음 단계에서, 참여자들은 상대방에 대한 판단 자체를 무기한 유보하고 서로를 계속하여 일어나는 '현상' 그 자체로 대하기 시작하며, 집단 심리극의 구조 바깥에서는 거의 체험할 수 없었던 특별한 감정 변화를 겪게 된다. 서로가 판단을 유예받은 이후에 비로소 찾아오는, 연민과 유대감과 애뜻함이 한데 뒤섞인, 그 무엇이라 이름 붙이기 어려운 모종의 감정을. 이 감정은 어떤 사실을 확인했기 때문에 발생하는 것이 아니라, 사실 확인이라는 가능성 자체가 영구적으로 봉인된 자리에서 비로소 발생한다는 점에서, 통상의 '공감'과는 다른 결을 갖는다. 그것은 판단이 멈춘 자리에서 비로소 솟아나는, 어떤 인지 이전의 감응이다.

4. 믿는 연습과 증언 (2023 메모)

이 감응이 자리잡는 과정에는 한 가지 과정이 따르는데, 그것은 '믿기'의 연습이다. 참여자들은 애초에 모든 말을 사실로 간주하기로 한 약속에 따라, 여기서 만들어지는 모든 말들을 일단 믿기로 한다. 그러나 이것은 말이 쉽지 실천은 어렵다. 이러한 '믿기 연습'이 자연스러워지기까지는 약간의 시간이 필요하다. 그러나 어차피 모든 말이 '거짓말'이라는 설정 때문에, 믿어야 하는 모든 것들의 무게는 한없이 가벼워지고, 믿는 일은 오히려 점점 쉬워진다. 어차피 모든 것들은 약간 농담 같은 것이니까.

믿음의 대상은 사실 상대방이라기보다 그들 '자신'에 대한 것에서부터 출발한다. 베타-테스터들은 정말로 자신이 만들어낸 '그 자'와 스스로를 동일시해야 하는 자리에 놓인다. 여러 에피소드를 거치며 자신이 맡은 그 사람의 역할에 대한 매우 구체적인 진술이 요청되는 상황이 거듭 펼쳐지고, 이런 상황에 즉흥적으로 대응하는 일이 반복될수록, 참여자들은 실제 자신과 자신이 만들어낸 가상의 사실들을 뒤섞어 일종의 대체 현실을 빚어낸다. 그들은 관계를 거울로 삼아 그 안에서 또 다른 자아상을 업데이트해 가며, 일종의 메소드 연기에 가까운 무언가를 펼친다. 앞 장에서 본 둘러대기가 무대 바깥의 마음이 늘 하고 있는 일이라면, 이 메소드 연기는 그 둘러대기가 시간을 두고 굳어지며 또 하나의 자아가 자라나는 과정이다.

집단 심리극에는 이러한 자라남을 구체적인 방식으로 반복해서 일어나게 만드는 중요한 장치가 있다. '증언'이라는 이름의 '가짜 일기 쓰기'가 그것이다. 집단 심리극에 참여하는 사람들은 해당 기간 동안 매일, 정해진 시간에 자신이 만들어낸 '그 사람'의 입장에서 (없는) 하루를 증언하는 일을 요청받는다. 그들은 마치 짧은 소설을 계속 이어 쓰듯, '그 사람'의 삶을 자신의 삶 위에 덧대어 잇기 시작한다. 증언은 단순한 기록이 아니다. 그것은 참여자가 자신의 경험을 매일 다시 짓고 그것을 서사로 굳혀 가며 자기 정체성을 새로 빛는 임상적 도구다. 이 장치는 매일 하나씩 배타적 사건을 생산해 내고, 생산된 사건들은 다음 날 사건의 토양이 되며, 그렇게 쌓이는 사건들의 더미는 시간이 지날수록 점점 더 복잡하고 두꺼운 서사로 변모해 간다.

배타적 사건은 그래서 단지 '주관적 경험'이라는 일반어로는 다 담기지 않는다. 그것은 한 사람의 안에서만 그 전모가 펼쳐지고, 그마저도 시간에 따라 끊임없이 다르게 자라나며, 외부에서는 오직 그 사람의 증언을 통해서만 간접적으로 접근할 수 있다. 뇌과학에서 말하는 '퀄리아', 즉 붉은 색을 볼 때 한 사람의 안에서 발생하는 그 '붉음' 자체가 다른 사람에게 그대로 옮겨질 수 없는 것처럼, 집단 심리극이 생성하는 사건들 역시 누구의 손에도 잡히지 않는 채로 각자의 안에서만 자란다. 단, 퀄리아가 자극에 대한 즉각적 감각의 차원이라면, 배타적 사건은 그 위에서 시간을 먹으며 자라는 서사의 차원이라는 점이 다르다. 두 차원이 서로 만나는 자리에서 비로소 한 사람이 살아가는 세계의 모형이 매일 새로 갱신된다.

"2022년 6월 17일 금요일 우리가 만나기 직전에 아주 인상 깊은 일을 겪고서 아직도 그 여운을 곱씹으며 클럽 리얼리티로 향한다. 그런데 춤을 추기 시작하면서 모두 잊었다. 순간의 분절이 일어나 순식간에 새로운 흐름 속에 놓인다. 하루에 두 번이나 그런 일을 겪다니 오늘은 별의 움직임이 큰 날인가 싶다. 정말 좋은 순간들은 사진을 찍는 것처럼 인상에 남는다. 기차 시간이 넉넉히 남아 작은물에 앉아 막걸리를 마신다. 그곳은 가만히 있다 보면 별의별 사람을 다 만나게 된다. 오늘은 바라를 만나 함께 시간을 보냄. 마스터는 조용히 움직여 색마다 감자 고구마 양파 맛이 나는 빵튀기를 건네준다."

(집단 심리극 <클럽 리얼리티>(2022)의 실제 참여자가 작성한 증언 중 일부 발췌)

"2052년 5월 20일 래빗홀은 우리가 이주할 곳을 가리키는 말이다. 래빗홀의 세 부서항들을 구성하기 위한 미팅이 앞으로 세 번 정도 잡혀 있다. 나는 나의 래빗홀을 창조하게 될 것이다. 그러나 필연적으로 생기게 되는 창조의 구멍들은 랜덤으로 메워진다고 한다. 이렇게 되면 우선순위에 관한 고민을 자연스레 하게 된다. 무엇이 먼저 오고, 무엇이 나중에 오는가. 내가 무엇을 원하는지 충분히 오래 생각하다 보면, 사실 나는 내가 궁극적으로 무엇을 원하는지 정말로 영원히 알 수 없다는 사실을 깨닫게 된다. 호르몬의 보상 회로에 따라 그때그때 무언가를 욕망하기는 한다. 그런데 그것을 가장 집약적으로 구현한 것은 또 마약이다. 궁극의 쾌락은 결국 우리를 궁극적으로 파괴한다."

(집단 심리극 <녹색등대>(2023)의 실제 참여자가 작성한 증언 중 일부 발췌)

두 증언에서 흥미로운 점은, 무엇이 '실제 그 사람의 일상'이고 무엇이 '만들어낸 인물의 일상'인지 구분할 길이 사실상 닫혀 있다는 것이다. 첫 번째 증언의 작은물 막걸리와 빵튀기를 건네는 마스터는 실재의 풍경처럼 읽히지만, 그 풍경 안에서 일어난 '순간의 분절'은 집단 심리극의 시간 위에서 일어난 일이기도 하다. 두 번째 증언의 2052년이라는 시점은 명백히 가공된 시간이지만, 그 가공된 시간 안에서 일어나는 욕망과 쾌락에 대한 사유는 쓰는 사람 자신의 진짜 사유와 분리할 수 없게 엉켜 있다. 증언은 사실과 허구의 어느 한쪽에 속하지 않는다. 그것은 두 시간 (실제의 시간과 만들어진 시간)이 매일 만나고 갱신되는 접촉면이며, 그 접촉면 위에서 한 사람의 세계가 천천히 다시 지어지는 것이다.



(위 이미지. <이상한꿈(2023)>의 마지막 장면.

느닷없이 나타났다가 황망하게 떠나버리다가 딱 한 번 뒤를 돌아보는(돌아보도록 되어 있는) 그녀의 뒷모습

5. 퍼포먼스 없는 퍼포먼스 (2023 메모)

2023 여름의 개인전 <이상한 꿈 / 미제사건> 리플릿은 코스요리의 메뉴판 처럼 만들어졌다. 식사의 출발을 알리는 <이상한 꿈>의 산책은 얼굴이 없는 뒤엉킨 흰 뱀이 놓인(<장조(2023)>) 커다란 느티 나무 아래에서. 느닷없이 나타났다가 황망하게 떠나버리다가 딱 한 번 뒤를 돌아보는 그의 뒷모습으로 흐릿하게 보이는 붉은 벽돌의 공간. 거기에 서서 기다리고 있는 웨이트리스. 안내를 받아 다음 차례의 식사를 이어간다. <내가 여기에 있다고 말해줘(2019)>, <리허설(2023)>등을 거쳐 컴컴한 지하의 공간을 불펜같이 작은 손전등에 의지하여 내려가다보면 십수마리의 흰 뱀 떼 같은 형체가 거울 위에 또아리를 틀고 있는, 수북히 쌓인 모래더미가. 무수한 작은 글씨들로 뒤덮인 벽면의 공간 한 가운데에 보인다. 희미하게 들리는 겹쳐진 노랫소리들을 엿들으며 설치된 몇몇의 작품들을 지나 밖으로 나서려 다시 메뉴판을 살피면 식사의 마지막 순서는 그 곳에 있지 않다. 왜 지도가 하나 나오는데, 경복궁역에서부터 여기까지 걸었던 길의 반대편에서 거슬러 내려가는 위치에 놓인 한 카페의 창가를 가리킨다. 작품의 캡션은 ‘카페의 창가에 앉은 사람’. 어떤 퍼포먼스를 예상하면서 그곳에 도착하면, 말 그대로 누군가가 거기에 앉아있다. 별 다른 일은 벌어지지 않는다. 기다린다. 별 다른 일 없이 커피를 마시는 그녀가 움직임을 통해 무엇을 말하려고 하는지 한참을 기다리며 작은 동세 하나 하나를 살핀다.

그녀는 나를 의식하고 있는 것일까? 우리가 없으면 그녀는 여기서 무엇을 하고 있을까. 아니, 우리가 관객인지, 아니면 그냥 카페의 손님인지 어떻게 구별할까? 자신을 주시하고 있는지 아닌지의 여부로? 그녀는 나를 힐끔 쳐다보다가 짐을 챙겨서 자리를 나선다. 카페의 창가는 아무도 앉아있지 않은 채로 비어있다. 카페의 출입문에 달린 작은 종이 문이 여닫히는 순간에 딸랑 거리며 울린다. 새로 도착한 사람들이 공간을 두리번 거린다. 그들이 나처럼 전시장에서 온 관객들인지, 아니면 커피로 목을 적시러 온 행인들인지는 알려지지 않는다. 그들이 앉을 자리를 찾고 있는 것인지, 아니면 아무도 정확히 알지 못하고 이해하지 못하는 이벤트의 순간을 찾고 있는 것인지는 특정되지 않는다. 비어버린 창가의 자리에 내가 앉아버리고. 휴대폰을 열어 집에 가는 경로를 다시 검색해본다. 이따금씩 귀를 스치는 출입문에 달린 종의 울림이, 공간에 새로이 사람들이 드나듦을 상기시킨다. 이따금씩 누군가의 시선이 느껴진다. 빈 잔을 뒤로하고 공간을 나설때, 처음 받았던 메뉴판을 다시 들여다본다. <넌 아마 꿈 속에서 본 적이 있지 (Perhaps I saw you in my dream) (2023)>

6. 연극이 끝난 후에 (2024 메모)

연극이 끝난 뒤에도 한 사람의 안에서 그 세계의 모형은 계속하여 다시 갱신된다. 그것이 집단 심리극이 가진 한 가지 본질적인 특성이다. 어떤 의미에서 이것은 삶 위에 덧대어진 삶, 현실 위에 덧대어진 현실이며, 하나의 방법론적 프레임이기도 하다. 심리극은 본래 치료적 유용성을 위해 고안된 도구였지만, 예술의 맥락으로 옮겨 오면서 그것은 유용성이라는 범주를 벗어난 더 근본적인 질문(한 사람의 안에서 세계가 어떻게 매번 다시 만들어지는가)을 던지는 자리가 되겠다.

이 질문은 본 글이 줄곧 동원해 온 어휘들 (배타적 사건, 둘러대기, 모형의 갱신, 인지 이전의 감응) 과 동시대의 몇몇 사유들이 만나는 자리에서 다시 점화되는 것 같다. 그 사유들은 서로 다른 영역에서 출발하면서도 하나의 공통된 직관을 가리키는데, 우리가 '실재'라고 부르는 것이 미리 주어진 단단한 무엇이 아니라, 매번 다시 만들어지는 어떤 흐름의 효과라는 직관이다. 그 흐름이 어디서 발생하고 어떻게 굳어지며 무엇으로 위장하는지를, 여러 방향의 사유들의 각자의 자리에서 언급하는 것으로 보인다. 이러한 내용들을 정리해보자.

내가 이해하고 있는 것이 맞다면, 브라이언 마수미는 '정동'을 자아나 정체성보다 앞서는 신체적 강도로 정의한다. 그가 강조한 가장 도발적인 명제는 정동의 자율성, 즉 정동이 명명되는 순간 그것 자체가 다른 것이 되어 버린다는 점이다. '나는 슬프다' 같은 이름으로 한 강도가 봉합되는 순간, 강도의 원래 폭은 손실되고 다른 무엇으로 흘러가 버린다. 정동은 그래서 명명되기 이전의 상태로만 자기 전모를 드러내며, 일단 명명되면 다른 무엇으로 미끄러져 가는 것이다. 마수미에게 사건이란 바로 그 봉합이 아직 일어나지 않은 좁은 틈, 자아라는 명명 기제가 미처 작동하기 이전의 자리를 가리키는 것으로 이해된다. 이 관점에서 보면, 베타-테스터들이 판단을 유예받은 후에 느꼈다고 증언한 그 '이름 붙이기 어려운 감정'은 단순한 공감의 변종이 아닌 것인데.. 그것은 자아라는 봉합 기제가 일시적으로 작동을 멈춘 자리에서만 발생할 수 있는 무엇이며, 그 감정이 '이름 붙이기 어렵다'는 사실 자체가 곧 마수미의 명제에 대한 직접적 증언이 되려나?

칼 프리스틴도 아마 다른 각도에서 같은 현장을 보는 것 같다. 그의 자유에너지 이론은 인간의 뇌가 매 순간 미래를 예측하고, 예측과 실제 사이의 어긋남을 줄이는 방향으로 자기 모형을 조정해 나간다고 본다. 이 이론의 진짜 칼날은 다음 명제에 있다. 어긋남을 줄이는 방법은 두 가지인데, 하나는 모형을 실제에 맞춰 갱신하는 것(지각)이고, 다른 하나는 실재를 모형에 맞춰 조정하는 것(행동)이다. 후자가 프리스틴이 능동적 추론이라고 부른 메커니즘이다. 인간은 단순히 세계를 관찰해 모형을 짓는 것이 아니라, 자신의 모형을 확증하기 위해 세계 안에서 행동한다. 한 사람이 보는 세계는 그래서 외부의 객관적 풍경이 그대로 맺힌 상이 아니라, 그 사람의 모형과 그 모형을 확증하려는 행동이 함께 만들어진 임시 결과물이다. 이 메커니즘은 베타-테스터의 '연기'를 다시 보게 만든다. 연기는 단지 어떤 정체성을 상상하거나 믿는 일이 아니다. 그 정체성에 따라 실제로 말하고 행동하는 순간, 그 행동 자체가 정체성의 모형을 확증하는 증거를 세계 안에 생성한다. 둘러대기는 모형을 짓는 일인 동시에 그 모형이 참이 되도록 자신의 발화와 행동을 조정하는 일이며, 그 봉합이 시간을 두고 굳어지면서 가짜 정체성이 일상의 자아와 거의 구별되지 않는 무게를 얻는다. 앞에서 메소드 연기에 가까운 무언가가 펼쳐진다고 적은 것은 바로 이 메커니즘을 가리킨 것이다.

도널드 호프먼은 한 발 더 나아간다. 그는 우리가 보는 세계가 실재의 풍경이 아니라 일종의 사용자 인터페이스라고 주장하는 것. 컴퓨터 바탕화면의 폴더 아이콘이 그 안에 든 데이터의 실재 형태와는 무관한 그래픽이듯, 우리가 지각하는 세계 역시 적응적 유용성에 따라 진화한 상징의 표면이지 그 너머의 진실이 아니라는 것이다. 진실을 보는 능력은 자연선택에서 생존에 거의 도움이 되지 않으며, 차라리 적당히 단순화된 인터페이스 쪽이 살아남는 데 유리하다는 것이 호프먼의 진화적 논증이다. 이 명제를 받아들이면, 집단 심리극에서 베타-테스터들이 짓는 가짜 정체성이라는 인터페이스와 그들이 일상에서 입고 다니는 '진짜 정체성'이라는 인터페이스 사이의 위계는 사실상 무너진다. 양쪽 모두 그 너머의 무엇과 직접 닿지 않는, 그때그때 살아남기 위해 띄워 둔 그래픽인 것이다.

아닐 세스는 이 그림에 한 가지 결정적인 어휘를 보탠다. '통제된 환각'이라는 표현이 그것인데, 그가 보기에 우리가 경험하는 현실은 외부 신호의 충실한 재현이 아니라, 뇌가 끊임없이 짓고 있는 예측의 한 버전, 외부에서 들어오는 데이터에 의해 잠시 통제되고 있을 뿐인 환각이다. 자아 또한 마찬가지다. '나'라는 안정된 핵이 안쪽 어디엔가 있는 것이 아니라, '나'라는 환각이 매 순간 다시 만들어지고 있을 뿐이다. 우리가 깨어 있을 때 보는 세계와 꿈에서 보는 세계의 차이는 종류의 차이가 아니라 통제의

정도 차이라는, 세스의 명제는 집단 심리극이 왜 참여자들에게 그토록 깊은 흔적을 남기는지를 이야기하는 것이다. 게임은 환각을 새로 만든 것이 아니라, 늘 진행 중이던 환각의 통제 채널을 잠시 다른 곳으로 옮긴 것이다.

네 사람의 사유는 멀리서 같은 그림을 그리는 것 같다. 자아 이전의 강도가 융합되는 좁은 문턱(마수미), 그 융합이 행동을 통해 자기를 확증해 가는 회로(프리스턴), 그 회로가 결국 진실이 아니라 적응적 인터페이스를 지을 뿐이라는 사실(호프먼), 그리고 그 인터페이스의 다른 이름이 환각이라는 것(세스). 본 글이 줄곧 '배타적 사건'이라고 부른 것은 네 묘사가 겹치는 자리에 있다. 융합되기 이전의 강도가, 한 사람만의 인터페이스가 자기를 확증해 가는 회로 안에서, 환각으로서의 자아라는 이름 아래 매 순간 다시 자라나는 자리. 그 사건이 한 사람의 안에서만 그 전모가 펼쳐질 수밖에 없는 이유와, 그 사건의 융합이 사람마다 다를 수밖에 없는 이유가 겹치는 그 자리에.

집단 심리극은 이 네 층위가 일상에서보다 조금 더 가시적인 형태로 드러나는 임시적 환경을 짓는 일인 것 같다. 그 점에서 작업은 인간 마음이 늘 하고 있는 일의 일종의 임상 모형으로 기능할 수 있을까? 이 모형이 만들어 내는 변화는 한 사람의 머릿속에만 갇히지 않는다. 위에서 언급한 두 증언이 보여주듯, 실제의 시간과 만들어진 시간이 매일 접면을 만들면서 한 사람의 자아상은 천천히 다시 지어진다. 그리고 그 갱신은 옆 사람의 갱신과 만나면서 한 번 더 변형. 한 사람의 안에서 일어난 일이 다른 사람의 안에서 다른 모양으로 자라나고, 그 또 다른 모양이 다시 첫 사람의 다음 갱신의 토양이 되는 식. 한 명의 안에서만 그 전모가 펼쳐지는 배타적 사건들이 서로를 침범하지 않으면서도 서로의 자라남에 영향을 미치는 이 회로가, 집단 심리극이 매번 다시 생성되고 소멸되며, 업데이트되는 작은 세계들 - 가능태들인 것이다.

"'실재'는 언제나 참과 거짓 사이의 어딘가에, 사로잡힐 수 없는 채로 부유합니다.

그것은 존재하지만, 그것에 접근할 수는 없습니다.

따라서 실재하는 '세계'는 전적으로 각각의 모든 '입장'을 매개하여 실시간으로 '생성'되며, 이로써 스스로의 위치를 끊임없이 갱신합니다.

<클럽 리얼리티>는 이것을 최대한 자세하게 묘사한, 다중차원에 걸쳐진 그림입니다. 마치 세계의 모든 것이 그러하듯, 이것은 얼핏 보았을 때 선명해 보이지만, 조금만 자세히 들여다보면 사실은 모든 것들이, 맥락 없이 부유하는, 손상되고 휘발 중인 데이터라는 것을 알게 될 것입니다.

그럼에도 이처럼 일시적인 가상의 '구조'는 '경험'을 생성하고, 현실을 '갱신'하며, 실제로 존재하는 '감정'을 불러일으킵니다. 그리고 잘 기억나지 않는 긴 꿈처럼 결론 나지 않으며, 마침내 영원히 해석 가능한 상태로 남습니.. "

(작가의 글, 집단 심리극 <클럽 리얼리티>(2022)의 리플릿 마지막 부분에서 발췌.)

나이 들수록 충격받을 일이 줄어들 거라 생각했는데 오산이었다. 왜냐하면 이 모임 자체 하나의 괴벨스라는 것을 깨달았기 때문이다. 이 모임은 거짓말 속에 거짓말을 낳는다. 말하자면 이 모임의 진짜 묘미는 모임이 완전히 끝난 후에 일어난다. 예를 들어 이 모든 상황이 종료되었다고 치자. 우리 각자는 진실을 말하기 시작할 것이다. 그러나 그것은 과연 진실일까? 우리는 다시 한번 더 생각해보게 될 것이다.

(베타테스터(참여자)의 글. 김민성(가명)이 그의 친구에게 보내는 편지의 내용)
(집단심리극<증인과 증언들(2023) (클럽 리얼리티)의 스펀오프> 중 일부.