

세계에 대한 임상적 모형으로서의 예술 박관우의 집단심리극 실험

김남시 (이화여대 조형예술대학 예술학전공 교수)

박관우의 홈페이지 ‘작가의 말’에는 이런 텍스트가 있다. (번호는 내가 추가한 것이다.)

- “ (1). 진실은 그것에 관하여 우리가 만들어낸 믿음이다.
(2). 나는 살아있는 연극으로서의 삶을 믿으며,
(3). 그것들이 부딪히는 과정에서 만들어지는 여러 개의 겹쳐진 진실에 관심이 간다.
(4). 우리는 어떤 정체성이라는 역할을 맡아 이 연극에 참여하며,
(5). 삶은 그것을 의식하는 이상하고도 특별한 순간들, 그리고 그것을 잊어버린
대부분의 순간들, 결국 둘 중의 하나다. ” ¹⁾

(4)는 우리의 사회적 삶은 그것이 펼쳐지는 무대에서 내게 할당된 배역을 수행하는 연극이라는 어빙 고프만식 테제다. 대부분의 순간들에 우리는 자신이 자신의 ‘persona’를 수행/연기하고 있음을 잊어버린 채 살아간다. (5)는 박관우 작업의 핵심은 참여자들에게 그 사실을 상기시키는데 있다. 스스로 창안한 정체성을 수행/연기하게 하는 프로젝트를 통해서다. 작가가 ‘집단심리극’이라 부르는 이 프로젝트에 참여한 사람들은 ‘이 이상하고도 특별한 순간들’을 통해 자기 삶에 대한 진실을 깨닫는다. 그건 삶이란 ‘살아있는 연극’이라는 문장 (2)와 연결되니, 문장 (4)와 (5) 그리고 (2)는 결국 같은 내용을 말하고 있는 셈이다. 흥미로운 건 테제 (1)이다. 언뜻 보면 이 문장은 ‘내가 믿는 것이 곧 진실’이라는 극단적 유아론을 상기시키지만, 우리는 이 문장의 관형절 동사 “만들어낸”의 주어가 ‘나’가 아니라 ‘우리’라는 사실과 문장 (3)의 ‘여러 개의 겹쳐진 진실’이라는 단어에 주목해야 한다. 이 두 요소는, 나의 정체성의 진실은 나의 개인적 믿음으로만 해결되지 않는, 상호적이며 객관적인 층위를 갖는다고 말하고 있기 때문이다.

1) <https://www.kwanwoopark.net/about-1>

나의 정체성은, 의식하건 아니건 내가 참여하는 연극을 통해 만들어지지만, 이때의 연극은 일인극이 아니다. 거기에는 내가 원하는 대로 움직이지 않는 타인들, 내 의지와는 독립적인 나의 인종과 성별, 나이 등, 우리가 '세계'라고 부르는 것이 함께 작용한다. 예를 들어 <클럽 리얼리티> 참여자 중 누군가가 자신이 인간의 모습을 한 외계인이라거나 일본 출생의 11살 메구미 혹은 제주에 사는 80세 시인²⁾이라고 '둘러댄다면' 어땠을까? 참여자들 모두가 '모든 말이 거짓말이지만 모든 말은 사실로 간주된다'는 규칙을 받아들였다 하더라도 이 프로젝트의 '리얼리티'는 훼손되고, 마치 카니발적 역할 놀이가 되었을 것이다.

박관우는 “집단심리극과 배타적 사건”이란 글에서 임상심리학에서 치료목적으로 활용되어온 심리극과 자신의 프로젝트 <클럽 리얼리티>나 <녹색등대>에 적용한 '집단심리극'의 차이를 이렇게 설명한다. 기존의 심리극이 이미 존재하던 역할 - 남편과 아내, 부모와 자식, 선생과 학생 등 - 을 뒤바꾸는 방식으로 작동한다면, 집단심리극은 “참여자들이 스스로 새로운 정체성을 만들고 그 역할을 연기”한다. 기존 심리극에서는 특정한 연극적 상황이 주어지는데 반해, 집단심리극에서는 작가가 약속 또는 규칙이라 부른 '조건'과 '설정'만 주어지며, 나머지 상황은 참여자들이 스스로 설정한 정체성으로 구성된다. 그렇기에 집단심리극에서 “일어나는 일은 누군가의 자아를 재구성하는 일이 아니라, 여러 사람의 자아가 서로의 가설이 되어주는 가운데 함께 하나의 세계를 짓는 일”³⁾이 된다. 그것이 전적으로 나의 것임에도 불구하고, 나의 정체성은 여러 사람이 '함께 하나의 세계를 짓는 일'과 관련되어 있다.

박관우의 작업은 작품으로 관객을 감동시키려는 일반적인 예술의 논리를 넘어선다. “예술이 세계에 대한 '임상적 모형'으로서 의미있는 기능을 할 수 있는가”⁴⁾를 고민하는 그에게 미술작가라는 지위 역시 도달해야 할 최종 지점이 아니다. 오히려 미술이라는 제도, 미술작가라는 지위는 그가 여러 사람과 함께 세계를 구축하는 수단이다. 집단심리극 참여자들을 모집하고, 그 실험에 최적화된 조건과 공간들을 제공받을 수 있었던 것도, 그가 제도가 마련해준 작가라는 지위를 갖고 있었기 때문이다. 참여자들이, 자신에게 깊은 인상을 남긴 이 특이한 프로젝트가 임상 실험이 아니라 미술 프로젝트였다고 기억하는 것도 그 덕분이다.

2) 참고 “협약서들” <녹색등대>.

3) 박관우 “집단심리극과 배타적 사건”.

4) 박관우 “집단심리극과 배타적 사건”.

타자화된 나를 보는 나를 보기

박관우는 왜 이런 작업을 하게 되었을까? 홈페이지에 정리된 작가의 적지 않은 양의 작품과 프로젝트들을 살펴보면 어떤 공통적인 점이 있다. 그의 작업은 우리로 하여금 자기 자신을 타인처럼 바라보고 그를 의식하게 만든다. 관객이 어느 쪽을 향해도 자신의 정면을 볼 수 없고, 자기 뒷모습을 바라보는 자기 모습만 볼 수 있게 한 〈Familiar Stranger〉(2013), 서로 마주 보듯 설치된 잠망경을 통해 관객이 자기 뒷모습을 응시하는 자신의 뒷모습을 보게 한 〈Stranger〉(2017)에서부터 박관우는, 자신을 낯설게 바라보는 자기 자신을 발견하게 하는 상황을 연출했다. 자신을 타인처럼 바라보는 자신을 의식한다는 모티브는 거울 속 자신의 모습을 낯설게 쳐다보는 인물이 등장하는 〈이건 너와 나만의 문제〉(2017)와 〈터널모형 2〉(2017)에서도 명시화된다. 〈내가 여기에 있다고 말해줘 1〉(2019)에서 VR 헤드셋을 쓰고 러닝머신에서 달리는 퍼포머는, 그의 뒤쪽에 떠 있는 드론이 실시간으로 촬영하는 자신의 뒷모습을 보고 있다. 이런 작업들은 일반적인 상황에서라면 자명한, 자기 자신과 타인의 구별, 자신의 신체 이미지에 대한 내적 연결감을 교란하고 혼란에 빠뜨린다.

뇌 신경생리학자 아닐 세스에 따르면, 우리는 자아를 어떤 경우에도 변하지 않는, 불변하며 초월적이고 고유한 무언가로 생각하기 쉽지만 사실상 자아감은 다음과 같은 여러 요소가 결합되어 생겨나는 경험이다. 첫째는 우리 몸에 대해 느끼는 소유감으로서 체화된 자아라는 경험이다. 둘째는 특정 시점으로 세상을 바라보는 원근법적 자기의 경험, 일인칭 시점의 경험이다. 나아가 무언가를 하려는 의지, 의도의 경험과 어떤 일을 일으키는 원인이 되는 행위자 경험을 포함하는 의지적 자기가 있다. 일반적으로 이 요소들은 서로 조율하고 결합되어 우리에게 통일된 자아감을 주지만, 그것들은 해체되거나 풀려버릴 수 있다. 예를들어 치매 또는 심한 기억 상실증은 서사적 자기에 바탕을 둔 개인의 정체성 감각을 약화시킨다. 조현병에서는 자신의 행동과 연관된 감각이 줄어들어 의지적 자기가 빗나간다. 유체 이탈 등의 해리성 장애는 원근법적 자기에 영향을 미치며, 환각지나 환지통을 겪는 사람의 경우에는 체화된 경험에도 교란이 일어난다. 이 점에서 "자기는, 눈이라는 창문 뒤에서 세상을 내다보며 조종사가 비행기를 조종하듯 신체를 제어하는 불변의 존재가 아니다. 내가 된다 또는 당신이 된다는 경험은 지각 그 자체, 더 정확히 말하면 우리 몸의 생존에 초점을 맞추어 신경적으로 암호화된 예측이 촘촘히 얹힌 집합이다."⁵⁾

5) 아닐 세스 〈내가 된다는 것〉, 201.

자아감의 구성요소 중 자기 신체에 대한 체화의 감각은 특히 유동적이다. 몇 가지 간단한 조작만으로 고무손을 자기 손으로 착각, 위협에 실제처럼 반응하게 되는 고무손 착각 실험⁶⁾, VR 헤드셋을 쓴 두 참가자가 상대의 몸을 자기 몸처럼 느끼는 ‘타인되기 기계 The Machine to Be Another’ 실험⁷⁾ 등은 간단한 시각 자극과 신체 움직임만으로 체화된 자아감이 쉽게 변형될 수 있음을 말해준다. 박관우가 어린 시절 겪었다는 이인증도 이런 자아감의 변형과 관련되어 있을 것이다. 두 쪽으로 쪼개진 두개골을 서로 마주보게 한 <고립계 2>(2018)나 <연인들>(2018), <연인들 2>(2023), 캐스팅된 작가의 신체를 절반으로 쪼개, 서로를 향해 누워있는 듯 설치한 <I promise you>(2021) 등은 자신의 반쪽 신체를 바라보면서 언제든 풀려버릴 수 있는 통일된 자아감을 체화하려 애쓰는 모습처럼 보인다. 거꾸로 생각하면, 유동적인 체화의 감각은 체화된 자아감이 타인의 신체로 확장될 수도 있음을 의미한다. VR 헤드셋을 통해 상대방의 시점에서 자기 모습을 바라보며 움직이는 두 퍼포머가 등장하는 <내가 여기에 있다고 말해줘 2>(2019)는 이를 실험해 보인다.

집단심리학

유동적인 체화감각을 통한 자아감의 변형을 탐구해온 박관우는, 2022년 <클럽 리얼리티> 프로젝트를 통해 이 주제를 본격적으로 다루기 시작한다. 이전까지 작가 자신이나 한두 명의 퍼포머로만 진행되던 것이 여기서는 다수의 참여자들을 대상으로 하는 전면적 임상실험으로 이어진다. 박관우가 참여자들의 ‘둘러대기-대화’를 유도하는데 활용한 질문은 미국 심리학자 아서 아론 Arthur Aron이 ‘대인 친밀감 생성 절차(interpersonal closeness procedure)’를 위해 개발한 36개 질문에 기반한다. 이 심리학적 장치는 이후 <인간의 대화 5>(2024)에서는 출연자들에게 던지는 질문으로, <도슨트 프로그램>(2024)에서는 관객과 도슨트의 상호작용을 위해서도 활용한다.

임상실험에서 참여자의 역할은 일반적인 미술작품의 관객과는 크게 다르다. 이들은 전시장에 디스플레이 되거나 플레이되는 작품을 원하는 방식으로, 원하는 시간만큼 관람하고

6) 아널 세스 <내가 된다는 것>, 201-202.

7) 이에 대해서는 아널 세스 <내가 된다는 것> 8장

돌아가는 자율적 관람객이 아니다. 이들은 작가가 제시한 규칙과 조건⁸⁾에 따라 11주에 걸쳐 매일 일기를 쓰고, 자신이 아닌 사람의 이야기를 자신의 이야기처럼 가져와 서로 대화를 나누는 임상실험에 참여한다. 자신이 아닌 다른 사람의 이름표를 달고, 그 이름표의 주인처럼 행세하면서 타인의 이야기를 자신의 것처럼 말하게 하는 이 실험 덕분에 여기서도 박관우의 이전 작업을 관통하는 구조가 드러난다. 참여자들은 자신의 이름표를 달고 자기 행세를 하는 타인을 만나 이야기를 나누게 된다. 자기 자신을 타인처럼 바라보는 자신을 바라보는 구조가, 참여자들 사이에서 수행적으로 작동하는 것이다. 치밀하게 기획된 이 실험 주관자 박관우는 그 과정에서 일어나는 일을 면밀하게 관찰하고 사회 심리학 실험 관찰보고서라 할 만한 기록을 남겼다.

“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, 집단심리학의 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.”⁹⁾

녹색등대

〈녹색 등대〉 프로젝트에는 〈클럽 리얼리티〉에는 없던 장치 하나가 추가되었다. “2052년의 이주 사건”이라는 시나리오다. 2050년, 가상국가 IDEA의 CEO 머크 저커버그와 글로벌 유통체인 Neural Tank의 CEO 멜런 머스크가 제휴하여 거대 규모의 ‘이주’ 프로젝트를 제안한다.

8) “ 1. 다른 누군가가 되라. (Be Someone Else.) 2. 그/그녀의 일기를 매일 쓰라. (Write their diary.)
3. 상상하고, 둘러대면서, 순간을 생성하라. (Produce moments by imagination and improvisation.)
4. 만나고, 교제하라. (Meet each other, build relationships.)
5. 위 규칙을 영구적으로 지속하라. (Keep these four rules forever.)”

9) 작가 노트 〈둘러대기의 미학〉

여기서 ‘이주’란 생물학적 삶을 종료하고 ‘뉴-이데아’라는 가상국가에 업로드되어, 질병도 죽음도 없는 소프트웨어적 삶을 살아가는 것이다. 거기서 인간은 최적화된 상태로, 극단적으로 적은 에너지를 소모하며 살아가는데, 자신의 이름과 나이, 출생지와 직업, 부모, 친구, 심지어 생활 습관까지 자기 삶의 모든 변수를 선택할 수 있다. 이주 프로젝트의 베타 테스터 자원자는 그때까지의 생물학적 삶을 종료하기에, 그 유가족에게는 1인당 700만 달러의 사례금이 지급된다.¹⁰⁾ 이 시나리오를 출발점으로 <녹색등대> 프로젝트 참여자들은 35일간의 집단 심리극을 통해 시나리오 속 베타 테스터의 역할을 수행했다. 그 동안 참여자들은 만남을 지속하며 자신이 만들어낸 인물을 연기하고, “같은 날짜에 연도만 30년이 더해진 하루를 그들의 상상 속에서 살며, 아직 오지 않은 날의 일기”(《증언들》)를 작성하였고, 이후 뉴-이데아에서의 새로운 정체성을 설계한 협약서(《협약서들》)를 작가와 함께 구성¹¹⁾하였다.

소수의 규칙만 주어졌던 <클럽 리얼리티>와 비교하면 작가의 개입이 커졌다. 출발 역할을 하는 시나리오가 참여자들이 가상 정체성을 상상하고 수행하는 기본 방향을 규정하기 때문이다. 작가가 주장했던 심리극과 집단심리극의 차이라는 견지에서 보아도 ‘특정한 상황이 주어지는’ 심리극에 가까워진다. 다른 한편, 바로 이 시나리오로 인해 참여자들이 구상하는 정체성의 가능성과 범위가 훨씬 넓어졌다. 그들은 자신의 현실적 신체, 인종, 성별, 나이, 국적 등의 조건들에서 자유롭게 가상의 정체성을 설정한다. 나아가 이 프로젝트는 박관우의 여러 작품들을 서로 연결하여 전체 세계관을 구성하는 허브처럼 작동한다. 참여자들이 작성한 이주 협약서에 근거해 인터뷰 영상 작업 <달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?>(2023)과 사운드 작업 <약속들>(2025)이 제작되었고, 머스크 멜론의 생성 사진(《머스크 멜론》)(2023)과 조각 작품 <코나투스>(2023)도 시나리오에 등장하는 캐릭터와 개념¹²⁾에 근거한다. 참여형 퍼포먼스라고 일컬을 만한 <이상한 꿈>(2023)이나, 머리와 신체가 절단되었다가 엇갈린 모양으로 붙어있는 두 마리 실리콘 뱀 (《징조》)(2023)도, IDEA 씬에서 발생한 ‘중첩접속 오류’¹³⁾로 설명이 가능해진다. 작가가 쓴 시나리오와 단편들¹⁴⁾이 프로젝

10) 박관우, <녹색등대>, 14-19.

11) 박관우 <녹색등대>, 26, 138.

12) “우리는 신체를 냉동함과 동시에, 신체에서 발생하는 모든 전류를 수집한다. 냉동이 완료되는 시점과 정확히 동시에 수집되어 치환되는 전류는 코드를 작동시키는 첫 번째 트리거로서 기능한다. 우리는 이러한 프로세스를 ‘코나투스’라고 부르기로 했다.”, <녹색등대>, 21.

13) 박관우, <녹색등대>, 184.

14) <녹색등대>에 실린 “2052년의 이주사건”, “샌프란시스코에서 오는 편지”, “발견된 메모 A, B”, “코나투스, 이상한 꿈”, “코나투스, 코나투스”.

트 참여자들이 구성한 가상적 자기 서사들¹⁵⁾과 함께 영상, 사운드, 조각, 설치, 생성형 사진 등의 다양한 매체의 작품들을 하나로 엮는 것이다. 어찌보면 집단심리극에 대해 작가가 내린 정의 - “누군가의 자아를 재구성하는 일이 아니라, 여러 사람의 자아가 서로의 가설이 되어주는 가운데 함께 하나의 세계를 짓는” - 가 서로 다른 매체와 물질성을 가진 작품들 사이의 유기적 관계를 통해 실현되고 있다고도 말할 수 있겠다.

그러나 박관우가 벌이는 프로젝트의 핵심은, 〈블랙미러〉 시리즈 등을 통해서도 알려진 SF적 세계관에도, 참여자들이 만들어낸 다양한 상상적 정체성에도 있지 않다. 그 핵심은, 집단심리극 참여자들이 “상대방에 대한 판단 자체를 무기한 유보”함으로써 생겨나는 “어떤 인지 이전의 감응”에 있다. 박관우가 지적하듯, “연민과 유대감과 애뜻함이 한데 뒤섞인” 이 감정은 상대방의 ‘정체’를 확인하려는 “가능성 자체가 영구적으로 봉인”¹⁶⁾ 됨으로써 발생한다.

나는 이 구조가 우리 시대에 절실히 요구되는 인간관계의 모델일 수도 있겠다고 생각했다. 상대를 '누구'라고 확정하고, 그렇게 확정된 타자에 대한 모든 선입견과 편견을 짚어낸 채 그를 대하는 대신, 판단 자체를 유보할 수 있다면 상대 뿐 아니라 우리 자신에 대해서도 심리적 유격이 생겨날 것이며, 이것이 세상을 조금 너그럽게 하는데 기여할 수도 있을 것이라고 말이다. 이렇게 보면 박관우는 예술의 형식으로 수행되는 집단심리극을 통해 “세계에 대한 ‘임상적 모형’”¹⁷⁾을 실험하고 있는 셈이다. 그런데 판단의 유보와 봉인은 아무 조건없이 성립하는 것이 아니다. 앞서 보았듯, 〈클럽 리얼리티〉의 ‘리얼리티’는 적어도 참여자가 외계인이나 애니메이션 캐릭터가 아닌 ‘세계’ 내 인물이어야 한다는 암묵적 리얼리즘에 의해 지탱된다. 판단 유보의 범위가 세계의 현실성에 의해 경계 지워지는 것이다. 〈클럽 리얼리티〉가 역할극으로 변모하는 순간, 아슬아슬하던 경계는 사라지고 우리는 무해하기만 한 예술의 유희에 빠져들고 만다. 그렇게 되면 판단의 유보는 현실과의 긴장의 조건이 아니라 탈 현실의 마취제가 된다.

15) “증언들”, “협약서들”.

16) 작가 노트 〈둘러대기의 미학〉

17) 박관우 “집단심리극과 배타적 사건”.