

공연 구조도

한국

일본

인터뷰 대상자

정의겸(가명)
탈북해서 한국에 살고 있고,
한국어로 말한다.

Stable Diffusion

이미지 생성 AI

관객



투표가 시작되면 QR에 접속해 주세요.

묘사 퍼포머/관객

요시카와 하루나
일본어 등으로 말한다.

일러스트레이터

히사노 시노
삿포로를 거점으로 활동하는 화가,
일본어로 말한다.

Chat GPT

대형 언어 모델 챗봇

IMAGINE HOME, イマジンホーム、スイートホーム SWEET HOME

삿포로문화예술교류센터 SCARTS 스튜디오2

2024.11.06. 수 19:00~21:00 | 07. 목 11:00~13:00 | 07. 목 16:00~18:00

인터뷰 대상자	정의겸(가명)	
퍼포머	요시카와 하루나	묘사퍼포머
	히사노 시노	일러스트레이터
프로덕션	반재하	기획·연출
	박근영	조연출
	박현정	프로듀서
	김솔지	드라마투르기
	조지훈	기술감독
	강재영	행정·기술지원
	임가영	리서처
	오로민경	음악감독

워크숍	박현정, 미야모토 도진
무대 스태프	와타나베 토모히사, 사카이 쿄카
통역	윤태우
사진기록	코스게 겐조(소라노 아틀리에)
영상기록	후쿠츠 케이스케, 테라다 카즈키
도움	하승희
주최	홋카이도대학 CoSTEP, 반재하
협력	삿포로문화예술교류센터 SCARTS (삿포로시 예술문화재단)
	삿포로 텐진야마 아트 스튜디오
후원	한국문화예술위원회
	포스트 휴먼 사회를 위한 상상학

우리는 이미지를 상상하고, 그 이미지는 우리에게 의해 변형된다.

김솔지

드라마투르기

컬렉티브 분단이미지센터, 더블데크웍스 대표

<IMAGINE HOME, SWEET HOME>은 반재하의 세 번째

다원예술공연이다. 반재하는 전작¹에서 ‘북한에서 살고 싶은 집’ 혹은 ‘북한에서 살았던 집’을 3D 그래픽과 AI 이미지 등의 기술을 기반으로 풀어내왔다. 반 연출은 정보가 부족해서 빈약하게 상상할 수 밖에 없는 공간을 가상의 이미지로 만들며, 정치경제적 경계가 데이터의 불균형으로 귀결되는 상황을 조명한다.

집은 고유한 주소지 위에 단단히 멈춰선 하나의 장소이자, 수많은 사물을 지닌 거대한 공간이다. 거실에 걸린 액자와 그릇을 보관하는 선반 등, 집을 구성하는 모든 사물은 그곳에 사는 사람의 이야기를 담고 있다. 매순간 사람이 변화해가듯이, 집 역시 시간에 따라 변화한다. 그러므로, 여전히 그 집에 거주하든지, 이미 떠나왔든지 간에 ‘그때’의 나, 혹은 내가 살았던 집은 과거를 떠올리는 방식으로만 현존한다. 바로 이점이 우리가 집이라는 공간을 종종 머릿속에 이미지로 그려보는 이유일 테다.

오늘 공연에서 우리는 돌아갈 수 없는 두 채의 집을 상상할 것이다. 두 사람의 집에 대한 기억은 음성으로 실체화되고, 이 음성 언어는 명령어로 추출돼, AI가 이미지를 생성하는 계기가 된다. 인간과 비인간이 함께 사회적 경계를 넘어온 두 사람의 ‘그때 그 집’에 대한 기억을 따라서 집을 이미지로 만들 것이다. 그러면서 국가라는 경계, 국적이라는 구분이 개인의 내밀한 공간에 어떻게 침투하는지 생각해볼 것이다.

1장은 북한에서 남한으로 이주한 사람, 2장은 일본에서 남한으로 이주한 사람이 살던 집을 그린다. 인공지능이 두 사람의 집 이야기에서 추출한 명령어를 토대로, 전지구적 연산 시스템의 망에서 AI 이미지를 생성한다. 인공지능이 만들어 낸 이미지의 불확실성과 편협성은 이 두 사람에게 부과된 사회정치적 특수성을 반증할 것이다. 다시 말해, 이러한 AI의 완성도 높은 불충분성은 거대 연산의 자장 안에서 이들과 관련된 데이터가 차지하는 면적을 입증할 것이다. AI가 의존하는 망에는 북한이탈주민과 자이니치의 집을 연산할 충분한 데이터가 없을 것이기 때문이다. 이 이미지는 각도가 틀어져있거나, 작은 부분이 부풀려져 있거나, 구멍이 나있을 것이다. 사람의 기억에서 추출한 명령어를 토대로 AI가 이미지를 생성한 것을 ‘상상’이라고 부를 수 있을까?

이 지점에서 관객이 개입한다. 관객이 객관적 문항에 O/X로 답변하면, 그 답은 처리가능한 데이터가 된다. 이 데이터는 AI가 만든 매끈한 이미지에 변형을 가하며, AI 이미지의 완성도를 무화시킨다. 관객은 또한 AI가 이미지를 만들도록 직접 이미지를 묘사하는 역할도 요청받는다. 일러스트레이터는 AI가 그린 집 이미지를 이 메모를 기반으로 그려 나간다. AI 이미지가 오해나 왜곡, 불균형을 수반할 수 밖에 없다면, 일러스트레이터가 그린 드로잉만이 진정한 상상의 결과일까? 우리는 모르는 것, 닿을 수 없는 것에 대해 어떻게 상상할 수 있고, 이 상상은 어떻게 진실에 가까워질 수 있을까?

우리의 상상이 어떤 ‘스위트 홈’을 떠올려 낼지 궁금해하면서, 이미지와 소리 사이를 걸어다니며 이야기를 듣고, 이미지를 읽고, 질문에 답해보자. 늘 어딘가에 거주해야 하는 존재로서, 우리의 보급자리를 지탱하고 관통하는 사회적 망을 체감하거나, 내가 타인의 집에 가하는 압력을 되돌아보는 시간이 될 것이다.

오해의 여백이 만드는 어딘가의 스위트 홈을 향해

박현정

프로듀서

작가, 훗카이도대학 CoSTEP 특임강사

반재하의 작품 <IMAGINE HOME, SWEET HOME>은 이러한 질문에 대한 실마리를 제시한다. 이 작품은 생성형 AI를 사용하여 관객이 함께 북한의 집에 대해 상상한다. 이 설정을 신선하게 느끼는 사람도 있겠지만 다소 불편하게 여기는 사람도 있을 것이다. 특히 일본은 북한에 대해 미사일, 납치, 독재 정권에 대한 부정적인 인식이 강하다. 그 중에서도 이 작품이 첫 해외공연 장소로 홋카이도 삿포로를 고른 이유로는, 지리적으로 가깝고, 이민으로 도시가 확대되고 최근에는 선주민인 아이누 민족과의 관계를 반성적으로 고찰하기 시작한 곳라는 점에서, 정체성과 과학기술, 정보와 해석에 대해 보다 적극적으로 생각할 수 있는 계기를 만드는 데에 적합한 장소라고 생각했기 때문이다.

이 작품은 함께 "홈(home)"을 함께 상상하는 것을 목표로 한다. "집"은 단순히 물리적인 거주 공간 뿐만 아니라, 가정이라는 단어가 표현하듯 개념적 집을 의미하기도 한다. 즉 혈연이나 가계부터 자신의 심리적 안식처까지를 포함한다. "홈(home)"은 집이 가족이나 고향이라는 의미로 확장되어, 단순히 영어의 "home"을 일본어로 옮긴 이상의 함의를 지닌다.

전시 팸플렛을 들고 있을 때부터 전시 공간에 들어설 때까지, 그리고 그림을 묘사하는 단어 위로도 자신의 얼굴이 비친다. 정보와 자신의 모습이 겹쳐 보이는 장치는 비밀상적인 경험을 제공하는 공간이자, 수많은 정보 속에서 자신의 위치와 선택을 가시화하는 장치이기도 하다. 관객은 전시장에 들어서는 순간 이 작품의 일부가 되며, 소통하면서 그 존재의 흔적을 더한다. 이러한 홈을 함께 상상하는 것은 북한에서의 경험이 있는 사람과 재일조선인, 일러스트레이터, AI, 그리고 관객이다. 이들은 각자의 경험을 이야기하고, 자신만의 해석으로 표현한다. 그렇게 완성되는 "홈"은 누구의 것도 아니며 동시에 모두의 것이 된다. 해석의 과정에서 정보는 변형된다. 그리고 알지 못하는 것에 대한 해석은, 자신이 아는 범위 안에서밖에 이루어질 수 없다. 자신만의 시각으로 대상을 해석하는 것은 아이러니하게도 적극적인 "오해"작업이라 할 수 있다. 선택된 정보의 뒤에는 지워지고 잊혀지는 정보가 있다. 이 작품은 변화하는 이미지와 언어가 진실인지 허구인지를 묻는 것이 아닌, 그 차이를 가시화하는 경험을 목표로 한다.

또한 이 작품은 관객이 움직이며 참여할 수 있는 형태로, 미래에 대한 감상을 나누는 워크숍도 함께 진행된다. 자신과 관련이 없는 문제에 직면할 때 필요한 것은 타인의 감정이나 상황을 상상할 수 있는 감수성이다. 이는 경험해본 적 없는 북한의 집을 상상하고, 오해하며 생겨나는 여백에서 생기는 것이라. 이 작품은 알고리즘에 따라 제시되는 늘 보는 추천상품, 자신의 취향에 따라 큐레이션된 정보만을 소비하는 과정에서는 얻을 수 없는, 당사자가 아닌 문제와 마주 서는 일에 대해 묻는다.

AI가 생성하는 결과는 과거 인간이 생산한 데이터에 기반해 "그렇듯하게"³ 보이는 방식으로 처리된다. 이러한 결과는 인류가 이뤄낸 뛰어난 지식의 축적을 보여주기도 하지만, 동시에 그 안에 있는 차별, 오류, 어리석음이 드러난다. 정체가 있는 정보 처리에 적합한 AI는, 정체가 보이지 않는 것, 또는 AI의 언어로 기록되지 않은 대상에 대해 어떻게 처리할 수 있을까. 예를 들어, 북한의 집 같은, 현실에서도 데이터가 풍부하지 않은 대상을, AI는 어떻게 생성할까. 우리는 한쪽으로 치우친 데이터를 상상력을 이용해 균형을 맞출 수 있을까. 애초에 그 치우침은, 고칠 수 있는 것일까.

반재하의 작품 <IMAGINE HOME, SWEET HOME>은 이러한 질문에 대한 실마리를 제시한다. 이 작품은 생성형 AI를 사용하여 관객이 함께 북한의 집에 대해 상상한다. 이 설정을 신선하게 느끼는 사람도 있겠지만 다소 불편하게 여기는 사람도 있을 것이다. 특히 일본은 북한에 대해 미사일, 납치, 독재 정권에 대한 부정적인 인식이 강하다. 그 중에서도 이 작품이 첫 해외공연 장소로 홋카이도 삿포로를 고른 이유로는, 지리적으로 가깝고, 이민으로 도시가 확대되고 최근에는 선주민인 아이누 민족과의 관계를 반성적으로 고찰하기 시작한 곳라는 점에서, 정체성과 과학기술, 정보와 해석에 대해 보다 적극적으로 생각할 수 있는 계기를 만드는 데에 적합한 장소라고 생각했기 때문이다.

이 작품은 함께 "홈(home)"을 함께 상상하는 것을 목표로 한다. "집"은 단순히 물리적인 거주 공간 뿐만 아니라, 가정이라는 단어가 표현하듯 개념적 집을 의미하기도 한다. 즉 혈연이나 가계부터 자신의 심리적 안식처까지를 포함한다. "홈(home)"은 집이 가족이나 고향이라는 의미로 확장되어, 단순히 영어의 "home"을 일본어로 옮긴 이상의 함의를 지닌다.

전시 팸플렛을 들고 있을 때부터 전시 공간에 들어설 때까지, 그리고 그림을 묘사하는 단어 위로도 자신의 얼굴이 비친다. 정보와 자신의 모습이 겹쳐 보이는 장치는 비밀상적인 경험을 제공하는 공간이자, 수많은 정보 속에서 자신의 위치와 선택을 가시화하는 장치이기도 하다. 관객은 전시장에 들어서는 순간 이 작품의 일부가 되며, 소통하면서 그 존재의 흔적을 더한다.

이러한 홈을 함께 상상하는 것은 북한에서의 경험이 있는 사람과 재일조선인, 일러스트레이터, AI, 그리고 관객이다. 이들은 각자의 경험을 이야기하고, 자신만의 해석으로 표현한다. 그렇게 완성되는 "홈"은 누구의 것도 아니며 동시에 모두의 것이 된다. 해석의 과정에서 정보는 변형된다. 그리고 알지 못하는 것에 대한 해석은, 자신이 아는 범위 안에서밖에 이루어질 수 없다. 자신만의 시각으로 대상을 해석하는 것은 아이러니하게도 적극적인 "오해"작업이라 할 수 있다. 선택된 정보의 뒤에는 지워지고 잊혀지는 정보가 있다. 이 작품은 변화하는 이미지와 언어가 진실인지 허구인지를 묻는 것이 아닌, 그 차이를 가시화하는 경험을 목표로 한다.

또한 이 작품은 관객이 움직이며 참여할 수 있는 형태로, 미래에 대한 감상을 나누는 워크숍도 함께 진행된다. 자신과 관련이 없는 문제에 직면할 때 필요한 것은 타인의 감정이나 상황을 상상할 수 있는 감수성이다. 이는 경험해본 적 없는 북한의 집을 상상하고, 오해하며 생겨나는 여백에서 생기는 것이라. 이 작품은 알고리즘에 따라 제시되는 늘 보는 추천상품, 자신의 취향에 따라 큐레이션된 정보만을 소비하는 과정에서는 얻을 수 없는, 당사자가 아닌 문제와 마주 서는 일에 대해 묻는다.

세상은 우리가 바라는 대로 움직이지 않는다. 그러나 적어도 우리는 어떤 방향으로 나아가고 싶은지, 어떤 세계를 바라는지 생각할 수 있다. 이 작품에서 우리는 그 생각을 보다 새롭고 이상한 방식으로 넓혀간다. 이러한 생각이 모이면 사회의 흐름이 만들어지고 과학기술은 그 생각에 다가가게 될 것이다. 누군가의 집을 그리움과 따스함이 느껴지는 스위트 홈으로 오해하는, 그 여백이 만드는 "인공지능"⁴이 지금의 세상에는 더욱 필요하다.

*1 <PLAY HOME, SWEET HOME> (서울: 탈영역 우정국, 2023),

<MAKE HOME, SWEET HOME> (서울: 두산아트센터, 2024)

*2 화자의 말에 따라 표기

*3 『美術手帖』2024 年 10 月号、「AI が問う人間の知性と「小さな AI」の可能性」

*4 『人工地獄：現代アートと観客の政治学』クレア・ビショップ、大森俊克訳、2016 年