

전자책 디자인에서 발견되는 저자적 텍스트

Writerly Texts on E-book Design

주 저자 : 이승한

연세대학교 대학원 시각디자인학과

Lee, Seung-Han

Dept. of Visual Communication Design, Yonsei University

교신 저자 : 황수홍

연세대학교 인문예술대학 디자인예술학부

Hwang, Su-Hong

Division of Design and Art, Yonsei University

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 범위 및 방법

2. 전자책 디자인과 상호작용성

- 2-1. 전자책의 개념과 현황
- 2-2. 디지털미디어의 상호작용성

3. 그래픽 저자성의 개념과 의의

- 3-1. 롤랑 바르트의 '저자적 텍스트'
- 3-2. 그래픽 저자성의 의미

4. 전자책 디자인의 저자적 텍스트적 속성

- 4-1. Our Choice
- 4-2. Swatch & Art
- 4-3. The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore
- 4-4. The Waste Land

5. 토의 및 정리

참고문헌

(要約)

IT 기술이 발전함에 따라 전자책 독서경험이 보편화되었고 그 디자인에서 상호작용성이 증가하였다. 태블릿 컴퓨터의 보급과 함께 최근 전자책 시장은 급성장하여 종이책의 매출을 넘어섰으며, 이제 전자책은 독자들의 다양한 가치와 욕구를 충족시킬 수 있는 디자인 콘텐츠가 되어가고 있다. 그러나 상호작용성과 저자성에 기반 한 새로운 경험을 창출할 수 있는 디지털미디어 환경에도 불구하고, 대부분의 전자책 콘텐츠들은 선형적 종이책의 디지털적 재현이라는 관례적 형식에서 벗어나지 못하고 있다. 활자-단어-문장-단락-페이지-챕터-한 권의 형식으로 인쇄해 묶어놓은 텍스트 집합체인 종이책이라는 인터페이스가, 비트 데이터들을 융합하고 멀티미디어를 연동하는 전자책에서도 그대로 재현되고 있는 것이다.

본 연구에서는 전자책 디자인에서 독창적인 독해형식 개발을 통해 그 의미를 생산하는 저자성의 개념을 정리하고 그 대표적인 사례들을 조사하였다. 전자책의 양식 자체가 내용을 표상하고 독자들에게 새로운 독서 경험과 가치를 만들어주는 디자인에 주목하였다. 연구의 이론적 배경으로서, 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 '저자적 텍스트(writerly texts)'의 개념과 그래픽 저자성, 그리고 상호작용성의 속성을 살펴보고, 이러한 관점으로, 주목할 만한 전자책 사례들을 조사하여 그

공통적인 속성들을 분석하였다. 이 논문을 통하여 오늘날 전자책 디자인에서 발현되는 '저자적 텍스트'의 즐거움에 대하여 토의하고자 한다.

(주제어)

전자책, 저자적 텍스트, 상호작용성, 인터랙션 디자인, 저자성, 롤랑 바르트

(Abstract)

Due to IT industry development, an increasing numbers of people have read e-books, and this led to the increase of interactivity of design. Recently, moreover, the e-book market grew rapidly, and its sales went ahead of print book sales, in large part thanks to tablet computers. Against this backdrop, e-books have been armed with diverse design components to facilitate readers with different needs. An e-book contained within the digital media environment provides readers with a new experience, based on interactivity and authorship. However, most e-books function in the same way p-books do. For example, e-book formats are not different from that of p-books. The interface of paper books is based on the concept "Bunch of Text" with the format 'letter-word-sentence-paragraph-page-chapter-book', and e-books have the same format using multimedia and bit data instead of paper and ink.

This paper focuses on the concept of "authorship" and its examples, based on developing the development of an original reading skill related to e-book content design. Additionally, it addresses e-book design which could display contents and provide readers with new experiences. The underlying ideas of this paper are based on the ideas of 'writerly texts' proposed by Roland Barthes, 'graphic authorship', and 'interactivity'. In this regard, this study covers remarkable examples of e-books and investigating their common features and will provide an opportunity to discuss the pleasure of 'writerly texts' on e-book content design.

(Keyword)

E-book, Writerly Texts, Interactivity, Interaction Design, Authorship, Roland Barthes

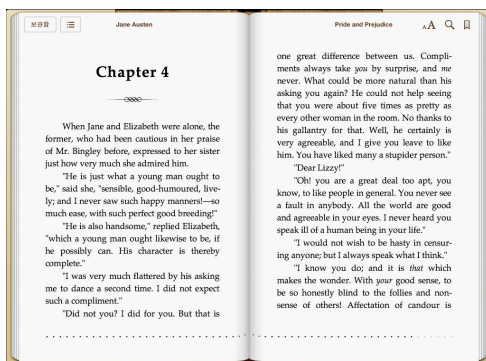
1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

디지털미디어 환경과 유·무선 통신기술, 디스플레이 기술이 발전함에 따라 전자책(electronic book, e-book)이 보편화되고 있다. 디지털 상호작용이 있는 독서경험에 대한 관심은 인터랙션 디자인, UI 디자인, 그리고 편집디자인에서도 체감하고 있는 중요한 변화이다. 전자책 독자들은 일반적인 선형적 독서경험과는 달리 스스로의 지각과 흐름에 따라 선택적으로 책 속을 여행하며 체험하는 독서방식을 기대한다. 관심을 끄는 텍스트를 찾게 되면 링크가 연결되어 있는 곳으로 이동하여 관련 정보를 추가적으로 찾아볼 수 있으며, 자신의 자료나 기록 등을 다른 사람들과 공유할 수도 있다. 또한 텍스트와 이미지 뿐 아니라, 영상, 사운드, 애니메이션 등의 멀티미디어 요소를 넘나들며 읽고, 보고, 듣고, 조작하는 등, 문자텍스트에 갇히지 않고 보다 주동적인 참여와 탐험이 가능한 독서를 경험한다.

그러나 디자인 영역에서 다루어지고 있는 전자책의 개념은 명확히 정의되어 있지 않은 채, 전자책 콘텐츠, 콘텐츠를 볼 수 있는 소프트웨어인 전용 뷰어와 리더(viewer, reader), 그리고 하드웨어인 전자책 단말기 등으로 구분 없이 혼용되고 있다. 또한 그 디자인 형식은 [그림 1]과 같이, 종이책의 디지털적 재현 형식으로, 종이 페이지를 넘기며 텍스트를 읽어가는 순차적인 독서방식에 간단한 표현 효과와 기능을 가미하는 경우가 대부분이었다. 하지만 최근 발표된 전자책들은 인터랙션 기반의 독자적인 형식의 가능성을 열어주고 있다.

[그림 1] Pride and Prejudice¹⁾



그래픽디자인에서 저자성의 개념은 1980년대 이후 포스트모던의 흐름 속에서 본격적으로 나타났다. 디자이너들이 기성의 관례나 규율보다 자신의 문화와 해석에 기반 한 독해방식과 양식을 사용함으로써 독자적인 형식미를 나타내게 된 것이다. 롤랑 바르트가 보았

던 텍스트에 대한 기호학적 관점의 접근은 이러한 저자성 논의의 근간이 되어 왔고, 특히 그의 '저자적 텍스트'의 개념은 인터랙션 기반 디지털미디어인 전자책 콘텐츠 디자인의 방향을 제시하는 인식 틀로서 살펴볼 필요가 있다고 보았다.

본 연구에서는 전자책과 바르트의 저자적 텍스트의 개념을 정리하고, 인터랙션과 저자성 관련 문헌 조사, 그리고 저자성을 띠는 전자책 디자인에 대한 사례 조사를 바탕으로 전자책 콘텐츠 디자인의 경향과 그 특성을 살펴보고자 하였다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 전자책이 지닌 양식 자체가 그 내용을 표상한다는 디자인적 가치에 주목하고, 그 디자인의 속성을 디지털미디어의 상호작용성과 저자성의 관계 선상에서 이해하고 조사하였다. 먼저 전자책의 개념과 현황을 디자인적 관점에서 정리하고, 상호작용성 기반 디지털미디어의 특성을 활용한 텍스트 쓰기와 읽기의 즐거움에 대해 살펴보았다. 문헌조사를 통하여, 이론적 배경이 되는 바르트의 저자적 텍스트와 이러한 영향을 받은 그래픽 저자성의 현상들을 살펴보고, 오늘날의 전자책 디자인에 적용할 수 있는 속성들을 도출하였다. 저자성과 상호작용성의 속성들이 나타나는 사례를 대표적인 콘텐츠별로 조사, 분석함으로써 전자책 디자인에서 나타나는 저자적 텍스트의 의미에 대하여 논의하였다.

2. 전자책 디자인과 상호작용성

2-1. 전자책의 개념과 현황

일반적으로 전자책은, 컴퓨터나 전자 단말기에서 생산되어 읽을 수 있는, 텍스트와 이미지 또는 둘 다를 포함하는 디지털 형식의 책 분량의 출판물을 말한다.²⁾ 또한 이재현(2010)에 따르면, 전자책은 크게 콘텐츠를 지칭하는 '디지털 책(digital book)', 그리고 디지털 책을 읽게 해 주는 하드웨어 또는 소프트웨어, 즉 '전자책 리더(reader)', 두 가지를 의미한다. 디지털 책은 CD롬과 같은 패키지 매체나 인터넷 망으로 대표되는 유·무선 네트워크를 통해 전달되는, 정보나 지식을 표현하는 구조화된 비트들의 모음이라 할 수 있고, 전자책 리더는 디지털 책을 구현해주는 소프트웨어인 전자책 응용프로그램, 또는 다른 기능은 배제한 채 전자책 전용 리더로 개발된 하드웨어 단말기를 의미한다.³⁾

2) Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/E-book>

3) Toshinao, Sasaki. 한석주 (역). (2010). 전자책의 충격, 커뮤니케이션북스, p. 235.

1) Austen, Jane. (2009). Your Mobile Apps Inc.

그러나, 전자책에 대한 이러한 용어와 구분은, 디자인(interface design)을 그 내용(content)으로부터 분리시키고, 종이책과 같은 기존의 인터페이스 형식에 고착되게 할 뿐 아니라, 독자가 멀티미디어와 함께 체험적으로 즐길 수 있는 인터랙션의 환경을 충분히 설명하지 못하는 한계성을 가진다. 이에 본 연구에서는 전자책의 개념을 내용과 형식 간의 관계를 포함하는 적극적인 콘텐츠 디자인의 대상으로 이해하고 연구를 진행하였다.

종이책을 디지털 데이터로 전환하려는 목적으로 출현한 전자책은 [표 1]과 같이 발전해왔다. 1971년 프로젝트 구텐베르크(Project Gutenberg) 이후 디스크, CD롬, 단말기, 디지털도서관 등의 형태로 시도되어 왔지만, 비용대비 낮은 효용성, 기술표준 확립 미비, 콘텐츠 부족, 하드웨어적 관심에 머무는 등의 이유로 발전적이지 못하였다. 그러던 중 2007년 미국의 인터넷 서점 아마존(Amazon)은 전자책 단말기 킨들(Kindle)을 개발하여 큰 성공을 거두었고, 이를 계기로 종이책에 비해 저렴한 가격, 네트워크를 통한 구매와 검색의 편의성, 휴대성 등을 바탕으로 본격적으로 전자책 시장이 형성될 수 있었다.

[표 1] 주요 전자책의 역사 4)

연도	전자책	특징
1971	Project Gutenberg	도서 데이터베이스
1985	Academic American Encyclopedia	최초의 CD롬 백과사전
1990	Afternoon, a story	플로피 디스크 소설
1998	Nuovo Media Rocket e-book	최초의 전자책 단말기
2003	Sony Librie	E-ink 사용한 전자책 단말기
2004	Google Book Search	도서본문검색과 디지털 도서관
2007	Amazon Kindle	본격적인 전자책 시장을 형성한 전자책 단말기
2010	Apple iPad	태블릿 컴퓨터

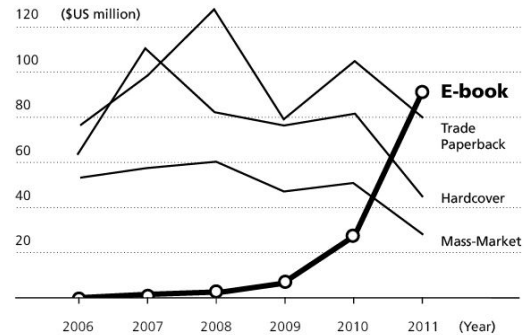
[그림 2]와 같이 2011년 4월, 미국출판협회(AAP, Association of American Publishers)는 지난 6년 동안 2월 한 달간 미국의 전자책 매출액을 조사한 결과, 종이책 매출액인 8,120만 달러를 넘어선 9,030만 달러로, 작년 대비 3배 이상 성장하였다고 밝혔다. 또한 2011년 5월, 아마존은 지난 4월 이후 전자책 판매량이 종이책 100권당 전자책 105권으로 종이책 판매량을 넘어섰다고 발표하였다. 5)

국내에서도 교보문고, 아이리버 등 대형 온·오프라

4) 2)와 이용준, 김원제, 최학현, 최재표. (2010). E 북 르네상스 전자책 빅뱅, 이담북스, pp. 83-95.
5) New York Times. (2011, 05. 20). <http://www.nytimes.com>

인 서점과 IT업체를 중심으로 전자책과 단말기 보급을 확대한 결과, 전자책 시장 규모는 2009년 1,323억 원에서 2011년 2,891억 원으로 성장하였으며, 2012년에는 3,250억 원으로 커질 것으로 예상된다. 6)

[그림 2] 미국의 2월 도서 매출액 7)



전자책은 단말기, 전개방식, 열람형식, 파일형식 등으로 다양하게 분류될 수 있지만, 대표적으로 서로 다른 독서환경을 구현하고 있는 디바이스인 전자책 단말기와 태블릿 컴퓨터로 나누어 그 특징을 비교해보면 [표 2]와 같이 정리할 수 있다.

[표 2] 전자책 단말기와 태블릿 컴퓨터

구분	전자책 단말기	태블릿 컴퓨터
디바이스	 킨들, 스토리K 등	 아이패드, 갤럭시탭 등
디스플레이	E-Ink	LCD
전자책 열람방식	전용뷰어	전용뷰어, 어플리케이션(app)

킨들과 같은 전자책 단말기는, 지속적으로 읽을 수 있는 독서를 목표로 종이책과 가까운 환경을 만들어낸다. 종이책의 페이지, 잉크와 유사한 속성을 가지고 있는 E-Ink 디스플레이를 채택함으로써 상대적으로 눈이 덜 피곤하고, 배터리 소모가 적어 장시간 읽을 수 있다는 장점을 갖는다. 반면, 2010년 출현한 애플(Apple)의 아이패드(iPad)와 같은 태블릿 컴퓨터는, 높은 수준의 상호작용성을 바탕으로 영상이나 음악, 인터넷, 게임까지 가능한 범용기기의 장점을 접목하여 전자책을 응용 프로그램(applications)의 형태로 제공하고 있다. 전자책은 종이책을 넘어 신문, 잡지, 블로그, 오디오북, 전자사전, TTS(text to speech), 인터넷 검색 등의 서비스를 포괄하는 개념으로 확대되고 있다.

6) 조선경제i. (2012, 02. 06). <http://biz.chosun.com>
7) Barnes and Noble. (2011, 04. 15). <http://www.barnesandnoble.com>

이처럼 전자책이 종이책과 다른 차원의 개념으로 표현양식과 응용범위가 확장됨에 따라, 디자이너들은 전자책에서만 경험할 수 있는 특징과 장점을 살려 내용과 형식에 대하여 보다 창의력을 발휘함으로써 독자들의 다양한 가치와 욕구를 충족시켜줄 수 있게 되었다.

2.2. 디지털미디어의 상호작용성

디지털미디어는 단순히 매체와 정보의 디지털화를 넘어서 새로운 유형의 텍스트와 표현양식을 제공하고 있다. 매체가 지니는 형식을 통해 전체의 의미가 전달될 수 있다고 본 마셜 맥루한(McLuhan, 1964)의 생각처럼, 기존의 방식이 아닌 새로운 표현 미디어로 자리 잡기 위해서는 디지털미디어만이 지닌 고유한 특성을 활용할 필요가 있다. 디지털미디어의 주요 특성은 상호작용성(interactivity), 네트워크성(network ability), 복합성(multimodality)으로 설명할 수 있다.⁸⁾

이 중 상호작용성은 사용자에게 미디어 및 콘텐츠를 이용하는 과정 전반에 걸쳐 다양한 통제권을 부여한다는 점에서 중요성을 갖는다. 디지털미디어의 비선형적 구조(non-linear structure)는 시간을 조직화하여, 다양한 형태로 분산되어 있는 정보들 간의 연결과 통합을 가능하게 한다. 이러한 방식으로 디지털미디어는 사용자에게 정확하게 선택의 광범위한 메뉴를 제공함으로써 사용자의 접속을 유발하고, 기존 미디어에서 경험되어 오던 수동적인 태도에서 벗어나 적극적인 활동과 참여를 이끌어낸다.

또한, 디지털미디어 환경에서 미디어 요소들은 고정적인 미디어 안에 저장되지 않고 디지털화되어 데이터베이스에 편재 저장됨으로써 각각 구별되는 정체성을 유지하며 프로그램 제어에 따라 여러 개의 다른 시퀀스로 제작될 수 있다.⁹⁾ 사용자들은 마치 대화를 하듯이 즉각적으로 반응하여 결과를 보여주는 멀티미디어 요소들이 만들어내는 상황적인 재미(situational interest)¹⁰⁾를 경험하게 된다. 댄 새퍼(Saffer, 2007)가 좋은 인터랙션 디자인의 7개의 키워드 중 '즐거움'이라는 키워드를 '놀이'의 개념으로 설명하였듯이, 인터랙션 디자인에서 감각적 자극, 인지적 재미를 통해 사용자의 흥미를 유발시키고 소통하며, 재미(fun)와 놀

8) 김주환. (2001). 디지털 시대의 미술, 월간미술. (2001, 05.), pp. 84-85.

9) Manovich, Lev. (2001). The Language of New Media, Cambridge : MIT Press, pp. 27-48.

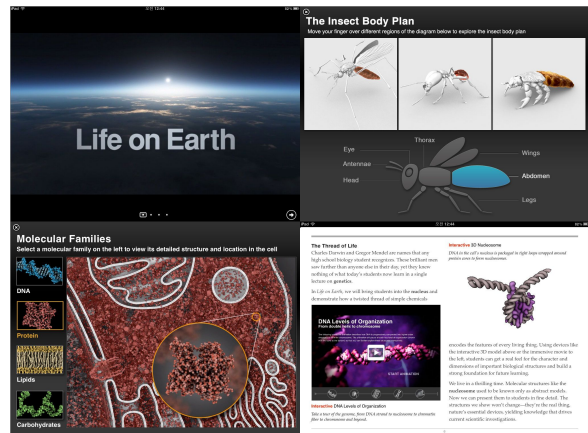
10) 상황적 재미란, 특정 상황이나 환경에 의해 즉각적으로 유발되는 재미를 말한다.

Hidi, S. & Baird, W. (1986). Interestingness - A Neglected Variable in Discourse Processing. Cognitive Science, 10, pp. 179-194.

이(playful) 요소를 통한 주관적인 만족, 즐거움에 관심을 기울이게 되었다.

2012년 1월 애플이 아이패드용 디지털 교과서 플랫폼으로 발표한 아이북스(iBooks) 2.0은 이러한 디지털미디어의 상호작용성을 극대화시켜 보여줄 수 있는 좋은 예라 할 수 있다. 고등학교의 디지털 생물학 교과서로 제작된 [그림 3]의 'E. O. 윌슨의 라이프 온 어스(E. O. Wilson's Life on Earth)'와 같이, 멀티 터치(multi-touch) 방식의 다양한 대화식 기능, 도표, 사진, 비디오 등을 통하여 학생들의 흥미와 참여를 이끌어내고, 개념에 대한 이해도를 높일 수 있게 되었다.

[그림 3] E.O. Wilson's Life on Earth¹¹⁾



3. 그래픽 저자성의 개념과 의의

3.1. 롤랑 바르트의 '저자적 텍스트'

바르트(Barthes, 1970)는 텍스트 경험방식을 '독자적 텍스트(readerly texts)', '저자적 텍스트(writerly texts)'의 두 가지 개념으로 구분하여 의미를 부여하였다. 독자적 텍스트가 수동적으로 읽기에 적합하며 기성의 가치관이나 의미를 활용하여 독자에게 받아들여거나 거절하는 자유만을 허락함으로써 새로운 해석의 여지를 없애는 텍스트 방식이라면, 저자적 텍스트는 독자가 텍스트를 이해하기 위해 노력해야 하며 직접 글을 써나가도록 유도하는 방식을 의미한다. 즉, 독자로 하여금 보다 자의적으로 해석하고 연상을 개입시키며 읽게 만드는 개방적 독서의 텍스트로서, 재저작(re-writing)을 통하여 의미를 생성하고 참여를 유도하여 책읽기와 글쓰기의 상호관계를 인식하는 즐거움을 안겨주는 방식이다. 독자적 텍스트와 저자적 텍스트의 개념은 다음 [표 3]과 같이 비교할 수 있겠다.

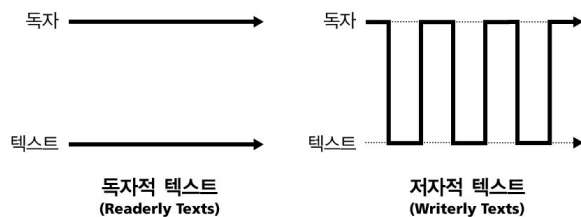
11) McGill, Gael & Wilson, Edward O. & Ryan, Morgan. (2012). Wilson Digital, Inc.

[표 3] 독자적 텍스트와 저자적 텍스트

독자적 텍스트	저자적 텍스트
읽(혀지)는	쓰(여지)는
폐쇄적	개방적
수동적	능동적
일방적	상호보완적
현상적	발생적
효율적	해석적
명확성	모호성
하나의 의미 소비	다수의 의미 생산

이 두 가지 텍스트를 읽는 동안 독자는 [그림 4]에서 보여주는 바와 같이 서로 다른 독서방식을 경험하게 된다. 독자적 텍스트에서 독자는 글을 읽는 동안 거부할 수 없고 아무런 충격 없이 단선적인 이야기나 시간의 흐름으로 책을 읽게 된다. 하지만 저자적 텍스트에서는 글을 읽는 동안 독자는 텍스트와 함께 자유롭게 연상과 사고가 개입되며 해석되는 과정이 지속적으로 일어나는 것을 경험한다. 독서방식에 있어 기성의 관례나 규율에 수동적으로 지배되지 않고, 독자의 참여와 능동적인 독해방식으로 텍스트의 틈 사이를 자유롭게 탐험하며 자신만의 의미를 재생산해낼 수 있다. 이 두 가지 텍스트 중 바르트가 독자에게 강조한 것은 저자적 텍스트이다. 독서에 있어서 지시 대상이 갖는 의미는 단일할 수 없고 독자 각각의 경험과 취향, 태도에 따라 다르게 해석되고 적용될 수 있어야 한다고 보았기 때문이다. 이러한 저자적 텍스트의 개념은 그래픽 디자인의 흐름에도 영향을 끼쳤다.

[그림 4] 독자적 텍스트와 저자적 텍스트의 독서방식



3-2. 그래픽 저자성의 의미

바르트는 'The Death of Author(1967)'에서, 독자의 탄생은 텍스트에 결정적인 의미를 부여하였던 저자의 죽음이라는 대가를 치러야 한다고 주장하였다. 바르트를 비롯해 많은 이들이 일으킨 저자성에 대한 문제의식은 이후 '그래픽 저자성'이라는 개념으로 이어져갔다.

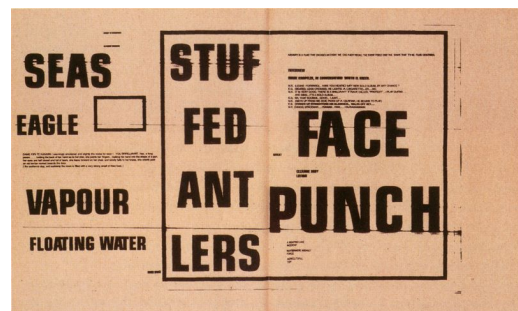
그래픽 저자성이란, 디자이너가 자기규율적 작업 형식을 통해 별도의 기술력으로 독자들에게 다양한 독해방식을 공급하고 구술적 요소의 비중을 주체적으로 소화하는 것을 일컫는다. 12) 디자이너에게 있어서

12) 황혜림. (2010). 그래픽 저자성과 주요작가 및 표현스타일, 국민대학교 석사학위논문, p. 5.

저작(authorship)이라는 개념은 수용자에게 메시지를 중개하는 과정에 개입하는 디자이너의 적극적인 참여를 의미한다. 시각적 메시지 창출을 통하여, 디자이너는 생산자로서 메시지의 창작자와 동일한 역할을 맡는다. 디자이너는 클라이언트를 염두하고 있지 않는 자기결정적인 작업 공간에서, 내용에 형태를 부여하고 텍스트 전체에 대한 통제권을 획득한다는 것에 큰 의미를 둔다. 이로부터 디자이너는 기존의 지배적인 규율이나 관례로부터 자유로울 수 있으며, 기성의 관습을 재해석하거나 와해시킬 수 있다. 또한 이러한 디자인 작업은 독자들에게도 일반적인 선형적이고 기능적인 독해 패턴으로부터 벗어난 새로운 독해 방식과 의미를 탐구해 볼 것을 독려하였다.

다음에 살펴볼 몇 가지 그래픽 사례들은 독창적인 시각언어와 작업방식에 의해 독자들에게 새로운 의미를 만들어낸 실험들이다. 이러한 작업들은 기존의 관례에서 벗어나 객관적 명료성보다는 자의적이고 모호한 해석의 논란을 가져오기도 했지만, 텍스트 경험에 있어서 디자인의 상황적 맥락이나 문화적 의미를 재해석하고 적극적인 상상력을 발휘시킬 수 있는 독해 방식과 양식적 규칙성을 나타낸다는 점에서, 그래픽 저자성을 보여주고 디자이너의 디자인 작업방식으로 새로운 브랜드 가치를 만들어낸 사례로 볼 수 있다.

[그림 5] Process ; A Tomato Project 펼침면 13)



영국의 디자인 그룹 토마토(Tomato)는, 직업으로서의 디자이너라는 개념에 갇히지 않고 작업을 만들어가는 행위로서의 '과정'을 가장 우선시하는 철학을

13) Poynor, Rick. (2003). No More Rules (Graphic Design and Postmodernism), Laurence King Publishing, p. 136.

내세웠다. [그림 5]의 '토마토 프로젝트의 과정(1999)'에서, 토마토 그룹은 그들의 특징적 목소리와 의견, 즉 자신의 경험과 기억이 지닌 미묘함을 구체화하려는 모든 표식들을 보여주었다. 이로써 독자들은 글로 인하여 뻔하게 고착될 수 있는 결론과 적절한 거리를 유지하면서 새로운 시각적 규칙성의 흥미로운 해석으로 내용을 관찰할 수 있게 된다. 글쓰기와 디자인을 융합한 이러한 디자인은 보다 적극적으로 디자이너의 작업방식과 문화를 드러내고 그 양식으로 독자들과의 새로운 소통을 창출하는 사례라 할 수 있다.

[그림 6] Emigre. 제10호(좌), 제11호(우) 표지 14)



에미그레(Emigre)는 1984년 루디 반데란스(Rudy VanderLans)에 의해 창간된 미국의 그래픽디자인 전문잡지이다. 반데란스는 주자나 리코(Zuzana Licko)와 함께 에미그레를 기획함에 있어서 시각디자인 문화영역에 있어서 보편적인 개념이란 존재하지 않는다는 가설 아래, 젊은 세대 디자이너들의 자유로운 사고와 실험적 표현방법을 검증받기 위한 매체가 필요하다는 인식에서 출발하였다. 따라서 에미그레는, 전통적인 상업 잡지 형식에서 벗어나 잡지의 특별 기획 기사와 관련내용을 시각적으로 연관시킨 편집디자인을 선보였다. 에미그레는 같은 시기에 등장한 매킨토시(Macintosh) 컴퓨터를 활용하여 제작한 비트맵 폰트 등 새로운 형태의 서체들, 텍스트, 이미지, 타이포그래피 실험의 장이 되었으며, 다른 디자이너들에게 기회를 열어주는 영향력을 제공하였다.

전통적인 타이포그래피 관습을 그대로 따르기보다는 그들이 이해하고 추구하는 방식으로, 제10호[그림 6, (좌)]에서는 정보의 연속성 실험을, 제11호[그림 6, (우)]에서는 세 단계의 정보가 층을 이루는 입체적 공간을 시각화하였다.

14) Meggs, Philip B. 황인화 (역). (2002). 그래픽 디자인의 역사, 미진사, pp. 521-522.

[그림 7] 아스펜(Aspen)의 상자, 콘텐츠, 광고들 15)



아스펜(Aspen)은 1965년부터 1971년까지 발행된 미국의 멀티미디어 잡지로, 필리스 존슨(Phyllis Johnson)에 의해서 총 10호까지 제작되었다. '놀이와 함께하는 문화 창조'를 목표로 기존 잡지의 제한된 판형에 대한 저항의 차원에서 새로운 형식의 매거진을 만들고자 하였다. 아스펜은 '특정 기간과 특정 시각, 그리고 특정 사람들을 담고 있는 타임캡슐'이었으며, 매 호마다 디자이너와 에디터가 달랐고, 주제와 참여 작가들을 다르게 구성하였다. 또한 매 호마다 다른 크기의 상자를 만들어 그 안에 소책자, LP 레코드판, 포스터, 엽서들을 담았고, 슈퍼 8mm로 찍은 영화 릴까지 잡지에 담기도 하였다.¹⁶⁾ 상자 자체가 하나의 정보 체계로 기능하면서, 그 안에서 독자는 서로 다른 미디어들과 이슈 간 선택과 광고들 사이를 독자 스스로 연결고리를 찾아서 자유롭게 읽어나갈 수 있도록 안내되었다. 기성 잡지디자인의 관례와 규율을 벗어나 독자들과 소통할 수 있는 잡지의 형식을 실험한 예라 할 수 있다.

4. 전자책 디자인의 저자적 텍스트적 속성

이론적 배경과 자료들로부터 살펴본 그래픽 저자성과 디지털 미디어의 상호작용성의 원리를 종합하여 전자책 디자인의 지향점으로 삼아야 할 저자적 텍스트로서의 속성을 [표 4]와 같이 도출하였다.

[표 4] 전자책 디자인의 저자적 텍스트적 속성

저자성	자기규율적 작업 방식
	독창적인 시각언어 사용
상호작용성	내용에 대한 새로운 독해방식으로서의 형식
	활동과 참여에 따른 변수
	비선형적 구조
	즉시적 직관적 반응
	유희성 (재미와 놀이)
	멀티미디어 요소의 혼합사용

15) Gageldonk, Maarten van. (2010). Multimedia in the Pre-Digital Age : Aspen Magazine (1965-1971) and the Digital Magazine Revolution, TS • > # 27, September, pp. 51, 57.

16) Aspen. <http://www.ubu.com/aspen>

도출된 속성을 바탕으로, 텍스트와 이미지 등의 정보를 전달하여 읽혀지는 것을 목적으로 하는 최근 주목할 만한 전자책 사례들을 분석하였다. 물론 현재의 전자책 디자인에서 이러한 속성들을 구체적으로 반영하고 있지는 않지만, 고유한 방법의 구현 형식을 개발하고 상호작용성의 특징을 활용한 새로운 독서경험의 가치를 창출해냈다는 점에서 이러한 분석틀로 살펴보는 것은 의미가 있다고 할 수 있다. 여기에서는 전자책을 콘텐츠 종류별로 조사하여, 최종적으로 과학서적, 카탈로그, 동화, 시를 대표할 수 있는 네 가지 사례를 선정하였다.

4-1. 아워 초이스 (Our Choice) 17)

[표 5] Our Choice. (2011). 사례분석



저자성	자기규율적 작업 방식	전체 목차 구성의 인식
	독창적인 시각언어 사용	표지, 챕터, 페이지 등 네비게이션
상호작용성	내용에 대한 새로운 독해방식으로서의 형식	원리와 개념 이해를 위한 인터랙티브 인포그래픽 활용
	활동과 참여에 따른 변수	인터랙티브 인포그래픽 조작
	비선형적 구조	챕터와 페이지 별 이동 방식
	즉시적 직관적 반응	확대와 축소, 정보 열람 방식
유희성 (재미와 놀이)		페이지 이동, 정보 조작 방식
	멀티미디어요소 혼합사용	텍스트, 사진, 영상, 오디오, 인터랙티브 인포그래픽

‘아워 초이스’는 2009년 미국의 정치가이자 환경운동가인 앨 고어(Al Gore)가 지구 환경 변화와 다양한 환경문제를 대상으로 각 주제에 따른 이슈와 논쟁, 해결방안을 다룬 책이다. 2011년 푸시 팝 프레스(Push Pop Press)사에서 전자책으로 재구성하였다. 앨 고어의 육성이 담겨있는 오디오와 270장의 사진들, 35개의 비디오, 15개의 인터랙티브 인포그래픽, 애니메이션, 인터랙티브 맵 등을 포함하여 멀티 터치에 의한 다양한 인터랙티브 경험과 함께 텍스트 정보를 얻도록 디자인되었다.

독자는 한 화면 안에서 책의 전체 구조를 직관적

17) Al Gore & Rodale, Inc. (2011). Push Pop Press.

으로 파악할 수 있기 때문에 원하는 장과 정보로 효율적으로 이동할 수 있으며, 확대와 축소를 통하여 대단원과 소단원을 선택하여 읽을 수 있다. 본문 외에 추가로 자세한 설명이 필요하거나 이해를 원하는 정보는 오디오, 비디오, 촬영장소, 인터랙션 등이 포함된 다양한 포맷으로 텍스트 사이사이에 저장되어 있어서 사용자에게 효율적인 접근성을 제공한다. 특히, 인터랙티브 인포그래픽은 사용자로 하여금 정보를 쉽게 인지시키고 동시에 상상력과 흥미를 유발하여 적극적인 독서경험을 가능하게 한다.

4-2. 스와치 앤 아트 (Swatch & Art) 18)

[표 6] Swatch & Art. (2011). 사례분석



저자성	자기규율적 작업 방식	손목 위의 ‘예술과 기교’ 강조
	독창적인 시각언어 사용	캔버스와 붓 터치 콘셉트
상호작용성	내용에 대한 새로운 독해방식으로서의 형식	그림을 그리는 경험을 통하여 예술적 가치를 전달
	활동과 참여에 따른 변수	터치영역에 따라 달라지는 표현
	비선형적 구조	타임라인, 아티스트별 재분류
	즉시적 직관적 반응	줌인아웃 이동방식
유희성 (재미와 놀이)		터치영역에 의한 붓 터치 효과
멀티미디어요소 혼합사용	텍스트, 제품사진, 인터뷰와 행사 영상	

‘스와치 앤 아트’는 2011년 멩큐(Thank You)사에서 스와치의 전 제품을 소개하는 카탈로그로 제작되었다. 1983년부터 현재까지 제작된 시계 리스트를 한 행에 나열시켜놓은 가상의 갤러리로서, 사용자가 확인하고 싶은 제품정보를 줌인아웃(zoom in-out) 방식으로 단계별 이동이 가능하다.

‘손목을 위하여 예술을 선사한다’라는 가치 위에 아티스트, 뮤지션, 패션 디자이너들에 의한 혁신적인 도전정신을 반영하여, 배경에 캔버스의 개념을 차용하였다. 사용자가 터치한 영역에 시계마다 주어진 색상이 마치 붓 터치의 흔적처럼 그려지고 흘러내리도

18) Swatch Ltd., (2011). Thank You.

록 제작함으로써 사용자가 정보를 탐색해가면서 동시에 캔버스에 직접 그림을 그려나가는 듯한 즐거움을 느끼게 해준다. 사용자는 목적에 따라 타임라인, 아티스트별로 재분류하여 탐색 가능하며, 제품 이름, 소개, 스토리, 아티스트 등에 관한 정보는 페이스북(Facebook)으로 공유할 수 있으며, 스와치와 관련된 이벤트, 인터뷰 등의 영상도 감상할 수 있다.

4.3. 미스터 레스모어의 환상적인 책 여행 (The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore) 19

[표 7] The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore. (2011). 사례분석



저자성	자기규율적 작업 방식	스토리에 의하여 예술 형식 결정
	독창적인 시각언어 사용	페이지 내 애니메이션 삽입
상호작용성	내용에 대한 새로운 독해방식으로서의 형식	스토리와 관련된 인터랙티브 요소
	활동과 참여에 따른 변수	내레이터, 음악, 사용언어의 선택
상호작용성	비선형적 구조	페이지 선택 이동
	즉시적 직관적 반응	인터랙티브 요소, 페이지 넘김
	유희성 (재미와 놀이)	숨겨진 인터랙션의 발견, 조작
	멀티미디어요소 혼합사용	텍스트, 이미지, 오디오, 영상, 애니메이션, 인터랙티브 요소

‘미스터 레스모어의 환상적인 책 여행’은 픽사(Pixar)의 전 애니메이터 윌리엄 조이스(William Joyce)가 세운 문북 스튜디오(Moonbot Studios)에서 2011년 제작된 동화이다. 페이지마다 원작 애니메이션이 삽입되어 전개되므로, 영화를 감상하는 것과 같은 독서환경을 만들어낸다.

독자는 책의 흐름을 따라가는 중 장면마다 등장하는 인터랙티브 요소를 만나게 된다. 이러한 요소들은 스토리를 전개해가는 단서이거나 독자의 이해를 돕기 위한 장치로서, 독자는 독서에 더 몰입하고 집중할 수 있게 된다. 예를 들면, 낮과 밤이 바뀌거나 계절의 변화에 대

19) Moonbot Studios LA, LLC. (2011).

한 장면에서는 독자의 선택에 따라 해와 달이 자리를 바꾸거나, 사계절의 배경이 순차적으로 등장한다. 또 책 속에서 이야기가 사라지는 장면에서는, 책 위에 독자가 글씨를 쓰면 곧 글자들이 날아가 버리는 효과를 발견할 수 있다. 이 외에 피아노 연주, 퍼즐 등의 모든 인터랙티브 요소들은 스토리와 관련되어 진행된다.

4.4. 황무지 (The Waste Land) 20

[표 8] The Waste Land. (2011). 사례분석



저자성	자기규율적 작업 방식	현대 시의 디지털적 재해석
	독창적인 시각언어 사용	오디오, 퍼포먼스 영상 낭독
상호작용성	내용에 대한 새로운 독해방식으로서의 형식	시에 대한 다양한 해석과 접근
	활동과 참여에 따른 변수	내레이터 별 감상
상호작용성	비선형적 구조	챕터, 행 간 이동
	즉시적 직관적 반응	현재 낭독되고 있는 행을 하이라이트로 표시
	유희성 (재미와 놀이)	퍼포먼스 영상 낭독의 새로운 경험
	멀티미디어요소 혼합사용	텍스트, 이미지, 오디오, 영상

1922년 영국의 시인이자 작가인 T. S. 엘리엇(T. S. Eliot)이 쓴 장문의 시(詩) ‘황무지’가, 터치 프레스(Touch Press)사와 페이버 앤 페이버(Faber and Faber)사에 의해 2011년 전자책으로 제작되었다.

시가 본래 독자의 상상력을 불러일으키는 성격을 내포하고 있기는 하지만, 전자책 버전에서는 엘리엇 본인을 포함한 시인, 연기자들의 육성과 퍼포먼스와 함께 감상하면서 시가 가진 해석의 다양성을 이해하고 경험하게 해준다. 이러한 경험은 특별히 연기자의 퍼포먼스 영상과 함께 읽혀질 때 극대화된다. 홀로 저택 안에서 풍부한 감성과 몸짓과 함께 시를 낭독하고 있는 연기자를 통하여, 텍스트로서의 시는 생명력을 부여받고 생동감 있는 감정과 심상을 전달한다. 이러한 방식으로 독자는 기존의 시에서는 경험할 수 없었던 영화적 차원의 이미지 해석을 할 수 있게 된다. 이와 함께 엘리엇의

20) Eliot, T. S. (2011). Touch Press LLP & Faber and Faber.

원고와 사진, 관련 자료 등의 정보와, 시에 대한 다양한 문학이론가, 비평가들의 관점을 담은 영상도 수록되어 있어서 독자에게 시를 이해할 수 있는 폭을 다각도로 넓혀준다.

앞에서 살펴본 네 가지 전자책 사례들 모두 콘텐츠와 정보 형식에 맞는 적절한 형식과 표현을 활용하고 있다는 공통점을 보여준다. 또한 이러한 전자책 디자인에서는 멀티 터치 방식을 활용한 대화식 기능의 인터페이스의 역할이 강조된다. 즉, 섬네일 페이지 뷰, 줌인 아웃 방식과 같은 매크로-마이크로(macro-micro)의 순환적 연결 형식의 메뉴 구성을 통하여, 독자는 책의 내용을 보다 깊고 자유롭게 읽어나가는 즐거움을 경험할 수 있다. 전자책 디자인에서는 시각적 표현 뿐 아니라, 독자와 전자책 콘텐츠 사이의 관계를 규정하는 커뮤니케이션 방식을 포함하는 인터랙션 차원까지 중요하게 고려되어야 할 것이다.

5. 토의 및 정리

본 논문에서는 종이책과 차별화된 독서경험을 위한 전자책 디자인의 방향을 디지털미디어의 상호작용성의 특징과 바르트의 저자적 텍스트의 개념으로부터 찾자 하였다. 이 과정에서 그래픽디자인에 나타났던 저자적 디자인 실험의 사례들을 살펴보고 그 속성들을 정리하였다. 또한 최근 관계적이지 않음에도 주목 받고 있는 전자책의 사례들을 통해 저자적 텍스트가 지닌 가치를 확인할 수 있었다. 상호작용성 기반의 전자책은 바르트가 강조하여 설명했던 '저자적 텍스트'의 즐거움을 디자인으로 구현하기 좋은 형식이라고 할 수 있다. 책의 내용에 대해 선형적으로 읽어가는 종이책과는 다른 독서경험들을 디자인할 수 있는 실험의 장이 될 수 있을 것이다.

저자성의 측면에서, 전자책 디자인은 기존의 관습을 그대로 수용하지 않고 혁신할 수 있는 독서경험을 대상으로 한다. 디자이너의 자기규율적 작업방식과 독창적인 시각언어는 책이라는 콘텐츠와 사용 맥락에 따라 새로운 감각 체계의 독해 형식과 인터랙션 경험을 개발할 수 있게 한다. 그리고 상호작용성 측면에서, 전자책은 독자의 능동적인 참여와 활동이 가능하게 설계되어야 하며, 비선형적 구조의 독서경험이 필요하다. 또한 컴퓨터를 통해 멀티미디어 요소들이 즉시적인 반응을 일으키며 독자에 따라 다양한 텍스트 경험을 할 수 있는 유희적 공간으로 디자인되어야 하겠다.

본 연구에서는 전자책 디자인의 최근 흐름을 저자적 텍스트와 상호작용성 측면에서 분석함으로써 해석과 체

계화의 틀을 제안하였다. 여기에서 제시된 관점 위에 각 콘텐츠 별로 다양한 디자인 기획이 가능하리라 사료된다. 본 연구를 시작으로 전자책의 독서경험과 저자성에 관한 추가적인 논의와 실험들이 이어지기를 기대한다.

참고문헌

- 이병주. (2011). 타이포그래피의 빈공간 : 해체주의 타이포그래피의 역사와 의미를 재조명하다, 홍디자인. 황혜림. (2010). 그래픽 저자성과 주요작가 및 표현스타일, 국민대학교 석사학위논문.
- Barthes, Roland. 김웅권 (역). (2004). S/Z, 동문선.
- Barthes, Roland. 김희영 (역). (1998). 텍스트의 즐거움, 동문선.
- Bonsiepe, Gui. 박해천 (역). (2003). 인터페이스 : 디자인에 대한 새로운 접근, 시공아트.
- Crawford, Chris. (2003). The Art of Interactive Design, William Pollock.
- Flusser, Vilém. 윤종석 (역). (1998). 디지털시대의 글쓰기 : 글쓰기에 미래가 있는가, 문예출판사.
- Gageldonk, Maarten van. (2010). Multimedia in the Pre-Digital Age : Aspen Magazine (1965-1971) and the Digital Magazine Revolution, TS • > # 27, September.
- Manovich, Lev. (2001). The Language of New Media, Cambridge : MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 김성기 (역). (2002). 미디어의 이해, 민음사.
- Poynor, Rick. (2003). No More Rules (Graphic Design and Postmodernism), Laurence King Publishing.
- Saffer, Dan. (2007). Designing for Interaction : Creating Smart Applications and Clever Devices, Peachpit Press.
- Toshinao, Sasaki. 한석주 (역). (2010). 전자책의 충격, 커뮤니케이션북스.
- Apple in Education. <http://www.apple.com/education>
- Apple iTunes. <http://www.apple.com/itunes>
- Aspen. <http://www.ubu.com/aspen>
- Moonbot Studios. <http://www.moonbotstudios.com>
- Push Pop Press. <http://pushpoppress.com>
- Thank You. <http://thankyostudio.com>
- Touch Press. <http://www.touchpress.com>