

미메시스(Mimesis)로 본 딥페이크 기술의 무용예술 적용가능성 연구

박진서*·조남규** 상명대학교

초록 코로나19로 기존 무용을 비롯한 공연예술에도 관객과 소통하기 위한 다양한 변화가 있었다. 비대면의 시대에 영상 기술은 관객과의 관계를 이어주고 기술적 매개가 되어 공연예술 생태계에 공공연하게 자리 잡았다. 기술적 측면에서도 AI(인공지능)와 3D 모션 캡처, 딥페이크, 홀로그램, 음성합성 등의 기술을 결합하여 인간과 매우 흡사한 버추얼 휴먼이라는 가상 인물이 등장하면서 대중의 높은 관심을 불러일으키고 있다. 행동은 물론이며 말과 표정 모두 자연스러우며 심지어 즉각적인 대화가 가능할 정도다. 본 연구는 무용이 지닌 일회성과 현장성, 그리고 몸성과 관련하여 모방(미메시스, mimesis)이 지닌 재현의 가치를 중심으로 딥페이크를 비롯한 영상기술이 대체되는 현상을 살펴보는데 의미를 두었다. 이를 통해 딥페이크 기술이 무용예술적 측면에서의 순기능과 나아가 AI와 영상기술의 진화를 수용할 방안을 제시하였다. 방법적으로 본 연구에서는 사자(死者)를 영상 기술로 재현된 공연으로 관객과 소통하던 사례들을 살펴보았다. 더불어 실제 망자를 소환하여 산자와 만나게 한다는 측면에서 과거 망자 천도 의식과 매우 유사한 재현행위라는 점에서 매우 긍정적이나, 포르노로 제작 유통되거나 정치 선동을 위해 조작되는 역기능도 제시하였다. 이를 통해 본 연구는 딥페이크 기술을 비롯한 영상매체의 재현 기술을 아리스토텔레스의 미메시스 개념을 통해 살펴보고 그 가운데 복제가 원본을 능가하는 현상을 장 보드리야르가 제시한 시뮬라시옹 개념으로 살펴보았다. 결과적으로 우리는 무용이 지닌 육체성에 대해 다음과 같은 새로운 인식이 요구됨을 확인하였다. 첫째, 무용수 측면에서 관객의 인식 행위에 대한 새로운 인식이 요구된다. 카메라의 프레임을 통해 인식하는 시스템, 즉 무용수가 세계 속의 존재임을 인정하고 영상 기술에 대한 진화를 받아들여야 한다. 둘째, 딥페이크가 원본의 모방으로 비롯되지만, 여전히 가짜라는 복제물의 한계를 이해해야 한다. 그것을 인지하고 비도덕적 의도를 대응하는 방법이 필요하다. 셋째, 과거 소통 방식의 한계를 인정하고 디지털 체계 내에서의 소통과 소속감을 찾는 것이 요구된다. 나아가 과거 유명한 무용수나 그들의 안무를 복원할 때, 단순히 무보(score)에 그치지 않고 죽은 자를 소환시켜 재현한다는 점에서 장소적 한계 극복과 무용예술적 측면에서의 적용가능성을 살펴보았다.

주요어 : 코로나19, 시뮬라시옹, 딥페이크, 무용, 미메시스, 모방, 재현

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 모 방송에서 전원일기 故 박윤배(응삼이 兪)씨가 딥페이크(mimesis) 기술로 돌아온 것을 방영했다. 사실보다 더 사실적인 모습으로 환생한 그의 모습에 딸과 출연진들은 현실과 가상의 경계 상실을 경험하게 되었다. 당시 재현된 방식은 인터랙티브 방식의 인공지능(AI)을 통한 딥페이크 기술이다. 실제 사람의 특정 부위를 인물과 합성하는 기존 딥페이크 기술에서 진일보하여 상호소통형 방식이라는 점에서 인공지능의 비중이 더 높아진 것이다. 시간을 조금 더 거슬러

* 주저자, 상명대학교 일반대학원 공연예술경영학과 박사과정, evie1016@naver.com

** 교신저자, 상명대학교 일반대학원 공연예술경영학과 교수, cng1222@hanmail.net

올라가 보면 MBC에서는 다큐멘터리 <너를 만났다>를 통해 먼저 떠난 가족과 만나는 상황을 연출한 바 있다. VR, 메타버스 기술을 통해 재현된 아바타는 현실과 가상의 경계 넘나들기를 통해 사자(死者)와 산자를 연결하는 시도였다.

“죽은 자의 삶은 산 자의 기억 속에 있다”라는 키케로의 말처럼, 죽은 이를 소환하고 싶은 욕망은 인류의 역사와 항존해 왔다. 사자를 아바타 형태로 살려낸 예는 오래전부터 지금까지 세계 곳곳에서 시도된 바 있다. 그 형태는 인형을 통해서나, 주술사들의 의식을 통해 재현되기도 했다. 이 재현의 과정에서 우리는 아리스토텔레스의 미메시스 개념에 대해 다시금 생각해 볼 수밖에 없다. 모방의 위험성을 알린 그의 스승 플라톤과는 달리, 아리스토텔레스는 예술을 인간의 활동으로 보고 인간 고유의 본성에 모방이 내재해 있으며 이는 인간의 능력을 향상하는 삶의 기량인 것을 강조했다. 현실을 모방하는 예술가는 있는 그대로가 아니라, 있어야 할 이상을 표현해야 해서 예술가의 모방은 결코 복사가 아니다.

또한, 죽은 이를 소환하고 싶은 욕망은 산자가 위로받거나, 죽은 이의 뜻을 알리거나, 함께한 기억을 자신의 시공간에 가두기 위해서다. 나아가서는 죽은 이가 지닌 정치적, 이념적, 상업적 목적을 활용하기 위해서다. 이 경우, 장 보드리야르가 말한 시뮬라시옹(simulation)의 문제들, 나아가 윤리적 문제들과 충돌할 수밖에 없다. 장 보드리야르는 이러한 문제를 그의 저술 《시뮬라크르와 시뮬라시옹》을 통해 소개한다. 그에 따르면 시뮬라크르(simulacre)는 존재하지 않지만, 실재하는 것처럼 때로는 존재하는 것보다 더 생생하게 인식되는 것들을 말하며 시뮬라시옹은 시뮬라크르가 작용하는 것을 말하는 동사다.

본 연구를 통해 연구자는 인공지능형 딥페이크 기술의 사례들을 살펴보고 그 모방행위가 이전 주술에서 과학의 시대에 이르러 어떠한 사회 윤리적 문제로 확산하는지에 대해 플라톤, 아리스토텔레스, 그리고 보드리야르로 이어지는 예술 철학적 문제들을 확인해보고자 한다.

나아가 이를 토대로 하여 딥페이크 기술이 무용에서의 재현행위로 혹은 창작행위로 어떻게 활용 가능한지에 대해 철학적 의미들을 고찰하고 영상매체가 지닌 인식의 방법에 대한 논의와 더불어 저작물에 대한 보호 방안, 공연 형태의 다양성에 대한 고민, 그리고 딥페이크 기술 활용에 있어서 에포트 기반의 딥러닝의 방법 등 무용예술적 측면에 그 활용 가능성을 제시하고자 한다.

2. 연구문제

본 연구를 달성하기 위한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 코로나19 시기에 대안적 방식으로 소통되어 오던 무용 그리고 공연예술에 대한 사례와 재현으로써 영상 기술의 진화에 대한 사례를 살펴본다.

둘째, 딥페이크와 모션 캡처 등 다양한 방식을 통해 사자를 재현해 낸 사례들을 살펴본다.

셋째, 딥페이크 기술이 지닌 모방의 순기능과 역기능에 대해 살펴본다.

넷째, 플라톤과 아리스토텔레스가 제시한 미메시스와 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 통해 원본보다 더 원본 같은 영상매체의 모방 효과를 살펴본다.

결과적으로 무용공연의 한계를 극복하고 딥페이크를 비롯한 영상기술을 어떻게 접목 시켜야 하는지에 대하여 대안적 방법에 대해 살펴본다.

II. 비대면 시대의 대안으로써 딥페이크

1. 코로나 19와 공연예술의 변화

신종 코로나바이러스 감염증, 코로나19의 확산으로 공연계는 커다란 위기에 직면했다. 공연이 줄줄이 취소되고

공연 종사자들 역시 일자리를 잃고 생계를 위해 다른 일을 선택할 수밖에 없는 불가항력적 위기를 맞이했다(김가은, 홍미성, 2020). 공연예술가들은 이 위기를 극복하기 위해 저마다 온라인 중계 및 랜선 스트리밍(Streaming) 서비스를 시도하였다. 랜선 스트리밍 서비스로 인해 세계 유수의 극장과 예술단의 유명공연을 집안에서 관람하거나, 국내 공연의 해외 송출이 가능해지는 공연 형태의 다양한 시도가 이뤄졌다. 이러한 시도는 공연문화예술의 소비가 극장이 아닌 온라인 공간에서도 가능하게 만들었고 새로운 방식의 창작 시도와 유통 플랫폼의 중요성에 대한 영향을 끼쳤다. “코로나19로 공연이 줄줄이 취소되는 가운데 한국의 국악은 번창하고 있다.”라는 네덜란드 일간지 ‘드 그로네 암스테르담’의 기사처럼 한국에서 공연예술은 기술을 접목한 다양한 시도를 한 바 있다.

2020년, 현대무용축제 ‘모다페’는 코로나19로 인해 대면공연은 거리두기 객석제로 실시하고 이와 함께 ‘모다페 온라인 생중계’로 비대면 공연을 동시에 진행하였다. 또한, 마로니에공원의 야외행사 모스(M.O.S)는 모다페 인스타그램에서 ‘모다페 챌린지’로 대체하여 축제가 끝날 때까지 온라인 릴레이 형식으로 진행되었다. 국립현대무용단은 네이버TV와 유튜브로 스트리밍 무용공연 방송하였고, <DANCE ON AIR - ‘혼자 추는 춤’>을 통해 무용수와 관객을 연결하였다. 또한, 남정호 예술감독의 ‘몸으로 나를 만나기’와 안영준 트레이너의 ‘집에서 따라 하는 공간 100% 활용하며 몸풀기’ 등 홈트레이닝 서비스 영상 ‘유연한 하루’를 제작하고, 국립발레단은 온라인 상영회<KNB RE:PLAY>로 기존에 촬영한 레퍼토리 작품을 공개하기도 했다(김가은, 홍미성, 2020).

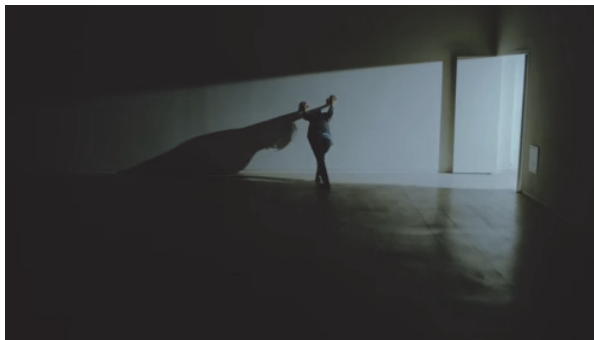


그림 1. 국립현대무용단 유튜브 공연, <세 가지 각>
(출처: 동명 유튜브 채널)



그림 2. 남정호 예술감독, <유연한 하루>
(출처: 국립현대무용단 유튜브 채널)

2020년 3월, 국립국악원은 사물놀이·시나위·승무·부채춤·장구춤 등 37가지 레퍼토리를 8K 고해상도 360도 VR (가상현실)로 촬영한 영상을 유튜브를 통해 무료로 스트리밍했다. 국립국악원이 이러한 기술집약의 콘텐츠를 기획하게 된 배경에는 기제작된 국악박물관의 체험용 VR 콘텐츠와 국악방송의 초고화질 영상의 협업이 있다. 이 외에도



그림 3. 국립국악원 VR공연 부채춤
(출처: 동명 유튜브 채널)



그림 4. 국립국악원 희망ON 어떻게 만들어졌나?
(출처: 동명 유튜브 채널)

‘희망 ON’이란 제목으로 매일 한 명씩 민간 예술가의 온라인 공연을 기획하거나, 공연장이 아닌 고궁이나 자연경관이 좋은 외부에서 초고화질(UHD)로 제작한 10분 안팎의 ‘일일국악’ 서비스의 송출이 있다. 그것은 MZ세대인 20대를 겨냥한 콘텐츠로 송출 초기 네이버TV와 유튜브 합산 조회 수가 10만 회를 넘었다(오현우, 2020.5.26).

특히 주목할 만한 것은 한국관광공사의 “Feel The Rhythm of KOREA” 광고다. 2020년에 기획된 어떤 광고보다 한국적인 음악과 리듬으로 주목받았던 캠페인으로 손꼽을 수 있는데 이날치의 음악과 앰비규어스 댄스컴퍼니(Ambiguous Dance Company)의 댄스가 어울리면서 춤에 대한 대중적 관심과 다양한 유사 콘텐츠를 생산하는 결과를 이끌기도 했다.

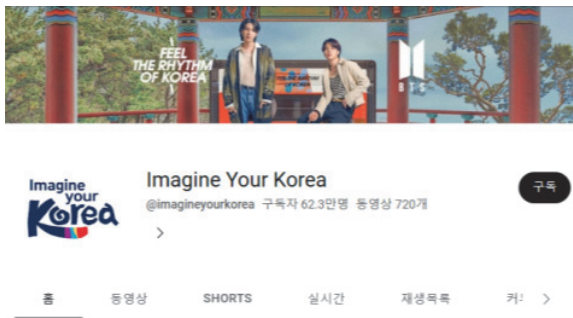


그림 5. 한국관광공사 유튜브 채널
(출처: Imagine Your Korea 유튜브 채널)



그림 6. 한국관광공사 <범내려온다> 공연
(출처: Imagine Your Korea 유튜브 채널)

코로나19는 급속도로 기술의 진보를 앞당겼다. 공연계에서도 상술한 바와 같이 자생의 노력들을 통해 새로운 창작 방식과 유통 플랫폼의 시도가 이뤄졌다. 이러한 상황 속에서 공연예술가들은 일회성과 현장성이라는 공연예술 본질에 관해 끊임없는 물음을 던질 수밖에 없다. 일회성과 현장성은 늘 공연예술의 대중화라는 한계에 부딪힌다. 특히 전통예술이나 순수무용과 같은 소수 매니아 층을 위한 예술은 더더욱 그러하다. 그런 의미에서 국립국악원을 비롯한 다양한 단체의 시도는 공연의 본질에 대한 근원적 논의를 무색하게 할 정도다.

상술한 콘텐츠가 실재하는 공연예술인들의 기록이라면 본고에서 논의하려는 버추얼 휴먼(Virtual Human), 가상 인물의 공연은 일회성과 현장성의 문제가 해결되지 않은 상태에서 실존적 문제, 다시 말해 모방의 본질적인 문제를 끄집어내어 고민할 수밖에 없다. 딥페이크 기술을 통한 버추얼 휴먼에서 우리가 주목할 것은 신한카드 광고 영상에 등장한 버추얼 인플루언서 로지(Rozy)다.

2021년 한 보험회사 광고 영상이 화제가 되었다. 로지라는 이름을 가진 버추얼 인플루언서가 그 주인공이다. 과



그림 7. 사이버 가수 아담
(출처: <https://v.daum.net/v/20210811081807298>)



그림 8. 시기반 가상인간 로지
(출처: <https://v.daum.net/v/20210811081807298>)

거 사이버 가수 아담이 있었지만, 사람다움의 한계가 있었고 로지는 그것을 극복하고 AI를 통해 SNS와 광고를 통해 인간다움의 한계성을 극복하였다. 현재 로지의 SNS 팔로워는 2022년 9월 기준 14만 명을 돌파할 정도다. 로지가 대중의 관심을 받게 된 것은 기술적 완성도뿐만이 아니라 대중과 소통하는 진짜 인플루언서처럼 행동하는데 있다.

로지는 3D 모델링 기술을 활용해 제작되었다. 사람의 뼈와 피부가 움직이는 것을 토대로 평면으로 그린 로지를 3D로 모델링하고 이 위에 피부, 뼈, 신경망을 심고 세밀한 피부 표현을 통해 구현되었다. MZ 세대가 선호하는 얼굴을 모아 만들고 대역 모델을 사용해 먼저 춤추는 모습을 촬영하며 그 과정에서 매력적 표정을 인식 학습한 로지가 똑같은 표정을 짓게 된다. 현재는 로지에 맞는 목소리를 제작 중이다.

버추얼 휴먼을 만들기 위해서는 얼마나 사람 같은가가 가장 중요하다. 그렇기에 실제와 비슷한 느낌의 정교한 3D 기술이 필요하고 사람의 움직임을 센서 장비로 인식해 그래픽을 구현하는 모션캡처 기술이 필요하다. 그리고 여기에 딥러닝 기반이 탑재된 딥페이크 기술이 요구된다. 이 과정에서 딥러닝과 딥페이크 기술은 버추얼 휴먼을 더욱 사람답게 만드는 가장 큰 역할을 한다. 또한 딥러닝은 사람의 두뇌와 비슷한 인공신경망 방식으로 모델링 하여 컴퓨터를 사람처럼 사고할 수 있게 만드는 기술이다. 딥페이크는 인공지능 기반으로 인간의 실제 이미지를 합성하는 기술이다. 즉 버추얼 휴먼 영역에서 딥페이크가 외적인 부분을 사람답게 만드는 역할이라면 딥러닝은 내적 부분을 사람답게 만들어 더욱 자연스러운 인간의 형태로 만드는 중요한 역할을 한다.

2. 딥페이크 기술의 순기능과 역기능

오래전부터 향존한 망자를 다시 살려내는 행위는 모방에 대한 인류의 근본적 믿음에 천착한다. 국내에서 망자를 현실 세계로 살려내는 행위는 죽은 망자가 무당의 몸을 빌려 와서 행해지는 오구굿이나, 진오기굿, 초망자굿 등의 망자천도의례에서 주로 볼 수 있다.

“대체로 우리나라 사람들의 죽음에 관한 정서는 사람이 죽으면 부정이 발생하고 사령은 저승으로 가는 여행기간 동안 방황을 하게 되어, 산자에게 해를 끼치게 된다고” 여긴다(최윤영, 1995). 망자천도의식은 주로 가족과 망자의 마지막 이별의 닳을 통해 망자를 이승에서의 한이나 원을 풀어 이승과 연을 끊고 극락으로 떠나게 하도록 치러지는 의식이다. 왜냐하면, 죽은 영혼이 저승으로 가지 못하고 이승에 남아 있으면 산 사람에게 해를 입히게 된다고 믿었기 때문이다.

동해안의 오구굿에서 무당은 망자가 되어 유족들과 재회하는 이야기가 제일 중요한 대목인데, 무당은 무당 자신의 시점과 유족 입장의 2인칭 시점, 그리고 망자의 입장인 3인칭의 사설을 통해 진행하면서 망자는 무당의 몸을 빌려서 유족들과 만담 설화를 나누다가 무당의 입장으로 와서 유족을 달래기도 하고 망자의 말을 전하고 유족들과 화답을 하기도 한다(박범태, 2022).

과거, 사자를 소환하여 해후할 수 있도록 해주는 사자를 재현시킨 퍼포먼스가 망자천도의식이었다면 최근에는 인공지능과 음성, 그리고 3D 모델링과 모션캡처, 딥페이크, 증강현실, 홀로그램 등의 영상기술을 결합하여 사망한 연예인의 생전 모습을 부활시키는 시도가 대중매체를 통해 활발하게 이뤄지고 있다.

2016년 12월, KBS <감성과학 프로젝트: 환생> 프로그램에서 김광석을 재현시킨 사례를 시작으로, 2017년 신해철 홀로그램 콘서트, 그리고 2021년에는 Mnet의 <AI 음악 프로젝트 다시 한 번>에서 3인조 혼성그룹 ‘거북이’의 故 임성훈과 김현식을 무대에 소환하는 프로젝트를 진행했다. 또한, SBS의 <인간 대 AI>에서는 故 김광석을, 2022년에는 TVING OTT <얼라이브>에서 ‘울랄라세션’ 리더 故 임윤택과 유재하를 소환하여 그들의 목소리로 신곡을 발표했다(권이선, 2022).



그림 9. 디지털 기술을 통해 복원된 유명가수들의 모습.
왼쪽부터 김현식, 신해철, 터틀맨

(출처: <https://www.segye.com/newsView/20220208514424?OutUrl=daum>)

2020년 MBC <VR휴먼다큐멘터리: 너를 만났다>에서는 VR, 메타버스 기술을 통해 재현된 아바타로 망자를 소환하여 가족과 만나는 상황을 연출한 바 있다. 망자와 산자가 현실과 가상의 경계 넘나들기를 통한 시도였다. 희귀 혈액암으로 가족과 이별한 일곱 살 딸(시즌 1, 2020), 사별한 아내(시즌 2, 2021), 위암의 재발로 세상을 떠난 노모(시즌 3, 2022)의 생전 모습을 3D VR로 가상현실 속에서 구현하여 유족이 HMD(Head Mounted Display)와 VR 장갑을 착용하고 망자와 재회하도록 했다.



그림 10. 너를 만났다 시즌1 (출처: MBC)



그림 11. 너를 만났다 시즌3 (출처: MBC)

2023년에는 tvN '회장님네 사람들'에서 2020년 세상을 떠난 전원일기 故 박윤배(응삼이 役)씨의 가상 인간을 구현하였다. 당시 재현된 방식은 인터랙티브 방식의 인공지능(AI)을 통한 딥페이크 기술이다. 디지털 휴먼(가상인간) 전문기업 빔스튜디오가 실시간 인터랙티브 방식의 인공지능(AI) 딥페이크 기술 '비엠리얼 솔루션(B'mReal Solution)'을 통해 재현되었는데, 그 기술은 실제 사람의 얼굴이나 특정 부위를 가상의 인물과 합성하는 기존 딥페이크 기술에서 더 나아가 가상 인간과 실시간 소통까지 가능하다. 실제 사람의 특정 부위를 인물과 합성하는 기존 딥페이크 기술에서 진일보하여 상호소통형 방식이라는 점에서 인공지능의 비중이 더 높아진 것이다.

심지어 의학적으로 사용되기도 하는데, 예를 들어 외상 후 스트레스 장애(PTSD)로 엘리베이터를 타지 못하는 사람에게 HMD(안경 형태의 영상표시장치)로 에펠탑 엘리베이터를 타는 영상을 보여주면서 가상현실 속에서 트라우마를 극복하게 하는 등 VR을 심리치료에 적용하기도 한다(박혜원, 2022.7.4.).

인공지능(AI), 빅데이터, 클라우드 등의 첨단기술은 사람과 거의 유사한 수준으로 발전하고 있다. 이러한 기술 형태를 우리는 디지털 휴먼 기술이라 한다. 이것은 실제 사람과 환경 등에서 상호작용하는 기술이며 실감형 커뮤니케이션 서비스와 실감 콘텐츠에서의 3D 입체 영상재현 기술들을 통칭한다.



그림 12. tvN 회장님네 사람들故 박윤배와 그의 딸(출처: tvN)

사람의 대화를 흉내 내고 특정 영역에 입력된 스크립트 기반의 대화를 구사하는 일반적 챗봇 형태를 넘어 상황에 관련된 내용으로 인간과 유사한 대화를 하는 지능형 가상 에이전트 기술(intelligent virtual agent)이 등장하고 있다. 여기에 진일보하여 인공지능 기반의 인간 이미지를 합성한 기술이 바로 딥페이크(Deepfake) 기술이다. 딥페이크란 AI 기술인 딥러닝의 '딥(deep)'과 가짜라는 뜻의 '페이크(fake)'를 합친 단어로 딥페이크 기술은 인공지능 딥러닝 기술의 비약적 발전과 함께 기존의 인물 얼굴이나, 특정 부위를 영화의 CG처럼 합성한 영상편집물의 총칭이다. 과거 인물의 사진이나 영상의 합성 수준을 뛰어넘어 인공지능과의 결합으로 정교해진 결과다.

특정 인물의 얼굴과 신체 부위를 전혀 다른 영상과 합성하기 위해 딥러닝이라는 AI 기술과 안면 매핑(facial mapping), 안면 스와핑(face-swapping) 기술을 복합적으로 이용하는 것으로, 그 원리는 소스 영상을 프레임별로 나눈 후, 원본 영상에서의 얼굴 표정과 같은 순간적인 변화를 프레임별로 학습시켜 유연하게 변화시킬 수 있다. 기본적으로 딥페이크는 안면 윤곽, 눈, 코, 입, 피부색 등을 변화시킬 수 있으며 한 인물을 완전히 다른 인물로 인지하게 할 수도 있다. 원본 영상과 차이가 없을 정도로 자연스러우며 기술발전으로 손쉽게 제작할 수 있다.

컴퓨터그래픽 특히 3D 모델링, 모션 캡처, 증강현실, 홀로그램 등의 기술에 비해 비교적 제작비가 적게 들어가고 타 기술에 비해 제작이 용이하다는 장점을 지닌다. '초기 딥페이크 기술은 짧은 동영상에 가수나 연예인 등 유명인들의 얼굴을 삽입하는 정도에 불과했지만, 기계학습(Machine Learning, 머신러닝)의 한 형태인 심층학습(Deep Learning, 딥러닝)을 통해 컴퓨터가 입력된 수치를 분석하고 학습하는 지적능력의 수행과정을 거쳐 인간의 행동을 실제와 같이 섬세하게 움직이는 딥페이크 제작물을 만들 수 있게 되었다(허순철, 2022). 심층학습은 인간이 경험을 통해 배우는 방식과 유사하게 컴퓨터가 대량의 데이터를 분석 학습하여 임무를 수행하는 기계학습의 한 가지 방식이다. 심층학습 알고리즘이 원본 대상자 얼굴 각각의 부분에 움직이는 특징을 찾아낸 후 다른 사람의 동영상에 그 특징을 복사하여 진짜처럼 보이도록 두 영상을 합성하는 방법을 찾도록 훈련시키는 것을 말한다. 따라서 원본 이미지가 많으면 많을수록 더 사실적인 동영상을 만들 수 있게 된다. 이 때문에 배우나 유명정치인이 딥페이크 영상에 자주 등장하게 된다.

현재, 심층학습을 이용한 딥페이크 기술은 '생산적 적대 신경망(Generative Adversarial Network)을 통해 원본 데이터와 가공 모방품과 거의 구별할 수 없을 정도로 정교한 동영상을 제작할 수 있게 되었는데, 방법적으로 첫 번째 기계학습모델의 데이터가 가짜 가공 모방품을 제작해내고, 두 번째 기계학습모델이 진짜를 찾아내게 함으로써 양자의 기계학습모델이 충돌하며 기술적으로 원본에 더 가깝게 만들어 낸다.

미국 매사추세츠공대가 발행하는 기술분석 잡지 <MIT 테크놀로지 리뷰>는 지난해 초 가장 조심해야 할 인공지능의 위험요소 중 하나로 딥페이크 기술을 지목했습니다. 사람이 정보를 조작하는 수준을 넘어 인공지

능의 힘을 빌려 진짜 같은 가짜 정보가 범람하는 세상이 올 수 있다는 이유에서였습니다. 일각에서는 딥페이크 기술의 발전으로 '진실의 종말' 시대가 올 것이라는 비판적 전망도 내놓고 있습니다(목정민, 2023).

생산적 적대 신경망 기술로 딥페이크 기술은 더 사실 같은 형태의 영상을 만들어 내는 성과를 거두면서 앞서 제시한 초연의 테크놀로지로서 망자를 재현하여 유족들과 팬들을 만나게 하는 순기능적 효과도 있지만 반대로 페이크 포르노그래피와 같은 악용 사례도 다수 존재하며 딥페이크를 통해 겪을 수 있는 잠재적 위험에 대해 지적이 늘고 있다.

전술한 바와 같이 딥페이크 기술은 이미 어휘상 가짜라는 의미가 포함되어 있다. 여전히 원본을 흉내를 낸 모방품 혹은 모사품이라는 한계를 지니지만, 단순한 외형의 모방(이미테이션)이 아닌 모방(미메시스)에 이를 경우, 가짜가 아니라 원본과 혼동하거나 원본을 능가하는 실재를 경험하게 된다.

딥페이크의 부정적 사용의 예를 살펴보면, 故 노무현 전 대통령이 이재명 대선후보를 지지 선언한다는 콘셉트의 영상을 더불어민주당이 공식 채널에 올렸다가 논란이 일자 삭제한 사례가 있었고, 2019년 봄, 미국 연방하원의장 낸시 펠로시(Nancy Pelosi)가 술에 취한 동영상인 유포된 적이 있었다. 또한, 미국의 뉴미디어인 버즈피드는 오바마 전 미국 대통령이 "트럼프는 정말 쓸모없는 사람"이라고 말하는 영상을 게시하며 딥페이크 영상의 파급력을 알리기도 했으며, 2020년 말, 영국 방송 채널4가 인공지능(AI)을 이용해 영국의 엘리자베스 2세 여왕을 본떠 가짜로 만들어 낸 '가짜 여왕'을 통해 크리스마스 인사와 춤을 추는 메시지를 내기도 했다.

유명인의 얼굴을 합성한 가짜 포르노그래피의 유포는 심각한 명예훼손과 인격권을 침해할 뿐만 아니라, 당사자에게 수치심과 정신적 피해를 가하는 중대 범죄이다. 2019년 9월, 미국의 기준으로 인터넷에 유포된 딥페이크 동영상의 약 96%가 포르노그래피며 간단하게 사진 속 인물과 나체 여성의 몸을 합성하여 딥페이크 나체사진을 만들어 내는 애플리케이션은 50달러에 판매될 정도다(허순철, 2022).

또한, 앞서 잠깐 언급한 선거에서 정치인의 딥페이크 영상은 잘못된 선거 정보의 배포, 유권자의 공정한 투표 방해 등 민주적 절차를 방해하는 선동행위로 선거의 공정성을 훼손하는 것이며 대의민주주의를 위협하는 커다란 걸림돌이 된다.

물론 딥페이크 동영상의 기술이 진화함에 따라 딥페이크 판별기 등 동영상을 색출하는 기술도 발전하였으나, 다양한 동영상 합성 프로그램과 애플리케이션이 더 손쉽게 보급되고 있다. 그런 문제로 기인해서인지 인공지능 기술의 역기능에 대한 새로운 법적 문제들이 등장하고 있으나, 패러디나 풍자라는 측면에서 표현의 자유와 충돌한다.

살펴본 바와 같이, 사자를 소환해주는 영상기술에 의한 퍼포먼스가 살아 있는 가족과 해후하여 위로해 준다는 점에서 순기능적 가치를 지니지만, 유권자의 공정한 투표를 방해하는 정치적 문제를 낳거나, 유명인의 합성 포르노 유포라는 정치 사회적 역기능을 낳기도 한다.

III. 딥페이크 기술의 미메시스 미학과 시물라시옹의 가능성

전 장에서 살펴본 바와 같이 영상재현 기술은 모방의 실현을 최대한 완성 시키는 것을 과제로 삼고 있다. 이 과정에서 모방이 지닌 본질적 의미에 대한 상기는 필연적이다. 본 장에서는 딥페이크 기술에서 중요하게 여기는 모방(미메시스)을 아리스토텔레스의 '시학'에 나타난 모방의 본성에 빗대어 살펴보고 이후 모방이 국가를 위협하는 요소로 인식한 플라톤의 의견을 견주어 설명하고자 한다. 나아가 딥페이크 기술이 지닌 윤리적 한계점을 보드리야르의 시물라시옹 이론에 접목시켜 고찰하고자 한다.

1. 미메시스로 본 무용

모방으로 해석되는 그리스어 미메시스(*μίμησις*, mimesis)는 영역(英譯) 이미테이션(imitation)으로 알려져 있다.

일반적으로 원상과 유사한 모상을 만드는 행위로 이해하고 있으나, 사실 이 개념은 재현(representation)이란 뜻으로 내적 주관적 체험을 표현하는 것을 의미한다. 다시 말해 외상을 그대로 복제하는 것이 아니라 그것이 지닌 본질적 혹은 내적 의미를 복원하는 행위를 말한다. 서양 미학사에서 예술을 미메시스로 보는 견해는 고대 그리스부터다. 호메로스 이후 등장하였지만 정확한 어원은 불확실하다. 그러나 기원전 5세기경 다음과 같은 의미로 사용되었다.

첫째, 제의적 숭배행위(표현), 둘째, 자연과정의 모방(데모크리투스), 셋째, 자연의 외면적인 재생(플라톤), 넷째, 자연의 여러 요소에 근거를 둔 예술작품의 자유로운 창조(아리스토텔레스) 등의 개념으로 미메시스라는 용어가 사용되었는데, 제의적 숭배행위의 경우, 디오니소스적 숭배의식에서 사제가 행하는 숭배의식 mimos, 다시 말해 무용, 흥내 내기, 음악, 노래 등 표현예술에 해당하는 장르에만 적용되어 외적 실체를 재현하는 것이 아니라 내적 실재를 표현하는 의미로 사용되었다. 자연과정의 모방은 데모크리투스(democritus, 기원전 460~370년경)의 모방 개념으로, 인간은 예술에서 자연을 모방하는 것을 의미한다. 예를 들어, 베를 짤 때는 거미를, 집을 지을 때는 제비를, 노래할 때는 새를 모방하는 것으로 주로 실용적 예술에 적용되었다.

그러나 미메시스의 초기 개념에 해당하는 양자의 의미는 이후 본질을 상실하고 본격적으로 의미가 완성되는 것은 기원전 5세기 플라톤과 아리스토텔레스에 의해서다. 이후 이 두 사람이 제시한 미메시스의 의미가 미학사에서 학문적 의미로 인용되면서 지속하였다.

우선 플라톤이 인식하고 있는 미메시스에 대해 살펴보자. 플라톤에게 예술은 넓은 의미에서 기술에 속한다. 다시 말해 인간의 제작 활동을 위한 모방기술이다. 그는 예술의 사회작용으로 그것이 인간 영혼에 미치는 강한 영향력에 대한 정치 사회적 위험을 경고했다. 그는 예술이 어떤 대상을 모방하는 행위를 통해 완성되는데, 그 과정에서 미메시스라는 것이 행위를 통해 쾌락을 습득하고 그것이 저급한 감정을 자극하여 그가 생각하는 이데아의 선을 해치고 결국 국가에 해를 끼친다고 보았다. 다시 말해 플라톤은 미메시스로부터 재현된 행위가 미의 이데아로부터 멀리 떨어진 것으로 파악하고 이를 경멸하게 되었다.

플라톤이 형이상학적 관계에서 미의 이데아를 주장하면서 미메시스를 비천한 행위로 경멸한 것과는 달리, 그의 제자 아리스토텔레스는 후대에 이 개념이 미학적으로 전승할 토대를 마련하게 된다. 예술은 자연을 모방한다고 자주 되뇌던 아리스토텔레스는 물질적 소재로 자연의 지닌 질료 및 형상이라는 목적론적 대상에 주목하며 현실에서 작용하는 경험적이며 심리적인 과정에 관심을 기울이게 된다.

아리스토텔레스는 예술의 기반으로 삶을 중시하고 모방이 인간 고유의 본성에 내재한 기능이며 그것이 인간 능력을 성장시키는 삶의 기능으로 설명한다. 현실을 모방하는 예술가는 있는 그대로가 아닌 이상을 표현해야 하기에 예술가의 모방행위는 복사 혹은 복제가 아니라 창작과정에서의 지적 행위에 따른다고 보았다. 그는 그의 저서 『시학』에서 ‘미는 크기와 질서가 있다.’(아리스토텔레스, 2002)고 말하며 미의 성립에 있어 형식적 측면을 제시하였다. 아리스토텔레스에게서 예술은 실제 대상을 모방하지만, 예술적 모방이란 대상을 완벽하게 복사하는 의미가 아니라 예술가 나름대로 실재를 표현하는 것으로 이해되었다. 따라서 모방은 보편적이고, 전형적이고, 필연적 방식으로 사물이 지닌 본질적 특성을 나타내야 한다고 보았다.

살펴본 바와 같이 이데아를 제시하며 모방의 불가치성의 문제를 제시했던 플라톤과는 달리 아리스토텔레스는 이데아를 모방하지만, 예술가 나름대로 이데아를 모방하고 재현하는 것으로 미메시스의 가치성을 제시하였다.

2. 미메시스로 본 딥페이크의 가치

전술한 바와 같이 코로나 19로 인한 팬데믹으로 ‘현장성’과 ‘일회성’을 중시하며 관객과 시공간을 공유하던 공연 예술이 ‘언택트’로써 비대면 상황에서 시공간을 초월한 온라인 플랫폼을 통해 관객과의 소통을 시도하게 되었다. 그 결과 연출의 다양성과 접근의 편리성이라는 긍정적인 측면과 더불어 카메라를 통해 촬영된 영상을 미디어 매

체와 플랫폼을 통해 보게 되는 2D 형식의 온라인 공연이다 보니 공연장에서 직접 관람하는 것에 비해 ‘몰입도’와 ‘현장감’이 다소 떨어진다는 평을 받았다(최문선, 2022). 이를 극복하는 방법적 접근으로, 공연장에서 관객이 느끼는 공감각적인 입체감을 확보하기 위해 메타버스와 같은 방식이나, 홀로그램, 3D 모션 캡처 등 다양한 방식이 등장했다. 다시 말해, 더 사실적인 재현을 위해 모방의 기술이 진화된 것이라 하겠다. 이 과정에서 모방은 단순히 현상의 재현에 머무를 수 있다. 즉, 원상의 외형을 모방하려는 한계에 부딪힐 수 있다.

배움을 말하자면 두 갈래 것으로, 곧 몸과 관련된 체육에 속하는 것들과 혼의 훌륭한 상태를 위한 시가에 속하는 것이다. 체육에 속하는 것들은 춤(orchesis)과 레슬링이 있다. 춤에서도 한 가지는 무사(Mousa)의 말씨를 모방(mimesis)하는 한편으로 당당하면서도 자유로움을 지키는 것이고 다른 한 가지는 건강한 상태와 날렵함 및 아름다움을 위해 몸 자체의 사지들과 부분들의 굽힘과 펴의 적정성을 지킴으로써, 이것들 각각에 율동적인 운동이 부여되어, 이것이 모든 춤에 충분히 피짐과 동시에 동반하게 된다. ... 또한 합창가무가들은 모방하기에 적절한 모방 공연들도 모두 소홀히 해서는 안 된다(플라톤, 2009).

플라톤의 미메시스 개념은 원상에 가장 가깝게 모방하여 원상과 유사하게 되는 것을 의미했다. 그에 따르면 춤을 미메시스 하는 것은 그리스 신화 속 음악을 관장하는 신, 무사(Mousa)의 고귀하고 아름다운 말과 행동을 미메시스 하는 것을 목표로 한다. 하지만, 플라톤은 예술이 자연을 모방하는 것에서 그 모방물을 또다시 모방하는 모방의 모방, 이른바 이중모방의 한계로 무용가를 비롯한 예술가들에게 부정적 인식을 심어주었다. 반면, 플라톤의 말한 아이디어의 미메시스가 아닌 현실의 미메시스를 제시한 아리스토텔레스의 형이하학적 철학은 후대의 예술가들의 사상을 지배하게 된다.

서사시와 비극, 희극과 디튀람보스 그리고 대부분의 피리 취주와 탄주는 전체적으로 볼 때 모두 미메시스의 양식이다. 그러나 그들은 세 가지 점에서 서로 차이가 있으니, 그것들이 사용하는 미메시스의 수단이 그 종류에 있어 상이하든지, 그 대상이 상이하든지, 그 양식이 상이하여 동일하지 않다. 여러 가지 예술들도 모두 율동과 언어와 화성을 사용하여 미메시스하는데 때로는 이것들을 단독으로 사용하고, 때로는 혼합하여 사용한다. 예컨대 무용은 화성 없이 율동만으로 미메시스를 한다. 그것은 무용가가 동작의 율동만으로 성격과 감정과 행동을 미메시스하기 때문이다(아리스토텔레스, 2002).

아리스토텔레스는 그의 저서 『시학』에서 무용에서의 미메시스를 제시했다. 율동과 언어와 화성을 사용하면서 모방하는 다른 장르와는 다르게 무용은 화성 없이 율동만으로 미메시스를 하며 무용가의 동작으로 율동만으로 성격과 감정과 행동을 모방한다고 하였다. 결국 무용은 대상을 충실하게 복사하는 것이 아니라 무용수가 성격과 감정과 행동을 자신만의 방식으로 재현하는 것을 의미한다. 예술은 자연을 모방한다는 아리스토텔레스의 미메시스는 그 과정에서 지식의 습득과 쾌감을 느낀다고 제시한다.

모방한다는 것은 어렸을 적부터 인간 본성에 내재한 것으로서 인간이 다른 동물들과 다른 점도 인간이 가장 모방을 잘하며, 처음에는 모방에 의하여 지식을 습득한다는 점에 있다. 또한, 모든 인간은 날 때부터 모방된 것에 대하여 쾌감을 느낀다. 이러한 사실은 경험이 증명하고 있다. 아주 보기 흉한 동물이나 시신의 모습처럼 실물을 볼때면 불쾌감만 주는 대상이라도 매우 정확하게 그려놓았을 때는 우리는 그것을 보고 쾌감을 느낀다(플라톤, 2022).

아리스토텔레스는 미메시스를 통해 지식을 습득하고 원상과 매우 흡사한 미메시스를 할 경우 최상의 쾌감을 느낀다고 언급한다. 하지만, 예술적 미메시스란 대상을 충실히 복사하는 의미가 아니라 예술가가 자기 나름의 실재를 나타내는 것으로 이해된다. 그래서 플라톤의 아이디어와는 달리 보편적이고, 전형적이며 필연적 방식으로 사물의 특성을 나타낼 것을 제시하였다. 다시 말해 미메시스 행위는 예술가가 자각한 의도에 근거한다는 것으로, 사물을 그

대로 재현(representation)해 내는 것이 아니라, 사물의 본질을 인식한 심미적 주관을 표현하는 것이다. '재현'이 '표현'되는 이 과정에서 정신의 사유가 포함된다.

아리스토텔레스 이후 예술을 '모방'으로 이해하는 것이 보편적이었으나, 모더니즘 이후 '표현'의 개념으로 점차 변화된다. 모더니즘 이후 예술에서 그것을 모방이 아닌 표현으로 보는 시각은 존재하는 것이 객관적 실재가 아닌 정신의 주관에 의해 구성되는 것을 의미하며 그것은 정신의 능동성을 강조하기 때문에 예술은 실제의 기록이나, 재현이 아닌 인간의 정신세계 혹은 내적 세계가 된다(태혜신, 김선영, 2019).

전장에서 살펴본 바와 같이 인공지능(AI), 빅데이터, 클라우드 등의 첨단기술에 의한 디지털 휴먼 기술은 실제 사람과 환경 등에서 상호작용하는 기술이다. 특히 딥러닝을 통한 분석과 학습 과정을 경험한 딥페이크와 같은 기술은 실감형 커뮤니케이션 서비스와 결합하면서 모방된 행동으로 재현된다. 이 과정에서 우리는 미메시스에 대한 문제를 재론할 수밖에 없다. 그것은 딥러닝에 단순한 행동의 복제가 아닌 학습에 의한 새로운 창작으로서 예술을 제작하기 때문이다. 이 경우, 아리스토텔레스가 제시한 미메시스 개념에 더욱 가깝게 이해될 수 있겠다.

다만, 딥러닝의 과정에서 최적화된 창작 방식이 아이디어의 미를 실현한다는 점에서 아리스토텔레스의 미메시스를 고집하던 예술가들의 미메시스가 더 이상 예술 활동의 전유가 될 수 없으며 나아가 플라톤이 제시한 이데아에서의 미메시스 문제에 대한 가능성을 재론할 기회를 제공한다. 플라톤은 그의 저서 『국가』를 통해 미메시스의 역기능에 관한 문제를 소개하였다. 그는 모방이 현실을 혼동하게 만드는 행위로 예술가들이 재현해 내는 모방행위는 이데아로부터 이차모방에 해당하는 것으로 원상을 왜곡한다고 보았다. 또한 예술은 행위만이 아니라 감정도 모방하며 모든 모방행위가 나쁜 것만은 아니나 다만, 부정적인 것을 모방하는데 능한 사람을 추방할 것을 제안했다(플라톤, 1997).

3. 시뮬라시옹 기능으로서 딥페이크 활용

무용을 비롯한 기존 공연예술은 극장이라는 한정된 공간과 정해진 시간에 행해지는 시간의 한계성을 지닌다. 최근의 코로나19와 같은 불가항력적 사태가 발생할 경우, 시공간의 현장성과 일회성을 지닌 무용공연의 몰락은 필연적이라 하겠다. 또한, 무용 교육적 측면이나 무용 사학적 측면에서 오래전 공연된 작품이나 이미 사망한 무용수의 안무를 복원하는 것은 매우 의미 있는 작업이다.

최근 민족무용 관점에서 최승희(崔承喜, 1911-1969)의 장구춤을 재현하기 위해 자료 수집과 발굴 조사를 실시하고, 그의 춤을 3차원 VR 미디어 기술과 융합한 사례가 있었다.

VR 무용공연 콘텐츠는 무용수의 표정이나, 호흡, 동작의 정확성, 무대장치의 정교함까지도 근거리에서 확인할 수 있는 생생한 경험을 제공함으로써 공연 및 공연의 환경을 더욱 풍성하게 할 수 있다. 즉 근거리 관람을 통한 무용 동작 이해의 기회 제공, 공연 전 체험에서의 현장감 향상 등과 같은 긍정적 영향을 미칠 것으로 사료된다. 특히 VR 무용콘텐츠가 무용수를 생생하게 그리고 1인칭 시점의 관람 경험을 할 수 있도록 한다는 점은 기존의 3인칭 관람과는 차별화되는 점이다(이영란, 2021).

최승희 장구춤의 복원은 단순히 무용 문화자산의 확보와 문화 교육용 콘텐츠 개발뿐만 아니라, 관객과 무용수가 프로시니엄의 경계를 극복한다는 점에서 입체적 시점의 가능성을 실험한 예라 하겠다. 이 복원 과정은 VR 콘텐츠 전문가가 참여하고 협의 과정을 거쳐 '장구춤' 공연을 VR 영상으로 4면을 촬영하여 제작하였다. 최승희 '장구춤' VR 콘텐츠는 바로 앞에서 보는 듯한 근거리 유사체험을 가능하게 했으며 과거 최승희의 장구춤 동작을 이해하고 현장감을 체험하는 기회를 제공했다.

최근에는 딥러닝을 활용한 딥페이크 기술이 주목받고 있다. 영상재현의 방식으로 사용되는 컴퓨터그래픽 특히 3D 모델링, 모션 캡처 등은 제작비용도 많이 들기도 하지만 동작의 구현에 한계가 따른다. 기술 진화에 따른 모방

행위에 대한 인식범위가 단순히 재현 대상에만 국한된 것이 아니라 그것을 바라보는 관객의 몫으로까지 전환되었다. 거기에는 실제보다 더 실제 같은 모방의 문제가 따르는데, 그것이 바로 시뮬라시옹이다.

장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론에서 제시한 ‘시뮬라크르’는 실제보다 더 실제적인 것이라 말한다. 과거의 개념에서는 재현할 원본이 존재하는 단순 흉내나 모방에 머물러 있었으나, 흉내 낼 대상이 없는 이미지, 현실이 지배받는 이미지, 현실보다 더 현실적인 것으로서 시뮬라크르를 말한다. 장 보드리야르의 시뮬라시옹은 ‘시뮬라크르 하다’라는 동사적 의미로, 여기서 ‘시뮬라크르’는 즉 존재하지 않는 가상을 존재하는 것으로 만들어 내는 것을 말하며 시뮬라시옹은 우리 사회에서 광고가 부여하는 이미지 소비 시대의 ‘본질의 왜곡’으로 주로 설명된다(장 보드리야르, 2012).

오늘날의 ‘시뮬라크르’의 개념은 주로 매스미디어 속 광고의 이미지를 통해 종종 이야기된다. 광고가 보여주는 이미지는 상품의 미화된 모습으로 가상의 이미지로 실재하는 것(상품)이 소비자들에게 홍보되기 위해 가상(이미지)으로서 만들어진 모습 혹은 가상의 이미지가 매체를 통해 광고된다.

최근 큰 이슈가 된 가상모델을 활용한 광고를 통해 살펴볼 수 있다. 앞서 말한 ‘신한 라이프’ 광고에 등장한 가상모델 ‘로지’가 그렇다. 로지는 진짜보다 더 진짜 같은 가상의 존재로 장 보드리야르가 주장한 시뮬라크르 현상을 보인다. 기술적 측면에서 SNS를 통한 쌍방향 소통 등 방식적으로 딥러닝을 통한 AI가 인터랙티브한 환경을 만들어 냈기 때문에 시뮬라크르의 가능성은 더 강화되었다.

살펴본 바와 같이 기술 복제 시대 이전, 예술의 미학은 본질에 대한 모방, 원 실체를 반영한 추상적인 결과물을 이야기해왔다. 기술 복제 시대를 맞이한 오늘날 예술에서의 미학은 무엇인지, 예술에서의 추상화 작업이 어떻게 변화하고 있는지의 질문에서 기술의 발달은 예술가들의 예술 활동에서 도구로서 새로운 형태의 작업을 시도하게 하며 이를 발전시키고 있다.

“기술적이고 기계적이며 전기를 이용한 공연 녹화의 가능성이 라이브 공연이라는 말의 의미를 성립시킨 것이다 (Erika Fischer-Lichte, 2017).” 녹화의 가능성이 만들어지기 전에는 라이브 공연이라는 단어가 따로 없었다. ‘현실적 육체’와 ‘현실적 공간’을 구분하고 제한한 녹화 기술의 발명이 라이브 공연이라는 단어를 만들어 냈다. 딥페이크 기술의 발전은 상대적으로 육체성과 현존으로서 무용 예술의 본질을 더욱 강화시켰다.

무용공연의 의미를 현존으로서 가치에 더 중요하게 바라보는 수행성의 미학은 일견 공연예술의 가치 측면에서 매우 중요한 문제다. 다만, 코로나19와 같은 불가항력적 상황에서의 공연예술가들의 창작 욕구와 그것을 보려는 관객의 수용의 상관성이라는 측면에서 기술의 개입은 미메시스의 측면에서 재론의 여지를 남긴다. 특히 딥러닝과 AI를 기반으로 한 딥페이크 기술이라든지, 모션 캡처와 3D, 홀로그램과 증강현실 등 다양한 기술의 진화를 무용 예술과의 결합이라는 시대적 요구도 다시금 생각해 볼 시점이다. 나아가 AI 기술에서 매우 중요한 개념인 심화학습에 인간 동작에 포함된 공간, 무게, 시간, 흐름의 잠재적 충동과 의미를 지닌 무용 기본동작인 에포트(effort)를 적용한다면 딥페이크로 탄생한 아바타가 직접 안무를 만들어 낼 수 있을 것으로 기대한다.

IV. 결론 및 제언

지금까지 아리스토텔레스가 제시한 모방의 취지에서 현재의 딥페이크 기술의 가능성을 장 보드리야르가 제시한 시뮬라시옹 이론을 통해 살펴보았다. 이 과정에서 미메시스의 위험성을 지적한 플라톤의 모방론도 살펴보았는데, 그에 따르면 모방이 이데아의 원상에서 왜곡될 수 있으며 또한 있는 그대로를 모방하는 것과 함께 감정을 모방하기 때문에 부정적으로 쓰일 수 있음을 지적했다. 최근 기술이 진화하는 정보화 사회에서 모방물은 원본의 가치를 탈취하고 오히려 원본보다 더 강력한 의미를 부여받게 되었는데 단순히 외형의 모방에 그치는 것이 아니라 원본

이 지닌 본질을 뛰어넘는다는 점에서 아리스토텔레스가 제시한 미메시스로 시작되었으나, 플라톤의 이데아의 개념에 더 가까워지는 것을 확인하게 되었다.

살펴본 바와 같이 영상매체가 원본의 가치를 뛰어넘고 AI를 통해 다양한 안무 창작 기능을 보유하는 기술적 진보 시대를 경험하면서 우리에게서 무용의 원초성, 다시 말해 현장성과 일회성, 그리고 몸성에 대한 다음과 같은 새로운 인식이 요구된다.

첫째, 행위자 측면에서 수행에 머무르기보다 보는 자, 관객의 인식 행위에 대한 고민이 요구된다. 카메라와 인식 시스템 세계 속의 존재임을 인정하고 영상기술에 대한 진화를 받아들여야 한다. 다시 말해 프레임에 대한 인식이 필요하다. 과거 보는 것의 행위가 눈을 통해 직접 인식하는 것이었다면 현재는 카메라와 모니터를 통해 프레임 속에서 인식한다. 따라서 카메라와 모니터라는 입출력의 방식을 인지하고 보여지는 방식의 다양성을 활용해야 한다.

둘째, 딥페이크의 시작이 원본으로 비롯되지만, 여전히 가짜라는 복제물의 한계를 이해해야 한다. 그것을 인지하는 가운데 비도덕적 의도를 관리 대응하는 방법이 필요하다. 원본과 새로운 저작물로서의 가치에 대한 인식이 필요하다. 딥페이크는 대부분 기존의 동영상이나 저작물을 이용하여 만들어지기 때문에 저작권 침해가 문제가 거론될 수 있다. 이에 저작권 보호와 저작권자의 동의를 구하지 않은 저작물의 보호 방안이 요구된다.

셋째, 과거 소통방식인 현장성과 일회성의 한계를 인정하고 디지털 체계 내에서의 소통과 소속감을 찾는 것이 요구된다. 우리는 디지털 체계라는 취약한 네트워크 안에서 소속감을 찾으려 한다. 이는 코로나19와 같은 팬데믹으로 비롯된 사회단체로부터의 소속감 부재를 극복하기 위해 보이지 않는 누군가와 취향이나 관심사 등으로 연결되고 싶어 하는 현상으로 나타난 바 있다. 다시 말해, 공연의 현존성과 수행성만 강조하다 보면 코로나19와 같은 불가항력적 사태가 발생할 경우, 관객과 공연자가 소통할 수 있는 창구가 차단된다. 따라서 과거 소통방식인 현장성과 일회성을 인정하고 새로운 기술을 통한 소통의 가능성을 열어두어야 한다.

넷째, 커뮤니티를 통한 무용예술이 생성되고 확산되어야 한다. 앞서 살펴본 바와 같이 망자를 재현하는 딥페이크 기술은 과거 무용수의 무보(score)를 재현해 내는 방식을 뛰어넘어 실제 그 무용수가 춤을 재현해 내는 것과 같은 기술적 가능성을 열어두고 있다. 따라서 이 기술을 단순히 모방에 기인해 사용하기 보다는 과거의 춤을 복원 혹은 재현해 내는 방식으로 사용하거나, 에포트 기반의 딥러닝을 통한 창작안무의 가능성도 기대해 본다.

살펴본 바와 같이, 역사적으로 기술의 진보에 따른 사회적 문제, 특히 윤리적 문제는 늘 항존해 왔다. 여기에 미메시스라는 모방의 미학적 가치에 대한 고민도 재론하는 지경에 이르렀다. 딥페이크 기술은 모방의 측면에서 경계와 수용이라는 양자의 문제를 안고 있다. 조작을 통한 재현에 그치는 것이 아니라, 재현 너머에 있는 원본의 가치를 탈취한다는 점에서 심각한 문제로 인식되고 있다.

정보화 사회에서 원본과 모방물의 경계가 모호해지고 실물보다 더 실물 같은 모방물에 대해 원본의 가치를 찾는 것이 더 중요하게 되었다. 또한, 대상물을 보는 행위와 그것을 인식하는 방식이 카메라 프레임 안에 의존되고 있다는 점도 딥페이크 기술을 이용한 모방의 가능성을 시사한다. 따라서 무용 예술의 원초성, 즉 현장성과 일회성, 그리고 몸성에 대한 새로운 인식이 요구되고 나아가 딥러닝을 통한 딥페이크 기술의 다양한 활용 가치에 대한 폭넓은 인식이 요구된다.

현재 미메시스와 관련해서는 많은 연구가 이뤄진 반면, 딥페이크와 같은 신기술에 대한 직접적 연구는 미진한 상태다. 따라서 향후 딥페이크 연구가 기술적 측면에서 활발히 이뤄지는 것과 함께 미메시스에 대한 미학적 관찰이 요구되며 실제 무용의 교육적 가능성 제고를 위해 인문학과 하이테크가 결합한 학제 간 융·복합 교류가 필요하다. 또한 무보의 기록 방식에도 다양한 시도가 요구된다. 공연의 일회성, 현장성에 머무를 것이 아니라 매체 다양성을 의식한 다기능적 재현 방식을 위해서라도 무보의 기록에 더 신경 써야 한다. 단순한 영상 기록이 아닌 3D와 딥페이크 기술의 적용 가능한 제작방식을 도입해야 한다.

참고문헌

- 국립국악원 VR공연 부채춤. 2020.3.18., 2023.3.2. 검색, **국립국악원**, <https://youtu.be/Cw7M6omUK8w>
- 국립국악원 희망ON 어떻게 만들어졌나?. 2020.6.2., 2023.2.14. 검색, **국립국악원**, <https://youtu.be/1PimYGSgI-8>
- 국립현대무용단 유튜브 공연. <세 가지 각>, [댄스 온 에어] 삼물기, 2021.5.5., 2023.3.2. 검색, *Korea National Contemporary Dance Company*, <https://youtu.be/fejfhIazYQI>
- 권이선(2022.2.9). 홀로그램 AI로 되살아난 별들: 산 자를 위한 '유령 노예' 비판도. **세계일보**. <https://www.segye.com/newsView/20220208514424?OutUrl=daum>, 2023.2.14. 일 검색
- 김가은, 홍미성(2020). 포스트 코로나 시대 '라이브 스트리밍(live streaming)' 무용공연의 시청현황과 개선방안. **한국체육학회지**, 59(5).
- 남정호 예술감독. <유연한 하루>, 온라인 홈트레이닝[유연한 하루] 몸으로 나를 만나기 4편, 2020.6.3., 2023.2.14. 검색, *Korea National Contemporary Dance Company*, <https://youtu.be/L-tZrzdR1EO>
- 너를 만났다 시즌1. 2020.2.7, 2023.3.2. 검색, *MBCLife*, <https://youtu.be/ufITK8c4w0c>
- 너를 만났다 시즌3. 2022.5.13, 2023.3.2. 검색, *MBCLife*, <https://youtu.be/mGwHGdXTP5s>
- 목정민(2023.3.6). [알아두면 쓸모있는 과학] (16) 진짜 같은 가짜 영상 만드는 '딥페이크'. **주간경향**, 1517. <http://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&artid=202004061513071&code=116>, 2023.2.14. 일 검색
- 박범태(2022). **동해안 오귀곳 중 초망자극 연구**. 미간행 박사학위논문. 고려대학교 대학원
- 박혜원(2022.7.4). 송해 · 신해철 · 김광석의 '부활' 어떻게?, *jobsN*, <https://v.daum.net/v/Pci73YujlD>, 2023.2.14. 일 검색
- 사이버 가수 아담. 아담에서 로지로...진화한 '가상 인간', 연예계 지각 변동?, 2021.8.11., 2023.2.14. 검색, *홍혜민*, <https://v.daum.net/v/20210811081807298>
- 아리스토텔레스, 천병희 역(2002). **시학**. 서울: 문예출판사.
- 에리카 피셔-리히테, 김정숙 역(2017). **수행성의 미학**. 서울: 문학과 지성사.
- 오현우(2020.5.26). 전통예술에 VR·3D 접목...다채로운 경험 선사. **한경문화**, <https://www.hankyung.com/life/article/2020052681481>. 2023.2.14. 일 검색
- 이영란(2021.08). 최승희 무용 <장구춤> VR 콘텐츠 개발연구. **우리춤과 과학기술**, 54.
- 장 보드리야르, 하태환 역(2012). **시뮬라시옹**. 서울: 민음사.
- 최문선(2022). **장 보드리야르의 시뮬라시옹을 기반으로 한 모션 그래픽 활용- 창작 작품 『우리는 거기서 만나기로 했다』를 중심으로**. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 일반대학원
- 최윤영(1995). **진오기극과 잔혹연극에 나타난 제의적 연극성 비교 연구**. 미간행 석사학위논문. 동국대학교 대학원
- 태혜신, 김선영(2019). 인공지능과 예술의 융합 양상에 관한 탐색적 고찰. **한국무용학회지**, 36(2).
- 플라톤, 박종현 역(1997). **국가**. 서울: 서광사.
- 플라톤, 박종현 역(2009). **법률**. 파주: 서광사.
- 한국관광공사 <범내려온다> 공연. Feel the Rhythm of Korea: SEOUL, 2020.7.30., 2023.2.14. 검색, *Imagine Your Korea*, <https://youtu.be/3P1CnW162Ik>
- 허순철(2022). 유튜브 딥페이크(deepfake) 영상과 허위사실공표. 미디어와 인격권. **언론중재위원회**, 8(1).
- 홍혜민(2021.8.11.). 아담에서 로지로...진화한 '가상 인간', 연예계 지각 변동?, **한국일보**, <https://v.daum.net/v/20210811081807298>, 2023.2.14. 일 검색
- AI기반 가상인간 로지. 아담에서 로지로...진화한 '가상 인간', 연예계 지각 변동?, 2021.8.11., 2023.2.14. 검색, *홍혜민*, <https://v.daum.net/v/20210811081807298>
- Imagine Your Korea. 2011. 6. 22, 2023.2.14. 검색, <https://www.youtube.com/@imagineyourkorea/about>
- tvN 회장님네 사람들故 박윤배와 그의 딸. 2023.1.25, 2023.3.2. 검색, tvN D ENT, <https://youtu.be/aqgC9DHieb8>

ABSTRACT

A Study on the Application of Deepfake Technology to Dance in Mimesis

Jinseo Park* · Namgyu Cho** Sangmyung University

During COVID-19, there were various changes in dance and performing arts to communicate with the audience. In the era of non-face-to-face, video technology connects to the audience and it has become public in the performing arts ecosystem as a technical intermediation. In terms of technology for a virtual human, it has emerged by combining AI (artificial intelligence) and other technologies such as 3D motion capture, deepfake, hologram, and voice synthesis. This is attracting high interest from many audiences. Not only actions, but also words and facial expressions are natural, and even instant conversations are possible. The meaning of this study is to examine a replacement phenomenon from reproduction value of mimesis regarding one-off, sense of realism and related to dance performance to video technology including deepfakes. Through it, deepfake technology provided a positive function in terms of dance and further suggested ways to accept the evolution of AI and video technology. In this study, we looked into performance cases performed and communicated with the audience by dead who revived through the video technology. Despite the positive aspect on video technology in term of recalling the dead, who was actual person, which similar to Ritual, it suggested a negative effect such as production and distribution of porn. In this study, we looked into video reproduction technology including deepfake via the Aristotle's Mimesis and review the Jean-Bordrian's Simulacion theory that the replica transcends the original. As a result, we noticed that the following new perception of the physicality of dance is required. First, a new perception of the audience's perception behavior is required in terms of dancers. The system recognized through the frame of the camera, that is, the dancer must be recognized as being in the world and accept the evolution of video technology. Second, it is necessary to understand the limitations of replicas that deepfakes were imitated from the original and still fake. There is a need for a way to recognize it and respond to immoral intentions. Third, it is required to recognize the limitations of past communication methods and to find communication and belonging within the digital system. Furthermore, when restoring famous dancers or their choreography in the past, the possibility of overcoming the limitations of places and aspect of dance was examined in that it was not just a score, but also summoned and reproduced the dead.

Key words : COVID-19, Simulacion, Deepfake, Dance, Mimesis, Imitation, Representation

논문투고일: 2023.03.07

논문심사일: 2023.04.03

심사완료일: 2023.04.18

* Lead author, Ph.D., Department of Performing Arts Management, Sangmyung University

** Corresponding author, Professor, Department of Performing Arts Management, Sangmyung University