

MAKE  
HOME,  
SWEET  
HOME

**두산아트랩** 두산아트랩은 40세 이하 젊은 예술가들이 새로운 작품을 실험할 수 있도록 지원하는 프로그램입니다.

## 투표 참여 방법



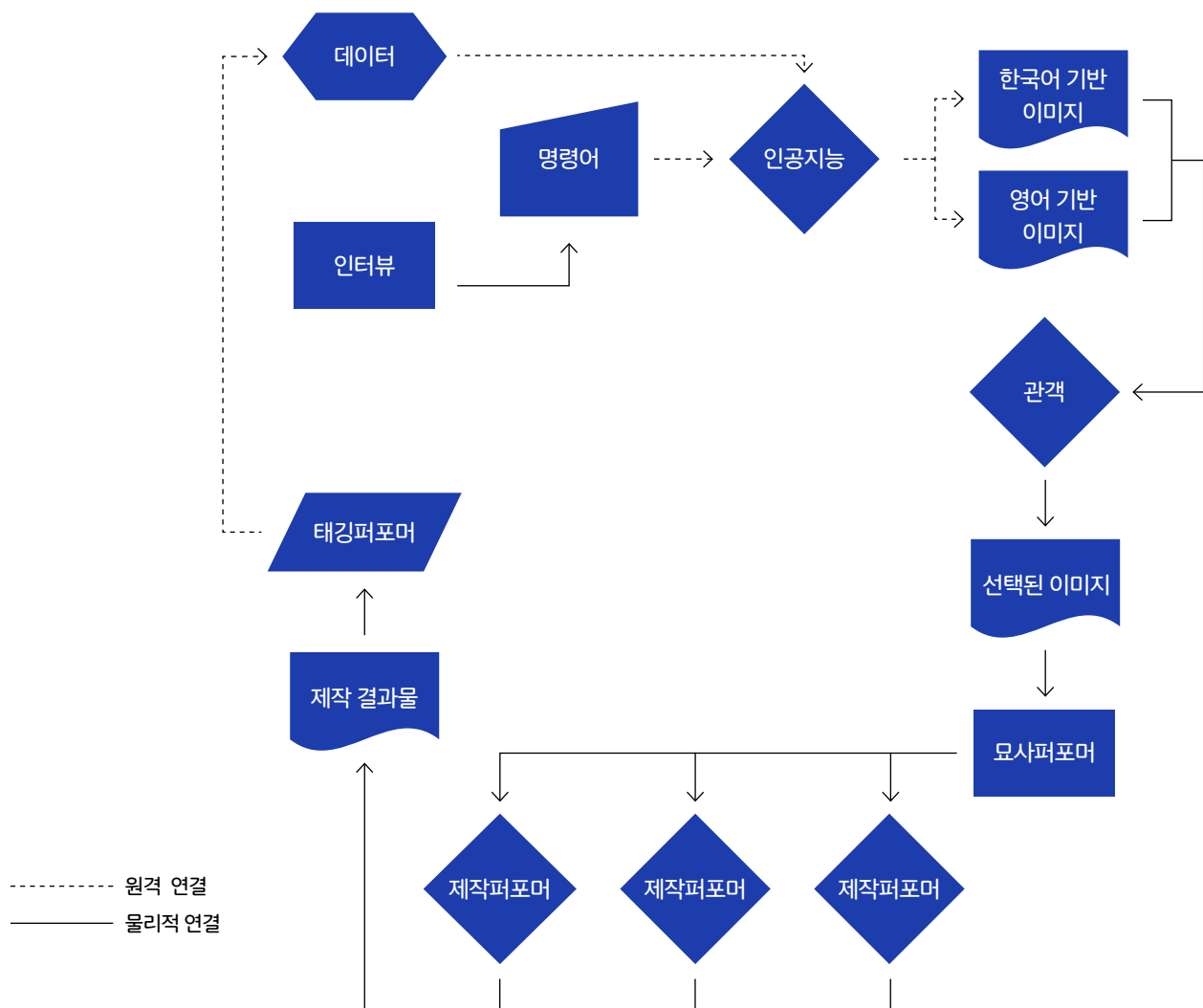
공연 중 3번의 투표가 진행됩니다.

투표시간이 되면, 핸드폰 카메라로 왼쪽 QR코드를 비춰주세요.

웹주소를 누르시면 투표 페이지로 이동합니다.

매 투표 시간마다 해당 페이지에서 참여하실 수 있습니다.

## 행위자 구조도



## 관객을 위한 퍼포먼스 가이드

김솔지 드라마터그

MAKE HOME,  
SWEET HOME  
?

이 공연은 여러 이미지를 생성합니다. 공연에 네트워크된 행위자들은 파트너십을 맺고 있습니다. 행위자들은 무대에 펼쳐진 알고리즘을 순회합니다. 입력과 출력의 여정에서 제작되는 이미지는 다양합니다. 원초적인 이미지 생성 방식인 펜과 물감으로 그린 드로잉, 계획을 표준화된 추상적 질서로 구체화하는 디지털 평면도, 이미지를 3차원에 물적 배치하는 미니어처, 프롬프트에 의해 실시간으로 이미지를 생성하는 AI 생성 이미지, 이 모든 것이 “이미지(image)”입니다. 닿을 수 없는 공간, 인터뷰이의 집(SWEET HOME)을 이미지로 구성(MAKE HOME)하는 이번 공연은 가상의 건축입니다. 우리는 공연의 러닝타임 동안 짓습니다.

MAKE HOME,  
SWEET HOME  
!

관객 여러분께서 1시간 남짓 무대에서 견고, 음성과 소리에 집중하고, 스크린에서 모바일 기기로, 다시 퍼포머의 테이블로 시선을 옮기고, 투표에 참여하신다면, 여러분은 이 이미지 짓기에 동참하시게 됩니다. 시선을 지탱하는 스크린, 소리를 펼치는 스피커, 수십 명의 인터넷 접속을 유지하는 회선, 단어를 이미지로 산출하는 AI도 모두 건설하고 있습니다. 무대에 선 인간과 비인간의 협업인 것이죠. 무대에 자리를 배정받은 퍼포머와 백스테이지에 데스크를 펼친 오퍼레이터도 함께 수행합니다.

MAKE HOME,  
SWEET HOME  
=

여전히 공연이 왜 가상의 건축이라 불리고 있는 것인지 의아해하실 것 같습니다. 이번 공연, 혹은 모델은 멈춤 없는 거대 연산 과정에 투입되는 또 하나의 연산입니다. 이 연산은 AI가 경유하는 전지구적 연산을 지탱하는 동시에 연산의 순환을 방해한다는 점에서 ‘건축적’입니다. 허공에 지어진 건축물이 스스로 그 자체를 지탱하는 지지체이자, 밖에서 불어오는 바람과 하중에 맞서는 저항이라는 점을 생각해 보면 그렇습니다. 이 건축은 어디서 시작된 것일까요? 공연 중 생성되는 이미지는 도대체 무엇을 구성한다는 것일까요? 함께 만드는 이미지는 세 사람의 이야기입니다. 이들에게는 분명 현존하는 집이었기 때문에 멀리서도 변함없이 인식되고 있는 집은, 무대에 선 행위자들에게는 닿을 수 없고, 지각될 수 없으며, 그렇기 때문에 인식될 수 없습니다. 다만 우리는 없던 집을 그려나가는 <MAKE HOME, SWEET HOME>에서 다양한 형식의 이미지를 통해 그곳을 감지하게 됩니다. 감각하고자 가상으로 떠올린 이미지인 것이죠.

MAKE HOME,  
SWEET HOME  
#

이처럼 실제적이면서 가상의 성격을 띠는 ‘이미지 집짓기’는 경계를 넘어온 이들의 이야기에 방문하기를 시도합니다. 공연의 행위자들은 산출한 이미지를 태깅해 거대한 연산에 밀어 넣으며, 자연스러운 속에 머물러 있는 모순의 재감각에 관여합니다. 전지구적 연산 시스템의 자장에서, 브레이크 없는 자본주의의 작동 속에서, 무대 위에서, 우리가 함께 밟아나가는 회로는 편향과 단절, 격차를 주춤거리게 만드는 예술적 시도일 수 있을까요.

## 연출노트: 오해의 퍼포먼스

반재하 연출

<MAKE HOME, SWEET HOME>의 최종적인 모습이 잘 그려지지 않습니다. 왜 일까요? 공연의 구조와 행위의 종류, 타이밍까지 모두 설계했는데도 말입니다. 어쩌면 당연할지 모르겠단 생각이 듭니다. 이 공연에서 중심이 되는 건 명확한 상보다 행위자들의 연결망 그 자체가기 때문입니다. 연결망을 주선하고 촉진하고 단절하는 것, 제가 한 연출을 이렇게 말해볼 수 있을 것 같습니다.

이 공연의 기획은 우리가 접근하지 못하는 어떤 공간에서 출발했습니다. 그 공간에 접근하는 것은 법적으로 금지돼 있습니다. 너무 오랜 기간 금지되었다보니, 그 공간에 대한 우리의 인식은 편협하고 경직돼 있지요. 편협하고 경직된 시선을 고발하고 싶은 마음은 없습니다. 다만 지금 우리가 서 있는 곳이 여기이고, 여기서부터 감각을 재편해보자고 제안하고 싶었습니다. 한국에 사는 우리가 접근할 수 없거나 구할 수 없는 데이터를 공연에서 쓰지 않기로 한 이유입니다.

연결망을 만들어 가장 피하려고 했던 건 행위자 간 위계였습니다. 이 공연은 접근하지 못하는 공간에서 살다 온 이들의 인터뷰에서 시작합니다. 여러 행위자를 거치며 그 모양은 변합니다. 하지만 각 행위자들이 만들어내는 결과물이 원형과 얼마나 닮았지는 중요하지 않습니다. 애초에 원형은 누구도 확인할 수 없고, 어쩌면 존재하지 않을지도 모릅니다.

연결망 사이에서 이런 질문을 나누고 싶습니다. 행위자와 행위자 사이에서 어떤 오해들이 오고 가는가? 저는 이 공연을 오해의 퍼포먼스라고 부르고 싶습니다. 사이에서 벌어지는 오해야말로 우리가 서 있는 여기가 시작화되는 것이라고 여깁니다. 이 글을 읽는 당신에게도 많은 오해와 오인과 오독을 해주시길 부탁드립니다.

## 두산아트랩 공연 2024

반재하

다원 <메이크 홀, 스위트 홀>

3.7(목)~3.9(토) 목금 5시, 8시 / 토 12시, 3시

쇼케이스 60분

\*아티스트 토크 3.9 (토) 3시 공연 후

아티스트 토크는 두산아트센터 팟캐스트를 통해 들을 수 있습니다.

[www.podbang.com/ch/7508](http://www.podbang.com/ch/7508)

\*3.8 (금) 5시, 8시 공연 문자통역 제공



문자통역 페이지 접속 QR코드

연출·주최·주관  
반재하

퍼포머  
고미량 박근영 임가영  
표창연 한주예슬

조연출  
박근영

프로듀서  
강재영

드라마터그  
김솔지

리서처  
임가영

인터뷰이  
장철규(가명)  
의봉(가명) 최설미

음악감독  
오로민경

어플리케이션 개발  
조지훈

기술협력  
스튜디오 애니멀

그래픽·무대 디자인  
반재하

문자통역  
김승희

동행음성해설  
박하늘

무대감독  
김영주

조명디자인  
왕은지

조명스텝  
김형진 조문경 정호진

조명오퍼레이터  
고은비

음향감독  
조준식

음향지원  
류호성 박시현

시트시공  
심애드  
(김윤성 허삼수 김재민)

영상설치 및 장비대여  
명성미디어  
(김용진 이상범)

플로어스텝  
정우희

인공지능  
Stable Diffusion

도움  
하승희 박소연

후원  
한국문화예술위원회  
서울문화재단  
서울특별시

두산아트랩은 관객 여러분의 피드백을 기다립니다!



공연 관람 후 온라인 관객 설문에 참여해 주세요.

작성해주신 의견은 창작자에게 전달되어

작품 발전에 도움이 됩니다.



본 공연은 한국문화예술위원회의 2023년 예술-기술  
매칭 사업의 지원을 받아 제작되었으며,  
서울문화재단의 2024년 예술창작활동지원사업  
프로젝트에 선정되었습니다.