

‘제주마(馬)’ 디지털스토리텔링 전략

양진건

(제주대 스토리텔링 연구개발센터장)

I 현실과 대안

- 제주는 이야기의 섬, 이야기의 보고([寶庫](#))
- 이야기의 원석은 많으나 가공되지 않
- 가공의 기술 → **Storytelling**
- **Digital Storytelling : 스토리 + IT**
- 디지털 기술환경에서 멀티미디어라는 도구를 활용해 창조되는 모든 이야기 행위
- → 게임, 영화, 드라마, 애니메이션, 웹툰, 웹소설, 웹애드, 웹진, 웹에듀테인먼트 등.

EX 1: 웹툰



김달님

〈돌아온 자청비〉

2006, Daum 웹툰

- 자청비 신화를 현대적으로 각색한 웹툰
- 우루과이라운드의 쌀 개방 문제와 농경의 신 자청비의 스토리를 접목

EX 2 : 웹소설



김
< 자청비 >
20 , a r 웹

- 자청비 신화와 서천꽃밭 이야기를 접목한 웹소설
- 타임슬립 판타지 로맨스

EX 3 : 드라마



KBS1

〈거상 김만덕〉

2010, 30부작

- 제주의 역사인물 김만덕의 일대기를 그린 드라마

EX 4 : 영화



오명 작

〈지슬〉

2013, 자파리필름, 설문대영상

- 4.3사건을 소재로 한 영화
- 동광리의 사건을 재구성

EX 5 : 오페라

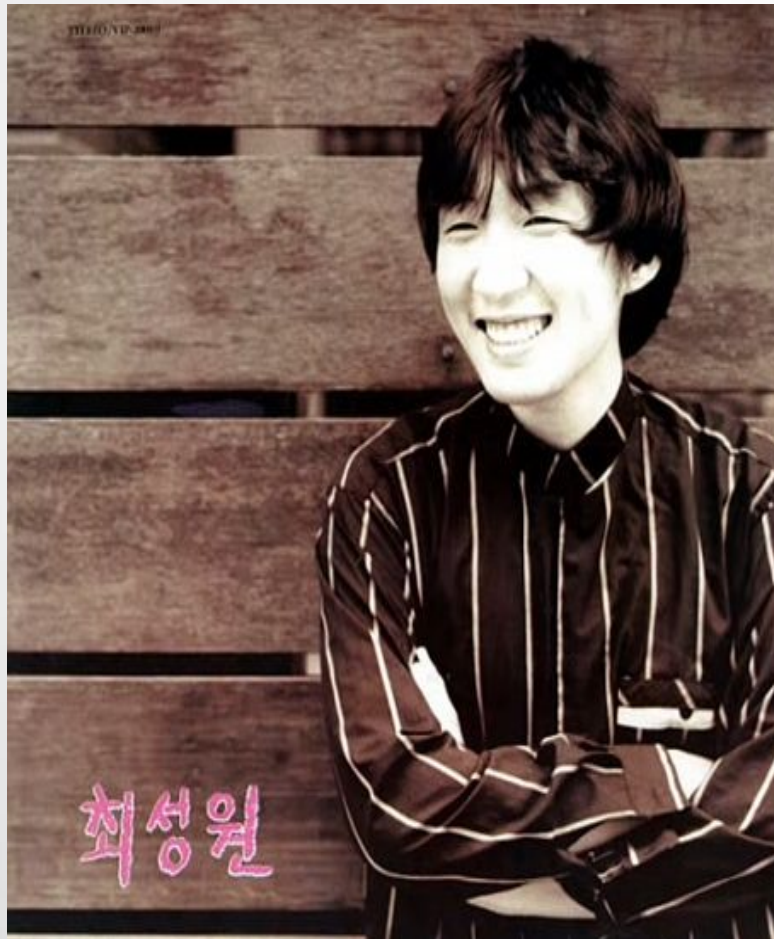


〈백록담〉

2009

- 유배인 스토리를 소재로 한 오페라
- 유배인 조정철과 제주여인 홍윤애의 러브 스토리를 각색

EX 6 : 대중음악



최성원

<제주도의 푸른밤>

<http://youtu.be/4vQSwav-OSs>

II 진단

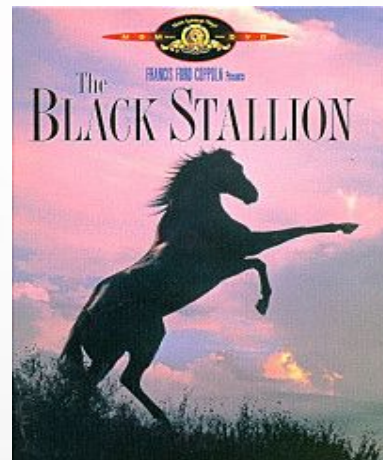
- 제주마 이야기 부재
- 제주마 산업 추진과 관련 디지털스토리텔링 전략 부재
- 웹애드를 통한 제주마 산업 홍보
- 제주마를 소재로 한 영화, 게임 등의 친숙한 콘텐츠 개발 필요

III 말 이야기 사례

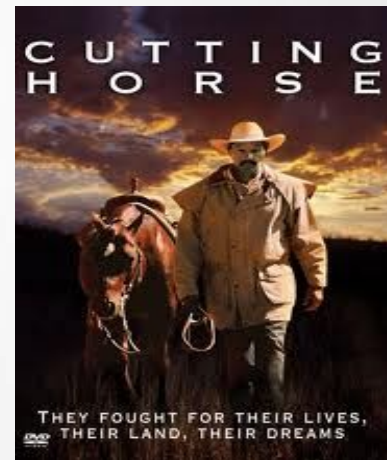
(1) 외국 영화



플리카(Flicka, 2006)
마이클메이어 감독



검은 종마
(The Black Stallion, 1979)
캐럴 발라드 감독



커팅호스
(CuttingHorse, 2002)
래리 클락 감독



씨비스킷
(Seabiscuit, 2003)
게리 로스 감독

III 말 이야기 사례

(2) 외국 영화



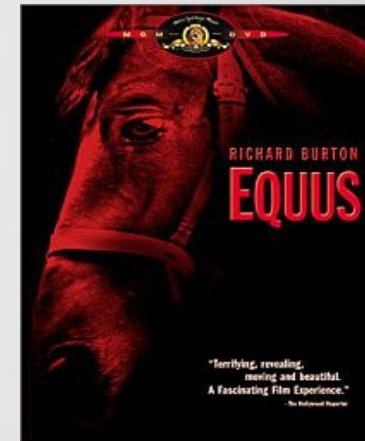
드림어(Dreamer, 2006)
존 거틴즈 감독



스피릿
(Spirit: Stallion Of The Cimarron, 2002)
켈리 애스버리,
로나 쿡 감독



윙키의 말
(Winky's Horse, 2005)
벨기에 영화



에쿠우스
(Equus, 1977)
시드니 루엣 감독

III 말 이야기 사례

(3) 국내 영화



그랑프리
(Grand Prix, 2010)
양윤호 감독



챔프
(Champ, 2011)
이환경 감독



그랑프리
(Lump of Sugar, 2006)
이환경 감독

III 말 이야기 사례

- 소설 : 〈워 호스〉,
마이클 모퍼고 (Michael Morpurgo)
- 뮤지컬 : 〈워 호스〉
<http://youtu.be/-hMiBJod6Ro>
- 영화 : 〈워 호스〉, 2012, 스티븐 스피버그 감독
<http://youtu.be/rnksA-F1QOE>



IV 제주마 관련소재

제주마 관련 소재

- 말테우리의 삶
- 원나라의 목장화
- 목호의 난
- 이성계의 팔준마(응상백)
- 조선시대 목마장
- 현마공신 김만일
- 승마, 경마

소재 선정 기준

- 차별성(다른 곳과 다른)
- 참신성(다루지 않은)
- 흥미성(갈등이 있는)
- 연계성(공감할 수 있는)
- 확장성

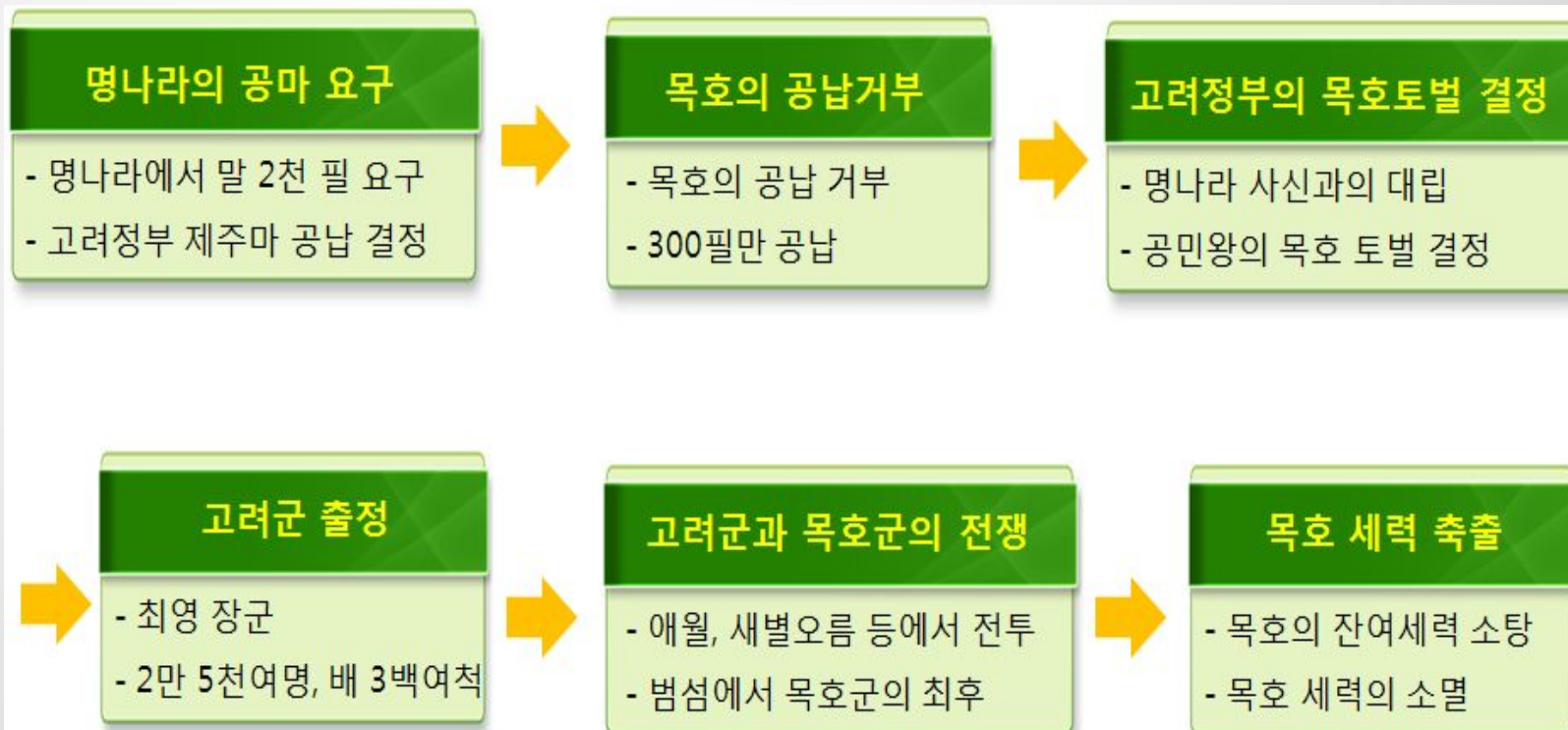
목호의 난

- 제주만의 이야기
- 잘 다루지 않았던 목호와 최영
- 전쟁이라는 극단적인 갈등
- 고려말의 시대상을 표현
- 확장 가능한 서사

IV

제주마 관련소재

목호의 난 진행과정



V 시나리오 개발협약



〈제주마 관련 장편영화 시나리오 개발 협약〉 : 2013년 8월25일

제주대학교 스토리텔링연구개발센터
(주)매그리즈엔터테인먼트
(재)제주테크노파크 융합연구개발센터

다양한 인물상

• 출신

- 토착 제주인 / 원나라 출신 목호 / 제주에서 태어난 목호
- 고려 정부에서 파견된 관리 / 제주인과 목호 사이의 혼혈

• 인물 유형

- 목 호 : 제주인을 무시, 착취(순혈주의) / 제주인과 협력
- 관 리 : 출세를 위해 제주민 착취 / 선정
- 제주민 : 목호 또는 중앙 관리에 협조 / 원한관계
원나라식 사고 / 고려식 사고
목호와 관리에 착취만 당하는 사람

사건 구조 예시

- 말테우리인 주인공과 목호와의 우정
- 주인공과 라이벌, 목호 대장의 딸의 삼각관계
- 제주목사와 목호의 제주인 수탈
- 명나라의 무리한 요구/목호의 거부/목호 토벌 결정
- 최영의 고려군과 목호군의 전투
- 마을 주민을 산으로 대피시키는 주인공
- 목호군의 계속되는 패배
- 산으로 도망치는 목호 대장의 딸을 구하는 주인공
- 주인공이 음식을 구하러 마을로 갔다가 목호의 희생으로 목숨을 구함
- 목호 대장의 딸을 고려군에 넘기는 친구/마을 사람들이 잡혀감
- 목호 대장의 딸과 마을 사람들을 구하러 힘을 합치는 주인공과 라이벌
- 고려군에 잠입해 마을 사람들과 목호 대장의 딸을 구하고 주인공 죽음
- 목호군의 최후와 친원파의 공민왕 시해

VI 스토리 구성전략

(3) 스토리구성전략 3

배경

- 시대적 배경 : 원, 명 교체기, 공민왕의 반원정책.
- 시간적 배경 : 목호의 난(1374) 전,후
- 공간적 배경 : 목호의 목장(동아막-성산, 서아막-고산)
애월포, 새별오름, 범섬(전쟁터)



VI 스토리 구성전략

(3) 스토리구성전략 4

사 기

- 1368년 : 주원장 명나라 건국
- 1374년 : 고려의 제주도 목호토벌, 공민왕 시해, 우왕 등극
- 1380년 : 왜구의 진포 상륙, 이성계와 아지발도의 평산전투
- 1388년 : 원나라 멸망
- 1388년 : 위화도 회군, 최영 체포, 우왕 유배
- 1392년 : 조선 건국

VII 제작기획서



“말 달리자”

제작 : 2014 MGR Entertainment

VII 제작기획서

(1) 기획배경

- 오랫동안 잠자던 섬 제주에는 수많은 감동적인 이야기들이 녹아있다. 오늘날 그저 천혜의 풍광의 아름다움으로 관광의 명소라고만 알려져 있는 제주에서 어떠한 일들이 일어났었는지, 고려말에 제주에서 일어났던 말을 중심으로 벌어졌던 감춰진 역사적 사건을 재조명하여 현대에 제주인의 정신을 재조명하고 제주도의 참 가치를 일깨우기 위하여 제주에서 일어났던 제주마를 둘러싼 놀라운 역사적 사실을 영상으로 재구성하고자 하였다.



VII 제작기획서

(2) 기획 의도

- 역사이래 말과 인간의 교감은 계속되었다.
특히 여말선초 혼란기에 명, 원, 일본과
고려 열강은 제주가 말을 둘러싸고 맞부딪치던
시기였다.
이를 배경으로 주인공 따꾸와 응상마 칸이
각국과의 기묘한 인연과 역할을 통해 인간과
말의 애정, 그리고 역사속의 역할을 장편액션
사극으로 감동있게 그려본다.



VII 제작기획서

(4) 캐릭터



■ 흑마 보루



■ 응상마 한라

VII 제작기획서

(5) '말 달리자'의 강점

입체감 있는 캐릭터와
탄탄한 스토리 구성!!
웃음+감동

말들의 역동적이고
다이나믹하고
스피드한 영상감!!

명과 원나라의 교체기, 고려와 조선의
교체기, 왜구와의 갈등의 역사가
제주에서 폭발한다.

VIII 제주마 스토리텔링의 의의

- 제주마의 역사와 문화를 이야기를 통해 전달
- 흥미로운 이야기로 제주마에 대한 인식 전환
- 제주마 이야기를 통해 제주문화에 대한 이해 (말테우리, 민요 등)
- 동아시아의 역사적 사건을 다룸으로써 글로벌 확장 가능
- 영화를 기반으로 한 타 장르로의 전환 가능 (게임, 관광 등)

2014.11.

‘제주마(馬)’ 디지털스토리텔링 전략

감사합니다

Thank you