



## 문화기술 방향·비전 제시한 ‘CT포럼 2013’ “문화기술은 창조경제 실현 위한 기반”

문화체육관광부(장관 유진룡)가 주최하고, 한국콘텐츠진흥원(원장 홍상표)이 주관한 ‘CT(Culture Technology)포럼 2013’이 지난 4월 16일 650여명의 청중이 참석한 가운데 코엑스 컨퍼런스룸에서 개최됐다. 이번 ‘CT포럼 2013’은 국내외 문화콘텐츠 분야의 기술변화와 흐름을 읽어내고 국내 문화기술의 혁신방향과 비전을 제시하기 위해 마련됐다.

글 | 임남숙 기자 sang@print.or.kr

‘CT포럼 2013’은 ‘상상력과 아이디어를 강조하는 창조경제 시대에 콘텐츠산업의 역할과 방향을 모색하고 상상력이 콘텐츠가 되는 창조경제 사례를 발굴’하기 위해 문화체육관광부 주최, 한국콘텐츠진흥원 주관으로 마련됐다.

이날 행사는 홍상표 한국콘텐츠진흥원 원장 인사말, 문화체육관광부 황준석 과장 축사에 이어 히데야키 오가와(Hideaki Ogawa) 교수가 ‘ARS 창조프로젝트를 통해 본 우리나라 문화기술의 미래’에 대해, 영화 ‘미스터 고’의 김용화 감독이 ‘문화기술 발전에 따른 영화의 완성도와 흥행코드’에 대해, 이승훈 ILM 감독이 ‘블록버스터 영화장면속 기술의 현재와

미래’에 대해, 오세웅 입체영상문화기술공동연구센터 센터장이 ‘입체영상, 불거리를 넘어 생활속으로’에 대해, 함유근 건국대학교 교수가 ‘빅 데이터, 문화생활을 바꾸다’에 대해, 안수옥 SM엔터테인먼트 부문장이 ‘CT+K-Pop, 공연 무대 매커니즘이 바뀐다’에 대해 발표했다.

한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장은 인사말을 통해 “문화기술 연구개발 분야는 콘텐츠 산업의 핵심 축으로 창조경제 실현을 위한 기반”이라며 “앞으로도 국내 우수 문화기술(CT)이 콘텐츠 산업의 성장을 촉진하도록 하는 데 지원을 아끼지 않겠다”고 말했다.

## “창조경제 시대, 문화기술 성장에 힘써야 한다”

기조연사로 나선 세계적인 창조융합프로젝트 연구기관 아르스 일렉트로니카의 히데야키 오가와(Hideaki Ogawa) 교수는 “아르스 일렉트로니카는 국제기구로서 오스트레일리아 빈즈에 위치한 미디어아트 전문기관이다. 매년 미디어 아트 시상식인 ‘프릭스 아스 일렉트로니카’를 개최해 우수한 미디어 아트 작품을 선보이고 있다. 아르스 일렉트로니카는 사회, 예술, 기술의 통합을 바탕으로 혁신적인 애플리케이션을 연구하는 응용창조력 분야와 창의적인 문화에 대한 폭넓은 관점을 바탕으로 운영하고 있다”고 설명했다. 오가와 교수는 한국 문화기술의 창조경제 견인 방향성과 관련해 “창조경제 시대에 문화기술은 개개인의 참여를 이끌어 내고 그 속에서 새로움을 만들어 내는 촉매제이다. 앞으로 누구나 쉽게 교감할 수 있는 토대를 조성하는 문화 기술 성장에 힘을 필요가 있다”고 강조했다.

한국콘텐츠진흥원의 2011년 글로벌프로젝트 기술개발 과제인 영화 <미스터 고>의 김용화 감독은 주인공 ‘링링’의 제작과정 영상을 7월 개봉에 앞서 처음으로 선보이는 한편, 영화 속 국내 VFX 기술의 발전모습을 살펴보고 이에 대한 시사점을 제시했다.

## 문화기술 활용 사례 본 국내 콘텐츠 산업

오후에 진행된 ‘분야별 창조기술 및 프로젝트’ 세션에서는 ‘아바타’, ‘해리포터’ 등의 VFX 작업을 수행한 ILM의 이승훈 감독과 다수의 K-pop 해외공연을 기획한 SM엔터테인먼트 안수욱 부문장 등 문화기술(CT) 관련 전문가들이 영화,



인사말을 하는 홍상표 한국콘텐츠진흥원장      발표를 하고 있는 히데야키 오가와 교수      이승훈 ILM 감독

음악·공연, 예술 등 장르별 문화기술 활용 사례를 통해 본 창조산업의 현황과 전망에 대해 발표했다. 이승훈 감독은 “한국, 일본을 거쳐 현재 조지 루카스의 자회사중 비주얼 이펙트를 제작하는 미국의 ILM에서 시니어 크리처 테크니컬 디렉터로 10년째 근무하고 있다”라며 “우리나라의 CG 기술은 우수하지만 헐리우드 기술수준의 70%에 불과하다. 그나마 아직까지는 중국에 비해 우수한 기술을 가지고 있지만 더욱 노력하지 않으면 중국에게 금방 따라잡힐 것으로 보인다. 보다 적극적인 지원과 투자가 이뤄져야 한다”고 강조했다. 이어진 토크쇼에서는 국내 콘텐츠산업 영역 확대 방안과 넘어야 할 한계 등에 대해 관련 산업 입장에서 다양한 의견을 나눴다.

전문 업체와 투자자 간 만남의 장을 마련하기 위해 올해 처음 추진한 ‘CT+Business’ 세션에서는 영상·뉴미디어, 융복합, 게임, 가상현실 등의 분야에서 문화기술을 가진 11개 업체와 투자사 및 수요처 간의 비즈니스 상담과 매칭이 진행돼 CT R&D 사업을 촉진하는 실질적인 계기를 마련했다.☺



엄청난 인파가 모인 CT포럼 2013 행사장 전경