

SFAC Issue paper_Culture + Policy

서울문화재단 **[문화 + 정책]** 이슈페이퍼

Vol. 2024-11 (2024.11.07. 발간)

『<Unfold X 2024>에서 읽히는 기술-예술-미래-인간』

#1/2. <Unfold X 2024> 예술 우주선에 실려 온 미래 해독하기



서울문화재단

Seoul Foundation for Arts and Culture



SFAC Issue paper_Culture + Policy

서울문화재단 [문화 + 정책] 이슈페이퍼

Vol. 2024-11 (2024.11.07. 발간)

『<Unfold X 2024>에서 읽히는 기술-예술-미래-인간』 _ #1/2

작성자: 김해보(서울문화재단 정책협력실 전문위원)

15년째 이어 오는 기술-예술의 축제, 《서울융합예술 페스티벌 언폴드엑스 2024 - 2084: 스페이스 오디세이》가 2024년 11월 7일(목)에 문화역서울284에서 개막하여 11월 30일(토)까지 열립니다. 지난 달 이슈페이퍼에서는 **정책이 만드는 문화지표에 나타난 문화와 예술의 변화**를 살펴본데 이어서 이번 호에서는 기술-예술 융합 창작현장에서 읽히는 변화를 두 번에 나누어서 전해드립니다.

올해 언폴드엑스는 《2084: 스페이스 오디세이》라는 타이틀로 백남준 선생이 1984년 선보인 <굿모닝 미스터 오웰>의 100년 후 2084년을 배경으로 2024년 현재 시대를 고고학적으로 조명합니다. 변화를 감지하는 <민감한 촉수>와 재료를 손질하는 <세심한 손>을 가진 예술가들은 일반인들보다 <넓은 대역의 상상력>으로 현실 위에 미래를 겹쳐냅니다. 이번 전시에 참여한 예술가들은 <비선형적 시간> 위에서 <비판적 허구>와 <가설적 시뮬레이션> 등의 사고 실험으로 <디지털 세상, 컴퓨터 회로, 우주>에 <인간과 비인간>이 활동하는 <세상을 건설(월드빌더)>합니다. 백남준 선생이 1994년 미국 휘트니미술관에서 2인 전시를 함께한 설치미술가 강익중과 나눈 대화에서 "1천 년 후 30세기에는 무슨 일이 벌어질까?"라고 했습니다. 1천 년을 가뿐히 건너뛰는 예술가의 담대한 상상 용량은 시간의 거리에 무감각한가 봅니다.

<기술-예술 융합이 바꿀 미래-인간들의 모습에 대한 예술적 표현>이라고 요약될 이번 전시회의 작품들에서 <기술-과학적 요소>, <예술-문화적 요소>, <인간-기술-세계에 대한 메시지>를 나누어 분석해봤습니다. 생성형 Ai 챗지피티와 클로드가 작품 설명 언어 데이터 분석으로 내놓은 결과와 이슈페이퍼 담당자 인간들의 분석 결과 차이를 살펴봤습니다. 인간과 기계가 정보를 정리하는 것과 몸의 경험과 대화를 통해 사건을 이해하는 것이 어떻게 다른지를 확인하는 것은 기술이 만드는 인간의 미래에 대한 힌트를 줄 것이기 때문입니다. 철학적 해석학의 창시자로 일컬어지는 G.가다머(Hans-Georg Gadamer)는 <선입견>이 생활 속 경험의 세계에서 마주한 현상에 대한 보다 적절한 <해석>의 기반이 된다고 했습니다. Ai들의 객관적인 분석과 다른 두 인간의 분석에 깔린 공공 문화행정가들의 <선입견>은 그들이 주목한 <인간 각성>, <공공성>, <문명비판>, <진화와 소멸>이라는 말들에서 드러났습니다.

<언폴드 엑스 2024>가 문화역서울284전시장에 펼쳐 놓은 기술-예술-미래-인간의 사건들에 대한 Ai의 정보 해독에 만족하려는 뇌의 게으름을 극복하고, 전시 현장에 몸을 놓고 대화로 선입견 있는 예술가의 마음들을 이해해 보시기를 권합니다.

< 목 차 >

#1/2. <Unfold X 2024> 예술 우주선에 실려 온 미래 해독하기

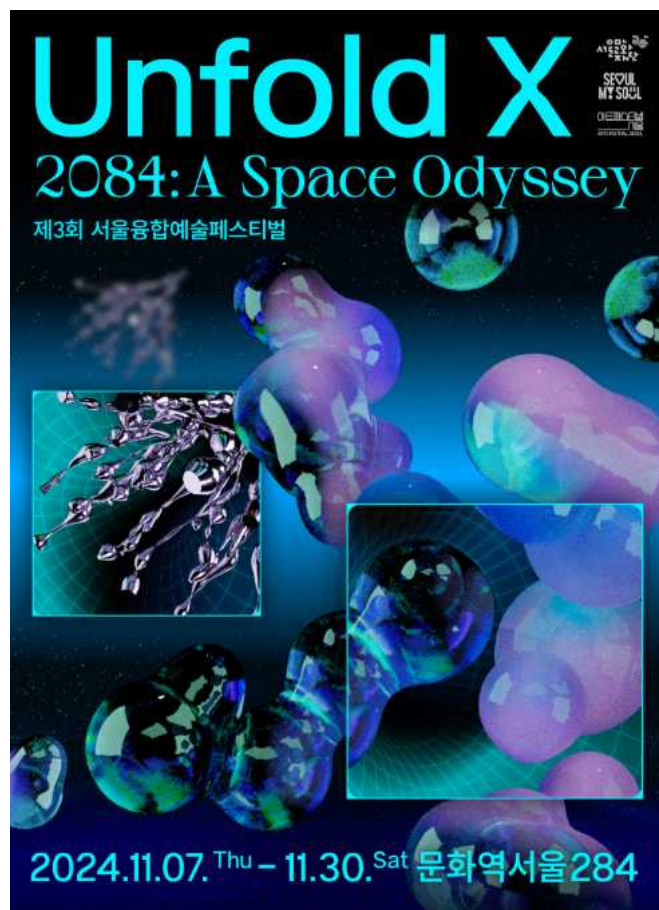
(2024.11.7. 발간)

1. 미래에서 현재로 여행하는 예술가들의 우주선
2. Ai가 <해독>한 <Unfold X 2024> (※별첨 : 키워드 분석과정 및 결과분석)
3. <몸> 없고 <선입견> 없어야 하는 Ai가 <해석>하지 못한 것들

#2/2. <다이얼로그 X> 기술-예술 대화에 실린 인간-미래 이해하기

(2024.11.21. 발간 예정)

1. 현장에서 확인한 <몸> 가진 예술가의 <선입견>
2. State-of-the-Art ~ 예술이라는 최첨단 기술
3. 인간-미래를 인간답게 할 <문화기술>
4. 수정해야 할 정책의 <선입견>



『<Unfold X 2024>에서 읽히는 기술-예술-미래-인간』

#1/2. <Unfold X 2024> 예술 우주선에 실려 온 미래 해독하기

1. 미래에서 현재로 여행하는 예술가들의 우주선

언폴드 X 2024 — 2084 : 스페이스 오딧세이

《서울융합예술 페스티벌 언폴드엑스 2024 - 2084: 스페이스 오딧세이》가 2024년 11월 7일(목)에 문화역서울284에서 개막하여 11월 30일(토)까지 열립니다. 언폴드엑스는 서울문화재단이 2010년부터 “기술에 영감을 주는 예술 제시”를 목표로 <제작지원-신작발표-포스트프로덕션> 과정을 아우르는 융합예술 창작지원 시스템과 연계하여 개최해 온 융합예술 축제입니다. 그 여정은 2010년 금천예술공장에서 ‘다빈치 아이디어 공모’ 선정 작품 전시회 《테크네의 귀환》로 시작되었습니다. 중간에 《다빈치크리에이티브》를 거쳐 2020년부터 《언폴드엑스》라는 이름으로 이어온 기술-예술 만남의 축제가 올해로 15년째를 맞습니다.



오딧세이호 우주 함선을 타고 온 여행자들

올해 언폴드엑스는 《2084: 스페이스 오딧세이》라는 타이틀로 백남준 선생이 1984년 선보인 <굿모닝 미스터 오웰>의 100년 후 2084년을 배경으로 2024년 현재 시대를 고고학적으로 (재)조명(박소현, 2024)¹⁾ 합니다. 전시를 기획한 박소현 큐레이터는 “근미래에 지구를 방문한 외계의 생명체가 작가들의 작품으로 2024년을 조합하고 추측한다면 현재의 단면은 어떤 모습일까?”라는 질문을 던집니다. 이번 전시에 참여한 총 20팀의 작품은 2024년 현재를 사는 인류가 미래에 남긴 유물이기도 하고, 동시에 2084년 미래 외계 존재들이 사용하는 실감형 증강현실(XR)로 구동된 <지구 인류 문명 발굴 보고서>로 이해할 수 있습니다.

1) <언폴드 엑스 2024 공식 홈페이지(<http://unfoldx.org/>)> 행사 소개 큐레이터의 글

민감한 촉수, 세심한 손, 대역 넓은 상상력으로 그려낸 미래

변화를 감지하는 <민감한 촉수>와 재료를 손질하는 <세심한 손>을 가진 예술가들은 일반인들 보다 <넓은 대역의 상상력>으로 현실 위에 미래를 겹쳐냅니다. 이번 전시 소개 글에서 만나는 낯선 단어들 처럼, 예술가들은 <비선형적 시간> 위에서 <비판적 허구>와 <가설적 시뮬레이션> 등의 사고 실험으로 <디지털 세상, 컴퓨터 회로, 우주>에 <인간과 비인간>이 활동하는 <세상을 건설(월드빌더)>합니다. 이처럼 우주 함선을 타고 미래에서 현재로 날아온 <여행자>들에게, 미래까지의 거리는 소요되는 빛의 시간으로 측정되는 물리적 개념이 아닐 것입니다. 그 거리는 확장된 <다른 세계>를 세밀하게 담아낼 수 있는 상상 구동용 감각 서버의 용량에 반비례하는 시간으로 인식될 것입니다.

1951년에 개봉된 영화 《2001: A Space Odyssey》(스탠리 큐브릭 감독)는 50년 뒤 지구에서 우주까지 확장된 미래 인간의 세상을 그리고 있습니다. 조지 오웰은 1949년에 《1984》로 35년 후 미래 지구 위의 감시 사회를 상상했습니다. 백남준 선생은 1984년 1월 1일에 전 세계로 《굿모닝 미스터 오웰》의 현란한 미디어아트 쇼를 위성 생중계하며 35년 뒤에도 “우리는 잘 살고 있다”고 조지 오웰에게 한 방 먹였습니다. 하지만, 기술-자본-국가가 손잡고 차곡차곡 쌓아 올리는 <감시 자본주의(surveillance capitalism)>를 통해 <디지털 전체주의(digital totalitarianism)>가 가속화될 것이라는 경고²⁾는, 미래학자의 목소리보다 40년 전 영화 《터미네이터》의 제임스 카메론 감독의 목소리로 더 크게 와닿습니다. 1927년에 스크린 위에 미래 도시 디스토피아를 투사한 《메트로폴리스》(프리트 랑 감독)는 SF 영화의 시초로 평가되며 유네스코 기록유산에 최초로 등재되었습니다. 소설 《상록수》를 썼던 심훈이 이 영화를 보고 “우리는 그 스토리를 보고 실망하였스니 로자협조(勞資協調³⁾) 곳을 맞치는 것이다”(심훈, 1929)⁴⁾고 비판 조의 글을 조선일보에 실었습니다. 그 기고 날짜가 1929년 4월 30일인 것을 보면, 이 영화 속에서 춤추는 여성 로봇이 얼마나 아방가가르드 했는지를 짐작할 수 있을 것입니다.

예술적 상상의 시간적 규모 ≈ 상상 구동 감각서버의 용량			
작품명	예술가	발표연도	예견한 미래 시점
메트로폴리스	프리트 랑	1927년	미확정 (100년 뒤?)
2001:스페이스 오딧세이	스탠리 큐브릭	1951년	2001년 (50년 뒤)
1984	조지 오웰	1949년	1984년 (35년 뒤)
굿모닝 미스터 오웰	백남준	1984년	1984년 (1949년의 35년 후)
언폴드엑스 2024	서울문화재단	2024년	2084년 (100년 후)

2) 개봉 40주년 맞은 '터미네이터'..."스카이넷보다 가능성이 높은 것은 디지털 전체주의" (Ai타임즈, 2024.10.29.)

3) 노동자와 자본가가 서로 화합하고 조화를 이룸

4) 『푸리트.랑그』의力作(역작) 『메도로포리쓰』 (심훈, 조선일보 1929.4.30.일자.)

1천 년을 가뿐히 건너뛰는 대담한 상상 용량

세계 최초의 SF가 그리고 있는 미래의 정확한 연도는 명시되어 있지 않지만 대략 100년 이후, 즉 2027년쯤이라고 가늠합니다. 프리츠 랑 감독이 영화 속에서 ‘마리아’ 로봇으로 상상했던 휴머노이드는 2000년대에 들어와서 아시모(2000년, 혼다), 소피아(2016년, Hanson Robotics) 등으로 실현되었습니다. 2024년 1월 23일에는 드디어 BMW가 자동차 생산 라인에 인간형 로봇을 투입하기로 했다는 보도⁵⁾가 나오더니, 이제는 하루가 멀다 하고 휴머노이드 개발 뉴스들이 쏟아집니다. 예술가에게 100년은 그리 먼 미래가 아닌 듯 합니다. 백남준 선생이 1994년 미국 휘트니미술관에서 2인 전시를 함께한 설치미술가 강익중과 나눈 대화에서는 "1천 년 후 30세기에는 무슨 일이 벌어질까?"⁶⁾라고 했습니다. 담대한 예술가의 상상은 시간의 거리에 무감각한가 봅니다. 그래서 지난 시절의 모든 아방가르드는 지나온 시간이 무색하게 지금 현재에도 회자됩니다.



1927년 개봉 영화 <메트로폴리스> 포스터
(출처 : 나무위키)



1984년의 <굿모닝 미스트 오웰>
(출처 : 한겨레신문 2019.10.19.일자,
백남준문화재단 제공)

5) '인간형 로봇'이 자동차 만든다...BMW, 생산라인에 첫 투입 계획 (연합뉴스, 2024.1.24.)

6) 출처 : 나무 위키, “백남준-강익중의 '꿈의 대화'”(경수현, 연합뉴스, 2009.2.5.일자 참조)

2. Ai가 <해독>한 <Unfold X 2024>

<2084: 스페이스 오디세이>에 실린 20개의 인류문명 유물들

올해 언폴드엑스 《2084: 스페이스 오디세이》에서 소개되는 작품은 국내외에서 초청된 10개의 작품과 서울문화재단 융합예술지원사업 공모 선정작 중 10개 팀의 작품입니다. 이들 총 20개 작품은 <고래의 노래>, <시공의 함선>, <미래의 유적>이라는 세 개의 섹션으로 나누어 전시됩니다.

<언폴드엑스 2024> 참여 총 20개 작품		
	작가명	작품명
초청작 (10건)	투엔터 (2ENTER)	프론티어 01 (Frontier 01)
	알랭 티보 (Alain THIBAUT)	아폴로 11 꿈 (Apollo 11 Dream)
	수투 (SUTU)	어둠의 심연 (Heart of Darkness)
	뱅상 모리세 (Vincent MORISSET)	벨 오케스트라 사운드 하우스 (Bell Orchestra Sound House)
	메모 악텐 (Memo AKTEN)	경계 (Boundaries)
	리암 영 (Liam YOUNG)	특사(特使) (Emissary)
	리비 히니 (Libby HEANEY)	기후의 언어 (Climate Tongues)
	로봇랩 (robotlab)	더 네이티브 픽처 (The Native Picture)
	데이비드 로크비 (David ROKEBY)	보이스 스크롤 (Voice Scroll)
	가브리엘 마산 (Gabriel Massan)	어떻게 그곳에 이를까? (HOW DO WE GET THERE?)
지원작 (10건)	김호남 (KIM Honam)	해저 광케이블을 위한 에코챔버 시스템 (Echo Chamber System for Submarine Cable)
	후니다킴 (Hoonida KIM)	무심한 귀를 위한 애피타이저 시리즈 <플레이어> (Appetizers for Indifferent Ears series)
	하카손 (HKASON)	부유하는 피부 (Floating bodily particles)
	이진 (LEE Jin)	경계의 고리 (Liminal Ring)
	유화수 (Hwa-Soo YOO)	에코 메트로 펠리스 (eco metro palace)
	염인화 (YEOM Inhwa)	솔라소닉 밴드 (Solarsonic Band)
	박경근 (Kelvin Kyung Kun PARK)	피드백 (A Feedback)
	김현석 (KIM Hyun-seok)	문어는 스크린 (Octopus is a Screen)
	양숙현 (YANG Sookyun)	OOX 2.0 - 지구물질인간존재도를 위한 어플리케이션 (OOX 2.0(Application for Earth-Material-Existence-Human Map))
	한재석 (HAN JSUK)	영소닉 (Nidifying the Sonic Creatures)



알랭 티보 <아폴로 11 꿈>

(출처 : 서울문화재단, 작가 제공)

외계문명의 Ai가 인류의 <Unfold X 2024> 도록을 분석했다면?

지난 달 이슈페이퍼에서는 [정책이 만드는 문화지표에 나타난 문화와 예술의 변화](#)를 살펴본데 이어서 이번 호에서는 기술-예술 융합 창작현장에서 읽히는 변화를 파악하고자 했습니다. 그래서 이번에 전시된 작품들의 <기술-과학적 요소>, <예술-문화적 요소>, <인간-기술-세계에 대한 메시지>를 살펴보았습니다. 우선 필자가 직접 <언폴드 엑스 2024> 공식 홍보자료 총 20개 팀의 작품 소개에 사용된 언어에서 해당하는 항목을 모두 추출해서 요약 표를 만들었습니다. 이를 토대로 작품들 모두 썰 수 있는 키워드 10개 추출하는 2단계 작업은 마감 시간에 쫓겨서 Ai들(챗지피티, 클로드)에게 맡겼습니다. 3단계에서는 앞의 키워드들과 큐레이터가 쓴 전시 소개 글을 종합하여 <언폴드엑스 2024>가 기술-예술 융합을 통해 인간 문명에 대한 통찰로서 제시하는 주제 관련 핵심 키워드 10개 추출했습니다. 이것도 Ai들에게 시켰는데 두 Ai들의 수행 결과가 놀랍도록 일치했습니다.

그러니 오히려 인간이 수행한 분석 결과는 어떠할지, Ai들이 답합한 듯 내놓은 결과를 그대로 믿을 수 있을지 궁금해졌습니다. 필자와 이슈페이퍼 발간 담당자가 따로 인간의 분석을 진행했습니다. 사실 Ai들에게 데이터를 제공하는 1단계 작업부터 전시 현장을 보거나 작가와 대화하지 않고 홍보자료에 사용된 언어들을 필자의 관점으로 요약한 것이어서, 실제 구현된 내용이나 작가의 의도와 차이가 날 수 있습니다. 그런데, 그 차이를 현장에서의 대화와 경험을 통해 확인하는 과정이 이번 이슈페이퍼의 중요한 주제가 되어 버렸습니다. 인간과 기계가 정보를 정리하는 것과 몸의 경험과 대화를 통해 사건을 이해하는 것이 어떻게 다른지를 확인하는 것은 기술이 만드는 인간의 미래에 대한 힌트를 줄 것이기 때문입니다. 그것이 이번 언폴드엑스 2024의 예술작품들이 우리에게 주는 메시지라고도 생각합니다. 이 내용은 다음 호에서 다룰 예정입니다.

(※전체 분석 과정과 결과는 별도로 첨부한 파일 참조)

<언폴드엑스 2024>의 키워드 분석하기			
단계별	분석 대상	분석 내용	분석 수행자
1단계	<언폴드 엑스 2024> 공식 홍보자료 총 20개 작품 소개에 사용된 언어들	각 작품 설명문에 나타난 <기술-과학적 요소>, <예술-문화적 요소>, <인간-기술-세계에 대한 메시지> 요소 파악	필자
2단계	1단계 분석 결과	총 20개 작품들을 모두 썰 수 있는 키워드 10개 추출	생성형 인공지능 2종 (챗지피티, 클로드)
			@지은 (이슈페이퍼 담당자)
3단계	2단계 분석 결과 + 큐레이터가 쓴 행사 소개 글	<언폴드엑스 2024>가 기술-예술 융합을 통해 인간 문명에 대한 통찰로서 제시하는 핵심 키워드 10개 추출	생성형 인공지능 2종 (챗지피티, 클로드)
			@지은 (이슈페이퍼 담당자)
4단계	생성형 인공지능 2종의 분석결과와 @지은의 분석 결과	인간과 인공지능의 분석 결과의 차이 비교	필자 + @지은

<Unfold X 2024>의 10개 키워드 : 기술-예술-미래-인간 변화 또는 진화?

인간과 두 Ai들의 키워드 분석결과는 아래와 같습니다. 아래 표에서 챗지피티가 제시한 키워드를 중심으로, 서로 매칭되지 못하고 남은 키워드들을 10개 키워드 아래에 나열하였습니다. 세 분석 주체들 간의 인식 차이를 보여줍니다. <분석>하는 필자는 이것을 <기술-예술 융합이 바꿀 미래-인간들의 모습에 대한 예술적 표현>이라고, 너무도 건조하게 요약합니다. 하나의 주제어를 제시하라면 한발 더 나아가서 <변화>라는 한 개 단어로 추상하려고 합니다. 그 <변화>를 <진화>로 읽어야 할 것 같은, 공공행정부의 인간적인 사심이 작동합니다.

<기술-과학적 요소> 공통 키워드 10개		
챗지피티	클로드	@지은
1. 우주 및 탐사 기술	2. 우주/천체 탐사	
2. 디지털 미디어 및 시뮬레이션	9. 실시간 시뮬레이션	(5. 매개를 통한 감각의 체현)7)
3. 인공지능 및 머신러닝	1. 인공지능/머신러닝	
4. 생명공학 및 바이오테크	8. 바이오테크놀로지	
5. 환경 및 기후 데이터	7. 생태/환경/기후	
6. 인간-기계 상호작용	10. 웨어러블/임플란트 기술 (6. 로봇/자동화)	2. 상호작용의 강조
7. 네트워크 및 데이터 통신	3. 네트워크/데이터	
8. 감각적 경험 및 다중 감각	(5. XR/VR 기술) (4. 인터랙티브 시스템)	(4. 비시각적 시공간의 가시화) (1. 확장된 인터페이스(비물질, 객체와의 인터페이스)) (5. 매개를 통한 감각의 체현)
9. 사유와 상상력 확장		4. 비시각적 시공간의 가시화 10. 경계를 넘나들
10. 비선형적 시간성 및 다원적 존재		(6. 허구적 고고학)
		7. 본질의 탐색
		8. 인간중심이면서도 주체를 상실하는 인간성
		9. 공공공간

<예술-문화적 요소> 공통 키워드 10개		
챗지피티	클로드	@지은
1. 상호작용과 참여형 예술	1. 실시간 상호작용 2. 관객 참여형 퍼포먼스	5. 관객 참여 1. 실시간 상호작용 강화
2. 비선형적 스토리텔링과 월드빌딩	4. 비선형적 스토리텔링	(3. 사실과 허구, 물질과 비물질의 합)
3. 인간-기술 간 관계의 탐구		(10. 기술과 인간의 공진화)
4. 미디어와 감각의 확장	3. 다감각적 경험	4. 기술을 통한 감각 확대 7. 무뎠진 감각의 확장
5. 자연과의 상호작용 및 생태 예술		
6. 문화와 전통의 재해석		
7. 정체성과 자기 인식		9. 자기인식 (6. 새로운 인지 방법을 통한 본질 접근)
8. 미래 사회와 인류의 미래	(9. 월드빌딩)	(2. 인간/세계의 소멸)
9. 기술과 예술의 융합적 실험	(10. 디지털 미학) (6. 몽환적/추상적 표현)	
10. 비가시적 세계의 시각화	(5. 데이터 시각화)	8. 비물질, 없는 것의 시각화, 감각화
	7. 공간 설치	3. 사실과 허구, 물질과 비물질의 합
	8. 사운드아트	6. 새로운 인지 방법을 통한 본질 접근

7) 괄호() 안의 항목은 유사한 의미를 담고 있는 키워드들을 나열한 것임

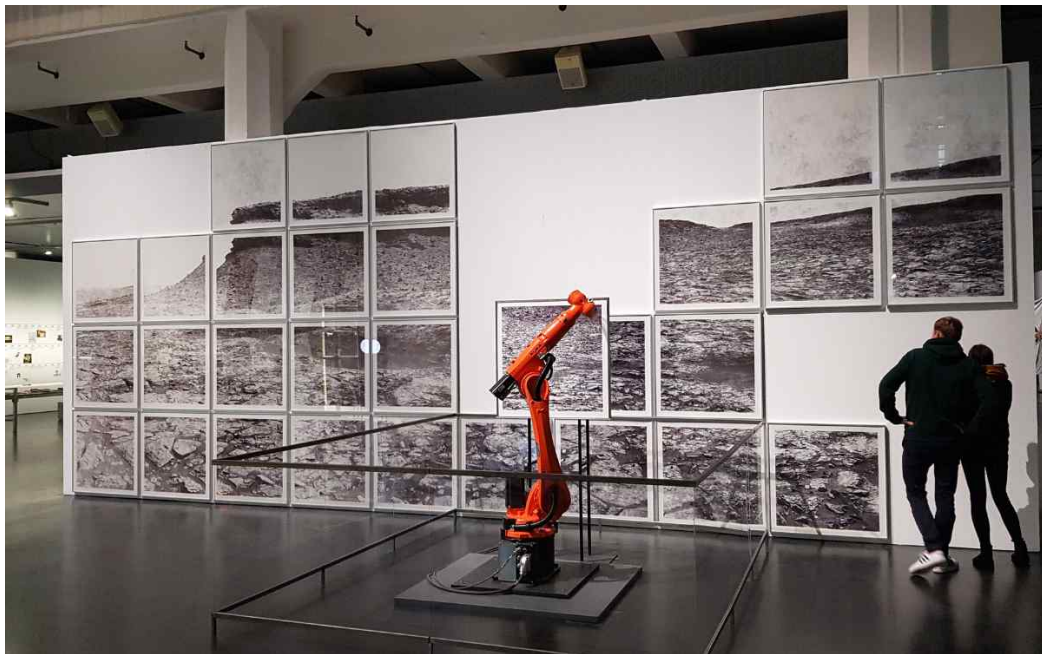
기술-예술 융합을 통한 인간 문명에 대한 통찰 관점에서 <언폴드엑스 2024>가 제시하는 핵심 키워드 10개 ⁸⁾		
챗지피티	클로드	@지은
1. 경계 해체 : 자연과 인공, 인간과 비인간, 물질과 비물질의 경계를 넘나들며 새로운 상호작용의 장을 창출	9. 혼종적 존재성 (인공물-생명체의 경계가 모호해지는 중간자적 존재)	(2. (주로 기술을 활용한) 실시간, 순간적인, 다소 급진적인 상호작용) (4. 다각적, 다층적, 복합적인 확장된 인터페이스)
2. 상호 연결성 : 인간, 기계, 자연이 서로 얹히고 교류하며 유기적인 생태계 속에서의 공존을 모색	7. 상호연결성 (전지구적 네트워크, 생태계적 관점의 부상)	8. 기술과 인간의 연결성
3. 유동적 현실 : 심해, 우주, 가상현실 등 유동적이고 변화하는 공간을 통해 현실의 고정 관념을 확장하고 재구성	5. 유동적 실재성 (고정된 실재가 아닌 데이터와 네트워크로 구성되는 현실)	
4. 시간과 공간의 융합 : 과거, 현재, 미래를 연결하고 다층적 공간을 탐험하여 시공간의 경계를 초월	1. 시공간 초월성 (과거-현재-미래, 지구-우주, 심해-지상 등의 경계 넘기)	(2. (주로 기술을 활용한) 실시간, 순간적인, 다소 급진적인 상호작용) (4. 다각적, 다층적, 복합적인 확장된 인터페이스)
5. 인간의 책임과 성찰 : 환경 위기, 인간중심적 사고에 대한 반성 등 인류의 책임을 고찰하며 지속 가능한 미래를 지향	3. 생태학적 전환 (기후위기, 인류세, 기술세에 대한 성찰)	
6. 새로운 인간상 : 인간이 도구와 기술을 통해 진화하고 확장되는 새로운 존재로서의 가능성을 탐구	6. 문명사적 전환 (기술 진보에 따른 급진적 문화 변동)	(10. 인간 너머의 본질 탐구)
7. 데이터와 감각의 융합 : 데이터 기반 시각화와 감각적 경험을 결합하여 새로운 인지와 감각적 경험의 장을 열어감	4. 지각 확장 (기술을 통한 인식과 감각의 새로운 차원 탐구)	3. 비물질적, 불확실적, 비시각적 요소의 가시화 5. 인간 감각의 상실 인지 7. 매개체를 통한 가시화 6. 기술을 통한 상실된 감각의 일깨움, 각성 (4. 다각적, 다층적, 복합적인 확장된 인터페이스)
8. 자율적이고 창의적인 기계 : AI와 로봇이 예술적 창조의 주체가 되어 인간과 함께 창의적 역할을 수행	10. 기술적 상상력 (새로운 도구를 통한 인류 문명의 가능성 탐구)	(8. 기술과 인간의 연결성) (9. 인간의 객체화)
9. 생태계적 시간 : 생태계 속에서의 상호작용을 중심으로 기술과 환경, 생명체가 함께 살아가는 방식을 탐구	2. 탈인간중심주의 (인간-비인간, 자연-기술 등 이분법적 경계의 해체)	(9. 인간의 객체화) (10. 인간 너머의 본질 탐구)
10. 미래 세대에 남길 유산 : 현시대를 고고학적 관점에서 조망하여 미래 세대에 전달할 새로운 문화적 유산을 상상	8. 미래 고고학 (현재와 미래의 관점에서 재해석)	(10. 인간 너머의 본질 탐구)
		1. 관객참여 기반
		2. (주로 기술을 활용한) 실시간, 순간적인, 다소 급진적인 상호작용
		10. 인간 너머의 본질 탐구

8) 비교 순서가 <챗지피티-클로드-@지은>으로 되어 있는 것이 마치 챗지피티의 분석을 기준으로 보는 듯한 오해의 소지가 있지만, 이는 11월 이슈페이퍼 1편에서는 <기계가 분석한 언폴드엑스 2024>의 한계성을 다루기 때문에 선택한 비교 순서임.

3. <몸> 없고 <선입견> 없어야 하는 Ai가 <해석>하지 못한 것들

<몸> 없는 Ai의 <해독> 결과

생성형 Ai들의 언어데이터 분석 역량은 놀라운 수준이었습니다. 두 Ai가 제시한 10개 키워드들은 [예술-문화적 요소]에서 클로드가 제시한 <7. 공간 설치>, <8. 사운드 아트>를 제외하고는 모두 동일하였습니다. 특히 [기술-과학적 요소], [예술-문화적 요소], [인간-기술-세계에 대한 메시지] 등 세 가지 하위 요소들을 종합한 언폴드 엑스 2024의 핵심 메시지 10개도 세부 표현만 일부 다를 뿐 항목은 완전히 일치하였습니다. 이를 통해서 볼 때, 환각을 우려할 필요가 없는, 언어로 주어진 데이터 분석에서는 인공지능들의 빠르고 객관적인 분석을 신뢰할 수 밖에 없었습니다.



로봇랩 <The Native Picture>
(출처 : 서울문화재단, 작가 제공)

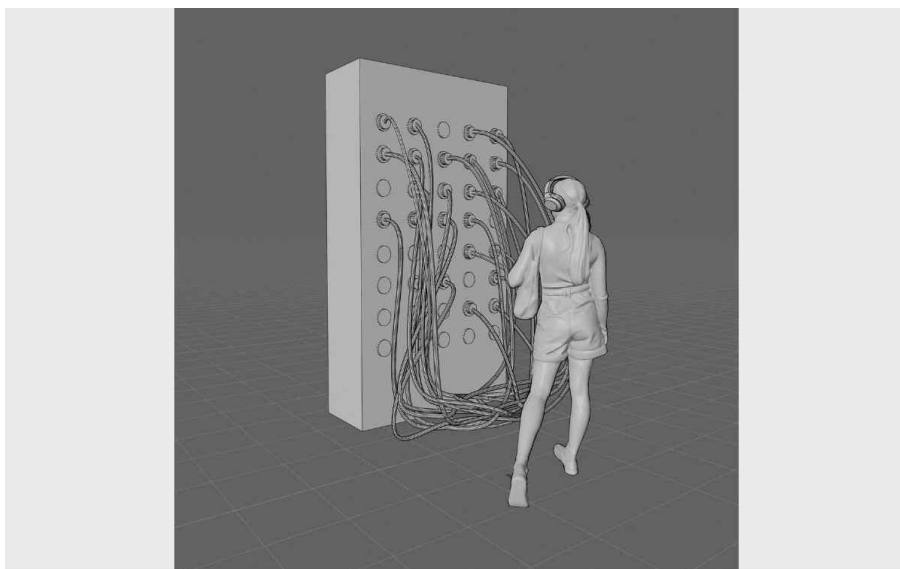
인간이 주목한 것들

위의 분석 결과를 보면, <@지은>이 두 인공지능과 달리 제시한 단어들은 [기술-과학적 요소] 중 <본질, 인간중심, 주체, 공공공간>과 [예술-문화적 요소 중 <관객, 공진화, 소멸, 사실과 허구, 물질과 비물질>, [인간-기술-세계에 대한 메시지] 중 <본질 탐색, 각성, 새로운 경험, 자기 인식, 현재의 인지> 등이었습니다. 이는 [언폴드 엑스 2024가 제시하는 핵심 메시지] 10개에서도 <관객참여, 인간 너머, 본질 탐구, 객체화>로 이어집니다. 이런 키워드 선택의 차이에서 일관성 있게 파악되는 것은 <현재의 인지, 주체, 각성, 공진화, 소멸, 객체화, 본질 탐구 등 인간에 관한 단어> <공공, 관객 등 정책적 관심을 반영한 단어>, <사실과 허구, 물질과 비물질 등 현상에 대한 철학적 이해>를 지향하는 인간의 마음이 반영된 것으로 해석됩니다. 필자도 따로 공통 키워드 추출 과정에서 주목했던 단어들 중에 인공지능들이 10개 키워드로 채택하지 않은 것들을 체크해봤더니 아래와 같았습니다.

필자가 주목했지만 Ai가 선택하지 않은 <Unfold X 2024> 키워드들	
구 분	필자가 주목한 키워드들
기술-과학적 요소	물질/행위성/주체성, 인간식별/페르소나, 유전/진화/새로운 인간상, 기술의 태생적 한계
예술-문화적 요소	관객, 비판, 소멸/진화/협업과 공진화, 이식/보철물, 통제실패/한계, 페르소나
인간-기술-세계에 대한 메시지	신체/수행성/주체성/행위자, 무디어진 감각, 이야기/스토리텔링, 불평등
언폴드 엑스 2024가 제시하는 핵심 메시지	신호와 물성, 데이터 객관성과 예술적 비전의 결합, 상호 공진화와 협업, 우주로 확장된 미래에서 조망하는 현대문명 비판

선입견 없어야 하는 Ai가 <해석>하지 못한 행정가/예술가/인간종의 <선입견>

철학적 해석학의 창시자로 일컬어지는 G.가다머(Hans-Georg Gadamer)는 저서 『진리와 방법』로 “역동적인 인간 경험의 산물”로서 진리를 찾아가는 방법을 얘기했습니다⁹⁾. 우리가 사는 생활 속 경험의 세계에서 마주한 현상을 이해하는 것은 단순히 데이터를 <해독>하는 과정이 아닙니다. 눈앞에 벌어진 사건을 이해하고 반응해야 하는 인간은 그 <몸>의 감각과 경험을 통해 맥락화 된 인식으로 현재를 <해석>해야 합니다. 가다머는 이때 인간이 <선입견>과 <권위>에 기댈 수 밖에 없다고 했습니다. 모든 인간은 자신이 처한 역사적 위치와 소통을 위해 사용하는 언어가 만드는 <선입견>에서 출발하여 세상을 이해합니다. 그렇기 때문에 인간 모두가 인식의 한계를 가지며 유한한 진리에 만족해야 한다는 점을 서로 인정해야 합니다. 가다머는 선입견이 극복되어야 할 한계가 아니라 오히려 인간 이해의 기반이기 때문에 받아들이고 서로의 한계를 인정해야 하는 것으로 봤습니다. 즉, 서로 다른 역사적 맥락 위에서 지금을 해석하는 <몸>의 개별성과 <선입견>의 한계를 인식하고 서로 <대화>하는 것이 더 나은 해석으로 나아가는 길입니다.



김현석 <문어는 스크린>
(출처 : 서울문화재단, 작가 제공)

9) 가다머 누구길래...5명이 15년 걸려 번역 (최원형, 한겨레신문, 2019.10.19.)

위에서 확인된 인간과 Ai의 키워드 분석결과 차이를 철학자의 해안을 빌어 인간/행정가의 선입견으로 해석하니 이해가 됩니다. 필자와 <@지은>의 선입견은 <인간 각성>, <공공성>, <문명비판>, <진화와 소멸>이라는 말에 드러납니다. 공공 문화행정가인 두 인간 분석자들은 서울문화재단이 개최한 행사에서 <예술을 통해 구현되기를 기대하는 가치>를 마음에 품고 있었던 것으로 해석됩니다.

반면 인간의 선입견을 담은 데이터로 학습하더라도 편향된 결과를 내놓는 것은 <몸 없는 Ai>가 해서는 안 될 <오작동>으로 파악됩니다. 글로벌 시장에서 보편적인 인공지능서비스를 제공하기 위해서는 즉시 수정되어야 할 버그입니다. 그런데 사실 <몸 없는 Ai>에게 매우 인간적인 선입견의 총체인 <윤리>를 요구하는 것은 좀 심한 비인간적인 처사입니다.



후니다킴 <무심한 귀를 위한 애피타이저 시리즈 <플레이어>>

(출처 : 서울문화재단, 작가 제공)

인간-미래를 바꾸는 <해석>으로 나아가기 위해 필요한 것들

Ai들의 2단계 분석 결과를 받아보고는 아예 1단계부터 데이터 입력부터 인공지능이 수행하도록 해도 결국 동일하고 훨씬 더 빠른 결과를 얻을 수 있을 것이라는 생각이 들었습니다. 그랬더니 애써 직접 분석하고 싶은 마음이 귀신처럼 잠시 사라졌습니다. 이처럼 빠르고 빈틈 없는 Ai 앞에서 인간의 역할에 대한 회의감은 게을러지고 싶어 하는 뇌의 욕구와 재빨리 결합하여 <일의 효율>이라는 결론에 다다르기 쉽습니다. 만약 앞의 두 인간이 그 효율을 추구했다면 Ai들이 언어 데이터를 요약한 정보로 제시하는 <언폴드 엑스 2024>만 읽었을 뿐, 글과 사진으로나마 작품들을 하나하나 이해하는 경험은 만나지 못했을 것입니다. 지금 인간보다 효율성 매우 높은 문화생산 기계가 제공하는 수많은 정보가 인간의 눈으로 들어와서는 몸에 지혜로 쌓이지 못하고 휘발됩니다. 기계가 인간의 신체 역할을 대신하여 제공하는 편리만큼 인간의 몸은 퇴화합니다. 뇌도 그렇습니다.

다이얼로그 엑스

Day 1. 초청강연 - 테크놀로지아트의 현재와 미래 : 11.8(금) 13:00~16:20

Day 2. 아티스트 데이 : 11.21(목) 14:00~16:00

상세내용은 홈페이지 참조

<http://unfoldx.org/programs/dialogue-x/lecture>

<언폴드 엑스 2024>는 기술 변화가 만드는 인간과 세상의 사건들을 문화역서울284전시장에 펼쳐 놓았습니다(2024.11.7.~11.30). 우리는 이 사건들의 <해석>을 통해서 인간종(種)에게 우호적인 미래 세상 만들기에 적절한 선택을 할 수 있습니다. 철학자의 말을 따라 우리는 보다 적절한 사건 해석을 위해서 우선 그 현장에 우리 몸과 마음을 놓아야 합니다. Ai의 정보 해독에 만족하려는 뇌의 게으름을 극복해야 합니다. 그리고 <선입견>을 표현한 작가와 대화하여 그의 마음을 몸소 이해해야 합니다. 예술가의 비판적 표현이 전하는 마음이 인간의 미래에 대한 비관과 저주가 아닐 것이라는 기대는 공공 문화행정가의 선입견이 들어간 마음일 뿐입니다. 그 마음을 가지고 현장에 갔다 와서 「#2/2. <다이얼로그 X> 기술-예술 대화에 실린 인간-미래 이해하기」를 전해드리겠습니다.

#2/2. <다이얼로그 X> 기술-예술 대화에 실린 인간-미래 이해하기

(2024.11.21. 발간 예정)

1. 현장에서 확인한 <몸> 가진 예술가의 <선입견>
2. State-of-the-Art ~ 예술이라는 최첨단 기술
3. 인간-미래를 인간답게 할 <문화기술>
4. 수정해야 할 정책의 <선입견>

※ 이슈페이퍼 내용은 작성자의 견해일 뿐 기관의 공식 입장이 아님.

SFAC Issue paper_Culture + Policy

서울문화재단 [문화 + 정책] 이슈페이퍼

Vol. 2024-11 (2024.11.07. 발간)

『<Unfold X 2024>에서 읽히는 기술-예술-미래-인간』 _ #1/2』

작성자: 김해보(서울문화재단 정책협력실 전문위원)

발 행 일 : 2024.11.07.

발 행 인 : 이창기

발 행 처 : 서울문화재단(www.sfac.or.kr)

기획·집필 : 서울문화재단 정책협력실 김해보 전문위원

편 집 : 서울문화재단 미래전략팀

디 자 인 : 서울문화재단 홍보마케팅팀