

진주 '공예와 민속예술'의 창의분야 간 융합과 협업 가능성

김희선*

초 록

진주는 역사와 문화가 풍부하고 민속예술 악가무의 전통이 보존 전승되고 살아있는 문화로 가꾸어 온 도시이다. 유네스코 창의도시 네트워크를 통해 이제 진주의 '공예와 민속예술'은 도시의 개성을 살려 발전을 도모하면서도 전 세계 도시와 협력하며 창의성을 발휘해야 하는 과제를 갖는다. '창의성'에 주목하며 이 연구는 진주의 공예와 민속예술을 중심으로 창의분야 간 융합과 협업의 가능성 모색을 목적으로 한다. 이 연구에서는 융합가능한 창의분야로 '음악'과 '미디어아트'를 주목하고 관련한 국내의 여러사례를 살펴 가능성과 활용방안을 제안한다. 이러한 논의를 통해 진주의 '창의성'이 글로벌 창의도시간 네트워크를 강화하고 공연-전시-교육-체험-국제교류로 환류되는 실천으로 연결되기를 바란다.

키워드: 진주, 유네스코 창의도시 네트워크, UCCN 공예 및 민속예술, 창의적인 분야 간 융합과 협업.

* 김희선은 퍼츠버그대학교 음악인류학박사로 현재 국민대학교 교양대학 교수이며 문화재청 무형문화재 위원회 전문위원이다. 국립국악원 국악연구실장과 국제전통음악학회 전통음악연구회 회장을 역임했다. 이메일: hekst10@hotmail.com.

I. 들어가며

2004년 시작한 유네스코 창의도시 네트워크(UNESCO Creative Cities Network, UCCN)는 개별 도시의 지속가능한 발전에 ‘문화적 자산’과 ‘창의성’을 중심에 둔다. 개별 도시가 보유한 문화적 자산과 창의력에 기반하여 문화산업을 육성하는 일과 세계의 도시 간 협력을 통한 발전을 장려하는 일도 중요한 목적이다. 각 도시의 문화자산의 창의적 발전을 도모하고 도시 간 국제교류의 활성화를 통해 잠재된 지역경제를 상승시키며 도시발전을 추구하려는 것이다. 특히 여기서 ‘발전’은 경제를 넘어 사회와 문화, 환경의 발전을 포괄하는데 궁극적으로 2004년 10월 유네스코가 선포한 ‘문화다양성’(문화다양성을 위한 국제연대사업) Global Alliance for Cultural Diversity) 증진에 도달해야 하는 목적을 갖는다. 유네스코 창의도시 네트워크 프로젝트의 기저에는 산업화와 대도시로의 이주에 따른 중소도시의 공동화, 무분별하며 모방적 획일적인 도시계획에 따른 부작용의 성찰적 극복의 패러다임이 자리한다. ‘문화적 자산’과 ‘창의성’의 강조는 ‘전통’의 존중을 통해 과거형 산업발전모델을 극복하며 ‘전통’이 도시의 개성으로 연결됨으로서 인류의 ‘문화다양성’ 증진에 도움이 되어야 한다는 것이다.¹

유네스코는 2004년부터 문학, 공예와 민속예술, 음악, 디자인, 미디어아트, 음식, 영화의 7개 창의분야로 나누어 해당 도시들을 선정하고 있으며 유네스코 창의도시 네트워크는 이들 도시들간 협력강화를 중요한 목표로 삼고 있다. 우리나라는 2010년부터 2022년 현재까지 전 7개 분야에 걸쳐 총 11개 도시가 네트워크 목록에 올라있다. ‘공예와 민속예술’분야는 2004년 이천시가 도자기를 주력으로 선정된 이후 2019년 진주시, 2021년 김해시가 각각 네트워크 목록에 도시 이름을 올렸다. 세계적으로 살펴보면 ‘공예와 민속예술’분야에는 아프리카 8개 도시, 아랍 지역 7개 도시, 아시아-퍼시픽 17개 도시, 유럽과 북미 14개 도시, 라틴과

1. 유네스코 한국위원회, 『유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020년도 개정판)』, 2020; 남기범, 「유네스코 창의도시 네트워크의 의제분석과 도시의 문화정책방향」, 『문화콘텐츠 연구』 2021; 이철호·박소윤, 「글로벌 발전의제와 로컬 문화정책-지속가능발전목표(SDGs)를 위한 유네스코창의도시네트워크(UCCN)의 도전」, 『로컬리티인문학』 24: 7-49, 2020.

카리브해 지역 10개 도시로 현재까지 총 56개 도시가 지정되어있다.²

진주에 앞서 유네스코 창의도시 네트워크의 '공예와 민속예술'분야에 선정되었던 이천은 도자기에 특화된 '공예'에 주력하고 있다.³ 그렇다면 진주시는 오랜 악가무희(樂歌舞戲)의 전통이 보존된 '민속예술'을 '창의성'의 주력으로 삼는 국내 첫번째 유네스코 창의도시라 할 수 있다. 진주의 '민속예술'은 음악, 춤, 연희를 포괄한다. 진주 민속예술의 대표적인 진주삼천포농악(晉州三千浦農樂)은 1966년 민속예술 가운데서 가장 먼저 국가무형문화재로 지정('12차 농악')된 '지역'예술이며 진주오광대, 솟대쟁이 놀이는 대표적인 연희종목이다. 신관용류 가야금 산조는 지역 전승 산조의 대표로 중앙중심의 전승산조와 구별되는 전승계보를 갖는다. 또한 1967년 국가무형문화재로 지정된 진주검무와 경상남도 무형문화재로 지정된 진주포구락무는 궁중과 지역의 문화 교섭(交涉)의 역사를 잘 보여준다. 또한 무언춤인 한량무와 교방청에서 전승된 진주교방 굿거리 춤은 지역민속예술의 정수를 담고 있다. 이미 중앙과 지역문화재로 지정된 이들 진주의 민속예술은 역사적 뿌리가 깊고 이에 대한 지역민의 자긍심이 높다는 점에서도 타 도시와 구별되는 독자성을 갖는다. 또한 '민속예술' 뿐 아니라 '공예'에 있어서도 특징적인 세 종목인 목가구 제작장인 소목장, 가구장식 제작장인 두석장, 장도제작의 장도장이 전승되고 있다. 따라서 진주는 드물게 '공예와 민속예술' 두 분야에 걸쳐 풍부한 전통을 간직한 도시라는 장점을 가지고 있다.

유네스코 창의도시 네트워크의 도시들에게는 각 도시의 문화적 자산과 창의력에 기초한 '창의산업' 육성 이외에도 도시간 '비경쟁적 협력'과 '발전 경험의 공유'가 요청된다.⁴ 공공과 민간의 협력을 통한 '창의산업 육성과 각국 문화산업의 국제시장 진입도 중요하게 여긴다. 창의인재육성을 위한 교육과 훈련도 '지속가능한 미래'의 창출을 위해 반드시 수행해야 하는 과제이다. 즉 창의도시 네트워크는 이에 가입한 도시들에게 다양한 과제를 제시함으로써 국

2. <http://map.unesco.or.kr/creativecities/>.

3. 『유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020년도 개정판)』, 2020; 정수희, 「도시의 문화자산으로서의 공예와 공예도시연구: 유네스코 창의도시 네트워크를 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 14: 81-108, 2018.

4. 『유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020년도 개정판)』, 2020: 93-95쪽.

제사회의 목표를 공유하며 인류사회의 발전을 도모할 사명을 가져야 하기에 해당 도시들에게 주어진 과제에는 ‘실천’이 요청되는 것이다.

창의도시 네트워크의 ‘창의성’에 주목하며 이 연구는 진주의 공예와 민속예술을 중심으로 창의분야 간 융합과 협업의 가능성 모색을 목적으로 한다. 이 연구에서는 융합가능한 창의분야로 ‘음악’과 ‘미디어아트’를 주목하고, 관련하여 국내 ‘전통예술’을 음악공연으로, 미디어아트를 활용한 전시로 융합한 사례를 고찰하여 가능성과 활용방안을 제언하고자 한다. 이러한 논의를 통해 진주의 ‘창의성’이 글로벌 창의도시간 네트워크를 강화하고 공연-전시-교육-체험-국제교류로 환류되는 실천으로 연결되기를 바란다.

II. 진주 ‘공예와 민속예술’과 창의분야간 협업: 음악, 미디어아트 사례를 중심으로

다음에서는 진주의 ‘공예와 민속예술’분야와 융합이 가능한 창의분야로 음악과 미디어아트와 협업한 사례를 중심으로 기술해보고자 한다.

1990년대 후반 글로벌 공연예술시장의 등장과 함께 다양한 로컬의 음악들이 세계의 시민들과 만나는 계기가 마련되었다, 또한 유튜브와 같은 SNS는 지역음악의 실시간 소통을 가능하게 해 주고 있다.⁵ 음악은 문화도시 지정사업의 중요한 분야로 지역 음악산업의 활용의 중요성이 강조되고 있다.⁶ 그런가하면 디지털기술의 발달로 등장한 미디어아트는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 실감 미디어, 인터랙티브 미디어 등으로 확장되고 있다.⁷ 미디어아트는 점차 엔터테인먼트, 광고 등의 상업영역에서 벗어나 교육과 예술분야에 활용되면서 새로운 패러다임을 구축하고 있다. 또한 다양한 미디어 아트 프로젝트는 도시경관을 변화시키기

5. 김희선, 「월드뮤직 장의 한국전통음악-탈경계 실천의 궤적과 의미」, 『동양음악』 40: 11-40, 2016.

6. 조충제, 「문화도시 지정사업 지원정책에서 음악산업 활용의 중요성 재인식」, 『음악과 문화』 44. 61-90. 2021.

7. 강여울, 「물입형 비디어아트의 빛과 그림자-수목산수화 심미체험과 비교를 통해서」, 『인문과학』 124, 2022.

도 하고 전시와 공연에 활용되면서 예술과 일상을 통합할 새로운 가능성을 제시한다.⁸ 또한 최근 세계의 박물관과 도서관은 미디어아트와 새로운 전시기법을 활용해 살아있는 전시를 구현하고 미래박물관으로 전환해나감과 동시에 다양한 인터랙티브 체험 교육프로그램 개발과 이를 국제교류로 연계하는 등 영역을 확장하고 있다.⁹

이에 이 연구에서는 진주의 공예와 민속예술을 염두에 두고 한국전통예술을 무대화하면서 다양한 미디어 아트의 기술을 융합적으로 구현한 최근 공연사례로 평창동계올림픽 개막공연, 실감콘텐츠 공연 <태평성시도>, 무형유산공연 <생각하는 손>, 남사당놀이 소재 공연 <장단의 민족: 바우덕이 트랜스포머>를 살펴본다. 이어 전통예술 및 유물의 기술융합을 전시와 교육콘텐츠로 연계한 국립중앙박물관, 문화재청, 국립국악원과 국악박물관의 사례를 소개한다.

1. 한국전통예술 융합 공연사례들

2018년 평창에서 개최되었던 평창동계올림픽의 개막식은 한국의 역사, 예술, 기술의 역량을 집결한 공연연출을 잘 담아낸 대표적 기술융합 공연사례이다. 전통과 동시대, 한국과 세계, 아날로그와 디지털의 조화와 융합을 넘나들었던 공연연출이었다. 특히 지역의 예술적 자산

8. 정혜옥, 「도시광장으로 확장된 미디어아트-미디어 생태학관점에서 바라본 환경로서의 미디어 아트」, 『Contents Plus』 10(4), 2012; 정혜영·김경수, 「미디어아트 창의도시와 지역축제의 연관성 연구 리온 샷포로 린츠를 중심으로」, 『한국과학예술융합학회』 24, 2016.

9. 최선주, 「박물관 특별전시 연계교육 프로그램 개발과 운영에 대한 연구-국립중앙박물관의 호랑이 미술> 특별전을 중심으로」, 『미술사학』 38, 2019; 김은성, 「상호작용적 전시공간 연출을 위한 하이퍼미디어 활용방안연구: 어린이박물관 현장체험학습에의 적용가능성」, 한양대학교 석사학위논문, 2008; 김희선·권주련, 「국립국악원 국악박물관 국제교류 현황과 과제」, 『동양음악』 48, 215-264, 2020; 신우석, 「미래형 도서관 체험전시 콘텐츠 연구: 국립중앙도서관 뉴미디어 체험관 사례」, 국민대학교 석사학위논문, 2022; 원지연, 「놀이형 체험전시 프로그램 방향성 연구: 국립민속박물관 어린이박물관을 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2019; 이지은·강태임, 「인터랙티브한 실감콘텐츠의 유형별 특성연구-국립중앙박물관 사례를 중심으로」, 『한국디자인포럼』 27(3), 2022.

을 보편적 정서와 해석안에 담아 미디어아트로 효과적으로 표현했다. 이때의 ‘지역’은 세계적으로는 ‘한국’을, 국내적으로는 ‘강원도’를 지칭하며 두 지역성이 중첩되게 표상하였다. 개막식 <Peace in Motion>은 ‘평화의 땅’, ‘태고의 빛’, ‘아리랑 시간의 강’, ‘모두를 위한 미래’, ‘행동하는 평화’로 구성되었다. 개막식이 펼쳐진 무대는 평창동계올림픽과 패럴림픽의 폐회식의 용도로만 건축된 스타디움이었다. 메인무대는 지름 72미터, 면적 4,096m²의 원형의 무대로 스타디움 한복판에 위치했다. 실제 이 크기는 하계 올림픽 경기장에 비하면 작은 공간이지만 3만 안시(Ansi)의 레이저 프로젝터 60대를 투사할 수 있어 300룩스(Lux)를 넘는 영상투사환경을 조성함으로써 미디어아트에 적합한 무대로 설계되었다. 따라서 평창동계올림픽 개막식 공연은 물리적 무대장치없이 은유와 상상력을 시각화하는 프로젝션 매핑을 가장 중요한 맥락으로 활용할 수 있었다. 무대 위 다양한 연행자들은 따로 물리적 무대장치의 전환없이 영상이 투사되는 프로젝션 매핑을 배경으로 최소한의 소품을 이용해 공연했다. 공연의 문을 연 것은 상원사 동종의 평화의 종소리였다. 무대 위 프로젝션 매핑은 동종의 평화의 종소리가 널리 퍼져나가는 모습을 시각화한다. 바로 이어 무대에는 장구놀이 연희와 장고춤이 펼쳐지다 태극문양으로 바뀐다.¹⁰ 개막식의 서사는 다섯 아이들의 시간여행으로 시작되는데 아이들의 시간여행과 함께 한국의 대표적 문화유산인 천상열차분야지도 천문도, 거북선, 백제금동대향로, 신라금관, 훈민정음, 첨성대, 해시계, 고구려 사신도 등이 홀로그램으로 공중에 등장한다. 홀로그램 속 사신도의 백호, 청룡, 백호, 주작, 현무가 특수제작한 인형으로 연행자들과 함께 무대에 등장하고 이어 고대 벽화의 춤추는 여령이 무대 위 공연을 펼치면서 고분벽화 속 판다지를 재현한 무대 퍼포먼스로 연출되었다. 이어 등장한 단군 이야기 속 웅녀와 신화 속 사람 얼굴을 한 새, “인면조”가 함께 춤을 추는데 이 공연은 바닥에 있던 빛의 입자들이 하나로 뭉쳐되며 천상열차분야지도의 천문도를 변화하며 마무리한다. 천문도의 별

10. 목진요, 「평창동계올림픽 폐회식 프로젝션 매핑에서 나타난 태극 표현의 입장과 배경-〈태극〉 우주의 조화〉 공연영상을 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 64: 196-207, 2018; 목진요, 「평창동계올림픽 폐회식 문화공연, 아리랑의 은유와 서사 <아리랑: 시간의 강〉 프로젝션 매핑을 중심으로」, 『한국디자인 Archives of Design Research』 31(4): 203-213, 2018.

자리는 AR(증강현실)로 구현되었다.

1막 <아리랑: 시간의 강>은 정선아리랑 예능보유자 김남기 선생의 정선아리랑으로 시작한다. 무대 위 뗏목이 등장하면 프로젝션 매핑은 메밀밭의 영상으로 변화된다. 뗏목은 메밀밭으로 표현된 근현대 역사 속을 헤쳐나가는데 기쁨과 슬픔의 함성의 소리로 표상하는 역사속을 뗏목은 유유히 흘러간다. 이어 밝은 반딧불이가 공중으로 피어오르는데 이 장면도 AR로 구현되었다. 2막 <모두를 위한 미래>은 LED가 장착된 '미래의 문' 퍼포먼스로 시작하는데 미래의 여러 장면들이 홀로그램으로 구현되고 무대 위 장착된 미디어 링크로 마무리된다. 3막 <행동하는 평화>는 촛불로 시작해 비둘기 풍선과 AR 비둘기가 함께 하늘로 날아간다. 공중을 나는 1218개의 드론으로 만들어낸 드론 오륜기가 어두운 밤하늘에 올림픽의 개막을 선포한다. 올림픽 개막식에서 전통공연양식은 현대적 퍼포먼스로 구현되는데 프로젝션 매핑, 투명디스플레이 LED, 자동주행 AI, AR, 드론, 대형 LED 빛기둥의 기술은 예술의 상

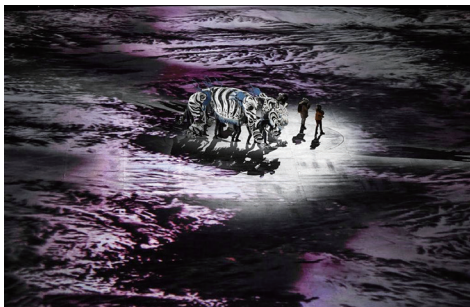


Figure 1. The Pyeongchang Winter Olympic Games, Opening Ceremony.

상력을 더욱 확장해주었다.

그런가 하면 2020년 무대에 오른 공연 <태평성시: 새로운 유토피아를 꿈꾸며>는 국립중앙박물관에서 제작한 문화유산 기반 실감 콘텐츠 공연이다. 18세기 후반, 8폭 병풍에 그려진 조선회화 <태평성시도>를 모티브로 제작되었다. 회화 <태평성시도>는 당대인들이 꿈꾸었던 이상사회를 담은 상상의 그림으로, 공연은 그림 속 장면들이 무대 위에서 움직이는 그림으로 되살아나고 이상세계의 서사가 공연의 중심을 이룬다. 이를 위해 3D 프로젝션 매핑 기술과 다양한 인터랙티브 기술이 적용되어 시공간을 초월한 상상의 무대를 구현한다. 또한 달항아리를 비롯한 여러 한국의 문화유산들이 홀로그램으로 무대 위 공간 위를 부유한다. 여기에 국악과 현대음악, 탈춤 등의 연희 종목이 융합된다. 이 공연에서 첨단기술은 물리적 무대 장치의 한계를 넘어 예술의 상상력과 전통예술의 구현에 핵심이 된다. 평면적이던 문화유산과 유물의 감상은 실감 영상기술, 무대공연과 융합되며 “입체적이고 경쾌한 느낌으로 경험”할 수 있게 된 것이다¹¹



그림 2. 국립중앙박물관 <태평성시: 새로운 유토피아를 꿈꾸며>.

11. 「유토피아를 꿈꾸며...최첨단 기술로 만나는 태평성시」, 『KBS 뉴스』 2020.11.4.
「태평성시..실감콘텐츠 공연 첫 선」, 『YTN』 2020.11.7.

앞의 두 공연이 전통예술의 다양한 장르-음악, 무용, 연희, 그림, 유물 첨단 ICT 기술을 중심으로 융합하고 협업하여 무대 위 공연으로 재현했다면 다음의 두 공연은 전통예술을 기예능을 새로운 미학과 메시지로 해석하는 작업의 결과물로 소개한다.

우선 첫 번째 공연은 공예자인 소재의 음악무용극 <생각하는 손-흙과 실의 춤>이다. 이 작품은 국립무형유산원의 2021년 브랜드 공연으로 제작되었다. 작업은 명인, 명창들의 공연을 무대에 올리던 기존의 전통공연을 확장하여 수작업을 주업으로 하는 무형문화재 명장들이 직접 무대에 올라 시연을 하도록 연출했다. 전통음악·현대음악·현대무용·의상이 융합된 무대로 공연 자체의 완성도도 매우 높았다. 무엇보다 공연은 국가무형문화재 김정옥(84) 사기장 보유자, 김해순(77) 매듭장 보유자가 직접 무대에 올라 작품에 몰두함으로써 기존 문화재 공연무대와 다른 새로운 공연서사가 구현된다. 무형문화재 장인의 작업 자체가 예술이라는 발상의 전환으로 '공예'가 '공연'이 되는 융합의 결과물이 된 셈이다. 김희정 예술감독은 “장인들이 작품을 만드는 과정에서 깊은 감동을 받아...인고의 작업과정자체를 부각해서 공연으로” 만들고 싶었다고 말한다. 예술감독은 이 작업을 ‘사실주의 작업무용극’이라고 표현하는데 그간 장인들의 ‘작품’이 무형문화재의 결과물로 보여졌다면 예술가의 작업이 무대에 오르는 이 작품은 ‘장인들의 삶’을 보여줌으로써 ‘전승’의 의미를 부각시키고 관객은 이



그림 3. 국립무형유산원 <생각하는 손-흙과 실의 춤>.

들의 삶에서 깊은 감동을 받는다.¹²

2022년 공연된 <장단의 민족: 바우덕이 트랜스포머>는 남사당놀이를 소재로 한 공연으로 경기시나위오케스트라와 안성시립바우덕이풍물단의 공연으로 무대에 올랐다. 공연은 연희의 과장을 도입하여 총 다섯 과장으로 구성되어 있다. 줄타기, 버나, 꼭두각시 놀음, 길놀이 등 남사당의 요소를 국악의 다른 요소들을 ‘믹스매치’하여 융합하는 방식의 연출이 돋보였다. 안성의 유일한 여성 예인이었던 바우덕이의 줄타기에 함께 연행한 상모돌리기에서는 풍물의 ‘소리’를 제거하고 연행자의 몸짓을 부각시킴으로서 영화의 한 장면같은 트랜스미디어 효과를 내는 극적 연출이 돋보였다. 이러한 연출은 풍물의 ‘흥’의 감정을 슬픔의 ‘페이소스’와 불안함의 ‘이어리(eerie)’적 감정을 오가는 새로운 감성을 구축했다. 접시돌리기에서 유래한 연희 버나에서는 카메라를 연희연행자의 집중한 얼굴을 클로즈업하며 보여줌으로서 ‘기예’보다 ‘예인’을 부각시킨다. 또한 줄타기에 경기 민요 오봉산 타령, 버나에 전통성악 가곡을 함께 배치하고, 의상, 무대미술, 조명, 영상, 관객참여 등의 동시대적 요소를 융합했다. 이러한 신선

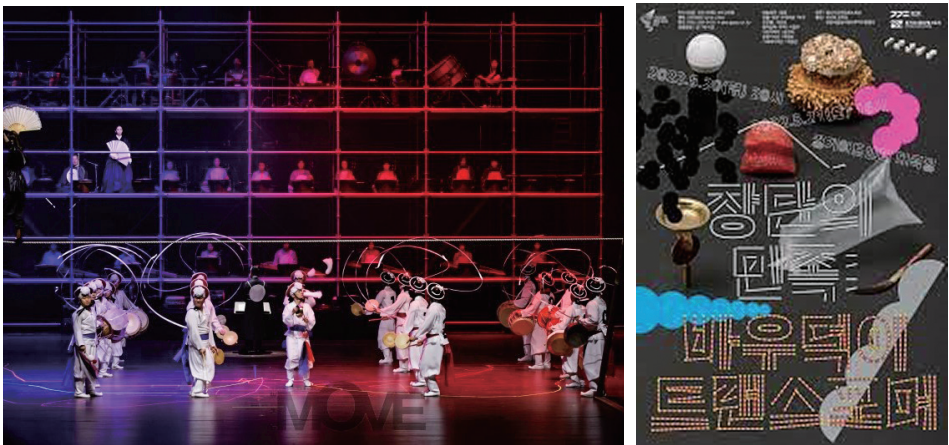


그림 4. 경기시나위오케스트라, 안성시립바우덕이풍물단 <장단의 민족: 바우덕이 트랜스포머>

12. 문화 인사이드-국립무형유산원 생각하는 손 흙과 실의 춤, 『국악TV』 2021.12.6.

한 발상의 연출은 전통예술의 기존 어법과 미학을 비틀어 관객은 '강요되지 않는' 전통예술과 예인에 대한 경외를 경험할 수 있었다.

2. 전통예술의 기술 융합 전시 및 교육 콘텐츠 활용사례

다음으로는 최신기술인 미디어아트, VR, AR 등을 전통예술에 융합하여 전시와 교육콘텐츠로 활용한 사례로 국립중앙박물관의 디지털 실감영상전시, 문화재청의 AR <태평하기를>, 국립국악원의 국악 VR, 국악박물관 체험전시를 소개하고자 한다.

국립중앙박물관은 2020년 총 4개 공간에 조성된 디지털 실감 영상관을 개관했다. 디지털 실감 영상관 1은 파노라마와 반응형 영상이 설치된 두 개의 방으로 이루어져 있다. 전시관의 전실에서는 <꿈을 담은 서재, 책가도>가 반응형 영상으로 설치되어 있다. 관람객들이 배치된 태블릿 PC로 자신의 책가도를 구성할 수 있는 참여형 전시이다. 전실을 지나 본 전시관으로 들어가면 폭 60m 높이 5m의 대형 3면 파노라마 스크린에 초대형 영상이 펼쳐진다. 박물관이 보유하고 있는 유물그림을 기반으로 만든 작품 <강산에 펼친 풍요로운 세상, 강산무진도>, <금강산에 오르다>, <왕의 행차 백성과 함께하다>, <영혼의 여정, 아득한 윤희의 길을 걷다>, <신선들의 잔치> 5종이 교차 상영된다.

디지털 실감 영상관 2관은 VR 체험관이다. VR, AR의 8K 고해상도 미디어관으로 <박물관 정원을 거닐다>, <보존과학실>, <박물관수장고>, <감은사 사리장엄구>, <청자에 담긴 세상> 등 5종의 실감영상이 전시 중이다. 증강현실 AR은 3차원 가상 이미지를 현실 공간으로 불러내는 기술을 구현하는데 <옛 그림이 살아나다>에서는 VR로 옛 그림속 동물과 식물을 불러내고 <조선시대 초상화> <태평한 하루 속으로, 태평성시도>, <풍속도 속으로>, <조선사람들의 꿈, 평생도>등으로 조선시대 시간 속 여행을 체험할 수 있다

디지털 실감 영상관 3은 <고구려 벽화무덤>이다. 고구려 벽화무덤은 건축기술의 우수성과 벽화의 생동감으로 유네스코 세계무형유산으로 지정되었으나 중국과 북한에 있어 접근

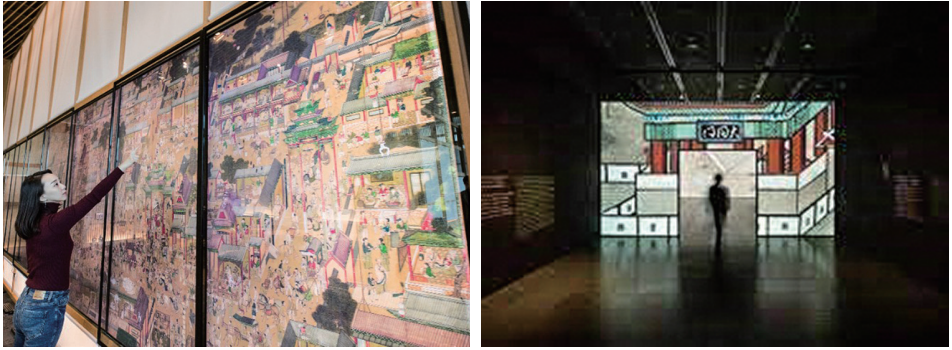


그림 5. 국립중앙박물관 <디지털 전시>

이 어렵다. 직접 관람할 수 없는 <고구려 벽화무덤>의 관람을 디지털 실감 영상으로 벽화의 전면, 양측면, 천장에 4면에 프로젝터 영상을 투사하여 관람객은 직접 무덤에 실제로 들어간 것 같은 체험을 할 수 있다. <안악 3호무덤>, <덕흥리 무덤>, <강서대묘>가 재현되어 있는데 무덤의 구조와 벽화의 배치가 보임으로서 교육적 효과도 크다.

경천사 십층석탑 외벽에 영상을 투사하는 <하늘 빛 탑>은 미디어 파사드, 프로젝션 매핑, AR 기술을 활용한다. 경천사탑의 기반부터 탑신 10층까지 각면의 조각에 담긴 다양한 이야기-불교의 상징, 극락정토, 서유기, 석가모니 열반, 부처의 법회, 대승불교의 진리-를 담은 영상이 십층 석탑위에 펼쳐지도록 연출되었다. 또한 박물관의 어플을 설치하면 증강현실 AR로 석탑의 조각과 도상을 감상할 수 있다.¹³

AR은 문화재청의 콘텐츠 영상 <태평하기를>에서도 구현된 바 있다. 2020년 문화재청은 ‘태평무’ 문화재 보유자인 양성옥과 동시대 스트리트 댄스의 유명 안무가인 리아킴의 협업을 증강현실로 구현해 공개했다. 문화유산과 디지털 기술융합의 사례로 문화재청과 SK 텔레콤이 공동기획한 이 작품은 볼류메트릭비디오와 4K 고화질로 제작되었고 점프 AR 앱에서 감상이 가능하여 무형문화재 체험을 박물관이나 공연장 밖에서도 할 수 있도록 구현했다.

13. 국립중앙박물관, 『디지털 실감영상관 통합안내지』

국악 악·가·무·희의 다양한 장르를 360° 국악 VR로 구현해 공개한 국립국악원의 사례도 살펴볼 만 하다. 국립국악원에서 2020년 공개한 국악 VR은 공연장에 가지 않고도 전통예술 공연을 체험할 수 있다는 장점과 360° VR 공연콘텐츠로 생생한 공연 관람이 가능하다는 장점을 갖는다. 평면적 경험을 넘는 역동성과 입체감의 경험, 현장감은 체험의 요소를 극대화한다. 국악 VR은 특히 국립국악원 공연장 뿐 아니라 고궁(창덕궁), 고택(한규설 고택), 자연에서 촬영하여 국악공연의 다양한 맥락도 체험할 수 있도록 구성되어 있다. 국립국악원의 정악단, 민속악단, 무용단, 국립민속국악원, 국립남도국악원, 국립부산국악원 참여하여 궁중음악, 풍류음악, 민간의 기악, 성악, 춤, 연희, 굿 등 총 37개 종목을 VR 작품으로 담았다. 기악종목으로는 종묘제례악, 수제천, 영산회상, 천년만세, 대취타, 시나위, 강태홍류 산조 합주, 성악 종목으로는 쾌지나칭칭, 밀양아리랑, 진도아리랑, 창극 춘향가, 무용종목으로는 승무, 부채춤, 소고춤, 장구춤, 처용무, 산조춤, 설장구춤, 진도북춤, 강강술래, 동래학춤, 진주검무, 연희종목으로는 씻김굿, 판굿, 사물놀이, 삼도풍물가락을 VR로 감상할 수 있다.¹⁴



그림 6. 국립중앙박물관 <고구려벽화무덤>



그림 7. 국립중앙박물관 <하늘 빛 탑>

14. 김희선·박유성, 「기술구현을 통한 전통공연예술의 확장과 미래- 국립국악원 국악 VR의 제작과 활용사례를 중심으로」, 『국악교육』 49: 45-74, 2020.



그림 8. 문화재청 <태평하기를>

그런가 하면 국립국악원의 국악박물관은 박물관 리뉴얼 작업을 통해 인터랙티브 미디어 전시와 체험전시를 구상하여 2020년 재개관하였다. 5개의 전시관으로 구성하면서 미디어 아트, 3D 악기소개, 고악보 연주법을 소개하는 미디어 월과 터치스크린을 활용한 고악보 연주법 소개와 국악기 체험, 구글과 협업하여 기가 픽셀로 촬영한 영상과 인터랙티브 테이블로 유물을 소개하는 <임인진연도병>등이 전시되어 있다. 국악기 합주체험의 인터랙티브 테이블도 설치되어 있다. 그런가 하면 2021년에는 몰입형 영상체험콘텐츠로 <진연(進宴)_120년의 시간을 잇다>도 공개되었다. 2부로 구성된 <진연>은 국립국악원에 소장중인 <임인진연도병>에 그려진 1902년 고종의 기로소 입소를 축하하는 덕수궁 함녕전 뜰의 연향의 일부를 3면의 스크린에 영상으로 재현한 것이며 이어 국악박물관 국악뜰에 전시된 궁중악기에 빛을 입혀 악기를 눈과 귀로 체험할 수 있게 해주는 체험형 콘텐츠이다.



그림 9. 국립국악원 <국악 VR>

III. 진주 '공예와 민속예술' 창의분야 협업 제언

현재 진주시는 창의도시 사업으로 국제활동, 지역활동, 네트워크 활동을 활발히 펼치고 있다. 국제활동으로 진주전통공예비엔날레, 진주세계민속예술비엔날레를 격년으로 개최하고 있으며 진주 아티스트 인 레지던스를 운영하고 있다. 또한 유네스코 창의도시 국제학술토론회의 개최와 공예 및 민속예술 국제저널 발행으로 성과를 공유한다. 지역활동으로 융복합 민속예술공연제작지원사업, 민속예술보급(1인 1예능), 도시와 문화랩, 문화예술택배, 전통공예 창업아이디어 공모전 등을 통해 진주의 지역예술을 시민들이 참여하고 예술가들과 시민을 연결한다. 네트워크 활동으로는 유네스코 창의도시 네트워크 미팅과 유네스코 창의도시 네트워크 워크숍 참여를 통해 국내외적으로 창의도시 네트워크와 긴밀히 소통한다.

진주시는 진주의 다양한 문화자산을 바탕으로 창의도시의 임무를 완수하고자 네 가지의 전략과제를 도출한 바 있다. 첫째는 다양한 진주의 문화사업을 문화산업으로 연결시키는 창의산업 육성, 두 번째는 창의인력 양성과제, 세 번째는 시민들에게 대중적으로 보급하는 창의적 분위기 조성의 과제로 설정하였다. 네 번째는 국제교류 활성화 과제로 아직 미흡한 예술분야간 교류, 시민간 교류, 예술가간 교류는 향후 진주 창의도시에게 주어진 중요한 과제들이다.

앞서 본 연구에서 소개한 사례를 통해 진주 창의도시의 과제를 완수하고 실천하는데 필요한 다섯 가지 제언을 도출할 수 있다. 첫째 진주의 공예와 민속예술을 활용한 ‘웰 메이드’ 공연작품을 만들어 국내·외 무대에 선보이는 것이다. 특히 현재 다양한 공연기술의 접목으로 기존에 구현하지 못했던 다양한 스토리텔링을 구상할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 ‘기술’이 목적이 되어서는 안되며 문화유산과 전통이 가진 역사성과 전통성에 진정성과 예술성을 담는 연출로 완성도 높은 작품으로 동시대 관객에게 감동을 줄 수 있어야



그림10. 국립국악원 국악박물관 체험전시.

한다는 점이다. '기술'은 감동을 배가시키는 장치로서 역할을 해야 할 것이다. 앞서 작품들의 사례를 통해 공예도 공연의 소재가 될 수 있음을 확인하였다. 진주시의 공예와 민속예술을 내러티브로 구상하는 공연도 좋은 소재가 될 수 있다.

둘째, 진주의 공예와 민속예술을 중심에 놓고 현재 개발된 다양한 기술이 융합된 전시 기법을 도입한 전시콘텐츠를 구상하여 진주와 국내외 다양한 박물관과 협업할 수 있는 토대를 구성하는 것이다. 무엇을 보여주고 들려줄 것인가에 대한 창의적 아이디어는 무엇보다 중요하다. 현재 가능한 전시기술을 고려하여 창의적이고 흥미로운 전시 콘텐츠를 구상한다면 공예와 민속예술의 '보존'과 '전승'을 넘어 창의적인 문화산업으로 발전시킬 중요한 근간이 될 것이다.

셋째, 이러한 공연과 전시콘텐츠는 다양한 교육콘텐츠로 활용해야 한다. 공연이나 전시 콘텐츠를 교육과 연계하는 개별프로그램을 구상함은 물론 이를 교육콘텐츠로의 재가공하는 일은 동시에 진행되어야 한다. 교육 콘텐츠는 진주 뿐 아니라 전국으로, 더 나아가 전 세계로 활용될 수 있도록 구상할 필요가 있다.

넷째, 이러한 활동은 궁극적으로 다양한 국제교류로 연결시켜야 한다. 진주의 공예와 공연예술을 기반으로 만든 공연이 글로벌 공연시장으로 진출하며 국내·외 이동 가능한 전시콘텐츠와 교육콘텐츠로 창의도시 네트워크를 선도하는 진주시의 자산을 만들어나갈 수 있다. 무엇보다 이러한 새로운 방식의 협업적 모델이 유네스코 창의도시 네트워크에 공유함으로써 유네스코의 '문화다양성'을 증진하는데 기여할 수 있다.

다섯째, 무엇보다 공연, 전시, 교육, 국제교류에 필요한 기획인력도 교육프로그램을 통해 미래의 핵심인력으로 육성할 때 '창의성'은 진주의 자산이 될 수 있다. 이러한 창의적 협업의 결과물이 공연-전시-교육-체험-국제교류에 환류되며 진주 창의도시 사업의 발전에 기여하는 실천으로 연결되기를 바라며 글을 맺는다.

참고문헌

- 강여울, 「몰입형 미디어아트(Immersive media art)’의 빛과 그림자-수묵산수화
심미체험과 비교를 통해서」, 『인문과학』 124: 178-204, 2022.
- 국립중앙박물관, 『디지털 실감영상관 통합안내지』 2020.
- 김은성, 「상호작용적 전시공간 연출을 위한 하이퍼미디어활용방안연구: 어린이박물관 현장
체험학습에의 적용가능성」, 한양대학교 석사학위논문, 2008.
- 김희선, 「월드뮤직 장의 한국전통음악-탈경계 실천의 궤적과 의미」, 『동양음악』 40. 11-
40, 2016.
- 김희선·박유성, 「기술구현을 통한 전통공연예술의 확장과 미래- 국립국악원 국악 VR의 제
작과 활용사례를 중심으로」, 『국악교육』 49: 45-74, 2020.
- 김희선·권주렴, 「국립국악원 국악박물관의 국제교류 현황과 과제 동양음악』 48: 215-264.
2020.
- 남기범, 「유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 의제분석과 도시의 문화정책방향」, 『문
화콘텐츠연구』 . 21: 7-39, 2021.
- 목진요, 「평창동계올림픽 개최식 프로젝션 매핑에서 나타난 태극 표현의 입장과 배경-<태
극> 우주의 조화> 공연영상을 중심으로」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』 64:
196-207, 2018.
- 목진요, 「평창동계올림픽 개최식 문화공연, 아리랑의 은유와 서사 <아리랑: 시간의 강>
프로젝션 매핑을 중심으로」, 『한국디자인 Archives of Design Research』
31(4): 203-213, 2018.
- 신우석, 「미래형 도서관 체험전시 콘텐츠 연구: 국립중앙도서관 뉴미디어 체험관 사례」,
국민대학교 석사학위논문, 2022.
- 안영숙·김경섭, 「진주정신의 지역문화콘텐츠 개발 방법론 제언」, 『글로벌문화콘텐츠』

- 24: 183-220, 2016.
- 원지연, 「놀이형 체험전시 프로그램 방향성 연구: 국립민속박물관 어린이박물관을 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2019.
- 이지은·강태임, 「인터랙티브한 실감콘텐츠의 유형별 특성 연구-국립중앙박물관 사례를 중심으로」, 『한국디자인포럼』 27(3): 131-142, 2022.
- 이철호·박소윤, 「글로벌 발전의제와 로컬 문화정책-지속가능발전목표(SDGs)를 위한 유네스코창의도시네트워크(UCCN)의 도전」, 『로컬리티인문학』 24: 7-49, 2020.
- 정수희, 「도시의 문화자산으로서의 공예와 공예도시연구: 유네스코 창의도시 네트워크를 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 14: 81-108, 2018.
- 정혜욱, 「도시 광장으로 확장된 미디어아트-미디어 생태학관점에서 바라본 환경으로서의 미디어아트」, 『Contents Plus』 10(4): 121-135, 2012.
- 정혜영·김경수, 「미디어아트 창의도시와 지역축제의 연관성 연구 리옹 샷포로 린츠를 중심으로」, 『한국과학예술융합학회』 24:399-409, 2016.
- 조충제, 「문화도시 지정사업 지원정책에서 음악산업 활용의 중요성 재인식」, 『음악과 문화』 44:61-90, 2021.
- 최선주, 「박물관 특별전시 연계교육 프로그램 개발과 운영에 대한 연구-국립중앙박물관의 호랑이미술 특별전을 중심으로」, 『미술사학』 38:7-25, 2019.
- 『유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020년도 개정판)』 유네스코 한국위원회. 2020.
- 유네스코 창의도시 진주 웹사이트
- 「유토피아를 꿈꾸며...최첨단 기술로 만나는 태평성시」, 『KBS 뉴스』 2020.11.4.
- 「문화 인사이트-국립무형유산원 생각하는 손 흙과 실의 춤」, 『국악TV』 2021.12.6.
- 「태평성시..실감콘텐츠 공연 첫 선」, 『YTN』 2020.11.7.