

창작도우미, 스토리헬퍼



이야기를 만들어내는 과정은 꽤나 머리가 아픈 작업이다. 며칠 밤을 새고 간신히 나온 원고는 어디서 많이 들어본 이야기가 되거나 다시 휴지통으로 가기 일쑤다. 이런 창작의 고통을 조금이나마 덜어줄만한 프로그램이 등장했다.

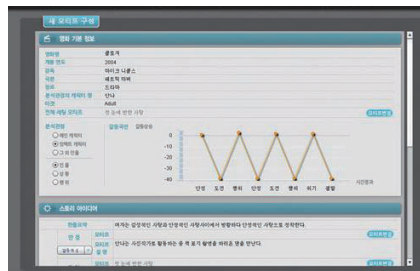
아이디어부터 원고까지, 스토리 헬퍼의 등장



스토리헬퍼(www.storyhelper.co.kr)는 국내 최초의 한국형 스토리텔링 지원 저작도로 1,300여개의 영화 분석을 통해 205개의 모티브와 116,796개 요소의 데이터베이스로 구성되어 작가의 편의성을 높인 프로그램이다. 소설, 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등 콘텐츠 저작에서 분리될 수 없는 아이디어 도출부터 완성된 스토리 형성의 전 과정을 포괄적으로 지원함으로써 엔터테인먼트 콘텐츠산업의 현장 전문 인력에게 실질적인 도움을 주고자 개발되었다. 엔씨소프트와 이화여대 디지털 스토리텔링 연구소가 합작하여 세계 최고의 '웹 기반 공동저작 기술'과 시나리오 데이터베이스들을 기반으로 만들어졌다.

글을 쓰는 것은 창의성을 요구하는 일인데 저

작 도구를 이용한다고 해서 과연 글이 나올까? 하는 의구심을 품을 수 있겠으나 실제로 이화여대 이인화 교수는 프로그램을 이용하여 소설(지옥설계도)을 저작하였고, 35건의 논문과 3건의 특허라는 성과를 배출하였다.



행한다. 모티브를 구성하는 아이디어이션은 클래식 모드, 조합모드, 랜덤모드, 프리모드로 나뉘어져 있어 작가가 생각하고 있던 구성을 원하는 방식으로 풀어낼 수 있다. 여기서 인물, 장르, 아웃라인 등을 정하면 그와 유사한 시나리오를 보여주고, 이를 토대로 기존의 모티브를 수정하여 새로운 자신만의 스토리로 만들어 나갈 수 있는 것이다. 트리트먼트에서는 설문을 바탕으로 하여 기존 영화와 비슷한 플롯을 보여준다. 플롯 패턴을 시각화하여 볼 수도 있어 보다 편하게 이야기 흐름을 재구성해 볼 수 있다. 구체적인 지문과 대사는 파이널 스크립트에서 입력할 수 있어 작품을 쉽게 마무리 할 수 있다. 이렇게 작업한 것은 바로 마이아카이브에 저장해 언제든지 다시 이용할 수 있다.

이러한 작업방식은 기존의 시나리오와 비슷해질 수 있다는 비평을 받았지만, 프로그램 사용 후에는 오히려 표절을 사전에 방지 할 수 있는 기능이 더 크다고 평가 받았다. 이전 작품들을 보면서 작업하기 때문에 미리 내용을 확인하여 예방할 수 있기 때문이다.



이미 미국에서는 이 같은 저작도구인 '드라마티카'라는 프로그램이 개발되어 헐리웃과 방송국 등에서 널리 사용되고 있다. 드라마티카는 미국의 라이트 브라더스(Write Brothers)에서 개발한 것으로, 극작 이론인 뉴 씨어리 오브 스토리(New Theory of Story)에 바탕을 두고 있다. 총

12가지 기능으로 구성되어 각 기능에서 제공하는 질문에 창작자가 대답을 입력하고 그에 따라 스토리의 개요가 자동적으로 짜이게 되는 방식이다. 문예창작 이론을 디지털 기술에 응용해 전문가들이 실질적으로 활용할 수 있는 수준으로 구현해냈다는 강점을 지녔다. 그러나 2001년 이후 업데이트가 되지 않고 있지 않고, 사용법이 복잡하다는 부분은 아쉬움으로 남는다. 이 밖에도 파이널 드래프트, 파워 스트럭처 등 미국에서는 저작도구의 사용이 일반화되고 있는 상황이다.

반면, 국내에선 이번에 개발된 스토리헬퍼가 최초이다. 이 프로그램은 작가가 스토리 아이디어를 재구성하고 실험할 수 있도록 기술적 기반을 제공하여, 다양한 관점과 스타일로 발전시킬 수 있게 도와주는 역할을 수행한다. 기존 콘텐츠 창작 산업에 있어서 이렇게 창작 초기 단계부터 작업 환경을 구축하는 경우는 흔치 않았다. 그러나 스토리헬퍼가 작가의 창작 과정을 도와줌으로써 기획, 제작 과정의 작업 효율을 제고할 수 있게 되었다. 특히 진화된 스토리 포맷을 기반으로 기획 초반부터 파트너십을 구축하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

영화 <방자전>의 김대우 감독은 "이미지로만 머릿속을 맴돌던 창작 아이디어를 구체화 해주는 프로그램"이라고 했으며, 영화 '조선명탐정 : 각시투구꽃의 비밀'의 원작자인 김탁환 소설가는 "디지털 시대 창작의 새로운 패러다임을 예고한다"고 평가했다. 아직은 출발점에 있지만, 앞으로 작가들이 이 도구를 통해 희미하게만 떠올렸던 아이디어를 구체적으로 실행하고 다채롭고 신선한 이야기들을 만들어 지속적으로 활용할 수 있게 되길 희망해 본다. 더 나아가 열악한 콘텐츠 산업 환경에서 시나리오 기획과 개발 환경 또한 개선되길 바란다.

※자료제공: KOCCA CT사업화팀