스토리텔링에 의한 가상 스마트 홈 구성에 관한 연구

A Study on construction of Virtual Smart home by Storytelling

황성윤
국민대학교 테크노디자인 전문대학원 건축디자인전공

Hwang, Sung-Yun
Dept. of Architecture Design, Graduate of TED, KMU

김용성
국민대학교 테크노디자인 전문대학원 교수

Kim, Yong-seong
Dept. of Architecture Design, Graduate of TED, KMU

• Key words: Storytelling, Hypertext, Virtual space, smart home

1. 서 론

디지털 문화의 발전으로 인해 새로운 장르로 나타난 가상 건축 즉, 가상공간은 입체의 영상과 음향을 제공하여 생생한 현실감을 제공 할 수 있으며, 미래의 공간 혹은 위험하거나 연습이 불가능한 분야의 경험을 가능하게 한다는 장점을 지닌다. 또한 건축 분야에 있어 건물의 내외부나 단지설계, 계획 등에 있어 가상공간에서의 실시간 네비게이션을 통한 사전평가는 실제 건축물에 들어가지 않고서도 여러 가지 경험을 할 수 있어 시간적, 공간적, 비용적 측면에서 상당히 효율적이다. 그러나 건축 분야의 가상공간의 활용은 가상모델하우스를 구현하고, 사용자가 내부를 네비게이션하는 기능을 사용하는 정도이다. 이에 본 연구는 앞으로 다가올 감정의 시대에 인간의 감정을 움직이는데 핵심적인 역할을 하게 될 스토리텔링을 통해 근미래 주택에서 보여질 주거의 스마트화된 모델을 온라인 상에 표현 하는데 있어 디지털 문화에 의해 그 형태가 변화된 탈근대적 스토리텔링의 정의와 그 특성을 찾아 스토리테링에 의한 가상 공간 구성 방법을 모색함으로서 기존의 내부 네비게이션에만 미쳤던 가상모델하우스를 탈근대적 스토리텔링에 의한 다양한 표현 방법과 새로운 커뮤니케이션 방법을 통해 건축 분야에서 가상공간의 또 다른 활용방안을 찾고자 하는데 그 목적이 있다.

2. 스토리텔링의 이론적 배경

2-1 스토리텔링의 의의

스토리텔링의 사전적 의미는 '야기를 하는' 즉, '이야기를 들려주는 활동'이다. 우리나라에서 흔히 '구연'이라는 용어로 많이 쓰이는데 구연이라는 말의 사전적 의미를 살펴보면 '문서에 의하지 않고 입으로 사연을 말하는 것'을 뜻한다. 즉, 글로써 전달되는 것이 아니라 말로써 의사가 전달되는 것으로, 사연이나 이야기를 연출하듯이 표현하는 것을 구연이라고 한다. 오래 전부터 스토리텔링은 사람들에게 즐거움과 교훈을 주는 하나의 기술이 되어 왔는데 기술적인 면에서 보면 스토리텔링은 '그것이 진실이든 거짓이든 하나의 사건이나 일연의 사건을 이야기하는 것'으로 정의할 수 있다.[1] 스토리텔링의 제재는 이야기이다. 이야기는 우리에게 다른 감정을 느끼게 해주고, 답변도 해주며, 진실 된 모양과 행위를 보여주기도 한다.[2] 이러한 스토리텔링은 디지털 영화, 광고, 음악, 웹 디자인, 가상공간 등 지금 우리가 접할 수 있는 매우 다양한 매체 속으로 급속도로 확산되고 있다.

2-2 탈 근대적 유형으로서의 스토리텔링의 가치

오늘날 많은 사람들이 웹상에서 자기이야기를 싣기도 하고, 이야기를 꾸며 넣기도 하며 인터넷상의 작품들이 인기를 얻어 책으로 출판되는 것이 부지기수다. 그뿐인가. 기업들은 자사의 웹 사이트에 음성, 비디오, 음악, 텍스트 등을 통해 개인의 이야기를 올리게 함으로써 고객들로부터 직접 브랜드의 이미지를 창출해내게 하는 등 스토리텔링은 온라인 마케팅의 새로운 트렌드가 되고 있기도 하다. 따라서 이야기를 멀티미디어 작업으로 전환함으로써 사람의 관심을 끌어내고 정서적인 경험을 제공하는 행위를 탈 근대적 스토리텔링이라 정의 할 수 있다. 이런 스토리텔링의 목적은 이야기에 가치를 심어주고, 멀티미디어 기술을 통해 이야기를 이용하기 쉽게 하려는 데에 있으며 디지털 문화에서 그 가치를 가진다. 그것을 구체적으로 나열해보면 아래와 같다. 첫째, 스토리텔링으로 인해 창작을 하는 사람들이 '기업 등의 제한을 받지 않고' 자신을 표현할 수 있게 되었다.(Floyd)[3] 미디어 전문가들이 만든 이야기를 듣기 보다는 '일반 대중'들이 자신의 이야기를 직접 말할 수 있게 된것이다. 둘째, 컴퓨터를 이용할 수 있는 사람들은 누구나 이야기를 만들 수 있다. 셋째, 음악, 사운드, 개인의 목소리를 통해 정서적인 경험을 만들어낸다. 이것은 매우 개인적이고, 다차원적이며 아주 감정적인 경험을 만들어낸다.

2-3. 스토리텔링의 속성

스토리텔링이 현대 기술의 덕을 톡톡히 보고 있지만, 그 힘은 다른 이야기 형태와 마찬가지로 오래된 휴먼 드라마에서 비롯된 것이다. 이러한 점에서 아래와 같은 특징들을 논의할 수 있다. 첫째, 유연하고 탄력적으로 만들어진다. 스토리는 컴퓨터의 다양한 기능을 이용해서 복합적인 플롯[4]을 만들고, 동일한 사건의 다양한 비전을 보여줄 수 있다. 둘째, 보편성을 갖고 있다. 사람들은 다양한 미디어로 이야기할 수 있는 수단을 갖게 되었다. 일반 사람들도 도구나 기계들을 이용해서 전 세계 청자를 상대로 개인적이고 예술적인 목적으로 이야기를 할 수 있게 되었다. 셋째, 다른 미디어와 달리 상호교환 할 수 있다. 스토리 작가는 청자를 초대해서 비슷한 경험을 공유하기도 한다. 이런 경험들이 본래 이야기에 첨가되어서 또 다른 독특한 이야기로 변형된다. 넷째, 공동체를 형성하는 힘이 있다. 조 램버트는 스토리텔링이 "대화의 형태를 재

1) 김문희, 스토리텔링이 초등학교 영어 학습에 미치는 효과, 인천교육대, 석사논문, 2000
2) 김재웅, 스토리텔링과 디지털 애니메이션, 디지털 미디어 세미나, 아트센터 나비, 2002
3) Bianca P.Floyd : "디지털 스토리텔링이 테크놀로지의 결합으로 고대예술을 새롭게한다(Digital Storytelling Updata an Ancient Art by Adding Technology, 1999)"의 저자
4) 플롯(plot) : 소설, 희곡, 각본 등의 이야기를 형성하는 줄거리 또는 줄거리에 나오는 여러사건을 하나로 짜는 작업과 그 수법

창조 한다"고 말한다. 스토리텔링은 사람들에게 삶의 내용을 기억시켜 주기 때문에 공동체가 강화된다고 할 수 있다. 멀티미디어는 디지털 매체의 전형적 특성이다. 이제 가상현실이 발달하면 영화 '스타트랙'에 나오는 '홀로테크' 테크놀로지가 완성되지 않는다는 법도 없을 것이다. 강렬한 몰입과 자유로운 항해의 기쁨에서 더 나아가 가상공간의 캐릭터들에게 다가가 그들에게 일어나는 사건을 직접 체험해볼 수도 있을 것이다.

3. 스토리텔링과 가상 스마트 홈 구성방법

3-1. 스마트 홈

1990년대 후반에 들어서면서 건축분야의 주 흐름은 크게 두가지로 용약 된다. 하나는 환경을 위한 생태건축, 지속적인 건축이며 다른 하나는 건물에 첨단화, 고기능화, 정보화가 도입된 인텔리전트 빌딩이다. 인텔리전트 빌딩은 홈 시큐리티, 홈 컨트롤, 등의 주택 자동화 단계를 거쳐 현재에는 가상현실기술을 접목한 원격제어 홈 오토메이션에 대한 연구가 이미 국내에도 진행된 상태이다. 집안의 가전 기기와, 전기, 설비를 컴퓨터로 제어하는 등 지능을 갖춘 자동화된 주택은 스마트 홈, 인텔리전트 홈, 디지털 주택 등의 용어로 표현되고 있다. 보다 편안한 주거를 만들기 위한 이러한 시도는 홈 오토메이션의 형태로부터 발전 되었지만, 여러 가지 한계점 때문에 실현 가능여부에 관한 논란이 많았다. 그러나 궁극적으로는 거주자에게 가장 적합한 쾌적함과 편안함, 효율적인 에너지 관리, 환경부하의 최소화 등을 이룰 수 있는 지능을 갖춘 주거 건축이 이루어지게 될 것이다.

3-2. 스토리텔링에 의한 건축에서의 비물질화 경향

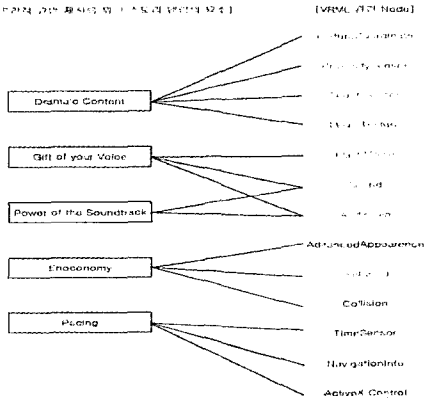
네트워크 통신망을 통한 이미지의 투영이나 가상공간에서의 가상적인 경험이 반영되기 때문에 구축공간의 질료는 중력의 영향권에도 불구하고 심리적으로 비 물질화된다. 이야기란 실체가 아닌 인간의 마음속에 형성된 직관과 감성의 세계를 의미한다. 이러한 이야기는 유동적이며 해독에 있어 의미작용의 다원성을 갖기 마련이다. 결국, 스토리는 듣는 이의 추상적/주관적 해석에 의해 의미가 전달된다. 이러한 이야기를 사용함으로써 상이한 공간이나 상이한 의미체계를 서로 연결하는 것이 가능하다. 지금의 정보화 시대 이전에 이쪽 공간과 저쪽 공간의 상호 관입이라는 문제는 두 공간이 공간적으로 인접했을 때에만 가능했었다. 그러나 오늘날 주관적인 시공간의 동시성을 획득한다는 것은 개체와 개체를 연결하는 네트워크를 통해 시공의 물리적 조건을 뛰어넘어 얼마든지 가능하다. 변화하고 유동하는 정보를 담아내는 스크린으로써의 표피, 공간의 중첩을 통한 동시성의 표현, 불확정적인 이벤트를 담아내는 충전(充塡)공간으로서의 사이공간과 이벤트의 공간 등의 방법이 모색된다. 이러한 것들은 모두 디지털 문화를 통해 재현되는 비물질적인 정보, 그리고 이 정보가 나타내는 공간들에 의해서 가능한 것들이다. 디지털 매체를 통해 이루어지는 정보 교환은 인간의 시각을 자극하는 것만이 아니라 시각이외의 신체감각에 의해서도 느껴진고 할 수 있다.

3-3. 가상 스마트홈 구성을 위한 스토리텔링의 요소와 기술적 적용

앞으로 다가올 감정의 시대(CT : Culture Technology)는 디지털 문화의 새로운 탈바꿈을 의미한다. 이는 현재까지 가상공간을 구성해온 하이퍼텍스트 구조에 의한 가상공간이 아닌 인간의 감정을 움직이는데 핵심적인 역할을 하는 스토리텔링의 요소가 더해져야 함을 제시한다. 이러한 가상 스마트 홈에서 기존의 구성방법에 다양한 매체와 표현방법을 제시할 스토리텔링의 요소는 다음과 같다.

1) 정서적인 내용 : 청자의 관심을 끌기 위해서는 이야기는 죽음과 상실감, 사랑과 외로움, 확산과 상처, 수용과 거부 등과 같은 감정적인 내용들이 있어야 한다. 2) 목소리 : 이야기의 해설로 사운드나 저자의 목소리가 들어가는 경우가 많다. 한편 스토리텔러는 진짜처럼 흥미 있게 하기 위해 시간을 들여서 목소리를 녹음한다. 3) 사운드트랙의 파워 : 스토리는 전반적인 구성의 일부로 음악을 사용할 수 있다. 4) 통일성 : 유기적 통일성을 위해 사운드, 스토리의 본문 등에 포함된 이미지를 고르는데 초점을 맞춘다. 5) 속도 : 속도는 이야기의 리듬과 관계가 있다. 한편 느린 속도의 영화는 명상, 낭만, 기분전환, 기쁨 등을 나타낸다. 현재 디지털 매체에서는 다양한 표현 방법들이 있으나 공간 표현에 있어 사실적 표현과 웹 환경에서의 상호 커뮤니케이션, 스토리에 의해 만들어진 공간에 대한 사용자의 네비게이션 가능성 등 여러 상황을 고려하였을 때 Web3D의 표준 언어인 Vrml(Virtual Reality Modeling Language)을 사용하여 디지털 가상공간을 재현 한다. 이러한 Vrml에는 가상공간을 재현하기위한 특정 노드들이 존재하며 요소와 노드와의 관계는 다음의 다이어그램과 같다.

[그림 1] 스토리텔링의 요소와 Vrml 노드의 관계



4. 결 론

이처럼 근대 이후 건축 공간에서 나타나는 공간에 대한 다양한 매체의 표현과 공간의 의미전달의 변화는 공간에 대한 이전의 생각들이 변화되었음을 알 수 있다. 이는 디지털 문화의 대중화에 의해 인간 생활을 둘러싸고 있는 많은 생각들이 변화하고 공간 속에서 공간과 사람 사이의 정보 전달 방식이 달라짐에 따라 공간에 대한 생각도 함께 진화 한다는 것을 알 수 있다. 또한 앞으로 다가올 감정의 시대에 스마트 홈 구성 방식에 있어 형태와 구조적 요건 이외에 건축에서 개념으로 적용되고 있는 공간의 연속성, 관계성의 기능적 관계와 시각적 연속, 개방성, 정보의 전달방식을 스토리텔링의 적용에 의해 나타 낼 수 있다. 이러한 공간 개념의 변화는 가상공간에서 디지털 건축의 공간을 구성하는데 중요한 역할을 하게 될 것이다.

참고문헌

- 가상현실의 철학적 의미 - 마이클하임, 책세상, 1997
- 사이버 서사의 미래 "인터랙티브 스토리텔링" - 자넷 머레이, 안그래픽스, 2001
- 이벤트 개념의 건축적 의미에 관한 연구 - 이은경, 최왕돈, 대한건축학회논문, 1999