

기술과 문화예술과의 만남: 광주과기원의 운주사 프로젝트를 중심으로

우 운 택

광주과학기술원 문화기술연구센터

1. 문화체험과 기술

인간사이의 효율적인 소통을 담당해온 소리나 기호 등은 기술의 발전과 함께 다양한 형태의 실감미디어로 변화하여 왔으며, 최근에는 정보기술과 접목되어 시간과 공간을 뛰어 넘는 효과적인 소통수단으로 발전하였다. 이러한 변화는 기존의 문화예술이 창작자의 의지가 체험자에게 일방적으로 전달되는 형태에서 쌍방향으로 소통하면서 체험할 수 있는 형태로까지 발전하고 있다.

2. 운주사 설화의 선정 및 VR기반 체험 시스템구현의 기본개념

선진 각국은 정보기술을 활용하여 자국의 문화예술 원형을 보존하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다. 그러나 문화예술은 그 자체 물체뿐만 아니라 그 속에 담겨져 있는 당시대의 정신적 가치 또한 중요함에도 기존의 노력은 대부분 형태적인 복원에 치중한 감이 있다. 본 작업은 가상현실기술과 문화예술적 상상을 바탕으로 어떻게 문화예술콘텐츠의 가치를 재현할 수 있는지에 대한 진지한 고찰에서 출발하였다. 도선국사의 지휘하에 이상의 세계(개벽)를 꿈꾸며 밤낮을 가리지 않고 천불천탑을 만들었다는 설화의 현장인 운주사는 천년이 지난 오늘날 우리들에게 존재하나 부재하는 희망의 문화예술 가상공간이다. 운주사가 지닌 역사성과 사회성 그리고 이에 대한 문화예술적 상상은 운주사가상공간을 단순한 현실의 복제가 아닌 현실과 소통할 수 있는 새로운 대안 공간으로 만들 수 있을 것으로 기대하면서 작업을 시작하였다.



그림1. 전남 화순군 도암면 대초리의 운주사 (현실과 가상의 비교)

3. VR기반 운주사체험 시스템을 통한 문화예술의 재창조

오늘날 운주사는 무분별한 개발과 복원의 과정에서 운주사가 가진 본래의 의미와 분위기가 많이 훼손되어 있다. 가상공간에서 본래의 역사성과 지역성을 느낄수 있도록 1910년대 조선고적도보부터 80년대까지의 이미지와 텍스트들을 근거로 운주사 일대를 복원하고 있다(그림 1). 현실 세계의 운주사공간은 관찰자의 종교, 사상, 경험이나 지식 등에 따라 다양한 느낌으로 다가온다. 본 작업에서는 운주사 전경이 지닌 특징인 정형이 깨진 파격미, 힘이 실린 도전적인 단순미, 친근하면서도 우습게만 느껴지는 토속적인 해학미를 드러낼 수 있도록 가상공간의 객체를 배치하고 참여자에게 반응하도록 구성되어있다. 또한, 참여자의 의지가 새로운 세상을 꿈꾸는 가상 민중의 염원과 연결되어 가상운주사공간에서 새로운 세상을 실현하고 체험하도록 설정을 하고 있다.

4. 가상운주사 체험시스템의 구현

이번 작업은 예술기획 및 운주사의 재해석 (김혜선), 인터랙션 시나리오 (김다희), 3D CG 콘텐츠 제작 (김규형, 임영일) 등을 맡은 디자인 팀과 시청촉감의 기술적 재현을 맡은 광주과기원의 총 7개 연구실 (우운택, 이관행, 호요성, 류제하, 김홍국, 이용구, 김종원)의 대학원생들 (이영호외 10명), 그리고 운주사 설화를 재해석한 도입부의 2D 애니메이션을 제작한 서광미디어 (김정기) 등의 공동 작업으로 진행되고 있다. 구현된 시스템은 도선국사 설화를 바탕으로 전시관탐객(참여자)이 네트워크로 연결된 가상현실에서 불상을 조각하여 운주사 일대에 배치할 수 있도록 구성하였고, 직관적인 감각형 인터페이스인 ARTable의 상판에는 투영된 Interactive StoryMap의 안내에 따라 가상운주사공간을 탐험하며 천불천탑을 완성하면 참여자의 염원을 모아 천년동안 누워있던 와불을 일으켜 세우고 체험을 할 수 있도록 구성되어 있다.



그림 2. 운주사 체험시스템 구성도 (2D 애니메이션과 체험 시스템)

구현된 체험시스템은 가상 운주사공간을 탐험할 수 있으며 참여자의 의지나 관심도 등을 반영하여 장소별로 다음과 같은 이벤트가 발생하도록 구성하고 있다.

	<ul style="list-style-type: none"> o 벚꽃나무: 멀리서 꽃잎이 조금씩 휘날리다가 가까이 가면 우수수 떨어짐 o 공사바위가는길에 돌탐쌓기 o 공사바위가는길: 멀리서 도선국사가 보이다가 가까이 가면 사라진다. 공사바위에 올라서면 탑이 배치된 전체전경이 보이고 점점 어두워져 와불은 북극성과 겹치고 칠성바위는 북두칠성이 되며 석탑의 배치도는 천체의 일동성과 겹쳐짐 o 마애여래좌상: 점점 부식되어 가는 과정을 보여 세월의 흐름을 암시 o 와불이 일어날때 민중의 고뇌와 삶, 그리고 천년의 역사를 컴퓨터그래픽으로 보여줌 o 체석장1,2: 바위를떼어내는 작업과 불상 조각이 이루어짐 o 칠성바위: 칠성바위가 보이다가 가까이 가면 밤신으로 바뀌어 밤하늘에 북두칠성과 겹쳐짐
--	---

5. 맺음말

이번 작업의 가치는 문화원형의 외형을 얼마나 잘 복원 했느냐가 아니라, 문화예술과 기술의 소통을 통해 예술적 상상, 역사성, 사회성을 지닌 문화예술의 재현을 가능하게 할 수 있는지에 대한 진지한 탐색이라 할 수 있다. 다양한 기술분야의 통합이 필요한 시스템 구현

작업을 통해 기술분야간의 상호이해도를 높였고, 기술팀과 디자인팀 간의 소통 가능성을 확인하였다. 이를 통해, 이번 작업의 참여자들이 감동적인 실감콘텐츠를 만들기 위해서는 예술을 이해하는 과학도, 과학의 메커니즘을 이해하는 예술가, 예술과 기술의 연결을 맡은 디자이너간의 조화롭고도 유기적인 상호소통이 필요함을 체감하기 시작했을 것이라고 확신한다. 지난 이년간의 가상운주사체험시스템 개발 작업은 끝이 아니라, 기술과 문화예술의 접목을 통한 새로운 형태의 체감형 디지털스토리텔링을 향한 도전의 첫걸음이다.