

파노라마, 디오라마 그리고 전자책 인터페이스

Panorama, Diorama and E-Book Interface

김 양 호
청주대학교

Kim, yang-ho
Cheongju University

요약

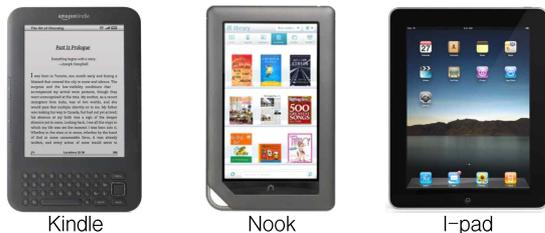
현재 일부 전자책은 전통적 책의 인터페이스를 매개하여 사용자 경험을 복제하고 있다. 그러나 새로운 개발환경에서 근대의 시각 경험이었던 파노라마, 디오라마와 같은 재현의 수용은 앞으로의 새로운 전자책이 새로운 사용자 경험을 만들어 나갈 것으로 예측하게 한다.

I. 서론

세상을 바라보고 읽어내는 인류의 행위는 문명의 발달과 함께 시대와 환경의 변화를 적극 수용하면서 많은 변화를 겪어왔다. 특히 18세기 산업혁명 이후 생산 방식의 변화와 함께 이루어진 19세기 새로운 스펙타클들은 이전과는 다른 시각경험을 만들어 내었다.

현시대로 돌아와 2011년 현재 amazon의 kindle, Barnes & noble의 nook, Apple의 i-pad 등의 이북 단말기 등의 확산은 비로소 전자책 활용에 필요한 생태계를 이루어내면서 책을 읽어내는 방식에 새로운 시각 경험을 만들어 내고 있다.

본 연구는 18세기 이후 새롭게 생성된 파노라마, 디오라마의 근원적 형식을 다시 살펴보고 현재 만들어지는 전자책의 그래픽 인터페이스를 비교, 고찰해 봄으로 우리가 가지고 있는 시각체계를 다시 살펴보고자 한다.



▶▶그림 1. E-Book Device

II. 파노라마와 디오라마

2.1 파노라마(panorama)

1791년 영국의 화가 Robert Barker에 의하여 시작된 파노라마는 모든 것(all)을 본다(to see)는 그리스어에서 유래하였다. 파노라마는 보트나 기차를 타고 이동하면서 보는 듯한 경험을 주며 마치 실지 경관을 보는 것 같은 느낌을 주기위해 원형 또는 반원형의 배경 앞에 사물을 배치하거나 조명을 통해 실재감을 강조한다. 파노라마 이미지는

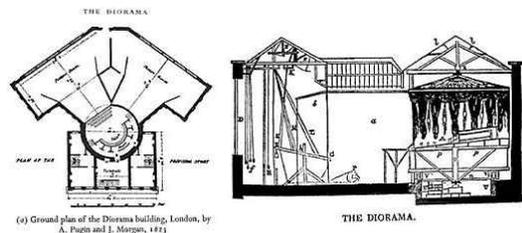
상업적으로는 쇼윈도나 벽면을 이용한 선전용 파노라마 등으로 활용되었으며 현재는 디지털 환경의 가상현실(VR)을 위한 이미지로 사용되기도 한다.



▶▶그림 2. A panorama of Tbilisi in 1900s.

2.2 디오라마(diorama)

1822년 파리의 대중공연에서 시작된 디오라마는 파노라마가 실제 환경에 가깝도록 무대 도처에 실물이나 모형 배치를 전체와 부분의 관계를 명백히 하는 데 비해, 주위 환경이나 배경을 그림으로 하고, 모형 역시 축소 모형으로 배치한다는 점이 다르다. 디오라마는 근대 이후 귀족들이 테이블 위에 인형들을 올려놓고 역사적인 전투 장면 등을 재현해 놓았던 데서 유래하였다. 여러 모형을 배경과 함께 설치하여 특정 장면의 한 장면을 구성하되, 설치 기술이 발달하면서 인형뿐 아니라 공룡·전차·비행기·자동차 등 그 종류도 매우 다양해졌다. 뿐만 아니라 조명기술의 발달로 인해 특수조명과 초대형 투명그림을 이용해 환상적인 효과로 경치를 재현해 내는 등 과거에 비해 배열 역시 훨씬 짜임새 있게 바뀌었다. 현재는 박물관·미술관·과학관 등에서 이 기법을 많이 사용하고 있다.

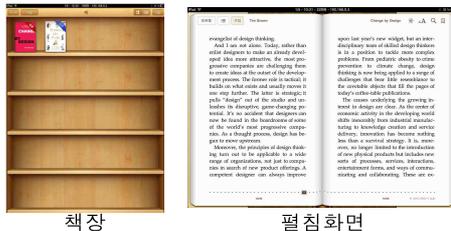


▶▶ 그림 3. 디오라마 빌딩, London 1823

III. 전자책 속의 파노라마, 디오라마

3.1 책의 원형과 유사한 전자책 인터페이스 디자인

디지털환경에서 만들어진 전자책은 그 사용상의 편리함에도 불구하고 전통적인 책의 독서 경험과 다른 차이로 웹이나 앱 환경에 비해서 아직은 낯설게 느끼고 있다. 때문에 전통적인 책의 형태처럼 유사하게 만들어 사용자의 이질감을 낮추는 것이 많은 E-Book Reader S/W들의 전략이다. 애플 iBooks를 살펴보면 종이와 스크린의 차이에도 불구하고 책장이나 펼침 화면과 페이지 넘김 등의 세부 묘사는 책의 원형(archtype)에 대한 유사성을 최대화시키고 있다.



▶▶ 그림 4. 애플 iBooks 실행화면

3.2. 기능적 특성의 전자책 인터페이스 디자인

그러나 이미지나 기타 정보가 많은 신문이나 잡지들은 기능적 특성을 보완하여 새로운 사용자 경험을 제공하고 있다. 전자책의 새로운 가능성을 보여주었다고 평가되는 Wired는 iBooks와 같은 페이지 넘김을 생략하고 수평적인 또는 수직적인 페이지 이동을 통해 마치 파노라마 이미지에서 보여 지는듯한 이미지의 연결성을 그대로 살리고 있으며, 이러한 방식은 다른 잡지에서조차 적극 활용되고 있다.



▶▶ 그림 5. Wired 실행화면

IV. 전자책 속의 파노라마, 디오라마

4.1 전자책 인터페이스의 기능적 특징

전자책의 사용 환경은 단지 전통적 책을 디지털 기기로 옮겨 놓는 것이 아닌 새로운 독서 경험을 요구한다. 특히 정보가 미시적 형태로 분절되고, 연결되며, 이미지로 교체되어 가는 현 시점에 문자 중심의 전자책의 영역은 점차로 축소될 것이다.

또 다른 의미의 새로운 전자책의 모델은 SNS를 활용한 App으로 충격을 주고 있는 Flipboard이다. Flipboard는 Facebook이나 Twitter등의 SNS와 연계하여 정보를 마치 신문처럼 만들어 보여준다. 사용자들에게 원천 정보들을 전달하기 위한 배치를 고정 그리드가

아닌 가변 그리드를 사용함으로써 자신만의 독서 경험을 구성할 수 있는 기반이 특징이다. Flip Board는 전통적인 전자책은 아니지만 SNS의 살아있는 정보를 묶어 신문이나 잡지의 형태로 변형시켜 마치 디오라마처럼 세계를 읽어내는 기분을 느끼게 만들어 준다.



▶▶ 그림 6. Flipboard 실행화면

4.2 전자책 개발 환경

Indesign을 통해 전통 편집용 S/W 시장을 장악하고 있는 Adobe 사는 현재 2011년 상반기를 목표로 Digital Publishing Suit이라는 전자책 솔루션을 개발하고 있다.

이 솔루션에서 Overlay Creator는 파노라마, 하이퍼링크, 이미지 펜스, 슬라이드 쇼 등의 interactive한 기능을 담을 예정이다. 특히 파노라마 기능의 적극적 수용과 조작 가능한 인터랙티브 메뉴들이 배치되는 풍경은 디오라마적 특성을 강조시킬 것으로 보여진다.

V. 결론

출판매체의 변화는 기존 정보형식을 모사해 담아내는 것과 새로운 정보 형식을 새로운 인터페이스로 구성하는 방식으로 구분된다. 현 시점은 전통적인 책의 모습과 미래의 책의 모습의 출발이 상존하는 시기이다.

초창기 사진과 영화가 기존의 회화를 감상했던 관람자들에게 주었던 혼란처럼, 새로운 책은 정확히 우리에게 어떤 모습으로 다가올지 아직은 알 수 없다. 그러나 우리의 시각성은 변함없이 세상을 바라보는 자세와 관계될 것이며, 이전에 눈이 세상을 바라보았던 것이 지금처럼 우리에게 세상이 바라보여지는 상황은 마치 파노라마와 디오라마가 제시되었을 때의 충격과 다르지 않을 것이다.

마노비치가 영화에 대해 “영화가 발전함에 따라 찍은 그대로의 필름들은 조각된 필름들에 그 자리를 내어주었다.”고 말한바와 같이 앞으로의 전자책은 책의 원형의 모습이 아닌 조각된 형식들에 그 자리를 내어 주고, 중층적 공간에서 앞선 미디어들의 총합적인 혼성으로 발전해 나갈 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] R. 슈와르츠 저, 노명우 역, “구경꾼의 탄생”, 마티, 2006.
- [2] 레프 마노비치, “뉴미디어의 언어”, 생각의 나무, 2004.
- [3] 마크 스미스저, 김상훈 역, “감각의 역사”, SU BOOK, 2010.
- [4] 니콜라스 미르조예프 저, 임산 역, “비주얼 컬처의 모든 것”, 홍시, 2009.
- [5] 마샬 맥루한 저, 박정규 역, “미디어의 이해”, 커뮤니케이션북스, 2001