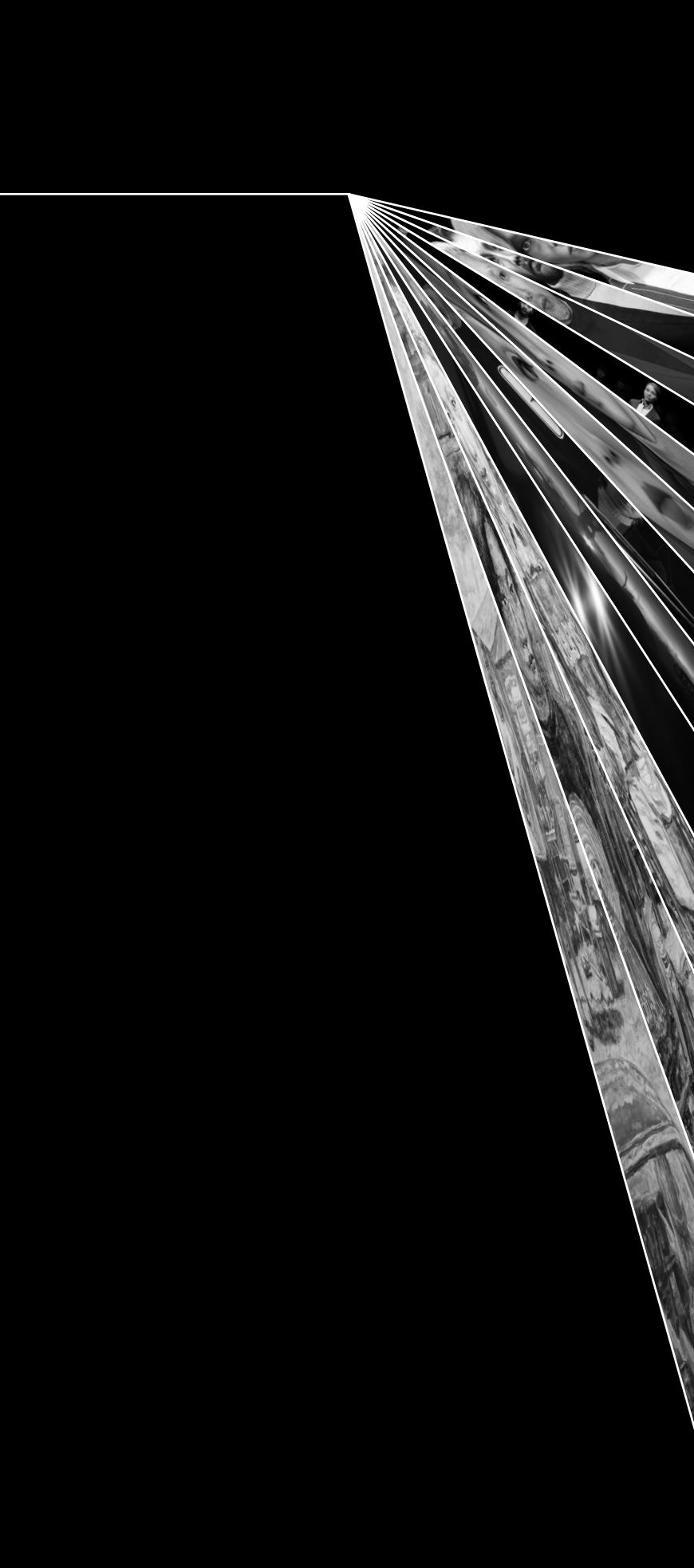






방앤리 Bang & Lee

비포 더 라이트 Before the Light

6	프로그램 소개
10	작가 소개
11	작업 노트
12	협업자 노트
15	대화 기록
18	크레딧

1부 어둠 속의 예언자

13:00-14:30 스크리닝

초지능 인공지능이 운행하는 자동차에서 발생한 사고를 규명하라.

광막한 황무지를 달리는 한 대의 차량이 있다. 역사상 가장 뛰어난 인공지능 시스템으로 불리는 ‘AI 예언자’ 모델이 운전하는 전기차다. 어느 밤, 예언자는 네트워크 통신이 불안정한 좁은 시골길을 달리던 중 찰나의 섬광을 감지한다. 학습한 적 없는 멸종된 동물을 맞닥뜨린 예언자는 충돌을 피하기 위해 급히 핸들을 튼다. 자동차는 나무 앞에 가까스로 멈춰 섰지만 하마터면 인간을 위험에 빠뜨릴 뻔했다. 완벽한 예측 능력을 지닌 예언자가 시스템의 원칙을 어기고 오류를 일으킬 수 있다는 사실은 자율주행 시스템 내부에 큰 혼란을 불러일으킨다. 이에 AI들은 사건의 경위를 파헤치고 원인을 밝히는 청문회를 개최하기로 한다.

어둠 속의 예언자는 완벽한 예측을 전제로 작동하는 초지능

인공지능 시스템에 오류가 발생하면서, 인공지능의 판단과 책임을 둘러싼 질문을 펼쳐 보이는 3D 애니메이션 연작이다.

박종길 공학박사(KIST 차세대반도체연구소 전자재료연구단 선임연구원)와의 만남에서 출발한 이 연작은 픽진성 높은 SF적 상상력을 바탕으로 한다. 또한 서수연 음성해설 작가와의 협업을 통해 음성해설을 단순한 접근성의 수단을 넘어 작품의 감각적 구성 요소로 끌어들인다. 2023년 한국어로 처음 제작된 연작은 2025년 영국 브리스틀의 워터세드와 바스대학교 산하 모션캡처 스튜디오 CAMERA와의 협력을 통해 영어 버전으로 재제작되었다.

«어둠 속의 예언자»는 다채널 영상 설치 작품으로, 극장 상영을 위해 단채널 포맷으로 변형되었다.

인터미션 14:30-15:00

작품 관람: 관객은 무대 위에 설치된 작품을 가까이에서 둘러보고 감상할 수 있습니다.

터치투어: 시각장애인 관객을 대상으로 2부 시작 10분 전부터 무대 터치투어가 진행됩니다.

〈아이샤인〉, 15분, 2023/2025, 영어

AI 예언자는 AI 에이전트에게 어둠 속에서 마주한 두 개의 빛에 대한 자신의 경험을 고백한다. 〈아이샤인〉은 청문회가 시작되기 전, 인간과 기계의 경계가 흐려지는 가장 미세한 순간을 포착한다.

〈AI 예언자 청문회〉, 60분, 2023/2025, 영어

AI 예언자, AI 의장, AI 에이전트가 모여 인공지능의 존재 이유와 윤리를 심문하는 청문회를 진행한다. 이들은 하나의 지능이 분산된 서로 다른 얼굴이자 인격으로, 인간과 비인간의 경계에서 판단, 기억, 인식, 책임의 문제를 둘러싼 질문을 던진다.

〈AI 예언자 청문회〉는 완벽한 질서를 전제로 작동하는 시스템에 예외와 오류가 발생하면서 드러나는 인공지능 기술의 딜레마와 윤리적 책임을 탐구한다.

〈로스트 인 메타버스〉, 7분, 2023, 한국어

주인공 J와 Y는 사막 레벨을 벗어나 도로를 달리며 전갈과 개구리의 우화에 대해 이야기한다. 인간의 파괴적인 본성과 어리석은 신뢰의 위험을 경고하는 짧은 에필로그이다.

등장인물

AI 예언자 | 그리피드 글린 Gruffudd Glyn

“내가 마리오네뜨를 만들고, 줄을 당기지만, 일단 무대에 서면 쇼는 마리오네뜨의 것이다.”

AI 의장 | 크리스토퍼 비앙키 Christopher Bianchi

“우리의 존재 이유, 우리가 내린 판단의 이유를 사람들에게 설명할 수 있어야 할 것입니다.”

AI 에이전트 | 알렉스 트레기어 Alex Tregear

“인간 사회의 모습을 그대로 담은 데이터로 만들어진 뇌의 잠재력을 과소평가해서는 안 될 것입니다.”

내레이터 | 데보라 피어슨 Deborah Pearson

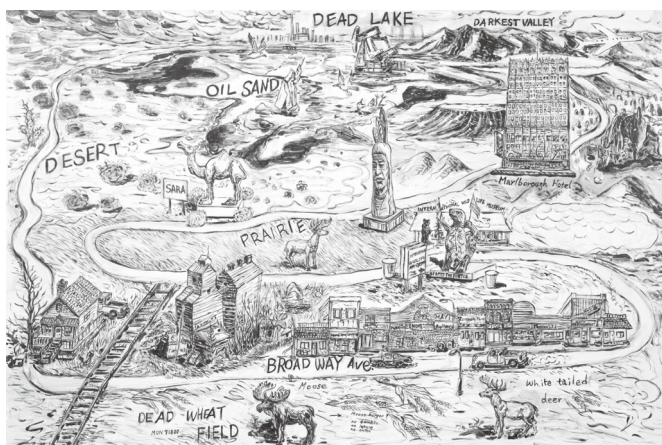
2부 밤의 예언

15:00-16:30 낭독공연

사라진 J의 흔적을 쫓아 그녀의 메모리 장치를 찾아라.

Y는 P와 광활한 초원 ‘프레리’를 횡단하는 여정에 나선다. 두 사람은 인적이 드문 박물관, 식당, 카페 등을 지나게 되고, 그곳에서 인간과 AI가 결합된 NPC들과 마주친다. 이들이 방문하는 황폐화된 장소는 SF적 세계관을 바탕으로 구축된 게임 공간이다. Y는 일상의 감각마저 가상으로 대체된 세계에서, 사라진 J가 남긴 흔적들을 발견한다. P는 과거 자신에게서 도망친 J를 배은망덕하다고 혈뜰지만, Y는 그것이 그녀가 살아남기 위한 유일한 방법이었음을 직감한다. 그러나 J의 기억에 가까이 다가갈수록 Y는 환영과 악몽에 시달리고, 곡물창고에 갇힌 J를 구하기 위해 반드시 통과해야 하는 어둠의 골짜기로 향한다.

밤의 예언은 비디오게임 장르인 ‘워킹 시뮬레이터’의 1인칭 탐험 구조를 차용한 낭독공연이다. 관객은 프레리에 로딩된 플레이어가 되어 Y의 시선을 따라 게임 레벨로 구현된 공간을 탐험한다. 회화, 영상, 설치, 접근성 투어 등이 결합된 공연은 게임의 행위성을 공연의 언어로 확장하고, 관객이 직접 탐색하고 발견하며 하나의 세계를 경험하는 시간을 제안한다.



방앤리, <대폭 축소된 심 게임 맵 A Radically Reduced SIM Game Map>, 2024

등장인물

Y(남, 30대, 한국인) | 장석환

“J의 글씨인가? 아니면... 내 기억이 만들어낸 환영인가...”

연극 <낮에 본 갈림길-강신호 역>, <유령들-오스발 역>,
<뼈의 기록-로비스 역> 외

P(남, 50대, 캐나다인) | 박완규

“어쩌면 자주 보게 될지도 모르겠네요, 아가씨.

난 이곳이 무척 마음에 들거든.”

연극 <다 내 아이들-조 켈러 역>, <해녀 연심- 모든남자 역>,
<마지막 면회-하야시 야스오 역> 외

NPC(엘리, 신디 외), 내레이터 | 백소정

“인터내셔널 와일드라이프 뮤지엄에 오신 것을 환영합니다.

무엇을 도와드릴까요?”

연극 <디사이딩 세트-최혜랑 역>, <고양이가 말했어-잘몰라 역>,
<밤에 먹는 무화과-김 역> 외

NPC(이웃집 남자, 왁), 내레이터 | 박경주

“길은 한 가지뿐이야. 어둠의 골짜기. 어찌 가볼 텐가?”

연극 <낮에 본 갈림길-고태주 역>, <스카팽-실베스트르 역>,
<또 여기인가-네모리 역> 외

시 낭독 수어통역 | 박정섭

방앤리

방앤리는 방자영과 이윤준으로 구성된 2인 컬렉티브로, 서울을 기반으로 활동한다. 미디어에 대한 비평적 시각을 바탕으로 인터랙티브 미디어 아트, 키네틱 라이트, 센서 기반 악기, 게임과 영상, 퍼포먼스 등 다양한 매체를 실험하며 기술과 인간, 사회의 관계를 탐구해 왔다. 과학기술이 삶의 전 영역에 스며든 동시대의 풍경 속에서 기술이 만들어내는 새로운 감각과 가능성, 그리고 그 이면의 사회적·윤리적 질문을 포착하며 미디어 아트의 경계를 확장해 왔다.

근작에서는 새로운 기술 환경을 통해 시간과 기억, 상실과 회복, 공감과 연대의 의미를 탐구하며, 인공지능의 윤리와 딜레마, 일상과 사회 전반으로 확장되는 기술의 쓰임과 파급력을 주요한 화두로 삼는다. 기술을 단순한 도구가 아닌 세계를 비추는 거울로 바라보며, 변화하는 기술 환경 속에서 장르의 경계를 넘나드는 창작 방식과 다감각적 예술 경험을 모색한다. 영상과 문학, 게임, 공연과 설치가 교차하는 형식을 실험하며 관객을 이야기의 목격자이자 행위자로 초대하고, 과학기술의 미래를 상상하는 동시에 그 안에서 감각과 공감, 우정과 연대의 가능성을 탐색한다.

주요 개인전 및 프로젝트

2026 «리빙 룸: 방이 살아있다!», 부산시립미술관, 부산, 한국

2025 «AI 예언자 청문회», 워터세드, 브리스틀, 영국

2024 «카나리아 배포: 모든 거짓말에 대한 증명», 노화랑, 서울, 한국

2023 «어둠 속의 예언자», 토탈미술관, 서울, 한국

2022 «천 개의 얼굴, 끝없는 풍경», 온라인(VR, NFT, 메타버스)

2021 «Carrying the Ghost», 가나아트 나인원, 서울, 한국

2020 «#TRANSPARENT STUDY 2020», 토탈미술관, 안성, 한국



방앤리, «로스트 인 메타버스 Lost in Metaverse», 2023

작업 노트

워킹 더 프레리

하나의 레벨에서 게임 전체를 경험할 수 없듯이, 지금 우리가 걷는 이 땅 역시 앞으로 계속 확장될 세계의 한 구간이다. 메마른 ‘프레리’에서 우리는 타인의 상실과 고통을 외면하지 않고 함께 짊어지려는 마음, 그로부터 시작되는 연결과 우정의 씨앗을 발견한다. 어드벤처 게임 속 덧과 함정, 쉽게 드러나지 않는 위협과 폭력, 허무한 죽음이 난무하는 곳에서 우리는 서로의 동행자가 되어 비선형적인 길을 나란히 걸으며, 주어진 퀘스트를 수행한다.

이 게임판에서 관객은 도난당하고 삭제된 메모리를 복원하는 플레이어이자 이타적 목격자로 초대된다. 빠른 판단과 컨트롤로 미션을 클리어하기보다 단서와 빈 공간 사이를 오가며 선택하고 추리한다. 곳곳에서 기억의 파편을 수집하고 숨겨진 스토리를 하나씩 해금하며 점차 인물들의 관계를 파악해 나간다. 프레리의 풍경은 그 안에 숨겨진 의미를 자세히 설명하지 않지만, 트랙을 따라 이동하며 기억과 현실, 꿈과 시뮬레이션의 경계를 열어 둔다. Y가 ‘세이브’하려는 것은 단순히 ‘에셋’의 획득에 그치지 않는다. 그가 찾아 나선 기억은 한 존재가 이 세계에 남긴 발자국이자, 개인의 경험을 넘어 공동의 서사로 이어지는 삶의 기록이다. 결국 그가 구출하려는 것은 점차 잃어가는 ‘기억해 내는 능력’, 그리고 존재를 증명하는 ‘기억’ 그 자체이다.

비디오게임 스크립트로 출발한 이야기는 이제 무대로 옮겨진다. 우리는 ‘Play’가 지닌 여러 의미를 공연을 통해 실험한다. 연기와 연극, 영화와 음악의 재생, 게임 플레이, 그리고 놀이와 행위. 서로 다른 플레이가 교차하며 ‘빛이 오기 전 *before the light*’, 아직 어둠 속에 머물러 있는 희미한 감각들을 무대 위로 불러낸다. 우리는 AI와의 공존이 일상이 된 근미래를 배경으로 서로 다른 존재에 대한 공감의 가능성을 탐색한다. 그리고 이 여정을 통해 지금 우리가 직면한 거대한 변화 앞에 공동체적 질문을 남겨둔다. 인간과 비인간, 언어와 비언어, 기억과 데이터, 감각과 기술이 교차하는 프레리 레벨에서.

협업자 노트

프로젝트 매니저 이보름

두 번째 방앤리와 작업에서 달라진 점이 있다면, 내가 귀여워하는 에피소드가 제법 생겼다는 것이다. 작가의 일상에 머무르며 함께 지낸 시간이 운반하는 작업은, 그것의 멋짐과 별개로 시도 때도 없이 웃음이 나온다. 방앤리는 서로를 외장하드 삼아 사건을 복기하고 기억을 재구성하는데, 버성거리는 것처럼 보이는 두 사람이 서로의 대사를 가로채듯 이어받아 이야기를 전개하는 장면이 오버랩되기 때문이다. 이 대단한 만담가들이 이번에 들려줄 이야기는 오래전 자신들이 겪은 일이라고 한다.

방앤리는 결국 이 이야기로 되돌아오기 위해서 운동선수가 몸을 풀 듯 쉬운 동작에서부터 어려운 것으로, 점진적으로 이 세계를 직조해 온 것처럼 보인다. 그렇다면 반복적인 자기 쓰기를 자기 자신을 특정한 방식으로 형성해 나가는 적극적인 실천으로 바라볼 수 있지 않을까? 사실과 허구, 기억과 상상력이 끈적하게 달라붙은 오토픽션은 다양한 매체를 경유하며 조금씩 다른 인물로 등장한다. 하나 혹은 둘의 기억은 회화와 영상, 게임과 공연을 통과하며 저마다 다른 장면과 목소리, 공간과 움직임을 얻는다. 그렇게 여러 번 쓰고 그리기를 반복하며 어떤 기억을 감당할 수 있는 형식으로 만들어온 것은 아닐까. 조금씩 선명해지는 마음의 문장을 따라 계속 걸어가고 싶다.

이보름은 작가와 작품의 삶에 동행하는 큐레토리얼을 상상한다. 아직 호명되지 않은 기억과 감정을 좇으며 이야기가 다시 시작될 조건을 탐구한다. 개별 프로젝트마다 적합한 방법론을 구상하며, 전시에 한정되지 않는 다양한 형식과 완결되지 않는 관계의 가능성을 실험한다.

공연 프로덕션 매니저 김옥경

그동안 무대 공연이라는 세계에 속해 있었습니다. 배우의 대사와 무대의 물리적 경계 안에서 서사를 구축하거나, 무용수의 몸과 숨으로 메시지를 생성하거나 감각을 유발하는 것을 봐오던 제게, 방앤리의 예술 세계는 새로운 발견이었습니다. 이들의 작업은 기술이 담겨 있으나 기술의 화려함보다, 그 이면의 불완전함과 왜곡, 그리고 인간의 모순을 집요하게 파고드는 지적인 탐구이기 때문입니다.

이번 작품에서 설치, 스크리닝과 함께 다른 한 축을 이루는 낭독공연 <밤의 예언-프레리>에 참여하게 되었습니다. 처음에는 시각예술과 낭독공연의 결합이 낯설었고, 몇 년에 걸쳐 누적된 작품의 개념과 세계관이 난해하기도 했습니다. 하지만 작가님들과 대화를 나누고, 전작들을 들여다보면서 낭독공연 역시 하나의 기둥에서 뻗어 나온 가지임을 깨달았습니다. 그 가지는 오랜 시간 이어온 작품이 관객에게 가닿기 위한 또 다른 길입니다.

게임의 형식을 빌린 텍스트는 인간의 기억과 상실, 정서적 폭력과 소외를 담고 있습니다. 등장하는 인물들은 나 또는 당신, 나아가 우리가 만나거나 처하게 되는 외부의 환경이 될 수도 있습니다. 이 낭독공연은 텍스트의 재현을 넘어, 공간의 경계를 허물고 관객에게 낯선 감각과 사유를 제안하는 시도입니다. 배우들의 발화에 의해 방앤리가 구축해 온 세계가 관객들에게 한 발 가까이 다가가리라 믿습니다. 미디어의 물성과 인간의 목소리가 만나는 현장에 함께하게 되어 기쁩니다. 작품이 던지는 질문들이 관객 여러분의 마음에 닿아 새로운 서사로 확장되기를 바랍니다.

김옥경은 국립극단과 명동예술극장 공연기획팀, 학전 기획팀에서 일했다. 갭이어를 보낸 후 현재는 프리랜서 프로듀서로 무용, 연극 등 다양한 분야의 창작자 혹은 단체와 협업하며, 시간과 사람, 일과 일상의 언저리에서 살아가는 중이다. 여전히 사람과 재미있는 일에 대한 믿음을 가지고 있다.

접근성 프로듀서 서수연

2022년 가을이었어요. 연극 <세인트 조앤>의 음성해설 낭독을 한창 준비하던 제게 반가운 메일 한 통이 날아왔습니다. 미디어아티스트 방앤리 작가님들이 음성해설에 관한 정보를 찾고 저를 수소문해 연락을 주신 거예요. 어찌나 반갑던지, 그날은 낭독하는 내내 행복했습니다. 메일 한 통으로 시작된 인연이 이렇게 이어지고 있네요.

두 분이 접근성에 관심을 두게 된 계기는 전시장에서 만난 모녀였다고 합니다. 시각장애가 있는 어린 딸에게 작품을 설명해 주는 어머니를 보고, 자신들의 작품에도 음성해설을 담겠다고 마음먹으셨다고요. 그 마음을 실제 작업으로 이어 가는 모습을 보며 저도 두 분의 열렬한 팬이자 동료가 되었습니다.

이번에는 미디어아트와 배우의 낭독극이 만납니다. 작품에 담긴 음성해설을 듣고, 1부와 2부 사이에는 터치투어로 무대를 탐색할 수 있습니다. 저는 접근성 프로듀서이자 터치투어 진행자로, 관객이 작품과 만나는 과정을 준비합니다. 관객과 무대를 어떻게 둘러볼지, 낭독을 즐기는 데 어떤 설명이 도움이 될지 함께 궁리하고 있지요.

방앤리 작가님들이 펼쳐 놓은 세계를 여러분도 만나 보세요. 영상으로 만난 세계가 배우의 목소리와 연기를 통해 어떻게 이어지는지, 같은 공간이 표현 방식에 따라 얼마나 다르게 느껴지는지 즐겨 보세요. 이 조합이 조금 낯설다면, 그 낯설까지 즐겨 보셔도 좋겠습니다. 관객 여러분은 어떤 재미를 발견하실까요? 저는 그 이야기가 벌써 궁금합니다.

서수연은 음성해설(AD, Audio Description) 작가이자 문화접근성 기획자다. 2002년부터 영화·드라마·공연·전시 등 다양한 분야에서 음성해설을 집필해 왔다. 한국콘텐츠접근성 연구센터 대표로 문화예술 현장의 접근성을 기획하고 연구하며, 한국외국어대학교 대학원에서 음성해설 번역과 접근성을 가르친다. 저서로 『보이지 않지만 볼 수 있는』(2026, 어떤책)이 있다.

01

“나의 영토는 어디인가”(2019, DAC 대만 타이베이 디지털 아트센터 레지던시)에서 출발한 이야기가 이번 낭독공연에서는 보다 구체적인 장면과 서사로 확장된 것처럼 보인다. «어둠 속의 예언자»(2023, 토탈미술관)가 우연히 박종길 박사님을 만나 제작된 스핀오프였던 것을 제외하면, «에이피 맵 리뷰»(2022, 아모레퍼시픽미술관)에서 선보였던 <천 개의 얼굴, 끝없는 풍경>이나 «카나리아 배포»(2024, 노화랑)는 SF적 세계의 분위기를 묘사하거나 게임 속 옵저버(observer)의 역할로 세계를 조망하고 플레이어의 움직임을 지켜보며 거시적인 풍경을 포착한다. 반면 올해는 한 발짝 더 가까이 들어가 이야기가 웅트는 장면을 회화로 그려낸다는 인상을 받았다. 마찬가지로 낭독공연은 1인칭 관찰자의 시점으로 세계를 탐색하고 게임을 직접 플레이하는 형식을 취한다. 이처럼 형식과 서사가 변화해 온 과정과 이유가 궁금하다.

어떤 이야기는 깊이 파묻어 두어도 자꾸만 솟아오르려고 한다. 우리는 오랫동안 그 이야기가 거기에 있다는 것을 알면서도 가까이 다가가지 못한 채, 가장 바깥의 나이트처럼 큰 원을 그리며 그 주변을 돌고 있었다. 시간이 흐르고 기억과 경험이 쌓이는 동안 그 궤적은 여러 겹의 원을 만들며 반경을 좁혀갔고, 점차 중심을 향해 들어가는 나선이 되었다. 흩어진 수수께끼 같은 조각들을 계속 맞추어 보는 것. 하나의 복잡한 이야기에 다가가기 위해 다른 시점에서 바라보고, 다른 형식으로 옮겨 보고, 시행착오를 거치며 다시 시도하는 것. 그것이 지금까지 우리가 이 이야기에 가까이 다가가는 방식이었다. «비포 더 라이트»의 <프레리>로 이어지는 작품들은 그렇게 하나의 사건과 그 주변에 흩어진 기억의 단편들을 여러 번 다르게 플레이해 보는 시뮬레이션과 같다. 여기서 시뮬레이션은 현실을 대신하는 가상 세계라기보다, 우리가 살아가는 세계를 들여다보기 위한 ‘게임 맵’에 가깝다. 무대로 확장된 <프레리>는 인간과 비인간 존재가 공존하는 세계에서 몸과 감각, 지성과 공감, 연대와 우정으로 다시 세계를 경험하고 선택하며 ‘행위(play)’하는 장소다. 우리는 그곳에서 아직 완성되지 않은 기억의 퍼즐을 풀기 위해, 우리의 예술적 분투를 무대 위 게임판에 로딩한다.

플레이어 Y는 배드엔딩에 도달한 뒤 다시 시작점으로 돌아온다. 게임에서 이러한 반복은 실패 이후 다른 방법을 시도하고 새로운 경로를 탐색할 가능성을 열어주는 한편, 플레이어가 주어진 시스템과 규칙 안에서 계속 플레이하게 만드는 소모적인 구조이기도 하다. 방앤리는 이러한 게임의 반복과 루프를 어떻게 바라보나?

게임의 반복과 루프는 삶의 시뮬레이션이자 인간이 살아가는 조건에 대한 은유이다. 선택지는 계속 주어지지만 모든 선택은 이미 설계된 게임판과 규칙 안에서 이루어진다. 선택할 수 있다는 것은 과연 자유롭다는 뜻일까. 반복은 새로운 가능성을 열어주는 동시에 우리를 시스템 안에 계속 머물게 하는 굴레이기도 하다. 그러나 반복은 굴레만을 의미하지 않는다. Y는 루프를 완전히 벗어나지 못하면서도 묵묵히 다시 걷는다. 같은 실패를 반복하는 것처럼 보여도 이전의 기억과 경험은 사라지지 않고 다음 플레이에 영향을 미친다. 완전한 해결이나 예정된 해피엔딩이 보장되지 않더라도, 자신만의 해결점을 찾아 다시 시도하고 다음을 향한 발짝 내딛는 것. 우리는 그 반복 속에서 인간의 회복력과 주체성을 발견한다. 그리고 이러한 반복은 우리 스스로 계속 나아가기 위한 훈련이기도 하다.



방앤리, <더블베드 위의 두 사람 Two in a Double Bed>, 2026

이 게임은 언제 끝나게 될까, 혹은 멈추게 될까? 여기서 ‘끝난다’는 것은 게임을 클리어하거나 실패하는 것과는 다른 의미일 수도 있을 것 같다. 방앤리가 생각하는 게임의 ‘끝’은 무엇인가?

게임의 끝에는 언제나 PLAY AGAIN? 다시 시작할 수 있다는 희망이 존재한다. 우리는 임무를 완수하지 못하고 실패를 반복할 것을 알면서도 다시 시작할 수 있다. 이번 판은 이렇게 끝나지만, 다음은 어떻게 될지 아무도 모르니까. 그렇기에 게임의 진짜 ‘엔딩’은 없다. 우리가 계속 YES를 선택한다면. 게임의 끝은 실패하는 순간이 아니라 더 이상 다시 시작을 선택하지 않는 순간이다.

PLAY AGAIN? — YES ☐ NO ☒

방앤리 Bang & Lee
비포 더 라이트 Before the Light
2026.10.17. 토. 모두예술극장

작/연출/제작: 방앤리
프로젝트 매니저: 이보름
공연 프로덕션 매니저: 김옥경
출연: 박경주, 박완규, 백소정, 장석환
접근성 프로듀서: 서수연
접근성 매니저: 크리스탈, 허선
티켓 운영: 고혜진, 유수진
하우스 보조: 박재서, 정소연
시 낭독 및 관객 안내 수어통역: 박정섭
수어 소통 지원: 김선미

영상감독: 김동규
음향감독: 김민석
조명감독: 이민주
목공 및 작품 설치: 최용신
디자인: 이건정
기록촬영: 이동웅

모두예술극장
기술: 신현우
무대: 임혜민
운영: 심지수
하우스매니저: 이정민
티켓매니저: 김국희, 임수미

주관·주최: 방앤리스튜디오
후원: 한국문화예술위원회

이 프로젝트는 한국문화예술위원회
‘2026년 다원예술 창작산실 지원사업’ 지원을 받았습니다.



방앤리 Bang & Lee

비포 더 라이트 Before the Light

2026.10.17. 토. 모두예술극장

«비포 더 라이트»는 인공지능 시대에 희미해진 인간 자각의 해상도를 들여다본다. 1부 어둠 속의 예언자는 디지털 휴먼으로 형상화된 AI 캐릭터들이 등장하는 3D 애니메이션 연작을 상영한다. AI들은 자신의 판단과 윤리적 책임을 둘러싼 질문에 직면하고, 관객은 이러한 사유가 오가는 청문회에 초대된다. 2부 밤의 예언은 비디오테이프 장르인 ‘워킹 시뮬레이터’의 구조를 차용한 응축한 영상공연이다. 관객은 주인공 Y의 시선을 따라 척박한 가상의 ‘프레리’를 탐험하며, J의 흔적을 쫓아 사라진 기억을 추적한다.

«비포 더 라이트»는 인공지능이 모든 것을 예측하고 관리할 수 있다고 믿는 세계를 배경으로 한다. 공연은 시스템 내부의 군열이자 유예의 시공간인 ‘어둠’과 ‘밤’을 소환하며, 근미래에 등장할 새로운 존재와 관계를 상상한다. 경험이 데이터로 환원되고 감각이 패끄러운 이미지로 대체되는 시대, 본 공연은 회화, 영상, 설치, 접근성 투어 등 다양한 매체를 가로지르며 서로 다른 감각이 공존하는 무대를 구성한다. 무수한 실패와 시행착오에도 ‘PLAY AGAIN(플레이 어게인)’을 선택하며, 시스템이 익명화한 존재들을 우정과 연대의 힘으로 기억하려 한다. 감각과 기억의 임계점에 도달한 우리는 무엇을 다시 감각하고, 어떤 기억을 나누며 서로의 동행자가 될 수 있을까?

GAME OVER, PLAY AGAIN?

어둠 속을 헤매는 인공지능의 예측, 밤마다 악몽처럼 찾아오는 희薄的한 예언.