스토리텔링을 이용한 제주 물 설화 애니메이션

고승혁*, 김희리*, 정은주*, 박찬정*
*제주대학교 컴퓨터교육과
e-mail:rmadlfqhd@naver.com

Animated Jeju Water Tale by Using Storytelling

Seung-Hyeok Ko*, Hui-Ri Kim*, Eun-Joo Jung*, Chan-Jung Park*
*Dept of Computer Education, Jeju National University

요 약

스토리텔링은 정보를 단순히 제공하는 것 보다는 서사적 기법을 활용하여 감성을 자극하면서 흡인력을 제고할 뿐만 아니라, 정보를 비롯한 모든 콘텐츠에 문학적 생명력을 불어넣어 전달력을 높이는 핵심적인 기제로 활용할 수 있다. 이를 물 설화에 접목시켜 애니메이션화 함으로써 물에 대한 관심을 아동층에 까지 넓히고, 제주 홍보까지도 가능할 것으로 본다.

1. 서론

현대에 있어서 애니메이션은 대중문화의 한 측으로 자리 잡고 있다. 애니메이션에 있어 가장 중요한 부분은 현실과 똑같은 세계를 구현하거나 실제 사물들과 유사한 묘사를 하는 것이 아니라 현실을 작가의 시각에 따라 재구성 한 세계가 관객들에게 얼마나 커다란 공감대를 형성, 감동을 주고 전달하고자 하는 바를 얼마나 명확히 전달하는 가에 달려있다.

이런 상황에서 현재 물 관련 홍보 콘텐츠의 대부분은 초점이 성인층에만 맞춰져 있는 가운데 텍스트, 만화형태가 주를 이루고 있을 뿐만 아니라 물 산업을 연구, 홍보하는데 있어서 중점이 되고 있는 것은 물의 우수성을 나열하는 방식이거나, 혹은 상품을 홍보하는 것이 대부분이다.

따라서 본 연구에서는 홍보의 주 대상을 아동 층으로 하고 제주를 찾고 제주에 관심이 있는 외국인을 위해 영어자막이 삽입된 제주 물 설화에 대한 애니메이션을 제작하고자 한다.

1.1. 설계이론

스토리텔링(Storytelling)이란 스토리(Story)와 텔링(Telling)의 합성어인데, 여기서 스토리는 어떤 줄거리를 가진 이야기를 말하고, 텔링은 매체에 맞는 표현방법을 말한다[1]. 즉, 스토리텔링이란 '이야기를 매체에 맞게 표현하는 것(혹은 매체에 맞는 이야기 하기)'으로, 내용은 물론 기술적 측면까지 모두 포함되어 있다.

1.2. 설계이론

좋은 스토리가 바탕이 된 드라마, 영화, 음악, 게임, 캐릭터 등이 원소스 멀티 유즈 (One-Source Multi-use)[1)] 전략으로 국내외에서 고부가가치를 창조하면서 무한한 부가가치 창출의 핵심요인으로 스토리의 중요성이 부각되고 있다[1][2].

특히 당초 문학에서 출발했던 스토리텔링이 영화, 애니메이션, 광고(CF), 방송, 캐릭터, 모바일, 인터넷 등 문화 산업 전반으로 확대되면서 정보를 비롯한 모든 콘텐츠에 문학적 생명력을 불어넣어 전달력을 높이는 핵심적인 기제로 활용되고 있다.

한편 2010년 2월~3월에 제주특별자치도 개발공사에서는 '제주 물과 건강 그리고 장수'를 연계한 스토리텔링 공모전을 열어 시상을 하는 등 제주도의 물과 관련된 다양한 콘텐츠 발굴에 힘쓸 뿐만 아니

1) One-Source Multi-use : 하나의 소스(source) 즉 하나의 콘텐츠(contents)로 여러 상품 유형을 전개시킨다는 뜻

라 이를 홍보하기 위해서도 다양한 노력들을 하고 있다[3]. 따라서 본 연구에서는 스토리텔링을 활용하여 물 홍보 콘텐츠를 제작하고자 한다.

2. 애니메이션 설계

2.1. 설화 선정

제주도의 물과 관련된 설화는 제주도에서 중국에 해가 될 일이 일어났다 하여 사람을 보내 제주도의 맥을 끊게 하는 것이 대부분이며 이것을 바탕으로 지역마다 각각 다른 결말을 보이거나 이야기의 전개 순서에 맞지 않게 갑작스레 결말을 내는 것이 대부분이다. 이에 우리는 이야기 진행에 있어서는 기존의 설화를 바탕으로 하되 결말은 이야기의 흐름이 자연스러울 수 있도록 새로운 결말을 제시하였다.

2.2. 등장인물 설정

이야기 전개에 있어 주요 등장인물 5명을 설정하였는데 여기에는 중국의 풍수사 '고종달'과 거슨새미와 노단새미의 수신인 '노인'을 비롯하여 '황제', '신하', '농부'가 있다.

2.3. 시나리오 작성

플래시 애니메이션의 특성상 이야기 전개에 불필요한 부분이 많을 경우 보는 이는 지루해지기 쉽다. 때문에 이러한 특징을 감안하여 우리는 설화 전개에 꼭 필요한 다섯 장면을 설정하여 시나리오를 작성한 후 이를 바탕으로 스토리보드를 작성하였다. 이를 바탕으로 영어로 번역하였다.

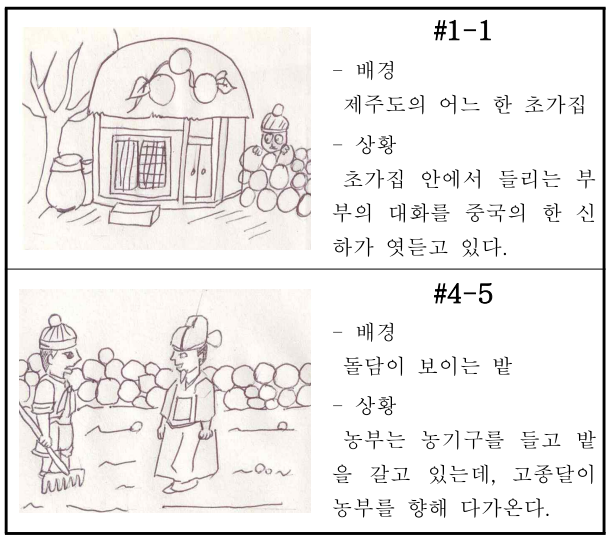
다음은 시나리오의 일부이다.

- 농부 : 어휴. 이거 계속 비가 오지 않아 큰일이구만! 곡식들이 다 말라죽게 생겼어. 시원하게 비가 한번 내렸으면 좋으련만.
- 노인 : (노인이 헐레벌떡 뛰어온다) 이보게. 급한 일이 있어서 그러는데 부탁 좀 들어주지 않겠는가?
- 농부 : (땀을 닦으며) 예? 무슨 부탁이십니까?
- 노인 : (그릇을 농부에게 건네주며) 저 거슨새미와 노단새미에 있는 물을 여기에 떠다가 길마 밑에 숨겨주면 된다네. (길마 밑에 숨겨달라고 말할 때 길마가 한번 반짝인다.)
- 농부 : (갸우뚱 거리며) 무슨 급한 사정인지는 모르겠으나 그리하죠.

다음은 이를 영어로 번역한 것이다.

- farmer : Whew- It's a big problem that it isn't raining these days. The dry weather will kill of grains. I wish it would rain.
- old man : Hey! Can you do me a favor? I have some problems.
- farmer : Huh? What can I do for you?
- old man : Scoop up the water of Geoseunsaemi and Nodansaemi with this brass dish, and please hide it under the packsaddle.
- farmer : I don't know your story, but I will. No problem.

다음은 이러한 시나리오를 바탕으로 배경과 상황을 자세하게 설명한 스토리보드의 일부이다.



[그림 1] 스토리보드의 예

3. 애니메이션의 구현

3.1. 애니메이션의 제작

시나리오 및 스토리보드를 통하여 구상한 캐릭터와 배경을 Adobe사의 PhotoshopCS 와 IllustratorCS를 통해 모델링하고 난 후 Macromedia 사의 Flash를 이용하여 배경에 캐릭터를 삽입 후 액션을 주어 애니메이션을 제작하였다[4].

다음 [그림 2]는 애니메이션의 일부 장면이다.

[그림 2] 애니메이션의 일부 장면 – 고종달

[그림 2]는 중국 황제의 명을 받고 풍수사 고종달이 제주도로 내려와 황제에게 받은 책에 나온 명혈을 찾아 길을 나서는 장면이다.

[그림 3] 애니메이션의 일부 장면 – 농부

[그림 3]은 제주도의 한 마을의 밭에서 농사를 짓고 있는 농부에게 노인이 부탁을 하러 가는 장면이다.

4. 결론

본 연구에서는 제주의 물 설화를 바탕으로 한 애니메이션을 설계하고 구현하였다. 애니메이션 설계에 앞서 스토리텔링의 중요성과 효과 그리고 물 콘텐츠 제작에 관한 국내 동향을 살펴보고, 설계 단계에서는 설화 선정 배경과 등장인물 설정, 시나리오와 스토리보드를 작성하였고, 이를 바탕으로 구현 단계에서는 캐릭터 디자인 및 플래시 애니메이션 제작 방법을 설명하였다.

기존 물 관련 콘텐츠와 차별화되는 시청각적인 효과와 함께 재미가 더해져 물과 설화에 대한 관심을 아동층에 까지 확대함과 동시에 해당지역의 홍보 효과도 가능하게 할 수 있는 플래시 애니메이션 콘텐츠를 설계 및 구현하였다.

향후에는 이러한 물 관련 콘텐츠에 사용자의 참여가 가능한 체험형 애니메이션 개발에 대한 깊이 있는 연구가 필요할 것이다.

참고문헌

[1] 정창권(2008), "고전을 활용한 상품 스토리텔링 연구," 돈암어문학회 돈암어문학, 제21집, pp.47-76.

[2] 한국문화콘텐츠진흥원, 아젠다넷 문화기술(CT) 동향, 디지털 스토리텔링, http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:ZzO8b9ijZ84J:www.opentalker.com/attachment/jk1.pdf+%EC%8A%A4%ED%86%A0%EB%A6%AC%ED%85%94%EB%A7%81+%EC%9E%A5%EC%A0%90&hl=ko&gl=kr&pid=bl&srcid=ADGEEShHVJQqe45NuTwLDXZGt_IZYIEmrAy2eikCuTsrvSiMSPhSFoIayKWCk8zFc8bAGPy0ChG_Mqxpj9sWh5gms1pY_4feiLSevtm8HwABhkNF0MqBzgs7ks5NVh24R68o2vabB3UD&sig=AHIEtbQznDvfpgxHu5wtQ71OlR1DnFcyDQ.

[3] 제주특별자치도 개발공사, http://www.jpdc.co.kr/notice/notice?&act=view&article=448

[4] http://www.adobe.com

※ 본 과제(결과물)는 교육과학기술부의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 광역경제권 선도산업 인재양성사업의 연구결과입니다.