

MBC 설특집 VR 심리치유 다큐멘터리

<너를 만났다> 시즌 4 '열셋, 열여섯' 제작기

강민호 (주)포니이엔티 대표



<너를 만났다> 시즌 4 제작, 기획부터 마감까지 10개월의 제작 기간이 걸렸다.

방송이 4개월여 남은 시점으로 IOFX MMC 지명구 대표와 김호성 MBC PD님에게서 연락이 왔다. <너를 만났다>의 지난 시즌을 모두 관심 있게 보았고, 뉴미디어를 만드는 회사로서, 한번은 참여해보고 싶었던 방송프로그램이었기에, 흔쾌히 수락하였다.

기존 시즌보다는 좀 더 풍부하고 상호작용에 초점을 둔 제작 기획 방향으로 진행되고 있었고, 기획 초기부터 기존 시즌보다 사연자분의 심리적인 부분을 굉장히 조심스럽고 섬세하게 배려하고 있다는 느낌을 받았다. 그런 부분의 제작 접근 방식에 박수를 보내고 싶었고, 제작 부분에서도 시간은 부족하지만, 최선을 다해서 기획한 내용을 구현하고자 결심을 하며, 제작 진행에 임하였다.



기억의 방 / 인트로

<너를 만났다> 시즌 4는 3년 전 아들을 떠나보낸 두 부모님의 사연을 ‘심리치유’에 중점을 두고 ‘VR 양방향 소통 기술’을 도입하였다. 시즌 최초로 가상 공간에서의 실시간 인터랙션을 통해 사연자분들의 심리치유의 몰입감을 높였다.

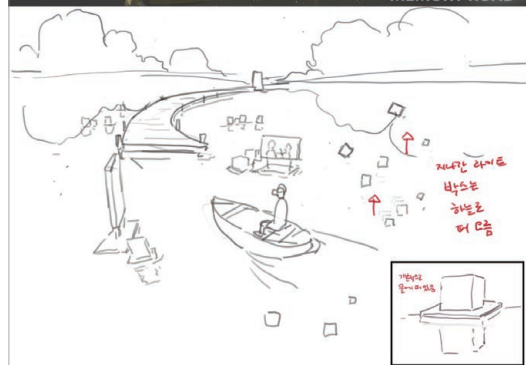
네 남매 중 첫째인 서준이는 사연자분의 부모로서 겪는 모든 첫 순간을 안겨준 아이였다. 하지만 열세 살이었던 서준이는 3년 전 여름, 하루아침에 급성 뇌출혈로 가족들의 곁을 떠났다. 너무 급작스럽게 떠나, 마지막 인사를 못 한 부모님들의 소원을 ‘실시간 인터랙티브’ 기술을 통해 서준이와의 마지막 인사를 나눌 수 있게 되었다.

시즌 최초로 각각 엄마와 아빠가 서준이와의 ‘추억의 기억과 공간’을 VR로 체험할 수 있게 진행하였다. 엄마와의 공간은 가족여행의 추억 공간인 바닷가와 버스 정류장, 아빠와의 공간은 한강변의 추억 공간. 심리전문가의 상담을 통해 각각의 공간과 내용들을 구성하였다.

이러한 내용들을 바탕으로 VR 체험을 영상으로 확인할 수 있게 ‘사전 시각화’ 영상 작업을 하였고, 이를 통해 MBC 제작진과 VR 체험에서의 기술적인 부분은 보다 효율적으로 프로젝트를 이어 갈 수 있었다.

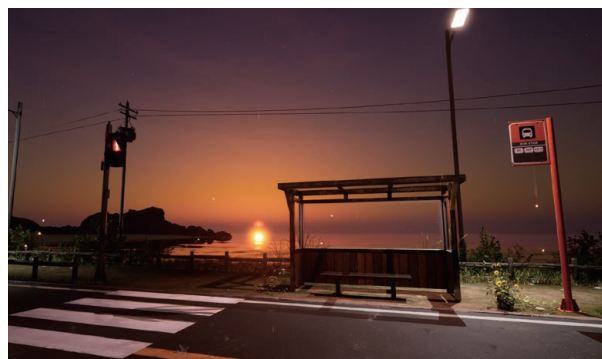
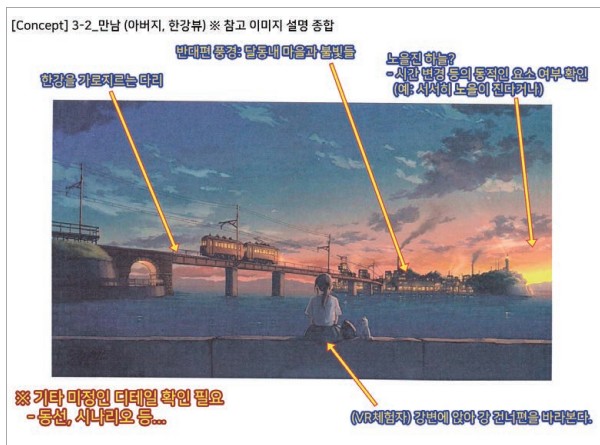


시연자 시점





프리비즈 / 사전 시각화





추억의 공간 컨셉 스케치

포니엔티는 다양한 VFX, 미디어 분야에서 경험과 전문성을 쌓은 디렉터와 CGI 전문가 및 개발자로 구성된 ‘인터랙티브 콘텐츠’ 전문기업이다. <너를 만났다> 시즌 4에서 인터랙션 부분, 라이브 모션 캡처와 언리얼 엔진을 활용한 VR 인터랙션 부분의 기술 및 제작분을 진행하였다.

대부분의 작업은 실시간 인터랙션의 구현에 초점을 두고 언리얼 엔진 상에서 트리거들을 대화와 행동의 흐름에 맞게 실시간으로 조작할 수 있게 하는 것과 라이브 모션 캡처를 보다 완성도 있게 구현하고자 노력하였다.

서준이 부모님과 자연스러운 대화와 리액션, 실시간 쌍방향 커뮤니케이션을 위해, 여러 가지 기술적인 고민들이 많았다. 시연자와 액터가 서로 다른 공간에 분리된 구조에서 액터와 시연자의 위치와 행동을 직접적으로 전달받는 데 한계가 있었기 때문에 이 부분을 해결하고자, VR을 착용한 시연자의 위치를 트래킹하여, 캐릭터가 시연자를 똑바로 바라볼 수 있게 하는 ‘Lookat’ 기능을 추가하고, 이를 토글 형식으로 애니메이션이 블렌딩되면 On/Off 할 수 있는 기능을 구현하였다.

이를 통해 대화하는 장면과 같이 서로를 마주 봐야 하는 상황에서 서로 마주 보는 느낌을 좀 더 몰입감 있게 구현할 수 있었다. VIVE에서 협찬을 도와주신 VIVE Mars 실시간 카메라 트래킹은 시연자가 현실 공간에서 가상공간에서 만나는 인물과 상황을 몰입해서 볼 수 있도록 시연하였다. 가상공간 내에 위치 확인 및 인터랙션 부분도 VIVE Mars의 최신 기술이 들어간 제품을 통해 보다 효율적으로 프로젝트를 진행할 수 있었다.



언리얼 5 메타휴먼으로 구현한 3년 뒤 서준이의 모습

또한 언리얼 5의 기능인 ‘메타휴먼’을 사용하여 16세가 된 서준이를 시뮬레이션으로 구현할 수 있었다. 서준이의 표정, 성장한 외모, 목소리를 재연하였고, 특히 페이스 셰팅에 들어갈 많은 시간을 아낄 수 있었다. 그리고 메타휴먼의 경우 일반적으로 사용되는 ‘blend shape’ 방식의 페이스 셰팅이 아닌 실제로 웨이트로 작동되는 수많은 본을 가지고 있기 때문에 이를 이용한 다양한 커스텀이 가능하였다. 이를 통해 서준이 대역을 하시는 배우분에 맞춰서 얼굴의 움직임을 셰팅할 수 있었다.



서준이와 부모님의 추억들을 담은 장면이 VR로 상당 부분을 구현하여야 했고, 가족들의 기억으로 이어질 수 있게 하여야 했다. 기획 단계부터 사연자 부모님들과 전문 심리전문가 선생님들과의 상담을 통해 단순한 체험이 아닌, 심리적인 치유를 최우선으로 두고, 부모님과 서준이의 행복했던 기억과 장소를 기획할 수 있었고, 그 부분을 VR 체험을 통해 상황 및 인물을 최선을 다해 구현하였다.

서준이의 추억 공간





촬영 및 녹화 현장

<너를 만났다> 시즌 4의 가장 중요한 키워드는 ‘사연자들의 심리 상담과 치유’이다. VR 콘텐츠의 인터랙티브 디자인에 심리 상담에 대한 요소를 구현하였다. <너를 만났다>의 기존 시리즈들은 좋은 콘텐츠였고, 그런 부분에 있어 시청자들이 기존 시리즈에서 느꼈던 감동은 유지하되 기존 시리즈보다는 기술적인 부분과 콘텐츠적인 부분에서 많이 고민하였다. 다행히 사연자와 시청자 모두에게 노력했던 부분이 잘 전달되었다고 생각하고 있다.

<너를 만났다> 시즌 3까지는 PC-VR(VIVE Pro Eye), 모션트래킹 위한 VIVE Tracker 및 햅틱 장갑을 사용하여 촬영하신 것으로 알고 있다. 시즌 4에서는 일체형 헤드셋인 VIVE XR Elite를 도입하였고, 시연자에게 보다 높은 해상도의 디스플레이와 끊김 없는 프레임을 제공할 수 있었다.

핸드트래킹을 위해서 당초 계획은 VIVE Tracker와 모션장갑을 조합하여 사용하는 것을 염두에 두었으나, Standalone 기기인 XR Elite와 BaseStation 방식의 VIVE Tracker를 만족할만하게 동기화하기가 쉽지 않았기 때문에, 결국 작업 후반 중 XR Elite의 핸드트래킹 기능을 사용하는 것으로 방향을 바꿨다. 다행히 VIVE사에서 언리얼 엔진용 SDK를 제공해주었기 때문에 빠른시간 내에 원하는 세팅을 할 수 있었다.

VR 콘텐츠로 치유를 받은 가족분들의 입장을 최우선으로 고민하고 콘텐츠를 제작하였다. 현장에서조차 가족분들의 반응은 너무나도 감동적이었고, 가족분들의 추억을 같이 공감하며, 눈물을 흘리고 기뻐할 수 있었다. 이 프로젝트의 진행 과정을 준비하면서 제작진분 모두 고생한 부분을 보상받는 느낌이였다. 그리고, 가족분들이 이 프로젝트를 통해 조금이라도 상처가 치유되었다는 느낌을 현장에서 느낄 수 있어 기뻐다.

포니이엔티에서 <너를 만났다> 시즌 4에 참여할 수 있어 영광이었고, 시즌 5에서도 새로운 방법과 이야기로 해보고 싶은 소망이 있다. 시즌 5도 진행될 것으로 희망하고 더 좋은 기획과 진보한 기술이 활용될 것으로 생각한다. 카메라 트래킹 및 핸드트래킹 기술을 바탕으로, AI 기술들을 활용하여 좀 더 몰입감을 높여 시각과 촉각 모두를 만족할 수 있는 콘텐츠를 만들기를 희망한다. 🍀

제작진 / 사연자 가족분들, MBC, IOFX MMC, 포니이엔티(PONY ENT)

