

## 이야기 삼각형을 적용한 공간디자인 교육

### Spatial design education using story triangle

송현지<sup>1)</sup>

Hyunji Song<sup>1</sup>

#### 요약

공간의 장소성 형성을 위해서는 공간에서의 사용자 체험에 대한 고려가 필요하다. 긍정적인 사용자의 경험을 창출하기 위해서 다학제적이며 총체적 시각에서 접근해야 한다. 본 연구에서는 공간의 구조적 측면과 스토리의 구조적 측면을 고찰하고 이들이 접목된 공간디자인 교육 모델을 제안하고자 하였다. 이를 위해 제 2장에서는 공간과 구성에 대하여 고찰하였다. 제 3장에서는 공간디자인의 방법론으로서 스토리텔링을 고찰하고, 스토리텔링의 대표적 모델로 인정받는 로버트 맥기(McKee, Robert)의 이야기 삼각형에 대해 살펴보았다. 이를 바탕으로 제 4장에서는 이야기 삼각형을 활용한 공간디자인 수업모델을 제안한다. 스토리텔링 기법을 공간 교육에 효과적으로 활용하기 위해 로버트 맥기의 이야기 삼각형 구조를 기반으로 각 형식 요소를 통해 살펴보고 공간디자인 교육 프로세스 상에서 활용할 수 있는 모델을 완성하였다. 이는 사용자와 공간 그리고 디자이너의 상호작용을 증진하며 교육프로세스에서 창의성을 증진할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것이다.

**핵심어:** 공간디자인 교육, 스토리텔링, 공간디자인 프로세스, 이야기 삼각형

#### Abstract

To develop a placeness formation of a space, it is necessary to consider the user's experience in the space. In order to create a positive user experience, it is crucial to approach from a multidisciplinary perspective, and the author proposes a space design that considers both the structural aspects of space and those of the story. In Chapter 2, the concept of space and space composition are examined. In Chapter 3, it considers the plot as a methodology of space design, and analyzes the concept of storytelling, story triangle. In Chapter 4, it proposes a space design educational model using the conception of story triangle. This study has put forward a educational model for space design with a theoretical review of the plot. For more precise and effective practical use, this study has examined each factors of the 'triangular structure of Robert McKee'. This can enhance the interaction between space, user, and designer, thereby providing a foundation for enhancing a creativity in the education process.

**Keyword:** Space design education, Storytelling, Space design Process, Story Triangle

1) Adjunct professor, Department of Remodeling Architecture, Woosong College, 226-2, Jayang-dong, Dong-gu, Daejeon, Korea e-mail : designerhjs@gmail.com

Received(October 20.2017), Review (December 15.2017), Accepted(December 31.2017)

## 1. 서론

학제간 융합 교육은 공간디자이너에게 사고의 폭을 넓히며 공간에 대한 창의적 접근을 할 수 있는 기틀을 만든다. 따라서 필자는 본 연구를 통해 현재 다양한 분야에서 대두되고 접목중인 이야기 형식을 활용하여 공간디자인 교육에 적용할 수 있는 프로그램 모델을 제안하였다. 본 연구를 통해 사용자와 교감할 수 있는 공간디자인을 위한 교육에서 디자이너의 사고의 흐름을 이야기 형식을 통해 정리함으로써 공간의 합목적적인 사용자 경험을 유도하고 이를 위한 표현양식의 구체화를 이루는데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

## 2. 공간디자인 교육

### 2.1 공간 구성

공간은 일련의 단위공간(a mini-unit space)들로 구성되어 있다. 단위공간의 관계에 따라 크게 구심형(centralized organization), 선형(linear organization), 방사형(radial organization), 집합형(clustered organization), 격자형(grid organization)으로 나뉜다. 구심형은 하나의 시각적 중심공간에 따라 질서를 이루는 방법으로 단순한 형태를 지닌다. 선형은 연속된 형태 또는 공간의 반복으로 대지의 상황에 유동적으로 대처 할 수 있다. 방사형은 구심적 공간구성과 선형 공간 구성의 조합으로 확산시키는 형태이다. 집합형은 서로 인접하여 지배적 중심 없이 상대적 위치로 대칭과 축의 시각적 원리에 의해 연결되어 구성된다. 격자형은 수직과 수평으로 인해 격자 패턴으로 동일 형태로 인한 규칙성 및 공간의 연속성을 갖는다[1]. 앞에서 설명한 공간 구성은 형태적 공간 구성이라 할 수 있다. 하지만 공간은 형태적으로 단편적 인식뿐만 아니라 사용자들에게 의미로서도 인식된다. 그러므로 공간디자인에 있어서 의미적 공간 구성에 대한 고찰이 필요하다.

### 2.2 공간디자인 교육에서 스토리텔링 적용의 필요성

사용자가 공간을 마주하면 형태적 지각뿐만 아니라 공간이 사용자에게 전달하는 의미나 감정에 의해 장면의 흐름으로 기억된다. 공간디자인 교육에 있어서 스토리텔링은 의미적 공간구성

의 전략으로서 가치가 있다. 뿐만 아니라 대학 교육의 평가적 측면에서도 적용의 필요성이 있다. 대부분의 공간디자인 교육은 콘셉트, 아이디어스케치, 아이디어 발전, 모델링 및 시각화, 프레젠테이션 순으로 진행한다. 그리고 작업물에 대한 평가방식은 마지막 프레젠테이션에서의 비중이 크다. 하지만 이 같은 진행방식은 사고에 대한 고려보다는 표현력에 치중한 평가가 될 수 있다. 그러므로 디자인의 진행과정에서의 아이디어 발상 및 창의적 해결과정에 대한 평가가 이루어질 수 있는 수업모델이 필요하다. 창의적 해결은 발산적 사고(혹은 확산적 사고)와 수렴적 사고를 반복하며 실현된다. 발산적 사고는 아이디어를 발산하고 해결책을 도출하는 생산적 사고를 말한다. 수렴적 사고는 적합한 해결책을 찾기 위해 분류하고 모색해가는 사고를 말한다. 창의적 발상을 하기 위해서 발산적 사고와 수렴적 사고가 상보적으로 조화롭게 사용되어야 한다. 공간디자인 교육에서도 어느 한 사고에만 치중하지 않고 통합적으로 활용될 수 있는 장치로써 공간 스토리텔링을 적용하고자 한다.

### 3. 이야기

#### 3.1 스토리텔링

스토리텔링은 이야기의 생성 과정 및 행위적 측면을 강조한 것이다. 스토리텔링 전문가인 스티븐 데닝(Stephen Denning)의 논의를 통해보면 스토리텔링이란 일어난 상황을 잘 짜인 스토리로 시각, 청각, 후각 등의 감각에 호소하며 감동적으로 전달하는 고대로부터 전승되어 온 인류의 담화 예술 혹은 기술로 정리할 수 있다. 특정 이야기를 효율적으로 전달하기 위해 이야기를 어떻게 가공하느냐가 중점인 것이다. 스토리텔링은 그 과정에서 스토리를 잘 짜기 위해 부분과 전체, 처음과 끝이 일관된 논리성을 가지고 다양한 층위에 맞추어 신축성을 발휘해야 한다[2].

#### 3.2 이야기 삼각형

로버트 맥기(McKee, Robert)는 이야기를 크게 이야기 삼각형이라 말하며 3가지 형식으로 분류하였다. 아크플롯(archplot), 미니플롯(miniplot), 안티플롯(antiplot)이다. 아크플롯(archplot)은 고전적이며 이상적인 이야기 구조로 단일 주인공 중심으로 자신의 욕망을 위해 저항과 맞서 연속적

이고 인과적인 방식 이야기이다. 미니플롯(miniplot)은 아크플롯의 내용은 갖추되 경제적이고 단순화한 것이다. 안티플롯(antiplot)은 전통적 형식에 반하는 것으로 전통형식에 형식적 원리에 질문을 던지거나 조롱하는 것이다. 3가지 이야기 삼각형에 따른 내부형식 개념은 [표1]과 같다. 내부형식에 따라 공간에서 구상적, 기술적, 형태적으로 구현될 수 있다[3].

[표 1] 이야기 삼각형 내부형식

[Table 1] Formal difference within the story triangle

| 단계                       | 내용  |
|--------------------------|---|
| 닫힌 결말/<br>열린 결말          | 닫힌 결말은 제기된 이야기들이 타당하게 이루어지고 감정이 충족되는 결말을 일컫는다. 열린 결말은 관객에게 한, 두 가지 궁금증을 남기는 것을 말한다.                                   |
| 외적 갈등/<br>내적 갈등          | 외적 갈등은 인물들 혹은 사회, 현실 세계의 물리적 힘과의 갈등을 말한다. 내적 갈등은 내면 의식과 무의식 속에서 일어나는 갈등을 말한다.   |
| 단일 주인공/<br>다수의 주인공       | 단일 주인공은 한사람이 주인공인 것이고 다수의 주인공은 이야기가 여러번 나뉘며 각각의 이야기에 주인공을 부여하는 것이다.   |
| 활동적인 주인공/<br>수동적인 주인공    | 활동적 주인공은 직접적으로 변화를 주도하는 것이고 수동적 주인공은 활동성 없이 관찰자적인 성격을 말한다.  |
| 연속적인 시간/<br>비연속적 시간      | 연속적인 시간은 한 시점에서 출발해 시간순서대로 진행되는 것이다. 중간에 생략을 할 수도 있지만 큰 시간적 흐름은 변하지 않는다. 비연속적인 시간은 시간이 파편화되어 순서의 흐름을 파악하기 어려운 것을 말한다. |
| 인과성/<br>우연성              | 인과성은 원인에 따른 결과로 진행되고 확실한 동기 뒤에 극적 효과를 유발한다. 우연성은 확실한 동기 없이 파악하기 어려운 극적 사건의 진행을 말한다.                                   |
| 일관되는 사실성/<br>일관되지 않은 사실성 | 일관되는 사실성은 이야기 전 과정에서 유지되는 일관성을 말한다. 일관되지 않은 사실성이란 상호작용 없이 부조리성을 말한다.  |

출처: 고영범, 임승빈, 시나리오 어떻게 쓸 것인가?, 서울: 황금가지, (2004), pp.79-89 {McKee, Robert, Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting, New York: Itbooks: HarperCollins. (1997).} 재구성

#### 4. 이야기 삼각형을 적용한 공간디자인 교육 모델

[표 2] 교육 프로세스

[Table 2] Education process

| 단계  | 내용   |
|-----|--|
| 1단계 | 리서치  |
|     | 1. 공간의 명칭, 위치, 특징 등 기초 목록을 작성하고 서로 어떤 영향을 주고 있는지 기술한다. |

|     |   |
|-----|---|
|     | <p>컨셉트, 스토리 발굴</p>  |
| 2단계 | <p>1. 컨셉트를 토대로 아이디어 생성하는 단계이다.<br/>2. 사실에 근거한 기본 텍스트와 가미된 컨셉트를 기술한다.</p>  |
|     | <p>공간 스토리보드 작성</p>  |
| 3단계 | <p>1. 이야기 삼각형 형식 선정<br/>{아크 플롯(archplot), 미니플롯(miniplot), 안티플롯(antiplot)}<br/>2. 공간 스토리보드를 통해 사용자가 공간에서 경험하는 모든 과정의 단계를 물리적 도구 및 행위 그리고 행위를 지원하는 공간 흐름을 한눈에 볼 수 있게 작성한다.<br/>3. 아이디어 스케치를 통해 구체화한다.<br/>4. 스토리발굴을 기반으로 도면 작성 및 시각화한다.</p> |
|     | <p>공간 구현</p>  |
| 4단계 | <p>1. 3단계에서 작성한 스토리보드를 기반으로 체크리스트를 작성한다.<br/>2. 디자인 모델링 및 렌더링 한다.</p>   |
|     | <p>프레젠테이션</p>   |
| 5단계 | <p>1. 프로젝트 전 과정을 정리하여 발표 및 평가한다.</p>  |

출처: K.H. Han, Story, storytelling, story design, Seoul:Prunsasang, (2010), pp,76-81 & J.Y. Jeong and J.H. Monn, Archives of Design Research, (2011), Vol.24 No.1, p.44 참조

앞에서의 고찰을 토대로 공간디자인교육에서 이야기 형식의 필요성을 인식하고 이야기 삼각형을 적용하여 공간디자인전공 학생들에게 적합한 수업의 지도과정이다. 이야기 삼각형은 행위와 공간의 관계를 디자인으로 구체화하는데 파생되는 아이디어 발상 및 공간 구성에 중요 요소로 작용할 수 있으며 공간을 구체화하는 진행과정에 따라 분석의 틀로서 적합한 개념이 될 수 있다. 본 교육모델의 진행 순서는 리서치 - 컨셉트 및 스토리발굴 - 공간 스토리보드 작성 - 공간 구현 - 프레젠테이션 순으로 진행한다.

1단계 리서치는 기존의 공간디자인 프로세스와 큰 차이가 없다. 2단계부터 기존의 공간디자인 프로세스와 차이가 있다. 컨셉트 및 스토리 발굴 단계에서는 컨셉트도출뿐만 아니라 표현할 공간에 대해 어떤 스토리를 만들어갈지에 대한 고려를 한다. 스토리를 통해 공간의 맥락을 개괄적으로 조명한다는 목표아래 디자인할 공간에 대해 전체적인 이해할 수 있도록 한다. 컨셉트만으로 디자인할 경우 물리적 조형성에 초점을 맞출 여려가 있지만 스토리를 발굴함으로써 디자인하고자 하는 각 공간에 사용자들이 어떤 행동할지에 대해 예상할 수 있으며 이러한 사고과정을 통해 스스로에게 적합한 공간 스토리를 형성할 수 있도록 하기 위한 방식이다.

3단계의 공간 스토리 보드 작성은 공간에 이야기를 사용자에게 메시지 및 공간표현에 관하여 간단한 스케치 및 서술하여 아이디어를 구체화한다. 우선, 아크플롯, 미니플롯, 안티플롯 중에 한 형

식을 고르고 공간 구축의 목적 및 예상사용자에 대해 기술한다. 그리고 공간에서 핵심적으로 나타나는 행동 및 사건을 적어본다. 또한 주된 행동 및 사건을 이끄는 도구와 장치들에 대해 기술하고 전체 공간 문맥을 서술한다. 4단계에서는 공간에 대해 표현방식 및 공간 이야기의 흐름에 대하여 정리함으로써 공간 연출 요소에 있어서 적극적 실행과 소극적 실행을 취사선택하고 이를 공간디자이너로 구현한다. [표3]에서 3단계가 공간 스토리보드인 공간의 큰 지도라면 4단계는 이야기 내부 형식 요소를 통해 공간에서 벌어질 수 있는 상황과 관련된 요소들을 정리해 봄으로써 디자인의 시각을 넓혀 줄 수 있다. 구체적 메모와 공간디자인 스케치를 통해 디자인생성에 있어서 유용한 프레임워크를 만드는 것이다. 5단계에서는 각 단계별로 진행된 양식 및 결과물을 발표한다.

[표 3] 공간 스토리보드

[Table 3] Space Storyboard

| 3 단계  |  | 내용                |
|---|--|-------------------|
| <input type="checkbox"/> 아크플롯 <input type="checkbox"/> 미니플롯 <input type="checkbox"/> 안티플롯 |  |                   |
| 목적  |  |                   |
| 사용자   |  |                   |
| 행동 및 사건   |  |                   |
| 도구 및 장치   |  |                   |
| 아이디어 스케치  |  |                   |
|   |  |                   |
| 4 단계  |  |                   |
| 단계  | 내용                                     | 공간디자인 스케치         |
| 아크플롯  |  |                   |
| 인과성   | ■ 원인과 결과에 따른 사건전개:<br>■ 확실한 동기와 극적 효과: | ■ 공간의 사건 전개상의 초점: |
| 단힌 결말   | ■ 관련된 사실:<br>■ 행동:<br>■ 사건:            | ■ 결말부의 공간 서술 대상:  |
| 연속적인 시간   | ■ 한 시점에서 출발해 시간순서대로 진행:                | ■ 공간의 사건 전개상의 초점: |
| 외적 갈등   | ■ 중심적 갈등:<br>■ 개편 사항:                  | ■ 공간과 사용자와의 관계:   |
| 단일 주인공  | ■ 주인공 한사람에게 이야기를 부여:                   | ■ 공간의 주요 사용자:     |

|             |  |                      |
|-------------|--|----------------------|
| 일관되는 사실성    | ■ 이야기 전 과정에서 유지되는 일관성:                 | ■ 형태적 통일성:           |
| 활동적인 주인공    | ■ 직접적인 변화 주도:                          | ■ 공간에서 사용자의 참여정도:    |
| 미니플롯        |  |                      |
| 열린 결말       | ■ 관련된 사실:<br>■ 행동:<br>■ 사건:            | ■ 결말부의 공간 서술 대상:     |
| 내적 갈등       | ■ 중심적 갈등:<br>■ 개편 사항:                  | ■ 사용자간의 관계:          |
| 다수 주인공      | ■ 다수의 주인공:<br>■ 다수의 이야기:               | ■ 공간의 주요 사용자:        |
| 수동적인 주인공    | ■ 활동성 없는 관찰자적 성격:                      | ■ 공간에서 사용자의 참여정도:    |
| 안티플롯        |  |                      |
| 우연성         | ■ 확실한 동기 없이 파악하기 어려운 극적 사건의 진행:        | ■ 비선형적 요소:           |
| 비연속적인 시간    | ■ 큰 흐름은 변하지 않지만 중간에 생략하거나 소단위적 공간의 변화: | ■ 공간의 사건 전개상의 변화 초점: |
| 일관되지 않은 사실성 | ■ 상호 작용 없는 부조리성:                       | ■ 대조, 병치 장치:         |

출처: S.H. Choe, Storytelling, Moonji publishing, Seoul, (2015), p.361-365 참조

## 5. 결론

본 연구자가 제시한 이야기 삼각형의 활용은 발산적 사고측면에서 구체적 콘셉트 설정에 도움을 줄 뿐만 아니라 수렴적 사고 측면에서 계획된 이야기의 맥락에 맞게 다양한 발상들을 분류, 선별하여 디자인할 수 있다. 이처럼 이야기 삼각형을 활용한 공간구성은 형태적, 의미적 효율성을 가져온다.

프로세스의 단계적 측면에서 살펴보면 3단계 공간 스토리보드 작성단계에서 사용자가 공간을 마주하는 사건의 시간 배열 순서를 정리하고 공간의 이야기 삼각형에 따라 형상 차원과 의미 차원이 서로 연결될 수 있도록 기틀을 마련해 줄 수 있다. 4단계 공간 구현단계를 보면 체크리스트를 통해 단위공간 사이에 공백을 파악하고 전체 스토리 구성과 공간과의 관련성을 파악함으로써 공간의 흐름을 끊기지 않게 하며 사용자에게 대한 종합적 이해를 기반으로 재구성을 통해 사용자의 체험을 확대할 수 있다.

종합적으로 본 연구자가 제안한 이야기 삼각형을 적용한 공간디자인 수업모델을 살펴보면 프로젝트가 올바른 방향으로 진행되는지 지속적으로 스스로에게 질문과 답을 찾아가면서 공간의 체계와 질서를 갖는다. 기능적 측면에서는 디자이너로서 메시지와 스토리를 적절하게 전달하기 위한 단계별 생각정리를 통해 창의적으로 아이디어를 발현할 수 있는 원동력을 얻고 공간을 단위별 배분을 효율적으로 배치할 수 있다. 의미적 측면에서는 주요 공간에 대한 기억의 보존과 영속성을 높일 수 있다. 그리고 콘셉트 그리고 결과물로 진행되는 기존의 수업들과 비교해서 살펴보면 교육 평가적 측면에서도 의의가 있다. 기존의 수업방식은 결과물중심의 평가가 진행된다. 처음부터 끝까지 학생들이 어떤 생각을 가지고 진행하였는지 세부적으로 확인하기 어렵다. 하지만 본 연구자가 제시한 수업모델은 학생들이 어떤 생각으로 결과물이 나왔는지에 관해 중간과정들을 학생들이 기술한 생각정리 및 스케치로 단계별 과정을 살펴볼 수 있어서 교육 평가적 측면에서 결과물 중심이 아닌 과정중심으로 평가할 수 있다.

## References

- [1] S. Y. Park and S. H. Lee, Theory of space design, Jigu Publishing Co., Paju, (2011)
- [2] S. A. Shim, Research of Applying Storytelling in Middle Class Art Lesson, Chungng University, Master Dissertation, (2014) & K. H. Han, Story, storytelling, story design, Prunsasang, Seoul, (2010)
- [3] 고영범, 임승빈, 시나리오 어떻게 쓸 것인가?, 서울: 황금가지, (2004), {McKee, Robert, Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting, Itbooks: HarperCollins, New York(1997).
- [4] K.H. Han, Story, storytelling, story design, Prunsasang, Seoul, (2010)
- [5] J.Y. Jeong and J.H. Monn, Archives of Design Research, (2011), Vol.24, No.1, pp.37-46
- [6] S.H. Choe, Stoyrytelling, Moonji publishing, Seoul, (2015)