

박준범의 퍼즐 풀기 I

진혜현(예술학박사)

여기, 박준범의 작품들로 이루어진 퍼즐이 펼쳐져 있다. 그의 작품들 중 일부를 단서삼아 퍼즐의 한 면을 풀어보고자 하는데, 이를 위해 택한 첫 키워드는 ‘system’이다; 지면상 모두 다룰 수 없지만 박준범의 작업은 크게 세 가지 양상들로 나뉘 접근할 수 있겠는데, 하나는 이 글에서 언급하는 ‘시스템’이고 나머지 둘은 ‘hyper-reality, or alternative reality and history’와 ‘mise-en-scène and fact’ 등이다. 작업 초기부터 지금까지 박준범은 일관되게 시스템을 탐색해오고 있다. 시스템 안에서 세계와 인간을 관찰하는 가운데 때로는 자기 자신마저 하나의 시스템으로 상징, 작품 속 시스템에 직접 연루시킨다. 가령 그는 다수의 작품에 자신의 손을 개입시켜 시스템 내부에서의 시스템 작동을 의도적으로 혹은 노골적으로 드러내곤 한다. 그런 점에서 박준범은 1960년대 말부터 1970년대의 격변기에 시스템을 통해 예술과 사회 그리고 현실의 간극을 실험했던 일군의 예술가들, 그중에서도 특히 Hans Haacke를 연상시킨다. 사전상의 통례적인 의미와 마찬가지로 박준범의 작품에서 드러나는 시스템 역시 공통의 구상이나 목적에 따른 요소들의 배합과 관계들로 이루어진다. <3 Crossing>(2002): 이 요소들은 공동 목표를 이루기 위해 상호작용하며, 따라서 요소들을 분리하는 것은 시스템을 와해시키는 것이고 반면에 요소들의 조합은 시스템의 구성과 직결된다. 이는 종교와 관련해서도 마찬가지다. <Strong Piety>(2008): 신에 대한 믿음은 언제나 다시 신에 대한 믿음으로 전이된다. <Christian Church>(2007): 즉 종교는 종교 자체를 위한 시스템이며, 그 시스템 속에 동참할 경우에 한해 종교 특유의 입지가 보장된다. <Mock-up Dam 01, 02>(2008): 시스템은 또한 에너지나 물질, 정보 등에도 적용돼 물리적으로 상호의존적인 과정들과 그에 따른 변화 및 순환 등의 현상들을 유발하고 증명해주시기도 한다. 이처럼 시스템은 그것이 가시적이건 혹은 비(非)가시적이건 간에 상관없이 엄연히 실재하는 것으로서 기존 시스템의 노출과 시스템들 간의 상호 관계 및 개입, 충돌 등을 반영한다. <Making an Apartment>(2005), <Complex System 02>(2009): 그리고 서로 다른 시스템들이 상호 교차하고 침투하는 과정에서, 아울러 이를 통해 또 다른 시스템이 재구성되는 과정에서 이른바 구조가 형성된다. <Making Songdo + Complex System 01>(2009): 구조는 시스템을 구성하는 개별 요소들의 재생산을 지속적으로 조직화하는데, 이때 특정한 요소들을 개연적인 것으로 전환시켜 구조 속에 포섭함과 동시에 그 밖의 다른 요소들은 비(非)개연적인 것으로 배제한다. <Puzzle 3-02>(2008): 물론 이 일련의 해체와 재구성 과정에는 반드시 시스템들 간의 포섭과 배제를 야기하는 선택의 제약이 동반된다. 그리고 이 선택들을 통해 어떤 유형의 사회 시스템이 성립되는지, 그 구성요소들은 어떻게 상호작용하고 비개연적인 것으로 분리, 배제되는지가 판가름 난다. <The Room Inaccessible>(2011): 때문에 구조화된 시스템의 구성요소들은 임의적이되 결코 자의적일 수 없다. 또한 여기서 나타나는 포섭과 배제의 행위는 표시되지 않은 채 유지되고 있는 공간에서 구별을 설정, 실행하는 것과 같다. <The Occupation 2>(2008): 시스템의 요소들은 점유된 공간과 점유되지 않은 공간 사이의 구별을 도입해야 하며, 각 시스템들은 이 구별 행위를 통해 자신을 다른 시스템들에게 드러낸다. <Puzzle 4-01>(2009): 시간의 흐름에 따라 시스템들은 이렇듯 일정 부분 규칙이나 미션 등을 통해 작동해나가지만, 그렇다고 해서

이것이 공통의 관점이나 규범, 목표 및 가치들에 대한 절대적인 상호이해와 협의의 가능성을 전제하는 것은 아니다. 오히려 그와 달리 시스템들이 역동적으로 상호 관계한다는 사실은 곧 그 관계들에 매여 불가피하게 배제시킬 수밖에 없는 모순과 차이들을 역설하는 것으로도 읽을 수 있다. <Puzzle 3-03, 3-04, 3-05>(2009): 뿐만 아니라 서로 간의 선택적 제약은 일련의 질서를 파생시키게 되는데, 엄밀히 말해 이 질서 역시 미리 주어지는 것이 아니라 선택 과정들 속에서 새롭게 생성되고 확인되는 것이며 그로 인해 시스템의 지속적인 분화가 가능해진다. 특히 이때 결부되는 시간은 전후, 빠름과 느림 등의 위계적인 순차나 속도가 아닌, 시스템 내부에서 반복적으로 벌어지는 차이와 질서의 연쇄적인 연산 토대로 작동하는 가운데 시스템들의 복잡한 분화를 유도한다. <The Grand Canal Project of Australia>(2013~): 시스템의 분화는 끊임없는 구조의 재구성을 야기한다. 그리고 이어지는 구조의 재구성은 결과적으로 리얼리티의 견고한 대상성, 바꿔 말해 객관성을 말소시켜 기존과는 다른 리얼리티를 파생시킨다. 이에 새로운 리얼리티 <The Grand Canal Project of Australia>로부터 풀어갈 다음 퍼즐Ⅱ의 키워드는 ‘하이퍼 혹은 얼터너티브 리얼리티와 히스토리’가 될 것이다.