S F를 현실로… 상상력과 기술의 접점에 미래가

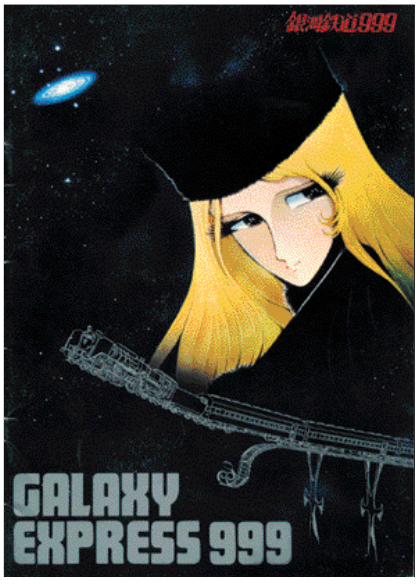
- 공상 만화 속 구조물을 실제 견적까지, 아이디어가생산 수단인 시대로 -

어린 시절, 사전적인 뜻은 몰랐을지라도 누구나 본능적으로 체화했던 게 상상이다. 책을읽고, 만화를보고, 애니메이션을보면서실재하지않는그안의존재가그대로또는변형된형태로바로내옆에나타나는생각을 한 번도 해보지 않은 사람은 없다. 하지만 아쉽게도 이런상상력은 오래 가지 못한다. 미지의세계에대한막연한기대와희망은나이가들면서, 대학에가고직장에다니면서퇴색하고만다.

하지만상상은이상적미래, 인간이갈길을 보여 주기에 이렇게 포기할 수 없다. 지금도 세계 도처에선상상 속 이야기를실제로구현하려는노력이이뤄지고있다.

‘ 39개월, 500억원이면은하철 발차대도 ’

일본에서 가장 유명하고 인기 있는 건설 · 건축 · 토목 기업은 ‘ 마에다건설공업주식회사 ’다. 자본금 234억 6,000만엔에계열사를포함한 4,400여명의종업원이라는기업 규모나 20세기 최대 프로젝트로 불리는 도쿄만아쿠아라인인공섬을비롯한도쿄도청사, 요코하마 베이브리지, 후쿠오카야후재팬돔 등 대공사 레퍼런스 때문만은 아니다. 바로애니메이션속에등장하는각종건축물을 마에다건설의건축, 토목 기술로 건설키 위한 기본설계를 담당하는 ‘ 판타지영업부 ’가 인기의 원천이다. 원래 이 부서는 ‘ 단순무식, 뇌물수수 ’등일반적인건설업계에 대한 부정적 인식을 불식시키기 위해 2003년만들어진부서다. 4명의직원이TV나 만화에 나오는 공상의 구조물을 실제로



은하철도 999.

설계해견적을만든다.

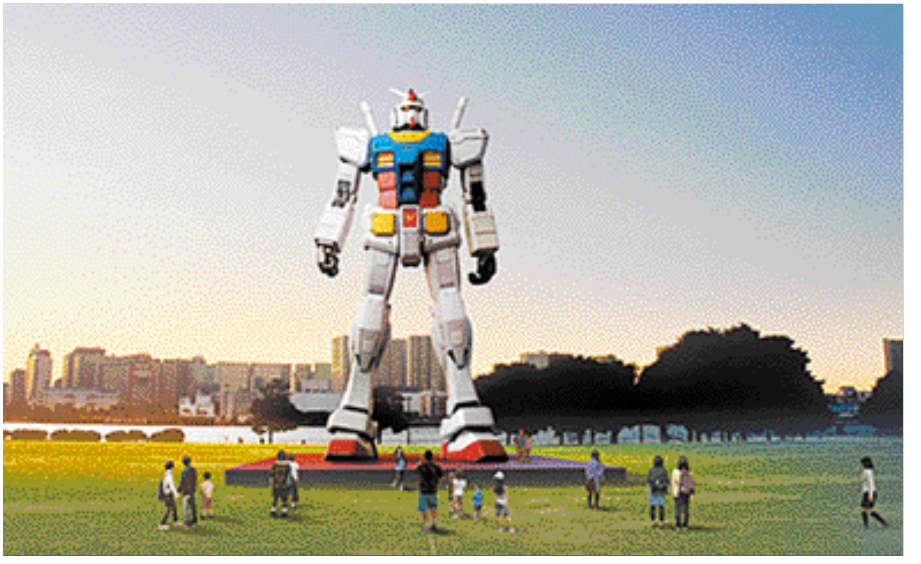
이들의 첫 임무는 마징가Z의 오수처리장 형지하격납고의설계. 완성된견적에따르면시도때도없는기계수의방해만없다면 이 건축물은 72억엔에 6년 5개월이면 완성할수있다. 2003년견적이니지금기술이라면공기와비용이줄어들게당연하다. 은하철도999를하늘로이끄는우주레일발차대 견적은 이보다 더 현실적이다. 37억엔(500억원)을 들이면 3년 3개월에 만들 수 있다. 이들은“ 견적서를보고정말로은하철도999 발차대를 발주해 주신다면 조건에 걸맞은 계획으로 수정해 실제로 시공하겠다 ”라고 말한다.

2003년 당시 판타지영업부의 첫 활동이 인터넷에연재되면서일본인터넷사용자들은 그야말로 찬양에 가까운 지지를 보냈다. 이미지, 공상, 상상을실제로만드는장인들과 프로페셔널에 대한 환호였다. 건설업 홍보를위한프로젝트로시작된판타지영업부가상상현실화의대표키워드가됐다.

‘ 건담 ’ 도쿄 강림

상상을현실로 만드는또 다른 예가바로 일본에서 등장했다. 전 세계의 건담 마니아들은 2009년 여름을 잊을 수 없을 것이다. 도쿄오다이바에리얼사이즈‘ 건담 ’이등장하기 때문. 일본의 반다이남코홀딩스는 1979년 방영된 인기 애니메이션 ‘ 기동전사 건담 ’30주년 기념 사업의 일환으로 높이 18m에달하는건담(RX-78-2, 퍼스트건담)을최근제작완료했다.

건담은 토미노 요시유키 감독에 의해 탄생한, 전세계를대표하는로봇캐릭터중하나다. 기존 로봇 애니메이션이 초과학적인 설정(슈퍼 로봇)으로 일관했다면 건담은 국가집단, 군대간전쟁, 군수품으로서의로봇(모빌슈트) 등과같은현실적인설정과영상으로‘ 리얼 로봇 ’이라는 장르를 열었다. 30여년이지난지금까지도등장한로봇, 설정, 인간 등에 대한 마니아들의 애정과 토론이 끊일줄모른다. 건담을애니메이션초기설정 그대로 재현하는 건 단순한 기념상 제작을 넘어선다. 전쟁의 비극성이 애니메이션의 주제이지만 건담 그 자체는 로봇 엔지니어(메카닉)가도달해야할이상이다. 비록내부 장치까지 구현하는 건 아니지만 실제 건담을 보면서 엔지니어들은 이상에 한걸음 더나아가려는의지를불태우게될것이다.



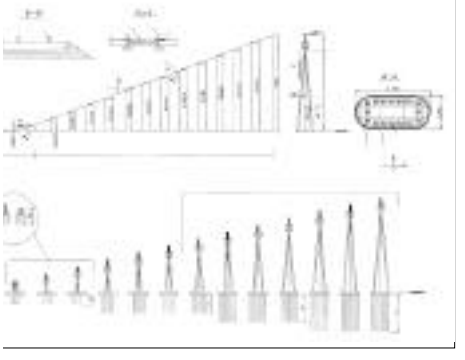
높이가 18m에달하는 ' 건담 무조물.

사실로봇애니메이션, 만화가어떤나라보다도 풍부한 일본의 로봇업계엔 그림 속의 로봇을 실물로 구현하려는 시도가 끊이질않았다. 전세계가경제성이낮고구현이어렵다고 평가할 때에도 일본이 2족 보행 로봇의 개발에 집중했던 배경에는 ' 아톰,' ' 철인28호 를 내 손으로 만들겠다는 일본 엔지니어들의 꿈이녹아 있다. 일본의꿈은 결국 2000년세계최초의2족보행 로봇인 혼다의 ' 아시모 로 구현됐다. 상상의 일부가현실이된것이다.

SF를 현실로

상상을 현실로 만들려는 시도는 최근에만집중되지않는다. 따지고보면그간과학기술의 발전은 상상, 특히 SF(사이언스 픽션)의탐구를통해이뤄진게많다. 쥘베른

은하철도999 발차대설계도.



과그의소설이대표적인사례다. 그가해저 2만리에서그린' 외부동력공급없이장기간 공기를 만들어가며 물속을 다니는 안전한탈것 '인노틸러스호는원자력잠수함의 모습과정확하게일치한다. 어디 이뿐인가. 휴대폰, 우주선등그의상상을그대로빼다박은 현재의 기술은일일이꼽기도힘들다. ' 과학 기술은 쥘 베른의 생각을 따라 발전했다 는말은결코과장이아니다.

기술 있지만 문화는 척박

물론 우리나라에도 이와 유사한 차원의 프로젝트진행사례들이있다. 로봇과관련해서라면 2012년 개장을 목표로 추진 중인 인천로봇랜드의' 태권V타워 가있다. 청라지구에 76만 7,286㎡ 규모로 들어설 로봇놀이 시설, 로봇 경기장, 로봇 체험관 등을 로봇 복합 테마파크에 태권V 형태의 탑을 만들어인천과로봇랜드의상징으로만들겠다는 게 인천 로봇랜드 추진기획단의 생각이다. 111m 높이에태권V 전시장과우주전망대, 하늘전망대등을설치할계획으로최초기획단계에선상체부분에구동부분을 넣어태권V가간단한포즈변화도할수있도록하는내용도검토했다. 하지만이부분은 사전 엔지니어링 검토 단계에만 수억원이들어가는점때문에무산된것으로알려졌다. 어쨌든이프로젝트는한국최초의본격적인 로봇 콘텐츠인 태권V를 최대한 실물 크기와 가깝게 재현해보는 프로젝트가 될전망이다.

상상 속의 문화재를 현실로 그대로 끄집어 낸 한국 기술도 있다. 현재 스페인 알타미라 동굴의 벽화는 실물로 볼 수가 없다. 많은관광객으로인한훼손때문에 2000년대초스페인정부가관광객의직접적인동굴 내부 견학을 금지했다. 하지만 지금 이 순간에도 동굴 앞에서 실물과 똑같은 벽화를감상하는게가능하다. 한국벤처기업아이너스가 개발한 3차원 스캐닝SW로 동굴이 폐쇄되기 직전의 스캐닝 데이터로 실물과같은입체형상을만들어내는데성공했기때문이다. 이회사는이후에도캄보디아 앙코르와트 유적의 디지털 복원에도 참가했다. 현재8년째 작업중인 앙코르와트사원복원은깨지거나조각난유적의3D 스캐닝 데이터를CAD 프로그램으로연결해앙코르와트의 원래 모습을 재현해낸다. 상상으로만원래모습을그려볼수있었던, 작게부서져 쓰러진 불상의 머리와 팔, 다리 등 유적의실제모습을눈으로확인할수있게 구현한것이다.

하지만전문가들은아직우리나라에서는 상상을 현실화하려는 문화, 시도가 활발하다고는볼수없다고지적한다. 전문가들은 " 복합적인이유가있겠지만한때명맥이끊기다시피해지금도척박한SF 문화도중요한원인 "이라고지적한다.

21세기는 상상력의 시대다. 창의성과 아이디어가 직접적인 생산 수단이 되는 것이다. 상상력이기술과결합했을때기술은문화나또 다른 현실이될 더 큰꿈과상상을 부른다. 꿈과 상상력, 그리고 기술 사이의 접점을만드는데우리의 미래가있다.

최순욱
전자신문기자
choisw@etnews.co.kr