

문화원형 디지털화 사업의 중요성과 확산성

2012. 5. 16

주진오 (상명대학교 역사콘텐츠학과 교수)

I. 문화원형 사업의 추진현황

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

II. 문화원형 사업의 한계와 문제점

- (1) 문화원형 사업을 바라보는 시각
- (2) 문화원형 사업의 한계
- (3) 문화원형 사업의 문제점

III. 문화원형 자원 활성화와 향후 추진방향

- (1) 문화원형 사업 부활의 필요성과 방향
- (2) 문화원형 자원의 활성화 방안
- (3) 문화원형 사업의 향후 추진방안

I. 문화원형 사업의 추진현황

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

❖ 전통문화 콘텐츠화의 필요성

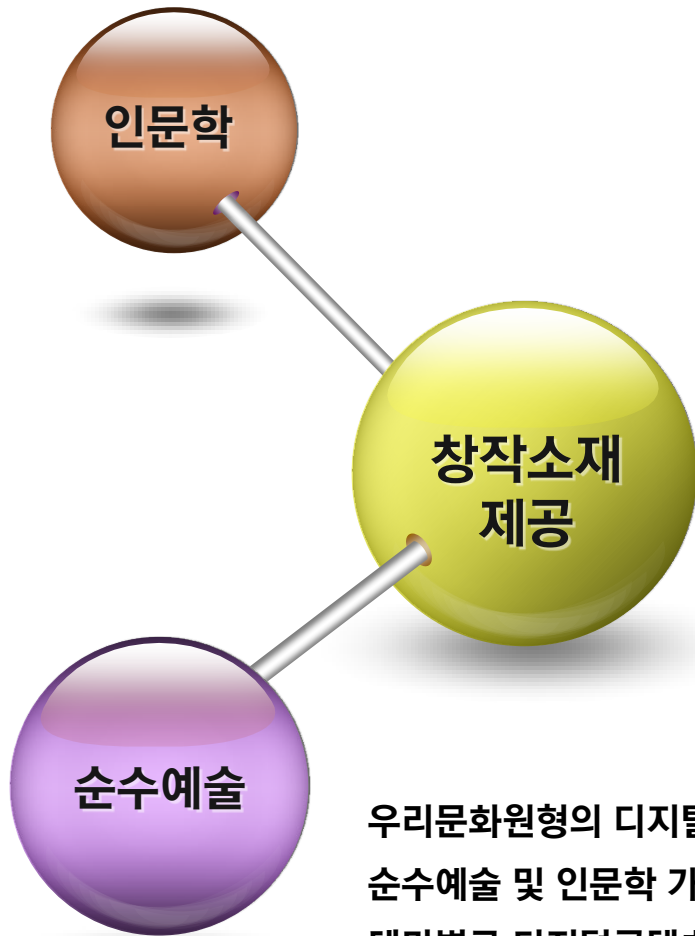
콘텐츠 창작 및 기획에 필요한 독창적인 소재 필요

- 우리나라는 CT기술, 제작인력 등의 강점이 있으나, 기획~상품화에 필요한 독창적인 창작소재 부족
- 범세계적 시장에서 국가경쟁력을 확보하기 위해서는 차별성 있는 소재 발굴 및 개발이 필수
- 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에는 대규모 투자가 필요하여 국가적 차원에서 전략적 추진 필요

'02년도부터 전통문화 콘텐츠 발굴/개발 관련 정부 차원의 핵심사업 추진

- 문화원형사업('02년~) : 전통문화의 디지털콘텐츠화 및 개발된 콘텐츠의 산업적 활용 활성화
- 민족문화원형사업('06년~) : 전통문화의 복원/보전/창달을 위한 콘텐츠화를 통해 민족 정체성 확립

❖ 문화원형 디지털화 사업의 목적



우리문화원형의 디지털콘텐츠화 사업
 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 대상으로
 테마별로 디지털콘텐츠화 및 창작소재화



❖ 문화원형 디지털화 사업의 추진

인문학과 예술, 기술의 만남을 통한 문화콘텐츠의 진화

상상 想像	상상력에 날개를 다는 우리 이야기 신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등의 이야기 소재	
감동 感動	감동적인 아름다움 회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등 예술형 소재	
역동 力動	역동적으로 변화하는 삶의 모습 전투, 놀이, 외교, 교역 등 경영전략형 소재	
지혜 智慧	기나긴 세월동안 쌓여온 삶의 지혜 건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등 기술형 소재	

2002년~2010년

총 237개 과제 (약 30만건)

(민족문화원형 포함)

❖ 문화원형 디지털화 사업의 추진

〈문화원형 디지털화 사업 연도별 투입 예산 현황〉

단위: 백만원

사업연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	합계
투입예산	5,000 (10,000)	7,000	7,000 (5,000)	12,000	4,400	3,980	3,600	3,420	2,140	63,540

❖ 문화원형 디지털화 사업의 추진중의 변화



문화원형
구축



활용성에
대한
문제제기



사업 자체
에 대한
재검토

'10년도부터 일몰(日沒) 프로젝트로 전략

- 문화원형팀의 해체와 담당 부서의 잦은 이동과 비전문화
- 예산의 축소와 신규 개발 과제 중단, 닷컴 서비스의 재정비와 대 국민 홍보에 역점

❖ 문화원형 디지털화 사업의 新정책방향 모색

추진 배경

- 2010년부터 사업 효율성을 고려해 문화원형사업과 민족문화원형사업이 통합 추진
- 통합 추진을 위해 기 추진된 사업 성과를 정리, 분석하여 향후 사업방향 모색 필요

진행 방향

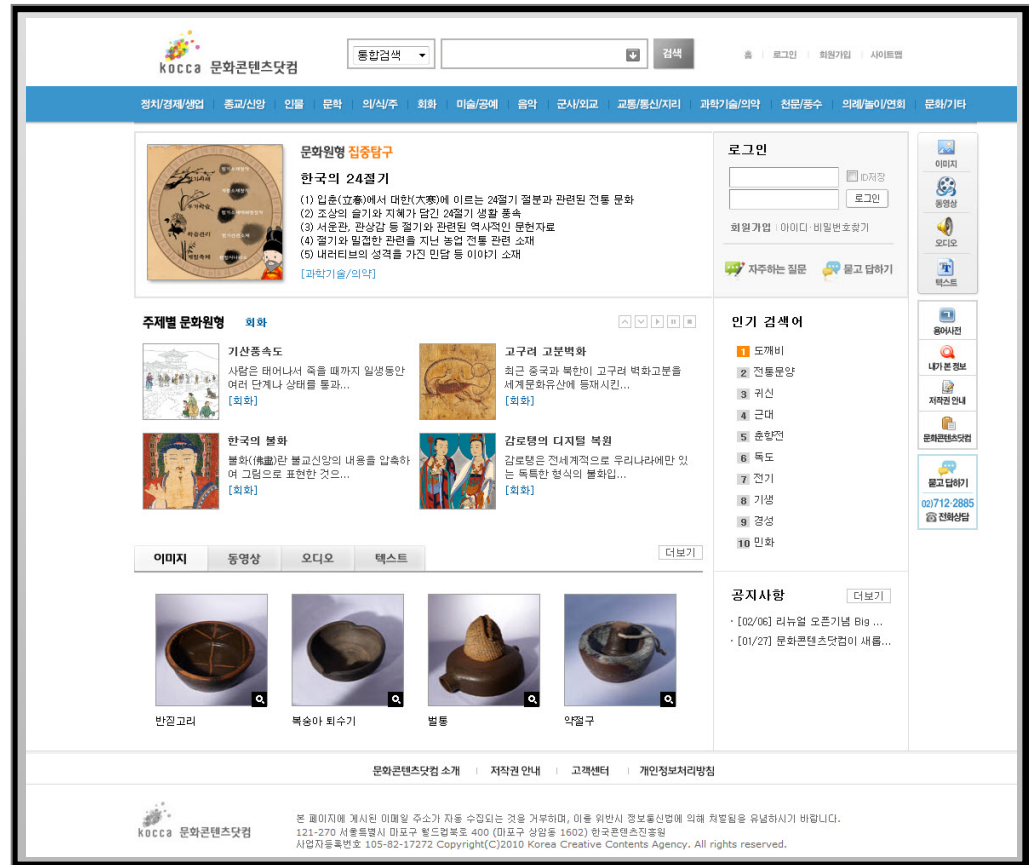
- 대한민국 국민 누구나 문화원형 정보를 쉽게 정보를 이용가능하도록 문화콘텐츠닷컴 서비스 운영
- 문화원형 개발 콘텐츠를 국민 모두가 비상업적인 목적으로 자유롭게 활용할 수 있도록 홍보
- 전통문화와 콘텐츠산업의 상호 발전방향 수립

기대효과

- 최근 장관 취임 이후 전통문화의 현대화라는 취지에 부합하는 프로그램으로 다시 주목을 받고 있음
- 단순한 재시작이 아니라 그동안의 사업성과에 대한 면밀한 분석과 반성 위에서 향후 정책방향 수립필요

(3) 주요 성과

❖ 문화콘텐츠닷컴의 구축과 서비스



2012.02 문화콘텐츠닷컴
포털형태로 개편

❖ 주요 활용사례

영화

왕의 남자



이글픽처스
한양 도성과 궁궐
무대세트 활용

복원정보

드라마

주몽



올리브나인
건국설화/ 고구려
고분벽화 활용

사실+복원정보

드라마

별순검



MBC
검안기록
소재 활용

사실정보

전시

박물관



안동/경주
관련된 문화원형콘
텐츠 활용

복원정보

게임

거상



조이온
석굴암 등 문화유
산과 복식자료

복원정보

(3) 주요 성과

❖ 주요 활용사례

사례(작품명)		활용과제	활용기관	활용효과
영화	모던보이	- 서울의 근대공간 복원 디지털 콘텐츠 개발	(주)Knj 엔터테인먼트	조선총독부, 경성역, 남대문 등의 3D 모델링데이터 활용
방송	MBC 드라마 '별순검'	- 조선시대(구한말) 관련 문화원형 과제	MBC 프로덕션	조선시대 검안기록 관련 자료
디자인	섬유디자인 개발	- 단청문양 / 자수문양 / 능화문 / 궁중문양	대구경북 섬유산업협회	수출 92만달러 계약 (600만달러 예상)
	연하장 제작	- 자수문양	(주)바른손카드	30만장 판매
출판	엘릭시르 (VIP Magazine)	- 한국전통놀이 관련 과제	(주)CSD	잡지 제작에 전통놀이 관련 문화원형콘텐츠 활용
교육	빨간펜 (교재)	- 한국미술에 나타난 길상	(주)교원	동물(까치호랑이 등) 관련 문화원형 콘텐츠 활용
공공분야	국사교과서	- 신여성교육 등 26개 자료 활용	국사편찬위원회	연간 60만권 (5년간, 총 300만권)
	서울시 GIS 포털시스템	- 서울의 근대공간	서울시	송례문 3D콘텐츠 활용한 테마관광 서비스
	서울4대문안길 QR code서비스	- 이름스토리개발	한국산업정보연구소	QR code 20개길서비스

II. 문화원형 사업의 한계와 문제점

- (1) 문화원형 사업을 바라보는 시각
- (2) 문화원형 사업의 한계
- (3) 문화원형 사업의 문제점

❖ 문화원형 사업에 대한 외부의 평가

민주당 최문순 의원 (2010년 10월 국정감사 관련 보도자료)

“문화원형 디지털화 콘텐츠의 활용도가 떨어지는 것은 근본적으로 개별 과제 단위로 이뤄지는 해당 사업이 이를 활용하려는 업체들의 개발 프로젝트와는 무관하게 만들어지기 때문”

감사원 지적사항

“콘텐츠의 활용이 미흡하고 사업의 효과성이 저조한, 국가예산의 비효율적 사용이라는 평가



산업가치 창출? ‘속 빈’ 문화원형 디지털화사업

635억원 투입해 매출 7억4천 ... 캐릭터 4, 애니 5, 게임 6퍼센트 활용 불과



문화원형이 갖는 인문성을 간과한 채 오로지 경제논리로만 사업을 평가

❖ 문화원형 사업의 문제점

사업 성과

- 237개 과제 개발 및 온라인 서비스
- 산업계에서의 다양한 활용실적
- 투입예산 대비 약1.2배의 경제 효과
- 인문학과 문화산업 연계 가능성 확인
- R&D 통한 전통문화 정체성 확립에 일조
- 민족문화에 대한 일반의 인식 제고

문화원형

사업 한계

- 사업 성과에 대한 상반된 평가
- 산업적 활용 저조 vs 국가적 핵심사업
- 창작소재 활용에 대한 적극적 홍보 부족
- 실수요자 중심의 서비스 체계 미흡
- 개발 영역의 광범위성, 과제간 이질성
- 사업 추진의 비체계성

**기존 문화원형 성과와 한계에 대한 치밀한 분석을 통해
향후 방향성 정립 필요**

❖ 문화원형 사업의 문제점

콘텐츠의 내용

완성재 지향의 사업결과물로 인한 활용도의 미흡

콘텐츠의 품질

고층 필요 정보의 학문적 검증체계 미흡

활용 요건

2차 상품화가 가능한 저작권 확보의 어려움

개발 주체

국가 산하기관의 개발사업 참여 제한

개발 환경

인문학자와 CT 기술 전문가의 소통 부재

❖ 문화원형 콘텐츠의 문제점

구분	특징	문제
사업의 형태	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 흥미로운 테마 중심의 개별 사이트로 구축 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 한국의 문화원형 전반적인 테마를 아우르지 못하는 문제점
콘텐츠의 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 역사적인 사실정보와 반창작 가공 형태의 재가공정보가 혼재 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사실정보는 문화콘텐츠 제작시 정확한 사실관계 확인을 위해 필요한 정보 ▪ 재가공정보는 상상력을 발동하거나 직접적인 문화산업 활용대상으로서의 가치
사용 미디어	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해설 및 사실정보는 텍스트와 사진 중심. 사실정보 가운데 일부는 복원된 멀티미디어 형태 ▪ 반창작 가공 형태는 그래픽, 일러스트, 동영상 등으로 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 대부분의 사실정보가 전문가들에 의해 집필됨에 따라 일반 문화산업종사자들이 접근하기 어려운 사항 존재 ▪ 재가공정보는 이미 제작자에 의해 창작의 개념이 투영되어 실제 산업종사자들이 사용하기에 꺼려함
미디어의 특성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 10년간에 걸친 구축과정으로 인해 과거 미디어의 해상도, 품질, 코덱 등 서비스가 곤란한 콘텐츠 존재 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 서비스의 오류와 품질 문제 야기
저작권 문제	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 원천자료, 구축자료, 재가공자료 등 저작권 양태가 매우 복잡함 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자료 활용에 걸림돌

❖ 2011년 성과와 2012 사업계획

- ❖ 저작권 확보- 231개 완료 과제 중 저작권 포괄적인 이용 동의 확보(77%)
- ❖ 문화콘텐츠닷컴 통합포털 구축: 210개 과제를 14개의 주제별로 통합포털을 구축 완료하여 2012년 2월 1일 개통
- ❖ 문화원형 총람집 발간, 지하철 광고, SNS 운영, 매체별 홍보, 다음문화원형 백과사전 업데이트 서비스, 역사교사 연수 3회 실시
- ❖ 2012년 사업추진 내용은 문화콘텐츠닷컴 서비스운영, 문화원형콘텐츠 홍보에 그치고 있음

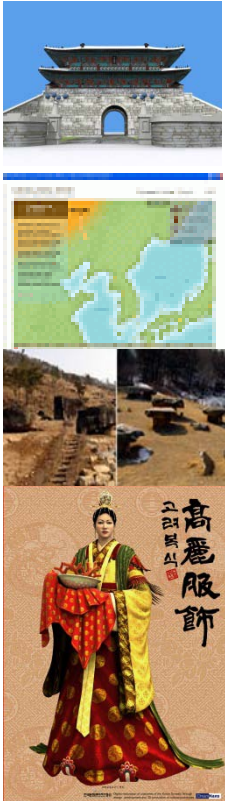
Ⅲ. 문화원형 자원활성화와 향후 추진방향

- (1) 문화원형 사업 부활의 필요성과 방향
- (2) 문화원형 자원의 활성화 방안
- (3) 문화원형 사업의 향후 추진방안

❖ 전통문화와 콘텐츠산업의 시너지 효과



- **문화원형콘텐츠의 직접적 수익창출 지양**
- 상업적 수익은 민간을 통해 발생
- **풍부한 문화자원으로서 콘텐츠산업에 이바지**
- **콘텐츠를 통해 우리 문화의 우수성을 창달**



❖ 문화원형 콘텐츠 활용유형 분석



재가공정보 보다 사실정보가 우선적으로 활용되고 있음

❖ 문화산업 현장의 목소리

조선시대 일기류 기반 문화콘텐츠 소재뱅크 자문회의

자문회의 구성

- 문화콘텐츠 창작 관계자(다큐, 만화, 출판, 극작 작가 등 30여명)

주요 요구사항 1

- 재가공 없는 사실정보의 정확한 제공

주요 요구사항 2

- 학술적 접근 지양/ 매력적인 분류와 제목부여/ 쉬운 정보



카테고리 재구성

- 학문적/일상적 분류에서 탈피 필요

콘텐츠들의 조합

- 개개의 콘텐츠들에 대한 접근 곤란/ 자유로운 해체와 결합 필요

문화원형 완결성

- 한국의 문화원형 전반을 제공하는 콘텐츠 보완 필요

❖ 문화원형 활성화 방안의 기본방향 도출

기존 콘텐츠 개선

테마와 콘텐츠
재구성

메타데이터
고도화

정보서비스의
개선

신규 콘텐츠 구축

문화원형
완결화 추진

사실 및
복원정보
집중

활용사업자
지원

문화원형 활성화

테마와
콘텐츠
재구성

- 작가들의 흥미를 유발하는 테마 카테고리 개발
- 개별 콘텐츠들이 테마 별로 자유롭게 결합될 수 있는 서비스 개편

신분을 초월한 사랑;
삼국유사, 여왕, 전설과제 등
에서 개별콘텐츠들 추출 가능

메타데이터
고도화

- 모티프와 캐릭터 등을 포함하는 메타데이터 보완
- 개별콘텐츠에 대한 다중 분류 적용
- 직접적 접근이 가능하도록 시대, 분야, 지역 등의 메타데이터 부여 필요

고구려 덕흥리 고분벽화;
고구려/ 사냥을 즐기는 귀족
/ 평안북도 등의 메타

카테고리,
연관정보
요소의 개선

- 현행 학문적 카테고리를 산업종사자들이 접근하기 용이한 카테고리로 다변화
- 아울러 개별콘텐츠들의 연관정보 제공이 가능하도록 연계정보 구축

정변-만적의 난;
신분제사회에 맞선 천민
개별콘텐츠들을 해체, 재결합

한국 문화원
형 전반

- 문화원형 포털이 한국의 역사와 문화를 대표할 수 있도록 비어있는 주제와 분야에 대한 추가 과제 지원 필요(시대별, 주제별, 지역별, 활용산업별 검토 요망)

고려시대 정치기구-사극 “무신”의 무인정권기 정치제도에 대한 이해 (현재는 없음)

사실정보에
충실

- 기존 문화원형의 반창작형태 콘텐츠보다 신규 구축대상은 충실한 사실정보를 반영할 필요
- 멀티미디어 또한 텍스트 정보를 쉽게 이해할 수 있는 도구로 사용(부가정보 내지 디지털복원 정보)

시나리오, 캐릭터, 일러스트 등 창작요소가 들어있는 콘텐츠 지양

활용사업자
지원

- 문화원형 콘텐츠의 자유로운 활용 기반 마련 필요
- 선 구매 후 산업화 보다 선 산업화 후 비용 정산의 방식을 도입할 필요

상용콘텐츠 제작방식의 변화로 활용성 강화 및 산업계의 수익창출 활성화 기대

❖ 문화원형 콘텐츠의 역할과 영역의 인식

소재발굴

- 아이템 발굴
- 요구 및 타겟 분석
- 기획자/작가/마케터 발상회의

문화원형
주제분류 및
특수소재 소재

부가정보

- 공간정보, 인물정보, 소품정보, 관련정보, 사건정보, 절차정보 등 사실관계의 확인과 복원

무대-배우-
사건-소품
세부정보 서비스

전문조사

- 문헌조사, 전문가 인터뷰, 현장조사
- 전문학문 내용전문가

조사, 고증, 복원
과정완료 전문정보
One-stop Service

트리트먼트 시놉시스

- 캐릭터, 플롯, 에피소트, 시퀀스 설정

스토리발굴
및 전문가 연계
서비스

시나리오

- 시나리오 각색
- 프로덕션 디자인 설계
- 기획, 개발, 마케팅 통합 개발

‘매력 소재와 고증완료 전문정보의 일괄조사(Content Experting)’ 서비스

산업계 영역

❖ 문화원형 콘텐츠의 추가 개발

기존사업 분석을
통한 계획 수립

- 문화원형 민족문화원형 개발결과물의 총괄 분석을 통해 과제 개발 중 기계획 수립

공공적/산업적 활용
전반을 고려한 소재
발굴

- 문화원형소재 활용 트렌드 등 산업적 활용을 고려한 문화원형 창작소재 개발
- 학계 유관기관 등 공공적 활용을 고려한 문화원형 창작소재 개발

‘사실/복원정보’
위주의 콘텐츠 개발

- 창작성있는 완성재(시나리오, 완성 캐릭터 등) 개발 지양
- 사실 및 복원정보 중간재(번역/해설, 원본 2D/3D 그래픽 등) 개발 지향

❖ 문화원형 성과 확산을 위한 체계화 추진

커뮤니케이션시스템 구축

사용자 입장의 콘텐츠 서비스

- 직접적인 콘텐츠 활용 집단과의 커뮤니티 형성 (교사, 지자체 문화홍보 담당 등)
- 콘텐츠 활용 가능한 각계의 집단층과 커뮤니케이션 시스템을 개발

성과 지표 개발

공공재와 산업재의 양자 지표 개발

- 경제논리에만 치우친 현재의 성과 지표를 보완
- 교육, 문화 활동 등 공공재로서의 문화원형 콘텐츠에 대한 성과 지표도 필요

전담 독립부서의 조직

전통문화콘텐츠 전문부서의 조직

- 문화원형을 비롯한 전통콘텐츠 개발과 유통을 담당할 독립 부서 필요
- 전통문화에 대한 전문성과 커뮤니케이션 능력을 가진 담당조직이 절실

전통문화의 콘텐츠화!

21세기의 新實學

“우리나라 문화산업의 미래, 문화원형에서 찾아야 합니다”



Lie sang bong

WHERE KOREAN CULTURE MEETS FASHION

[한국 문화와 패션의 만남]

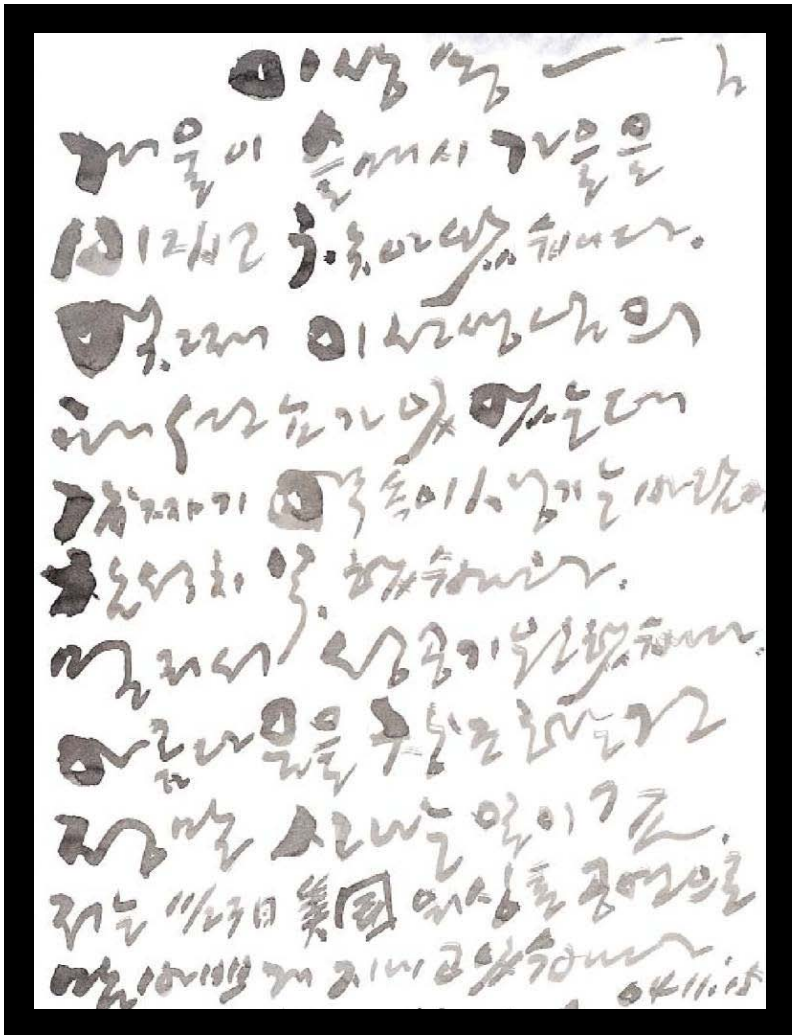




HANGUL

[한글]

Handwritten letter from Jang Sa-ik



Lim Ok-sang handwriting printed on fabric

HANGUL F/W 2006 PARIS COLLECTION



MOONLIGHT SHADOW

The beautiful characters of Hangul, Korea's national script, form a perfect harmony of consonants and vowels. This was a compilation of Korean beauty. I wanted to show the rest of the world its beautiful characters.

HANGUL EDITORIAL IMAGES

NYLON AUGUST 2008

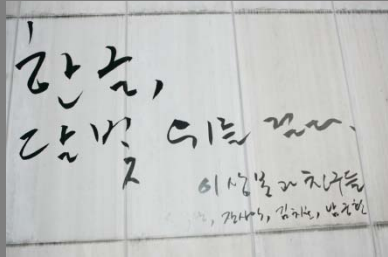


STYLE H JUNE 2009



FIGURE SKATER YUNA KIM

HANGUL EXHIBITION



Gallery Sejul, Seoul, Korea

2007



This exhibition was an extension of discovering the beauty of Korean calligraphy (Hangul) in fashion that was used for one of Lie Sang Bong' s collections presented in Paris. Inspired by handwritten letters from the designer' s close friends, Korean calligraphy—printed fabrics and traditional details were integrated beautifully into a modern collection.

HANGUL EXHIBITION



“ Hangul = Heart ”

London, United Kingdom
2009



The event celebrated the first anniversary of the opening of the Korean Cultural Center in the United Kingdom. During this exhibition, Lie Sang Bong showed his collection and several collaborations so that the public could see the beauty of Hangul.

THE UNDERCURRENT OF TRADITION

I have 5,000 years of history living inside my DNA.



Showing our tradition as-is does not make the design unique. Fashion is something for our bodies to enjoy so it must be attractive in a way that makes people want to wear it. I want to create designs expressing traditional motifs, as well as to show new clothes that juxtapose Eastern sensitivities with Western ideas.

These are some of the most important missions to accomplish.

TRADITIONAL ELEMENTS

This was a futurism collection based on the silhouette made fashionable in the 1960s. Many of the details were inspired from antique Korean fixtures, such as butterfly hinges and shell-shaped buttons.



TRADITIONAL ELEMENTS F/W 2007 PARIS COLLECTION

SWINGING EAST



Mun-gori

– Korean
Traditional
Door Handle



Jagaejang

– Korean
Traditional
Furniture
Patterns





FAMO [발묵]

Smudged Charcoal

My fashion philosophy is to create something different. The harmony of East and West and the fusion of analog and state-of-the-art digital are critical elements in my design.

FAMO S/S 2007 PARIS COLLECTION



ZEN

This collection served as an answer to the common question of how to highlight Korea as differentiated from the Asia that the West typically sees through works from Japan and China. It presents impressive bold brush strokes on a silhouette used as a canvas with Hangul and smudged charcoal.

ABOVE MAGAZINE MARCH 2007



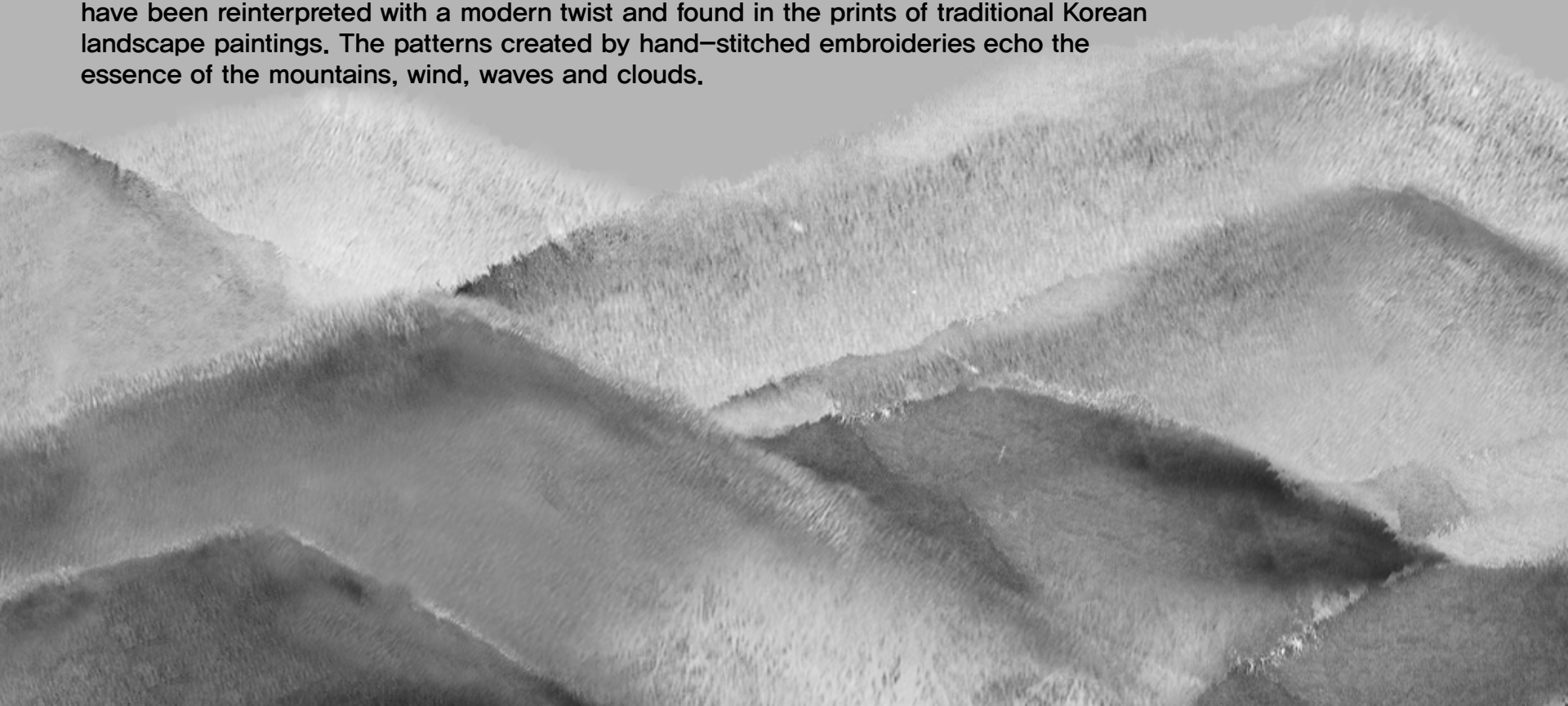
COLLEZIONI MARCH 2007

LANDSCAPE

[산수화]

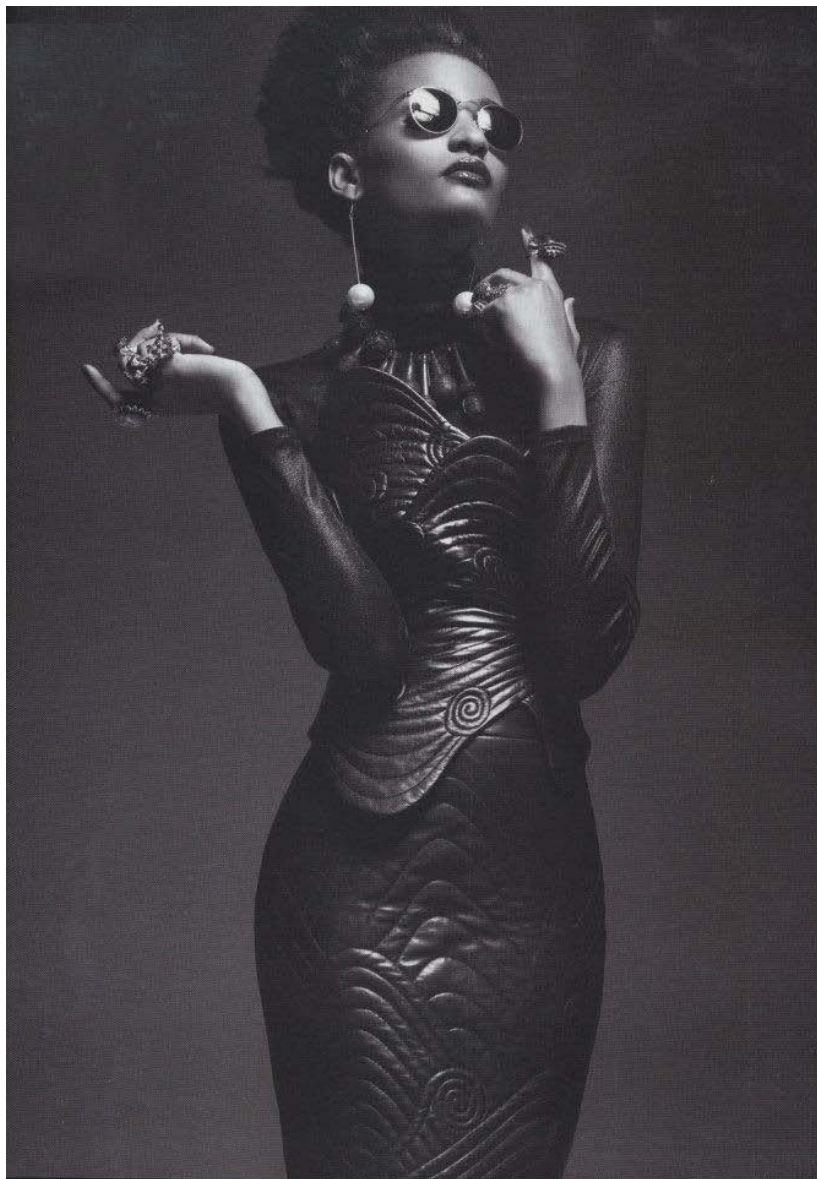
The F/W ' 11 collection was inspired from nature and the temples that sit atop mountains with the aim of creating a collection that invites an air of contemplation and captures the sense of movement found in nature.

The fluid grace of arched lines and curved horizons that are understood as symbols of Zen have been reinterpreted with a modern twist and found in the prints of traditional Korean landscape paintings. The patterns created by hand-stitched embroideries echo the essence of the mountains, wind, waves and clouds.



LANDSCAPE F/W 2011 PARIS COLLECTION





MARIE CLAIRE ITALY OCTOBER 2011



VESTAL DECEMBER 2011



RODOLPHE VORSET

GRAZIA ITALY PARUTION DECEMBER 2011

FAULT NOVEMBER 2011



Photographed by Steven Gornillion and Dennis Leopold

DANCHEONG

[단청]

The inspiration for SS 2012 collection comes from traditional Korean architectural elements known as Dancheong, the decorative colors painted on wooden buildings and artifacts for the purpose of style. It is presented as a symbol of a bridge between past and future through the collection.

Splendid patterns with a mix of straight and organic lines create unique graphic images and bright color palettes of pink, dark purple and lemon yellow.



DANCHEONG S/S 2012 PARIS COLLECTION





ZINK MAGAZINE MAY 2012



BULLET MAGAZINE APRIL 2012





LIE SANG BONG

VESTAL DECEMBER 2011



LIE SANG BONG



THANK YOU !
[감사합니다]

□ 웹툰의 전통문화 활용 사례

연사 : 주호민 작가

“신과 함께”

▶ 작품 소개



한국전통신화를 기본 바탕으로
기획한 3부작 웹툰.
(저승편 / 이승편 / 신화편)

신과 인간의 관계를 재해석해
현대 사회의 모습을 풍자.

▶ 재해석의 의의

옛것을 이용해 '지금의 정서'를 이야기하는 것에 중점.

신과함께 저승편 (2010)



전통 저승관을 통해 한국인의
보편적인 죄책감과 죄를 짓게
만드는 사회구조에 대한 이야기.

2010 독자만화대상 온라인만화상
2011 부천만화대상 우수이야기만화상
2011 대한민국 콘텐츠어워드 대통령상
2011 독자만화대상 대상

한국만화 명작100선에 선정
(한국만화영상진흥원, 2011)

매체이식 진행중

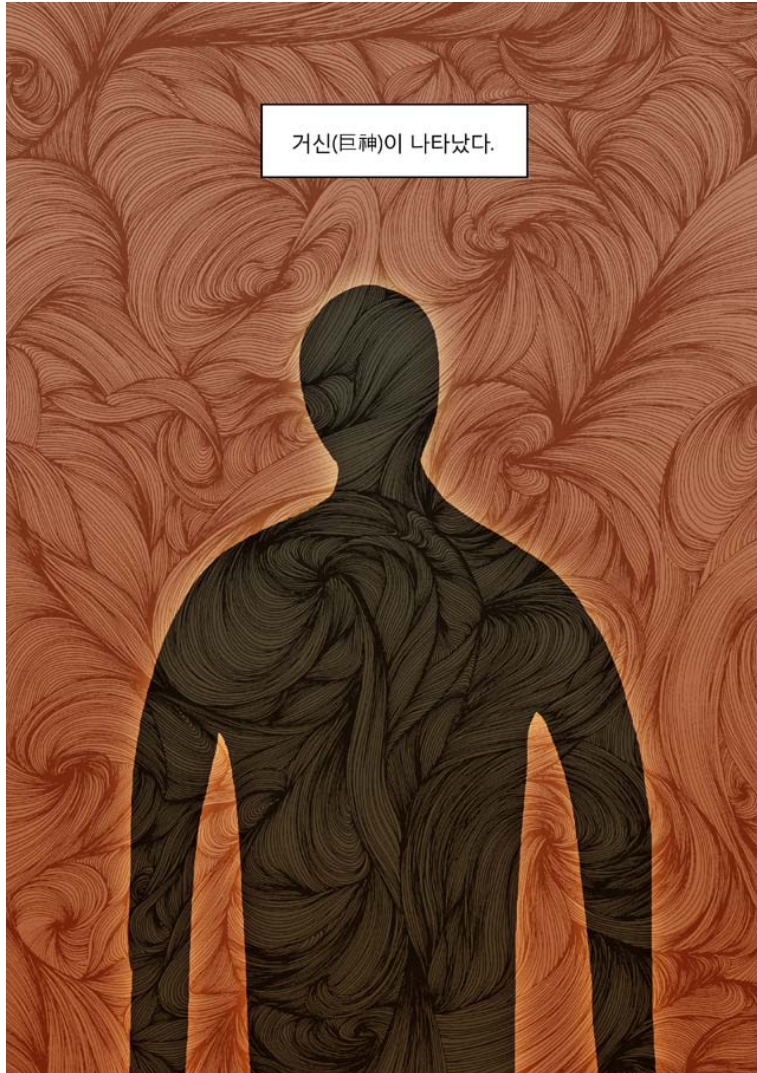
신과함께 이승편 (2011)



강제철거에 맞서는 가택신들의
고군분투와 무분별한 재개발로
인해 고통받는 사회적 약자들에
대한 이야기.

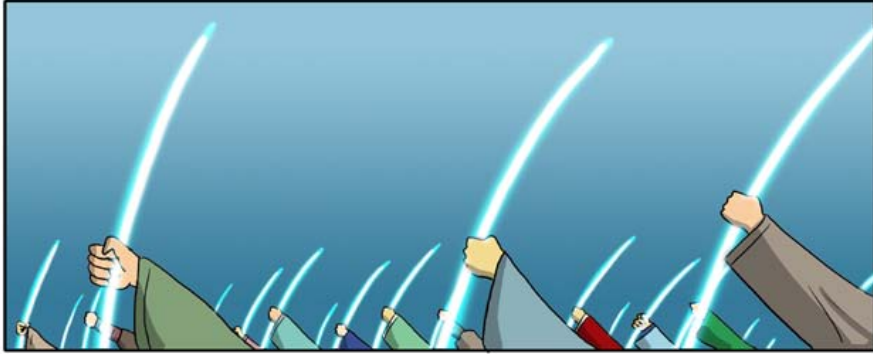


신과함께 신화편 (2012)



신화를 통해 지금 우리가
추구해야할 가치들에 대해 이야기.





▶ 매체이식 사례

꼭두박물관 기획전시 (2011)

꼭두박물관
제4회
기획전시

The
4th
special
exhibition
of
kokdu
museum

화제의 웹툰 '신과 함께'가
전시예술로 펼쳐진다!
한국전통신화와 첨단과학기술이 만나는
신비롭고 환상적인 모험의 세계!

저승,
또 다른

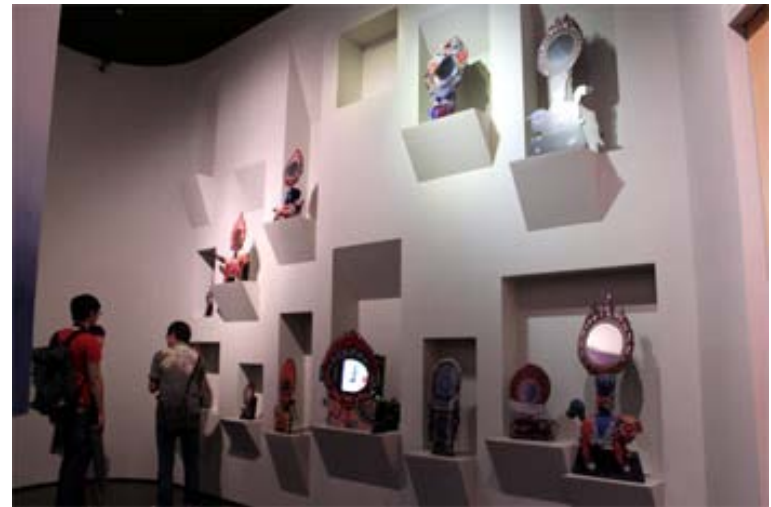
세계로의
여행 展

Afterlife,
The journey
to the other world

2011.07.16sat -
2011.09.25sun

꼭두박물관 기획전시실
www.kokdumuseum.com

Kokdu
Museum
kokdu museum



일본 리메이크 (2011)



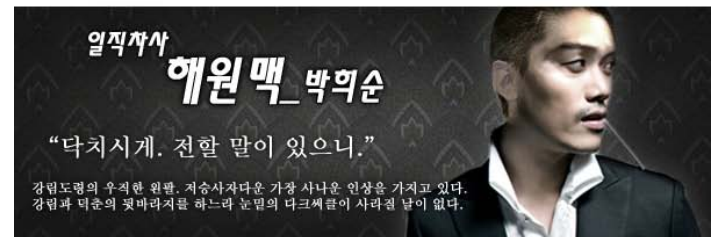
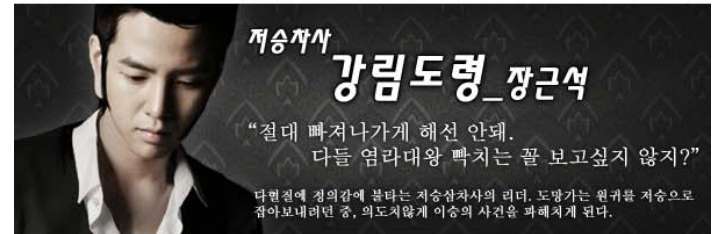


영화 / 드라마 / 연극 (2013)



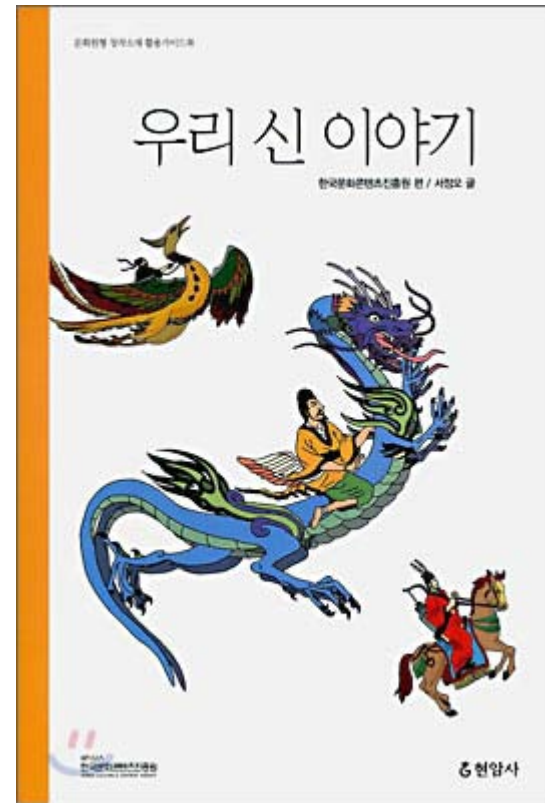
신과함께

CAST & CHARACTER

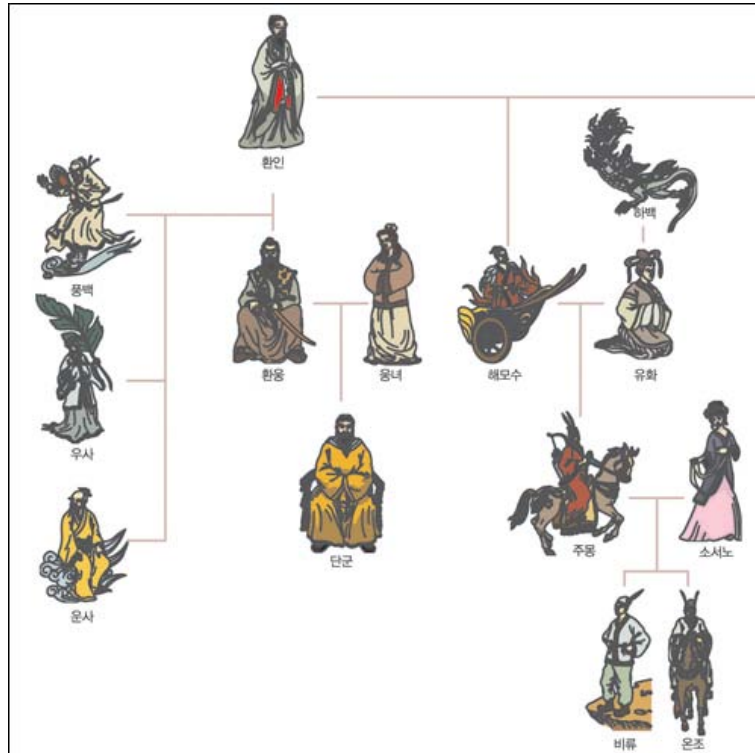


▶ 참고자료

- 살아있는 우리신화 - 신동훈
- 우리 신 이야기 - 서정오

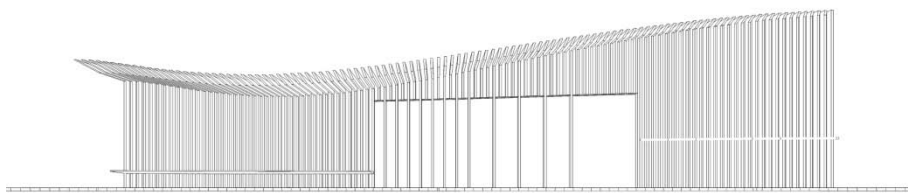
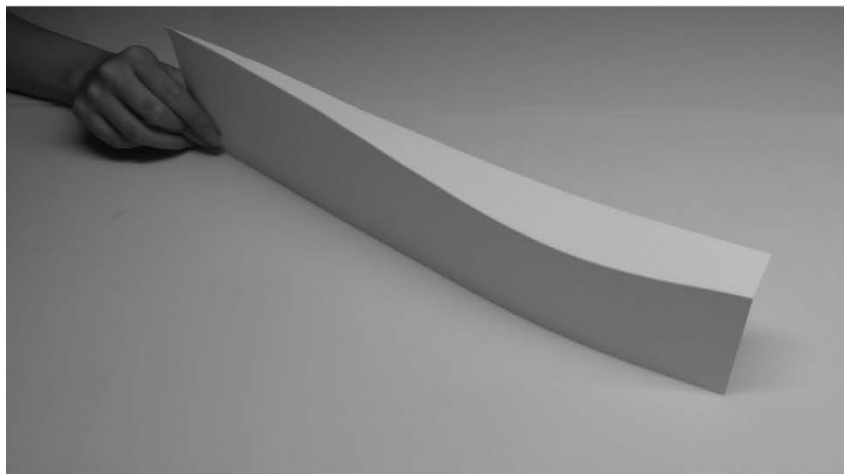
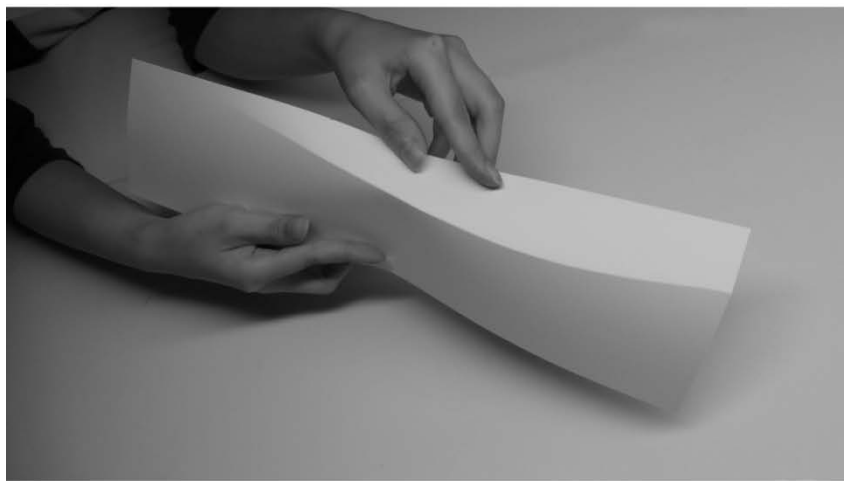
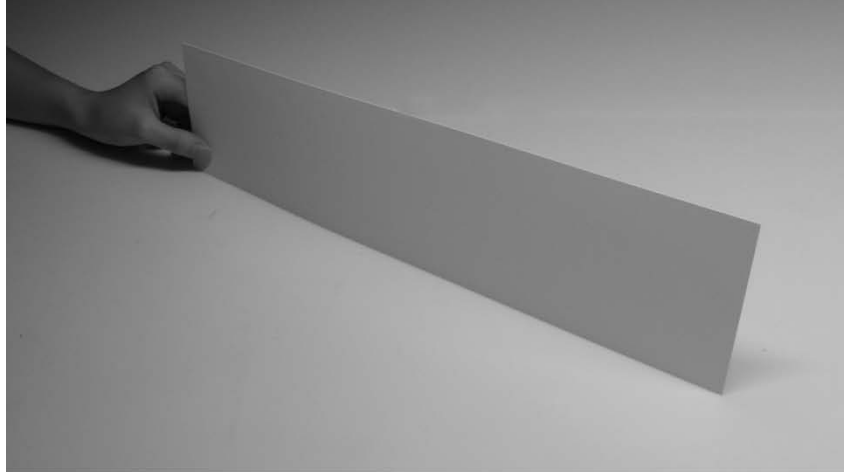


문화콘텐츠닷컴 <http://www.culturecontent.com/>



ONE O ONE architects







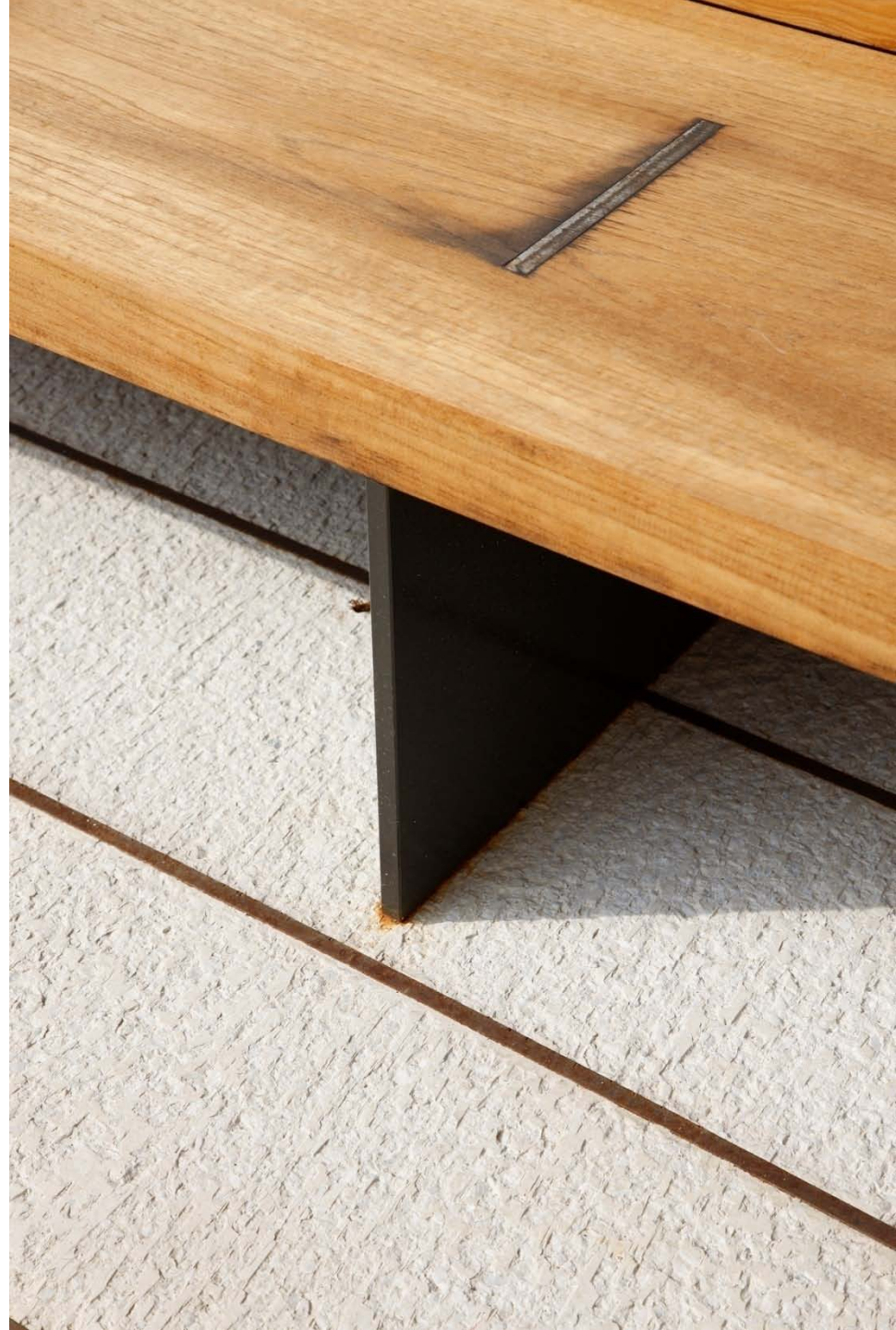




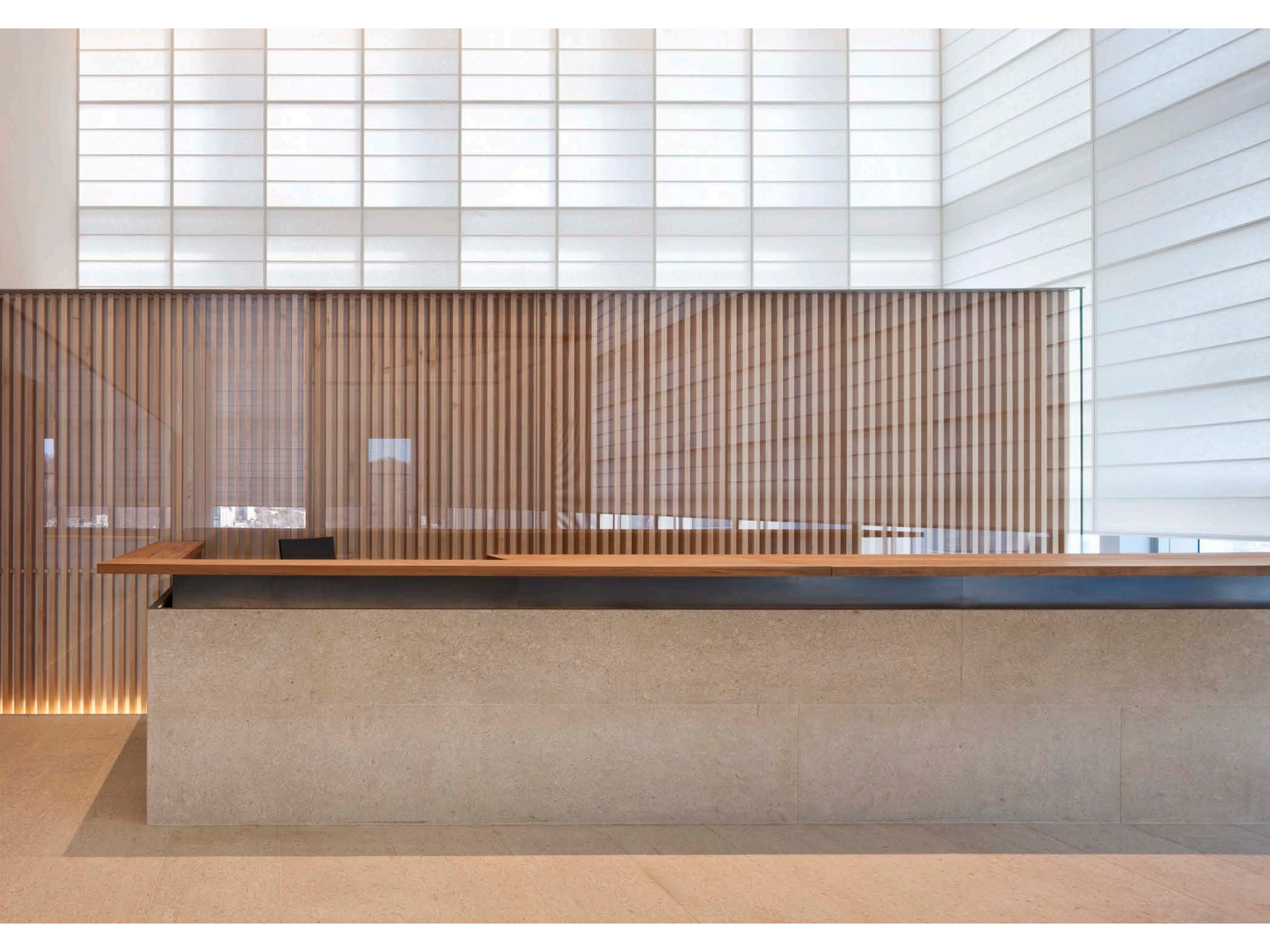






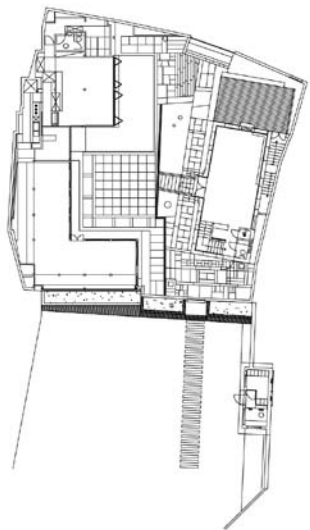








samchung dong studio 1999-2002, seoul





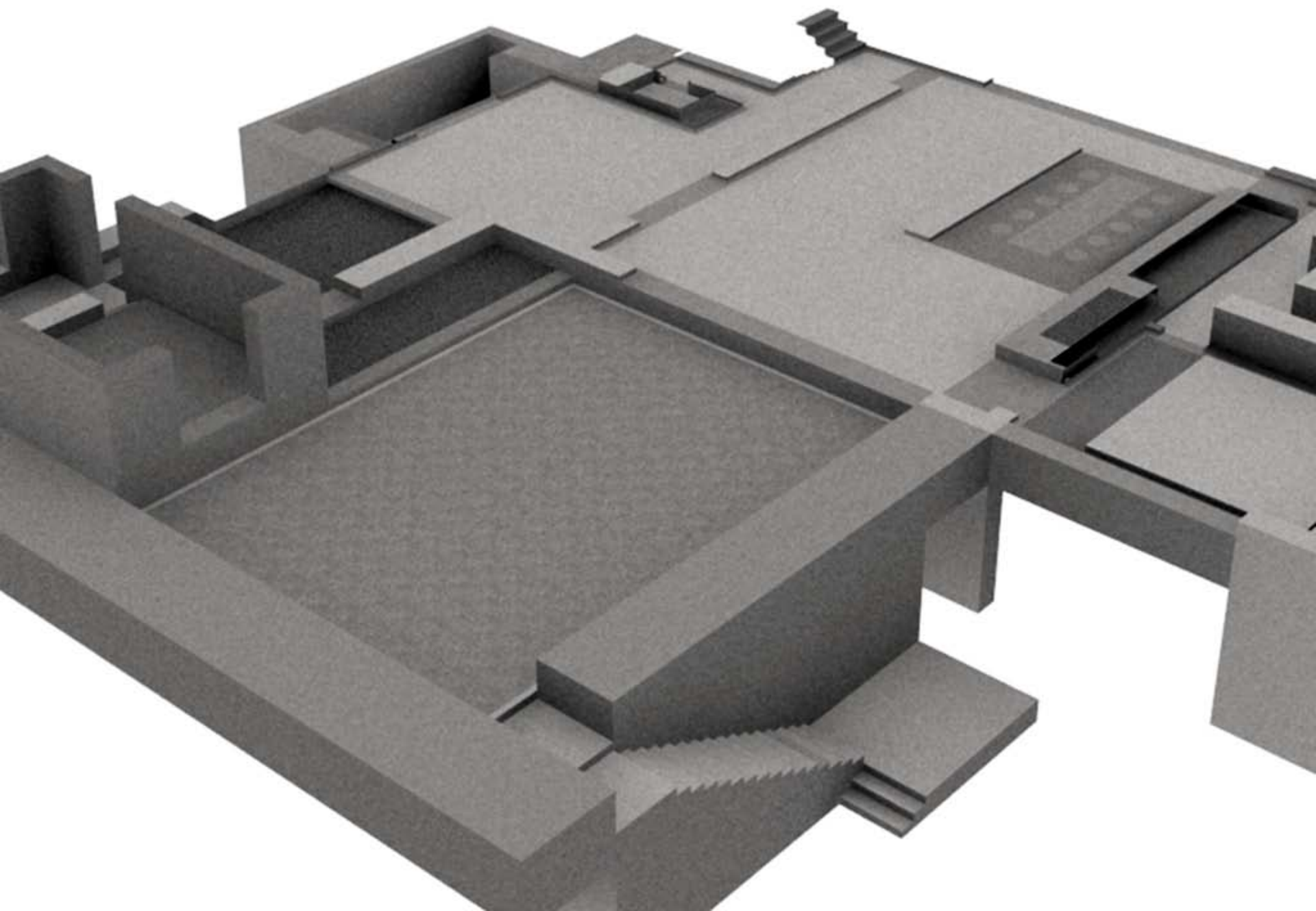
emporary

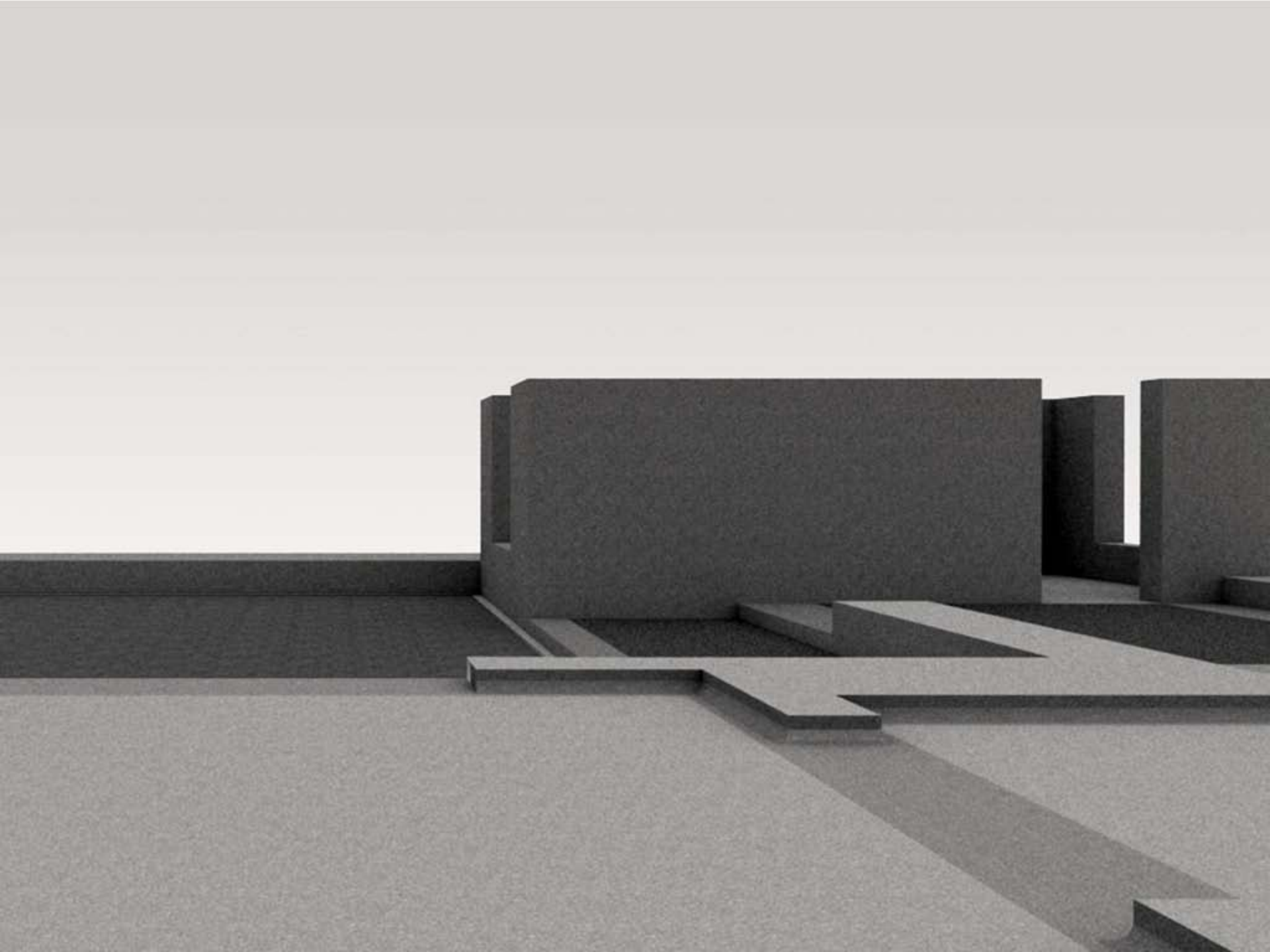


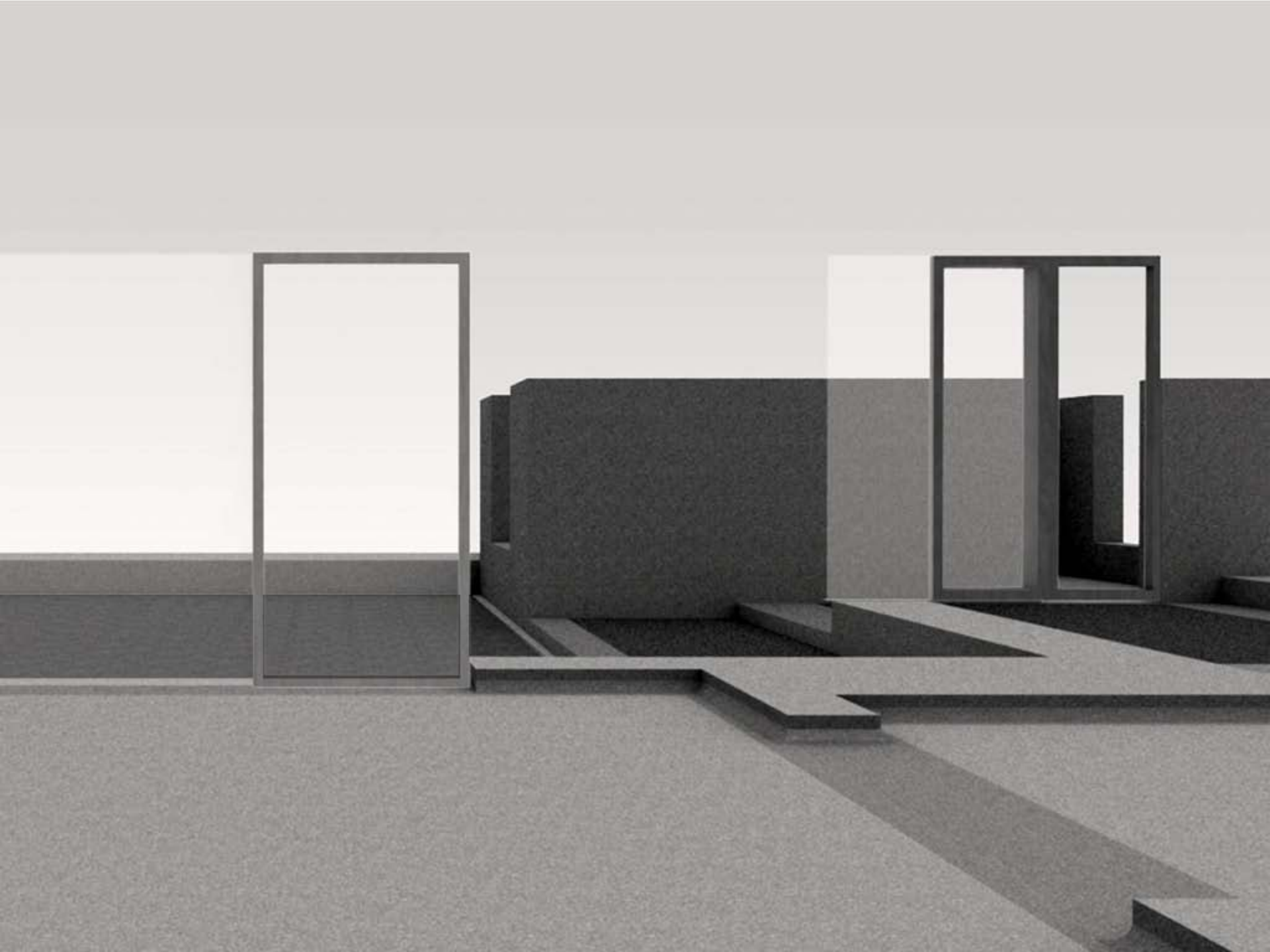
Hakgwan

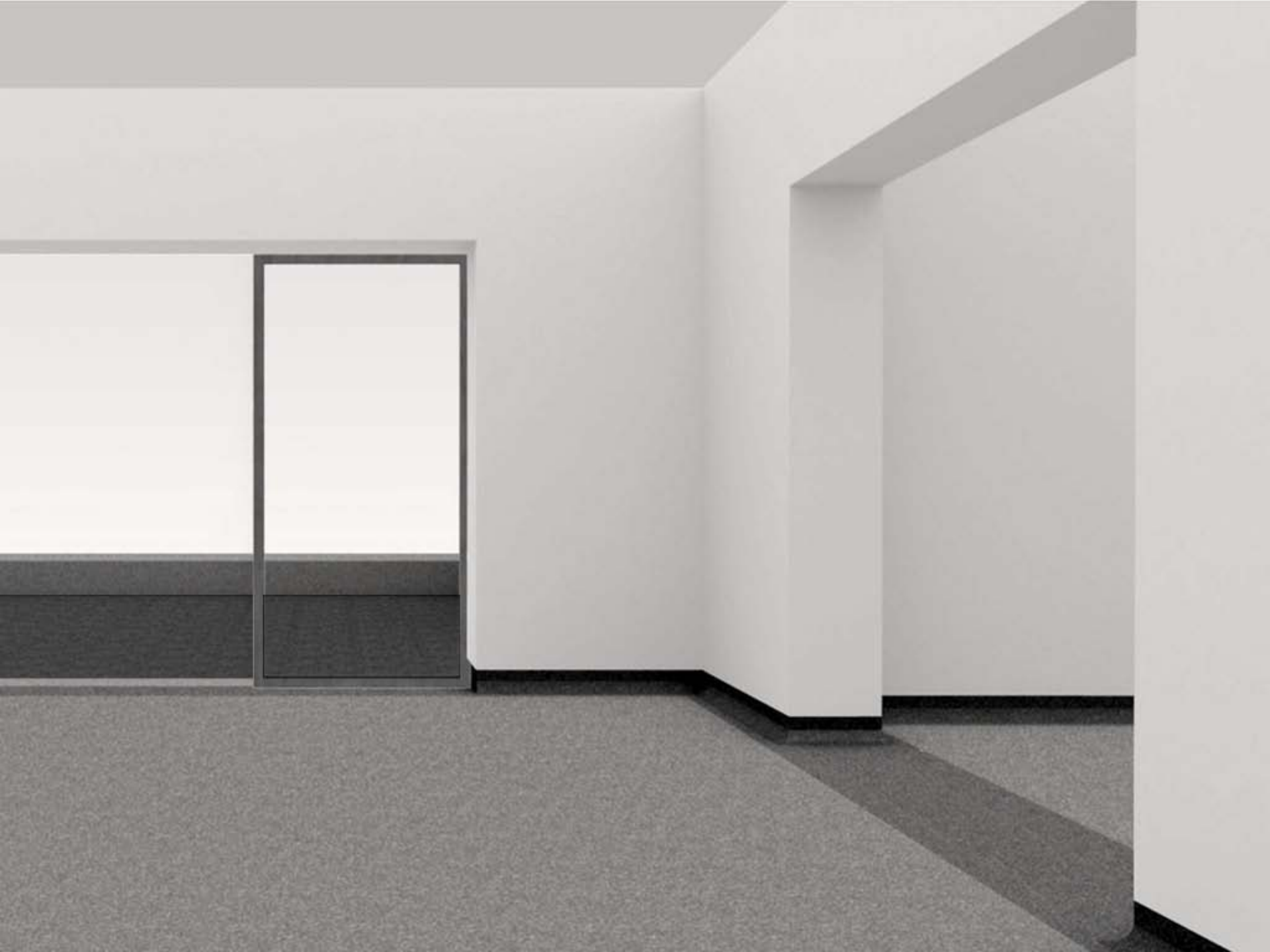














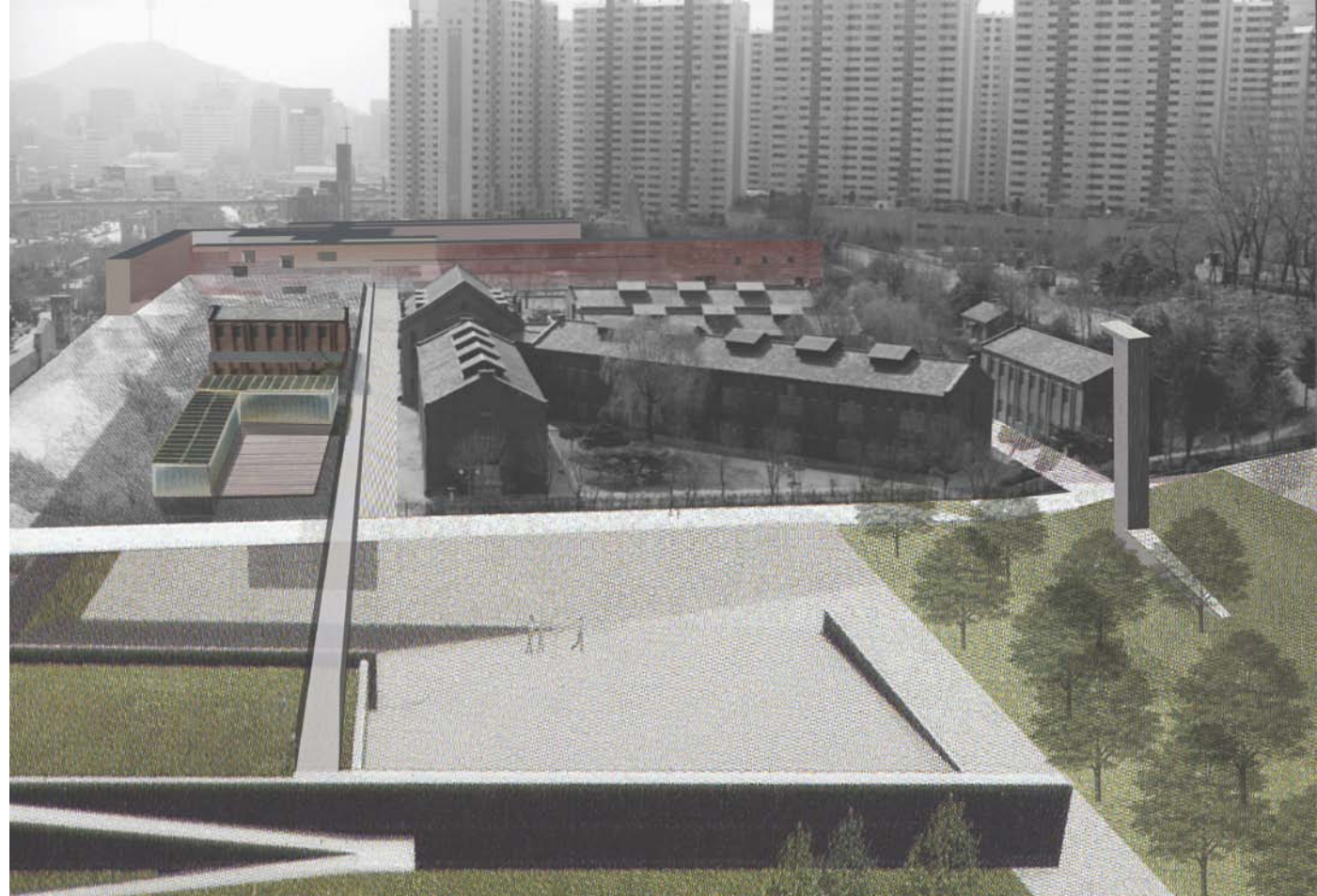














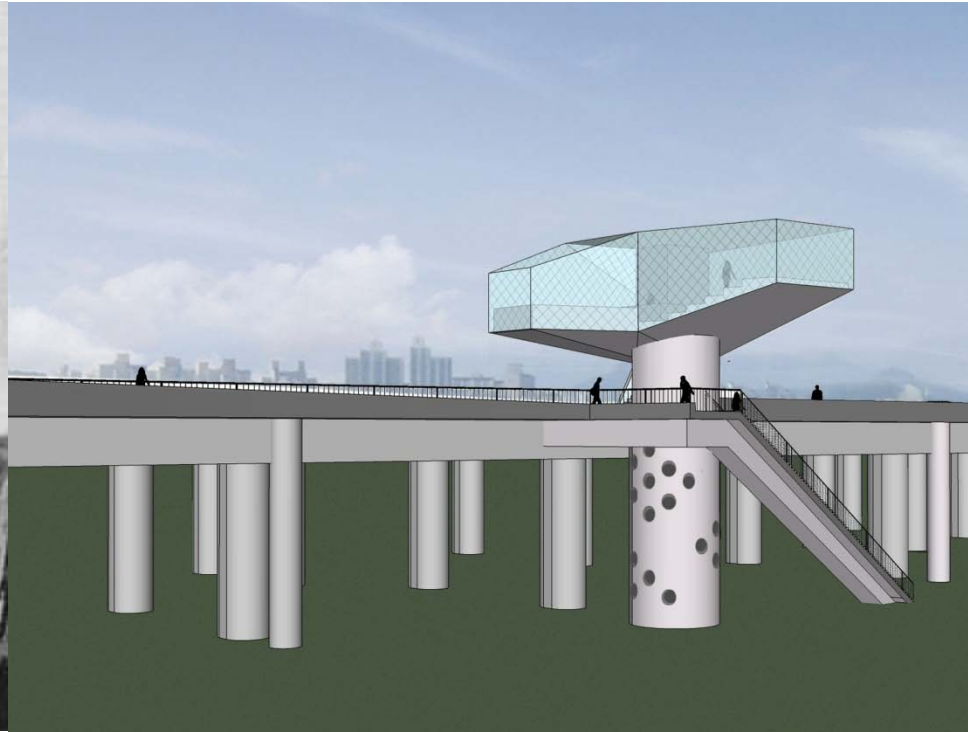


Landscape **Technoscape**

old **new**

















the Venice Biennale, 2006, Italy





before



after



before



after



before



after







Gahoe-dong han-ok, 2006, seoul









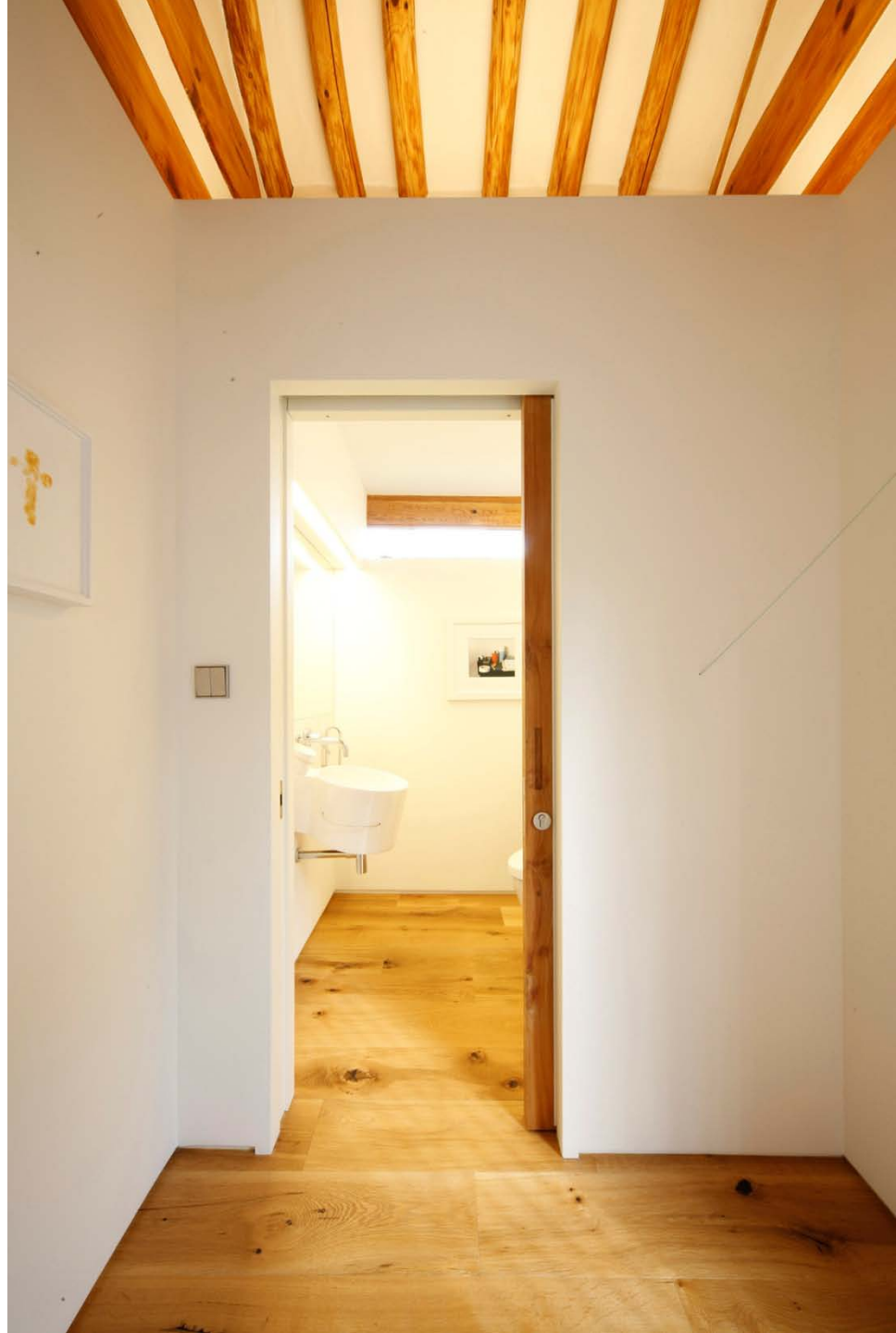






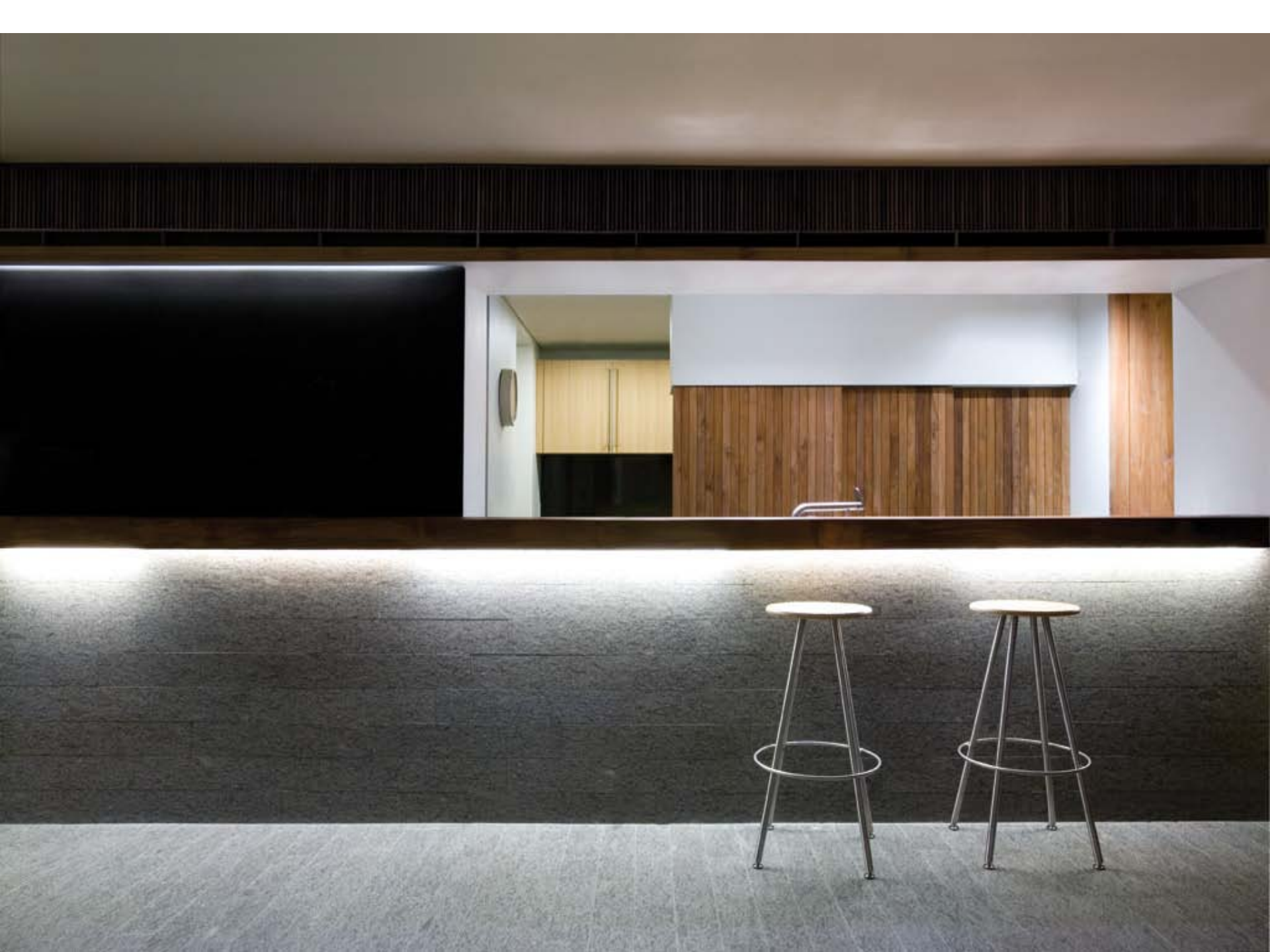


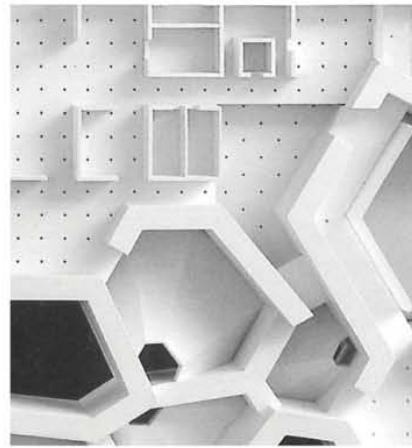
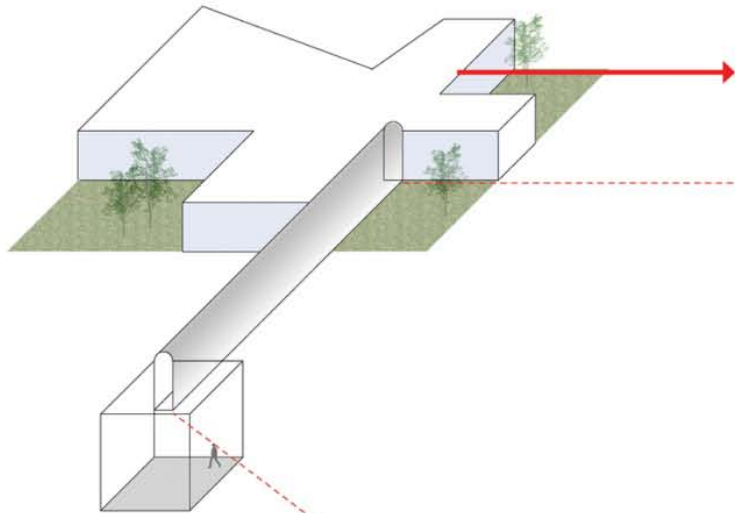












villagio



tunnel





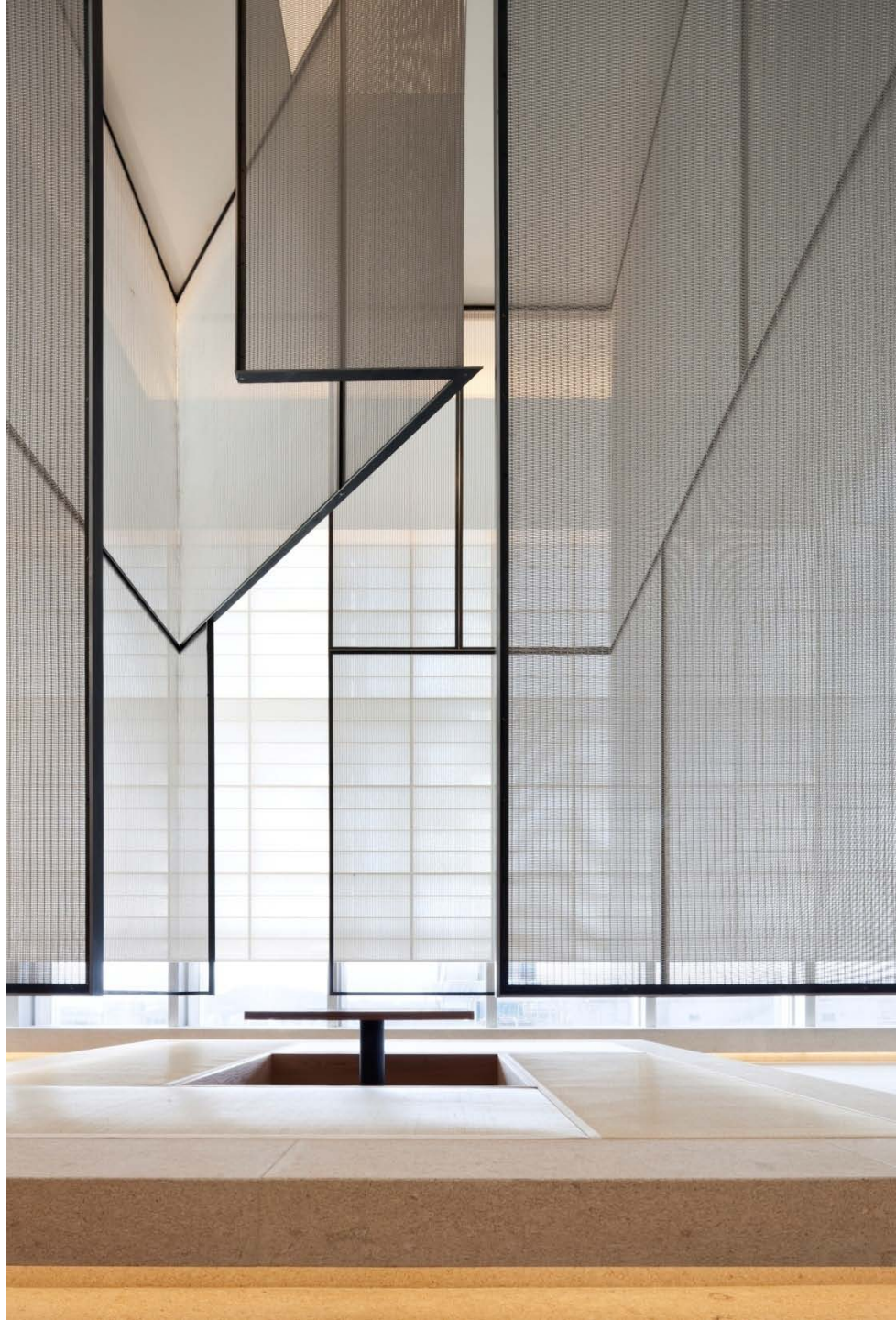












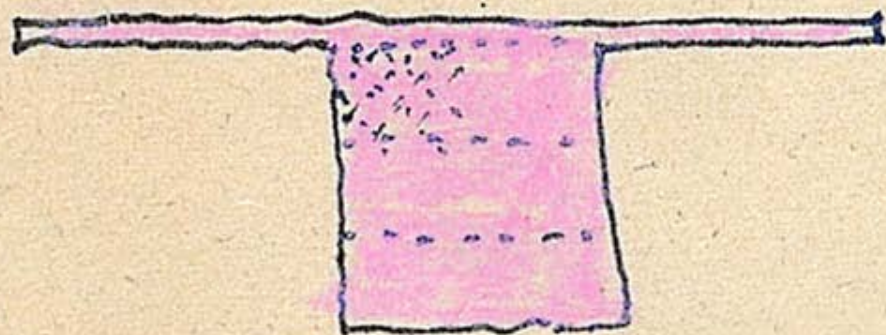












일위도강
(一韋度江).



달마대사가
갈대잎 하나로
강을 건넜다고 해서
생긴말. 경신술
최고의 경지를
일컫기도 한다.

[노라조]의
노래 가사중에
"달리고 달리고
달리고"가 있다.



“슈퍼맨”이라는
노래다.

일제하의
손기정 옹이
그랬고...





황영조가
그랬다.

달리고 달려서
세계 최고의
인물이 되었고
나라의 명예를
높였다.



올림픽에서 우승한
아시아에서는 유일한
한국의
수퍼맨들이었다.



이봉주, 임춘애는 국제 마라톤에서
달리고 달렸다.



요즘에는
맨유의 박지성이
달리고 달린다.

최전방 공격에서
수비까지 쉬지도 않고
달리고 달린다.



이처럼 유독
[달리기]에 있어
대한민국의
DNA에는
뭔가
특별한 것이
있다.

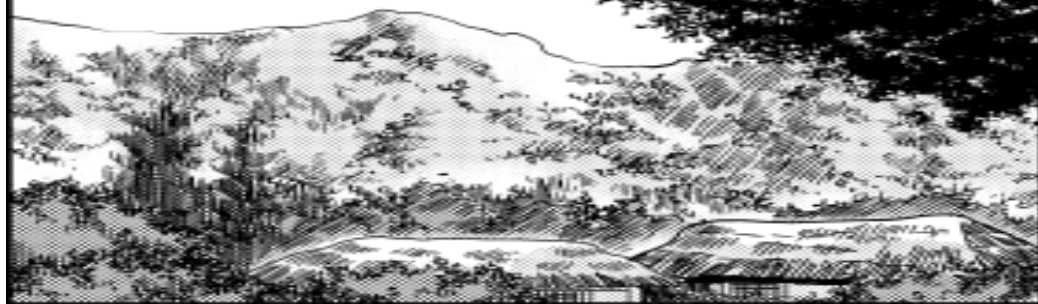


아시아의 작은 나라에
불과한 우리가
세계를 호령할 수 있는
특별한 DNA.

이 DNA는 어디에서
온 것일까?



여기 과거 400년도 더 된
시기에서 그 실마리를
찾아보자.



뛰고 달리고
달리고 해서
마을을 구하고
나라를 대표한 선수로
출전해, 삼국체전에서
승리를 하고...



[일위도강]의 경지를
습득한 뒤 임진왜란으로
위급해진 나라를
구한 영웅이 있었다면
믿을 수 있을까?



이 이야기의 시작은 경기도 과천(果川)이다.







산사태 보다
빠르게
달리고
달려서!!



이기
쉽게 그칠
장대비가
아녀....







조선이
유일하게
단 한번 우승한
적이 있었으니
.....

조선이..
우승??
누..누가??

조선의
보부상이
었으며
.....

이름자 없이
[만손]이라고
불리워지던
사내...

바로
네 아버지
이니라!

쿵





<신행태보>에서
우승했으나
옥에 갇혔고,
결국 참(斬)을
당한 사내...



조선 8도에 우승의
기쁨을 췌던 것도 잠시,
결국 변변치 못한
이름조차도
잊혀지고만 사내....



달리고 달려서 턱 끝까지
올라오는 고통을
참으며
뛰었지만...



미천한 신분을
벗어나지도,
궁핍한 가난에서도
벗어나지 못했던
그...사내...

얼굴 한 번 보지 못한 자식놈에게
<해천>이란 이름자 하나
업보처럼 남겨놓으시고...



너도 뛰어라! 너도 달려라!
네가 뛰는건 너를
위해서가 아니라,
조선을 위해서다.



조선의 법도는
나를 밟고 나의
열망도 짓밟고
섰는데...



어찌 조선을
위해
달리라는
겁니까?

아부지, 이게
무슨 돼먹지
못한 경우
입니까?



헉!

허억!



나를 충분히
앞질러 갈 수
있는
기세인건
분명하다.



허나 내
뒤만 바싹
뒤쫓고
있다.



외형만 비출 뿐,
속내는 감추고
있는....

그림자
처럼!!



동시에
뛰기 시작
하는
두 사람!!



자존심을 건
한 판이라는 듯
한치의
양보도 없어
보입니다.




상것들이
뭔 자존심
싸움?

그리고
중계용
멘트는 또
뭐다냐?

비질





내 태어날
자식놈
만큼은 번듯한
이름으로
불리워지길...

그렇게
아버지의
그림자가
내 심장에
각인되어
가고 있다.

명의
우월명!!



조선의
개떡!!





일본의
키요시!!



왜놈은
일꾼을
가렸네!

지금 뛰고
있는 조선의
저 아이는...



와

<만손>의
환생인가?



와

야





일위도강(一韋度江).



물위를 뿔
기세인 듯

달려드는
개떡!

와아

그러나
일위도강은
전해 내려오는
비법이 없는 전설
속의 이름이니

한날
인간의
헛된 꿈일
뿐이다!

점차 물에
잠기는
개떡!

와아



조선의
깃발을 먼저
뽑아들며
우승이
조선임을
알리는 순간
입니다!







한걸음
한걸음마다



머리속을
지워야
한다.



마지막으로
모셔다드리고
돌아오는
길에는



되지도 ^{않을} 미련은 ^{씩씩} 비우고 ^{와야} 한다.



어허~ 나귀가
가다말고 왜
이러느냐?







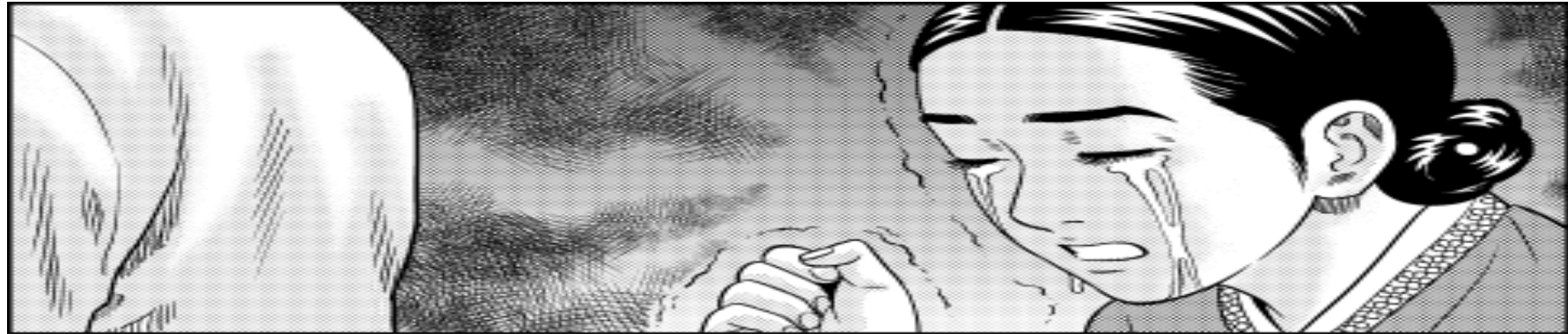
그걸 어째
잊어!!



그걸 어째
잊냐고,
이 상놈아!



상놈
맞습니다...
애기씨..



한양도
아니고..
과천도 아닌
곳으로!!



일본 국내의
잔류 병력과 쓰시마
주둔군 등 일본
침략군의 총병력은
20만!



에비가 죽고



어미가 죽고



뒤이어
어린 자식이
죽었다.

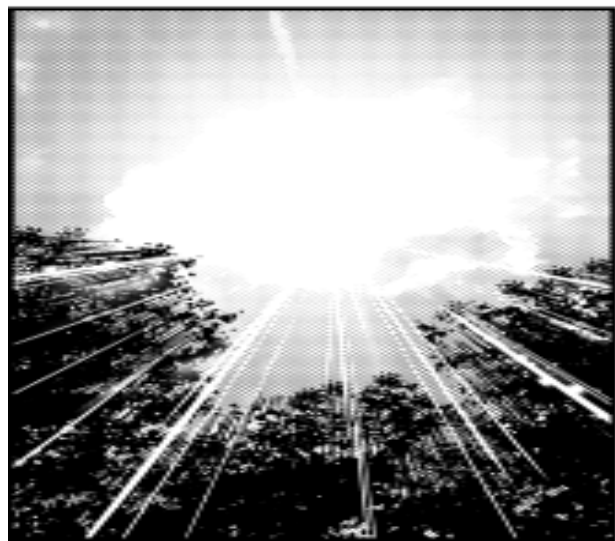




백성들이 원하던 영웅은 한양에 있지 않았다.









선전관 보다
먼저!

말보다
빨리 뛰어야
한다!!



아비는
참형을 당했지만
우리 모자를
살려주셨고

너에게 이름과
성씨를 내어
주신 분.

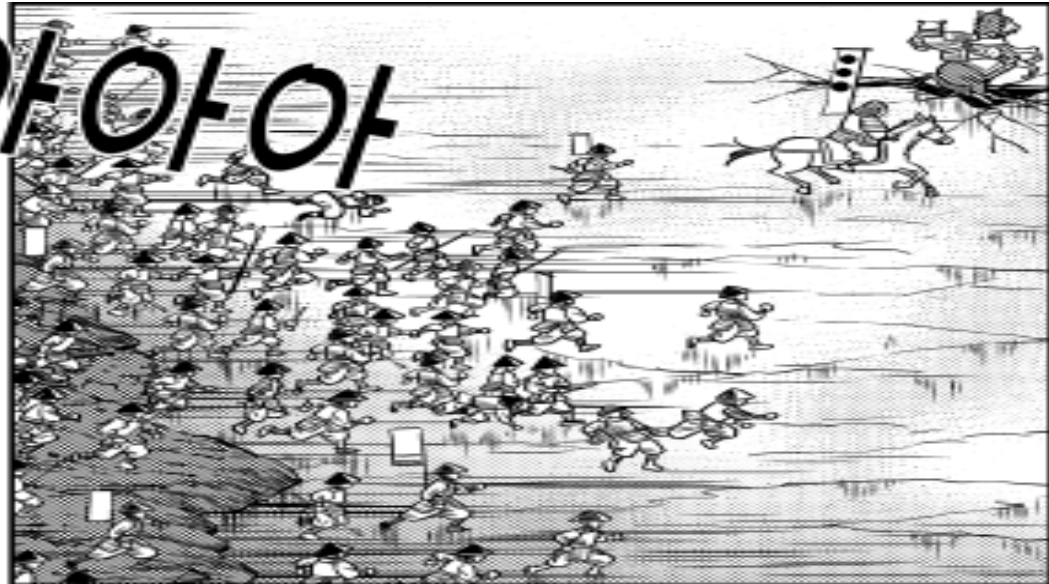
아비와 다를
바가 없는
분이지다!







와아아아

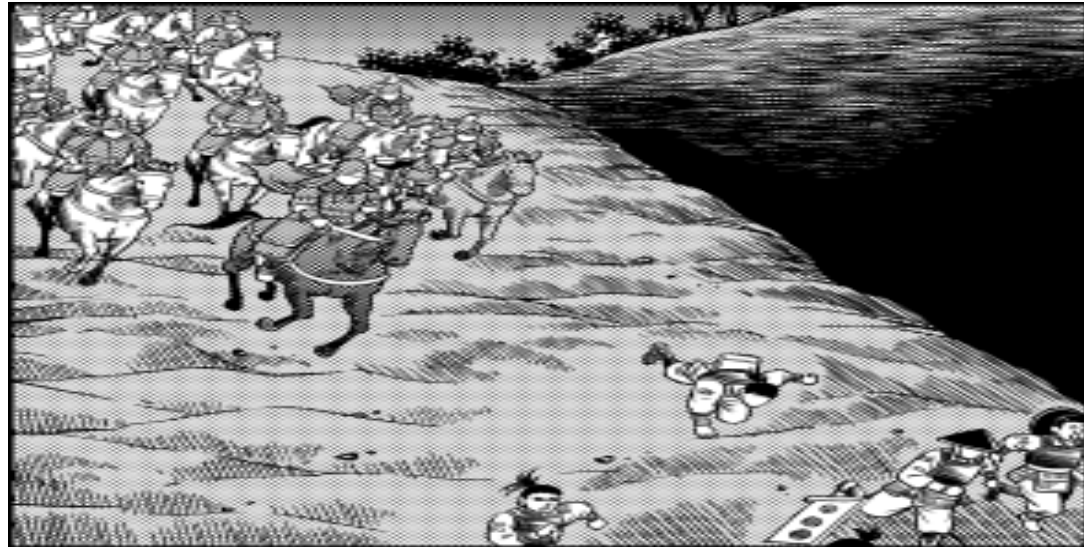


푹!

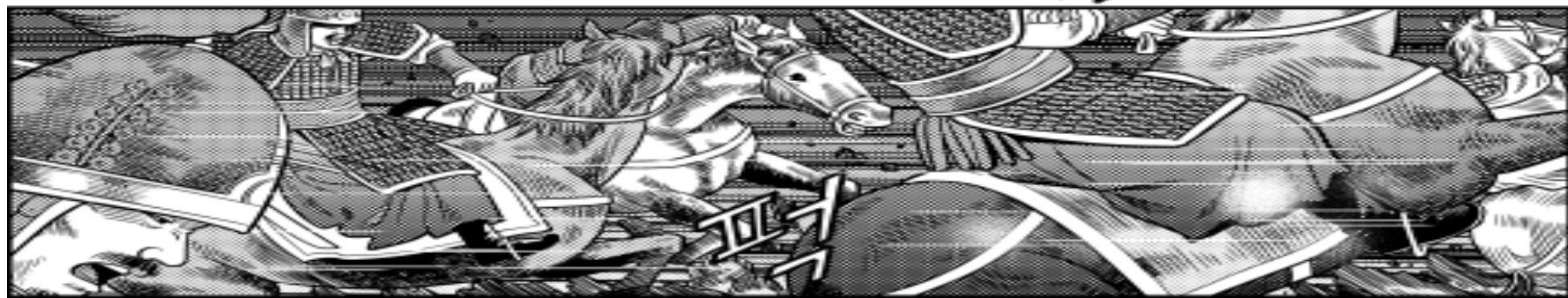
푹!



멈추소서!



여석령의 바닥은
모래가 아닌
젖은 땀발!!









지금!

지금
아니하면
수천명의
목숨이
위태롭다!



일위도강.

그토록
꿈꿔왔던
경신술
최고의 경지.



신 각 장군의
참형을 막지 못한
그 이후로



그토록
갈고 닦고자
애써 온
신 경지.



핑



핑



이순신은
전투 중에
죽었다고도
했고,



전투 중에
사라져
잠적했다고도
했다.



조정은 나라를
구할 영웅을
필요로
했지만

백성의
영웅을
필요로 하지
않았다.



임진왜란은
끝났고

조선은
평화를
되찾았다.



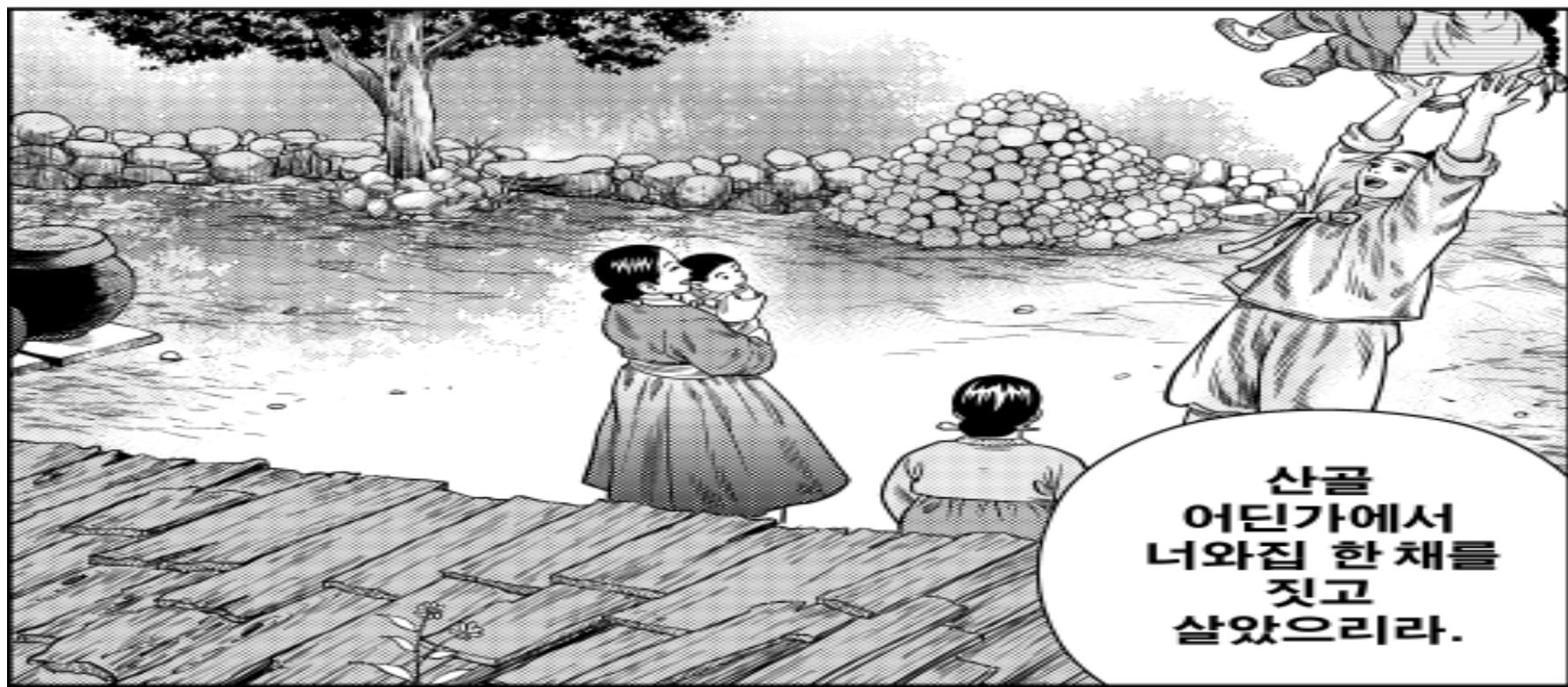
역사를
기록하는 자들은
이순신과 함께
사라진 개떡의
존재를 기록하지
못하였다.



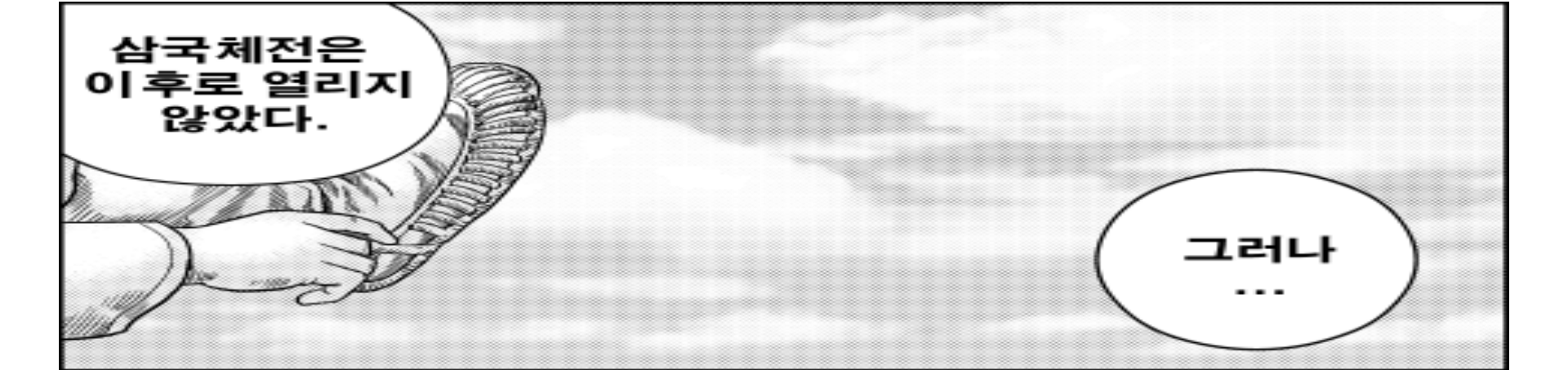
신분을
바꿀 수는
없었다.



또한
그는 더이상
세상에 나서지
않았다.




산골
어딘가에서
너와집 한 채를
짓고
살았으리라.




삼국체전은
이후로 열리지
않았다.


그러나
...



산자락을
내달렸고



들판을
가로 지르고



물 위를
거침없이
뛰었던
개떡이 지닌
DNA는 남아

지금도
우리의
심장이 되어
뛰고 있다.



민화디자인 연구소
그랑

그랑의 의미

그랑
grang



동그랗게 어우러져 세상을 살아가자
라는 의미의 순 우리말입니다.

동그라미는 영속성입니다.

어우러짐, 조화입니다.

그랑의 의미는 과거와 현재의 영속성
과 전통과 현대의 조화입니다.



민화디자인 연구소

그랑
graang



우리 전통 민화의 아름다움을 바탕으로
한국의 이미지를 연구하고 디자인하는
민화디자인 연구소입니다.

문화시장의 경쟁력 높은 민화디자인을 개
발하고, 민화를 연구하는 전문가들과
한국의 민화디자인을 세계에 알리고자
앞서서 나아가고 있는
창의적인 문화공간입니다.



- 그랑은 민화를 그리는 작가들이 전통민화와 더불어 현대적 민화를 새롭게 작업하고 트렌드에 맞는 디자인을 하여 문화상품을 기획, 제작, 유통을 하고 있다.
- 민화작업의 응용 확대 정도로 생각해왔던 일련의 활동들이 '상품'의 형태를 갖추면서 그 동안의 개인적 성향의 작업이 아니라 사업의 영역을 넓히고 좀 더 대중적인 디자인과 trend에 맞는 아트, 문화, 디자인이 결합한 '한국을 담은 문화상품'을 세계시장에 널리 알리고자 노력하고 있다.

- 그랑 민화디자인은 공급과잉의 시대의 소비형태에 있어서 필요소비에서 감성소비로 전환되는 과도기에 있는 현재에 Ageless Life의 인간의 기본욕구를 담은 디자인의 문화적 가치는 소비자의 선택의 기준이며 Ageless 문화가치를 담은 문화상품의 미래의 발전성을 믿고 있다.
- 이에 디자인 경영의 전략적 연구와 함께 우리문화의 학문적 탐구와 더불어 조형 예술적 작업의 깊이를 더하고 싶다.

민화

민화의 의미



민화는 우리 겨레의 미의식과 정감이 다양한 표현방법으로 표출된 그림이다. 위로는 왕으로부터 아래로는 서민에 이르기까지 모든 국민의 꿈과 희망을 아우르는 민족적 그림이다.

기원 길상과 벽사의 뜻이 표현되어 있는 실용화로서 감상화가 아닌 생활화로 우리 모두의 삶에 살아 숨 쉬고 있는 정서이다.

민화의 특징

민화는 대부분 무명화가들에 의해서 제작된 것으로 특수한 회화양식과 색채의 조화미를 나타내면서 조선시대 각계각층의 생활공간에 넓고 깊게 파급된 생활미술이며 실용화이다.

생활공간을 아름답게 꾸미고 기복과 벽사가 주된 내용으로 인간의 가장 기본적인 소망을 표현하고자 노력하였다.



호랑이 그림의 의미-민화 속 호랑이는 익살스럽고 친근한 이미지로 액막이 그림으로



화조도-민화에서의 꽃과 새는 부부
화합 가족의 평안 등을 상징합니다.



화병도-가족의 화목과 부부화합의
의미를 상징 합니다



모란도-꽃 중의 왕이며 부귀, 다복을 의미합니다.
연화도- 군자를 의미하기도 하며 연
 이어 아들을 낳는다는 다남의 의미 196

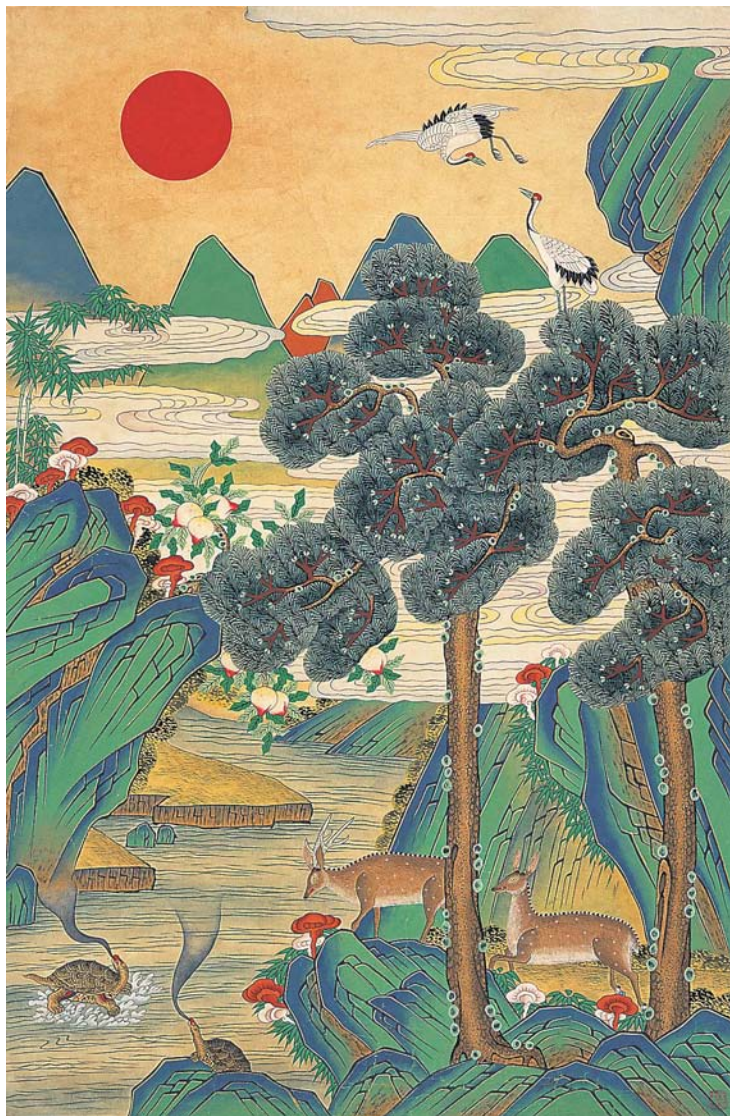


책가도-선비의 서재나 사랑방의 장식그림
 으로 쓰여졌으며 선비들의 소망을 담고 있

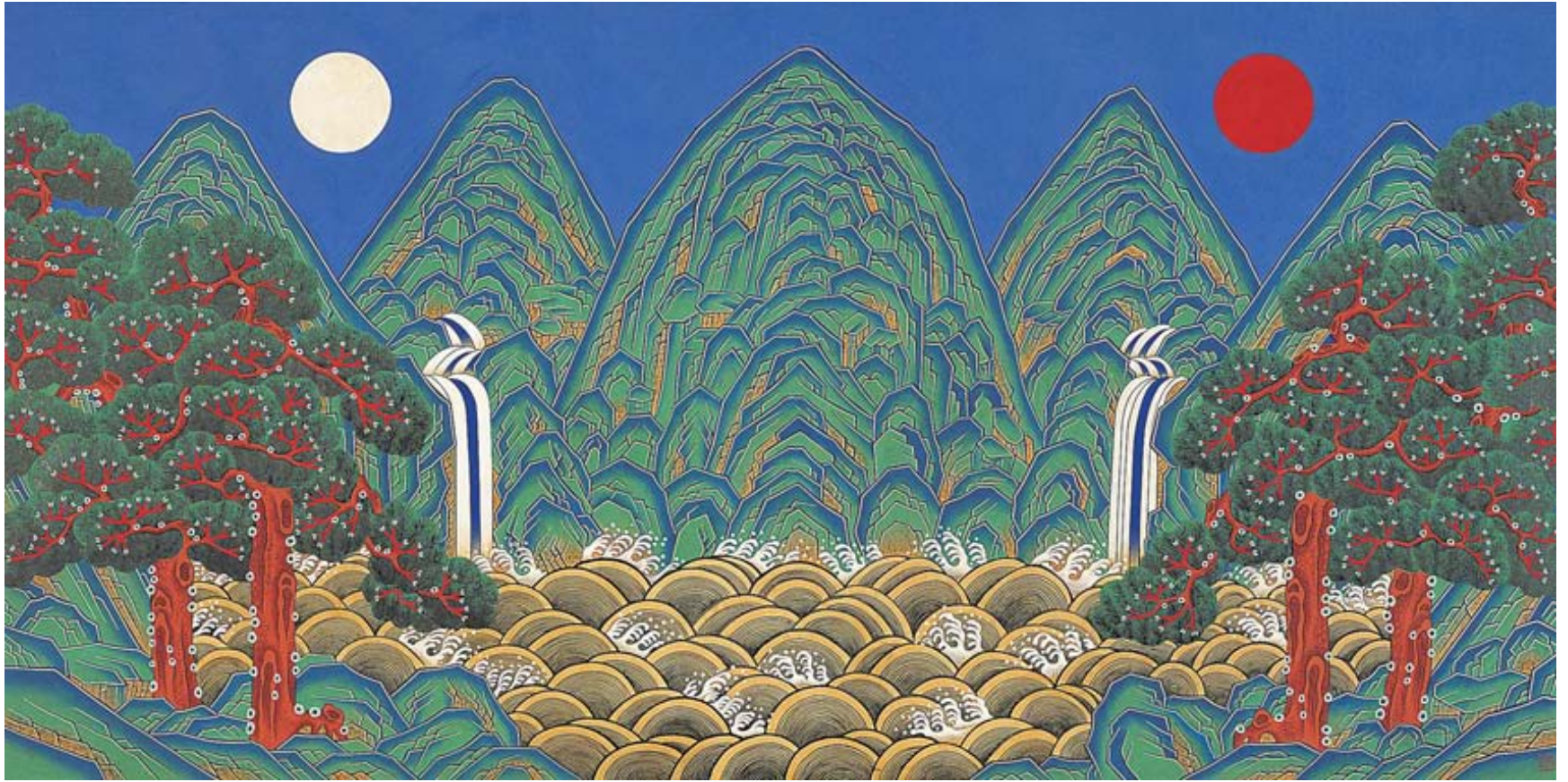
습니다.



백수백복-문자도의 이며 오랜 수명과
 많은 복을 의미합니다.



십장생-장생의 의미로 10가지 혹은 그 이상의 상징물을 그려서 오랜 수명으로 행복하게 살자는 인간의 염원을 담은 그림입니다.



일월도-일월 오봉도, 일월곤륜도라고도 하며 왕이 일월도의 중앙에 위치하여 천지인의 합을 의미하기도하며 밤낮없이 백성을 돌보는 의미 등 왕의 그림이다.

민화의 응용

민화는 여러 가지 상징물들이 도식화하거나 강조되어 그려진 작품으로 현대적인 시각으로 볼 때에도 훌륭한 디자인으로 이용할 수 있다.

또한, 그 응용범위는 현대의 다양한 산업구조에서 감상의 문화를 넘어 문화상품으로 제작되어 문화아이콘으로 자리 잡기 시작하였다.

어느 그림보다도 우리의 정서와 전통의 아름다움을 갖고 있는 민화는 그 의미로도 문화상품의 가치를 높일 수 있으며 창의적이고 독보적인 디자인적 요소로의 민화의 심미성도 상품의 아름다움을 더 한다.

민화 속의 우리의 따뜻한 정서와 아름다움을 문화상품에 담은 세계 속에 한국의 이미지를 각인하며 민화의 가치를 널리 알릴 수 있는 기회가 될 것이다.

작업



꽃, 새
안경수건



꽃새 안경집과 안경수건



민화 소품지갑과 안경수건



멋스런 명함지갑



멋스런 여권지갑



민화 실크 스카프



민화 개인용 식탁매트



민화 손수건



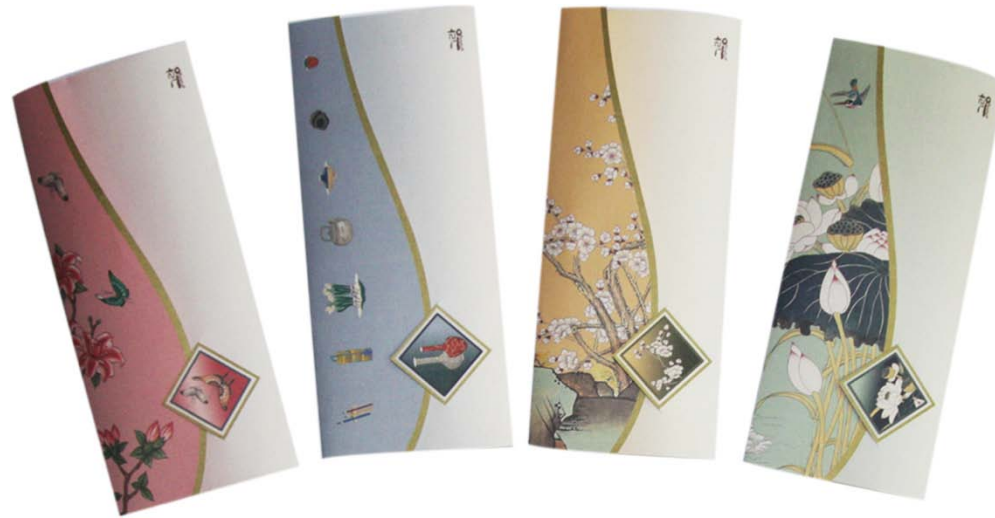
백수백복 머그



민화 텀블러



민화 돈봉투



소과도 수첩



꽃,새 스탬프



활동

경력및 주요활동

- 2006 부천공예대전 입선
- 2007 한중미술북경초대전 798 art zone
- 2008 여성 미술대전 입선
- 2008 헤럴드 미술대전 특선
- 2009 연,서울의 하늘을 날다 서울시의회상(최우수상)
- 2009 한중미술 북경 초대전
- 2008 베이징 올림픽 기념 한국민화 초대전
- 2008 SHOW美 에피소드1
- 2009 홍콩아트쇼(홍콩 사틴홀)
- 2009 홍익민화전(LA도산홀)
- 2009 SHOW美 FESTIVAL
- 2009 실크로드예술의 다양성전
- 2010 파인, SHOW美
- 2010 운현궁초대전
- 2010 한국공예디자인진흥원 공모기획전

입점

- 국립중앙박물관
- 국립민속박물관
- 국립경주박물관
- 국립대구박물관
- 국립제주도박물관
- 국회기프트샵
- 국립중앙도서관
- 청주박물관
- 부산박물관
- 부여박물관
- 국립현대미술관
- 서울시립미술관
- 에버랜드
- 농업박물관
- 서대문역사관
- 인천박물관
- 청와대사랑채
- 서울N타워
- 경복궁뜨락
- 인천공항
- 창덕궁
- 덕수궁

Media Art + Culture



EXTREMELY CONFIDENTIAL This material is proprietary to d'strict.
It contains trade secrets and confidential information which is the property of d'strict.
This material shall not be used, reproduced, copied, disclosed, transmitted,
in whole or in part, without the express consent of d'strict.



Digilog Art

UNESCO 개막공연



4D Creative?

4D 기술과 연출력을 결합하여 새로운 형태의 융·복합 Contents(상품) 제작

3D(Tech & Contents)



4D(Interaction & Participation)



인간과 소통하는 기술 / ~~Atypical & immersive display~~

Atypical & immersive display



- Holographic display*
- Architectural display*
- Sphere display*
- Dome display*
- Multiple display*

인간과 소통하는 기술 / ~~Physicality~~

Physicality



Multi-touch interface
Gesture sensing (2D & 3D)
Motion sensing
Sound sensing



印象西湖

중국의 백사전을 소재로 한 장예모 감독의 실경공연



New Acropolis Museum

Video Projection을 활용한 Opening Ceremony



Van Gogh Alive

고해상도 프로젝터를 활용하여 Van Gogh의 작품을 보여주는 Digital Gallery



디지털 청명상하도

북송시대의 청명상하도를 CG기술을 활용하여 5m의 원작을 130m의 디지털 영상물로 구현



희망고 Fashion Show

미디어 아트와 결합한 패션쇼



Great Pyramid of Khafu

피라미드 건축 과정을 Dome Theater내 3D VR로 재현(La Geode, France)



LIVE PARK
4D
WORLD TOUR



Live Park



3D영상, 홀로그램, 증강현실, 미디어 아트, 키네틱 아트,
설치 아트를 하나의 스토리로 연결한 세계최초 4D ART PARK



通=*digilog*

인문학적 상상력, *Storytelling*, *Energy*, 감동...



通=Art + Business

상품化, 지역경제 활성화, Multi-Deployment...





CONFIDENTIAL

This material is proprietary to d'strict.

It contains trade secrets and confidential information which is the property of d'strict.

This material shall not be used, reproduced, copied, disclosed, transmitted, in whole or in part, without the express consent of d'strict.