



한국콘텐츠진흥원, 문화기술포럼 2014 성료

“미래콘텐츠, 이질적 장르 융합한 기술 개발에 있다”

문화기술의 세계적 흐름을 읽고 혁신방향과 비전을 제시하기 위해 마련된 ‘문화기술 포럼 2014’가 지난 5월 20일 서울 코엑스 E5홀에서 열렸다. 이번 포럼은 문화체육관광부(장관 유진룡) 주최, 한국콘텐츠진흥원(원장 홍상표) 주관으로 개최됐다.

글 | 임남숙 기자 sang@print.or.kr

이번 문화기술포럼에서는 해외기조발표로 뮤지컬 ‘고스트’ 무대감독인 폴 키에브가 ‘콘텐츠 표현 메커니즘의 다변화속 기술의 역할’, 국내기조발표로 카이스트 문화기술대학원 이

동만 원장이 ‘CT:문화콘텐츠산업 발전의 원동력-소비재에서 창조재로의 전환’을 발표했다.

이어진 ‘세션1-Ent by CT ; 고객 중심의 대중화’에서는 유재현 월트디즈니 아티스트가 ‘할리우드 애니메이션 제작기술의 현재와 미래’, 김동호 숭실대학교 교수가 ‘공연의 품격을 높여주는 공연 무대 메커니즘의 미래’, 김동현 슈퍼사운드 대표와 이돈응 서울대학교 교수가 ‘디지털 국악을 통한 국악의 대중화 그리고 세계화’ 등을, ‘세션2-CT+Biz 모델 ; 중소기업 육성의 사업화’에서는 김한철 (주)레드로버 부사장이 ‘넷잡의 미국 성공기를 통해 본 국내 기술사업화의 추진 방향성과 의미’, 아이작 베르트란 구글 크리에이티브 랩 디자이너가 ‘신 비즈니스 모델 From 기술과 예술의 만남’, 손무열 (주)한화 상무가 ‘불꽃축제 성공사례로 본 문화기술사업화의 미래’ 등에 대해 발표했다.



기조 발표자인 폴 키에브 무대 감독



발표자인 아이작 베르트란 구글 크리에이티브 랩 디자이너

폴 키에브 감독 “마술은 재미 극대화하는 콘텐츠”

이날 문화기술포럼에서 가장 큰 인기를 끈 것은 세계적인 마술가이자 뮤지컬 무대감독인 폴 키에브의 기조강연이었다.

폴 키에브가 무대감독을 맡은 뮤지컬 ‘고스트’는 150억 원의 총 제작비중 무대 세트에만 3분의 1에 해당하는 45억 원을 쏟아부어 개막 전부터 공연계의 관심 대상이었다. 특히 ‘고스트’에서 주인공 ‘샘’이 지하철에서 다른 영혼과 싸우거나 벽을 통과하는 장면은 마치 3D 영화를 보는 듯하다는 평가를 받았다. 특히, 발광다이오드(LED) 장치와 마술을 융합한 최첨단 기술은 이전과 전혀 다른 새로운 공연 무대를 선사했다는 평이 이어졌다. 그는 ‘고스트’로 2012년 뉴욕드라마데스크 어워드(New York Drama Desk Awards)를 수상하기도 했다. 폴 키에브는 ‘고스트’ 이외에도 영화 해리포터와 아즈카반의 죄수의 마술 효과, 영화 휴고 중 마술효과, 뮤지컬 마틸다 등을 작업했다.

폴 키에브는 기조강연에서 뮤지컬 고스트의 문화기술을 비롯해 영화 해리포터와 아즈카반의 죄수에 적용한 마술효과 및 최근 미국 TV 드라마에 채용한 비주얼 특수효과를 소개하면서 “첨단 기술과 마술적인 요소를 안정적으로 구현하는 것이 힘들었다”면서 “무대에서 첨단기술을 구현하는 것도 중요하지만 관객에게 ‘이야기’로 감동을 주는 것이 중요하다”고 강조했다.

폴 키에브는 “미래 감동을 주는 콘텐츠는 하나의 장르가 아닌 음악, 공연, 기술이 복합적으로 뭉쳐 빛어지는 것으로 마술은 콘텐츠의 재미를 극대화하는 대표 콘텐츠다”라며 “무대를 만드는 이들은 관객이 무엇을 원하는지, 어디에 집중하는지 항

상 정확히 알고 있어야 한다”고 말했다.

아이작 베르트란

“근거리센서 이용 활성화로 생활 크게 변할 것”

아이작 베르트란은 구글 크리에이티브 랩 소속 디자이너로 활동하고 있다. 크리에이티브 랩은 2~5년 뒤에 나올 기술에 대한 정보를 토대로 실제 삶에 이들이 어떻게 적용될 지를 스토리를 만들어 실험하고 연구한다. 베르트란은 레고, 인텔, 네슬레 등 다수 글로벌 기업의 아이디어 자문위원으로 일하면서 다수 기술에 관한 프로젝트를 다루고 있다.

아이작 베르트란은 “많은 기술이 인간의 생활양식을 바꿔 왔고, 앞으로도 그럴 것이다. 특히 5년 뒤 기술은 우리 행동 양식 대부분을 바꿀 것”이라고 말했다. 그는 “블루투스 등 근거리센서의 가격이 낮아지면서 공공장소, 쇼핑센터, 집 등 다양한 공간에서 이를 사용하는 사람이 많아지면서 많은 변화가 있을 것으로 전망한다”고 말했다.

한편 이날 행사에서는 다양한 강연 외에도 참관객들의 문화기술에 대한 이해를 높이고 직접 체험할 수 있는 기회도 제공하는 ‘CT R&D 과제 결과물’도 전시됐다. 한국전자통신연구원 이 개발한 전통건축물 문화재의 체험학습을 위한 디지털문화재 저작 및 인터랙티브 복구 시뮬레이션 기술개발 등 10개 성과물 전시는 관람객들의 큰 인기를 얻었다.

한국콘텐츠진흥원 홍상표 원장은 “이번 포럼은 국내의 문화기술의 현주소를 짚어보고, 지속가능한 한류 3.0 시대를 맞이하기 위해 문화기술 산업 전반을 조망했다”고 말했다. ↻



관람객에게 큰 인기를 모은 'CT R&D 과제 결과물'

