

MAKE
HOME,
SWEET
HOME

두산아트랩 공연 2024 반재하 <메이크 홈, 스위트 홈>

MAKE TRUTH, from SWEET NOISE

임가영 리서처·태깅퍼포머

이 글은 <MAKE HOME, SWEET HOME>의 본 공연이 끝난 후 관객의 손에 주어진다. 때문에 대부분의 인간 퍼포머가 무대 뒷편으로 퇴장하거나 오디오-비주얼 장치가 정보의 출력을 멈춘 상황에서, 관람자가 공간 전체를 한층 느긋하게 관찰할 기회를 얻은 - 즉 관객만이 공연의 주요 행위자로 남은 순간을 상상하며 글을 시작한다. 일종의 소강 상태에 접어든 공간에서 비로소 명확히 드러나는, 바닥을 가로지르는 선을 바라보자. 행위자-개체들 사이를 관계적으로 규정하고 있는 이 선은 그들간의 논리적 관계를 나타내는 개념적 기호이자, 혹은 이들 사이를 흐르고 있는, 눈에 보이지 않는 무언가의 이동 경로를 지시하는 것이다.

그럼 이 선을 따라 이동'한 것'은 무엇일까? 다시금 공연의 몇몇 과정을 떠올려 본다. 학습된 데이터 및 프롬프트에 따라 생성된 이미지가 무대 전면 벽 우측의 스크린에 투사되면, 이미지는 퍼포머의 묘사로 전환되어 마이크를 통해 증폭된 사운드로 출력된다. 이 청각 정보에 의존해 만들어진 제작 퍼포머의 작업물은 스마트폰 카메라를 통해 디지털화되고, 이 디지털 이미지는 학습 데이터셋의 일부로 되먹임된다. 이러한 과정 속에서 재차 번역 혹은 변형을 거쳐가는 것의 실체는 '정보' 혹은 '데이터'이다. 데이터를 전달받고 생성하고 또 다시 되먹임하는, 펼쳐진 회로도를 연상시키는 무대의 구조는 AI 알고리즘의 공간적 번역물이라고 할 수 있다.

펼쳐진 알고리즘 위를 횡단하거나 멈춰서서 듣고 보는 관람자 역시 그 체계의 일부를 차지하고 있다. 관람자는 공연 중간 이루어지는 실시간 투표를 통해 무대 위 행위자들 사이의 협업, 혹은 대화에 동참한다. 관객의 투표를 공연 구조에 연결시키는 회로도의 이미지는 언뜻 60년대 사이버네틱스 연구자이자 공연예술가인 고든 파스크(Gordon Pask)의 '사이버네틱 시어터(Cybernetic Theatre)'를 연상시킨다. 실제 실현된 적 없는 이 기획은 관객이 좌석 옆에 설치된 투표 버튼을 통해 실시간으로 내용을 결정해나가는 연극을 상상하고 있다. 하지만 <MAKE HOME, SWEET HOME>과 관객을 매개하는 것은 투표라는 장치만이 아니다. 알고리즘 순서도와 사이버네틱 시어터의 구조 자체가, 관객의 상상력이라는 힘을 빌어 완성되는 하나의 '인터페이스 디자인'*일 수 있다. 우리는 때로 스크린을 통해서 떠오르는 텍스트와 이미지를 통해, 또 때로는 눈 앞에서 직접 만들어지는 조형 작품을 통해 기계와 인간이 협력하거나 경합하면서, 직접 가서 보지 못할 장소의 집을 점차 지어가고 있다고 느끼게 된다.

그렇다면 이 이미지들은 '진실'(truth)과 얼마나 가깝고 또 멀까? 인터뷰이가 살았던 집은 정말 이렇게 생겼을까? 누구에게도 이런 판단의 역할이 맡겨져 있지는 않다. 다만 공연의 행위자, 정확히는 태깅 퍼포머는 기계가 어떤 데이터를 참(truth)으로 판별할지 결정할 수 있다. 하지만 공연 안을 순환하는 데이터를 떠나 보다 넓은 맥락에서, 우리 모두는 지형학적 한계 때문에 생긴 먼 거리의 흐릿한 이미지를 다룬 공연 현장 안에서의 '실측'을 통해 한층 뚜렷한 이미지로 조정하는 역할, 그라운드 트루싱(Ground-truthing)**의 과제를 맡고 있는 것은 아닐까? 그리고 이 이미지, 혹은 감각을 조정한다는 것은 단지 노이즈를 매끈하게 제거한다는 것이 아니라, 흐릿한 경계면의 노이즈 속에서 보다 정밀한 형태를 발견해내는 작업이 될 수 있다.

공연이 끝나고 관객은 앞서 들었던 인터뷰에서 생략되었던 각 인터뷰이의 소회를 들을 수 있다. 인터뷰이는 집에 대한 객관적 설명이 될 수 없는 주관적 느낌을 털어놓기도 한다. 본 공연의 AI 프롬프트에서 탈락한 이 언어들을 통해 우리는 어쩌면 이미지 생성 이전의 노이즈로 다가갈 수 있지 않을까? 그리고 이처럼 노이즈를 보고 듣고자 하면서, 기계의 한계를 우회하는 동시에 다시 한번 기계와 협력하는 것이, 지금 우리가 처한 정치적, 기술적 상황에 대한 새로운 진실을 발견하는 길이 될지 모른다.

두산아트랩

두산아트랩은 40세 이하 젊은 예술가들이

새로운 작품을 실험할 수 있도록 지원하는

프로그램입니다.

* AI 알고리즘과 연극, 인터페이스의 관계에 대한

에릭 살바지오의 다음 글 참고 *"Interface as Stage, AI as Theater"*

** 그라운드 트루싱(Ground-truthing), 지상실측정보는 원래 기상학 용어로, 지상에서 실제로 관찰한 자료를 통해 구름이나 안개 등으로 부정확하게 나타낼 수 있는 위성의 공중 탐사 결과를 검증하는 과정을 말한다. 머신러닝과 AI 분야에서는 모델의 훈련과정에서 참(truth)으로 측정된 길 바라는 목표 값을 조정하는 작업을 뜻한다.