

박관우 : 2024 세화미술관 주제 기획전 <가장 깊은 것은 피부다> 관련 비평

이준 (예술가/고려대학교 디자인조형학부 부교수)

박관우는 행위를 중심으로 하는 제의적(祭儀的) 예술과 이를 위해 설계된 체험에 주목해 왔다. 따라서 그의 작품들은 퍼포먼스와 해프닝 그리고 이벤트 성격이 매우 강하며 때때로 연극적 특징이 두드러진다. 박관우의 작업들은 계획적이지만 고정적이지 않으며 상황에 따라 임기응변적이다. 그래서 그의 작업은 상황의 예술(situation art)이다.

서사는 박관우 작업의 본질이다. 그의 관객 참여형 퍼포먼스, 해프닝, 이벤트와 집단심리극은 박관우가 설정한 세계관을 바탕으로 비결정적인 과정을 통해 이야기를 담론화시킨다. 그는 기본적인 세계관과 작업 진행의 알고리즘을 설정하지만, 참여자의 반응과 행사의 상황에 따라 그 과정과 결과는 조건 지어질 뿐이다. 그래서 초기에 설정한 서사는 어떻게 전개되고 마무리될지, 그 결말은 존재할지 비결정적이다. 공상과학소설 형식을 차용한 프로젝트 <녹색등대>는 박관우 특유의 블랙 코미디적 세계관을 잘 보여준다.

최근 주요 쟁점인 마크 저커버그(Mark Zuckerberg)의 메타버스와 일론 머스크(Elon Musk)의 화성 이주계획을 풍자하여 만든 <녹색등대>는 인류가 인간 신체를 포기하고 메타버스 세계인 ‘뉴-이데아’로 이주하는 ‘2052년 이주사건’을 주요 내용으로 삼고 있다. 이러한 기본적 서사를 바탕으로 박관우는 참여자를 모집하여 5주간의 집단심리극 <래빗홀>을 진행하고 그 과정과 결과를 아카이브하여 소설 <녹색등대>의 일부분으로 수록하였다. 작품 <달콤한 꿈은 무엇으로 만들어지는가?> 역시 ‘2052년 이주사건’을 배경으로 하며, 이번 전시에 발표한 비디오 작품의 등장인물들 역시 <래빗홀> 참여자들의 즉흥 연기로 구성되었다.

박관우는 인터프리터(interpreter)라는 개념을 만들었는데, 그에 의하면, 인터프리터는 주어진 상황을 스스로 해석하여 작가와 관객 사이의 ‘해설자’ 역할을 하는 인물을 말한다. 이는 아마도 컴퓨터사이언스 분야에서 컴퓨터 프로그래밍 코드를 해석하여 프로그램을 실행하게 만드는 인터프리터(해석 프로그램)에서 따온 듯한데, 박관우의 인터프리터는 그의 이벤트에서 벌어지는 상황의 매개자이자 촉진자로 보인다. 다만 박관우의 인터프리터는 엄격한 규칙에 의해 상황을 해석하고 서사를 진행하는 것이 아니라, 인터프리터 자신의 재량에 따라 해설하고 행동하기 때문에 과정과 결과는 인터프리터가 누구냐에 따라 비결정적이다. 비디오 작품 <인간의 대화 1>과 <인간의 대화 5> 그리고 퍼포먼스 <도슨트 프로그램>은 박관우의 인터프리터 개념이 적용된 작품들이다. <인간의 대화 1>과 <인간의 대화 5>에 등장하는 인물들은 인공지능 챗봇으로 만들어진 대화 내용을 연기한다. 인공지능이

만든 담화를 인간이 연기함으로써 관객은 이들의 대화가 인간의 대화라 착각하게 된다. 이는 최근 찰리피티가 작성한 문서를 마치 인간이 홀로 작성한 것인 양 속이는 인간의 행태를 연상하게 한다. 인간과 로봇의 경계는 모호하며, 인간은 기계화되고 기계는 인간화되는 상호 역전 현상을 이 작품들은 꼬집는다.

전시 기간에 매일 한 번씩 진행한 퍼포먼스 작품 <도슨트 프로그램>은 섭외한 인터프리터가 전시 해설자인 도슨트 역할을 하며 전시 해설과 관객 경험에서 반해설적 해프닝을 벌인다. 여기서 인터프리터는 전시 해설을 충실히 수행하지만, 고장 난 로봇처럼 관객의 작품 감상 몰입을 방해하는 반예술적 행위를 수행한다. 이 해프닝에서 박관우는 오작동하는 해설 로봇같이 인간 도슨트의 비정상적 행위를 통해 인간과 로봇의 정체성 구분과 역할 인식에 대한 차이를 조명해 보고자 했다. 그러나 고장 난 로봇 같은 인간의 해프닝은 대한민국에서 실제로 매일 발생한다. 때로는 인간은 아니지만 늘 자신의 기능을 온전히 수행하는 기계가 더 유익하다. 나는 작품 <도슨트 프로그램>에서 극작가 페터 한트케(Peter Handke)의 <관객 모독>과 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 소격효과(verfremdungseffekt)를 연상한다. 전시에 대한 관객의 감정이입을 방해하는 낯선 행위를 통해 박관우가 관람 경험을 파괴하는 의도는 무엇일까? 그것은 어쩌면 도슨트가 던지는 전시 해설을 수동적으로 받아들이는 관객들의 작품 이해 방식에 대한 비판이자, 현재 미술관 시스템에서 풀어내기 어려운 상황예술의 진행과 경험 방식에 대한 박관우의 예술적 보이콧일지도 모른다.

사실 박관우 작업의 본질은 본인이 설정한 세계관과 서사를 관객과 밀접한 소통과 적극적 참여를 통해 공동 창작하는 과정과 우발적으로 발생하는 상황에서 비결정적인 의미 찾기에 있다. 박관우가 진행한 집단심리극은 단순한 연극이 아니라 행동 실험, 사교와 소통, 체험적 놀이가 종합된 예술 살롱에 가깝다. 집단심리극 <래빗홀>의 아카이브 자료를 살펴보면, 그의 실험극 플랫폼에서 참여자들이 박관우가 제시한 사회 비평적 행동에 몰입하고 자신과 타인에 대해 탐구하면서 예술을 즐기는 상황을 엿볼 수 있다. 이러한 그의 작업은 기존 미술관 시스템이 온전히 담을 수 없다. 작품 <도슨트 프로그램>은 그가 현재 미술관 시스템에서 수행할 수 있는 박관우 예술의 최대치이다. 박관우는 어디에도 고정적으로 머무르지 않고 경계에 존재하는 경계인(境界人)으로 자신을 규정한다. 그의 작업은 유쾌하고 진지하며 엉뚱하고 도발적이다. 그의 상황예술은 색다르지만 여전히 기존 상황예술의 범주에 머무른다. 그의 작품은 한트케와 브레히트의 테두리에 안에 있다. 그동안 박관우가 소승적 상황예술의 최댓값을 산출해 왔다면, 앞으로 박관우만의 대승적 상황예술로 나아가길 기대해 본다.