

designdb

vol.181

2002.09+10

www.designdb.com

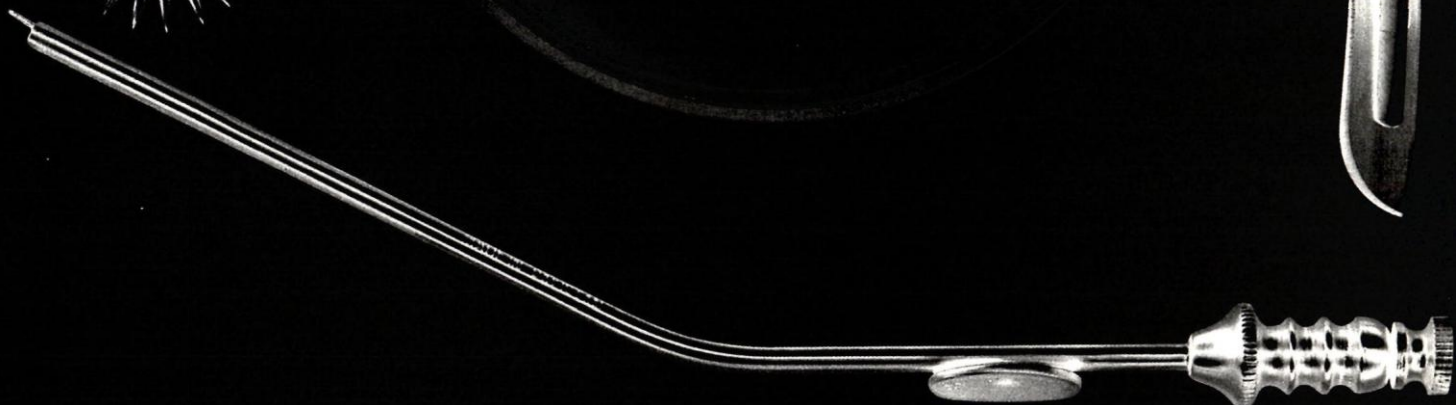
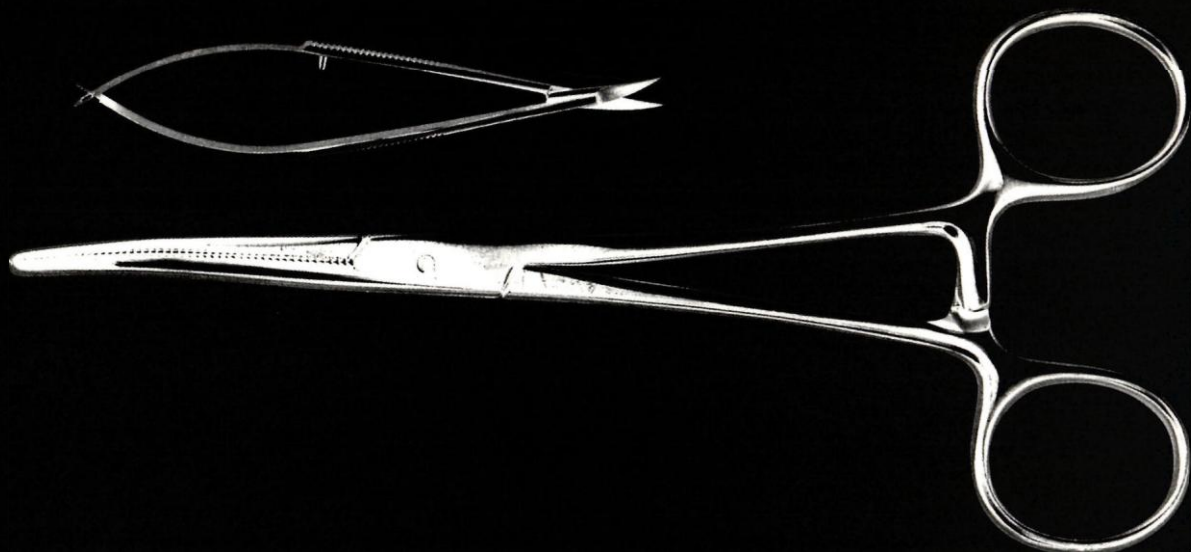
인터페이스가 동 쪽으로 간 까닭은?



1,000원



ISSN 1599-354X



in-ter-face

1. 경계면, 접점, 공유(접촉) 영역
2. (이종간의) 대화, 연락, 의사소통
3. [컴퓨터] 인터페이스 (CPU와 단말 장치와의 연결 부분을 이루는 회로)

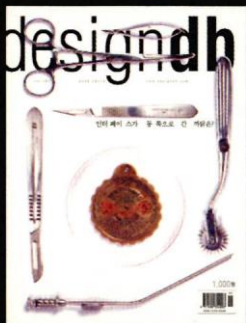
통권 제181호(격월간)

발행처 한국디자인진흥원(원장 정경원)
주소 463-828 경기도 성남시 분당구 아탑1동 344-1번지 코리아디자인센터
전화 031-780-2114
팩스 031-780-2073
홈페이지 <http://www.designdb.com>
발행일 2002.09.15
등록번호 문화마02719
등록일자 1975.01.14
발행인 정경원
편집자문위원 이순인
기획·제작 (주)안그라픽스(대표 김옥철)
주소 136-022 서울시 성북구 성북2동 260-88
전화 02-743-8065
팩스 02-744-3251
홈페이지 <http://www.ag.co.kr>

편집 신현숙 dmsco7@ag.co.kr 박활성 hspark@ag.co.kr
객원기자 유나영 y00ny@hanmail.net
디자인 이경수 mozart@ag.co.kr
사진 박정훈 jhbb@ag.co.kr
객원사진기자 윤행석 odeonst@hanmail.net

프리프린트 삼화칼라(02-2273-7058)
프린트 프린트플러스(02-462-3280)
표지용지 제타스무스 220g/m² natural
종이협찬 두성종이(02-583-0001)

〈designdb〉는 한국디자인진흥원이 발행하고 (주)안그라픽스가 기획 및 제작합니다.
 이 책에 실린 내용의 저작권은 특별한 표시가 없는 한 (주)안그라픽스에 있습니다.
 〈designdb〉에 실려있는 어떠한 내용이라도 (주)안그라픽스의 사전 동의없이 무단으로 사용하실 수 없습니다.
 본지는 한국도서관리위원회의 잡지윤리실천강령을 준수합니다.



정기구독 안내

<http://www.agbook.co.kr>을 방문하시면 한국디자인진흥원과 안그라픽스가 함께 발행하는 격월간 〈designdb〉를 손쉽게 정기구독하실 수 있습니다.

정기구독료 10,000원(1년간 6회분 + 등기발송료). 문의 080-763-2320

	05	db note 인터페이스가 동쪽으로 간 까닭은?
	06	inter1 meeting with interface 인터페이스, 만남의 또 다른 이름
	10	inter2 time, space, interface 시간, 공간, 인터페이스
	12	고지도와 현대지도의 공간인식
	16	달력을 둘러싼 과학과 권력의 이중주
나침반과 방위인식 18	20	시계는 무엇으로 사는가
도시, 건축, 인터페이스, 의사소통 22	26	사이버 세계의 시간과 공간
	28	inter3 UI for print 인쇄매체를 위한 유저인터페이스
	30	아날로그적 교감을 위한 대상으로서 책을 위한 인터페이스
	32	잡지 디자인, 차이를 만들기 위한 투쟁의 역사
	36	만화 인터페이스, 암묵적 기호에 의한 수사학
	38	inter4 body & interface 몸 & 인터페이스
	40	문 손잡이, 다른 공간으로의 인터페이스
	42	화장실 공간과 심리적 인터페이스
	44	관찰당하는 눈, 현대 커뮤니케이션의 희생자
	46	웃은 피부로의 회귀를 꿈꾼다
	48	인터페이스에 대한 몇 가지 물들의 물음
	50	inter5 http://www.the_future_of_interface.com 인터페이스의 미래
kidp news 55	54	yellow page
	56	db plus+ 국제디자인포럼 2002 세계 디자인 정책을 논한다
	59	db plus++ 지역색이 깃든 아름다운 대교(大橋)를 꿈꾸며 스기야마 카즈오 인터뷰

1996년부터 2025년까지 30년 동안 사용할 수 있는 인도의 만년달력.
사용방법은 아주 간단하다. 앞뒤의 구리판을 이리저리 돌려 해당 년도와 달을 맞추면 아래쪽에 있는 날짜와 요일이 자동으로 맞춰진다.
하나의 인터페이스가 얼마든지 다른 모습으로 존재할 수 있음을 보여주는 예.



인 터페이스가 동쪽으로 간 까닭은 ?

인터페이스가 동(動)쪽으로 간 까닭은 허무하게 들리겠지만 이 세상이 동(動)적이기 때문이다. 보다 정확하게 말하자면 인터페이스를 통해 처리되는 '정보의 독립'과 무관하지 않다. 예전엔 음식을 데우고 싶으면 불을 피우면 되었고, 글을 쓰고 싶으면 연필을 들고 직접 쓰면 됐지만 지금은 다르다. 전자레인지에 음식을 넣고 조리법을 조작하거나 키보드를 두드리면 정해진 매커니즘에 의해 정보가 처리되고 그 결과 음식, 혹은 글이 만들어지는 것이다. 미사일을 발사하기 위해 버튼을 누르는 것을 생각하면 쉽게 이해할 수 있다. 사람들은 버튼을 누르는 행위와 미사일 발사라는 결과 사이에 일정한 틈이 존재함을 발견하였다. 행위의 목적(글쓰기, 미사일발사)과 행위의 대상(키보드, 발사 버튼) 사이의 간격이 벌어지고 거기에 정보란 생물이 자생하기 시작한 것이다. 숨어있던 인터페이스가 모습을 드러내면서 그것을 컨트롤 하는 일은 점점 중요해지고 있다.

하지만 정보는 인터페이스의 필요조건이지 충족조건은 아니며 없던 인터페이스가 정보와 함께 생겨난 것도 아니다. 앞에 언급했던 글쓰는 행위를 예로 들어보자. 굳이 키보드를 사용하지 않고 예전의 방법을 고수하더라도 목적(글쓰기)과 대상 사이(연필)의 틈은 여전히 존재한다. 그 틈을 메워주는 것이 바로 요즘 흔히 말하는 인터페이스다.

원래 인터페이스란 말은 화학에서 나온 용어이다. 두 개의 다른 세계가 접하는 곳에서 발생하는 면(面)을 가리키는 것으로 우리나라에서는(보다 정확히는 일본에서) 직역하여 계면(界面)이라고 번역하기도 하였다. 계면화학, 계면활성제, 계면장력 등이 그것으로 이에 따른다면 인터페이스 디자인을 계면 디자인이라고도 할 수 있겠다. 요즘에는 주로 컴퓨터를 비롯한 정보기기의 사용성 측면만을 가리키는 용어로 쓰이고 있지만 어원의 연장선상에서 바라본다면 사람과 도구 및 기계와의 접점, 도구, 기계와 대상과의 접점을 가리키는 일반적인 용어임을 잘 알 수 있다. 컴퓨터나 인터넷, 정보기기에만 인터페이스가 존재하는 것이 아니라 수 천년 동안 인류가 사용해온 바퀴, 숟가락, 지도, 달력 등에도 인터페이스가 존재한다는 사실을 사람들은 종종 망각한다.

물론 인터페이스 개념에 대한 이러한 확장은 매우 조심스러워야 한다. 그것은 인터페이스에 대한 현대적 사용정의가 아직 확실히 자리잡지 않는 상황에서는 더욱 그러하다. 컴퓨터가 만들어진 지 아직 채 100년이 안된 상태에서 '태초에 인터페이스가 있었노라' 라고 말해봐야 도움되는 일은 없기 때문이다.

하지만 인터페이스가 사람들의 인식에 끼친 영향력을 생각해볼 때, 넓은 의미의 인터페이스를 배제한 채 정보시대라는 새로운 상황에만 매달리는 것도 결코 바람직하지 않다. 시계바늘이란 인터페이스가 세상에 나타남으로써 사람들의 시간개념이 근본적으로 달라지게 된 것은 컴퓨터 인터페이스가 생겨남으로써 생겨난 변화와 본질적인 면에서 다르지 않다. 컴퓨터 스크린 상의 제한적인 인터페이스에서 벗어나 일상으로 눈을 돌리면 예전부터 우리 주변에 산재해 있던 수많은 인터페이스와 대면(對面)할 수 있을 것이다. 인터페이스 디자인이란 말은 허구이다. 인간이 사용해온 도구(그것이 막대기라 할지라도) 중 인터페이스가 존재하지 않은 것은 없으며, 모든 디자인이 인터페이스 디자인인 것이다. 고정관념에서 벗어나 이러한 사실을 받아들인다면 좀더 유연한 디자인이 가능해지지 않을까?

인 터 페 이 스,

만남의 또 다른 이름

글...오창섭...영동대학교 디자인학부 교수

meeting with interface





만남

우리는 일상에서 여러 만남을 이어 나아간다. 가족과 만나고, 친구와 만난다. 때로는 사랑하는 이와 데이트할 수도 있을 것이고, 아니면 업무와 관련된 건조한 만남일 수도 있다. 각각의 만남은 서로 다른 모양으로 존재하는데, 만남의 형상은 '만남의 대상이 누구인가', 그리고 '그 대상은 나에게 어떤 존재인가', 더 나아가 '만남의 지향점은 무엇인가' 등에 의해 결정된다.

서로 다른 대상은 특정한 마음가짐과 몸짓들을 우리에게 요구한다. 어른을 만났을 때, 우리는 먼저 몸을 잠시 숙이면서 인사를 한다. 우리의 원초적인 욕망과 의지, 그리고 몸이 그것을 희망하지 않더라도 우리가 학습한 상대에 대한 배려와 조심스러움을 담은 몸짓 언어를 통해 공경을 표한다. 만일 만남의 대상이 절친한 친구라면 우리의 몸은 보다 자연스럽게 편안한 움직임으로 반가움을 표시할 것이다. 우리는 서로 다른 만남에 대해 다르게 반응하면서 그 만남을 독특하고 고유한 것으로 만들어간다. 길거리에서 만난 애인이 내미는 손에 대해 우리가 반응하는 몸짓은 분명 절인이 내미는 손에 대한 우리의 반응과 같지 않을 것이다. 만일 이러한 만남의 방식을 이탈했을 때, 가령 어른에 대한 반가움을 절친한 친구를 만났을 때와 같은 방식으로 하거나, 애인이 내미는 손에 대해 절인을 대하는 방식으로 한다면, 우리는 모욕이나 분노와 같은 감정(그것은 분명 처벌이다)이 어떤 것인지를 몸소 경험하게 될 것이다. 우리는 대상에 대한 우리의 몸짓이 하나의 체계 속에서 작용하고 있음을 발견하게 된다. 그것도 잘 정리된 체계 속에서 말이다.



체계는 법칙에 의해서 작용하는 하나의 공간이다. 법칙은 느슨할 수도 있고 엄격하게 적용될 수도 있다. 중요한 것은 체계 내에 존재하는 주체의 움직임과 사고는 체계의 자기장에 의해 통제된다는 것이다. 체계는 물론 우리의 만남에도 작용한다. 만남은 하나의 체계에서 이루어지는 여러 사건들 중 하나다. 우리의 감각기관이 만남을 감지하는 순간부터 체계 속의 해당 목록은 우리를 졸라대기도 하고 위협하기도 한다. 물론 그 졸라댐이나 위협은 함수관계로 얽힌 예정된 몸짓을 취하라는 명령이다. 체계의 작용방식과 그것이 희망하는 바람직한 만남의 형상은 서로 다른 모양의 버튼들로 표면이 장식된 전자제품의 작용방식과 유사하다. 각각의 버튼은 해당되는 기능과 연결되어 있다. 이 체계 속의 버튼들은 손끝의 체온만으로 프로그램된 기능을 충실하게 수행한다. Play 버튼을 자극하면 음악을 연주하고 Stop 버튼을 자극하면 음악이 멈춘다. Stop 버튼을 자극했을 때 음악이 멈추지 않거나 Play 버튼을 자극했는데도 음악이 연주되지 않는다면 우리는 그것을 '고장'이라는 평가와 함께 바람직하지 못한 것으로 이해한다.



일상에서 우리는 사람들과의 만남뿐만 아니라 그보다 훨씬 높은 빈도와 양을 자랑하는 사물들과 함께 살아간다. 원인을 정확히 알 수는 없지만 우리는 사물들과 만난다고 생각하기보다는 그것들에 둘러싸여, 혹은 그것들에 묻혀 살아간다고 생각한다. 우리가 애써 부정하더라도 분명한 것은 사물들과의 만남 역시 하나의 만남이라는 사실이다. 사물들과 우리들은 사람들과의 만남과 같이 만나고 헤어진다. 우리가 다른 사람들을 만날 때 상대에 따라 우리의 몸짓을 달리하는 것처럼 일상에서 만나는 사물들은 나름의 고유한 태도와 행동방식들을 요구한다. 수저를 들고 밥을 먹는 우리의 몸짓은

분명 쟁기질을 하는 농부의 몸짓과 다르다. 연필이나 볼펜을 들고 글을 쓰는 행위는 또한 붓으로 글을 쓰는 것과 다른 태도를 요구할 뿐만 아니라 다른 몸짓을 요구한다. 하나의 사물은 우리의 몸을 다른 방식으로 유도한다. 이러한 서로 다른 행동 유도성이 한 체계 내에서 사물의 정체성을 드러내는 중요한 내용인 것이다.

사물들 역시 체계 내에서 존재한다. 그 공간에서 수저는 수저 스스로 자신이 수저임을 증명하지 않는다. 오히려 컵과 연필, 그리고 밥상과 같은 수저 자신이 아닌 것들로 인해 수저임을 확인 받는다. 이것이 체계의 힘이다. 체계는 관계를 설명하고 행위를 조직하는 그물이다. 우리는 체계 내에서 수저를 들고 밥을 먹지만 글을 쓰지는 않는다. 마찬가지로 연필을 들고 밥을 먹지도 않는다. 체계 내에서 만남은 그 체계가 지시하는 방식대로 이루어진다. 마치 어른이나 친구들과의 만남에서 우리가 취할 수 있는 몸짓이 미리 정해져 있는 것처럼 체계는 일상에서 사물과 만나는 방식 또한 규정하는 것이다. 하나의 체계 내에서 우리는 수저를 들고 밥을 먹고, 수저는 우리의 행동을 통해 비로소 수저가 된다.

만남, 무엇을 위한 것인가?

만일 만남이 체계에 의해 프로그램된 방식으로만 이루어지는 것이라면, 즉 한 대상을 만났을 때 문화적으로 코드화된 방식으로만 만남이 이루어지는 것이라면 세상은 참 건조할 것이다. 다행히도 현실은 그렇지 않은 것 같다. 만남에는 체계의 자기장이 작용하지만 그것이 만남의 형상을 결정하는 전부는 아니다. 상대에 대한 기억, 그 기억과 이미지를 형성하는 데 도움을 주는 또 많은 서로 다른 기억들, 그것을 처리하는 개별적인 서사장치, 서사장치가 이끄는 몽상들, 만남이 이루어지는 맥락, 그리고 변화로부터 자유롭지 못한 체계 자체의 움직임... 이 모든 것들이 만남을 만들어가는 힘이다. 만남에 있어 대상에 대한 우리의 몸짓은 기계적인 반응이 아니다. 우리의 몸짓은 우리 밖에 있는 대상과 우리 안에 있는 그 무엇과의 상호작용 속에서 결정된다.



우리는 사물들과 무엇을 위해 만나는가? 우리의 관심은 만남의 지향점으로 모아진다. 그리 멀지 않은 역사 속에서 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 '확장의 매개'라는 지위를 사물에 부여하였다. 확장의 매개로서의 사물이라는 접근은 그 만남의 주체를 '확장하고자 하는 이'와 '확장을 도와주는 이'로 해석한다. 그들의 만남은 한쪽의 희생과 순종을 강요한다. 이러한 만남에서 사물의 미덕은 만남의 과정에 어떠한 마찰도 발생시키지 않는 무조 건적 순종에 있다. 마찰은 확장하고자 하는 이를 방해하는 일종의 잡음이었어 저항이다. 얼마나 많은 디자이너들이 그 마찰 없는 만남을 꿈꾸어왔는가? 그리고 지금도 꿈꾸고 있는가? 기능주의라는 이름을 취하든, 인터페이스 디자인이라는 그럴듯한 이름표를 달고 나오든 거기에는 단 하나의 욕망, 즉 마찰로부터 자유로운 만남이라는 공통의 의지가 서려있다. 목적, 혹은 정보와 우리 사이에 존재하는 사물이 잡음이라고 호명됨으로서 그것은 제거되어야 할 그 무엇이 되고 만다. 잡음이라고 외치는 이들에게 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 소설 속의 인터페이스는 분명 진보된 만남의 방식이다. 몸에 플러그를 연결하는 그 공간에서 사물은 사라지고 우리는 사물이 되어간다. 매개의 존재를 통해 자신의 정체성을 확인 받으면서도 매개를 부정하려는 디자인의 종착역은 과연 어디일까?

마찰은 확장의 의지와는 다른 방향의 질문들을 던진다. 때문에 그것은 일방적인 확장의 의지를 정지시키거나 더디게 만든다. 만일 누군가 이러한 상황에서 그 수다스러운 마찰력을 벗어나려 한다면 사물이 물어오는 성가신 질문을 주시해야 한다. 그것은 인내와 사고를 요구한다. 우리가 인내를 가지고 진지하게 그 물음들에 답하는 순간 만남은 명쾌하지 못하고 불투명해지며 질퍽해진다. 이곳에서 확장이 아닌 왜곡과 축소, 비뚤과 같은, 그리 경쾌하지 않은 풍경들이 펼쳐진다.



우리는 사물과의 만남에서 완전함을 꿈꾼다. 태초에 아담과 하와를 유혹한 것도 바로 완전함에 대한 몽상이었다. 사물과의 만남 속에는 태초부터 이어져온 완전함에 대한 유전자가 꿈틀댄다. 이 풍경에서 인간은 외부로 자신을 끊임없이 확장하고자 하는 욕망의 주체이고, 사물은 그러한 욕망을 실현하는 충족이다. 이러한 설명방식은 매우 명쾌하다. 그러나 그 명쾌함은 만남을 둘러싼 중요한 다른 힘들의 존재를 삭제함으로써 획득된 것이라는 데 문제가 있다. 실형실에서 이루어지는 실험이 만들어내는 명쾌함보다 오히려 만들어내는 모자람이 거기에 있는 것이다.

일상에서 우리가 누군가를 만나는 것을 하나의 이유로 설명하는 것은 어렵다. 단순히 정보를 서로 주고받기 위한 만남이 물론 있을 수 있다. 계산기를 두드리는 나의 손끝이 그 계산기와 만나는 방식이 바로 이러한 만남일 것이다. 서로의 존재를 확인하기 위한 만남도 있을 수 있다. 오래된 친구를 만나 안부를 묻고 옛 추억을 더듬어 가는 만남이 그러한 만남이다. 호주머니 속 휴대폰을 만지작거리는 나의 손길은 존재를 확인하는 만남에 가깝다. 농담으로 배꼽을 잡는 유쾌한 경험을 위한 만남도 있을 수 있을 것이고, 전문답이 오고가는 만남도 가능할 것이다. 때로는 이유 없이 만남 그 자체를 즐기기 위한 만남도 우리는 일상에서 만들어낸다. 그러나 우리는 이유 있는 만남만을 사고하는 경향이 있다. 그것도 정해진 방식으로... 풍부한 만남을 위해 우리는 이유로부터 자유로운 만남을 자유로이 사유해야 하지 않을까?

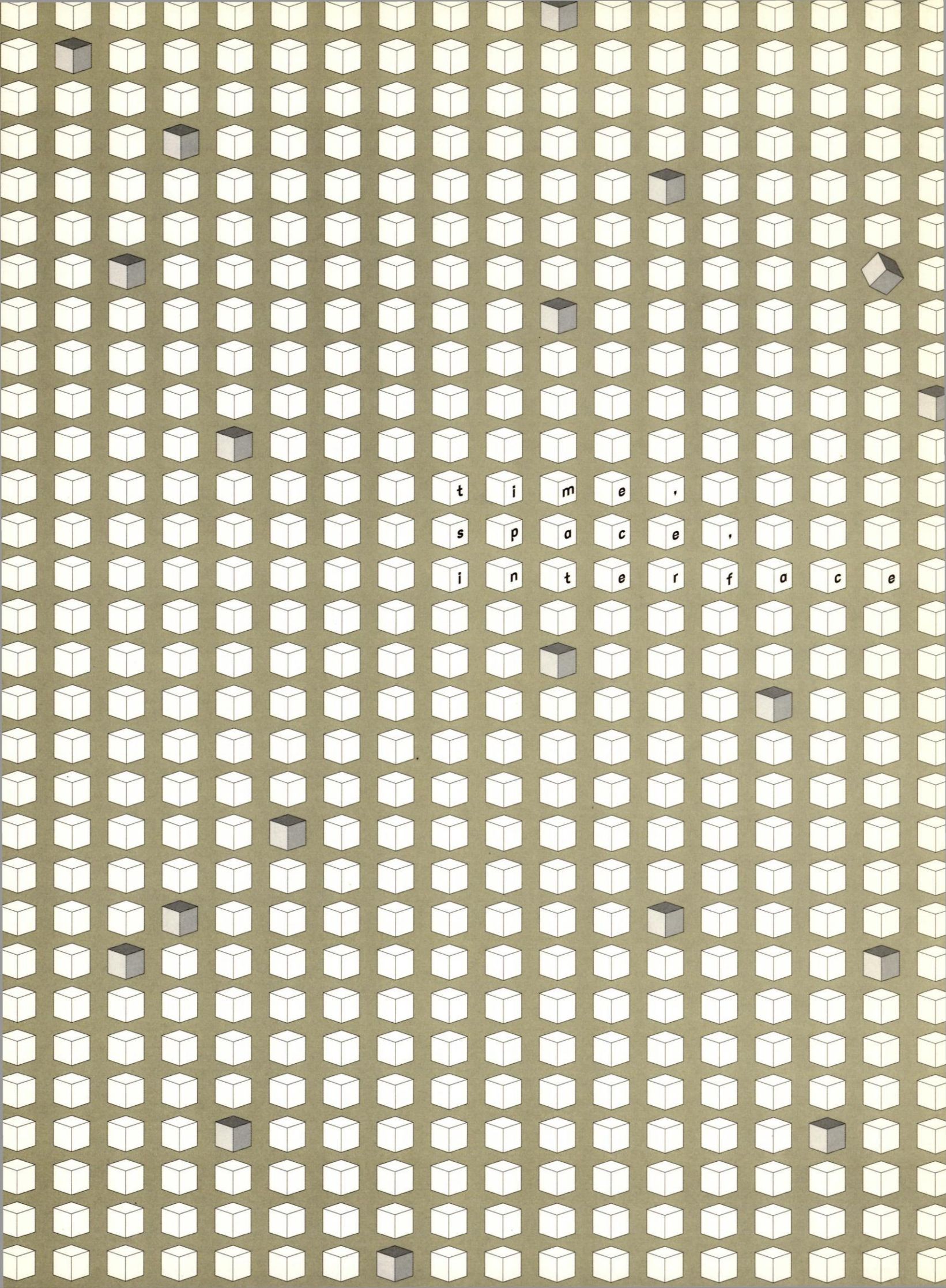
만남을 바꾸는 우리, 우리를 바꾸는 만남

인내와 사고는 인간을 인간이게 하는 여러 속성들 중 하나임에 틀림없다. 그러나 그것은 어느 순간부터 만남의 과정에서 우리가 피하려고 하는 것들 중의 하나가 되어버렸다. 우리를 바라보는 사물들 앞에서 우리가 취하는 움직임은 인내와는 거리가 있는 것이다. 이 시대에 우리의 가장 절친한 친구인 모니터와의 만남을 떠올려보자.

특히 컴퓨터와 연결된 모니터와의 만남에서 우리는 특히 조급해 한다. 화면 속 커서의 호홉은 맥박을 숨막힐 정도로 증폭시킨다. 기울어진 화살표와 언제든지 누를 준비가 되어있는 손 모양의 아이콘은 손이 움직이는 것보다 더욱 빠른 속도로, 그래서 마우스를 잡은 우리 손이 움직이는 것보다 더욱 많은 거리를 설새 없이 돌아다닌다. 화면에 비친 텍스트와 이미지는 눈앞에 펼쳐진 세상과는 또 다른 세상으로 열린 하나의 창이다. 그 작은 손이 어느 하나의 창을 열었을 때, 우리의 관심은 오직 빠른 응답이다. 우리는 오래 기다리지 않는다. 하나의 창을 여는 순간 그 창이 우리를 기다리게 한다면, 우리는 창이 열렸을 때의 만남을 준비하고 몽상과 함께 기다리는 것이 아니라 우리를 유혹하는 또 다른 창들을 떠올리고 그 유혹에 기꺼이 넘어간다. 우리는 우리가 누른 창이 열리기도 전에 열리지 않는다는 이유로 또 다른 창을 열고자 손가락을 움직인다. 우리를 재촉하는 것은 오히려 우리다. 그 곳에서 만남은 스침이 되어간다.



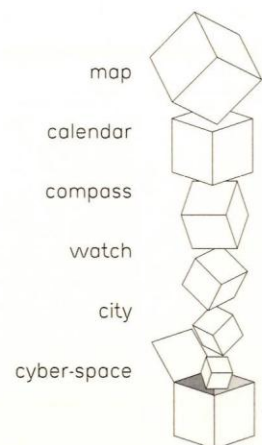
디지털 기술이 우리를 새로운 유토피아로 안내할 것이라는 낙관주의가 우리의 인식 속으로 스며들고 있다. 그러나 일상에서 우리가 디지털 미디어들을 만나는 방식은 모니터와 버튼, 그리고 마우스로 제한되어있다. 현재까지 이러한 미디어들과 만나기 위해서는 우리의 풍부한 움직임을 마우스와 키보드가 회망하는 방식으로 제한하고 환원해야 한다. 슬픔도 기쁨도, 아쉬움도 모두 마우스와 키보드의 움직임으로 환원되고, 우리의 몸짓도 마우스와 버튼으로 환원된다. 오락실의 풍경을 혹은 컴퓨터 게임에 몰입한 나를 떠올려보자. 게임 속 근육질 남자의 움직임은 버튼들의 조합으로 대체된다. 그의 발을 들어올릴 때에도, 그의 주먹을 사용할 때에도, 쓰러진 그의 몸을 일으켜 세울 때에도 우리는 버튼을 누르는 행위만을 할 수 있을 뿐이다. 이러한 만남이야말로 기 드보르(Guy Debord)가 경계한 '삶의 스펙터클화'가 아닐까? 우리를 삶의 참여자가 아닌 구경꾼으로 만드는 그런 움직임, 삶이 주인공이 아니라 배경으로 밀려나는 그런 상황 말이다. 그 속에서 우리는 현실감을 상실한다. 걸프전 참전 전투기 조종사들이 토로한 '전자오락 같다'는 느낌이야말로 바로 그러한 상실의 결과일 것이다. 그 속에서 우리는 '호모 버트니쿠스', 혹은 '호모 마우스시우스'가 되어간다. 모든 것을 컴퓨터 게임으로 환원하고 마우스나 버튼을 통해 세상을 살아가는 그런 존재. ■



시간, 공간, 인터페이스

북그린란드에서는 거리를 시니크, 즉 '잠'으로 잴다. 여행을 하는 데 며칠밤이 걸리느냐를 묻는 것이다. 그것은 정해진 거리가 아니다. 시니크라는 숫자는 날씨와 일 년 중 어느 때인가에 따라 달라지기 때문이다. 그것은 시간을 재는 것도 아니다. 폭풍우가 곧 닥쳐올 것 같은 날씨에 나는 어머니와 포스 만에서 이타까지 쉬지 않고 갔는데, 그것은 두 밤은 걸리는 거리였다. 시니크는 거리가 아니며 날이나 시간의 수도 아니다. 공간적이면서 동시에 시간적인 현상이다. 공간과 움직임과 시간의 결합을 묘사하는 공간-시간 개념인데, 그런 결합은 이누이트들에게는 당연시되는 것이지만, 유럽의 언어에서는 보통 말로 포착할 수 없다.

페티 회, 《눈에 대한 스밀라의 감각》 중에서...





〈천하여지도〉...채색사본, 1747년, 송실대박물관 소장...소중화주의의 영향을 받아 과거의 명나라와 현재의 한반도가 합쳐져 있다.

空

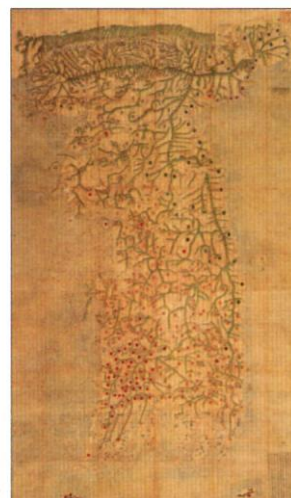
고 지도와

현 대 지도의

공간인식

글...편집실

圖



해동지도 중의 〈대동총도〉...채색사본, 18세기 중기, 서울대규장각 소장



어떤 문화권이 가지고 있는 공간에 대한 관념은 시간과 달리 좀 음흉한 구석이 있다. 우리는 지도 속에서 공간에 대한 정보와 그에 대한 인식만을 읽는 것이 아니라, 그 지도를 제작한 사람들의 자의식 또한 읽는다. 어딜 가나 지도의 역사는 종교적 광신, 정치적 선전, 그리고 경제적 탐욕에 의해 얼룩져 있다.

태국의 한 역사학자는 타이의 전통적인 고지도가 영국의 식민주의자들이 측량한 현대식 지도로 대체되는 과정에서 일어난 재미있는 에피소드를 소개한다. 원래 삼(태국의 옛 이름)은 몇몇 지방 중심지들을 중앙의 왕이 위계적으로 통치하는 봉건국가로, '국경선'이라는 개념이 없었다. 그런데 서구인들이 들어와 근대적 지도를 만들기 시작하면서 문제가 발생했다. 근대적 지도 속의 국가는 그 경계선 없이는 정의될 수 없었으므로, 그때부터 삼의 지배층들은 국경선의 필요성을 느끼기 시작한 것이다. 그 후 국경선의 확정을 위해 벌어진 수많은 전쟁과 음모가 지나간 다음에야 태국인들은 비로소 자기 나라의 땅 모양을 알 수 있게 되었다고 한다. 원래 공간적 실재의 반영인 지도가 거꾸로 실재를 규정한 희한한 예이다.

비슷한 시기의 조선은 어땠을까. 영조 때의 지도인 <대동충도>의 발문에 보면

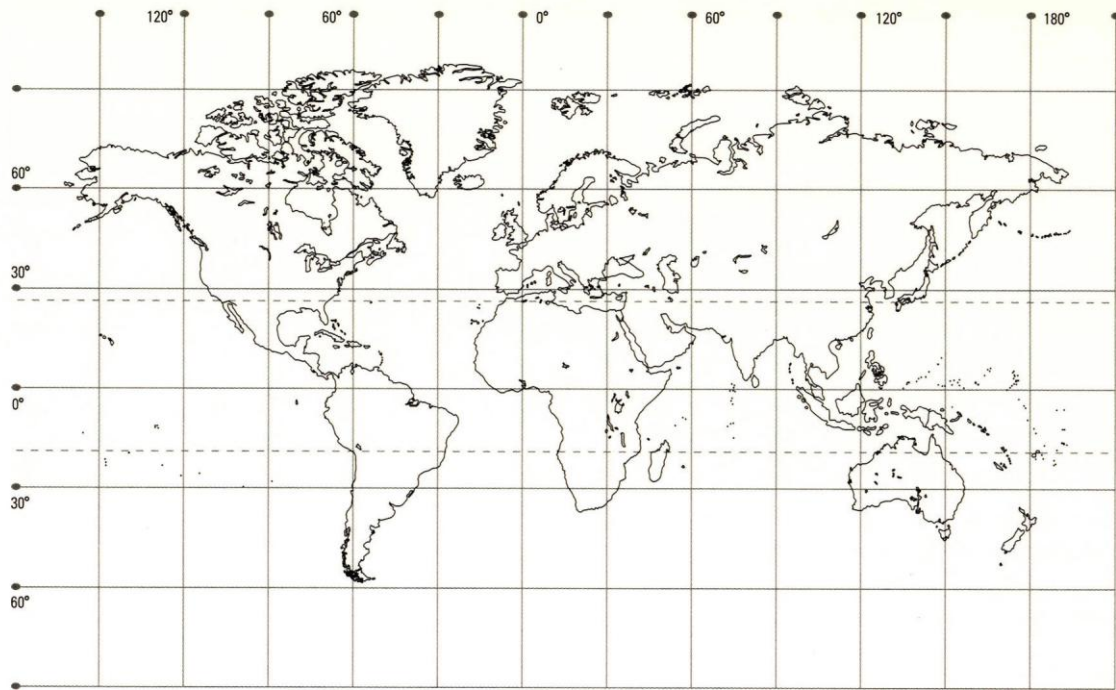
우리나라 지형은 북쪽이 높고 서쪽이 낮으며, 중앙이 좁고 아래가 넓다. 백산(백두산)이 머리가 되고, 대령(大嶺, 백두대간)이 척추다. 사람이 머리를 옆으로 하고 등을 구부리고서 있는 모습으로, 영남의 매마도와 호남의 람라도(제주도)는 마치 두 다리와 같다.

라고 아주 뚜렷하게 영토의 모양을 인식하고 있다. 이러한 영토인식의 배경에는 정치적 상황, 역사인식, 그리고 풍수지리 사상 등이 혼합되어 형성된 독특한 집단적 자의식이 녹아들어 있다.

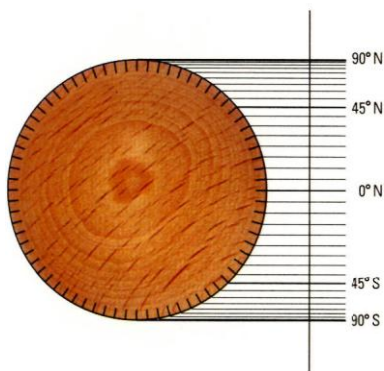
한반도에서 19세기 이전에 그려져서 현재까지 남아있는 고지도들은 모두가 관찬지도, 즉 정부에서 펴낸 지도이다. 한반도는 인도차이나 반도와는 달리 매우 일찍부터 중앙집권국가가 발달했고, 따라서 일찍부터 지도를 유용한 통치수단으로 활용할 줄 알았다. 지도는 효율적으로 세금을 걷는 수단이자 군사적 전략 무기였지만, 또한 효과적인 국가 이데올로기의 표현수단이기도 했다. 따라서 지도에는 국체(國體)라고 할 수 있는 영토와 역사에 대한 인식, 즉 집단적 아이덴티티에 대한 인식이 깊이 반영될 수밖에 없었다. 그것은 정치적 상황에 따라 여러가지 방식으로 바뀌어 표현되었다. 북진정책이 아직 건재하던 세조 때에는 '우리나라의 폭원(幅員)이 만 리'라고 하는 양성지의 영토관에 영향을 받아 만주와 한반도를 함께 그린 지도들이 제작되기도 하였다. 그런가 하면 소중화주의가 위세를 떨치던 병자호란 직후의 시기에는, 명나라가 존재했던 과거형의 중국과 현재형의 조선을 합친 동아시아 지도가 많이 제작되었다. 백두산만을 회고 두드러지게 표현하는 것이나, 산을 개별적으로 그리지 않고 모든 산을 연결하여 표현하는 것은 "백두산이 머리가 되고 백두대간이 척추다"라는, 풍수지리에 기반한 영토 의식의 시각적인 반영이다.

이러한 역사적 자의식을 빼고 나면, 대개의 한국 고지도에는 우리가 '전통적인 것'에서 생각하는 그 어떤 신비적인 요소도 없다. 그것은 획정법(劃井法)과 백리척(百里尺)에 의해 그 당시 최고의 기술수준으로 작성된, 목적의식이 뚜렷한 실용적 지도들이며 오늘날의 우리가 봐도 쉽게 이해할 수 있는 것들이다. 오히려 회화적으로 그려진 옛 지도들은 오늘날의 지도들보다도 훨씬 쉽고 직관적인 인터페이스를 가졌다. 그런데, 바로 이 '쉽고 직관적인 인터페이스'라는 것이 고지도와 현대 지도를 갈라놓는 근본적인 차이점이 되었다. 이 차이점은 특히 세계지도를 보면 분명히 드러난다.

사람들은 누구나 자기가 경험하는 환경에 익숙하고 그것을 중심으로 살아간다. 옛날 사람들은 자기가 보고 경험하는 것에 충실하게 지도를 만들었다.¹ 일단 눈에 보이는 대로 평평한 땅을 가정한 뒤, 경험적으로 익숙하고 자세히 아는 지역은 크고 사실적으로 묘사하고, 멀고 잘 모르는 지역은 작게 묘사하면서 나름대로 상상력을 가미하였다. 그것이 극동의 기독교 왕국에 대한 상상이든 서역의 일목국(一目國)에 대한 상상이든 간에, 경위도가 채워진 본격적인 세계지도가 나오기 전까지는 서양이나 동양이나 지도의 모습은 한 꺾발차이였다. 하긴 조선인의 세계는 중국을 넘어서지 못했고 유럽인의 세계는 아랍을 넘어서지 못했던 판에 더 먼 지역에 대한 지식이 무슨 쓸모가 있었으랴. 17세기까지만 해도 조선 지식인의 관점에서 영국(英國)과 일목국(一目國) 간에는 아무런 실질적인 차이도 없었다.

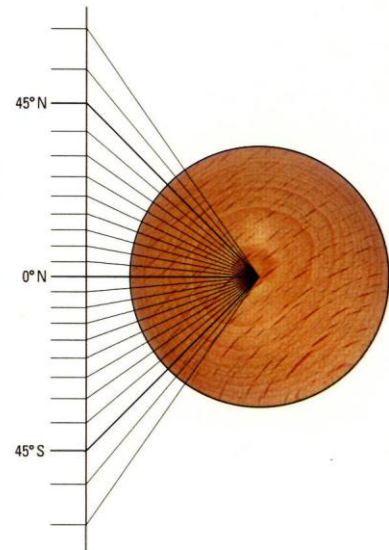


우리가 흔히 보아온 메르카토르 투영법에 의해 만들어진 세계지도.

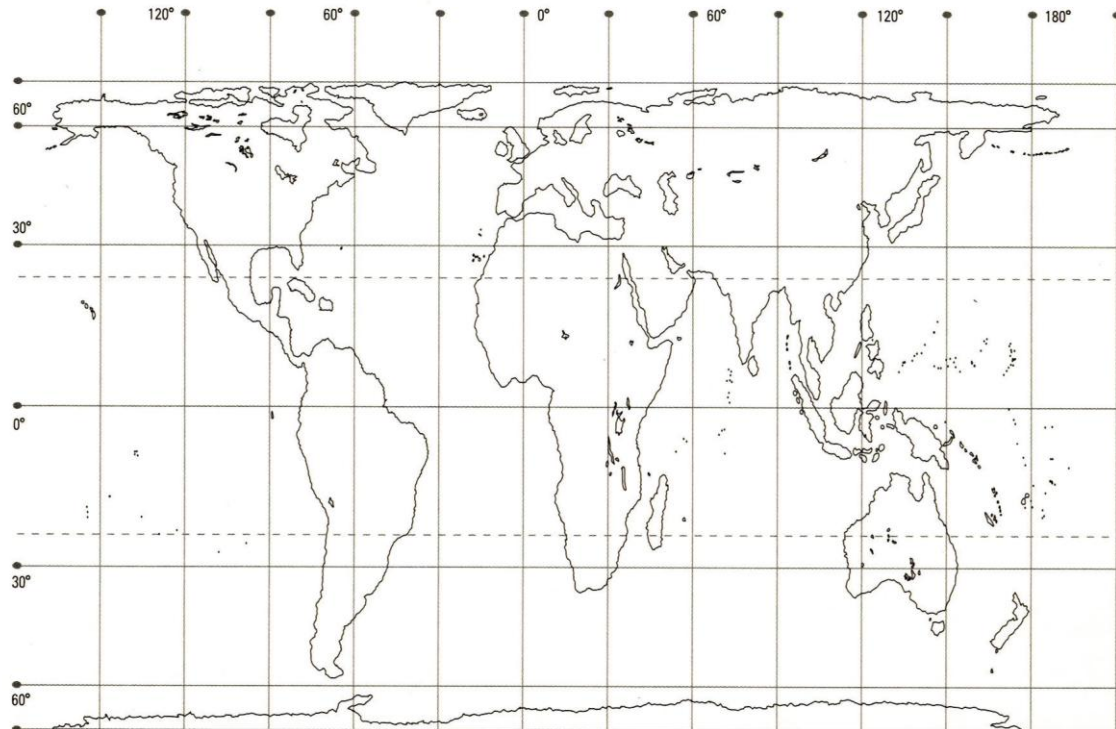


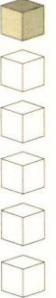
지구는 구체이기 때문에 표면의 면적, 각도, 거리, 방위 등을 오차 없이 그대로 평면에 전개한다는 것은 거의 불가능하다. 따라서 지도를 작성할 경우 각각의 목적에 맞는 투영법을 사용해 지도를 작성하게 되며 이에 따라 어떤 부분은 실제보다 늘어나기도 하고 어떤 부분은 반대로 축소되어 나타나기도 한다.

(좌)골-피터스 투영법, (우)메르카토르 투영법.



골 피터스 투영법에 의해 제작된 세계지도. 적도 부분이 묘하게 늘어나 잘못 제작된 것처럼 보인다.





한편 근대적 지도는, 지구가 둥글고 한정된 공간이라는 경험적으로 쉽게 받아들이기 어려운 가정에서부터 출발한다. 그런 다음 그 안에 경위선이라는 추상적인 선을 긋고, 그런 다음 대륙의 윤곽을 그리고 다시 그 안에 산, 바다, 국경선과 도시를 그려넣음으로써 완성된다. 전통적인 지도가 경험적으로 익숙한 주변의 공간으로부터 시작해서 바깥으로 차근차근 그려지는 것과는 정반대의 순서이다. 한마디로 전통적 지도가 경험적이고 귀납적이라면, 현대적 지도는 합리적이고 연역적이다.

현대적 지도는 아무리 좁은 지역을 나타내고 있다고 하더라도 항상 그 지역이 속해 있는 더 넓고 큰 세계를 전제하고 있다. 그 더 넓고 큰 세계에 대해 실제로 지식을 가지고 있는지 아닌지의 여부는 중요하지 않다. 경위선이 격자모양으로 그어진 백지도 자체가, 그 격자 안에 어쨌든 '뭔가'가 존재하고 있으리라는 예측적 기능까지 대행해 주기 때문이다. 서양 지리상의 발견의 역사는 직접 항해선단을 이끌고 바로 이 백지도를 조금씩 채워나가는 과정이었다. 아니, 그 반대로 그들이 항해선단을 끌고 먼 세계로 나가기 위해서 새로운 공간적 패러다임을 필요로 했다는 것이 실제로는 더 옳은 말일 것이다. 동근 지구와 경위선은 이미 2천년 전에 그리스인들이 만들어 놓았던 것이기 때문이다. 그들이 미지의 세계로 떠날 수 있었던 용기 뒤에는 향신료와 황금에 대한 탐욕과 그런 것을 필요로 했던 사회적 상황이 존재했다. 즉 유럽인의 세계가 아랍을 넘어서야 했던 어떤 필요가 존재했던 것이다.

어쨌든 그것은 정말 엄청난 차이를 몰고 왔다. 이러한 사실이 전통적 지도의 경험적, 귀납적인 사유에 대한 현대적 지도의 합리적, 연역적 사유의 최종적 승리를 의미하는 것일까? 천만의 말씀이다. 앞서 말했듯이, 전자는 후자보다 더 '쉽고 직관적인 인터페이스'를 가졌다. 후자의 지도를 이해하려면 일정한 배경지식이 있어야 하지만, 전자는 누구나 한번 보고 쉽게 이해할 수 있게 만들어졌다. 익숙한 경험에 근거해서 만들어졌기 때문에 더 전이가 빠르고 효과적인 인터페이스를 가졌다고 할 수 있다. 한번도 지구의 모습을 본 적이 없었던 사람들에게 구체형의 세계지도를 이해하는 일이 얼마나 낯선 일이었을지 상상해보라. 그것은 기존의 경험과 학습이 새로운 인터페이스 학습을 억제하는 경우에 해당한다.

결과적으로 놓고 보면, 좁은 지역, 이를테면 우리 동네 지도를 그릴 때는 전자가 더 효과적이다. 반면 넓은 지역, 이를테면 세계지도를 그릴 때는 후자가 더 효과적이다. 전 지구를 한눈에 시각화하는 일은 우리의 제한된 경험 세계를 뛰어넘는 일이기 때문이다.

그렇다면 과연 현대의 세계지도는 공간을 있는 그대로 객관적으로 반영하고 있는 것일까?

적도 부근이 이상하게 왜곡되어 보이는 옆의 지도는 골-피터스(Gall-Peters)라는 투영법에 의한 것이다. 3차원의 구체를 2차원의 평면에 표현하기 위해 다양한 투영법이 개발되었는데, 그 중 가장 많이 쓰이는 방법이 항해지도에 자주 쓰이는 메르카토르 투영법이다. 이런데 이 방법은 고위도 지방으로 갈수록 면적이 넓어져서, 저위도 지방에 위치한 아프리카나 남아시아의 국가들은 고위도 지방의 북아메리카나 유럽에 비해 상대적으로 왜소해 보인다. 피터스라는 급진적 지리학자가 이점을 지적하며, 메르카토르 도법은 상대적으로 부유한 북반구의 편향된 시각이 반영된 지도라고 비판하며 새롭게 들고 나온 것이 바로 골-피터스 도법이다.

그런가 하면 최근에는 의도적으로 남북을 뒤바꾼 거꾸로 된 세계지도도 나와 있다. 과연 이런 지도들이 새로운 대안이 될 수 있는지는 각자의 판단에 달린 문제겠지만, 공간을 바라보는 시각이 얼마든지 다양하게 존재할 수 있다는 것을, 그리고 그 시각에 따라 작성된 지도가 우리의 공간인식에 어떤 영향을 미치는지 살펴볼 수 있는 기회를 제공하는 것만은 사실이다. ■

木

THU

金

FRI

土

SAT

31

1

2

時

달 력 을 둘러싼 과학 과 권력 의 이중주

글...이정모...북메세 에이전시 대표

曆

9
SEP

9 月		日	月	火	水	木	金	土
①	2	3	4	5	6	7		
⑧	9	10	11	12	13	14		
⑮	16	17	18	19	20	21		
⑳	23	24	25	26	27	28		
㉓	30							

水
WED

陰小 7 月 27 日 乙亥





달력의 최소단위는 '하루'이다. 이 하루에 대해서는 이견이 있을 수 없다. 지구에 생명체가 생겨난 이후 지금까지 단 '하루'도 빼놓지 않고 해가 뜨고 지는 것을 경험해왔기 때문이다. 자연 속에서 인간의 존재를 확인시켜 준 최초의 존재는 바로 '해'이다. 이어서 한 달과 일주일이 생겨났으며 이를 위해 '달'이 새로운 기재로 작용하였다. 문명이 분화되면서 바로 이 '해'와 '달'은 시간측정을 위한 중심 역할을 놓고 서로 맞붙게 된다.

하지만 꼭 자연현상만이 달력의 지배권을 놓고 투쟁을 벌인 것은 아니다. 앞면만 놓고 볼 때, 달력은 객관적 사실을 바탕으로 한 천문학과 물리학 그리고 수학 등 인간의 지혜가 스며들어 있는 문명의 산물일 뿐이다. 하지만 그 뒷면에는 끊임없는 권력의 간섭에 의해 변천해온 달력의 어두운 면이 적나라하게 드러나 있다. 시간을 지배하는 자가 권력을 잡기 때문이다. 반대로 권력은 자신의 영향력이 미치는 범위 안에서 공간에 대한 지배만큼이나 시간에 대한 집착을 버리지 못한다. 현대 달력은 과학과 권력의 치열한 싸움이라는 이중주의 산물이며 이 이중주의 한복판에는 자연을 바라보는 시각, 즉 시간을 측정하는 인터페이스를 둘러싼 암투가 놓여있는 것이다.

초기 로마인들이 사용한 달력에 따르면 1년은 10달 304일이었다. 아무리 천문학에 어두운 사람이라도 이 숫자는 달의 운행과도 해의 운행과도 아무런 상관도 없다는 것을 눈치챌 수 있다. 로마인들은 곧 이웃한 지혜의 나라 그리스의 태음력을 흉내내서 355일 → 378일 → 355일 → 377일로 변하는 4년 주기의 달력을 만들었다. 평균하면 1년은 365.24일로 현대 천문학이 가르쳐 주고 있는 1년의 길이인 365.24219879일과 상당히 비슷하기는 하지만 긴 해와 짧은 해가 23일이나 차이가 나는 터무니없는 달력이었다. 이는 어느 문화권에서도 찾아볼 수 없는 엉터리 달력이다. 심지어 달력을 주관했던 제관들은 윤달의 원칙을 무시하고 1년의 길이를 고무줄 늘리듯 늘였다 줄였다 하기도 했다.

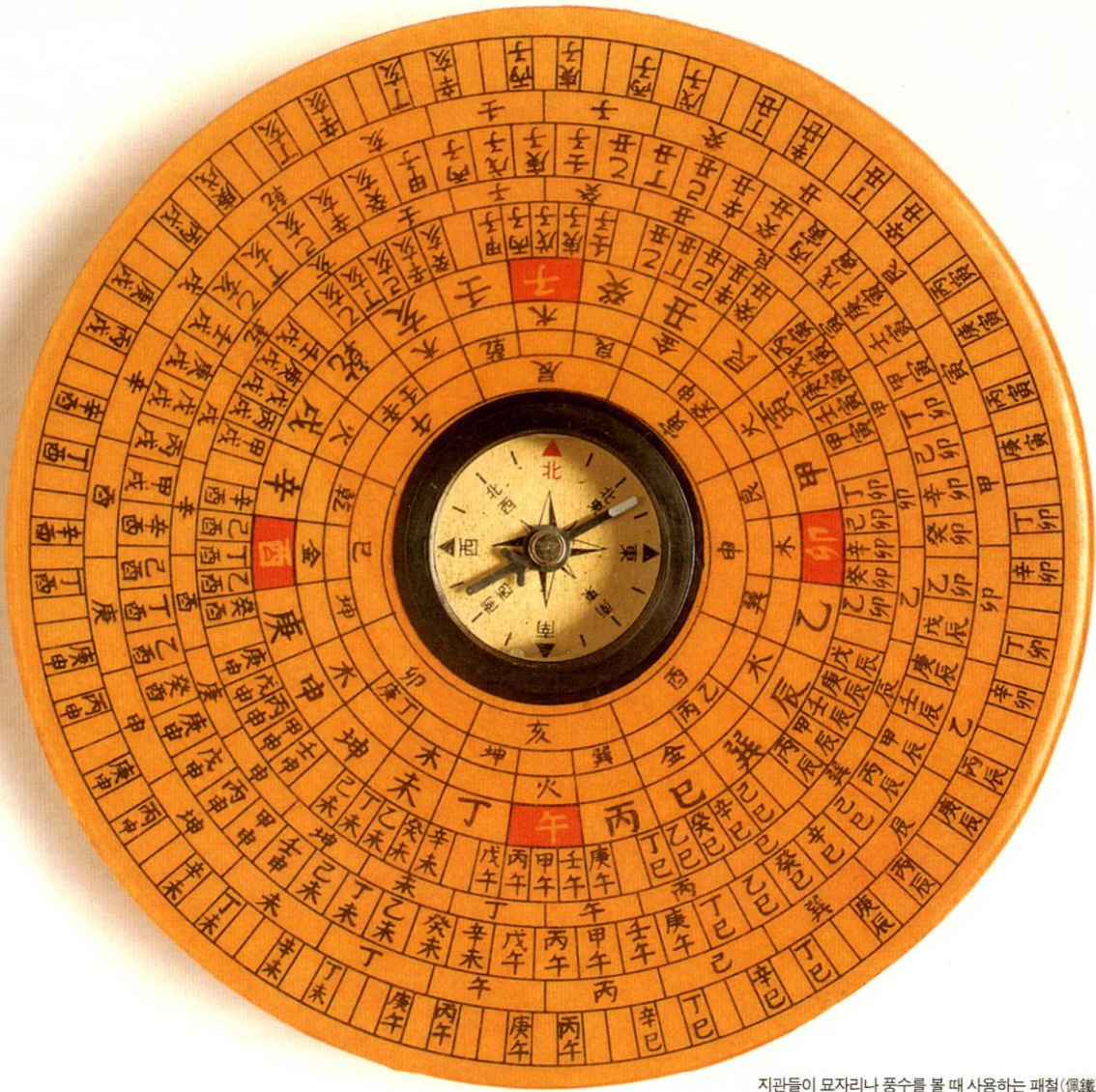
문명의 발생지인 이집트를 정벌하고 돌아온 율리우스 카이사르는 권력을 잡음과 동시에 이집트의 태양력을 바탕으로 로마의 엉터리 달력을 개혁한다. 물론 기존 권력을 타파하고 새로운 질서를 새우기 위한 투쟁의 일환이다. 문제는 엉뚱한 곳에서 발생하였다. '해'라는 인터페이스를 기준으로 한 '율리우스력'은 달력을 간단히 하기 위해 매년 11분 14초를 무시한 것이다. 물론 짧은 시간이지만 1500년이 흐르고 보니 문제는 간단하지 않았다. 원래의 날짜와 무려 10일이나 차이가 벌어지게 된 것이다.

중세의 권력을 대표하는 로마 교황청은 부활절이 자연의 운행과 점점 더 일치하지 않게 되자, 이를 해결하기 위해 극단적인 처방을 단행하였다. 바로 10일을 달력에서 없애버리는 것이었다. 이에 따라 1582년 10월 4일 목요일 다음날은 당장 10월 15일 금요일이 되었다. 그 후 로마 교황청은 과학적 지식을 달력에 도입하였지만 새로운 '그레고리우스력'은 오랫동안 교황청의 영향력을 벗어난 곳에서는 쉽게 인정되지 못하였다. 로마 교황청에 대항하던 개신교 세력은 새로운 달력이 로마 교황청의 권력을 공고히 할 것을 두려워한 것이다. 하지만 권력과 함께 이중주의 주인공인 자연을 무시한 달력은 살아남을 수가 없었으며 결국 그레고리우스력이 현대 달력으로 자리매김하게 되었다.

이런 현상은 우리나라에서도 마찬가지였다. 고려 왕조를 무너뜨리고 새로운 나라를 세운 지 채 30년도 지나지 않아 왕위에 오른 세종대왕은 왕권 안정의 연장선에서 과학과 기술을 개발하고 발전시켰다. 그 노력의 결과 우리나라 역법의 결정체라고 할 수 있는 '칠정산'이 탄생하였다. 이 달력에 따르면 1년과 한 달의 길이는 현대 달력과 거의 일치하는 정밀한 값이다. 그러나 임진왜란 이후 왕권의 쇠퇴와 더불어 과학기술 수준이 급격히 쇠퇴하게 된 우리나라는 결국 중국 달력을 사용하다가 19세기 말에 그레고리우스력을 받아들이게 되었다. 역사적으로 볼 때, 권력의 시간에 대한 지배욕은 우연이 아니다. 시간은 우주의 순리를 반영하는 질서 그 자체이며, 그 질서에 대한 규범을 바로잡는 일은 자신의 권력이 하늘의 뜻에 의한 것임을 천하에 알리는 일이기 때문이다.

하지만 이런 권력에 의한 달력과는 아무런 상관없는 달력이 있다. 바로 서양과 동양을 막론하고 그 나라 민중들이 가지고 있었던 달력, 자신들만의 시간감각이 그것이다. 이들은 오로지 자신과 선조들의 경험을 기준으로 달과 해를 가늠하였다. 그렇지 않고는 농사를 제대로 지을 수 없었기 때문이다. 오히려 과학의 시대에 살고 있는 현대인들은 달력 없는 시절의 변화를 알지 못한다. 새해 달력을 받고 나서야 경칩이 언제인지, 말복이 언제인지 아는 것이다. 자연과 인간 사이의(inter) 대면(face)을 잃었기 때문이다.

순수한 태음력인 모슬렘 달력에서는 초승달을 봐야 새 달이 시작된다고 한다. 지난 2001년 모슬렘 제관들은 나쁜 날씨 때문에 새해가 시작될 것으로 믿었던 날, 초승달을 보지 못하자 다음 날에서야 초승달을 관찰하고 비로소 새해를 선포하였다. 결국 그 해에는 새해가 하루 늦게 시작된 것이다. 일견 우스운 일일 수도 있겠지만, 이런 모습이 현대에도 존재한다는 사실이 반갑다. 시간이란 것도 자연과 더불어 살아가는 과정에서 보다 진실한 의미를 지닐 수 있기 때문이다. ■



지관들이 묘자리나 풍수를 볼 때 사용하는 패철(佩鐵)

空

나 침반과

방위인식

글...편집실

古

금과 티타늄으로 만들어진 현대의 나침반...디자인 Theo M. Designteam



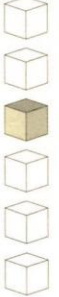
inter2 time, space, interface

face3 compass

inter



face

**東.東....東..東.東**

우리의 일상생활에서 동서남북이라는 절대방위는 생각만큼 그렇게 자주 쓰이지 않는다. 어떤 사물이나 장소의 위치를 가리킬 때 우리가 주로 사용하는 것은 왼쪽, 오른쪽, 앞쪽, 뒤쪽 같은 상대적인 방향이다. 예를 들어 우리는 식탁 위의 수저를 오른쪽에 놓는다고 하지, 동쪽에 놓는다고는 하지 않는다. 그건 제삿상 차릴 때나 쓰는 말이다. 하지만 예외도 있다. 오스트레일리아나 멜라네시아의 원주민들은 언제 어떤 상황에서도 습관적으로 절대적인 방위를 사용한다고 한다. 심지어 바다 한 가운데서 배가 뒤집힌 이야기를 할 때조차도, 그 사건이 서쪽에서 일어났으면 자신의 위치와 상관없이 정확히 서쪽을 가리키면서 말하는 식이다. 이것이 가능하려면 어떤 지리적인 공간에서도 동서남북을 정확히 가늠할 수 있어야 한다. 이것은 놀라운 일처럼 보이지만, 사실 시간을 알아내는 데 중요한 기준이 방위였던 시절의 옛 사람들이 요즘 사람들보다 뛰어난 방위감각을 가졌던 것은 사실이다. 조선시대 아녀자를 위한 예절지침서의 일종이었던 <내훈(內訓)>에 보면, 아이가 여섯 살이 되면 숫자와 더불어 동서남북을 분간하는 법을 가르치라는 말이 나온다.

西.西....西...西.西

자석은 적어도 중국에서는 굉장히 오래 전부터 알려진 물건이다. 옛날의 나침반은 지금처럼 북쪽을 가리키지 않고 남쪽을 가리켰다.指南鐵(指南鐵)이라는 말은 거기서 유래했다. 그리고 바늘 대신 수저나 국자를 판 위에 올려 놓은 모양이었는데, 이는 큰 국자 모양을 한 큰곰자리가 북극성을 가리키기 때문이다. 혹은 물고기 모양의指南魚(指南魚)를 물바가지 위에 동동 띄워서 쓰기도 했다.

南..南..南.南...南

지침을 둘러싼 문자판을 보다 정밀하게 읽을 수 있게 된 것은 나침반에 수저나 물고기 대신 바늘을 도입하게 되면서부터이다. 과학사가인 니덤에 의하면 이 새로운 나침반은 이후에 만들어진 모든 문자판과 자동계기류의 조상이 되었다. 침과 문자판을 이용하여 양을 측정하는 아날로그 계기판은 오늘날 모든 기계의 표준적인 인터페이스에 해당한다. 그들의 기원은 7~8세기 중국으로 거슬러 올라간다. 다 아는 이야기이지만, 이것은 후에 아랍인들을 거쳐서 유럽으로 전래되었다. 아랍인들은 이것을 개조해서 언제 어디서나 메카의 방향을 알 수 있는 정교한 나침반을 만들었다. 한편 유럽인들은 이 나침반을 이용하여 원양 항해에 나섰다. 물론 중국인들도 항해에 나침반을 사용했지만, 사실 그 진짜 중요한 용도는 다른 곳에 있었다. 그것은 바로 점복과 풍수지리이다.

北..北....北.北..北

풍수지리는 오랫동안 한국문화의 일부분이었으며, 현재에도 그 위세를 떨치고 있다. 풍수지리에서 방위란 물리적 방향 이상의 철학적 의미가 있기 때문에, 천간, 지지, 그리고 팔괘가 표시된 나침반은 방향보다는 우주의 운행 이치를 알기 위한 도구에 더 가깝다. 따라서 나침반 중에 가장 정교한 것은 바로 지관(地官)들이 사용하던 것이었다. 방위는 십육방위에서 삼십육 방위까지 세분되어 있으며, 문자판에 그려진 동심원만 40개가 넘는 것도 있다. 나경(羅經), 혹은 패철(佩鐵)이라고도 하는 이 나침반은 요즘도 묘자리를 잡아주는 풍수거나 지관들에 의해 변함없이 사용되고 있다.

제사상에 수저가 놓이는 방향과 묘에 관이 들어가는 방향이야말로 한국인의 방위 인식의 근저를 말해주고 있음을 실감하는 대목이다. ■



양부일구...조선시대 후기, 시반면 직경 24.1cm, 높이 12cm, 성신여대박물관 소장

時

시계 는 무엇 으로 사 는가

글...편집실

計

자격루...국보 229호, 1536년, 덕수궁 소장...1434년 장영실이 처음 만든 것을 개량한 것이다.



inter2 time, space, interface

face4 watch



face



기본적인 시계 인터페이스는 태양이 만들어졌을 때 이미 마련되었다고 할 수 있으니, 시계는 인간이 만들어낸 기계들 중에서 아마도 가장 오래 역사를 가지고 있을 것이다. 그것은 누군가 햇빛이 내리비치는 땅 위에 막대기 하나를 꽂았을 때 시작되었다. 이것이 최초의 해시계이다. 보편적인 아날로그 시계의 인터페이스는 이 단순한 해시계의 그것을 기본으로 하고 있다. 일례로 아날로그 시계 문자판의 바늘이 오른편으로 도는 것은 잘 알려져 있듯이 북반구에서 해의 그림자가 오른편으로 도는 데서 기인한 것이다. 인류 문명이 남반구에서 발생했다면 아마 시계바늘은 꺼꾸로 돌아올지도 모른다.

약 100여년 전까지만 해도 해시계는 시간을 측정하는 가장 일반적인 방법이었다. 날씨가 맑고 남북만 정확히 알 수 있다면 간단한 해시계를 즉석에서 만들어 쓰는 것은 어려운 일이 아니다. 우리나라에서는 문자판이 오목한 주발 모양의 독특한 인터페이스를 가진 해시계가 널리 쓰였다. 이것이 세종 때에 개발되어 최초의 공공 시계로서 서울거리에 설치된 유명한 '양부일구'이다.

무지한 남녀들이 시각에 어두우므로 양부일구들을 만들고 안에는 시신(時神)을 그려오니, 때저 무지한 자로 하여금 보고 시각을 알게 하고자 함이다. 하나는 혜정교가에 놓고, 하나는 종묘 남쪽 거리에 놓았다.

〈세종실록〉세종19년(1437년) 4월 15일

시신(時神)이란 시간을 나타내는 12지를 문맹자도 보고 알 수 있도록 동물 그림으로 표시했다는 뜻이다. 세종에게는 아무래도 교육자적 감수성이 있었던 듯 싶다. 이 공공 시계도 조선말기에는 대만 덩그러니 남아 일반인들은 그것이 무엇인지도 모르는 지경에 이르렀다. 그러나 양부일구는 담배갑 반 정도의 크기로 작게 축소되어 선비들의 휴대용 해시계로 오랫동안 사랑을 받았다. 휴대용 양부일구에는 남북을 맞추기 위한 나침반이 밑에 달려 있고, 방사선 모양의 시각선에 교차되는 동심원 모양의 계절선이 함께 그려져 달력의 역할을 겸했다. 계절이 바뀔 때마다 해 그림자가 길어졌다 짧아졌다 하는 현상을 반영한 것이다.

해시계를 쓸 수 없는 밤에는 별들의 위치를 보고 시간을 아는 것으로 족했다. 도성 안에 사는 사람들은 예전의 통행금지 사이렌에 해당하는 저녁의 인정종과 새벽의 파루종 소리로 밤의 시작과 끝을 알 수 있었을 것이다. 조선에서 시간을 알리는 북과 징은 밤에만 울렸다. 시간의 알림이 주로 민간의 통제를 위한 것이었기 때문이다. 그리고 그 북과 징을 울리는 시간은 물시계를 가지고 측정했다. 물시계는 시간을 측정하는 아주 오래된 방법이다. 물을 공급하는 큰 항아리에서 조금씩 흘러내리는 물이 물을 받는 항아리에 갠 높이를 보고 시간을 재는데, 이 시간을 재는 일을 맡은 사람은 밤새 쉬지 않고 물시계를 지켜보아야 했다. 가끔 물시계를 맡은 군사가 졸다가 시간을 놓쳐 처벌되거나 파면되는 일도 심심치 않았다. 그래서 일정시간이 되면 스스로 시보를 알리는 물시계를 고안한 것이 바로 세종 때의 자격루(自擊漏)이다.

사람이 시보를 알리든 기계가 시보를 알리든, 일반인들에게 물시계는 궁궐이나 도성 깊숙한 곳에서 시보의 종소리나 북소리만으로 존재할 뿐이었다. 왕이나 관료를 제외한 보통 사람들은 1각(15분 정도) 이상의 오차로 정확한 시각을 알 일이 없었다. 그보다 더 정확한 시간의 측정은 왕권의 표상, 즉 왕의 특권에 속하는 일이었다. 특히 하늘과 직접 교통하는 국가의 제례에서는 축시 전 5각, 신시 후 1각 등 세세한 부분까지 정확한 시각이 요구되었다. 서양 중세의 시간이 '영주적 시간', '기독교적 시간'이었다면, 조선시대의 시간은 '국왕적 시간' 이자 '유교적 시간'이었다. 그러나 서민들에게는 동서양 할 것 없이 '자연의 시간'이 적용되었다. 즉 해가 뜨면 일하러 나가고 해가 지면 집으로 돌아오는 것이다. 상당히 오랫동안 낮과 밤의 시간을 재는데 있어 정시법과 부정시법이 혼용되었던 것도 이러한 자연주기에 따른 생활 사 이들과 무관하지 않다.

1980년대 초반, 디지털 시계가 '전자시계'라는 이름으로 본격적으로 보급되면서 한 때 선풍적인 인기를 끌었던 적이 있다. 디지털 시계는 초 단위까지 정확한 시각을 알 수 있다. 그러나 그것은 반짝 유행이었다. 세상의 모든 것이 다 디지털화 되어갔지만 시계는 증권사 건물에 붙어 있는 것을 제외하고는 대부분 아날로그 모드로 복귀하였다. 그 이유에 대해 가장 자주 드는 것은 아날로그 인터페이스에서 느껴지는 시간의 공간성, 즉 두 시점의 차이를 공간적으로 확인할 수 있기 때문이다.

아날로그라는 말은 '비슷한 물건'이라는 뜻이다. 즉, 데이터나 물리량의 연속적인 변화량을 다른 매체의 유사한 변화량을 이용하여 표현하는 것이다. 예를 들어 시간의 흐름과 하룻동안 해그림자의 움직임이 '유사한 것'이라고 사유에 포착되는 순간 새로운 매체가 탄생하게 된다. 그러나 시계 인터페이스에 있어 아날로그 문자판의 생명력은 그것이 단순히 유사한 것을 넘어 인간이 느끼는 시간의 본질을 잘 표현하고 있기 때문이라고 생각된다. 그것은 인간이 태양의 운행과 하늘의 움직임을 재현해 온 가장 오래된 방식이며 수천 년 동안 해시계를 사용해온 인류의 역사적 기억이 베어있는 인터페이스인 것이다. ■

California

캘리포니아 워트니스센터



California
FITNESS CENTERS
캘리포니아 워트니스센터

캘리포니아 워트니스센터

K 김경수성형외과

753-4368

김영수성형외과 의원 SK Telecom

이대치과

비치치과

이대치과

空

도시, 건축, 인터페이스, 의사소통

글...김광수...이화여대 건축학과 교수

都





인터페이스라는 주제를 놓고 도시나 건축을 이야기할 때 다소 생소할 수 있지만, 도시/건축을 순수 이상사회의 구축이라는 원대한 플라톤적 추상세계에서 우리의 현실로 끄집어 내린다면 이 주제는 전혀 새로울 바 없다. 건축가의 의도를 여지없이 무너트리는 간판들 혹은 천태만상의 이국적 기호로 치장한 도시 속 건축물들만 보아도 도시공간에서 벌어지는 인터페이스의 난무를 경험하기에 충분하기 때문이다. 더 나아가 대로상에서 쇼 케이스처럼 화려하게 빛을 발광하며 러닝머신 위를 질주하는 반나체 일상인들의 도열이 드러내는 비일상적인 풍경을 보아도, 건축의 인터페이스가 새로운 국면에 이르고 있음을 실감할 수 있다. 쇼 케이스는 더 이상 마네킹 같은 허상이 아닌 실상의 마네킹 스펙타클로 진화하는 것이다. 과거로 따지자면 은밀하던 모든 것들이 반대로 노출중에 걸린듯하다. 미장원, 카페, 노래방 등등... 바야흐로 유리라는 건축소재는 전성기를 구가하고 있으며, 사실 현대의 건축가들은 건물 바닥까지 투명하게 할 수 없을까 묵하 고민 중이다.

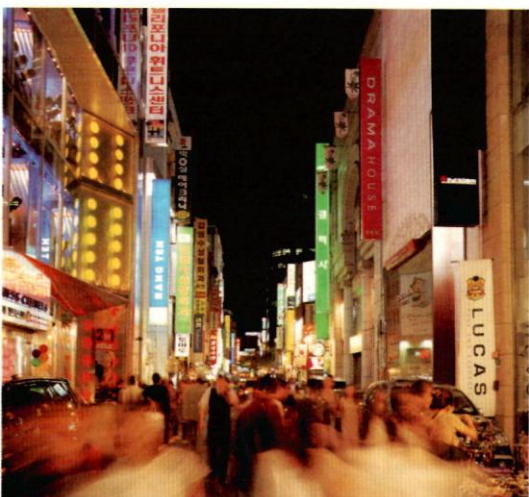
우리 현대도시의 모습을 크게 두 가지로 가름하자면, 하나는 말 없는 건축을 들 수 있다. 자기참조적으로 완결된 디자인을 구축하고 어디에서나 보편타당한, 그리고 예측 불가능한 상황 하에서도 결코 손상받지 않는 그런 건축을 추구하려는 유토피아적 근대건축의 의지를 지닌 건축을 말한다. 다른 한편에는, 앞서 열거한 듯이 닥치는 대로 말하고, 분위기(컨텍스트) 불문하며 개입하고, 수많은 기호와 이미지들을 거리로 쏟아내려는 현대사회의 욕구를 지닌 그런 건축이 있다. 현존하는 도시의 이미지는 이 두 가지가 뒤범벅이 되어 제자리를 찾지 못하는 상황이라고 보면 적절할 것 같다. 그리하여 오늘날의 도시와 건축은 결국 어디를 보아도 표리부동하며 일관성이라고는 찾아볼 수가 없다.

다시 말해서 현대도시에서는 준거점(reference point)을 찾을 수가 없는 것이다. 중앙과 주변의 변별이 무색해진다. 이것은 또한 요즘 많이 논의되는 공간 정체성의 방향과 맥락을 같이 하지만 이 지점에서 굳이 체계화된 컨텍스트를 조작하여 만들거나 정체성을 배분하려는 노력은 필요한 것 같지도 않고 가능해 보이지도 않는다. 이러한 노력이 빚어내는 억지추향의 도시/건축 공간을 우리는 너무나도 많이 보아왔다. 오히려 현대 사회의 인터페이스 난무와 함께 춤을 추는 가운데 새로운 인터페이스 체제의 가능성을 모색하는 것이 바람직해 보인다.

사실 인터페이스로서의 도시/건축은 현대에 와서 부활한 것이다. 특히 밤의 문화와 함께 즉, 빛의 문화와 함께 더욱 화려하게 부활한다. 백남준이 '발광과 정보(illumination and information)', '정보로서의 건축'이라는 아티클 소재 목에서 중세, 르네상스시대의 건축적 역할(의사소통 매체로서의 건축, 사실 중세 스테인드글라스는 빛을 통하여 성서의 내용을 이미지로서 전달하는 종교적 인터페이스의 한 부분이었다.)을 논하며 현대사회에서의 이러한 인터페이스 부활을 지적한 바 있듯이 이것은 상당부분 부활이다. 여기서 부활이라는 의미는 근세에 접어들면서 도시 혹은 건축이 사람과 의사소통하는 매체로서의 역할을 포기하거나 폐기했었기 때문이다.

이미 잘 알려진 바와 같이 노틀담의 꼽추에 나오는 유명한 구절이 있다. '이것이 저것을 죽일 것이다.' 이 구절은 소설 속의 신부가 한 손에 든 성서를 '이것' 이라고 가리킨 후, 또 그의 앞에 있는 성당을 '저것' 으로 가리키며 한 말이다. 즉, 구텐베르크 이래로 시작된 문자 문명의 엄청난 팽창에 의해서 건축이 '이야기하는 매체'로서의 역할을 끝내게 된다는 목시이기도 하며 또한 속지 공동체로서, 그리고 의사소통의 장으로서의 성당의 역할이 사라지게 될 것이라는 예언이기도 하다. 또한 마셜 맥루언이 말하듯 개인주의의 도래를 의미하기도 하며 동시에 콘크리트의 회색 빛 도시의 탄생을 의미하기도 한다.

우리나라의 사찰을 가보아도 그렇고 서양의 옛 성당을 가보아도 그렇고 예전의 건축과 도시는 분명 이야기를 효과적으로 전달하는 인터페이스를 가지고 있었다. 그 도시와 건축 속에 등장하는 수많은 조각상들, 아이콘들, 그림들, 글씨들을 상상해보자. 풍수지리를 생각해보자. 그 도시/건축의 구법이 담아내는 이야기의 무한대적 풍성함과 그 번역의 번역에 의한 풍성함의 발생들을 돌이켜보자. 그 이야기의 내용적 구성은 그 당시의 세계상을, 당시의 정주하는 삶만큼이나 안정되게 표상하고 교육하며 동시에 그 구성원의 삶과 활동이 그 세계상을 반영하여 무수히 그리고 대대로 복제해내는 역할을 긍정적으로든 부정적으로든 충실히 하였다. 도시/건축은 공간에 장소의 의미를 부여하며 그 자체로서 세상의 길을 찾는 안정된 지도였던 것이다. 풍수지리 또한 하나의 공간에 수만 가지 해석의 가능성을 열어놓으며 체제성을 지탱하는 하나의 지도였다. 그렇다고 이러한 인터페이스 외형이 오늘 날에도 가능하다고 하는 것은 앞서 지적한 대로 시대착오적 발상이다.






어쨌든 언제부터인가 우리는 말 그대로의 지도 즉, 계량화된 도면지도에 의존하지 않고는 좀처럼 길 찾기를 할 수 없어졌다. 그리고 현대의 개발은 현대의 지도와 같은 형상이 되지 않고는 지도에 편입될 수 없다. 즉, 개발의 가치가 사라진다. 일의적 지도 매트릭스에 의존할 수밖에 없는 길 찾기 또는 개발하기는 그래서 무수한 일의적 지도의 확장을 초래할 뿐이다. 즉, 도로교통지도의 체제에 편입된 우리는 결국 이 모든 세상을 도로교통지도화 하는 것이고 이 교통이라는 관념의 매트릭스에서 우리는 부평초처럼 마찰 없이 미끄러져 가야만 하는 임무를 부여받는다. 그러나 이것은 어디까지나 관념일 뿐 현실적으로는 엄청난 양의 비자발적 마찰을 발생시키며 삶의 고통을 초래한다. 소설 '삼포 가는 길'이나 '파리-텍사스'라는 영화는 이에 관한 이야기일 것이다. 어쨌거나 우리는 그 미끄러짐을 멈추는 순간 지도상에서 사라지기에 그 무지막지한 마찰을 감수하는 것이다. 이것은 세상이 하나의 인터페이스 체제만으로 주도될 때 발생하는 비극일 것이다.

인터페이스 체제는 번역의 체제다. 우리 삶의 그 이질성, 다양성, 그 특질들이 단 하나의 번역 체제로서만 세상에 드러난다면 의사소통이라는 것은 그야말로 공허해질 수밖에 없다. 우리사회의 현재는 앞서 말한 듯 의사소통의 제스처만이 길거리로 쏟아지며 난무하고 있지만, 여기서 얻는 것이 있다면 엄청난 양의 인터페이스 인프라들이다. 그래서 더욱 현대도시에서는 새로운 인터페이스 체제의 고민이 절실해지는 것이고 그 가능성이 없다고는 결코 말할 수 없다.

우리는 이미 현대도시의 인터페이스 과잉에 지쳐버린 나머지 귀머거리, 병어리 그리고 장님이 되기로 결심했는지도 모른다. 또한 이러한 도시 인터페이스의 홍수 속에서 우리는 신체 감각적 마비 혹은 자발적 장애를 생존 수단으로 삼고 있는 것인지도 모른다. 이러한 의사소통 혹은 자극의 홍수 속에서 아이러니하게도 '도시 속의 고독한 인간'이라는 근세 이래의 이 영원한 테마는 더욱 진가를 발휘하는 것 같다. 쉴 새 없이 번식하는 우리의 화려한 도시 야경에서 존재감의 상실은 그 깊이를 더해가는 것 같다.

이쯤 되면 과연 현대도시가 그 인터페이스라는 것을 통해서 서로 간에 무엇을 관류시키려 하는지 정확하게 묻지 않을 수 없다. 그리고 불성실한 또는 회피적으로 볼 수밖에 없는 과거의 안정된 체제의 고집스러운 소환이 아니라, 조성된 그 인터페이스의 인프라를 통해서 무엇인가를 역류시키거나 새로운 관계를 조직할 가능성은 없는지도 탐색해 볼 만하다. 또 다른 인터페이스 체제의 가능성은 없는지 추구해볼까 하다. 근자에도 우리는 월드컵이라는 것을 계기로 도시의 구성요소들, 도시의 인터페이스 인프라들이 얼마나 혁명적으로 고유의 문법을 해체시키며 서로 반응하는 가운데 새로운 체제를 일순간에 형성하는지를 보았다.

도시의 컨텍스트뿐만 아니라 도시와 건축의 생산방식마저도, 인터랙티브한 조건을 배경으로 끊임없이 변화하고 유동하는 요즘의 상황에서 '제도판에서의 철두철미한 계획(이론)과 그것의 목적인 실천'이라는 순차적 이분법에만 익숙한 근대의 도시계획가, 건축계획가들은 inter라는 단어의 의미를 훨씬 진지하게 생각해보아야 하리라고 본다. 현실에 대한 적극적인 반응을 통해서 우리는 지배적 지도의 광활한 외부로 진입할 수 있으며 이곳에서 또 다른 현실과의 '자발적'인 마찰이 가능할 것이다. 이를 통해 '상황'에 대하여 그리고 다양한 번역에 대하여 다양하게 '반응'하고 의사소통 할 수 있는 도시/건축적 인터페이스의 실현, 새로운 도시지도의 실현이 가능하지 않을까 조심스럽게 짚어본다. ■



사이 버 세계의 시간과

공간

글...홍성태...삼지대 교수, 사회학전공

時空

電



사회적 관계는 어떻게 변해왔는가? 이것은 시간과 공간이라는 자연적 제약과 그것에서 벗어날 수 있는 우리의 기술적 능력 사이의 함수로 살펴볼 수 있다. 자연적 제약이 상수라면 기술적 능력은 변수이다. 따라서 기술적 능력에 따라 사회적 관계가 변하게 된다고 할 수 있는데, 특히 사회적 관계의 시공간적 범위라는 점에서는 분명히 그렇다. 오랫동안 인류의 삶은 일정한 시공간적 범위를 벗어나지 못했다. 태어난 곳에서 자라고 살다가 죽는다는 것, 태어난 곳이 세계의 전부라는 것은 오랫동안 거의 모든 사람들에게 너무나 분명한 진리였다. 이런 상황에 큰 변화를 가지고 온 것은 산업혁명이었다. 화석 연료라는 새로운 에너지를 이용하게 되면서 인류는 곳곳을 쉽게 오갈 수 있게 되었고, 얼마 지나지 않아 인류는 사회적 관계의 범위를 지구 전체로 넓히게 되었다. 지구적 차원의 동시성이야말로 산업혁명을 통해 전개된 근대화의 궁극적 결과였다.

그러나 이러한 동시성은, 전근대의 사회적 관계에 비하자면 말 그대로 파천황의 변화였지만, 여전히 상당한 제약을 안고 있는 것이었다. 그 제약의 핵심은 정보통신기술의 발달을 통해 극복될 운명이었다. 처음에 그것은 라디오나 텔레비전과 같은 방송을 통해 이루어졌다. 그리고 1990년대에 들어서면서 다시 커다란 변화가 시작되었다. 월드와이드웹(WWW)에 바탕을 둔 인터넷의 대중화가 그것이다. 바야흐로 사이버 세계가 나타나게 된 것이다. 그런데 왜 인터넷의 대중화만이 사이버 세계라는 새로운 세계를 이룰 수 있게 된 것일까? 텔레비전의 경우도 '지구촌'을 만들어냈다는 평가를 받기도 했다. 그러나 그것의 실천적 의미는 그렇게 크지 않았다. 이에 비해 인터넷은 대중이 직접 참여해서 서로 소통할 수 있는 새로운 정보통신망이다. 이 점이 무엇보다 중요하다. 인터넷은, 비록 정보적 만남이라는 제한된 만남에 바탕을 두고 있지만, 새로운 사회적 관계를 적극적으로 만들어낼 수 있었던 것이다.

사이버 세계는 '가상현실'이 아니라 현실의 한 부분이며, 기술의 발달을 통해 변화한 현실의 한 예이다. 그러므로 이 세계도 현실의 시공간적 제약으로부터 완전히 자유롭지는 않다. 그러나 우리는 인터넷을 이용해서 이 제약으로부터 역사상 그 어느 때보다도 자유롭게 서로 소통하고 만날 수 있게 되었다. 요컨대 사이버 세계의 물리적 실체는 지구적으로 열린 정보통신망이고, 주체적 실체는 그 통신망을 이용할 수 있는 세상의 모든 사람들이며, 사회적 실체는 그 결과 나타난 새로운 사회적 관계이다. 이 세계에서 물리적 공간과 시간은 그 의미를 크게 잃는다. 나아가 이 새로운 세계에서 사람들은 이전과 다른 시공간 개념을 만들어내기도 한다.

사이버 세계는 사이버 공간과 사이버 시간과 사이버 주체로 이루어진다고 말할 수 있다. 그러나 그것은 결국 우리의 물리적 세계에서 이루어진 변화이고, 이 물리적 세계에서 우리의 문명이 이룬 커다란 성과이다. 지구 저편에 있는 사람과 24시간 내내 실시간으로 소통할 수 있게 되었다고 해서, 우리의 물리적 세계가 휴지통 속으로 버려지고 영원히 삭제되지는 않는다. ■

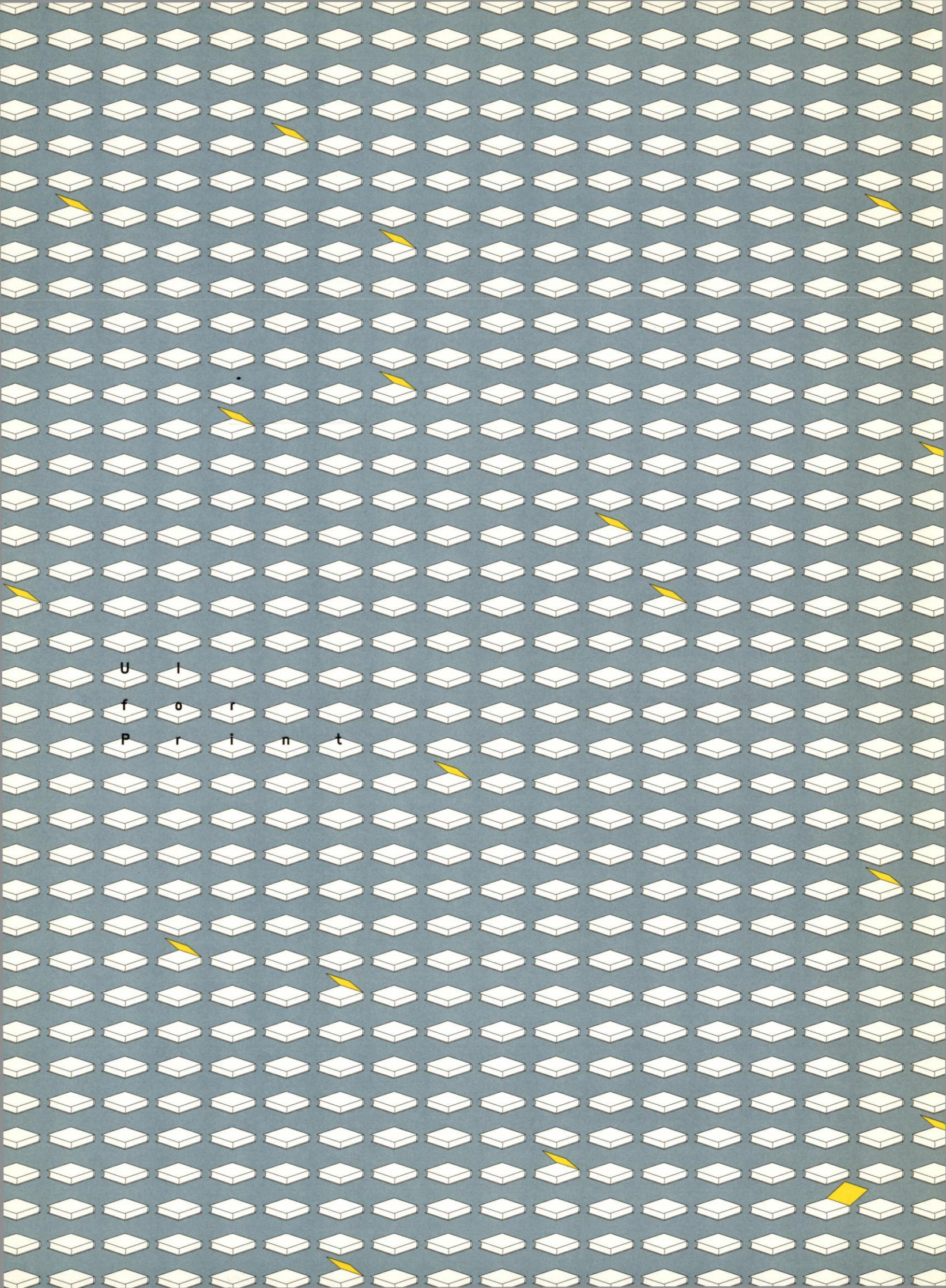
기술은 사람의 힘을 변화시킨다. 우리를 자연의 위험으로부터 구원해준 것은 기술이지 신이 아니다. 신도 기술도 모두 우리가 만든 것이지만, 신이 인간의 유약함을 보여주는 허상이라면, 기술은 인간의 강력함을 보여주는 실상이다. 이렇게 볼 때, 인간이 기술이 범람하는 시대를 살게 된 것은 결코 우연이 아니다. 그 구원을 위한 노력이 일구어낸 결실인 것이다.

이런 기술사회의 한 정점이 아를테면 사이버 세계라고 할 수 있겠다. 사실 이 용어 자체는 여러모로 모호하다. 무엇을 가리키는 것인지부터 분명하지 않다. 어떤 분명한 실체를 가리키기보다는 분명한 듯하지만 결코 그렇지 않은 애매한 이미지를 떠올리게 되기 십상이다. 도대체 어떤 이미지인가? 그것은 두 얼굴을 가지고 있다. 한쪽에서는 이 세상의 한계와 고통을 모두 넘어서 낙원의 모습을 볼 수 있지만, 다른 한쪽에서는 이 세상의 한계와 고통이 더할 수 없이 진척된 지옥의 모습을 볼 수 있는 윌리엄 김슨의 <뉴로맨서> 같은 소설이나, 또 그런 소설을 시각화한 <코드명 J>, <매트릭스> 같은 영화는 이런 이미지의 원천이라고 할 수 있다.

이런 소설이나 영화는 현대 과학에 담겨 있는 긍정적인 면과 부정적 가능성을 모두 보여준다는 점에서 단순한 오락 이상의 의미를 지닌다. 윌리엄 김슨에 의하면 미래를 다루는 그의 작품은 사실 현재의 문제를 드러내 보여주는 것이라고 한다. 미래는 저기 어딘가에 현재와 무작정 다른 모습으로 존재하는 것이 아니라 현재와 맞닿아 있는 또 다른 현실인 것이다.

사이버 세계는 요컨대 '우리 안의 미래'이다. 그것은 상당 부분 이미 우리의 현실이 되었음에도 불구하고 여전히 마치 앞으로 우리가 맞게 될 새로운 세계인 것처럼 이야기되곤 한다. 물론 앞으로도 세계는 계속 변할 것이며 그와 더불어 우리가 살아가는 사이버 세계의 구성이나 특징도 마찬가지로 변할 것이다. 그러나 우리가 이미 사이버 세계에서 살아가고 있다는 사실 자체는 변하지 않는다.

사이버 세계란 사이버 기술을 이용해서 구성되고 운용되는 사회라고 할 수 있다. 사이버 기술이란 사이버네틱스를 응용한 기술, 쉽게 말해서 컴퓨터를 뜻한다. 사이버 세계란 컴퓨터를 보편적으로, 일상적으로, 대중적으로 이용하는 사회이다. 컴퓨터를 이용함으로써 얻는 정보 처리의 양과 속도의 비약적인 증가는 컴퓨터를 통신 단말장치로서 이용하게 됨으로써 여러 가지 사회적 변화들을 가져왔다. 이 새로운 정보통신망은 지구적 차원으로 확장되었으며, 그것을 우리는 '인터넷'이라고 부른다. 인터넷은 우리의 실생활을 바꿔놓지 않는다. 다만 이전에는 경험할 수 없었던 새로운 사회적 관계들을 생성시킬 뿐이다. 사이버 세계란 이처럼 인터넷과 이것을 이용해서 나타나는 새로운 사회적 관계를 가리킨다.



U

I

f

o

r

P

r

i

n

t

인쇄매체를 위하 유저 인터페이스

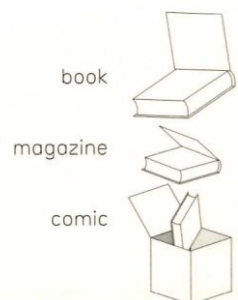
나는 아무데나 그 책을 펼쳐보았다. 낯선 문자들이었다. 땀고, 인쇄술이 형편없는 책장들은 마치 성경처럼 두 난으로 나뉘어 인쇄되어 있었다. 글은 촌촌하게 단시 형식으로 썬어 있었다. 페이지의 위쪽 구석에는 아라비아 숫자가 적혀 있었다. 내 주의를 끈 것은 (예를 들어) 어떤 페이지가 40,514인데 다음 페이지가 짝이 맞지 않게 999라는 사실에 있었다. 나는 한 장을 더 넘겨보았다. 그 페이지는 여덟 개의 숫자로 번호가 매겨져 있었다. 그것에는 마치 사전에서처럼 작은 삽화들이 들어 있었다. 마치 서툰 초등학교생이 그린 것 같은 펜으로 그린 닷.

바로 그 순간 그 낯선 사람이 말했다.

“그 그림을 잘 봐주세요. 결코 다시는 보지 못하게 될 테니까요.”

호르헤 루이스 보르헤스, 《모래의 책》 중에서...

‘모래의 책’은 무한한 페이지를 가진 책이다. 이 책에서 첫 페이지와 끝 페이지를 찾는 것은 불가능하다. 어느 한 페이지를 집어도 그 사이에는 다시 무한한 수의 페이지들이 들어있기 때문이다. 페이지 번호가 무작위로 붙어 있으므로 한번 열어본 페이지를 다시 찾는다는 것도 실질적으로 불가능하다. 이 책은 사실 무한한 점들로 이루어진 실수 직선의 완벽한 재현이다. 종이를 벗어나려는 인쇄매체의 오랜 꿈이 담긴 이 책은, 하지만 인쇄매체 사상 최악의 인터페이스를 가지고 있었다.





아날 로그 적 교감을 위한 대상으로서

글...이나미...북디자이너, 스튜디오 바프 대표

책을 위한 인터페이스





인터페이스란 대상과의 커뮤니케이션을 전제로 한 내비게이션 장치라고 설명할 수 있으며 이 때 '대상'에 대해 어떠한 기대치가 설정되어 있느냐에 따라 내비게이션 장치는 그 방법과 전략을 달리하게 된다.

오랜 시간동안 책은 인간과 더불어 정보를 담는 그릇 역할을 충실히 해온 것이 사실이지만, 요즘은 이를 훨씬 더 효율적인 방법으로 대체할 수 있는 디지털 매체가 등장함에 따라 책의 진정한 역할에 대해 곰곰한 생각이 더해지고 있다.

인쇄매체로서 책은 종이와 문자를 사용하고 있으며 이는 디지털 매체가 등장하기까지 오랜 세월동안 변함없는 책만의 인터페이스 기반이었다. 그러나 필사본에서 활판인쇄 형태를 거치며 이어져 내려온 종이와 문자의 관계는 이미 우리 주변에서 사라진지 오래이다. 비록 디지털의 도움에 의지하여 그 명맥을 유지하고 있으나 문자는 더 이상 책만의 전유물이 아니다. 또한, 문자를 위한 인터페이스 기반 역시 더 이상 종이일 필요가 없다는 것이 디지털혁명 이후 새로운 패러다임으로 자리잡게 되었다.

이제 책만의 유일한 인터페이스 기반은 '종이'이며, 이로써 책만이 고집하는 변함없는 존재방식에 대해 보다 명확한 입장을 드러내야 할 것이다. 책과의 소통을 위한 접점 - 그것은 아날로그에 기반을 둔 인터페이스이며 여기에 바로 디지털 시대에 부각되는 책의 진정한 가치가 놓여 있다.

종이와 문자를 통해 지식과 정보를 얻는 것 외에도, 책은 책 그 자체를 소유함으로 충족되는 기쁨을 준다. 이를테면 서가를 가득 메운 책들은 비록 그 책들을 다 읽지 않았어도 보기만해도 배부른 소유의 대상이다. 언젠가는 그 책의 내용이 다 내 마음의 양식이 되리라는 기대치가 작용하는 점도 없지 않겠으나 읽지 않아도 위로와 만족을 주는 정서적 대상으로서의 책, 어디든 나와 더불어 함께 하며 내가 원하는 시간과 공간에 나와 함께 거할 수 있는 책, 육체를 지닌 모든 것들의 존재방식이 그러하듯 세월이 지나면 나와 더불어 낡고 소멸하기도 하는 책 - 그간 우리들이 책과 맺어온 관계는 '정보를 담기 위한 그릇' 이상의 무엇이다.

때로는 위대한 스승이었다가 때로는 다정한 친구같기도 한 책, 나를 질책하기도 하고 나를 위로하고 격려하기도 하는 책, 나의 모든 진실을 털어놓을 수 있으며 그에 대한 진심어린 충고를 얻을 수 있는 책, 나와 경쟁하며 나를 깊이 성숙하게 하는 책, 나를 바로 걷게 하면서도 도전과 실험에 대한 끊임없는 자극을 멈추지 않는 책 - 하나의 인격체로서의 대상이며, 그와 같은 관계를 맺기 위한 대상, 그럼에도 불구하고 나에 의해 온전히 소유될 수 있는 대상이 바로 아날로그적 교감을 위한 대상으로서의 책이다.

아날로그적 교감을 위한 대상으로서 책을 위한 인터페이스 기반에는 몇 가지 전제조건이 있다. 교감의 주체인 사람의 존재방식이 그러하듯 무엇보다도 아날로그적 교감을 위한 대상이란 몸과 마음을 지닌 대상이어야 한다. 눈으로 보여지는 것, 손으로 만져지는 것, 코로 냄새 맡아지는 것이어야 하며, 마음으로 느낄 수 있는 것, 개념으로 이해할 수 있는 모든 것을 포함하여 무한히 확장적이어야 한다. 그것은 개별적 소통의 통로이기도 하거나 각 요소간의 조화를 통한 총체적인 소통의 통로가 되어주어야 한다.

'눈'을 창구로 한 인터페이스의 요소들은 그간 우리가 알아왔던 '인쇄매체로서의 책'을 구성하고 있는 보여지는 모든 것이다.

여기에는 문자적(타이포그래픽)이거나 비문자적인(그림과 사진을 포함한 그래픽) 모든 시각적인 요소들과 그것들의 제시된 형태(모양 혹은 내용, 크기, 색깔 등)와 각 요소들간의 상호관계(레이아웃) 등을 근간으로 구성된 모든 형식이 해당된다. 표지를 통해서는 적극적인 독자의 관심을 유발한 후 목차를 통하여 개괄적인 책의 내용 및 구성을 가능하게 하며, 챕터 오프닝chapter opening을 통하여 각 챕터를 구분하고 인덱스index 페이지를 통하여 필요한 내용을 손쉽게 찾아볼 수 있게 하며 어펜딕스appendix를 통해서는 추가 자료들을 참고할 수 있게 한다. 관련 페이지는 책의 호적(발행처, 발행일 등)을 밝히며 저작권자의 명시를 명문화한다. 각 페이지의 순서를 알려주는 페이지 번호도 물론 빠뜨릴 수 없는 책의 인터페이스 요소이다. 눈을 통해 전달된다는 점은 같으나 '본다'는 행위는 '읽는다'는 행위와 구분된 소통의 창구로 다루어야 한다는 점은 책을 위한 인터페이스를 연구하는 데 특기할 만한 사항이라 하겠다.

'손'을 창구로 한 책의 인터페이스 요소는 생경하게 느껴질 만큼 자주 간과되어온 것이 사실이지만, 책의 존재와 더불어 애초에 발생한 필수불가결한 요소가 바로 손이었음은 새삼 강조하여도 지나침이 없다.

책에 있어서 팔과 손의 역할은 책을 보기 위한 필수적인 제반 여건 일 뿐만이 아니라 책과 사람을 하나로 이어준다는 점에 있어서 매우 의미심장하게 다루어져야 한다. 또한 손가락의 역할은 '책장을 열고 페이지를 넘기는 행위'를 통해 뇌와 긴밀한 파트너십을 유지해주며 책과의 관계를 보다 적극적으로 리드해 나가기 위한 절대적 역할을 수행한다. 따라서, 책의 크기나 무게에 대한 판단은 팔과 손을 가장 편안하고 자연스럽게 작동할 수 있도록 배려하는 매우 중요한 결정이어야 하며, 매끄럽거나 거친 종이의 재질 역시 손가락 감촉을 통해 소통되는 책의 느낌을 고려하여 결정해야 할 부분이다.

'코'를 책을 위한 인터페이스의 한 창구로 설정한 것 역시 무리한 시도는 아닐 것이다. 막 짝어낸 잉크 냄새와 더불어 세월의 흔적을 더해가는 곰팡이 냄새까지, 혹은 새로운 기술혁명의 혜택을 입어 책의 주제와 부합하는 어떤 냄새나 향기를 책에 도입할 수 있는 시점을 전제로 할 때 후각을 통해 소통하게 되는 책의 인터페이스는 책만이 지닌 아날로그적 감성의 창구 역할을 독특히 하고 있음이 분명하다.

책과의 소통을 위해 '마음'으로 대화하는 부분이라던가, 감정이입을 통해 새롭게 설정될 수 있는 '개념' 등은 책과의 인터페이스에 무한대의 깊이와 넓이를 더해주고 유연하게 변화하는 자유로운 시간과 공간 개념 속으로 우리를 인도한다. 또한 책과의 교감을 통해 펼쳐나가는 상상력은 컴퓨터 게임 속 가상현실의 한계를 훌쩍 뛰어넘어선 무한한 가상현실 속의 자유를 가능하게 한다. 책과의 인터페이스 - 책과의 커뮤니케이션을 위한 내비게이션 장치는 책에 대하여 우리가 체험하는 부분이 그러하니만큼 어쩌면 그 한계를 정하는 일이 무의미할지도 모르겠다. ■



〈더 페이스〉의 목차 디자인...네빌 브로디...잡지의 연속성에 착안하여 매호마다 실리는 'contents' 라는 글자를 처음에는 어느 정도 읽을 수 있도록 디자인하다가 나중에는 형태만 남도록 디자인했다.

잡지 디자인,

차이를 만들기 위한

투쟁의 역사

글...유정미...〈생각과 느낌〉아트디렉터

네빌은 〈더 페이스〉를 디자인하면서 단지 전통이기 때문에 유지해야 된다는 고정관념을 버리고 새롭고 과감한 시도를 서슴지 않았다. 좌측의 작업은 마돈나를 소개한 페이지이고 우측의 작업은 앤디 워홀을 소개한 페이지이다. 이니셜 M이 신선한 방식으로 활용되고 있다. 이 제목들은 네빌이 직접 고안한 글자들을 사용한 것이다.





잡지 디자인의 역사는 전통적 조판방식을 고수해온 다른 인쇄매체를 상대로 벌인 피나는 투쟁의 역사이다. 타 인쇄매체와 차이를 두는 전략으로 잡지만의 고유성을 확보하기 위해 고군분투해온 세월인 것이다. 우리가 서점에서 무심코 보아온 잡지의 각 페이지에는 그러한 흔적들이 고스란히 나타나 있다. 15세기 중엽 구텐베르크에 의해 금속활자가 발명된 이래 인쇄매체의 중심은 단연코 책이었다. 그러나 1665년 최초의 신문이 탄생되고 이후 산업혁명의 부산물로 잡지가 등장하면서 책과 신문 그리고 잡지로 이루어지는 인쇄매체 삼파전의 막이 오르게 된다.

초창기의 잡지는 뚜렷한 고유성을 갖지 못한 채 책과 신문의 중간 형태적인 조판방식을 채택하고 있었다. 그러나 20세기에 시작된 모더니즘 디자인의 절대적 영향 아래 잡지는 비로소 책의 고유한 구성체계인 대칭적 조판방식을 탈피하고 신문의 수직적 구조를 따르지 않으며 잡지만의 독특한 구성체계를 확립하게 되었다. 책은 각각의 페이지가 단순히 그 책의 한 요소에 지나지 않기 때문에 옆 페이지와의 시각적 상관관계를 고려할 필요가 없다. 신문 역시 각기 다른 내용의 기사들이 한 페이지 내에서 이미 표준화된 활자규범에 따라 서로 중요도를 다투며 경쟁하듯 조판하는 체제였다.

이러한 전통적인 방식은 초창기의 잡지에 그대로 차용되어 모든 페이지가 곧바른 수직적 기둥 형태로 조판되는 구조를 가지며 마주보는 페이지에서 각각의 페이지는 아무런 시각적 연관을 맺지 않는 경직된 구조였다. 그러나 잡지의 텍스트 구조는 책과 신문과는 근본적으로 다르다는 점을 모더니즘 디자인 사상가들은 간파하였다. 모더니스트들의 이러한 인식의 변화는 곧 잡지만의 독특한 특성으로 드러나게 된다.

펼침면을 하나의 단위로 간주한다

전통적인 조판방식을 탈피하고 잡지만의 고유한 구성방식을 가지게 된 변화의 요소를 살펴보면,

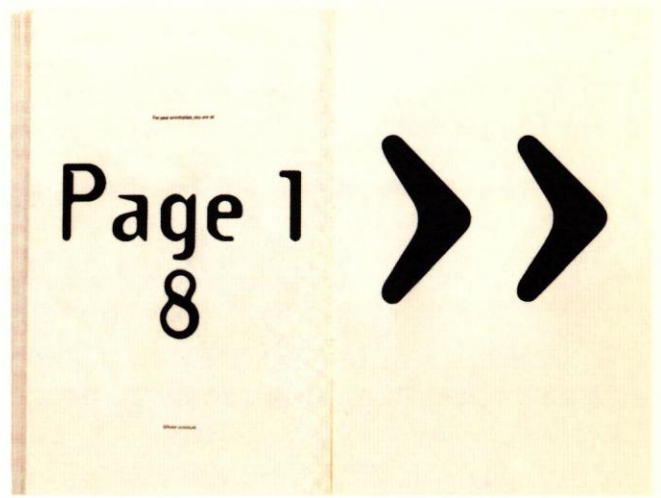
첫째, 잡지 기사의 리듬을 고려하게 되었다. 기사의 형식은 잡지의 주제와 포맷의 규범을 따르지만 동시에 다른 페이지의 기사들과도 연관을 맺는다. 표지에서부터 목차 그리고 본격적으로 본문 기사에 들어가기 이전 전주에 해당하는 단신 기사들, 또한 클라이막스라 할 수 있는 기획기사나 특집 기사를 강조하기 위한 갖가지 장치들까지 리듬을 고려하여 조정하게 된 것이다. 따라서 잡지의 형식은 매우 유기적이고 순환적이며 반 자율적인 구조를 갖게 된다.

둘째, 잡지의 마주보는 페이지를 하나의 스크린처럼 파악하게 되었다. 잡지는 대칭적 접근이 아니라 펼침 페이지에서 시선이 대각선으로 흐르도록 하는 페이지 연출법을 요구하게 된다. 본문의 기사는 펼쳐진 두 페이지 내에서 자체적으로 조정된 텍스트와 그림들로 구성된다. 따라서 디자이너는 시선의 흐름을 고려하여 보다 창의적인 페이지 구성을 시도해 볼 수 있다. 이러한 개념을 인식하고 초기에 적극적으로 도입했던 디자이너들은 1930년대 최초의 아트 디렉터 시대를 열었던 거장 디자이너들이었다. 그 중 특히 하퍼스 바자(Harper's bazaar)의 알렉세이 브로도비치(Alexey Brodovitch)는 이 방식을 통해 자신만의 독특한 디자인 세계를 확립하기에 이르렀다.

셋째, 잡지는 각 활자간에 계급적 조직이 요구된다. 한눈에 그 기사의 모든 요소들이 수용될 수 있도록 제목, 소제목, 전문, 본문, 중간제목, 발문 그리고 캡션에 따른 각 활자간의 중요도를 조절하는 것이다. 이는 가독성을 높이는 문제와도 연관이 있으며 독자들의 시선을 기사에 고정시킬 수 있는 다양한 그래픽 요소를 고안해내야 하는 문제로 이어진다. 이러한 잡지의 특성적인 조건들은 곧 잡지를 더욱 형식화시키고 잡지의 페이스(pace)와 연속성을 결정하기에 이르렀다.

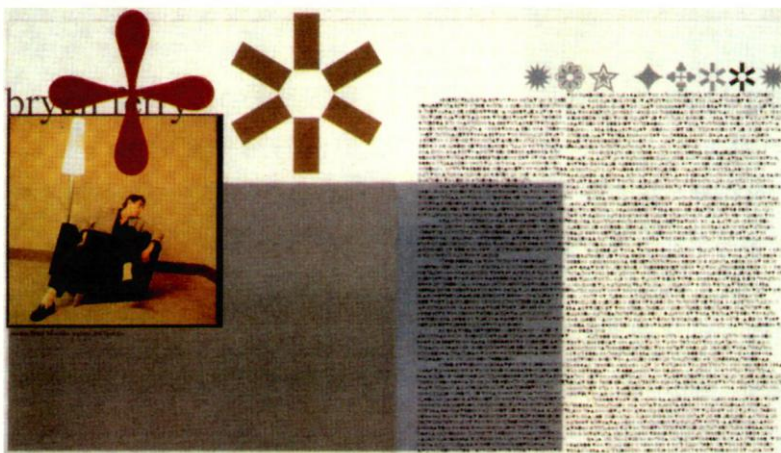


〈하퍼스 바자〉 1955년 7월호...알렉세이 브로도비치...모델들을 밖으로 향하게 하고 사진도 마진까지 바싹 배치시켜 화면이 더욱 확장되어 보인다.



〈에미그레〉 통권 19호 내지 디자인...루디 반데라스

〈레이건〉 1994년...데이비드 카슨...재즈 아티스트 브라이언 페리를 소개한 페이지(좌). 하지만 읽을 수가 없다. 문자가 아닌 기호만으로 되어 있기 때문이다. 카슨의 디자인은 가독성에 대한 많은 논란을 불러일으켰다.





해체주의는 삼차원으로 이끌어주는 통로인가

디지털 시대를 살게 된 우리는 잡지를 보는 시각도 달라졌다. 우선 평면적인 공간을 다층적 개념, 즉 레이어(Layer) 도입으로 인해 삼차원적인 아이템으로 인식하게 되었다. 이는 한편으로 전통적 방식의 파괴를 의미하며 시각 혁명이라 부를 만큼 혁신적인 변화를 가져왔다. 동시에 해체주의적 디자인 방식은 지금까지 우리가 익숙하게 여겨왔던 책읽기 방식까지 흔들 만큼 새로운 시각언어를 쏟아내기에도 이르렀다.

이제 잡지는 더 이상 평면공간에만 머무르지 않고 가능하면 삼차원적인 구성방식을 적극적으로 도입하고 있다. 잡지의 정보는 각기 다른 기 시간에도 연관을 가지며 페이지를 넘나드는 편집방식을 채택하기도 한다. 한 페이지 내에서도 글자가 파편처럼 잘라지기도 하고 이미지와 이미지가 서로 겹치기도 하면서 다중적이고 추상적인 의미를 표현하고 있다. 이러한 디자인 접근법은 잡지를 더욱 매력적인 시각물로 만들어준다. 이를 창의적으로 이해한 데이비드 카슨(David Carson) 등 세계적 디자이너들은 자신만의 개성 넘치는 작품을 선보이기도 했다.

그리드, 구속될 것인가 벗어던질 것인가

다른 인쇄물들과 달리 잡지는 표지를 비롯해서 목차, 특집기사, 일반기사 등등 다양한 구성요소들을 조직적이고 전문적으로 통합하는 과정이 요구되는 연속물이다. 그런 점에서 1950년대 스위스파 디자이너들에 의해 소개된 그리드 시스템(Grid system)은 잡지의 시각적 통합체계에 매우 유용한 도구라 할 수 있다. 그리드 시스템은 복잡한 작업을 디자인 할 때 그 효과가 더욱 발휘되는데 글과 이미지를 동시에 다루어야 하는 잡지에서는 그 활용범위가 매우 광범위하다. 수직 칼럼은 기사의 단을 결정할 수 있고 수평 구획은 사진과 일러스트 등 이미지의 크기를 정할 수 있기 때문이다.

이제 잡지는 책이나 신문과 차이를 만들어내기 위한 지난한 투쟁의 시간을 마무리하고 온라인이라는 새로운 매체에 의해 또 다른 도전을 받는 기성장으로 자리 잡았다. 잡지가 그러했듯 온라인 역시 자신의 고유성을 확립하기 위해 다양한 경로와 다양한 방식으로 '다름의 소통로'를 찾아헤매고 있다. 잡지는 이러한 온라인 매체에게 정보를 분류하고 가공하는 방식에서 전통적인 원칙을 전수해 줄 수 있을 것이다.

잡지는 기성 장르인 책과 신문에서 대범함을 배웠고 건축에서 삼차원적인 공간개념을 차용해왔다. 또한 모든 예술의 궁극적인 지향점인 고유성을 확보하며 티데일을 다듬는 섬세함을 추구하면서 자신만의 독특한 정보 전달력을 지니기에 이르렀다. 잡지가 그러했듯 온라인 또한 스스로 매체의 특성을 명확하게 파악하고 그 고유성을 강조함으로써 그 '차이 만들기'의 비결을 깨닫게 될 것이다. ■

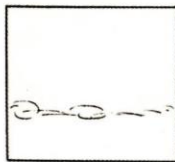
국제 타이포그래피 양식(International typographic Style)이라 불리는 스위스 모더니스트들은 논리적이고 중립적이며 객관적인 커뮤니케이터의 태도를 견지하기 위해 이 그리드 시스템을 매우 유용하게 활용했으며 1950년대부터 70년대 중반까지 국제적인 디자인 어휘로서 막강한 영향력을 발휘했다.

그러나 70년대 중반 포스트 모더니스트들에 의해 일기 시작한 모더니즘에 대한 비난들이 80년대 중반 디지털 시대를 맞이하며 더욱 거세짐에 따라 그리드 시스템은 전면적으로 거부당하는 위기로까지 내몰리게 되었다. 디지털 시대의 선두주자라 할 수 있는 <에미그레>의 발행인 겸 편집자인 루디 반데라스(Rudy VanderLas)는 "생각해보자. 우리에게 그리드 시스템이 왜 필요하겠는가? 그것은 모든 것을 손으로 하던 시대에 필요했던 도구이다. ... (중략) ... 컴퓨터를 사용한다면 그 모든 복잡한 문제가 단번에 해결된다."라고 하며 그리드 시스템의 사용을 거부했다. 이 같은 태도는 디지털 시대의 젊은 디자이너들에게 열렬한 지지를 얻으며 열병처럼 전 세계로 확산되었다. 이러한 현상을 전통을 거부하는 반항의 몸짓인듯 부정적인 시각으로 볼 이유는 없다. 잡지디자인 분야로서는 논그리드(non-grid)라는 또 하나의 시각어휘를 갖게 된 것에 불과하기 때문이다. 틀에 얽매이지 않고 유용한 도구로 사용한다면 그리드를 굳이 폐기시켜야 할 구시대의 유물로 여길 이유도 없고, 논그리드가 더 효율적인 정보전달을 이루어낼 수 있다면 자유롭게 벗어던질 수도 있는 것이다. 분명한 점은 이에 대한 선택은 정보의 특성에 따라 이루어져야 한다는 사실이다.

유비의 걸음이...

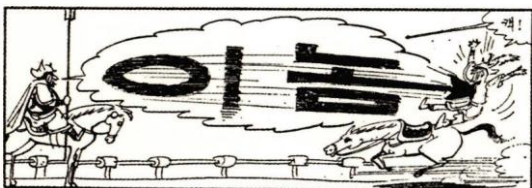


이렇게 가벼운 것은
본 일이 없다.



만 화 인 터 페 이스, 암묵적 기호에 의한 수 사 학

글...김이랑...만화평론가





만약 만화를 '종이 위에 그려진 글과 그림이 어울린 매체'라고 정의 내린다면, 만화는 지금 '혁명'을 경험 중이다. 잡지나 책으로 보는 만화(종이 만화)가 아니라 컴퓨터 상에서 보는 디지털 만화가 등장했기 때문이다. 인터넷의 급속한 보급과 함께 대중화된 디지털 만화는 초기에는 단행본 만화를 단순히 스캔한 뒤 온라인 상에서 보여주는 정도에 그쳤지만, 이제는 종이 위에 펜으로 밑그림만 그린 뒤 나머지 작업(특히 컬러 작업)은 전부 컴퓨터 상에서 이뤄지는 단계로 발전했다. 특히 밑그림조차도 마우스로 그려 모든 과정이 컴퓨터 상에서 완성되는, 즉 종이와 일절 관련이 없는(종이에 인쇄하는 과정을 제외하면) 디지털 만화까지 등장함으로써 이제 '종이로 된 매체'라는 만화의 정의는 수정해야 할 단계에 이르렀다.

하지만 만화가 종이 위에 그려지던, 컴퓨터에서 그려지던 만화는 만화다. 다만 만화가 만화이기 위해서는 만화를 만화답게 만드는 요소를 반드시 갖추고 있어야 한다. 만화를 규정짓는 가장 기본적인 인터페이스는 '칸'의 존재다. 카툰이나 캐리커처 같은 한 컷 만화의 경우 칸이 없는 경우도 있지만, 우리가 흔히 만화라고 지칭하는 스토리 만화의 경우 칸은 필수조건이다. 아무리 만화처럼 생겨어도 '칸' (을 구분하는 궤선)이 없다면 그것은 만화가 아니라 '그림동화'라 불러야 할 것이다.

만화에서 칸은 대단히 중요한 의미를 지닌다. 컷과 컷을 구분짓는 경계 역할을 하는 것은 물론, 스토리의 진행을 책임지기 때문이다. 만약 칸이라는 인터페이스가 독자들을 이끌어주지 않는다면 그림과 그림이 서로 겹치거나, 겹치지 않더라도 눈을 현혹시켜 독자들이 만화를 읽는 데 상당한 어려움을 느낄 것이다. 칸은 이러한 불편을 해소해주는 동시에 만화의 진행 방향을 일목요연하게 정리해준다. 우리 만화의 경우 제일 위 왼쪽 칸에서 오른쪽 칸으로 읽어간 뒤, 한 칸 내려가 다시 왼쪽 칸에서 오른쪽 칸으로 읽어나가는 게 규칙이다. 미국이나 유럽 만화도 이 규칙을 따르고 있다. 하지만 일본만화는 예외다. 일본만화의 경우 우리 만화와는 정반대로 오른쪽에서 왼쪽으로 읽어나간 뒤, 한 칸 내려가 다시 오른쪽에서 왼쪽으로 읽는 게 원칙이다.

재미있는 것은 만화의 등장인물은 이 칸의 존재를 눈치채지 못한다는 암묵적 약속이 이뤄져 있다는 사실. 하지만 이런 전제조건에도 불구하고 가끔은 이 칸의 존재를 알아차리거나 더 나아가 칸을 이용하는 주인공들이 등장하기도 한다. 또한 칸 속의 그림이 칸 밖으로까지 튀어나오는 '칸의 파괴'가 자주 나타나면서 이러한 암묵적 약속은 더 이상 예전과 같은 효력을 발휘하지 못하고 있다.

만화의 인터페이스에서 칸 자체보다 더 중요한 것은 칸과 칸 사이에 자연스럽게 발생하는 '칸 사이' 또는 '칸 간' (일본에서는 間이라고 부른다)이다. 이 '칸 사이'야말로 만화의 진행을 책임지고 있는 실질적인 존재이기 때문이다. 칸에 의한 만화의 진행은 영화의 필름과 달리 다음 칸이 그 전 칸의 바로 다음 장면이 결코 아니다. 작가의 필요에 따라 필요한 장면만 묘사될 뿐, 그 중간 과정은 생략되기 일쑤이기 때문이다. 심한 경우에는 전 칸과 다음 칸 사이에 상당한 시간적 괴리가 발생하기도 한다. 그럼에도 불구하고 독자들은 이 두 칸을 연속된 것으로 간주하는 데 아무런 거부감을 느끼지 않는다. 이것이 칸과 칸 사이가 갖는 공간의 힘이다.

만화를 만화답게 만드는 또 다른 인터페이스로 '말풍선' (말칸이라고도 함)이 있다.

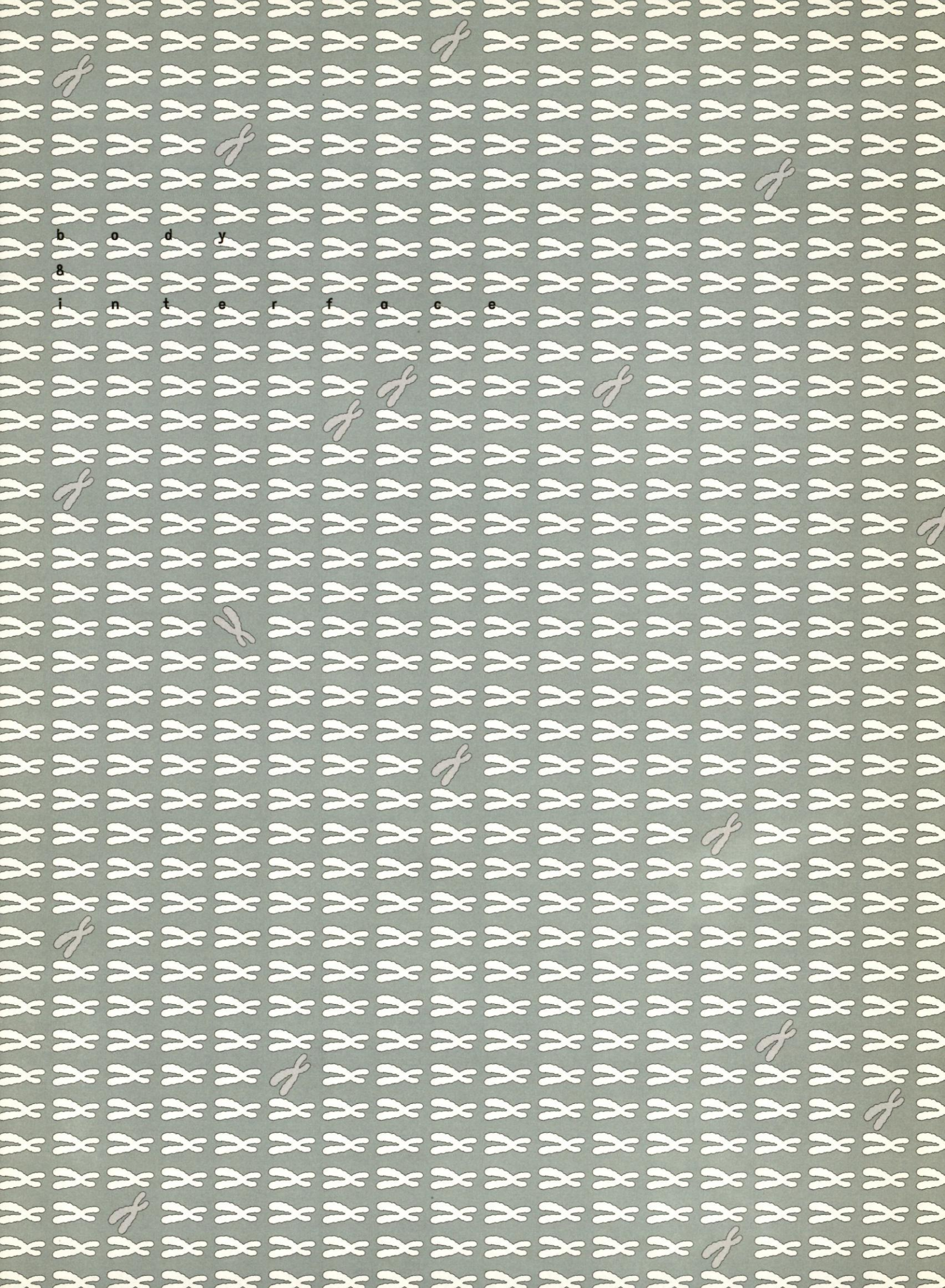
'말풍선'은 대사를 담는 칸의 형태가 풍선을 닮았다고 해서 붙여진 이름이지만, 만화의 발달과 함께 말풍선의 모양도 진화해 현재는 다양한 형태가 존재한다.

만화의 한 축을 차지하는 글은 칸 내에 쓰여진 지문(설명문이나 독백 등)과 말풍선 속의 대사로 다시 나뉜다. 이중 더 중요한 것은 바로 말풍선 속의 대사다. 왜냐하면 지문이 상황을 설명하거나 숨겨진 속마음을 드러내는 보조역할에 그친다면, 말풍선 속의 대사는 만화의 진행을 실질적으로 이끌어가는 핵심 역할을 하고 있기 때문이다. 말풍선 속의 대사는 보통 등장인물끼리 서로 주고 받는 대화인 경우가 많지만 입으로 내뱉는 대사가 아닌 속으로 혼자 생각하는 말, 즉 독백이 들어가는 경우도 가끔 나타난다. 이 때는 말풍선의 공지를 물방울지게 만들거나 말풍선의 선을 파선 등 특수한 선으로 그리므로써 독자들이 알아볼 수 있도록 표시를 한다. 이 밖에 말풍선 속에 대사가 아닌 의성어나 의태어, 그림이나 기호 등의 아이콘이 들어가는 예외적인 경우도 있다.

아이콘화된 의성어·의태어 또한 만화만의 독특한 인터페이스이다. 의성어·의태어를 사용하는 것이 만화만은 아니지만, 만화의 사용법은 다른 장르와 달리 좀 특이하다. 의성어·의태어를 글의 일부가 아니라 그림의 일부로 사용하고 있기 때문이다. 즉 아이콘화된 의성어·의태어를 사용하는 것은 만화뿐이다. 그림의 일부로 그려진 의성어·의태어는 정지 화면인 만화에 소리와 움직임을 불어넣는 역할을 한다. 예를 들어 무언가가 폭발하는 장면에서 그려진 '뽕'이라는 의성어는 마치 실제로 소리가 들리는 듯한 착각을 불러일으키고, 술 취한 사람 옆에 그려진 '비틀비틀'이라는 의태어는 칸 속의 등장인물이 결코 움직이지 않고 있음에도 불구하고 마치 비틀거리고 있는 듯한 착각을 불러일으킨다. 독자와 만화 사이에 암묵적으로 지켜지고 있는 약속의 묘미이다. 입에서 나오는 한숨이나 입김, 코에서 나오는 콧김, 화가 날 때 머리에서 피어나는 김 등을 상징하는 입김기호, 빨리 달리는 표시의 증거로 남겨지는 스피드선, 격렬함을 의미하는 땀, 아이디어를 상징하는 전구표시 등 아이콘화된 기호에 의해 표현되는 어법은 만화만의 고유 요소라고 할 수 있다.

연출에 있어서도 만화만의 고유한 기법이 있다. 그 대표적인 것이 과장표현. 만화의 기본 속성 중의 하나가 과장이다 보니 만화에서는 다양한 과장표현이 사용된다. 한 대 술쩍 얻어 맞았는데 하늘 높이 날려간다가, 조금 아프다고 눈물·콧물을 흘리며 온갖 비명을 지르다가, 머리를 한 대 쥐어박으면 금방 혹은 생긴다가 하는 표현 등. 하지만 그 어떤 것보다도 만화적인 연출이자, 또한 만화이기에는 가능한 연출은 야한 장면을 보거나 야한 장면을 상상할 때 코에서 코피가 분수처럼 터져나오는 표현. 이런 극단적인 과장표현은 과장을 기본 속성으로 하는 만화에게만 사용이 허락된 일종의 '특혜'라고 하겠다. 커뮤니케이션을 전제로 한 매체에서 그 의사전달 수단이나 체계를 인터페이스로 본다면 이러한 요소들이야말로 독자와 만화 사이의 커뮤니케이션을 담당하는 인터페이스로 볼 수 있을 것이다. ■





b o d y
g i n t e r f a c e

몸 그리고 터페이스

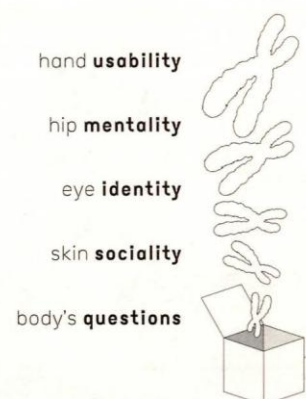
〈토탈리콜〉의 마지막 장면에서 아놀드 슈왈츠제네거는 화성에 공기를 만드는 거대한 기계장치를 작동시키기 위해 한바탕 혈전을 벌인다. 특이하게도 이 장치를 작동시키는 버튼은 우리가 일상적으로 보아온 것과 조금 다르게 생겼다. 버튼 위에 새겨진 3개의 손가락(확실히 손 없지만) 자국은 우리에게 이 장치를 만든 생명체에 대한 단편적인 정보를 제공해준다. 인터페이스는 그 자체로 행위의 주체를 표현하는 중요한 단서인 것이다. 예를 들어 귀의 뼈대와 고막의 구조를 직접 본떠서 만든 수화기는 인간의 청각 시스템에 대한 정보를 제공해준다. 개개인에 대한 정보 역시 마찬가지이다. 우리는 〈도망자〉에서 의수가 몸에 부착되는 인터페이스를 근거로 범인에게 접근해가는 주인공을 볼 수 있다.

인터페이스를 다른 두 세계가 만나는 접면으로 정의할 수 있다면 사람의 몸이야말로 인간의 내부세계와 외부공간을 이어주는 통로 역할을 하며 모든 인터페이스의 출발점이 된다. 그럼에도 불구하고 지금 우리의 몸은 혼란을 겪고 있다. 눈은 말을 하길 강요 당하고, 뼈는 듣기를, 손은 허공을 휘젓는다. 이러한 상황에서 몸이 자신의 역할과 정체성에 의구심을 갖는 것은 당연한 일이다. 여기서 새로운 인터페이스의 출현이나 난해한 사용성은 이런 혼란에 불을 붙이는 역할은 하지만 발화점은 아니다. 낯설거나 어려움의 문제는 적자생존에 의한 변화와 도태를 통해 우리 몸과 화해하는 방향으로 진화해나갈 수 있기 때문이다. 사용하지 않았던 신체부위를 이용한 인터페이스나 자동화로 인한 몸의 실업상태 역시 공범 정도에 그칠 뿐이다. 주범은 다른 곳에 있다.

오늘날 야기된 몸의 혼란(보다 정확하게는 그로 인한 심리적 혼란)은 인간 행위의 여러 성질이 변화한 데서 기인한다. 이러한 변화가 몸의 역할 변화로 이어지고 있으며 물리적인 인터페이스와 심리적 인터페이스 사이의 틈을 점점 더 벌어지게 하고 있는 것이다. 사용성에 대한 인식의 변화, 커뮤니케이션의 성질의 변화 등... 여기에 기존의 인터페이스들이 적응하지 못하는 것은 그동안 인터페이스가 주로 인간의 힘과 속도 증가라는 외형적 측면에 맞춰 발달해왔기 때문이다. 가장 대표적인 예가 바퀴이다. 바퀴는 공간과 공간 사이의 이동시간을 단축시키고 물체에 대한 인간의 힘을 증가시켜왔다. 하지만 바퀴가 자신의 힘을 증가시키고 길(road)이라는 인프라를 통해 주변환경마저 바꿔놓는 동안, 인간은 공간과 시간의 단축, 힘의 증가라는 현실에 적응하는 데 실패하고 말았다.

몸이 인터페이스의 출발점이 될 수 있는 가장 원초적인 이유는 감각에 있다. 감각을 통해 인간의 감성을 표현하고 있기 때문이다. 21세기는 감성의 시대라고들 하지만 과연 우리 주변의 인터페이스들이 인간의 감성을 얼마만큼이나 포용할 수 있을까? 감성의 시대에 걸맞은 인터페이스 개발을 위해 이제 몸의 소리를 들어봐야 할 때다.

글: 구성... 편집실





문 손잡이, 다른 공간으로의 인터페이스





문지방에 새끼발가락 성할 날이 없는 사람들을 위한 변

사람들은 여간해선 문에 대해 별다른 이야기를 하지 않는다. 문은 문일 뿐이다. 직장이나 학교, 집을 오가며 하루에도 수십 번씩 많은 문들을 지나칠 것이 분명하네 문은 여간해선 우리의 대화 소재로 떠오르지 않는다. 어쩌다가 문지방에 발을 찰거나 미처 빠져나오지 못하고 엘리베이터 문 틈에 몸이 끼었을 때조차 우리는 그(녀)의 부주의나 민첩하지 못한 몸놀림에 혀를 찬다. 정작 높은 문지방이나 빨리 닫히는 엘리베이터 문에 문제가 있다고는 생각하지 못하는 것이다. 하기가 그 사람을 제외한 수많은 사람들이 잘만 사용하는 문을 나무라기에는 어딘가 찜찜한 구석이 있다.

하지만 반대로 생각해보면 하나의 문이 모든 사람에게 알맞은 통로가 된다는 것이 얼마나 이상한 일인가. 연령과 신장, 성별, 성격, 혹은 신체적 특징이 다양한 사람들이 획일적으로 고정된 문을 잘만 이용한다. 과연 이것이 자연스러운 일일까? 사람들마다 각각 다른 크기와 방법이 고려돼야 하진 않은가? 예를 들어 손에 힘이 없는 환자들이 주로 사용하는 병실 문에 레버식 손잡이 대신 돌려서 여는 실린더 손잡이를 달아놨다면, 그래서 환자들이 문을 열 때마다 힘들어 한다면 환자를 탓할 것인가. 고개를 돌려 제일 가까운 문을 쳐다보자. 이제 그를 의심할 차례이다.

문 손잡이의 위치선정과 Usability

일반 대형건물이나 상점과 같은 곳에서는 보통 양쪽으로 열고 닫을 수 있는 일명 자재 문을 사용하는 것이 일반적이다. 앞뒤로 개폐가 가능하기 때문에 많은 사람이 통행할 수 있는 반면 그만큼 충분한 공간이 필요한 문이다. 이런 종류의 문 앞에 서게 됐을 때가장 고민되는 것은 과연 당겨서 열 것인가 밀어서 열 것인가 하는 것이다. 보다 정확히 말하자면 문에 큼직한 글씨로 'PULL' 이라고 써 있는 경우, 나는 잠시지만 심적으로 약간의 갈등에 휩싸이곤 한다. 영어를 모르면 좋으련만 분명히 당기라고 지시하는 사인을 앞에 두고 내 몸은 그 문을 밀라고 명령한다. 물론 이런 갈등은 눈 깜박할 새에 지나간다. 내 머리가 그 동안 살아오며 나름대로 길러온, 혹은 제멋대로 자라난 눈치박을 이용하여 주위의 모든 정황(때와 장소, 심신의 피로도 및 장애요인, 문 건너편 상황 등)을 쥐도 새도 모르게 판단한 후 그에 합당한 결정을 내려주기 때문이다. 나는 밀든 당기든 서슴없이 문을 통과한 후 일말의 재고도 없이 가던 길을 재촉한다. 하지만 앞으로도 이런 상황은 셀 수 없이 많이 일어날 것이다. 왜 이런 심적 갈등을 겪으며 살아가야 하는 것일까?

당기라고 하는 사회적인 약속 이전에 인간의 몸이 그렇게 만들어져 있기 때문이다. 생리적으로 인간의 신체구조는 당기는 행위보다 밀어내는 행위에 훨씬 힘이 적게 들기 마련이다. 한 쪽으로만 밀도록 약속한 것은 다른 편에서 나오려는 사람이 있을 때 충돌을 막는다는 사회적인 필요에 의해서 만들어진 것이다(보통 자재문이 유리로 되어 있는 것은 건너편의 상황을 볼 수 있도록 한 기능적인 측면도 무시할 수 없다). 아니 보다 정확히 따지면 상업적인 필요에 의해 만들어진 약속에 다를 아니다. 보통 건물 문은 안으로 들어갈 때는 밀고 들어가기에 되어 있고 나올 때는 당기도록 되어 있는데 이것은 물건을 사러 들어오는 사람이 이미 불임을 마치고 나가는 사람보다 더 중요하다는 치졸한 자본주의 상술에 지나지 않다. 그러므로 문에 붙어 있는 사인은 조금 길지만 이런 식으로 바뀌어야 할 것이다. 'If nobody out there, PUSH'

밀고 당기는 문제에 있어 한 가지 중요한 사항이 더 남아 있다. 보통 문 손잡이는 안팎으로 같은 위치에 달려 있다. 보기에는 좋을지 몰라도 이것은 중요한 문제를 유발한다. 밀고 당기는 동작에 있어 사용되는 힘이 다른 것처럼 각 동작에 유리한 위치도 다르다. 즉, 당길 때는 허리 정도의 높이에서 가장 힘을 효율적으로 사용할 수 있는 반면 밀는 동작에서 가장 편한 위치는 가슴께이다. 대부분의 문 손잡이는 허리 높이에 위치해 있는데 이것은 밀는 것을 좋아하는 사람들의 생리에 맞지 않는다. 이것이 바로 유리문의 가슴 높이에 끊임없이 지문 자국이 생겨 아르바이트생을 괴롭히는 원흉이요, 행여나 문에 글씨나 시트가 붙어 있다면 시간이 갈수록 유독 그 부분만 너털너털해지는 원인이 되는 것이다. 손잡이의 위치를 적당히 조절하면 될 것 같지만 건물 내부의 바닥이 높고 외부가 낮은 경우, 턱이 있는 경우 등 다양한 변수가 존재하기 때문에 높이의 문제는 쉽게 해결될 수 있는 것이 아니다. 이에 대한 가장 쉽고 평이한 해결책은 손잡이 방향을 수직으로 해서 길게 부착하는 것일 터인데 이렇게 하면 신장의 차이뿐만 아니라 어린이, 노약자도 쉽게 이용할 수 있다.

머느리도 모르는 문의 잠금방향

Francis D.K. Ching의 <건축 인테리어 시각표현사전>은 손잡이의 잠금방향에 대해 '움직이는 방향의 경우 전형적인 사용자가 제어작동 관계를 판단하는 데 합당한 기계적 경험을 가지고 있다고 가정하고, 각각의 위치에 따라 합당한 방향으로 움직이기를 기대할 것이다' 라고 기술하고 있는데 나는 손잡이의 잠금방향을 이보다 더 어렵게 묘사하고 있는 예를 아직 찾아보지 못했다. 말뚝을 곰곰이 곰곰이 보면 대충 이런 뜻이다. '모름지기 제품을 만들 때에는 항상 사용자가 제품의 반응을 예측할 수 있도록 디자인해야 한다.' 인터페이스 디자이너라면 누구나 알고 있는 격언이다.

즉, 대부분의 사람들은 무의식적으로 잠금장치가 문을 쪽으로 들어가자 잠기는 것으로 인지하고 있기 때문에 열쇠를 잠그는 방향은 문을 방향이고 여는 동작은 그와 반대일 것이라고 인식하기 마련이다. 하지만 현재 우리가 사용하고 있는 문의 잠금장치는 이러한 사용자의 기대를 전혀 반영하지 못하고 있다. 한마디로 제멋대로이다. 나만 하더라도 새로 이사한지 석 달이 지났건만 아직까지 밖에서 열쇠로 열고 들어올 때 다른 쪽으로 돌리기 일쑤다. 아마 이에 대한 적절한 변명은 문과 손잡이가 따로따로 만들어지기 때문에 손잡이가 문의 어느 쪽에 위치할 지 모르는 데에서 기인하는 것이라 생각된다. 아니면 도둑이 침입을 시도할 때 조금이나마 헛갈리게 만들려는 목적이던지 ... 어느 쪽이 진짜 이유이던 대개 네 가지 조합으로 문이 열리기 때문에 그리 긴 시간이 걸리진 않지만 앞에서 언급한 밀고 여는 문제와 마찬가지로 평생 우리를 따라다닐 문제임에 틀림없다.

이런 사소한 불편은 조금만 생각해보면 우리 주변에 널려 있다. 자동차 창문을 열고 닫는 인터페이스를 생각해보자. 예전에 수동이라면 도대체 어느 쪽으로 돌려야 하며, 요즘처럼 버튼 식이라면 어느 쪽을 눌러야 하는가? 금방 떠올릴 수 있는가? 이런 것들은 기존에 가지고 있는 경험으로 쉽게 파악할 수 있는 것이 아니다. 우리 몸이 익숙해질 때까지 수많은 시행착오를 겪어야 하는 인터페이스들이 얼마나 많은가?

이런 저런 생각들을 하다보면 괜스리 삶이 고달파진다. 조금 몸이 불편하고 말 일이다. ■



화 장 실 공 간 과 심 리 적 인 터 페이스





영당은 안심할 수 있는 인터페이스를 원한다

화장실이란 공간은 왠지 신비스러운 구석이 있다. 그곳에 가면 마음이 안정된다. 물론 모든 화장실이 다 그런 것은 아니고 자신이 안전하다고 인정한 화장실에 서만 그러한 마음이 든다. 그 조그만 공간에 들어가 문을 걸어잠그면 세상에 서 유일한 자신만의 공간이 생겨난다. 대한민국 남자들이 생애 최초로 극심한 프라이버시 박탈감을 느끼는 군대에서조차 화장실은 애인의 편지를 맘껏 펼쳐놓고 공상 떨 수 있는 유일한 공간으로 남아 있다. 폐쇄된 인터페이스는, 그런 공간을 필요로 하는 순간에 더할 나위 없는 안정감을 준다.

심리적 안정감이 생리욕구 해결에 얼마나 큰 영향을 미치는지를 시사해주는 플래시 게임이 있다. 게임에서 사람들은 늘어서는 소변기 중 자신에게 가장 적합한 소변기를 선택하게 된다. 실제로 화장실에 들어섰을 때의 정황을 생각해 보면 손쉽게 답을 찾을 수 있다. 가령 다섯 개의 변기가 늘어 있는데 오른쪽 맨 끝에 다른 사람이 이미 일을 보고 있다고 해보자. 자신은 어디에 자리를 잡을 것인가? 반대편 맨 끝으로 자연스레 가게 되는 것이다. 감추고 싶은 공간, 비밀의 욕구는 화장실 인터페이스의 핵심을 이룬다.

그리고 이곳에서 사람들은 홀로 온전한 시간을 가지거나 무료한 시간을 보낸다. 이때 홀로 있음에 익숙하지 못한 사람들은 영당을 제외한 다른 신체부위의 시간이 지체되고 있다고 느낀다. 이를 못내 못마땅하게 여기는 사람들이 취하는 방법은 담배를 피우거나 신문, 혹은 책을 들고 화장실에 가는 것이다. 화장실 낙서문화는 이조차 준비하지 못한 다급한 사람들에 의해 만들어진, 문화적 배설이라는 또 다른 욕구해소 형태에 불과하다. 요즘에는 인터랙션 기능이 첨부된 채팅이라는 경쟁상대에게 침식당해 상당부분 위축되기는 했지만, 어쨌든 화장실 낙서문화는 폐쇄성과 비밀스러움이라는 화장실 인터페이스에서 파생된 사회적 정화기능의 대표적인 케이스로 볼 수 있다. '해우소'는 이를 나타내는 조금 고매한 이름에 다름 아니다. 생리적 걱정 뿐만 아니라 마음의 근심까지 소멸시키는 공간이라는 뜻이다.

이 모든 공간의 중심에 영당이 인터페이스의 핵심 변기가 자리하고 있다. 여기서 중요한 점은 절대로 더러워 보이면 안 된다는 것이다. 이 역시 은폐라는 화장실의 성질에 부합되는 것으로 '절대깨끗'에 대한 요구는 변기의 대표색이 흰색이라는 사실에서 잘 드러난다. 물론 물리적으로 가장 효과적인 은폐색은 동색이겠지만 여기서 요구되는 은폐는 심리적 은폐이며 이를 가장 잘 충족시켜주는 색으로 아무래도 흰색을 선택한 모양이다.

화장실에 들어가 변기에 앉는 방향 역시 화장실이란 공간 인터페이스의 성격을 잘 보여준다. 왜 문 쪽을 향해 앉도록 되어 있을까? 여기에 대해서는 여러가지 해석이 가능하다. 먼저 문쪽을 향해 앉으면 바깥을 감시할 수 있기 때문에 어떤 침입자가 나타나더라도 보다 쉽게 대처할 수 있다. 침입자는 아니더라도 순서를 기다리는 사람들에게 노크를 쉽게 할 수는 있겠다. 본능적으로 냄새를 피하기 위해서 일 수도 있다. 바깥 공기가 더 잘 통하는 문쪽으로 앉는 것이 냄새로부터 좀더 자유로울 수 있을 것이다. 물론 변소의 문이 있는 쪽을 향해 앉는 이 인터페이스가 만국 공통은 아니다. 일례로 일본의 경우는 그 반대 방향으로 앉는 관습이 있었다고 한다.

여기까지가 사생활의 역사, 혹은 의식적인 심리 상에서 화장실 인터페이스의 긍정적인 면을 피력한 것이라면 무의식적 의식 속에서 화장실은 이와 반대로 극도의 불안감을 주는 공간이기도 하다. 특히 밤의 화장실은 다 큰 성인의 경우에도 문득 엉뚱한 생각에 사로잡힐 수 있는 공간이다. 빨간휴지 파란휴지의 전통은 생각보다 오랜 것이다. 예로부터 사람들은 화장실에 귀신이 있다고 믿어왔다. 특히 우리 민간 귀신 중 집안에 사는 귀신들은 대개 복을 주는 귀신인데 비해 뒷간 귀신만은 성질이 더러워서 화를 가져다주는 못된 귀신이었던 모양이다.

이를 칙신, 혹은 칙신이라 불렀는데 대부분 여자귀신으로 여겨졌으며 매월 6일, 16일, 26일과 같이 6자가 들어가는 날에는 변소에 있지 만 그 외의 날엔 밖에 나다닌다. 그래서 6자가 들어있는 날엔 변소에 가지 않는 편이 좋다는 풍습이 있다고 한다. 또 강원도에서는 뒷간을 지은 뒤에 반드시 길일을 받아 제물과 부적을 갖추고 탈이 없도록 해달라고 고사를 올리는 풍습이 있었으며, 아이들이 똥 구덩이에 신발을 빠뜨렸을 때에도 떡을 마련해 액땜을 빌었다고 한다. 이 뒷간 귀신은 긴 머리칼을 발에 걸고 헤아리는 버릇이 있어 사람이 갑자기 나타나면 놀라서 머리카락을 뒤집어 씹는 데 귀신을 만난 사람들은 이때부터 앓다가 결국 죽게 된다는 것이다.

이 외에도 칙간에 갈 때 문을 열기 전에 서너 번 기침 소리를 내면 귀신이 피한다는 기록도 있고, 제주도의 칙사부인은 원래 문신(門神)이었던 남(南)선비의 첩이었으나 본처를 죽였다가 그 아들에게 복수를 당해 뒷간 귀신이 되었다는 이야기도 전해진다.

폐쇄적 인터페이스란 양날을 가진 칼과 같다. 안으로 들어올 수도 없지만 반대로 바깥으로 나갈 수도 없는 공간을 형성하며 심리적 안정과 무의식적 불안이 겹쳐지는 속에서 지극히 개인적인 욕구와, 원한다면 사회적 욕구 모두 발산할 수 있는 묘한 공간을 연출하는 것이다. 이렇게 본다면 화장실이란 공간은 현대 감성공학이나 인터페이스 디자인에 시사하는 점이 많다. 생리욕구 배설이라는 지극히 실용적인 목적에 심리적, 감성적인 측면이 얼마나 많은 영향을 미치는지 생각해본다면 물리적, 기능적인 측면만을 고려한 인터페이스가 무엇을 놓치고 있는지 알 수 있다. ■

관찰 당 하는 눈, 현대 커뮤니케이션의 희생자





스티븐 스피버그는 그의 최신작 <마이너리티 리포트>에 나오는 온갖 PPL(간접광고)에 짜증내는 사람들에게 '그러한 장치들은 영화의 사실성을 높여주어 사람들에게 현실감을 느끼게 해준다'고 변명한다. 갭(Gap)이 과연 2054년까지 살아남을 수 있는 브랜드인지 아닌지를 떠나 이러한 설명에 사람들이 얼마만큼 납득할런지는 모르지만, MIT 미디어랩 출신의 인터페이스 전문가 존 언더코플라 박사에 의해 창조된 미래의 광고는 현재 활발하게 전개되고 있는 홍채인식 시스템이 실제 어떤 식으로 우리 생활로 파고들지에 대한 훌륭한 사례를 보여주는 듯 하다.

그 동안 영화가 과학자나 실제 제품 디자이너들에게 미쳐온 영향력을 고려해볼 때, 또 덩치에 걸맞지 않게 끊임없이 1:1 마케팅을 부르짖는 다국적 기업들을 생각할 때, 머지 않은 미래에 사람의 홍채를 감식해 감미롭게 이름을 불러주는 광고가 등장하더라도 사람들은 놀라지 않을 것이다. 하지만 스피버그가 조금은 경솔했던 것은 아닐까? 눈은 지금쯤 당혹해 하고 있을 것이다. 인류가 생겨난 이래 처음으로 대상을 본다는 능동의 위치에서 관찰당하는 수동의 위치로 전락해버린 자신의 모습에 믿을 수 없다는 눈빛을 보낼지도 모른다.

마이너리티 리포트에 나오는 추수가 몇몇 달린 스파이더를 생각해 보라. 수색영장(한가지 여담이지만 2054년에도 수색영장은 종이다. 인쇄매체는 죽지 않는 것이다.)은 커녕 한 마디 동의도 구하지 않고 사람들의 눈을 사냥한다. 효과적인 연출을 위해 스피버그가 보여준 그 다양한 인물상의 꼼짝할 정도로 일상적인 상황에서 이 '눈' 사냥을 벗어날 길은 어디에도 없다. 화장실에서 일을 보고 막 바지를 끌어올리는 순간이건, 사랑하는 사람과 정사를 나누던 도중이건 꼼짝없이 자신의 눈을 내주어야 하는 상황. 꼼직한 일이다. 얼마 전까지만 하더라도 <the net>, <enemy of state> 등의 영화를 통해 참여하게 대립했던 공공적 이익과 프라이버시라는 골치아픈 문제를 이 영화는 너무도 쉽게 다루고 있어 찝찝하다.

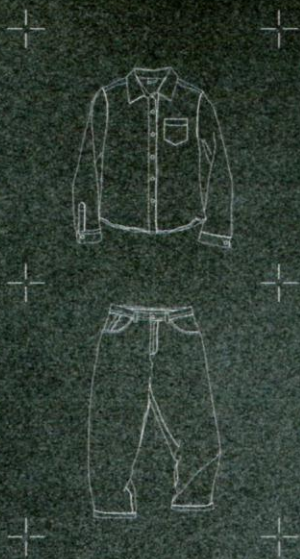
물론 시스템 자체에는 오류가 없으며 다만 그것을 사용하는 사람들이 이 문제일 뿐이라는 영화 내용과 같이 홍채인식 인터페이스 자체에는 아무런 문제가 없을지 모른다. 1:1 마케팅의 효과와 그 부작용, 혹은 공공적 이익과 프라이버시라는 골치아픈 문제를 떠나 단순히 생각해 보자. 왜 홍채라는 아주 골치 아픈, 그리고 아주 내밀한 신체적 특징까지 동원해 사람의 신분을 인식해야 하는가? 이 문제는 우리 자신의 정체성에 대한 문화적, 기술적 공황 상태를 대변해준은 물론 이러한 공황의 원인인 커뮤니케이션의 성질변화에 대한 시사점을 제공해준다.

커뮤니케이션의 기본 전제는 대상의 인식이다. 의사를 표현하는 주체와 전달 받는 주체로서에 대해 인식하고 상대방을 인정하는 과정이 전제되어야 하는 것이다. 커뮤니케이션의 폭이 눈 앞의 대상으로 한정되었던 시대에는 기본적인 정보만으로도 이 과정은 순식간에 처리된다. 눈 앞의 남편이 바로 내 남편인지 알려주는 공감각적인 징후가 우리 뇌에서 순식간에 인증과정을 완성시켜 주었다. 얼굴, 몸짓, 걸음걸이, 목소리, 말투, 행동거지, 반응, 기억 등등... 하지만 현대의 커뮤니케이션의 폭은 그러한 인증과정을 무색케 해버렸다. 시간과 공간의 장애가 제거됨에 따라 외적인 폭이 넓어지고 있으며 내적인 측면인 커뮤니케이션의 주체 역시 꼭 사람일 필요가 없어진 것이다. 사람이 정보와 의사소통 할 수도 있고 정보가 사람과, 혹은 정보와 정보끼리의 커뮤니케이션이 가능해지면서 전래의 방법으로는 더 이상 충분히 상대방을 인식할 수가 없게 되어버렸다.

또한 시간과 장소의 한계를 날려버린 기술의 발달은 현대인을 커뮤니케이션 압력 하에 방치하기에 이르렀다. 언제 어디에 있는 사람이건 지금 나에게 연락할 수 있다는 사실은 엄청난 스트레스를 동반하는 편리성이다. 커뮤니케이션이 자체적으로 힘을 행사하기 시작한 것이다. 꼭 바람피고 있는 도중이 아니더라도 휴대폰과 각종 메시지 프로그램은 이런 종류의 커뮤니케이션이 생리에 맞지 않는 사람들에게 차라리 고문이다.

이러한 커뮤니케이션의 능동과 수동의 문제는 첨예한 입장 차이를 보이며 설사리 화해할 수 없는 벽을 만들어내고 있다. 커뮤니케이션의 주체로서 자신이 자신임을 증명할 수 있는냐는 개인의 입장에서 중요한 문제임에 분명하지만 이와 더불어, 누가 누구인지 식별할 수 있는냐의 문제 역시 사회적으로 점점 더 중요해지고 있다. 이 글의 주인공인 '눈'을 놓고 보자면, 생리적으로 능동의 성격을 부여받은 자신의 위치를 박탈당하기에 이른 것이다. 이를 단순히 통제에 대한 무조건적인 권력욕구 탓으로 돌려버리는 것은 단순한 생각이다. 국가 역시 자신의 방어 본능에 충실할 뿐인지도 모른다. 급격히 변하는 사회적 관계의 변화에 불안해 하는 것이다.

이상적으로 생각한다면 사실 홍채인식 인터페이스에 관한 한 논쟁의 핵심은 개인의 프라이버시나 공공적 이익이나에 있는 것이 아니라 바로 인간을 위한 기술에 대한 사회적 합의에 있다. 사회적으로 이러한 문제에 대해 암묵적인 존중과 도덕적 규범이 마련되어 있다면 오류없는 시스템이 만들어가는 불행없는 사회로의 진전도 가능하지 않을까. 물론 꿈 같은 이야기겠지만. ■



옷 은 피 부 로 의 회귀를 꿈꾼다

품질경영 촉진법에
인한 품질표시

호형 105
신체치수

가슴둘레 : 105cm
소용의조성

겉감 면 100%
위면부인

모델번호 : V1-SWKB11MU
제조업체 : (주) DIA
판매업체 : DIA 통상
TEL (02) 512-0381~4

검사표



오늘날의 패션 전문가들은 옷(그리고 모자와 같은 유사물들)이 열 제어 매커니즘으로서 더 이상 별다른 역할을 하지 않는다고 생각하는 듯 싶다. 마치 사나운 짐승을 잡아 그 껍질을 벗겨 추위를 막았던 가족의 효능은 간데없고 그 위세만 남았다는 식의 이러한 생각은 문명의 발달이 모든 사회에 행복을 가져다 준다는 뿌리깊은 오해 때문에 생긴 잘못으로 보인다. 확실히 오늘날에는 옷을 대신하여 더 확장되고 세련된 기계장치들이 열 제어 기능을 맡고 있는 것이 사실이지만 해당 사물의 기원의 비밀은 마치 인체 진화의 흔적기관처럼 여전히 비밀스런 임무를 맡고 있는 법이다.

여기에 대한 대표적인 케이스가 옷과 섹스에 대한 잘못된 편견이다. 조사된 바에 따르면 옷을 입는 사회는 그렇지 않은 사회에 비해 더 많은 섹스를 요구한다고 알려져 있는데 보통 사람들은 이를 옷의 사회적 기능과 시각문화의 발달을 근거로 설명하려는 경향이 짙다. 옷을 입음으로써 자아를 규정하려는 욕망과 눈을 위해 옷을 입는 시각문화의 특성이 맞물려 누드와 섹스라는 성적인 코드를 자극한다는 것이다. 옷이 필요없는 사회에서 누드, 즉 옷을 입지 않은 상태가 섹스와 아무런 관련이 없다는 점을 비추어볼 때, 이런 설명은 부분적으로 타당성을 가진다. 하지만 보다 장기적이고 본질적인 부분으로 파고들면 다른 사실이 드러난다. 사회학자들은 옷과 섹스의 관계를 열 매커니즘에 의한 잉여 에너지 생성으로 설명한다. 옷에 의해 보존된 잉여 에너지가 사람들의 관심을 다른 쪽으로 돌린다는 것이다. 같은 조건일 때, 옷을 입지 않는 사람이 옷을 입는 사람에 비해 40% 이상 음식 에너지를 더 소비한다는 경제학자들의 추정도 이를 뒷받침한다. 물론 효능과 위세가 더 이상 보조를 맞출 필요가 없는 오늘날의 옷을 생각해볼 때, 이런 사실은 별로 중요하게 비춰지지 않을지도 모른다. 열 제어 매커니즘으로서의 옷은 우리 기억 속에서 사라진 지 오래다.

이러한 망각, 즉 효능과 위세의 분리라는 생각의 정점에 소위 '정장'이 있다. 여기서의 '정장'은 양복을 뜻하는 것이 아니라 특정 사회에 소속되기 위한 입장권이자 옷의 사회적 인터페이스를 이루고 있는 부분을 말한다. 마치 지하철패스를 넣고 전철을 타듯, 우리는 자신이 원하는 사회의 울타리로 들어가기 위해 그에 맞는 합당한 옷을 필요로 한다. 옷을 입고 그 울타리로 접근하면 해당 사회의 시스템이 소리없이 작동을 시작하는 것이다. 각 사회마다 요구하는 정장은 다르다. 우리는 테크노바에 들어가기 위해서는 힙합바지를, 수영장에 들어가기 위해서는 수영복을, 장례식에 참가하기 위해서는 검은 옷을 입는다. 사회적으로 마련되어 있는 인터페이스 장치들을 옷을 매개로 자유로이 드나드는 것이다. 물론 물리적으로 앞을 가로막는 장애는 없지만 코드에 맞지 않는 옷은 종종 사람들의 심기를 불편하게 만든다. 이 때의 정장은 순수하게 개념만으로 이루어진 옷이다. 누드만이 허용된 사회에서의 정장은 벌거벗은 몸일 수밖에 없다는 사실을 생각해볼 때, 정장이 물질세계와 아무런 상관이 없다는 것은 놀라운 사실이 아니다. '벌거벗은 임금님'은 개념으로서의 옷을 최초로 깨달은 선구자였던 것이다.

그렇다면 왜 케케묵은 옷의 열 제어 매커니즘에 대해 이야기하고 있는가? 그것은 의복이 열 제어 매커니즘의 한 부분을 차지하는 오래된 도구였다는 점을 잊지 않는다면 옷을 피부의 확장으로 여기는 것이 가능해지고 옷의 사회적 기능 역시 피부 자체의 기능에서 파생된 것이라는 사실을 망각하지 않을 수 있기 때문이다. 반대로 말하면 옷은 피부가 가지고 있었던 생리적 기능과 사회적 기능 모두 가지고 있는 것이다. 이러한 인식은 옷이라는 도구를 보다 원형적인 관점에서 바라볼 수 있도록 해준다. 옷의 주름을 펴는 다림질의 기능과 그 욕망을 한 꺾음만 벗겨보면 피부의 주름과 노화 방지라는 생리적 욕구에서 나왔다는 사실이 드러난다. 이와 마찬가지로 옷을 고를 때 중요시 여기는 옷감의 감촉 역시 이를 받아들이는 피부를 상정하지 않고서는 제대로 이해할 수 없는 것이다. 시각적인 것만을 필요로 하던 지난 시대와 달리 요즘은 오감 모두 충족되기를 바란다. 이러한 요구에 따라 옷이란 도구를 새로 디자인할 때, 그 본질이 어디에 있는지 현실적으로 이해하는 것은 중요하다.

옷은 피부로의 확장을 꿈꾼다. 요란한 공작새의 깃털 장식만으로는 현대 사회가 요구하는 복잡한 사회적 인터페이스 기능을 다할 수 없기 때문이다. 시각문화의 유산을 지닌 지금까지의 옷은 이러한 요구를 충족시켜 주기에겐 자질이 부족하다. 지금으로서는 최고 수준의 기술이 적용된 옷이라고 해봐야 외부 자극에 대응하는 것이 고작이다. 온도의 변화에 상관없이 일정 온도를 유지해 준다면, 옷 전체가 전도체로 되어 있어 항상 인터넷에 접속한 상태를 유지해 준다면, 아니면 물에 빠졌을 때 저절로 구멍조끼처럼 공기로 부풀어오른다면 등... 하지만 옷을 피부의 확장으로 생각한다면 부끄러운 감정을 느꼈을 때 얼굴 피부가 붉어지는 일이라든지(얼굴 붉힘은 정신이 직접 작용하여 일어나는 몇 안 되는 신체변화 중의 하나이다), 혹은 공포나 추위를 느꼈을 때 땀살이 돋는 것과 같은, 보다 직접적인 인간의 감성을 반영한 인터페이스를 갖추 여지가 생기지 않을까? ■

인터 페이스에 대한 몇 가지 몸들의 물음



culture

taboo

diversity

cure

substantiality



치아 culture

호레스 마이너의 고전적인 논문 <카리메아 부족의 신체의례 (‘카리메아’를 거꾸로 읽으면 ‘아메리카’가 된다)>는 일반적으로 인류학에서 문화를 묘사하는 고전적인 화법을 자기자신에게 적용했을 때 어떤 일이 벌어지는가를 적나라하게 밝혀준다. 다음은 카리메아의 구강의례에 대한 인류학적 묘사로, 즉 우리가 일상적으로 행하는 양치질에 대한 서술이다.

“이 부족의 모든 사람이 행하는 매일매일의 신체의례 중엔 구강의례도 있다. 이들이 입 안을 관리하는 것에 관한 한 엄청나게 꼼꼼한 사람들이라는 점을 인정한다고 해도, 이 구강의례는 익숙하지 않은 이방인에게는 매우 혐오스러워 보인다. 내가 입수한 자료에 의하면 그의식은 어떤 마법분말을 바른 조그만 돼지털 뿔을 입에 집어넣은 다음 그것을 형식화된 일련의 동작으로 움직이는 것이다.”

문화의 차이를 인정하지 않는 인터페이스가 야기하는 문제는 무엇일까?

손톱 cure

신 프로이드파에 따르면 손톱을 물어뜯는 행위는 자위행위의 한 유형에 지나지 않는다. 다만 그에 비해 덜 억제 받으며 사회적으로도 금기시되지 않기 때문에 훨씬 많이 행해질 뿐이라고 설명한다. 보다 잘 알려지지 않은 설이지만 본능적인 영양섭취 욕구로 보는 견해도 있다. 즉, 죽은 조직으로서 더 이상 통증을 느끼지 않는 손톱을 삼킴으로써 매우 질긴 단백질의 하나인 케라틴을 섭취하는 것이다. 왜 사람들이 손톱을 물어 뜯는지에 대해서는 아직까지 정확하게 밝혀진 것이 없다. 다만 스트레스와 관련이 있으며 거의 무의식적으로 행한다는 사실이 알려져 있을 뿐이다. 이를 고치기 위해 사람들은 다양한 방법을 동원한다. 손톱에 반창고를 붙이거나, 쓴 맛이 나는 물질을 발라 혐오감을 유발한다거나 그 외에 완화요법, 최면요법, 껌씹기 등... 하지만 유감스럽게도 이 모든 방법은 별 효과가 없다. 매니큐어나 장갑을 만드는 사람들은 여기에 대해 무엇을 할 수 있을까?

성기 taboo

오늘날처럼 디자인이 인간 생활의 모든 영역에 파고들고 사회적으로 환영받는 시대에도 여전히 디자인의 사각지대는 존재한다. 그것은 바로 성과 관련된 영역이다. 각종 섹스 톨은 물론이고 건전한 성생활을 위해 반드시 필요한 콘돔마저도 스스럼없이 꺼내보일 수 없는 것이 현실이다. 당신 주변에서 콘돔 디자인을 본 적이 있는가?

인공수족? substantiality

심지어 잃어버린 신체부위에 대해서도 신경을 써야 할까? 일반적으로 사지를 잃은 사람들이 가끔씩 잘려나간 부위에서 감각을 느낀다는 것은 널리 알려진 사실이다. 그 감각은 굳이 묘사한다면 타는 듯하고 경련이 일어나고 욕신거리거나 가렵기도 하다. 할 일 많은 인터페이스 디자이너들이 이런 환상적인, 즉 존재하지 않는 감각에도 신경을 써야 할까? 그렇다면 반대로 실제로는 존재하지만 느끼지 못하는 감각은 어떨까? 감각이란 것이 과연 무엇일까?

원손잡이 diversity

서레이 출신의 다니엘 브리스토우는 <뉴 사이언티스트>란 잡지에 다음과 같은 글을 기고했다.

“재미있는 예가 바로 SA-80 소총이다. 왼쪽 어깨에 메고 총을 쏘면 실탄의 탄피가 굉장한 속도로 사격하는 사람의 눈을 향해 날아올 것이다.”

원손잡이가 오른손잡이에 비해 수명이 짧은 이유는 어떤 생리적인 이유 때문이 아니라, 일반적으로 오른손잡이들의 세계에서 원손잡이들이 사고를 당할 확률이 많기 때문이라는 견해가 있다. 사실 재난이 발생했을 때 소수의 원손잡이들이 사용할 수 있도록 고안된 도구나 비상 장비들은 거의 없다. 기껏해야 오른손잡이들의 최대 실패작인 냉장고 손잡이 정도가 있을 뿐이다. 다양성을 인정하고 받아들이는 인터페이스란 어떤 것일까? ■

Back

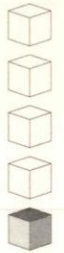
Forw

To:

http:

Home Page

인터 페이스 의 미래



face



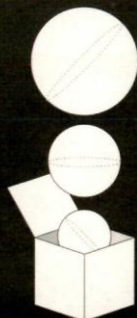
영화 속에 그려지는 미래의 컴퓨팅 환경은 엄청나다. 로봇트가 사람과 동일하게 생각하고 말하고 도움을 주기도 하고, 현실과 가상 현실의 경계가 모호해져서 사람들은 눈앞에 가상의 스크린을 만들고 허공에 손을 허우적대며 정보를 검색하기도 한다. 아이작 아시모프의 소설에는 작은 컴퓨터 - 지금의 PDA라고 보면 되겠다 - 에서 홀로그램 영상이 튀어나와 책을 읽어주기도 하고, 필요한 정보를 주기도 한다. 우리는 과연 이런 미래를 살게 될 것인가?

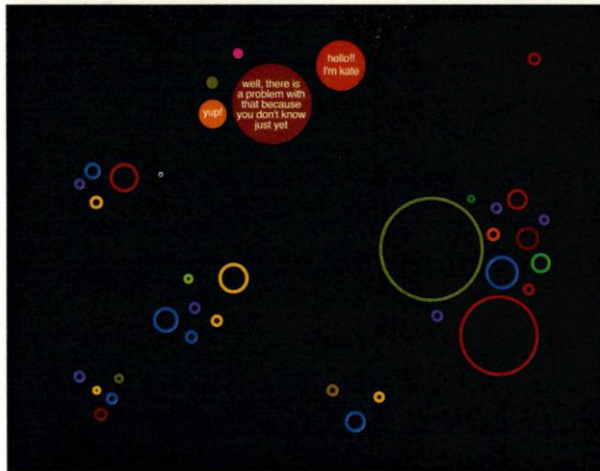
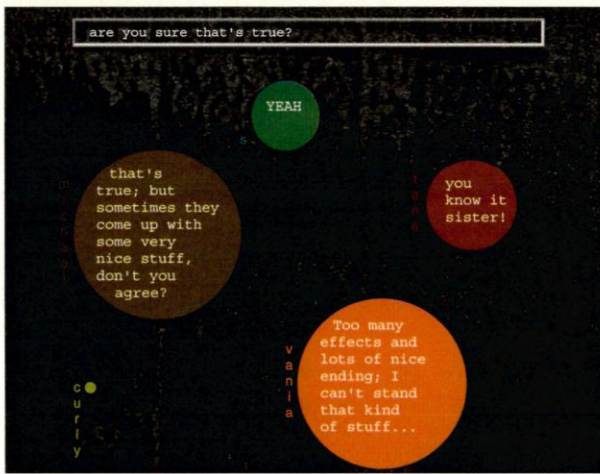
가끔 농담을 섞어서 인터페이스를 연구하는 사람들이 지향하는 바는 바로 영화 스타트랙에서의 모습이라는 말을 하기도 한다. 어쩌면 정말 미래에는 영화나 SF소설에서 꿈꾸는 것들이 가능하게 될지도 모르겠다. 마치 지금 현재의 모습이 아주 오래 전 SF소설들이 그려왔던 모습과 흡사한 것처럼 말이다. 하지만 아주 가까운 장래에 이런 것들을 주위에서 보기는 쉽지 않을 것 같다. 인터페이스에 대한 연구가 새로운 기술의 개발보다는 지난 세기의 GUI(Graphic User Interface: 그래픽 유저인터페이스)의 문제점을 해결하고 보다 인간을 위한 가치를 창조하는 방향으로 나아가고 있기 때문이다.

그렇다면 현재 이루어지는 인터페이스 연구들을 통해서 가까운 미래에 우리가 어떠한 인터페이스를 사용하게 될지를 한번 예측해보도록 하자. 돈 노만은 그의 책 <보이지 않는 컴퓨터 The Invisible Computer>에서 미래의 컴퓨터 환경은 보다 편해진 환경이 될 것이라고 예견하였다. 사실 지난 수십 년간 컴퓨터 환경은 기술을 향상시키는 데에만 초점을 맞추어 발전되어왔다. 하지만 최근의 연구는 새로운 기술보다는 기존에 나온 기술들을 활용하여 어떻게 하면 보다 인간에게 편리한 인터페이스를 개발할 수 있는가에 초점이 맞추어져 있다. 최근의 연구는 크게 두 가지로 분류할 수 있다. 첫째는 컴퓨터의 인공지능을 이용하여 인간의 경험에 최적화된 인터페이스를 개발하고자 하는 연구이다. 이 연구는 확립된 인터페이스를 지양하고 개개인의 습관과 취향에 맞게 변화하는 인터페이스를 지향한다. 두번째는 음성인식, 필기체인식, 컴퓨터 비전 등과 같은 신기술을 통해 마우스와 키보드라는 전통적인 인터랙션을 넘어서 멀티모달 인터페이스에 대한 연구이다. 컴퓨팅 환경이 책상 위에서부터 일상생활로 확대되는 과정에서 이러한 멀티모달 인터페이스에 대한 연구는 빠른 속도로 발전되고 있다.

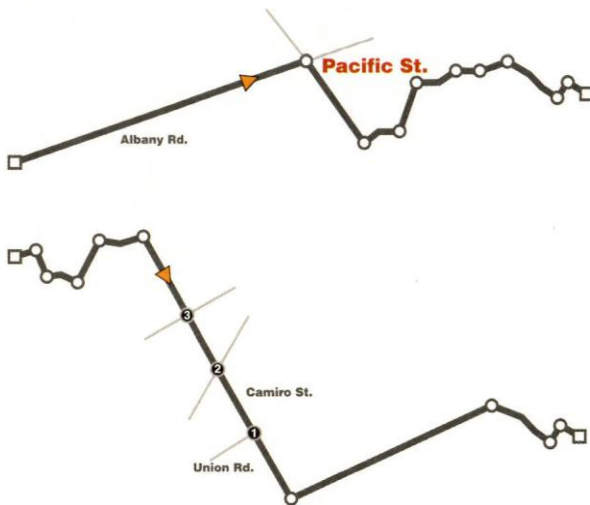
인간의 경험을 바탕으로 하는 디자인

초기 인터페이스 설계자들은 메타포를 이용하여 복잡한 컴퓨터 시스템을 효과적으로 표현해냈다. 데스크탑이나 파일, 폴더의 개념, 그리고 휴지통과 같은 우리에게 이미 친숙한 메타포들은 바로 이전까지는 고도의 교육을 받은 전문가나 사용할 수 있었던 컴퓨터라는 기계를 우리의 책상 앞으로 옮겨놓았다. 이러한 GUI는 애플사의





1 Chat Circles의 스크린 화면. 사용자는 대화그룹별로 채팅방의 공간을 사용한다.



2 운전자의 위치와 상황에 따라 자동으로 필요한 정보를 제공하는 카네비게이션 시스템.

컴퓨터에 처음으로 적용되어 판매되었으며 이를 위해서 애플사는 훌륭한 'GUI 가이드라인'을 만들어냈다. 하지만, 이 가이드라인은 더 이상 최근의 복잡하고 다양해진 컴퓨팅 환경에 제대로 적용하지 못하고 있다. 프로그램이 복잡해지고 수행해야 하는 작업이 세분화되고 그 양이 늘어나면서 문제가 발생하기 시작한 것이다. 또한 데스크탑 메타포라는 것 자체가 생소하고 어려운 컴퓨터 시스템을 이해시키기 위해 많은 사람에게 이미 익숙한 '데스크탑'이라는 선험적 경험으로부터 빌려온 것이기 때문에 최근과 같이 사용자가 이미 '데스크탑'이라는 과거의 작업개념보다는 컴퓨터 자체의 경험에 익숙한 경우 의미를 많이 상실하게 된다.

이러한 이유로 최근의 인터페이스 디자인에는 사용자의 경험을 담아내려는 노력이 많아지고 있다. 예를 들어 인터넷 대화방에서 흔히 볼 수 있는 전형적인 채팅창의 경우 타이핑한 내용이 입력되며 한 줄씩 스크롤되는 형식만으로는 감정을 표현하기가 쉽지 않다. 그래서 사람들은 이모티콘이라는 텍스트 방식의 감정표현 방법을 고안해 내기도 하고, 경우에 따라서는 글자 색을 달리하여 자신의 아이덴티티를 강조하거나 굵고 강한 글자체를 사용하여 목소리를 높이기도 한다. 현재의 온라인 대화방 인터페이스가 다양한 사람들의 경험을 담아내지 못한 이유이다.

MIT 미디어랩의 Sociable Media Group에서는 ChatCircle이라는 프로젝트를 통해서 현실세계에서의 대화 경험을 온라인 대화방에 적용하였다. 예를 들어 우리가 파티에서 여러 사람을 만나 대화를 나눈다고 생각해보자. 대개 우리는 모든 사람과 한꺼번에 이야기하지는 않는다. 대신 작은 그룹으로 모여 '국지적'인 대화를 나눈다. 경우에 따라서는 목소리 큰 사람들이 있을 수도 있고 모든 사람에게 알리고 싶은 내용을 전달하기 위해서 마이크를 사용하기도 한다. 이런 경우 내가 비록 그 사람과 가까이 있지 않아도 그 사람의 이야기를 종건 싫건 듣게 된다. ChatCircle은 이렇게 우리가 실제 공간에서 대화하는 방식을 표현하고자 하였다. 원의 크기를 통해 대화방에서의 그 사람의 목소리의 크기를 표현한다든지, 대화방이라는 큰 공간에서 소규모 그룹들이 어떻게 공간을 활용하며 그들만의 대화를 나누는지 보여준다.¹

사용자의 경험을 담아내지 못하는 또 다른 문제점은 획일화된 인터페이스에서도 발견된다. 아무리 잘 디자인된 인터페이스도 다양한 모든 사용자의 경험을 반영하지는 못한다. 예를 들어 같은 워드프로세서를 쓰더라도 A라는 사람과 B라는 사람의 사용 습관이 다르다. 이런 경우 획일화된 인터페이스가 아니라 사용자의 사용 습관을 고려한 인터페이스를 제공한다면 작업에 큰 도움이 될 것이다. 효율성면에서 많은 논란이 있지만, 마이크로소프트 오피스의 풀다운 메뉴가 모든 메뉴 아이템을 한꺼번에 다 보여주지 않고 사용자가 주로 사용하는 메뉴 아이템 위주로 보여주는 예는 다양한 사용자의 경험을 담아내려는 하나의 노력이라고 볼 수 있다. 카네기멜론대학에서는 최근 자동차 내비게이션 시스템에 대한 연구가 진행 중인데, 이 연구는 운전 중에 겪게 되는 다양한 상황을 시스템이 자동으로 판단해 그에 적합한 시각적 지도를 보여준다.²



실제로 운전 중에 내비게이션 시스템을 사용해 보면 많은 문제점을 발견할 수 있다. 첫째로 운전 중 집중하기 위해서는 지도의 확대/축소 혹은 이동과 같은 조작에 어려움이 있다. 둘째로 모든 지도가 획일화된 그래픽을 보여주기 때문에 실제로 필요한 정보를 그 안에서 찾아내기가 쉽지가 않다. 카네기멜론대학에서 개발 중인 시스템은 자동차가 빨리 달리는지, 고속도로를 달리는지, 아니면 속도를 줄이고 목적지를 찾는지 등에 대해 시스템이 자동으로 상황을 판단해서 필요한 정보를 운전자가 받아들일 수 있는 수준으로 추상화하여 보여준다. 물론 지도의 확대/축소와 같은 조작도 상황에 맞게 자동으로 조작된다.

멀티모달 유저인터페이스

마우스와 키보드라는 전통적인 입력방식은 이제 한계에 도달했다고 여겨진다. 컴퓨터가 더 이상 '데스크탑'에만 존재하지 않고 PDA를 비롯한 다양한 휴대용 컴퓨터가 생활에 파고들면서 더 이상 기존의 인터랙션만을 통해서 정보는 다양하게 조작할 수 없게 되었다. 더군다나 컴퓨터가 계속 스스로 모습을 숨기고 우리의 일상생활로 파고들면서 이러한 다양한 인터랙션 방법에 대한 필요는 증가되고 있다. 필기체인식, 음성인식과 같은 새로운 기술들은 이러한 멀티모달 인터랙션의 좋은 예인데 기술의 수준이 이미 거의 완성의 단계에 이르러 많은 분야에 사용되고 있다. 예를 들어 전화 자동응답 시스템, 장애자를 위한 컴퓨터 등에서는 음성인식 시스템이 널리 사용되고 있으며 최근에는 자동차 내비게이션 시스템에서도 음성인식 시스템이 서서히 도입되고 있다. 필기체인식과 같은 기술 역시 이미 수많은 PDA에서 사용되고 있다. 멀티모달 인터페이스에서 주목을 받고 있는 첨단 분야는 TUI(Tangible User Interface)와 컴퓨터비전(Computer Vision) 등이다. Tangible User Interface는 MIT 미디어랩의 Tangible Media Group에서 처음 제안되어 지금은 여러 학교와 연구소를 중심으로 연구가 진행되고 있다. TUI는 인간이 실생활에서 오랜 시간 발전시켜온 감각과 운동을 인터페이스에 적용시키고자 한다. 즉 실제로 물건을 만지고 느끼고 잡고 옮기는 등의 행위를 통해 디지털 정보를 조작하는 것이다.



3 소니 CSL 연구소의 Augmented Surface 리서치.

사용자들이 컴퓨터 안에 저장된 이미지를 책상위에 꺼내놓고 다른 컴퓨터로 옮기고 있다.

TUI의 연구에서는 현실의 공간과 컴퓨터 상의 공간사이에 벽이 없다. 사용자가 컴퓨터 안에 담긴 그림을 끄집어내어 책상 위에 올려 놓으면 다른 사람이 다시 드래그하여 자신의 컴퓨터 안에 담기도 한다.³

또 다른 첨단 연구분야는 컴퓨터 비전인데, 말 그대로 컴퓨터에 눈을 달아주는 것이다. 컴퓨터가 저장한 이미지를 분석해서 사람의 신분을 파악하기도 하고, 사용자의 감정상태를 알아내기도 한다. 이러한 연구는 첨단 자동차 정보시스템에도 응용될 수 있다. 예를 들어 운전자가 지금 졸고 있는지, 피곤한 상태인지를 컴퓨터가 분석하여 운전자의 주위를 환기시켜 주는 것이다.

컴퓨터 비전을 이용한 또 다른 재미있는 연구 중 하나는 제스처 인터랙션이다. 시스템에 달린 컴퓨터가 사용자의 손 움직임 등을 파악하여 어떠한 지시를 내리는지를 파악한다. 다시 자동차의 예를 들자면, 운전 중에 지도를 확대하거나 축소할 때, 혹은 전화를 받거나 끌 때, 음악을 선곡할 때 기기에 부착된 버튼을 누르는 대신 운전자는 수신호를 사용해 기기를 조작한다. 아직은 카메라가 있어야 하고 충분한 빛이 있어야 한다는 제약이 있지만, 미래의 인터페이스에서 이러한 제스처 인터랙션은 큰 기대를 모으고 있다.

지금까지 살펴본 바와 같이 미래의 인터페이스는 영화에서 보여지는 현란한 기술보다는 보다 인간을 위한 기술로 이행될 것으로 보인다. 지난 수십 년간 인류는 새로운 기술을 발전시키기 위해서만 줄달음쳐왔다. 이제는 기술의 발전도 어느 정도 그 한계에 다다르고 있고 이렇게 발전된 기술을 어떻게 하면 보다 인간에게 편리한 기술로 자리잡게 할 것인가가 인터페이스 연구자들의 공통된 관심사이다. 이러한 일련의 과정에서 어쩌면 인터페이스 디자인이라는 것이 형체가 분명하지 않고 컴퓨터가 우리의 일상에 편재되듯이 인터페이스도 그렇게 편재되어 버릴지도 모른다. 하지만 인터페이스 디자인에 있어서 인간에 대한 이해라는 공통적인 관심사는 예전이나 지금, 그리고 미래에도 변하지 않고 지속될 것이다. ■

도움주신 분들

김광수	team BAHN 도시건축연구소 소장. 연세대 건축공학과를 졸업하고 예일대학에서 건축 석사 학위를 받았다. 로테르담의 OMA에서 영종도 배후도시 마스터플랜 작업을 하였고 뉴욕의 Smith-Miller & Hawkinson Studio에서 근무하였다. 서울의 도시상황에 많은 관심을 갖고 이합집산적 도시연구조직 'Seoul Research Group'을 운영하고 있다. 경기대 건축대학원 및 서울건축학교 등에 출강하며 서울의 도시환경에 대한 연구를 지속적으로 진행하고 있다.
김이랑	1962년 서울에서 태어났다. 서울대학교 사회과학대학을 졸업했으며 만화평론가, 한국만화평론가협회 회원으로 활동하고 있다. 사단법인 우리만화 발전을 위한 연대모임의 감사. 역서로 <만화의 문화기호론>, <만화원론> 등이 있으며 저서 및 공저로 <우리만화 가까이 보기>, <한국만화의 선구자들>, <호호에서 아하까지> 등이 있다.
오창섭	서울대학교와 동대학원에서 산업디자인을 공부했으며 디자인 문화와 실험적 디자인에 대한 화두를 이끌어가고 있다. 저서로 <디자인과 키치>와 <이것은 의자가 아니다>가 있으며 현재 영동대학교 디자인학부에서 디자인을 가르치고 있다.
유정미	20년 동안 잡지 디자이너로 일해왔다. 이화여대 생활미술과와 산업미술대학원을 졸업하고 영국 센트럴 세인트 마틴스에서 디자인학 석사학위를 받았다. 대학을 졸업한 1985년에 잡지 디자이너 활동을 시작했고, <현대주택>, <과학동아> 디자이너를 거쳐 <까치> 아트디렉터를 역임했다. 그 외에 <뉴미디어 저널>, <매주> 디자인과 객원 아트디렉터였으며 99년부터 2년 남짓 <정글>에 '사이버 대학 유정미의 잡지 디자인'을 연재했다. 호서대학교 예술학부 겸임교수를 지냈고, 이화여대, 서울산업대, 경희대에서 편집 디자인을 강의했다. 현재 연세대에서 타이포그래피를 강의하고 있으며, 출판 기획사 '생각과 느낌'의 아트디렉터이다. 저서로 <잡지는 매거진이다>가 있다.
이나미	홍익대학교 시각디자인과 재학 중 도미, 캘리포니아 아트센터 컬리지 오브 디자인(Art Center College of Design)에서 일러스트레이션을 전공하고 동 대학원에서 복디자인으로 석사학위를 취득했다. 1993년 귀국하여 당시 신선한 편집방향과 디자인으로 화제가 되었던 월간 <이브>의 편집장 겸 아트디렉터를 역임하였다. 현재 복디자인 스튜디오 바프(studio BAF)의 대표로 활동하고 있으며, 홍익대 시각디자인과에서 강의를 맡고 있다. 대표작으로 <100과사전 시리즈>, <아름다운 청년, 전태일>, <나무꾼과 호랑이 형님>을 비롯 다수의 아티스트 작품집과 실험정신이 돋보이는 아트북 작업을 진행하였다. 2000년 월간 <디자인>이 주관하는 '올해의 복디자이너'로 선정된 바 있다.
이정모	1963년 경기도 파주에서 태어났다. 연세대학교 생화학부를 거쳐 동 대학원에서 석사 학위를 받고, 2002년 현재 독일의 본 대학교 화학과에서 '곤충과 식물 사이의 커뮤니케이션'에 대해 연구했다. 미국과 일본에 치우친 문화적 편식성을 극복하고 서구문화의 원천이라 할 유럽 문화의 소개를 위해 만들어진 bookmesse.com 대표이기도 하다. 저서로 <달력과 권력>이 있으며 어린이를 위한 그림책 <색깔들의 숨은 이야기> 등의 역서가 있다.
이준환	서울대학교 산업디자인과 졸업 후, 동대학원을 수료하였고, 이미지드롭과 네오위즈에서 인터페이스 디자이너로 일했다. 미국 카네기멜론대학에서 인터랙션 디자인으로 석사학위를 받은 후, IBM T.J. Watson 연구소에서 인턴으로 일했다. 지금은 카네기멜론대학의 School of Computer Science에서 Human-Computer Interaction 전공으로 박사과정을 밟고 있다. 역서로 <웹사이트 디자인>이 있다.
홍성태	서울대에서 사회학을 전공하였다. 계간 <문화과학> 편집위원이며 현재 상지대학교 교양과 교수로 재직중이다. 저서로 <군신과 현대 사회—현대 군사화의 논리와 군수 산업에 관한 연구>, <생태 사회를 위하여>, <사이버사회와 문화와 정치> 등이, 역서로 <우리 공동의 미래>, <사이버공간, 사이버문화>, <위험사회—새로운 근대를 향하여>, <사이보그, 사이버컬처>, <태초에 철학이 있었다> 등이 있다.
통일의료기	장애인용품/생활건강용품 등 각종 의로기기 취급. 표지에 사용된 수술도구 촬영에 도움을 받았다. 서울 종로구 종로6가 81-1, 02-741-1461, www.tong-il.co.kr
(주)남선금속	키 도어록, 손잡이 등 인테리어 전문점. 서울 강남구 논현동 207-3, 02-548-6727
인터바스	세면대, 변기 등 욕실 인테리어 및 액세서리 전문점. 서울 강남구 논현동 208-14, 02-518-0863, www.interbath.co.kr

참고사이트

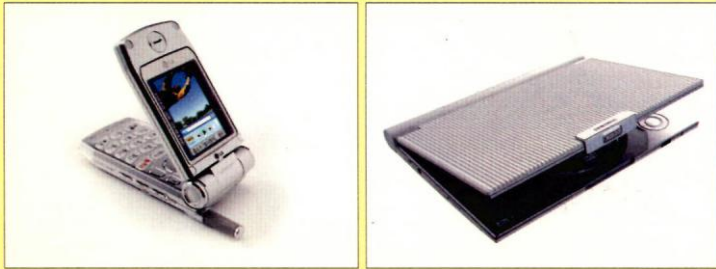
한국 HCI 연구회 www.hci.or.kr	인간과 컴퓨터 상호작용(HCI)에 대한 이론 및 실용적인 부분을 스터디, 연구, 토론하는 모임. 현재 많은 회원들이 활발한 활동을 펼치고 있으며 연구성가들을 칼럼이나 자료집으로 출간하고 있다.
SIGHCI www.hcikorea.org	한국정보과학회 인간과 컴퓨터 상호작용 연구회. 1990년 KAIST 인공지능연구센터의 연구회에서 출발한 단체로 매년 개최하는 HCI 학술대회에 대한 자료를 살펴볼 수 있으며 HCI 관련 사이트 링크를 제공한다.
HCI index www.degraaff.org/hci	HCI에 대한 자료, 최근 이벤트, 관련 기관 및 단체를 소개하는 영문 사이트
한국의 시계 my.dreamwiz.com/seolist22/	시계의 어원, 역사, 정시법과 부정시법, 고대화 현대의 시간에 대한 글을 볼 수 있는 사이트
달력이야기 members.tripod.lycos.co.kr/~j75j/	달력의 역사와 종류, 달력에 얹힌 이야기들을 소개하는 개인 홈페이지
The Peters Map www.petersmap.com	굴-피터스 투영법에 대한 소개를 볼 수 있으며 지도를 직접 주문할 수도 있다.
굴-피터스 도법 imaginatorium.org/books/maps.htm	굴-피터스 투영법에 대한 정보를 알 수 있는 웹페이지. 영문이지만 함께 실려있는 그림을 보면 쉽게 내용을 알 수 있으며 밑부분에 관련 사이트들 링크가 있다.
참고도서	<p><건축 인테리어 시각표현사전>...강병희 옮김, 도서출판 국제, 1999</p> <p><달력과 권력-달력을 둘러싼 과학과 권력의 이중주>...이정모, 부키, 2001</p> <p><대중매체의 이해와 활용>...강상현, 한나래, 2002</p> <p><디자인 텍스트 02 - 포스트 휴먼 디자인, 비정형 사물들> ...디자인 텍스트 동인 엮음, 홍디자인, 2001</p> <p><디지털이다-정보고속도로에서 행복해지기 위한 안내서> ...니콜라스 네그로폰테, 커뮤니케이션북스, 1999</p> <p><만화원론>...요모타 이누히코, 시공사, 2000</p> <p><만화의 문화기호론>...요시타케 오시로, 눈빛, 1996</p> <p><매거진 디자인>...크리스 포그스, 안그라픽스, 2000</p> <p><미디어의 이해>...마셜 맥루언, 민음사, 2002</p> <p><비주얼 인터페이스 디자인>...캐빈 몰렛/다일 사노, 안그라픽스, 2001</p> <p><사이버공간, 사이버문화>...홍성태, 문화과학사, 1996</p> <p><사이보그, 사이버컬처>...홍성태, 문화과학사, 1997</p> <p><시간 박물관>...움베르토 에코 외, 푸른숲, 2000</p> <p><시간과 기계 그리고 역사>...전상운, 월간시계사, 1994</p> <p><시간의 발견>...콜린 윌슨, 한양대학교출판부, 1994</p> <p><시간의 패러독스>...김동광, 두산동아, 1997</p> <p><우리 옛 지도와 그 아름다운> ...한영우 안휘준 배우성 공저, 효형출판, 1999</p> <p><인간 컴퓨터 인터페이스>...윤철호, 대영사, 1996</p> <p><인터페이스란 무엇인가>...카이호 히로유키, 지호, 1998</p> <p><인포메이션 그래픽스>...피터 윌버/마이클 버크, 디자인하우스, 2001</p> <p><잡지는 매거진이다>...유정미, 효형출판, 2002</p> <p><중국과학의 사상적 풍토>...아마다 게이치, 전파과학사, 1994</p> <p><지리로 보는 세상>...지리교사모임지평 지음, 문창출판사, 1998</p> <p><휴먼 인터페이스 디자인>...김창현, 다성출판사, 1998</p> <p><The Communicative Body> ...John O'neill, Northwestern University Press, 1989</p>

www.designdb.com

2002 GD상품 시상식 및 전시회 개최

산업자원부가 주최하고 KIDP(한국디자인진흥원, 원장 정경원)가 주관하는 2002년 우수산업디자인(Good Design) 시상식이 지난 7월 24일 코리아디자인센터 컨벤션 홀에서 개최되었다. 조달청이 발표한 '정부조달 디자인혁신 선언'에 따라 GD상품에 대한 혜택이 커진 가운데 진행된 이번 GD상품 선정은, 이에 대한 관심을 증명하듯 역대 최대인 총861개 상품이 출품되어 330개 상품이 GD상품으로 선정되었으며 이 중 총 52개 상품이 수상의 영예를 안았다. 또한 문화 관광산업에 대한 관심이 높아지고 감성제품이 각광받음에 따라 문화·관광상품 및 공예류, 캐릭터 디자인과 환경디자인, 외국상품 디자인 부문이 추가 신설되었다. 2002 GD상품선정 대통령상에는 LG전자의 'LG 싸이언'이 국무총리상은 '삼성 DVD플레이어'가 수상하였다. 선정된 GD상품은 www.designdb.com에서 사이버 전시되고 있다.

문의 031-780-2164

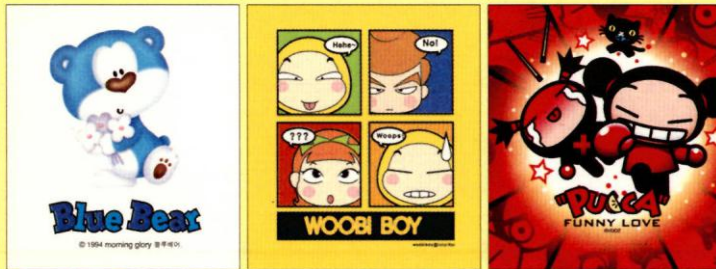


왼쪽부터 'LG 싸이언', '삼성 DVD플레이어'

대한민국 캐릭터 페어 2002 개최

국내 캐릭터 인지도 확산과 내수시장 확대를 위해 마련된 <대한민국 캐릭터 페어 2002>가 지난 8월 10일부터 13일까지 4일간에 걸쳐 삼성 코엑스 3층 대서양관에서 성황리에 개최되었다. KIDP와 KOCCA(한국문화콘텐츠진흥원, 원장 서병문)가 공동으로 개최한 이번 행사에는 모닝글로리(블루베어), 씨엘코엔터테인먼트(마시마로), 애니메니아(홀맨), 바른손 등 총 72개의 캐릭터 관련업체가 참가하여 각종 캐릭터 디자인 및 캐릭터 상품 전시는 물론 다양한 퍼포먼스를 선보였다. 특히 이번 행사는 투자유치관을 활성화하여 각 캐릭터 개발이 벤처캐피탈, 투자사, 유통상들과 라이선싱 사업으로 연결될 수 있는 기회를 마련하였다.

문의 031-780-2164, www.characterfair.com



세계 디자인 정책을 논의하는 '국제디자인포럼 2002' 개최

세계 디자인 전문가들이 모여 디자인을 통해 경제발전에 따른 각종 환경문제에 대응하고 이를 통해 삶의 질을 높이기 위한 방안을 모색해보는 <국제디자인포럼(World Design Forum 2002)>이 지난 9월 5일부터 9월 7일, 3일간 코리아디자인센터 컨벤션홀에서 진행되었다. KIDP와 ICSID(세계산업디자인단체협의회), 성남시가 공동으로 개최한 이번 행사에서, 세계 각국의 디자이너들은 '디자인 정책과 글로벌 네트워크'라는 주제 하에 각 국가의 자자체들이 갖고 있는 디자인정책의 장단점을 분석해 보고 참가국별 상황에 맞는 새로운 디자인 정책에 대한 생각을 공유하였다.

문의 02-752-1077

디자인 비즈니스 아이디어 각축장, 디자인벤처비즈니스 모델 공모

KIDP가 주최하고 (사)한국디자인벤처기업협회가 주관하는 <디자인벤처비즈니스모델 공모>는 일종의 디자인 사업 아이디어 경진대회라고 할 수 있다. 본 공모전은 '디자인'이라는 아이템 하나가 얼마나 다채롭게 사업화될 수 있는지를 제시하고 우수한 재유치와 디자인벤처 창업을 촉진하여 궁극적으로 국내 디자인산업을 활성화하기 위해 마련된 것이다. 공모전은 제품아이디어 부문과 비즈니스 모델 부문으로 나누어

진행되고 있으며 공모전을 통해 수상한 기업에게는 디자인벤처기업과 연계 사업화 추진, 디자인혁신상품개발사업과 연계 상품화 지원 등의 혜택이 주어진다.

문의 031-780-2096

제9회 한국청소년디자인전람회 개최

지난 9월 6일부터 15일까지 10일간 코리아디자인센터에서는 <제9회 한국청소년디자인전람회>를 개최하였다. 초등부와 중등부, 고등부로 나뉘어 진행된 이번 전람회에는 총 2,014점이 출품하여 이 중 51점이 수상하였다. 각 부의 대상에는 대전신일여고 김은영양의 「표정있는 플러그, 콘센트디자인 제안」과 청운중 지원종군의 「계단을 오르는 전동 휠체어」, 평택 지장초 서햇님이양의 「아이와 노약자가 꼭 가고 싶어하는 육교」가 각각 선정되었다. 이 밖에 총 22명의 지도교사상을 비롯, 상명공업고등학교, 고색중학교, 불광초등학교가 특선이상 최다 수상자를 낸 2002 으뜸디자인학교로 선정되었다. 지도교사상 수상자 및 으뜸디자인학교, 출품작 수상자에게는 일정금액의 장학금이 지급되며, 초·중·고등부 대상수상 학생에게는 각각 2백만원의 장학금이 수여된다.



왼쪽 위에서 고등부 대상 「표정있는 플러그」, 고등부 금상 「야외 공연장」, 중등부 대상 「계단을 오르는 전동 휠체어」, 중등부 금상 「환경시설물 디자인」, 초등부 대상 「아이와 노약자가 꼭 가고 싶어하는 육교」, 초등부 금상 「문이 투명해지는 냉장고」.

산·학 연계 디자인박람회 개최

한국의 스타 디자이너를 키운다는 취지아래 수험생들에게 디자인학교 정보를 제공하고, 미취업 디자인 전공학생들에게 취업의 기회를 제공하는 종합 디자인박람회가 개최된다. KIDP가 주최하는 <2002 디자인대학박람회>는 국내외 디자인관련 대학의 홍보관과 학생들의 졸업작품을 한 곳에 모아 신세대들의 창작력을 선보이고 취업 박람회관을 마련하여 공개전시를 통한 취업의 기회를 제공할 계획이다. 오는 11월 7일부터 11월 11일까지 5일간의 일정으로 중소기업 여의도 종합전시장에서 개최된다.

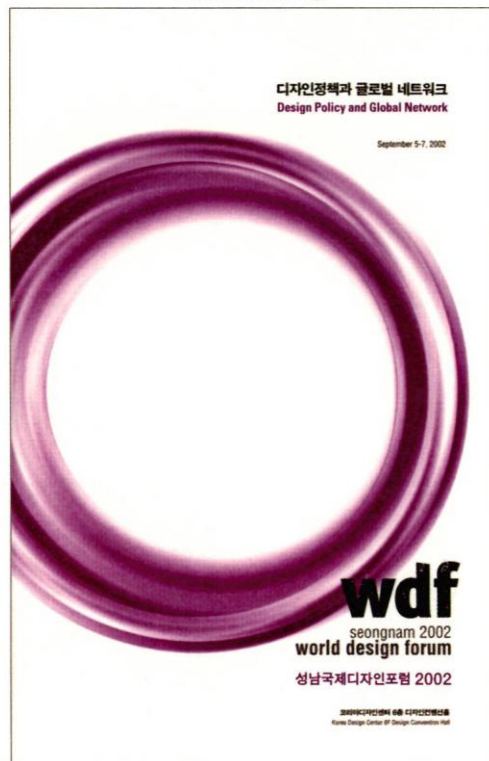
문의 031-780-2164

코리아국제포스터비엔날레 개최

KIDP는 오는 11월 20일부터 30일까지 코리아디자인센터에서 <제1회 코리아 국제포스터 비엔날레>를 개최한다. 포스터 디자인의 세계적 흐름과 발전방향을 새롭게 모색하게 될 이번 행사는 국내에서는 처음 개최되는 국제 규모의 포스터비엔날레이다. 이번 대회에는 컴퓨터로 출력한 디지털 작품은 출품이 불가능하다. 이는 모든 그래픽디자인의 기본이 되는 인쇄물에서 메시지가 충분히 전달될 수 있어야 한다는 철학에서 나온 의지이다.

문의 031-780-2161

www.wdf2002.org



도시디자인은 21세기 디자인 영역에서 중요한 축을 이루며 환경문제와 더불어 우리 삶과 직접적으로 연결되는 문제이다. 매일같이 매연과 소음, 교통체증에 시달리며 살아가는 사람들에게 디자인이 해줄 수 있는 것은 무엇인가? 바로 이것이 지난 9월 5일 열린 ‘국제디자인포럼 2002’ (world design forum 2002)에 참석한 세계 각국의 도시정책 입안자와 전문가들이 골몰한 문제이다. 각 나라나 도시마다 처한 문제가 다르고 그에 따른 해결책도 다르겠지만, 서로 다른 의견의 교환과 생생한 사례분석을 통해 우리에게 필요한 도시디자인 정책의 다양한 대안을 모색해보는 뜻깊은 자리였음에 틀림없다.

또한 메인 프로그램으로 마련된 ‘세계 디자인 진흥 정책의 현황과 미래’에서는 각국의 디자인 정책을 맡고 있는 기관 대표들이 모여 변화하는 디자인 개념에 맞는 새로운 디자인 진흥 정책에 대한 개념을 정의해보고 각국의 사례 소개를 통해 세계적인 디자인 진흥 글로벌 네트워크를 구축하는 계기를 마련하였다.

이번 포럼에서 발표, 수집된 각국의 디자인 정책 자료들은 ‘월드디자인리포트(The World Design Report)’로 발간되어 국가나 지역의 디자인 정책에 가이드라인을 제공하는 중요한 데이터로 활용될 예정이다. 다음에 실린 글은 이번 대회에 발표된 강연 내용 중 일부를 정리한 것이다.

개요

행사명: 국제디자인포럼 2002 world design forum 2002

디자인정책과 글로벌 네트워크

기간: 2002. 9. 5~9. 7

장소: 코리아디자인센터 6층 컨벤션홀

문의: 02-752-1077

프로그램

〈특별프로그램: 도시디자인 정책사례(진행: 이순인)〉

기조연설: 도시디자인 정책의 새로운 패러다임 - 황기원(한국)

도시디자인 정책사례1 - 세계적 성공사례

새로 태어난 빌바오: 도시기반구조와 가치 - 알폰소 마르티네즈 세아라(스페인)

도시 이미지와 레지빌리티(Legibility) - 마이클 물린슨(영국)

세타가야시의 도시디자인정책 - 아키오 하라(일본)

도시디자인 정책사례2 - 한국 도시디자인 개발사례

성남시 도시디자인 가이드라인 - 김유석(한국)

한국 시범도시 개발사업 - 박희면(한국)

〈메인프로그램: 세계 디자인 진흥 정책의 현황과 미래〉

아시아 디자인 진흥 정책(진행: 권은숙)

현대 중국 산업디자인 진흥 정책 - 첸 빙이, 지양 커(중국)

베트남 중소기업 디자인 진흥 정책 - 팜 티 투 항(베트남)

태국 디자인 진흥 정책 - 수파트라 스리속(태국)

말레이시아 국가 디자인 정책 - 자말루딘 투키민(말레이시아)

한국의 디자인 정책 - 김경태(한국)

북미 & 남미(진행: 피터 잭(독일))

북미의 디자인 진흥 정책: 디자인 진흥 정책 재 정의하기 - 루이지 페라라(캐나다)

남미의 디자인 전략: 도전과 기회 - 카를로스 힌릭스(칠레)

아시아 & 아프리카(진행: 루이지 페라라(캐나다))

디자인 마인드의 육성 - 줄리아 추(일본)

디자인 정책과 진흥의 광역화: 인도를 중심으로 - 달리 O. 코시(인도)

디자인 정책이 과연 필요한가?: 터키 사례 연구 - 알페이 엘(터키)

디자인과 지속적 발전의 전략적 제휴 - 아드리엔느 비온(남아프리카공화국)

유럽(진행: 카를로스 힌릭스(칠레))

디자인 진흥 정책: 국가적 이해와 세계화 - 피터 잭(독일)

동유럽의 디자인 전략 - 조지 테오도레스쿠(독일)

성남시 도시 디자인 가이드라인

글...김유석...성남디자인지원사업소 도시환경디자인플래너, 협성대학교 디자인학부 산업디자인학과 겸임교수, 미국산업디자인협회 회원, 1990 건국대학교 산업디자인 전공, 1997 미국 Pratt Institute 산업디자인 석사, 강원관광대학 산업디자인과 전임강사 근무, (주)신일산업 기술연구소 디자인실 근무, 선종기 세탁기 팬하터 등 전기용품 디자인개발 담당

1. 환경디자인이란...

많은 사람들이 도시환경디자인을 쾌적한 생활환경과 효율적인 기능성을 추구하는 디자인이라고 생각한다. 본 발표에서는 도시의 공학적이고 물리적인 공간을 종합적으로 형태화하고 조직화하는 설계행위라고 정의하고자 한다.

이 정의에 근거한다면 도시환경디자인은 디자인시스템을 기본 바탕으로 하는 도시계획과 건축디자인과의 사이에 있는 타 공간디자인들과 구별되는 영역을 가진 전문분야이기도 하다. 이 분야에는 도시계획 디자인, 거리시설물 디자인, 도시공원시설 디자인, 도로미화, 교량 및 교통관련 시설물 디자인, 색채계획 등이 포함된다.

21세기 도시환경디자인은 국제도시 환경평가(Environment Assessment)의 중요한 대상이 되고 있다. 영국의 컨설팅사 윌리엄 M.머서에서는 매년 세계 도시를 대상으로 삶의 질을 평가, 그 결과를 발표하는데, 올해에는 스위스의 취리히가 세계에서 가장 아름답고 경쟁력 있는 도시로 선정되었다.

2. 환경디자인의 목표

도시의 공공 공간을 위한 환경디자인의 목표는 안전성, 보건성, 편리성, 쾌적성이라고 할 수 있다. 대개 도시디자인 프로젝트는 각 분야의 전문가들이 참여하여 자신의 분야에서 축적한 지식과 경험을 공유하면서 효율적이면서도 합리적으로 그 목표를 달성하는 과정을 거친다.

인간의 오감에 의한 감각기관 중 시각적으로 인지되는 환경이 곧 경관이라고 할 수 있다. 경관의 형성은 도시환경 디자인에서 대단히 중요한 측면이다.

MIT 공과대학의 케빈린치(Kevin Lynch) 교수는 "환경디자인은 각 집단간의 상통점을 최소로 하고 개인의 희생을 극소화하면서 가장 광범위한 집단에게서 공통적인 것을 찾아야 한다"고 주장한다. 이 주장에 따르면 도시환경의 개선은 규격화, 획일화보다는 그 도시에서 활동하거나 생활하는 사람들의 다양한 라이프스타일과 문화적 취향을 반영하면서 전체적인 통일과 질서를 구현하는 것이다. 디자인의 관점에서는 공공 공간의 기능과 미적 가치를 분석하고 그 공간에 배치된 디자이너들의 아이디어와 작품이 다양한 욕구를 충족하는 데 중요한 역할을 담당하게 된다.

3. 제품과 환경디자인의 필요성

케빈린치 교수는 도시이미지를 형성하는 요소로서 도로(paths), 집합점(nodes), 지역사회(districts), 변두리(edges), 탑, 건물(landmarks) 등을 제시하고 있는데, 이들 요소의 유니크(unique)한 형태들이 모여 형성한 통일성이 그 지역의 이미지를 형성한다고 할 수 있다.

선진국들은 이미 도시이미지를 위한 다양한 정책을 펼치고 있다. 한 예로 덴마크에서는 덴스키디자인센터를 중심으로 많은 제품 및 환경디자인들이 공공 프로젝트에 참여하여 버스정류장, 가로등, 신호등, 교통표지판, 방음벽, 도로포장 등의 디자인을 개발하고, 도시공간을 아름답게 조성하는 데 큰 역할을 하고 있다.

이제 디자인은 기업과 국가의 경제, 문화적 성장뿐만 아니라 경쟁력을 갖는 브랜드 도시를 만드는 데도 기여한다. 많은 산업디자인인들이 참여할 수 있는 영역이 확대되고 있다. 현재는 NGO들과 더불어 시민들도 주거지역의 환경에 관심을 가지게 되면서 지역사회의 역사적 유산 외에도 교통, 행정, 문화공간들이 자신들의 생활에 미치는 영향까지도 고려하게 된 것이다. 따라서 각 도시들은 그 지역의 특색을 살리고 보다 나은 삶의 질을 제공하기 위해 노력하고 있으며, 그 지역 주민들의 자긍심과 일체감을 형성하는 데 중요한 몫을 한다.

4. 디자인전략을 통한 브랜드의 경쟁력 향상

일상 생활에서 우리가 접하는 브랜드들은 코카콜라, 코닥, 나이키, IBM 등으로 기업과 제품의 가치를 결정하는 무형자산 중의 하나로, 또는 잘 알려진 제품이나 기업의 이름으로 이해되고 있다. 실제로 우리는 제품을 구입하고 소비할 때 제품의 품질뿐만 아니라 그 제품 브랜드가 상징하는 의미나 연상되는 이미지, 즉 브랜드의 아이덴티티를 중요하게 여긴다. 가령 유행에 민감한 젊은이들은 커피를 마실 때에도 자기의 감성을 자극하거나 특별한 경험 가치를 제공하는 특정 제품이나 커피전문점을 선택한다. 이제 우리는 제품을 구매하는 것이 아니라 브랜드를 구매한다고 해도 과언이 아닌 세상에 살고 있다.

이제 브랜드는 제품이나 서비스에만 국한되지 않는다. 특히 글로벌 시대에 접어들면서 '국가' 대신 '도시'가 경제와 문화의 중심지로 등장하게 되고, 이미 몇몇 도시들은 자신들의 브랜드를 개발하고 있다. 결론부터 말하면 도시도 일반 제품처럼 디자인의 대상이다. 이러한 경향은 삶의 질을 중시하는 가치관에 따라 더욱 강화될 것이다. 그리고 감동과 편의를 제공하지 못하는 도시는 미래 도시의 경쟁력에서 뒤지게 되고, 도시로서의 기능을 제대로 수행하지 못하게 된다는 예측도 가능케 한다.

현재 일본의 나고야시는 세계적으로 알려진 디자인 도시이며 나가오카시도 올해 디자인 도시를 선언할 예정이다. 또 핀란드의 헬싱키도 디자인을 중심으로 국제적인 도시를 지향하여 세계의 중심으로 발전하려는 전략을 추진하고 있다. 영국의 대처수상은 강력한 디자인 진흥 정책을 펼치면서 제조업에 활력을 불어넣기 위해 "Design or Resign" 즉 "디자인을 모르면 사퇴하라"라는 메시지를 전했다. 이러한 사례들이 21세기 패러다임이 바뀌는 미래에 경쟁력을 갖춘 중요한 핵심요소로 디자인의 중요성을 대변한다. 그리고 이러한 모든 프로젝트에는 반드시 디자이너가 중심 역할을 한다. 이러한 디자이너의 참여와 노력은 우리의 행복을 추구하면서 후세에게 살기 좋은 환경을 물려주는 의무와 약속이기 때문이다.

북미의 디자인 진흥 정책: 디자인 진흥 정책 재 정의하기

글...루이지 페라라(캐나다)...DX/Net 대표이며 'DSID '97 : 휴먼 빌리지 콘그레스' 조직위원장, "Architectural Literacy Forum" 초대 조직위원장을 역임했다. 페라라 콘트레라스 아키텍트 사장이면서 온타리오 공인산업디자이너협회 명예회원이다.

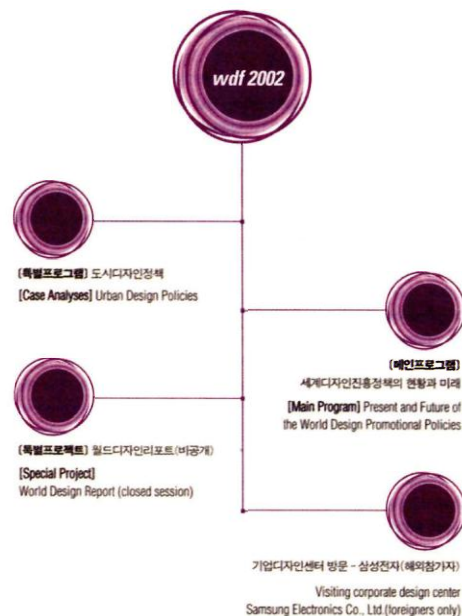
종이에서 디지털 포맷에 이르는 도구적인 혁명의 결과와 같이 디자인계에서 일어나고 있는 엄청난 변화에 비추어볼 때, 디자인 진흥 정책은 본질적으로 끊임없는 변화의 상태에 있다. 회사나 도시 및 국가는 그들의 브랜드, 제품, 그리고 서비스를 증진시키기 위해 디자인을 어떻게 이용할 지에 대해 재검토하고 있다.

예전에 디자인 진흥 정책은 커뮤니케이션과 공표(公表)라는 형식을 가졌었다. 일반적으로 두 개의 전략이 있었는데, 그 하나는 박물관학적인 접근을 이용하는 구매자를 향한 진흥 정책이었다. 한편, 사업 프로모션은 곧 산업 기술과 프로그램을 공표(公表)하는 것을 의미한다. 역사적으로 디자인 진흥 정책은 디자인과 디자인의 사회적인 중요성에 대한 인식을 고무시키기 위한 수집, 전시, 강의, 그리고 교재와 같은 활동들에 집중했던 박물관과 학교의 제도적 체제로 구현되었다. 좀더 최근, 20세기 후반의 디자인 진흥 정책은 디자인의 이점을 산업에 전달하는 데 초점을 맞추어 왔다. 공모전, 시상, 자문 서비스, 디자인 경영 교육, 지원, 표준 그리고 보조금과 같은 프로그램들이 국가적 차원에서 산업 내의 역할을 구축하는 데 이용되어 왔다. 각 도시는 경제적인 성과를 창출하기 위해 최고의 디자인들에 집중하려는 시도를 해왔다.

가장 최근에는 진흥 정책에 대한 이들 두 접근 방식들 사이의 상호관련성과, 두 접근 방식들이 상승효과를 가지면서 디자인의 이용과 평가 증진

이라는 목적을 달성하는 방법에 대한 인식이 증가되어 왔다. 캐나다의 경우, 토론토의 디자인 익스체인지(Design Exchange)와 몬트리올의 인스티튜트 오브 디자인(Institute of Design)에서 진흥 정책을 위한 이러한 혼성 전략을 제창하였다. 북미 대륙의 다른 지역들이 비교적 뒤쳐져 있지만, 이러한 새로운 상승효과적인 접근 방식에는 강한 관심을 보이고 있다. 실제, 디자인 진흥 정책보다는 기술 발전이 더욱 중요했던 80년대와 90년대의 어려운 시기를 지난 이후, 캐나다, 미국, 멕시코 세나라 모두 중앙 정부 단체들이 주도해왔던 전후(戰後) 디자인 진흥 정책 모델을 포기하면서, 디자인을 재 강조하기 시작했다. 그것은 마치 포스트모더니즘의 위기와 디지털 혁명이, 테크놀로지를 지지하던 디자인 진흥 정책과 궤도를 달리하게 된 것과 같다.

그러나, 그 세기가 끝나고 테크놀로지가 점점 더 상업화되었을 때, 디자인은 시장에서 차별화를 위한 중요한 인자로 재등장하였다. 게다가, 컴퓨터의 시각화, 시뮬레이션, 그리고 인터랙션의 새로운 프로세스를 통한 디자인의 재 디자인은 디자인 진흥 정책에 대해 전적으로 새로운 접근 방식을 보여준다. 그러므로 20세기의 디자인 진흥 정책 기관이 (디자인) 공표(公表) 기관으로서의 디자인 센터였던 반면, 21세기의 디자인 진흥 정책 기관은 커뮤니케이션 기관으로서의 디자인 네트워크가 될 것이다. 디엑스넷(DXNet)은 이러한 새로운 디자인 진흥 정책의 한 예이다.



지역색이 깃든 아름다운 대교(大橋)를 꿈꾸며 스기야마 카즈오 인터뷰



스기야마 카즈오...일본 치바대학 산업디자인학과 교수, 디자인시스템 전문가, 작년 ICSID 대회에서 일본 디자인에 대한 강연으로 우리에게 좋은 인상을 남겼던 스기야마 카즈오 교수는 특히 다리의 조형적 디자인에 대한 과학적 접근으로 유명하며 건축, 교통과 관련된 많은 단체에서 활동하고 있다.

지난해 연말 전남시에서는 <여수 고히간 연륙,연도교 형식선정 건설기술 국제 현상공모>를 했다. 이 공모전에서 일본 치바대학의 스기야마 카즈오(杉山 和雄)교수가 디자인한 여수대교 설계가 1위로 선정되었다. 스기야마 교수는 세계적으로도 유명한 동경의 '레인보우 브릿지'를 디자인하여 브릿지 디자인계에서는 전문가로 평가받고 있다. 여수대교 이외에도 국내에는 그의 손을 거쳐 탄생한 대교가 많다. 그를 만났다.

본 공모전에 대해

전남시가 정부지원을 통해 개최한 본 공모전은 콤포티션 형식의 공모전이라고 할 수 있다. 대교건설과 관련하여 토목작업 발주에는 크게 세 종류가 있다. 하나는 턴키라 하여 현대나 삼성 등 대기업 건설회사가 돈을 대고 경쟁하는 방식이다. 다음으로 입찰 방식이 있는데비용을 절감하고 가장 효율적으로 계획한 기획안을 경쟁 시스템 속에서 입찰하는 것이다. 그리고 나머지 하나가 본 공모전과 같은 콤포티션 방식이다. 특히 콤포티션 방식의 공모전은 건설회사와 함께 설계사무소도 경쟁에 나서도록 하는 것이 특징이다. 따라서 본 공모전에서는 디자인은 내가 전담하였지만, 여수시 돌산읍에서 고히간 포두면까지 약 40Km에 이르는 엄청난 규모의 작업이기 때문에 몇 개 기업이 팀을 이뤄 참가했다. 한국의 (주)유신코퍼레이션, 한국기술개발(주), 그리고 일본 기업 오리엔탈 컨설턴트가 합작으로 공동 기획설계하였다.

공모전 준비 및 수상 소감

오직 1위만이 용역권을 따낼 수 있기 때문에 1위로 뽑히지 않는다면 막대한 손실을 감수해야만 했다. 우리 팀만 해도 약 60명의 엔지니어가 참가하여 1년이 넘게 준비했으며 약 8억원(8000만원)이 넘는 제작비가 들었다. 국내의 유명 건설회사 등이 다수 참가한 총 7개 팀이 경쟁을 벌였는데 사정은 다 마찬가지였을 것이다. 따라서 수상결과가 나왔을 때, 흥분된 기쁨보다 안도의 한숨이 먼저 나왔다. 그 많은 제작비용과 노력이 헛되지 않았으니 참만 다행이다 싶었다(웃음). 그리고 무엇보다도 컨셉이 있는 대교를 만든다는 것이 가장 기뻐다. 주최측에서도 이 점을 강조하였고, 디자이너로서 컨셉이 있는 대교 건설은 상당히 매력적인 일이다.

작품 컨셉에 대해

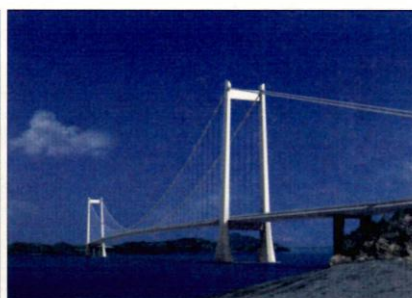
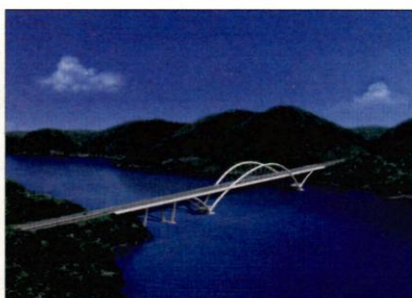
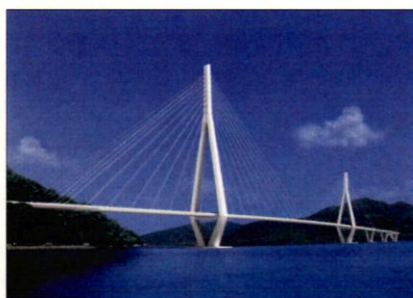
세상에서 가장 아름다운 대교를 만드는 것이 목표였다. 여수 고히간 약 40Km에 이르는 구간은 총 11개의 연륙,연도교로 연결되므로 이 교량들은 단순한 대교건설로 끝나는 것이 아니다. 중간에 산이나 언덕이 있을 수 있으므로 도로가 굽어지기도 하고 터널을 뚫어야 하는 경우도 생긴다. 더불어 직접 대교를 지나는 승객의 입장에서도 주변경관을 즐길 수 있어야 한다. 이러한 모든 것을 종합적으로 고려한 아름다운 여수 대교를 디자인하였다. 약 2010년 경이면 모양이 갖추어질 전망이다.

한국 대교(다리) 디자인에 대한 생각

강이 유난히 많은 한국에는 그만큼 강을 가로지르는 다리 또한 많다. 그러나 아직 지역색이 가미된 아름다운 다리를 찾아보기 힘든 실정이다. 사실 한국에서 지역별로 특색 있는 대교를 건설하려는 움직임은 6~7년 전부터 시작되었지만, 당시만 해도 디자인은 별로 감안하지 않은 개발측면의 대교건설이었다. 즉 디자인 측면에서는 깊은 고민이 없었다. 그러나 이번에 공모전을 연 전남시를 비롯해, 최근 들어 지역마다 개성을 강조하는 시설물 건립이 많아져 참으로 고무적으로 생각한다. 개인적으로 볼 때 한국의 다리 디자인 발전은 이제부터라고 본다. 특히 대교건설은 토목공학과 관련이 깊는데, 보다 아름답고 기능적인 대교를 만들고자 한다면 디자인에 대한 깊은 고민이 필요하다. 따라서 토목공학과 디자인을 동시에 공부한 전문인력 양성을 우선적으로 생각해야 할 것이다.

여수대교 공모전과 같이 팀을 구성하여 프로젝트에 참여하는 시스템에서는 팀웍과 효율성이 생명이다. 전문분야별로 설계하는 사람은 설계만, 디자인하는 사람은 디자인만을 전담하여 각 분야별로 맡겨 기량을 발휘하면서도, 컨셉에 부합하는 정확한 건설을 위해 서로간에 깊은 유대감을 형성해야 하기 때문이다.

이 시스템에서 디자인시스템을 담당하고 있는 스기야마 교수는 공학과 디자인을 하나로 엮는 역할을 하고 있다. 다리를 디자인하며 그 안에서도 일종의 다리 역할을 하고 있는 셈이다. 2010년, 세계적으로 전례가 없는 엄청난 규모의 아름다운 대교를 기대해본다.



제타스무스

제타스무스는 5가지 평량과 섬세한 3색의 흰 색상을 바탕으로
모든 디자인과 응용분야의 확장성에 최상의 상태를 유지시켜 줍니다.
새롭고 생명력을 가진 제타스무스는 전통적인 stationery 용도와 더불어 에뉴얼리포트
기업브로슈어, 폴더, 리플렛, 초대장 및 다수의 텍스트, 커버에도 빛을 발합니다.

788×1091mm 종목 80 100 120 150 220g/m² brilliant white natural



Zeta Smooth

현대적 정보교환을 위한 완벽한 종이



www.doosungpaper.co.kr

서울시 서초구 서초동 1641-6 11377-0770
Tel. 02-583-0001(대) Fax. 02-588-2011

사용한 종이는 제타스무스 220g/m²입니다.

