

	보도자료 □□□□□□□□□□		보도 시점 '07.11.16(금) 조간부터
			자료배포일 '07.11.15(목) 매수 총 3매
과학기술부 정책홍보 담당관실	담 당	연구개발조정관실 정보전자심의관실	심의관 차양신 02) 2110-3710 사무관 김광무 02) 2110-3712 016-238-5743

공연예술과 문화산업에도 R&D 바람

- 과기부, 문화예술관련 기술개발에 신규예산 책정 -

첨단기술을 이용하여 한국공연예술의 질을 높이는 '관객 지향형 공연 예술 기술개발사업'과 문화콘텐츠산업의 실질적인 창작 경쟁력 확보를 위한 '창작기반 스토리텔링 연구사업'에 정부가 새롭게 R&D예산을 투입한다.

과학기술부는 내년도 문화관광부가 추진하는 '관객 지향형 공연예술 사업' 및 '창작기반 스토리텔링 기술개발사업'에 R&D예산 20억원을 편성, 지원하기로 결정하였다고 밝혔다.

※ '관객 지향형 공연예술 개발 지원'(08년 10억원)

'문화콘텐츠 스토리텔링 기술 개발 지원'(08년 10억원)

공연예술 기술개발 사업은 한국문화콘텐츠진흥원(원장 고석만)이 시행하는 사업으로, 걸음마 단계인 국내 공연기술 분야의 발전을 위해, 공연수준을 높이는 관련 첨단기술을 개발하기 위한 사업이다.

100톤 이상의 무대장치와 레이저쇼, 화약불기둥 등의 특수효과를 사용해 다양한 무대연출을 재현한 월드스타 '비'의 콘서트에서 알 수 있듯이, 국내 공연시장 규모는 5,000억원 대로 급성장하고 있지만 공연의 작품성 향상을 위한 기술 개발은 미흡한 실정이다.

본 사업을 통해 개발되는 기술 중 '가상현실 리허설 기술'은 공연기획 단계에서 공연상황을 입체적으로 예측·시험하고 디지털 영상을 이용해 최적의 무대를 연출하는 기술로 과학기술부는 이를 통해 공연 연출을 위한 총제작 비용을 감소시키고, 공연사업 발전을 도모 하는데 큰 도움이 될 것으로 예상하고 있다.

또한 동 기술개발사업에는 무대 마이크 주파수, 조립식 무대장치, 승강 및 경사제어, 이동식 승강무대의 규격 등을 표준화하여, 매 공연 시 발생하는 무대 설치비를 최소화시키는 연구도 진행될 예정이다.

동 기술개발사업에서 연구될 각종 무대 공연기술을 살펴보면 다음과 같다.

모션트래킹 기술은 센서를 통해 공연자와 공연대상의 움직임을 자동 추적하는 기술로 실제무용가의 무용에 맞춰 애니메이션 캐릭터가 자동으로 움직여 인간·캐릭터간 완벽한 조화를 이룬 군무를 연출할 수 있게 된다.

오감 체험형 씨어터 기술은 음악을 들으면서 시시각각 변화하는 관객의 감정, 느낌 등을 다양한 색상으로 실시간 표현하여, 음악을 시·청각적으로 감상하게 해주는 기술이며, 미래 유망기술인 '감성 기술'이 적용될 예정이다.

본 사업을 통해 정부는 ①공연업계가 필요로 하고, 관람객이 보다 생생하게 공연을 즐길 수 있는 공연기술 및 설비들을 개발하고, ② 공연장비의 국산화를 통한 비용절감으로 문화예술 향유층의 저변이 확대되며, ③ 최첨단 무대장치 및 기술로 공연예술의 국제적 경쟁력을 강화해 공연기술선진국으로서 성장할 수 있는 인프라를 구축할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

한국문화콘텐츠진흥원을 통해 시행되는 ‘창작기반스토리텔링’ 사업은 소설, 영화, 게임 등 문화콘텐츠의 스토리 창작에 활용하기 위해서 160개의 스토리 모티프*를 정리해, 각 스토리 모티프별로 제작된 콘텐츠 사례를 제시하고, 이를 DB화하여 서비스하고자 하는 사업이다.

* 스토리 모티프 : 스토리 안에 존재하는 다양한 디테일을 하나의 극적 서사로 통합시켜 주는 상황, 인물, 심리 등을 지칭함. 다수의 흥행 작품에서 반복되어 나타나는 것이 특징

이미 미국 등 문화콘텐츠 선진국에서는 극본 지원 S/W를 사용하는 등 작가들의 집필 시 스토리텔링 기술을 많이 활용하고 있으며, 최근 만들어지는 영화 각본들 중 상당수가 이 기술을 통해 탄생되고 있다.

본 사업의 DB화를 통해 편찬된 ‘스토리사전’은 ① 웰 메이드 스토리 (Well-Made Story)로서 표준 시나리오 생산에 핵심적 창작도구와 참고자료로 활용되고, ② 스토리텔링 소프트웨어와 연계돼 멀티 유저형 콘텐츠 개발을 촉진하며, ③ 스토리텔러, 시나리오 전문가 양성에 필요한 스토리텔링 교과서로 활용될 것으로 기대된다.

본 R&D사업을 통해 문화콘텐츠산업의 핵심분야인 스토리텔링을 선점함으로써 한국이 문화콘텐츠 강국으로서 대외적 입지를 확보함과 동시에 우리 문화의 우수성을 세계적으로 알릴 수 있는 기회가 될 것으로 과학기술부는 기대하고 있다.

※ 참고(세부 내용 문의)

- 문화콘텐츠진흥원 CT기술본부 나문성 본부장(T.02-2106-4060)
- 문화콘텐츠진흥원 CT기술본부 김기현 팀장(T.02-2106-4140)