Ewha Global Excellence Program

미술사학과×사학과 융합연구단

「텍스트와 이미지의 융합

: 미디어 전환 시대 인문학의 새로운 지평」

미술사학과 학술연구사업 1차 보고서

워크숍: 디지털 시대의 문화유산 경험

강연: 체험형 헤리티지 시어터

(루첸첸(Lu Chenchen), 하버드대학교 캠랩(CAMLab) 부소장)

2026. 02. 02.

책임 교원: 김연미 교수

워크숍 보고서

워크숍 주제	체험형 헤리티지 시어터: 디지털 인문학의 새로운 가능성
지도 교수	김연미 교수
일정	2026.01.08. - 01.12
장소	온라인 미팅
참여자	Tu, Lei(242HAG01), 성현진(242HAG10), 박가현(222HAG26), 김진경(252HAG04), 한서원(252HAG25), 민세현(242HAG23), 김민주(212HAG26), 문은수(242HAG07), 박윤서(232HAG40)
활동 내용	하버드대학교 CAMLab 연구소에서 수행 중인 디지털 헤리티지 프로젝트에 대한 이해를 목적으로 다음과 같은 일정의 사전 스터디 및 워크숍을 진행하였다. 1차 워크숍 (2026년 1월 8일) (1) 참여자 간 역할 분담을 통해 프로젝트 조사, 자료 정리, 발표 담당 등 업무를 배분하고 발표팀 구성하였다. (2) <Digital Gandhara>와 <Embodied Architecture> 프로젝트를 대상으로, 각 팀이 프로젝트의 기획 배경과 연구 목적, 활용된 디지털 기술(3D 스캐닝, 가상 복원, 인터랙티브 플랫폼 등), 전시 및 연구 방법론을 중심으로 발표를 진행하였다. 2차 워크숍 (2026년 1월 12일) (1) <Digital Temple>과 <The Art of Life> 프로젝트를 중심으로 팀별 발표를 진행하고, 종교적·의례적 공간 및 사후 세계를 디지털 매체로 재구성하는 방식에 대한 분석을 진행하였다. (2) 강연자 루첸첸 부디렉터의 연구 주제와 연계하여, 체험형 헤리티지 시어터의 개념, 관람자의 신체적·감각적 경험이 연구와 전시에 포함되는 방식에 대한 추가 질의사항을 정리하였다. (3) 발표 이후 각 프로젝트가 문화유산을 어떻게 시각화하고 경험화하는지, 디지털 기술이 전통적인 미술사·사학 연구 방식에 어떠한 변화를 가져오는지에 대해 공통 질문을 정리하였다.
참고 문헌	소인선. 「비단길의 동서문화교류 연구: 불교미술을 중심으로」, 2013. → 실크로드를 통한 불교미술의 전파와 변용 과정을 다룬 연구로, Digital Gandhara 프로젝트에서 제시된 불교 유산의 디지털 복원과 문화 교류의 시각화를 이해하는 이론적 배경으로 활용하였다. Zou, Shuo. “Decades of Excavation Brings Han Dynasty Back to Life.” China Daily, 2024. → 마왕퇴 유적의 장기 발굴 과정과 디지털 기술을 통한 재구성의

	의미를 다룬 기사로, 체험형 헤리티지 시어터가 고고학 연구 성과를 대중적·감각적으로 전달하는 방식에 대한 이해를 돕는 자료로 활용하였다.
자체 평가	김연미 교수의 지도하에 본 워크숍은 총 2회의 사전 워크숍이 진행되었으며 디지털 헤리티지와 체험형 전시 연구에 관심을 가진 9명의 팀원들이 참여하였다. 본 워크숍은 하버드대학교 CAMLab 연구소의 주요 디지털 헤리티지 프로젝트를 사전에 검토하고, 이후 초청 강연을 보다 심층적으로 이해하기 위한 준비 과정으로 기획되었다. 1차 워크숍에서는 디지털 헤리티지 연구의 전반적인 흐름을 파악하는 것을 목표로, <Digital Gandhara>와 <Embodied Architecture> 프로젝트를 중심으로 팀별 발표와 토론을 진행하였다. 각 팀은 해당 프로젝트의 기획 배경과 연구 목적을 정리하고, 3D 스캐닝, 디지털 복원, 인터랙티브 플랫폼 등 사용된 디지털 기술의 특징을 분석하였다. 또한 이들 프로젝트가 문화유산을 단순히 시각적으로 재현하는 데 그치지 않고, 관람자의 신체적 이동과 감각적 경험을 어떻게 유도하는지에 대해 전시 및 연구 방법론의 관점에서 논의하였다. 이 과정에서 스터디를 위한 참고 문헌과 온라인 자료를 선정하고, 디지털 기술이 문화유산을 어떠한 방식으로 시각화하고 경험화하는지에 대한 공통 질문을 정리하였다. 2차 워크숍에서는 <The Art of Life>와 <Digital Temple> 프로젝트를 대상으로 팀별 발표를 진행하였다. 발표를 통해 종교적·의례적 공간과 사후 세계와 같은 비가시적 문화유산을 디지털 매체를 통해 재구성하는 방식에 대해 보다 심화된 분석을 시도하였다. 특히 하버드대학교 CAMLab 연구소 루첸첸 부디렉터의 연구 주제와 연계하여, 체험형 헤리티지 시어터의 개념이 기존의 텍스트 중심 또는 유물 중심 연구와 어떻게 구별되는지에 대해 집중적으로 논의하였다. 이를 통해 디지털 기술이 관람자의 신체, 감각, 공간 인식을 연구와 전시에 적극적으로 포함시키는 방식에 대한 질의사항을 정리할 수 있었다. 이후 진행된 특강을 통해 사전 워크숍에서 논의한 내용들을 실제 연구 사례와 연결하여 검토할 수 있었으며, 디지털 기술을 활용한 문화유산 연구와 전시가 미술사 및 사학 연구에서 텍스트 중심의 분석을 넘어 공간·이미지·감각을 포함하는 융합 연구로 확장될 수 있는 가능성에 대해 보다 구체적으로 이해할 수 있었다. 본 워크숍은 사전 준비, 발표, 토론, 정리의 순서로 체계적으로 운영되었으며, 팀원들 모두 관련 문헌과 사례 분석을 통해 디지털 헤리티지 연구 주제에 대한 이론적·방법론적 이해를 심화할 수 있었다.

부록1. 워크숍 증빙 자료

지도 교수	김연미 교수
참여자	Tu, Lei(242HAG01), 성현진(242HAG10), 박가현(222HAG26), 김진경(252HAG04), 한서원(252HAG25), 민세현(242HAG23), 김민주(212HAG26), 문은수(242HAG07), 박윤서(232HAG40)

1) 발제문

본 워크숍에서는 하버드 CAMLab에서 진행되었던 4가지 프로젝트를 4개의 조로 나누어 살펴보고 발표하는 형식으로 스터디를 진행하였다. 각 조에서는 프로젝트의 내용과 효과를 소개하고, 이에 대한 궁금한 사항을 질문 형식으로 정리하여 의논하는 방식을 택했다. 발표 순서는 디지털 간다라(Digital Gandhara), 체화된 건축(Embodied Architecture), 삶의 예술: 마왕퇴 한대 문화(The Art of Life: Mawangdui Han Tombs), 디지털 사원(Digital Temple) 순으로 진행되었다.

(1) Digital Gandara

〈Digital Gandara〉 프로젝트는 고대 간다라 지역의 훼손 위기에 처한 불교 유산에 대한 긴급 디지털 기록 및 영구 보존이라는 핵심 미션으로 운영된 프로젝트다. 단순한 물리적 복원을 넘어, 파편화된 정보를 연결하여 관람객의 뇌리에 거대한 역사적 맥락(Context)을 재구성하기 위해 인지적 지도화(Cognitive Mapping) 방법을 이용하였으며, 3D 레이서 스캐닝, 사진측량(Photogrammetry), 머신러닝, 몰입형 인터랙션 기술을 활용한 초정밀 디지털 아카이브를 구축하였다. 〈Digital Gandara〉 프로젝트는 아프가니스탄과 파키스탄(탁실라, 스와트, 페샤와르 지역)에 걸친 주요 불교 유적지들을 디지털로 복원하였다.

〈Digital Gandara〉 프로젝트에서 다루는 지역은 크게 타흐트-이-바히(Takht-i-Bahi), 하다-테페 쇼토르(Hadda-Tepe Shotor), 그리고 타렐리(Thareli)를 들 수 있다. 타하트-이-바히는 파키스탄 유네스코 세계유산으로, 보존 상태가 가장 뛰어난 간다라 사원이다. 〈Digital Gandara〉는 3D 스캔을 통해 물리적 제약 없이 사원 구석구석을 거니는 몰입 경험을 제공하며, 이를 통해 메인 스투파, 안뜰, 승려들의 방이 미로처럼 연결된 입체적 구조와 산악 지형을 그대로 살린 당대 건축 기술의 정수를 체험할 수 있도록 한다. 하다-테페 쇼토르는 아프가니스탄의 대표 유적으로, 그리스와 불교의 만남을 보여주는 곳이나, 전쟁과 약탈로 인해 현실의 유적은 대부분 파괴되었다. 〈Digital Gandara〉 프로젝트는 남겨진 기록들을 모아 이곳을 디지털 공간에서 재건하였으며, 사라진 역사를 기술로 되살려야 하는 이유를 직접 증명하였다.

〈Digital Gandara〉 프로젝트는 여러 박물관과의 협업을 이루었다. 아프가니스탄 국립 박물관과 라호르 박물관, 페샤와르 박물관뿐만 아니라 유럽의 대영박

물관이나 프랑스의 기메 국립 동양 박물관, 미국의 보스턴 미술관, 일본의 도쿄 국립 박물관 등과 함께하면서 약탈이나 수집으로 인해 전세계로 흩어진 '간다라의 파편'들을 디지털 공간에서 다시 한자리에 모았다. 이는 디지털 간다라 프로젝트의 '최전방(Frontline)' 보고서로 정리되었으며, 약탈과 물리적 파괴의 현장을 증명하는 동시에 디지털 복원 및 아카이빙의 중요성을 보여준다.

〈Digital Gandara〉 프로젝트는약탈되거나 파괴된 문화재와 공간을 디지털 형태로 복원하는데 있어서의 윤리적 기준과 종교적 다양성에 대한 질문이 가장 많았으며, 여러 기관과 협업하는 만큼 기관 간의 관계에 대한 궁금증도 등장하였다.

(2) Embodied Architecture

〈Embodied Architecture: Buddist Pagodas of the Liao Dynasty〉 프로젝트는 요나라(916-1125)의 기념비적인 탑을 주제로 한 몰입형 영화다. 이 프로젝트는 중국 건축의 근본적 설계 논리와 언어가 무언인지라는 질문을 중심으로 전개되었다. 심층 연구와 첨단 디지털 기술을 바탕으로 한 이 프로젝트는 몰입형 영화와 온라인 극장이라는 두 가지 극적 형태로 구현되어 현대 관객을 불교 건축의 공간과 문화, 상상 속으로 초대한다.

〈Embodied Architecture: Buddist Pagodas of the Liao Dynasty〉 프로젝트는 총 4개의 막으로 구성되었다. 첫 번째 막인 형성(Formation, 成)은 불궁사 석가탑의 건축 과정을 소개한다. 탑의 목조 골조 구조물 한가운데 위치시켜, 동아시아 목조 건축의 정수를 보여주는 정교한 구조를 탐구할 수 있게 하였다. 그 다음 막인 지속(Continuation, 住)은 석가탑이 구현하는 세계와 영적 여정을 중심으로 전개된다. 지상층에서 최상층까지 올라가는 제2막의 여정은 탑의 시각적 및 공간적 프로그램 전반에 상징적으로 내재된 육체적·정신적 변형의 의식을 체험하도록 한다. 세 번째 막인 부패(Decay, 坏)는 시간이 흐르며 변화하는 석가탑의 질감, 재료, 벽화, 조각상, 공간을 직접 목격하도록 하였으며 이는 마지막 막인 공(Nothingness, 空)과 연결된다. 석가탑의 상상적 폐허를 제시하는 마지막 막은 불교 우주론의 창건에서 멸망에 이르는 보편적 순환을 보여준다. 이는 관람객으로 하여금 무상함과 영적 초월이라는 주제를 깊이 생각하게 하였다.

〈Embodied Architecture: Buddist Pagodas of the Liao Dynasty〉 프로젝트가 지닌 문제의식은 다음과 같이 정리할 수 있다.: 미술사 연구에서 서술된 중국 건축, 요나라 시기의 불교 탑, 그리고 기술과 건축 유산이다. 이 프로젝트는 양식사 방법론을 적용한 서술에서 당시의 추상적인 관념이 '건축'이란 물성을 통해 어떻게 구현되었는지를 밝힌다. 불교적 깨달음이라 할 수 있는 해탈의 과정을 '수직적' 공간으로 설계하는 탑, 그리고 그 탑이 가진 '수직성'은 요나라 불탑 건축의 핵심 논리 중 하나였기 때문에 이 프로젝트는 해당 시기의 불탑에

특히 주목하였다. 새로운 기술을 부가적 장식성으로 취급하지 않는 체화된 건축 프로젝트는 그러므로 건축사 연구이자 미술사 방법론 연구의 성격을 지닌 연구 활동이라고 할 수 있을 것이다. 체화된 건축에 관한 논의는 눈에 보이지 않는 영적 체험을 물리적으로 갖고 오려는 프로젝트의 목표와 연관되었다. 종교적인 체험을 구현하는 방법에 관한 질문들은 기술적 혁신과 인문학적 연구 과정의 균형에 대한 의문으로 이어졌으며, 어떤 학술적 연구가 선행되어야 하는지에 대한 이야기로 발전하게 되었다.

3) The Art of Life

〈The Art of Life: Mawangdui Han Tombs〉 프로젝트는 중국 후난성 창사 지역의 마왕퇴 한대 무덤을 중심으로, 한대(漢代) 사람들이 이해한 우주 질서와 생명관을 디지털 미디어 환경 속에서 재구성한 몰입형 전시 프로젝트이다. 1970년대 발굴된 마왕퇴 1호묘는 비단 회화, 백서(帛書), 의복, 칠기 등 방대한 유물을 통해 한대의 사상·의례·의학·천문 인식을 종합적으로 보여주는 대표적 사례로 평가되어 왔으며, 본 전시는 이러한 학술적 성과를 토대로 고고학적 유산을 현대적 감각 언어로 재해석하고자 했다.

전시는 크게 세 개의 섹션으로 나뉜다. 첫 번째 섹션인 'Cosmos'는 축(軸), 기(氣), 도(道), 정(精)이라는 개념을 중심으로 한대 우주 질서의 구조를 시각화한다. 여기서 우주는 고정된 배경이 아니라 끊임없이 순환하며 생성되는 체계로 제시되며, 공간 전체를 활용한 영상과 빛의 연출을 통해 관람자는 우주적 리듬 속에 놓인 존재로 위치 지어진다. 두 번째 섹션 'Yin and Yang'은 음양의 상호작용과 변화 과정을 주제로, 대립이 아닌 순환과 전환의 논리를 강조한다. 상반된 요소들이 끊임없이 교차하며 질서를 형성하는 구조는 공간의 색채 변화와 동선 설계를 통해 체험적으로 드러난다. 마지막 섹션 'Life'는 마왕퇴 T자형 비단 회화에 나타난 사후 세계관을 바탕으로, 죽음에서 재생으로 이어지는 인간 존재의 여정을 다룬다. 지하 세계, 장례 의례, 인간 세계, 천상 세계로 이어지는 구조는 생명과 죽음이 단절이 아닌 연속선상에 놓여 있음을 강조한다.

이 전시는 고대 한대 문화의 우주론과 생명관을 단순히 재현하거나 시각적 스펙터클로 소비하지 않고, 개념적 구조 자체를 전시의 중심에 두었다는 점에서 의의를 지닌다. 특히 디지털 기술을 과거를 장식적으로 재현하는 도구가 아니라, 추상적 사유 체계를 공간적·감각적으로 번역하는 매개로 활용했다는 점에서 기존의 유물 중심 전시와 차별성을 갖는다. 〈The Art of Life〉는 고고학적 유산이 지닌 사상적 깊이를 현대 전시 언어로 확장함으로써, 디지털 시대의 문화유산 전시가 나아갈 하나의 방향을 제시한다는 의의가 있다.

(4) Digital Temple

<Digital Temple> 프로젝트는 인문학적 연구와 뉴미디어 기술의 교차점을 실험적으로 탐구하며, 중세 동아시아 불교 사원을 단순한 건축 유산이 아닌 우주적 질서와 신체적 경험이 결합된 '살아 있는 공간'으로 재해석하고자 한 디지털 인문학 프로젝트이다. 본 프로젝트는 불교 사원을 고정된 물리적 유적으로 다루기보다, 사원에 내재된 도상 프로그램과 공간 서사, 의례적 감각을 분석하고 이를 디지털 환경 속에서 체험 가능한 구조로 전환하는 데 목적을 둔다.

프로젝트의 주요 배경이 되는 산시성은 중국 고대 건축 유산이 가장 밀집된 지역으로, 당·송대 목조건축과 불교 사원이 비교적 원형에 가깝게 보존된 공간이다. 그러나 이러한 유산들은 지리적·물리적 한계로 인해 대중적 접근과 경험에 제약을 받아 왔다. Digital Temple은 이러한 한계를 문제의식으로 삼아, 사원이 지닌 우주론적 의미와 종교적 기능을 디지털 매체를 통해 재현하고, 관람자가 공간을 '이해하는 것'을 넘어 '통과하고 체험하는 것'을 가능하게 한다.

개화사 프로젝트는 이러한 접근을 가장 집약적으로 보여주는 사례이다. 북송 시기 대웅보전을 중심으로 형성된 개화사는 풍부한 벽화 도상과 공간 구성을 통해 불교 교리와 세속적 삶을 결합한 시각 프로그램을 구축한 사원이다. CAMLab은 이를 하나의 '가상 극장(virtual theater)'으로 해석하여, 사원의 시각적 장치 속에 내재된 시간적·공간적 변형 과정을 디지털 환경에서 재구성한다. 한편, 청룡사 프로젝트는 의례의 감각적 차원에 초점을 둔다. 청룡사는 수륙재 의례와 관련된 벽화를 통해 소리, 빛, 향 등 다감각적 요소가 결합된 종교적 환경을 형성했던 공간이다. Digital Temple은 청룡사의 벽화를 단순한 회화 자료로 다루지 않고, 의례가 발생하는 감각적 장면으로 재구성함으로써 관람자가 수륙재라는 불교 의례의 성격을 신체적으로 인식하도록 유도한다. 이는 불교 사원이 수행과 구제를 위한 '의례적 장치'였음을 디지털 방식으로 재현한 시도라 할 수 있다. 마지막으로 남선사와 불광사 프로젝트는 중국 당대 목조건축의 정수를 디지털 보존과 몰입형 경험의 대상으로 확장한다. 두 사찰은 현존하는 가장 이른 시기의 목조건축으로서, 구조·비례·공간 구성 면에서 불교 건축의 핵심적 성취를 보여준다. 본 프로젝트는 고정밀 3D 모델링과 공간 복원을 통해 관람자가 건축 내부를 직접 탐색하듯 경험하도록 하며, 건축사적 지식과 공간 감각을 결합한 새로운 감상 방식을 제시한다.

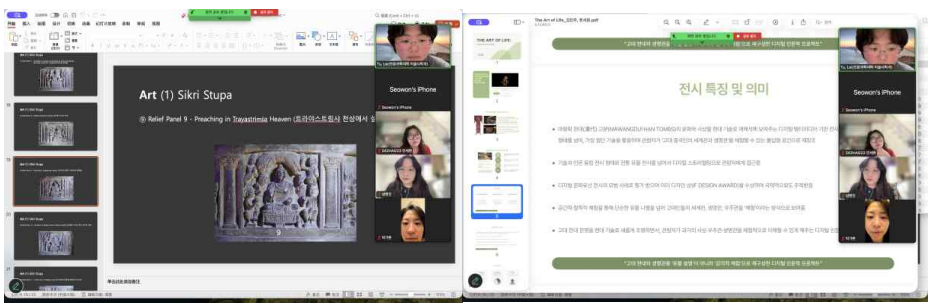
2) 참고 문헌

강소연. 「강소연의 미술사 기행(24) 불화와 함께 보는 경전 이야기 9 - 〈팔상도〉 ①_자유를 향한 석가모니의 여정」. 『문학·사학·철학』 47 (2016): 159-176.

국립문화재연구소, 전통건축 연구실. 『중국 산서성의 고건축. [2], 자료편』. 국립문화재연구소, 2007

권승태. 『시각 예술과 인공지능』. 커뮤니케이션북스, 2025.
소인선. 「비단길의 동서문화교류 연구: 불교미술을 중심으로」. 『글로벌문화연구』 4:1 (2013): 1-25.
오호석. 「遼塔 사리장엄의 공간과 신앙적 배경에 대한 고찰」. 『불교미술사학회』 38 (2024): 7-52.
이승혜. 「불상의 성물(聖物) 봉안-쟁점과 과제」. 『한국학』38 (2015): 32-64.
Chen, Junjie., et al. "A Systematic Review of User Attitudes Toward GenAI: Influencing Factors and Industry Perspectives." *Journal of Intelligence* 13:7 (2025): 78-123.
Hung, Wu. "Art in a Ritual Context: Rethinking Mawangdui." *Early China* 17 (1992): 111-44.
Thote, Alain. "Chinese Coffins from the First Millennium B.C. and Early Images of the Afterworld." *RES: Anthropology and Aesthetics* 61/62 (2012): 22-40.
디지털 간다라 2024, https://digitalgandhara2024.com (2026년 1월 29일 접속)
디지털 간다라, https://digitalgandhara.com (2026년 1월 29일 접속)
불교기록문화유산 아카이브. 대방편불보은경(大方便佛報恩經) https://kabc.dongguk.edu/content/view?dataId=ABC_IT_K0402_T_001 (2026년 1월 29일 검색)
불교기록문화유산 아카이브. 대방광불화엄경(大方廣佛華嚴經序) https://kabc.dongguk.edu/content/view?dataId=ABC_IT_K0080_T_001 (2026년 1월 29일 검색)
Zou, Shuo. "Decades of Excavation Brings Han Dynasty Back to Life." https://www.chinadailyhk.com/hk/article/591762?utm_source=chatgpt.com, (2026년 1월 10일 접속)

3) 워크숍 증빙 사진



<2026.01.12. 온라인 워크숍 진행>

강연 보고서

초청 강사	하버드대학교 캠랩 루첸첸 부소장		
강연 제목	체험형 헤리티지 시어터: 문화적 세계 만들기와 응용 미술사		
일시 및 장소	2026년 1월 13일 16시	장소	학관 108호
참석인원	80명 (본교생: 50명 / 외부인원: 30명) *청중 명부로 추산		
강연 내용	하버드대학교 CAMLab 루 첸첸 부디렉터는 본 강연에서 기술이 역사를 단순히 장식하는 차원을 넘어 역사적 이해를 심화시키는 '인식론적 도구(Epistemic Instrument)'로 기능해야 함을 역설하며, 이를 구체화한 네 가지 프로젝트 사례를 소개하였다. 첫째, '파편화된 세계(Fragmented Worlds)'에서는 전쟁과 약탈로 흩어진 유물을 디지털 환경에서 통합하는 시도를 소개하였다. 이는 물리적 접근이 어려운 유산을 디지털 아카이브로 구축하여 전 세계와 공유함으로써, 흩어진 문화유산의 단절된 맥락을 회복하고 전 지구적인 문화적 연대감과 공감대를 형성하는 데 기여한다. 둘째, '이동 불가능한 세계(Immovable Worlds)'에서는 목탑이나 석굴 사원 같은 거대 유산을 가상 공간으로 전이시키는 방식을 다루었다. 이는 관람자가 건축물 내부를 순례하며 종교적 상승과 초월을 신체적으로 체험하는 '체화된 건축'을 구현한 사례이다. 셋째, '개념적 세계(Conceptual Worlds)'에서는 고대인의 추상적 사유를 시각화하는 작업을 보여주었다. 마왕퇴 1호 묘의 T자형 비단 그림을 몰입형 돔 영상으로 구현하여 고대 우주론과 생사관을 직관적인 시청각적 서사로 번역해 낸 성과를 소개하였다. 마지막으로, 강연의 핵심인 '보이지 않는 세계' 파트에서는 마왕퇴 1호 묘 출토품을 대상으로 과학적 분석을 수행하여 유물의 표면 아래 숨겨진 사상적 본질을 규명하는 과정을 조명하였다. CAMLab은 내관(內棺)의 장식 패턴을 정밀 분석하여 육안으로 식별 불가능한 미세 패턴이 실제 '물총새 깃털'로 제작되었음을 밝혀내고, XRF 맵핑 기술을 통해 직물의 염색에 '광물성 안료'가 사용되었음을 규명하였다. 이는 물질 분석을 통해 '우화등선(羽化登仙)'의 불사 염원과 영원불변의 색을 구현하려 했던 고대 장인의 기술적 성취를 역추적해 낸 성과다. 결론적으로 CAMLab은 미래의 박물관이 지식 소비의 공간을 넘어, 관람객이 유물과 상호작용하며 새로운 맥락을 발견하는 '지식 생산의 실험실'로 변모해야 함을 강조하였다.		

질의 및 답변	Q1. 디지털 기술을 활용한 경험이 단순한 시각적 연출에 그치지 않고, 물리적 장소의 한계를 넘어선 지식 생산이 되기 위한 전략은? A. 물리적 장소의 대체가 아닌 또 다른 현실의 제안이다. 연구자의 적극적 개입을 통해 감각적 자극과 학술적 고증 사이의 균형을 맞추고, 육안으로 볼 수 없는 영역까지 경험을 확장하여 소비를 생산으로 전환하는 것이 핵심이다. Q2. 디지털 복원의 윤리적 문제와 프로젝트의 지속 가능성을 확보하기 위한 연구자의 태도는? A. 단순한 데이터 수집을 넘어선 현지와의 상생이다. 디지털 간다라 사례처럼 현지 기관에 기술과 교육을 지원하여 자생적 기반을 마련해주는 것이야말로 문화유산의 공공적 가치를 높이고 지속 가능성을 담보하는 길이다.
자체 평가	본 강연은 EGEP 텍스트와 이미지의 융합 연구단의 학술적 지향점을 바탕으로, CAMLab의 방법론을 통해 융합 연구의 확장 가능성을 확인하는 계기가 되었다. CAMLab의 치밀한 문헌 고증과 과학적 데이터 분석을 결합하여 이를 감각적으로 시각화해 낸 일련의 연구 성과들은 본 연구단의 핵심 주제에 대한 구체적 시사점을 제시하여 강연과 워크숍의 기획 의도가 완벽히 부합했음을 입증했다. 난해한 이론을 시각적으로 풀어낸 직관적인 전달력은 학생들의 깊이 있는 이해를 이끌어냈다. 학생들은 윤리와 공공성을 묻는 날카로운 질의로 화답하며 단순 청취를 넘어선 비판적 사유를 보여주었고, 이는 높은 강의 만족도로 이어졌다. 다만 이러한 학술적 자극이 일회성에 그치지 않기 위해서는, 향후 진행될 특강 시리즈 전반에 걸쳐 학습의 연속성을 보장하는 후속 프로그램이 정례화되는 것이 더욱 바람직할 것이다. 외부 전문가가 제시한 방법론을 본 연구단의 학문적 맥락에 대입해보는 심화 과정을 통해, 단순한 강연 청취를 넘어 실질적인 역량 강화로 이어지는 선순환 구조가 구축될 수 있기를 기대해 본다.

부록2. 강연 증빙 자료

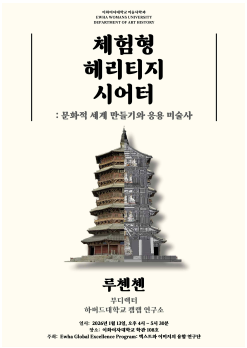
초청 강사	하버드대학교 캠랩 루첸첸 부소장
강연 제목	체험형 헤리티지 시어터: 문화적 세계 만들기와 응용 미술사

1. 강연록 / 발표자료

※ 강연록 및 발표자료는 별도의 파일로 게시하였음.

2. 강연 증빙 사진 (특강 포스터 / 특강 현장)

1) 특강 포스터





2) 특강 현장





3. 강연 참석자 명부

※ 참석자 명부는 별도의 파일로 게시하였음.