원효대사 다장르 스토리뱅크

신 병 삼*

목 차

Ⅰ. 서론

Ⅱ. 원효문화콘텐츠의 경향

Ⅲ. 원효문화콘텐츠의 구축

Ⅳ. 웹페이지 현황

Ⅴ. 결론

요 약

2009년 전자불전문화콘텐츠연구소는 한국콘텐츠진흥원의 “2009년 문화원형 창작소재 개발 사업”에 (주)여금과 함께 “화해와 소통의 자유인 원효대사 소재 다장르 스토리뱅크 개발 사업”에 선정되었다.

본 논의는 먼저 사업을 기획하면서, 원효와 그와 관련된 설화를 발굴하고 이를 체계적으로 정리하는 과정을 밝혔다. 이를 통해 인물과 설화를 발굴하여 문화콘텐츠로 제작하는 과정에 대한 문제와 개발과정에서 역점을 두었던 부분, 문제의식과 향후 사업의 방향에 대해 논의하였다.

본 과제에서는 원효와 관련된 자료에서 33종의 이야기를 주제 중심으로 뽑아 시놉시스, 해설, 시나리오 등을 개발하였다. 또한 그와 관련된 공간정보를 구축하고, 관련 인물과 복식 등을 2D, 3D로 개발하였다.

* 동국대학교-서울 전자불전문화콘텐츠연구소 전문연구원

본 과제에서 원효의 삶에서 매력적인 이야기 구성의 핵심 축으로 세울 만한 보편적 정서인 평등, 소통, 화해, 사랑의 플롯을 추출 하였다.

원효 이야기를 시놉시스 구조인 인물·사건·무대·아이템으로 분석하고 조합하여 무한한 이야기를 만들어낼 수 있도록 개발하고자 하였다. 이를 바탕으로 다장르 활용이 가능한 스토리뱅크를 구축하였다.

Ⅰ. 서론

전자불전문화콘텐츠연구소는 한국콘텐츠진흥원의 <2009년 문화원형 창작소재 개발 사업>에 (주)여금과 함께 <화해와 소통의 자유인 원효대사 소재 다장르 스토리뱅크 개발 사업>에 선정되었다. 본 과제의 사업수행 기간은 2009년 4월 1일~2009년 12월 18일(9개월)이며, 참여인원은 주관기관 14명, 참여기관 9명 총23명이다.

본 과제의 목적은 전국 각지에 흩어져 있는 원효 설화를 발굴하고, 그것의 체계적 정리를 통해 다양한 스토리뱅크의 창출이다. 그래서 향후 인물 설화를 발굴하여 문화콘텐츠로 제작하는 과정에 대한 문제를 도움이 되고자 한다. 또한 개발과정에서 역점을 두었던 부분을 밝히고, 본 과제가 갖는 문제의식과 향후 사업의 방향에 대해 간략히 논의한다.

원효관련 설화의 스토리뱅크 구축에 대한 문제를 논의하는 것은 향후 다방면의 우리 전통문화의 원석을 채취하고 정리해서 문화콘텐츠화를 이룩하는데 기초로써 작용할 것이다.

Ⅱ. 원효문화콘텐츠의 경향

1. 의의

원효문화콘텐츠의 의의는 다음과 같다.

첫째, 보편적 정서를 함유한 한국적 원천의 발굴이다.

21세기라는 신인류 문명이 지향하는 문화의 세기에 인류보편의 정서를 지닌 한국 문화 원천 자료들을 글로벌 콘텐츠화해 나가는 작업이 매우 시급하다. 그러한 한국원천 자료들 중 수많은 서사형태를 지니고 있는 것은 단연 “원효”라고 할 수 있다. ‘당나라로 유학 가던 중 무덤에서 해골물을 마신 후 깨달음을 얻고 과감히 유학을 포기했다’는 일화로 유명한 원효는 100여 사찰의 창건 설화 및 관련 설화에 등장하는 주인공이며, 동양의 위대한 종교철학자이다. 그는 종교와 시대를 넘어서는 화해·사랑·소통 등의 보편적 정서를 함유하고 있어 문학·영화·연극 등 다양한 분야의 창작에 영감을 준다.

둘째, 다양한 장르에 활용할 수 있는 스토리 개발이 필요하다.

현재 우리의 복합적이고 다양한 문화에 대한 소비수요가 증가함에 따라 다양한 장르의 창작물이 제작되고 있다. 따라서 다양하게 변형이 가능한 소재 및 시나리오 리소스의 개발이 요구된다. 원효는 역사 무대의 전면에 등장하는 중요한 인물로서, 그의 생애가 갈등과 사랑의 구체적 플롯을 지니고 있어 다양한 장르로 개발되기에 적합하다.

셋째, 원효의 주 활동 무대인 통일신라 수도 경주의 원형 복원을 통한 ‘고증 완료 창작리소스 뱅크’ 구축의 필요성이다. 원효의 주 무대였던 경주는 번영한 국제도시였다. 그러나 현재 화려했던 옛 모습의 원형이 남아있지 않아서 창작에 쉽게 활용되지 못했다. 따라서 정확한 연구와 고증을 통해 이설을 정리하고 경주의 원형을 찾아 손쉽게 활용할 수 있도록 제공할 필요성이 있다.

넷째, 이야기와 장소의 결합을 통한 콘텐츠로서 ‘스토리가 있는 관광 콘텐츠’ 개발이 필요하다. 일반적으로 사람들이 살아가는 시간과 공간 속에서 스토리를 발굴하고 특정한 의미를 부여하면, 그 공간은 과거와 현재를 뛰어넘어 다양한 의미가 창출된다. 예를 들어 스페인 광장에는 영화 로마의 휴일, 리버풀에는 유명인 비틀즈, 남원에는 춘향 등이 연상되듯이 이야기와 특정 장소의 결합은 보다 매력적인 이미지를 생산한다. 문화재의 권위가 아닌, 이야기의 매력으로 관광객을 끌어들일 수 있는 관광콘텐츠 개발이 절실하다. 원효의 구도길, 원효관련 사찰들은 문화유산으로서의

가치뿐만 아니라 이야기로서의 매력요소를 갖춰 관광 콘텐츠 개발 대상으로 무한한 잠재력을 가지고 있다.

2. 목적

원효문화콘텐츠의 목적은 다음과 같다.

첫째, 영화·연극·드라마·다큐멘터리·공연 등 다양한 장르로 활용 가능한 새로운 모델의 개발이다. 구전 설화 및 『송고승전』·『삼국유사』 등의 사료를 통해 전해지는 원효의 삶은 다양한 층위의 매력을 지니고 있다. 화합과 소통을 강조한 위대한 종교인인 동시에 파계승·기인·신이한 이적을 행하는 영웅으로 그려지며, 동서고금을 막론한 모든 종류의 이야기에서 끊임없이 다루고 있는 갈등·사랑을 극적으로 경험한 인물이기도 하다. 따라서 원효의 삶을 구성하는 극적 플롯을 바탕으로 다양한 장르에 적용할 수 있는 스토리뱅크와 시나리오를 개발하고자 하였다.

둘째, 길 위에서 자유로웠던 원효의 길 위의 이야기를 엮은 인터렉티브맵을 개발하였다.

원효는 곳곳을 떠돌며 춤을 추고 노래하며 저자거리의 민중 속에서 나무아미타불을 부르며, 모든 사람들에게 부처님의 이름을 알게 한 대중 교화행을 실천했다. 또한 '하늘을 떠받칠 기둥을 깎게 해달라'며 노래를 불렀고 스스로 계를 파하고 승려의 권위를 내던지고, 때로는 백제 유민들을 어루만지며 야단법석을 펼치기도 하였다. 이처럼 자유로운 영혼을 지닌 원효의 이야기는 모두 길 위에서 이루어진다. 따라서 구도길·유학길 등 그의 발자취를 추적하여 인터렉티브맵을 제작하고, 특정 장소와 스토리를 결합시킨 콘텐츠를 제공하였다.

셋째, 원효의 시대 배경과 공간 배경을 구체화시킨 복식 및 왕경을 복원하고자 하였다.

원효의 활동무대였던 통일신라시대 왕경의 이미지를 구체화시켰다. 그리고 원효 설화를 창작 원천으로 원활하게 활용하기 위해서 원효 이야기에 등장하는 다양한 인물들의 복식과 공간에 대한 정보를 제공하였다. 구체적으로는 통일신라시대 왕족·승려 등 등장인물의 복식 및 원효가 머물렀던 황룡사 등 고대 경주의 특정 장소를 디지털 복원하였다.

넷째, 불교 관련 전문가와 콘텐츠 개발자의 공동 기획과 개발을 통한 모범적 산학연구 모델이 되고자 하였다. 원효에 대한 기록과 설화라는 폭넓은 원천자료를 발굴해서 콘텐츠화하기 위해서는 신라불교·역사·문화 등에 정통한 지식 전문가 집단의 참여가 필수적이다. 또한 전문가 집단의 고증 결과를 콘텐츠로 구현할 수 있는 개발자들과의 긴밀한 협력 작업이 필요하다. 기획 - 설계 - 개발의 모든 과정에 두 전문가 집단의 결합을 전제로 산학 연구 모델을 수립하고자 하였다.

3. 범위

원효문화콘텐츠의 범위는 다음과 같다.

첫째, 원효의 시대로서 격변의 신라시대를 선정하였다.

원효가 살았던 시대는 정치적으로 전쟁과 혼란의 격동기였으며 사회적으로는 당나라의 선진문물이 활발하게 들어왔던 때이다. 특히 현장의 신유식과 화엄사상 등 새로운 불교이론이 유입되던 통일신라시대 초기이다. 원효가 삼국을 불국토로 일구어 궁극적 평화를 실현하려는 적극적 자세를 취한 것은 이러한 시대 상황에 기인한다. 따라서 원효가 살았던 당시의 시대상, 원효의 사상 등을 조명한다.

둘째, 원효의 생애 이야기는『삼국유사』를 넘어, 탄생에서 입적까지 다양한 이야기에 주목하였다.『송고승전』을 비롯한 23종 사료 속의 기록 및 설화,『대승사사적기』 외 17종의 사지류 등 수많은 문헌 속에 등장하는 원효의 생애를 탄생・출가・사랑・학문・구도・득도・입적 등 각 시기 및 주제의 플롯을 뽑아 시놉시스로 제공한다. 또한 고산사『화엄연기』에 수록되어 있는 원효 관련 그림들, 기타 기록화, 사찰벽화를 대상으로 하여 원효의 생애를 조명한다.

셋째, 원효의 길을 찾아서는 진리를 찾아 떠난 경주에서 화성 당항포까지를 다룬다.

자유로운 영혼의 소유자인 원효의 생애에는 길 위의 이야기가 많다. 원효가 진리를 찾아 떠났던 발자취와, 당시 원효가 머물렀던 신라의 수도 경주 내의 주요 유적지를 대상으로 콘텐츠를 개발한다. '진리의 길, 원효의 유학길'은 경주에서 시작하여 영천・군위・충주・여주 등을 거쳐 화성까지 이어지며, 경주 내에서는 월정교・요석궁・분황사・황룡사 등이 대상이 된다. 또한 사찰길은 원효 관련사찰을 다룬다.

넷째, 원효의 주변 인물로 원효의 삶에 영향을 준 당대의 인물들을 선정하였다.

승려임에도 불구하고 부인과 아들이 있었고, 그를 지지하고 후원하던 신라의 왕족, 같은 길을 걷기 시작했으나 다른 목표를 택한 동료 등 원효는 그의 삶을 통해 다양한 관계를 맺었다. 김춘추・김유신・요석공주・소정방・의상・대안・설총 등의 인물과 문헌에 기록된 그들의 이야기, 초상화를 대상으로 리소스를 개발한다. 뿐만 아니라 그들의 복식을 개발, 통일신라시대 왕족・승려・무관 등의 의상으로 적용한다.

다섯째, 원효의 저작과 후대의 글인 고서에서 만난 원효의 사상과 원효를 기리는 글을 발굴한다. 절필하기 전까지 원효가 일필휘지로 써내려간 100여 부 240여 권(현존 20부 22권)에 달하는

많은 책들과 후대에 와서 창작된 원효를 기리는 시・저술・기사 등을 모아 리소스화한다. 이는 원효의 생애, 학문, 사상을 아우르며 '원효 어록', '원효 회고전' 등을 콘텐츠화 대상으로 적용된다.

4. 기대 효과

본 사업을 통해 얻을 수 있는 기대효과를 크게 창작 소재 개발 사업 요구와의 부합성과 산업적 활용 예측으로 정리하겠다. 문화원형으로서의 원효를 소재로 한 사업은 창작소재 개발 사업의 요구와 정확히 일치한다.

첫째, 우리 문화원형의 글로벌 킬러 콘텐츠화 효과이다. 원효는 한국뿐만 아니라 중국, 일본 등 동아시아 지역에 널리 알려져 있으며 다양한 설화와 함께 신앙의 대상으로 자리 잡고 있다. 모든 불교 이론의 대립과 갈등을 화해, 회통시키는 새로운 사상을 제시한 그의 종교인으로서의 업적뿐만 아니라 그의 삶에 깃든 드러내고 있는 화해・사랑・자유 등 보편적 인간의 정서는 인물 '원효'를 글로벌 콘텐츠로 확대재생산할 수 있는 잠재력을 가진다.

둘째, 타개발 과정에서의 고증단계 생략 효과이다. 원효의 생애와 사상에 관련된 수많은 이론들을 정리하고 전문 연구진의 정확한 고증에 의한 콘텐츠 개발을 통하여 고증의 문제를 해결, 문화사업종사자들이 섣불리 접근하지 못했던 '원효' 소재의 활용도를 높일 수 있다.

본 사업을 통해 다양한 산업적 활용을 미리 그려볼 수 있을 것이다.

첫째, 원효 소재 영화 및 드라마 제작에 활용될 수 있다. 원효의 신비로운 설화와 매력적 역사사건 이야기로 엮은 스토리 뱅크는 로드 무비, 성장 무비 등 다양한 유형의 영화와 드라마 시나리오에 활용할 수 있다. 검증이 쉽지 않은 당대의 무대 및 복식 등을 개발함으로써 제작 기간 및 비용을 단축시키는 효과를 가져 올 수 있다.

둘째, 원효 소재 다큐멘터리 제작에 활용될 수 있다. 원효의 창건설화가 전해져 내려오는 전국의 사찰, 원효가 떠났던 유학길의 루트를 고증 및 정리하고, 원효 설화의 분석을 진행함으로써, 원효가 걸었던 구도의 길, 혹은 범아시아적 영향을 미친 그의 위대한 사상의 행보를 밝히는 다큐멘터리 제작의 플롯을 제공할 수 있다.

셋째, 원효 소재 공연 제작에 활용될 수 있다. 원효의 생애를 그린 설화 및 기록은 매우 극적이면서도 그가 출가 - 구도 - 파계 - 득도 등의 흐름을 거치며 변화했던 내면세계에 초점을 두고 있다. 이러한 원천자료를 토대로 구축한 스토리뱅크와 스펙터클한 무대의 복원은 연극, 뮤지컬

등 공연 장르의 시나리오에 훌륭하게 활용될 수 있다.

넷째, 관광 콘텐츠 및 교육 콘텐츠로 활용될 수 있다. 길 위의 자유로운 영혼 원효의 발자취를 따라 구성한 인터렉티브맵, 고선사『화엄연기』를 모티브로 제작한 일러스트는 장소와 이야기를 결합한 관광 콘텐츠로서 시너지 효과를 창출할 수 있으며, 교육용 프로그램으로 활용되는 효용을 가진다.

Ⅲ. 원효문화콘텐츠의 구축

1. 기획 의도

기획 의도는 다음과 같다.

첫째, 본 과제의 주제는 영상제작자의 제작실 풍경으로 설정하였다. '길 위의 자유롭고 위대한 영혼인 원효를 해체하다'는 기치 아래 원효와 관련된 다양한 소재를 분해 조립이 가능토록 개발하는 것이다.

원효는 대중 속으로 뛰어들어 온몸으로 교리를 실천한 위대한 삶을 산 수 많은 이야기를 간직하고 있으며, 그의 생애는 굴곡이 뚜렷한 극적 내러티브의 연속으로 이루어져있다. 그래서 그의 설화는 과거뿐만 아니라, 지금도 진행형이다. 이렇게 매력적인 창작소재인 인물 원효의 삶을 영화・연극・드라마・공연・다큐멘터리 장르의 영상콘텐츠에 적용하기 위해, 웹상에 '가상 영상 제작실'을 구현한다. 네 장르에 해당하는 시나리오뿐만 아니라 다양한 형태의 원천자료를 바탕으로 무대, 캐스팅, 의상 등 창작에 필요한 모든 리소스를 한 공간에서 제공할 수 있도록 설계하는데 주안점을 두었다.

둘째, 본 과제의 핵심어는『삼국유사』를 넘어 다양한 전적에서 보편적 정서인 '평등・소통・화해・통일'에 두었다. 설화 및 사료 속의 원효를 단편적이고 평면적으로 보여주는 기존의 리소스 개발 방법을 지양하고, 원효의 삶에서 매력적인 이야기 구성의 핵심 축으로 세울 만한 보편적 정서인 평등, 소통, 화해, 사랑의 플롯을 추출, 글로벌 킬러 콘텐츠화의 밑그림을 그리고자 하였다.

셋째 시나리오 북을 제작해 보자는데 있다. 원효의 생애를 시놉시스형 구조로 재구성 및 각 분야 시나리오 창작에 주목하였다. 원효의 생애 이야기를 시나리오화하기 위해 그의 삶을 공간 - 시간 - 인물 - 소품 등 4개 축으로 개발하여 이야기 구성요소 사이의 관계망이 구성 가능하도록 구축하고 검색, 분해, 조립, 편집 기능을 갖춘 스토리뱅크로 발전시켜 서비스하는 동시에, 영화, 드라마, 공연, 다큐멘터리 작가들이 각 분야에 적합한 시나리오의 예시를 작성함으로써 막연한 활용 제안을 지양하고 사업화의 구체성을 띤 형태의 시나리오 북을 서비스하고자 하였다.

넷째 로케이션 맵인 원효의 발자취를 따른 쌍방향 정보지도 개발에 있다. 원효의 행적을 고증하여 쌍방향 정보지도를 인터페이스로 '원효의 구도길' '원효의 유학길' 등 스토리라인에 따라 영화, 다큐멘터리 등의 영상 콘텐츠에 사용될 통일신라시대 무대에 대한 정보를 제공한다.

다섯째 콘티 북, 의상 스케치북을 제작한다. 매력적 원천자료를 발굴하여 일러스트로 서비스한다. 신화적이고 서사시적인 묘사로 원효의 드라마틱한 생애를 그려낸 사찰벽화 및 고산사『화엄연기』의 그림 등 매력적 원천자료를 바탕으로 일러스트를 제작하여 서비스한다.

2. 콘텐츠화를 위한 기획과 제작

1) 기획 단계

본 과제의 기획단계는 다음과 같다.

첫째, 원효대사 관련 연구자료 수집 및 원시자료 채취 계획을 수립하였다. 먼저 콘텐츠기획분과와 자문위원회의 협조 아래 개발대상 원천자료의 정확한 범위를 확정하였다. 이에 각종 학위논문, 저작, 조사보고서, 복원연구보고서, 사진자료 등 기초 자료 수집하여 기획에 활용하였다. 개별대상에 대한 세부 문헌 자료를 수집, 각 항목별로 분류하였다.

둘째, 원시자료의 채취 및 가공의 기획을 하였다. 현장 유적 및 유물에 대한 원시자료를 확보하고 분류한다. 디지털 카메라를 활용하여 실사 촬영 작업을 진행하였다. 텍스트 및 이미지의 분류 작업을 통해 필요 데이터량 측정하였다. 이어 텍스트 자료 1차 가공 작업을 진행하였다. 대분류 카테고리를 설정하고 중분류, 소분류 상세 1차 분해 작업을 수행하였다. 이어 이미지 자료 1차 가공을 하였다. 확보된 이미지 및 촬영 이미지의 목록화 작업과 이미지 표준안을 마련하였다.

셋째, 원천 자료를 분석하였다. 본 사업에서 도입한 저작권 이용허락 계약을 체결한 도서는 3종이다. 국내 원효 관련연구의 권위자 김상현 교수(동국대학교 사학과)의 역작『역사로 읽는 원효』(고려원)는 전 8장으로 원효의 일생을 연대기식으로 풍부한 문헌 고증과 인용을 담아 기술하고 있다.『원효연구』(민족사)는 원효의 기본 전기 자료에 대해 고찰하고 원효 저술의 유통을 문헌비판적 입장에서 다루고, 원효사상의 전개에 대해 설명한 다음 원효에 대한 인식 변화 등을 해설하였다. 이 2종의 서적을 저작권 이용허락 계약을 통해 기본적인 학문적인 방향을 정하였다. 또한 원효 관련 설화를 유형별로 분석한 오대혁 박사(동국대학교 국어국문학과)의『원효 설화의 미학』(불교춘추사)은 원효설화가 지향한 진리가 차이와 차별을 지양한 통일과 화합, 부단한 실천에 있음을 소개하고자 한 역저이다. 이를 저작권 이용허락 계약을 통해 기본적인 설화 분석의 방향을 정하였다.

이외의 공표자료인『한국 구비문학 대계』,『平澤 元曉大師 悟道聖地 學術調査報告書』(단국대학교 매장문화재연구소, 2006년),『元曉寺發掘調査報告書』(國立光州博物館, 1983),『芬皇寺: 發掘調査報

告書』(國立慶州文化財硏究所, 2005) 등을 비롯한 각종 자료 등을 이용할 시 인용 및 출처를 명기할 것이다.

넷째, 프로토타입 제작 등을 위하여 디지털화 및 기초 편집의 작업과 표준화 방안을 마련하였다. 이를 위해 대상 텍스트의 전산 포맷화 및 비교 구조화, 대분류에 의한 텍스트 자료의 비교, 분석, 분석된 텍스트 자료에 따라 2차 이미지 수집 및 가공, 텍스트의 분류 작업을 위한 기본 개발 기준안 마련, 그래픽 제작을 위하여 선정된 이미지의 필수 분해 요소 기준 마련의 과정을 수행하였다. 표준화 방안을 위하여 텍스트 및 이미지 자료의 분석을 바탕으로 기본 표준안 작업 진행, 텍스트 자료의 세부 항목에 대한 구체적 자문 및 분류, 2D 그래픽 및 3D 그래픽 요소의 기본 형식을 정의, 자료의 품질은 최종결과물의 기준을 하한치로 설정하여 기준 이상으로 제작, 원본 소스의 부실 방지를 위해 자문위원 활용의 구체적 방안 마련, 3D 모델 제작을 위한 표준 구성안 마련(폴리곤, 페이스의 제한 등), 플래쉬 제작을 위한 리소스별 종류 및 시간 산출 등의 과정을 수행하였다.

다섯째, 이어서 프로토타입을 위한 기초 자료 생성의 단계를 수행하였다. 먼저 표준안에 따른 시제품 제작을 위하여 분석된 자료를 바탕으로 개별 리소스의 시제품 작성, 선정된 텍스트 정보를 <해설>, <시놉시스 데이터필드>, <시나리오>로 나누어 완성, 선정 이미지의 2D 이미지 리터칭 작업 및 그래픽 시안 제작, 필요에 따라 부분 수정 및 보완 등의 작업을 하였다. 기초 자료에 따른 표준안 수정 및 보완을 위하여 각 리소스의 특성에 따라 수정 표준안 마련, 다양한 활용성에 초점을 두고 리소스 분류작업 진행, 활용도를 높이기 위해 작업을 모듈화하여 병렬적 진행 방안 마련, 필요 부분에 대한 강조와 생략을 두어 실제 제작에 강약을 조절 등의 과정을 수행하였다.

2) 제작 단계

제작단계에서 수행한 작업은 다음과 같다.

첫째, 텍스트 개발에서는 텍스트 작업의 항목별 분류와 작업안 마련을 위하여 텍스트 세부항목 분류에 따라 총론, 대상정보, 스토리정보를 외부전문가에게 위촉 집필, 집필된 각 텍스트에 대한 항목별 네이밍 및 참조 키워드 부여, 텍스트와 이미지를 입력해서 자체 템플릿을 제작 등의 과정을 수행하였다.

개별 텍스트 리소스 개발에서는 대상물의 총론 작성, 각종 문화산업 분야에 활용될 예제 스토리를 자료와 함께 개발, 결과물로 나온 텍스트와 대응하는 이미지를 선별하여 문서와 결합 등의

단계를 수행하였다.

둘째, 2D 리소스 개발에서는 먼저 사진(Photo) 리소스 개발은 사전 자료수집을 바탕으로 선정한 대상 촬영, 디지털 카메라나 필름스캐너를 활용하여 5백만 화소 이상의 TIFF이미지로 소스 채집/스캔, 선택과 강조를 통하여 각 이미지의 특징적인 면 강조, 채집된 이미지를 대상의 기능적 원리에 맞도록 리네이밍 정리, 채집된 소스가 전체적으로 일관성을 가지도록 색보정 및 장애물의 제거 리터칭 작업 등의 단계를 수행하였다.

셋째, 3D 리소스 개발에서는 자료 수집, 분석 및 구조화 작업의 단계에서 기획 안에 따른 실사 및 동영상 자료를 수집, 수집된 텍스트 및 이미지 등의 자료를 개발자에게 교육하여 대상에 대한 정확한 이해, 분석된 결과에 의해 나온 자료를 모델링/맵핑/애니메이션을 위한 스토리 보드로 구조화 등의 단계를 수행하였다. 모델링에서는 대상 자체의 이해에 적합한 시뮬레이션 및 VR에 사용하기 적합한 형태의 모델링 리소스 개발, 대상의 크기의 균일함을 위하여 모델링에서의 Grid Unit setting을 Millimeter로 설정하여 실제 대상의 축적과 형태에 가깝게 모델링 개발 등의 단계를 수행하였다. 맵핑 단계에서는 대상 자체의 이해에 적합한 시뮬레이션 및 VR에 사용하기 적합형 형태의 맵핑 리소스의 개발, 각각의 구조별에 대한 맵핑 좌표의 설정과 그에 적용될 맵핑 소스의 개발, 3D Material 을 활용 개발하여 자연물 형태 환경맵의 자연스러운 맵핑에 적용 등의 단계를 수행하였다. 애니메이션 제작에서는 애니메이션 작업 이전에 대상별로 충분한 사전 지식 및 프리뷰 형태의 결과물을 제작 확인 후 여러 차례 분석과 수정을 거쳐 최상의 퀄리티 확보, 최종 애니메이션은 다양한 포맷으로 변환 및 애니메이션 편집 결과 오차 수정 및 최상의 퀄리티를 위하여 TGA 시퀀스로 출력 등의 단계를 수행하였다.

넷째, 파생 리소스 개발에서는 먼저 Flash를 기반으로 하는 상호 작용이 가능한 정보 지도(Interactive Information Map)를 개발하였는데, 원효 관련 스토리 요소들이 지도 위에서 연동되어 보여지는 플래쉬 기반 정보지도로 웹과 시스템상의 부하를 줄이기 위해서 Flash삽입본 사이즈는 640×480으로 줄여서 제작하고, 원효의 유학길, 트레일코스, 구도 지역, 발자취(관련 유적, 사찰) 등의 주제 하에 인물・무대・사건・아이템 정보 등이 자연스럽게 연동되어 이를 검색 및 체험할 수 있도록 제작하였다. 스토리뱅크는 텍스트 리소스들을 재구성하여 원효 관련 스토리 요소들을 항목별로 검색하여 볼 수 있도록 구성하고, 인물・무대・사건・아이템별로 생성된 텍스트 리소스를 검색, 선별하고 이를 조합하여 보여주는 페이지 구성하였다.

3) 후처리 단계

후처리 단계는 향후 개발된 콘텐츠를 세 단계로 처리하였다.

첫째, 리소스 테스팅 단계에서 다양한 형태의 리소스별 최종 형태의 포맷 및 사이즈, 네이밍 확인하고 최종 결과물을 다양한 플랫폼 및 소프트웨어로 시연하여 신뢰성 확대에 주안점을 둔다. 마지막으로 각종 이미지 및 모델링 제품에 대한 이력서 및 설명서 확인하는 단계를 거친다.

둘째, 자료백업에서 체계적인 리소스별, 종 특성별 디렉토리 구조를 설계하기 위한 방대한 원본자료를 체계적으로 정리하여 스토리지에 저장 가능한 형태로 세분화 및 저장되는 자료는 저장목록을 만들어 DB화하여 검색에서 재접근이 쉽도록 해 나갈 것이다.

셋째 결과문서 제작인데, 리소스별 결과물 전체에 대한 정보를 목록화하여 문서로 제작하는 단계를 거친다.

3. 스토리뱅크의 구축

본 사업의 가장 중요한 부분인 스토리뱅크는 '다장르 활용'을 기본 컨셉으로 구성되어 그 일례로 영화를 기획하고 시나리오를 작성하는 입장에서 구성하여 주제를 선정하였다. 본 사업을 위하여 기획 단계에서 원효 관련설화 33종을 선정하였다. 개발단계에서 중복되는 이야기를 합치고 새로운 이야기를 발굴하여 제작하였다.

주제는 생애, 구도, 사랑, 교화, 학문, 이적의 6가지로 분류하였다.

▶생애는 승려로서의 원효의 삶을 이루는 가장 중요한 요소인 ▷탄생, ▷출가, ▷득도, ▷입적 등 4가지 중요한 사건으로 구성하여 선정하였다. ▷탄생은 원효의 생애가 부처님 탄생 설화의 동아시아적 확산의 구조를 가진 것으로 파악되며, 이는 당시 원효의 위상을 반증하는 훌륭한 사례이다. ▷득도는 2차 유학길에서 깨달음을 얻고 더 이상의 공부가 필요 없음을 알고 되돌아 온 것으로 원효 관련 설화의 대표적인 주제이다.

▶구도는 원효가 완전한 깨달음을 얻기 이전에 치열한 구도행을 보여주는 사건, 간절한 희구 속에서도 마음속 깊은 곳에 남아 있는 번뇌와 아상을 떨쳐내지 못한 좌절의 사건들을 선정하여 이를 극복하기 위한 원효의 고민과 갈등이 흐르는 역동적인 사건을 선정하였다. ▷1차 유학길은 의상과 함께 당시 현장의 유식학을 공부하기 위해 육로를 통해 입당을 시도했던 요동지방에서 첩자로 몰려 고초를 당한 이야기이다. ▷소나무의 꾸짖음은 의상과 관련하여 대비되는 이야기로 낙산사에 주석하는 의상을 만나고 아울러 관세음보살을 친견하려했지만, 여성이라는 성적 차별과 분별을 극복하지 못했던 좌절의 이야기를 담고 있다. ▷관음보살의 유혹: 자재암은 요석공주를

뿌리치고 간절히 깨달음을 갈구했던 발자취가 남아 지금도 공주굴과 폭포가 전해오는 주제이다. ▷세 도반의 수행은 원효가 의상(義湘), 윤필(潤筆) 등과 함께 수행 정진했던 이야기로 세 성인이 암자를 지었다는 이야기로 사찰창건 설화의 대표적 사례 가운데 하나인 삼막사의 이야기이다. ▷내물고기야는 오어사에서, 혜공과 법력내기를 통해 이적을 보여주는 이야기이다.

▶사랑은 원효가 원효로 추앙받는 새로운 삶의 전환기적인 사건으로 계율의 틀을 벗어난 행위를 통해 승려의 신분을 넘어 대중교화의 장으로 나아가 대중들과 소통하기 위한 새로운 삶의 전기를 마련한 중요한 계기로 요석공주와 이야기를 다룬 ▷새로운 인연, ▷설총의 탄생 등의 주제를 선정하였다.

▶교화는 원효의 화해와 소통의 면모를 잘 보여 줄 수 있는 핵심적인 요소로 ▷춤추는 원효, ▷광덕과 엄장, ▷연화장세계로 간 어머니와 아들, 원효를 통해 중국에서 건너온 천명의 대중이 깨달음을 얻게 한 천성산 홍룡사의 ▷천 명의 제자를 깨우침, 부안 능가산 개암사 뒤 울금바위 원효방의 이야기인 ▷원효방의 샘물, 경북 문경의 미면사(米麵寺)에서 『묘법연화경』(妙法蓮華經)을 강의할 때 땅에서 연꽃이 피었다는 ▷설법으로 피어난 연꽃, 금강산 수미암의 영랑(永朗)이란 신선을 제도하여 원효의 제자가 되어 「자경문自警文」을 저술한 야운(野雲)과 얽힌 ▷신선을 제자로 삼다 등을 통해 원효가 대중교화와 새로운 가르침을 펼친 주제를 선정하였다.

▶학문은 원효의 빛나는 학문적 업적 가운데 흥미진진한 사건을 다룬 이야기이다. 원효의 대표 저작인 『금강삼매경론』의 저술 관련이야기인 ▷소를 타고 지은 글, 『화엄경』에 대한 주석을 집필하다가 「십회향품」에 이르러 붓을 꺾고 곧바로 대중교화와 회향을 향한 실천의 길을 선택한 ▷붓을 꺾은 원효 등의 매력적인 이야기를 선정하였다.

▶이적은 원효의 영웅적인 면모와 영험, 대중들의 꿈과 갈망을 충족 시켜주었던 흥미로운 이야기를 선정하였다. 소정방의 암호가 담긴 그림을 해독하여 김유신을 비롯한 수많은 군사들의 목숨을 구한 ▷난새와 송아지의 그림, 영원한 역사의 라이벌인 의상스님과 관계에서 의상이 천녀가 바치는 공양을 먹는다는 이야기를 듣고 찾아 갔지만 원효를 호위하는 화엄신중 때문에 천녀가 오지 못해 굶었다는 ▷천녀가 바친 하늘의 공양, 원효가 중국의 스님들을 구하기 위해 널빤지에 글을 써 중국까지 날려 천명의 대중을 구한 ▷대중을 구한 소반, 물을 뜰 수 없는 채로 물을 뿌려 절에 난 불을 껐다는 ▷불 끄는 원효, 도통골에서 비구름으로 불국사의 불을 끈 ▷도통골의 비구름, 원효가 의상과 함께 같은 시기에 금정산을 찾아 각기 불력과 도력으로 왜적 대군을 격멸했다는 원효의 이적이 사찰 창건연기 설화 속에 담겨진 ▷다섯 개의 호리병, 영혈사(靈穴寺)를

창건에 관한 ▷감로수 위에 지은 절, 또한 원효가 손가락으로 바위에 약사여래 마애불을 그렸다는 구례 사성암의 ▷손톱으로 그린 그림, 성류굴(聖留窟; 天糧庵)에 얽힌 쌀이 나온 바위와 관련된 이야기로 탐욕에 눈먼 후대 사람들을 아프게 꾸짖는 ▷바위에서 나온 쌀(천량암의 기적), 원효의 열반에 관련한 이야기가 전하는 ▷원효와 까치마을 등의 주제를 선정하였다. 아울러 경북 문경 심원사(深源寺; 道藏庵)와 용추계곡에 얼힌 ▷용왕의 선물, 전남 곡성 동악산(動樂山)과 도림사(道林寺)와 관련한 ▷음악소리에 춤춘 산, 전남 여수의 향일암(向日庵)과 경전바위에 얽힌 ▷바위가 된 경전 등의 이야기를 선정하였다.

4. 스토리뱅크 만들기

스토리뱅크의 설계안은 '사건을 이야기로! 이야기를 시나리오로!'라는 주제로 스토리에 대한 분할과 재구성의 틀 만들기부터 시작하였다. 스토리뱅크 제작의 중요한 출발점은 어떤 이야기 모델을 근거로 사건을 분해할 것인가에 있다. 우선 완성콘텐츠라 할 수 있는 시나리오(scenario)의 뿌리가 되는 시놉시스(synopsis)형태의 요소 분석이 선행되어야 한다. 분석의 완료 후에는 시놉시스 요소를 기반으로 이야기의 재구성을 위한 메터데이터(metadata) 목록 설계, 시놉시스 데이터필드(synopsis data field) 구성, 사건 데이터필드(event data field) 구성의 3단계 창작소재화 과정을 통해서 스토리뱅크 기본 설계안을 확정하였다.

작업의 과정에서 기본적으로 이야기 구조를 수립하는데 기획단계에서부터 시놉시스표를 설계하여 작업을 수행해 나갔다.

이야기를 선정할 때 시대 및 지역 정보, 이야기의 구조를 사건으로 단위화 하여 분해하고, 등장 인물, 무대, 아이템 등의 정보와 함께 관련 사료 등을 망라해 시놉시스표를 만들었다.

이를 통해서 복합정보를 망라한 스토리뱅크 데이터 필드를 구축하였다. 이러한 데이터들은 홈페이지를 통해서 각각의 형태와 단위별로 분해, 조립이 가능하도록 검색 구조를 이끌어내어 이야기의 분해와 조립을 통해 재창조할 수 있는 방안을 수립하였다.

Ⅳ. 웹페이지 현황

본 사업의 결과는 웹사이트를 통해 서비스된다. 웹사이트의 구성도는 본 사업을 개괄적으로 살펴 볼 수 있는 창이다.

그림 1. 웹사이트 메뉴 구성도

이미 작업된 스토리뱅크는 웹 페이지를 통해 볼 수 있다. 본 사업의 웹사이트는 (http://wonhyo.culturecontent.com) 다음과 같다.

그림2. 본 과제의 웹 사이트 메인페이지

메인 페이지는 “원효 영상 제작자의 책상” 풍경을 컨셉으로, 원효의 이해, 원효 이야기, 원효의 길, 원효와 사람들, 원효 즐기기의 각 메뉴와 연계되며 내용을 직관적으로 알 수 있는 아이콘 메뉴를 디자인에 적용 등의 메뉴 내용을 직관적으로 알 수 있는 그림 형태로 메뉴를 배치하였다. 사용자 친밀도가 높은 디자인으로 사용자들의 웹사이트 방문을 유도하며, 간결한 메뉴 구성으로 사용자들이 쉽고 편하게 콘텐츠에 접근할 수 있도록 하였다. 페이지 하단에는 콘텐츠를 라이브러리화 하여 확인 및 구매가 가능한 콘텐츠몰의 메뉴를 제공한다.

그림 3. 원효이야기 > 주제로 보기 > 춤추는 원효

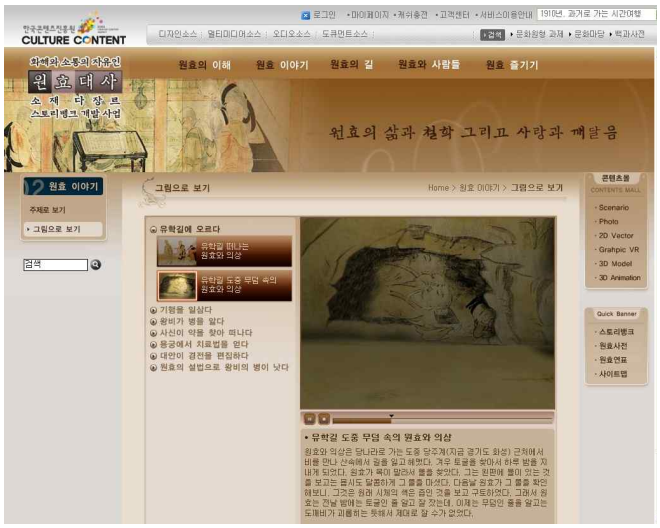

그림 4. 원효 이야기 > 그림으로 보기 > 유학길에 오르다

서브 페이지는 원효 이야기의 주제 및 플롯을 선택하는 페이지로 각 주제와 플롯을 선택하면 해당하는 이야기의 제목을 볼 수 있고 제목을 누르면 이야기의 내용과 관련된 정보를 볼 수 있는 페이지로 이동하게 된다.

V. 결 론

본 논문은 역사와 설화 속의 원효를 중심으로 한 다양한 이야기를 발굴하여 스토리뱅크를 구축함에 대해 서술하였다. 원효의 이야기를 시놉시스 구조인 인물·사건·무대·아이템으로 분석하고 조합하여 무한한 이야기를 만들어낼 수 있도록 개발하고자 하였다. 원효라는 극적인 캐릭터는 영상·공연예술 산업에서 높은 활용도가 기대되며, 세계적인 문화 상품으로 다가설 다장르 스토리뱅크를 구축하는 것이다.

본 사업을 통하여 인류 보편적 정서인 평등·소통·화해·통일의 면모를 갖춘 원효의 이야기가 다장르 창작시나리오 소재로 제공될 수 있도록 시놉시스형 구조의 시나리오북, 원효의 발자취가 담긴 쌍방향 로케이션맵·콘티북·의상 스케치북 등의 콘텐츠가 담길 것이다. 특히 원효와 관련된 인물과 그들의 의상을 재현하고, 디지털 무대를 개발하여 다양한 장르에 활용이 가능하도록 할 것이다.

주제어: 원효, 설화, 문화원형, 문화콘텐츠, 스토리뱅크

Abstract

Multi-Genre Story Bank for Venerable *Wonhyo*

Shin, Byoung Sam

Researcher, Institute of Electronic Buddhist Texts & Culture Content,
Dongguk Univ-Seoul

In 2009, the Institute of Electronic Buddhist Texts & Culture Content(EBTC) in Dongguk Univ-Seoul was appointed to carry out the "Development Project of a Multi-Genre Story Bank for Venerable *Wonhyo*, a Freeman of Reconciliation and Communication" along with Now-Here Co. Ltd. under the category of "Development Project of Cultural Archetypes and Materials for Creation of 2009" by Korea Creative Content Agency (KOCCA).

This discussion started with a process of searching for tales related to Venerable *Wonhyo* and sorting them out in a systematic manner while planning for the project. In addition to the issues with a process of searching for figures and tales and making them into cultural content, the concerned problematic consciousness and future project directions were also discussed.

The task was to develop synopses, interpretations, and scenarios based on 33 topic stories out of the materials related to Venerable *Wonhyo*, build spatial information about them, and develop related figures and clothes in 2D and 3D.

Identified as the core axes of intriguing stories based on his life in the task were such universal emotions as equality, communication, reconciliation, and love. Infinite production of stories was also pursued by analyzing and combining figures, events, stages, and items

that made the synopsis structure of Venerable *Wonhyo* stories. Based on them, a story bank applicable to diverse genres was developed. It would contain interactive location maps, continuity books, and clothing sketchbooks which reflected his traces. The figures related to him and their clothes would be reproduced and put to use in diverse genres along with digital stages to be developed.

Key words: Venerable *Wonhyo*, Story, Cultural Archetype, Culture Contents, Story Bank

논문투고일: 2010.11.28. 심사완료일: 2010.12.16. 게재확정일: 2010.12.18.