디지털溫故知新

**우리나라의 도시와건축을보면 상당한 기록이있음에도불구하고, 현재남아 있는것은 거의없다.
전쟁을겪으며 폐허가 되고그 이전의 일제강점기에타의에의한 도시가만들어지면서 과거와의 단절이 너무도심하다.
한양 도성의 중심부인 궁궐과육조거리(세종로), 운종가(종로), 천변(청계천), 경기감영(서대문밖) 등은
과거와 다른모습이거나지금은흔적조차찾을 수없다.
종로서적 자리에기로소가있었고, 현재 미국대사관자리에 호조가 있었는지를 누가알 수있을까?**

이돈룡
엔 · 포디대표

백년후를내다보려면오백년전의역사를보고, 우주를 이해하려면 모래알(규소, Silicon)을 들여다보라. '지나온날에대한성찰위에미래에대한전망이생기고, 가장작은것에대한이해가있어야가장큰것에대한그림을그릴수있다는뜻이라생각된다.

최근의문화산업의경향을보면역사를소재로한다양한작품이제작되고있다. 독도문제, 동북공정등에서보듯역사자체가문제가되고있기는하지만다른측면에서볼수도있다.

첫째는국민소득의향상이다. 외국의사례에서도보듯이국민소득1만달러와2만달러를넘어서는시점에서국민들의문화적 욕구에 질적인 변화가 온다고 한다. 먹고 살기 급급한 시점을 넘어서면관광과여행으로, 그리고질높은교육에대한욕구가높아진다. 한국은항상교육에 대한요구가앞서왔지만…. 이때, 여행과 교육의첫번째내용이자기뿌리에대한회귀이다. 고향도찾게되고, 족보도정리하고, 가족과사회구성원에대한정체성에대한집착이일게된다. 문화유산에대한발굴과복원에막대한재원을투입하고, 다양한해석을통한역사소설과인문/사회과학서적이발간된다.

둘째는급격히도래한디지털콘텐츠의시대이다.' 문화산업의시대'라고도표현할수있는 21세기는전통적인산업위에영화, 드라마, 게임, 음악, 애니메이션, 만화등문화산업이그꽃을피우고있다. 특히, 현재의문화산업은네트워크의발전에기초하여전통적인문화산업과 디지털 문화산업이 어우러져 영역을 점차 확대하고 있음과동시에각영역의담을허물고있다.

CT(Culture Technology)라고표현되는문화산업의디지털 기술 발전은표현의한계를극복하고있으며, 이러한기술의적용이가장효율적인분야가역사적공간의복원과같은역사분야인것이다. 특히, 디지털로제작된콘텐츠는' One - Source Multi - Use로표현되듯이다른분야에서재활용이용이하므로제작및상품효율성이더욱높다.

한국에선 어떠할까? 디지털 강국을 표방하고 있듯이 정부와민간모두많은투자를통해연구와개발을하고 있다. 문화관광부에서는' 문화원형 '사업이라는이름으로 500억원이상을투자해건축, 교통 · 통신, 예술, 과학기술 분야의 우리 역사를 정리하는 사업이 수행되었고, 정보통신부에서는' 지식정보자원관리사업 으로수천억원을투자하였다.

우리나라의도시와건축을보면상당한기록이있음에도불구하고, 현재남아있는것은거의없다. 전쟁을겪으며폐허가되고그이전의일제강점기에타의에의한도시가만들어지면서과거와의단절이너무도심하다. 한양도성의중심부인궁궐과 육조거리(세종로), 운종가(종로), 천변(청계천), 경기감영(서대문밖) 등은과거와다른모습이거나지금은흔적조차찾을수없다. 종로서적자리에기로소가있었고, 현재미국대사관자리에호조가 있었는지를누가알수있을까?

이공간의물리적복원은억만금을주어도할수가없다. 그러나, ' 늦게된자먼저된다 '고했던가? 절실히원하면문이열린다했던가? 디지털기술을이용한복원이이때필요하다. 당시대까지의학계의 연구 결과를 바탕으로가능한 디지털 복원을 하고, 더 진행된 연구내용을반영하는방식으로진행할수있다.

국민들은 찬란했던 문화유산의 모습을 직접 보고 경험하고 싶어한다. 어려운일이기는하나원하는사람들이있다. 산업으로보아서도 이 시대에 절실히필요한 문제이다. 타의에의해 파괴된 우리의 전통이지만디지털에서는더찬란하게복원할수있다. 협소한국토이지만디지털공간에서는한계가없다.

과거우리국토의디지털복원을통해국민들의문화적욕구에대응하고, 이를계속발전시키는것은건설산업을풍요롭게하고미래건설을전망하는초석이될수있을것이다. 디지털온고지신(溫故知新)은한국이잘할수있다.