

# 태블릿PC 기반의 디지털소설 담화생성 연구 : <Alice for the iPad>를 중심으로

한혜진\*

## 요약

<Alice for the iPad>는 책의 형태를 띠고 있지만 인쇄책이나 전자책(eBook)에서 보였던 '책'이라는 고정관념의 틀에서 벗어나 매체미학적 요소, 영상미학적 요소, 게임적 요소에 이르기까지 다양한 장르와 매체의 특성을 수용하고 있는 혁신적인 창조물이다. 앱(App)의 형식으로 구현된 앱북(AppBook)의 경우 기존의 인쇄책이나 전자책과는 차별화된 매체적 특성으로 사용자(독자)와의 상호작용성을 이끌어내고 있다. 본고에서는 매체의 특성과 내용의 관계를 다루는 매체미학적 시각에서 앱북 기반의 디지털소설 담화생성을 살펴본다. 매체특성이 텍스트의 내용과 관련을 맺으면서 매체에 따라 텍스트가 변형된다는 것을 염두에 둔다면, 창작과정에 있어서 이야기와 담화의 생성 방향 또한 디지털 매체와의 호흡을 수용하는 것이 바람직하다.

## A Study on Creation Discourse of Digital Story in Tablet PC : Focused on <Alice for the iPad>

Hey-jin Han\*,

## Abstract

<Alice for the iPad> is an innovative creation, accommodating characteristics of various genres and media, ranging from elements of media aesthetics to visual aesthetics and games. Although it takes a form of a book, it exceeds stereotypes seen in paperbacks or eBooks. Because of such differentiated characteristics of this appBook (which is provided in the form of app), it induce users(readers) to conduct interactional activity. This study will mainly discuss about the formation of discourse of app based digital novel in a media aesthetic point of view. Considering the mutual relation between property of media and contents of stories, it is desirable to accommodate the mutuality of understanding between the digital media and formation discourse in creating stories.

Keywords : Digital story, Alice for the iPad, Tablet PC, eBook, AppBook, media aesthetics, creating story

## 1. 서론

정보기술의 발달은 출판의 형태와 서사구조에 커다란 변혁을 가져오고 있다. 한 차례의 기복을 겪은 전자책 시장은 경제적 침체기에도 불구하고 기술 분야에서는 e-ink, flexible 디스플레이 장치, 대용량의 메모리, 네트워크 기능 등이 꾸준히

발전되어 왔다. 특히 최근 아이패드(iPad)를 필두로 한 태블릿 PC의 등장과 더불어 앱스토어(App Store)가 주목을 받으면서 디지털 출판물에 대한 관심이 다시 커지고 있다.

디지털 매체의 변화와 기술발달과 더불어 이야기 예술의 한 형태로서의 소설 또한 매체의 지속적인 영향 아래 독자 내지 수용자와의 새로운 접촉과 상호작용의 방식을 모색해왔다. 이는 디지털 매체가 대중을 사로잡은 시대에 전통적인 표현방식을 고수하는 예술이 대중과의 접촉조차 쉽지 않게 된 상황에 대한 위기의식에서 촉발된 것이라 할 수 있다. 그 대표적인 예로 2000년대 초·중반 활발한 연구가 이루어졌던

※ 제일저자(First Author) : 한혜진  
접수일:2011년 05월 31일, 완료일:2011년 06월 23일  
\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정  
yeppeon22@naver.com

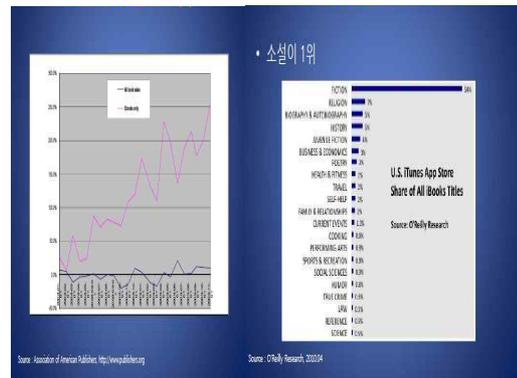
하이퍼텍스트 소설의 출현을 들 수 있다. 열려있는 서사구조, 독자의 선택에 의해 플롯이 창조되는 하이퍼텍스트성(hypertextuality)은 디지털 서사의 본질적 특성을 구현하는 것으로 디지털 서사물의 중심에 위치해왔다. 창작 과정에 있어서 작가 중심의 위계를 전복하며 소설의 지배적인 형태를 파괴하면서까지 새로운 서사를 만들려고 했던 이 시도는 대중의 외면으로 인해 여전히 실험작으로 남게 되었다.

하이퍼텍스트성이 대중과의 접촉에 실패한 이유로는 다중선형적 구성이 새로운 의미의 생산으로 이어지기보다는 서사의 맥락을 잃게 하여 소설 읽기의 재미를 반감시키는 문제를 들 수 있다. 또한 재미를 통해 독자를 서사에 몰입하게 하고, 이 몰입을 통해 정서적 감응과 의미해독으로 나아가게 하는 스토리텔링이 약하기 때문이다. 독자가 스토리의 흐름을 기억하고 있어야 소설 읽기가 주는 재미와 감동을 느낄 수 있고, 독자와 콘텐츠와의 상호작용도 가능해진다. 하이퍼텍스트 소설은 수많은 링크를 통해 스토리 라인의 구성이라는 자율권을 독자에게 부여함으로써 가시적인 상호텍스트성을 구현했지만, 콘텐츠와 독자 간의 내적인 상호작용에서는 별다른 성취를 얻어내지 못하였다.

여전히 문화는 ‘인쇄술-종이책-선형적 사고-이성중심’에서 ‘디지털-전자책-비선형적 사고-감성중심’으로의 변화를 추구하고 있다. 이러한 변화의 중심에 하이퍼텍스트 소설이 있다는 문학적 환상이 깨어진 후, 소설이라는 이야기 예술 형식은 종이책에서 전자책(eBook)으로의 매체전환을 통해 디지털 시대의 독자와의 접촉을 시도하여왔다. 기존의 출간되어 있는 전자책의 콘텐츠는 대부분 ePub전자책 구조로 제작되었다. 그러나 ePub포맷은 기획을 통한 새로운 앱(App) 개발을 할 수 없으며 인터랙션(Interaction)이 안 되어 기존의 종이책과 큰 차별성을 얻지 못하였다. 디지털 전자책 전용 단말기의 경우 초창기 모델들은 이미 실패로 결론 났으며 e잉크 기술을 채택한 단말기 신제품들도 아직까지는 이용자들의 기대에 못 미치고 있다는 평가를 받고 있다.

이러한 상황에서 스마트폰과 태블릿PC가 사람들의 관심을 끌면서 새로운 전자책 단말기로서의 가능성을 인정받고 있는 현상은 주목할 만하다. 특히 아이패드를 선두로 하는 태블릿PC가

출판계와 독자들로부터 열띤 호응을 얻고 있는 것은 앱스토어(App Store)를 통해 다양한 콘텐츠의 제작과 이용 가능성이 있다는 장점 때문이다. (그림 1)에서 보는 바와 같이 실제로 앱스토어 개발 이후 미국 출판계에서 전자책의 판매비율이 크게 증가하였고, 그 중 픽션(Fiction)이 차지하는 비율은 절반 이상이였다. 앱(App)의 형식으로 구현된 앱북(AppBook)의 경우 기존의 전자책과는 차별화된 매체적 특성으로 사용자(독자)와의 상호작용성을 이끌어내고 있다.



(그림 1) 앱스토어 개발과 출판동향

소설에서 이야기를 ‘어떻게’ 표현하는가에 대한 담화분석은 내용의 형식연구에서 중요한 영역인 바, 본고에서는 매체의 특성과 내용의 관계를 다루는 매체미학적 시각에서 앱북 기반의 디지털소설 담화생성을 살펴보고자 한다. 선구적인 태블릿PC인 아이패드용으로 제작된 앱북 <Alice for the iPad>를 중심으로 앱북으로 매체 전환된 텍스트의 표현양상을 살펴보고, 나아가 앱북으로 구현되는 디지털소설의 담화생성 방향을 고찰해 본다.

## 2. 매체특성과 담화의 변형

### 2.1 태블릿PC와 앱북의 매체특성

시대 변화와 기술 진보에 맞추어 재현과 소통을 위한 매개체인 매체의 폭은 문자 매체에서 다양한 형태의 매체로 급속하게 확대되어 왔다.[1] 전통적으로 매체는 어떠한 내용을 소통하는 방법, 혹은 표현하는 방법을 모두 통칭하지만 매스

미디어가 발달하면서 매체는 주로 신문, TV, 라디오, 컴퓨터와 같은 대중매체에 한정되어 사용되는 용어가 되었다. 정보과학기술의 기반인 컴퓨터 사용에 기초한 매체가 일상을 점유하고 있는 현대에는, 매체에 관한 논의가 다분히 컴퓨터 기반의 매체에 관한 것으로 집중되고 있다.

대중매체가 더 이상 메시지 전달이라는 수단에 머물지 않고 전통예술에서 캔버스와 종이와 차지했던 예술의 표현공간으로 탈바꿈하자, 현대미학은 대중매체를 중심으로 하여 사회적으로 표현되는 예술생산에 주목하게 된다. 맥루한(1964)이 "미디어 연구자들은 미련하게도 미디어의 '실체'보다는 미디어 수단이나 미디어 과정에만 관심을 두으로써 끊임없이 현실 기피자가 된다"고 지적한 것처럼, 혁신적인 연구자들은 과거 매체를 통해 표현된 내용에 몰두하던 태도에서 벗어나 매체의 고유한 작동방식과 특별한 기능에 관한 관심을 갖기 시작했다.[2]

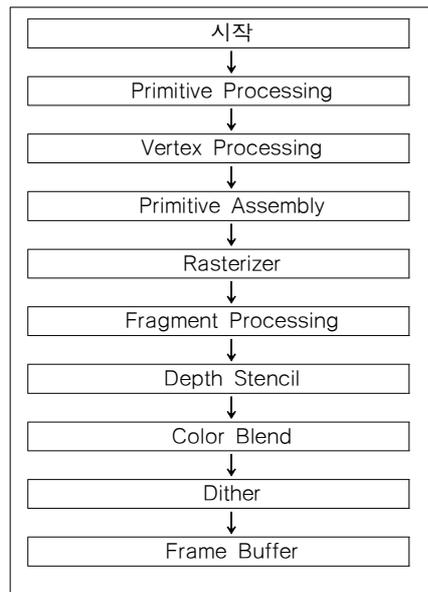
이러한 맥락에서 본고 역시 <이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland)>가 종이책과 이북(eBook)을 거쳐 앱북(AppBook)으로 매체 전환된 텍스트를 연구 대상으로 하기 때문에 태블릿PC라는 매체의 특성을 살펴볼 필요가 있다.

본래 태블릿(tablet) 혹은 도형 입력판은 컴퓨터의 그래픽 사용자 인터페이스에 사용되는 기기이다. 이는 무선 혹은 유선으로 연결된 펜과 펜에서 전하는 정보를 받아주는 납작한 판으로 이루어져 있다. 쓰임새는 마우스와 비슷하나 마우스와는 달리 필압(筆壓)을 감지할 수 있다. 따라서 주로 마우스보다는 제도나 미술 등 더 정교한 작업 혹은 손동작을 요구하는 일에 사용되었다.

태블릿PC(Tablet PC)란 터치스크린을 주 입력 장치로 장착한 휴대용 PC이며 개인이 직접 갖고 다니며 조작할 수 있게 설계되어 있다.[2] 이 용어는 2001년에 마이크로소프트사가 발표한 제품으로 인하여 잘 알려지게 되었으나, 이제 태블릿 PC는 운영 체제의 구별 없이 태블릿 크기의 개인용 컴퓨터를 가리키는 말이 되었다. 노트북과는 달리 태블릿PC는 가상 스크린을 대신 사용할 경우 키보드가 장착되지 않으며, 모든 태블릿PC는 인터넷과 랜을 위한 무선 어댑터를 갖추고 있다. 태블릿PC 시장은 2010년에 애플이 아이패드 장치를 선보임으로써 주목을 받고 있다.

아이패드가 소유자에게 소프트웨어 설치에 제한을 두고 있어 전통적인 PC와는 구별되지만, 굳건한 터치 인터페이스는 태블릿PC 개발 역사에 한 획을 그었다고 평가되고 있다. 태블릿PC가 등장한지는 10년이 가까워오지만 최근 유독 급부상하는 이유는 태블릿PC를 위한 기능 및 활용성을 만족시키는 기술 및 소프트웨어가 개발되었기 때문이다. 애플사에서 출시한 태블릿PC인 아이패드의 경우 2009년 전 세계에 110만대를 출시하였고, 출시 첫날 30만대를 판매하며 2012년까지 5천만대 판매 예상을 보일 정도로 폭발적인 수요증가를 보이고 있다.[3] 국내의 경우 삼성에서 한국문화의 특이성을 반영한 7인치형 갤럭시탭을 출시되면서 아이패드에 필적할만한 경쟁상품으로 떠올랐다. 이제 태블릿PC가 새로운 컴퓨터 문화를 창조해 내리란 전망이 각계에서 이루어지고 있다.

앱북(AppBook)은 책을 앱스토어(AppStore)에 등록하여 판매할 수 있는 어플리케이션 형태로 만든 것이다. <Alice for the iPad>가 해당되는 아이패드 3D 앱북의 기본 구조를 살펴보면, (그림 2)와 같은 과정을 거쳐 3D 이미지가 화면에 나타나게 된다.



(그림 2) 3D Image Processing

3D 앱북(AppBook)의 장점은 입체감 있는 인

터렉션을 구현이 가능하며 마우스로 책장을 넘기는 수준을 크게 벗어나지 못하는 이북(eBook)과 비교해서 인터렉션의 차별성을 극대화시킨다는 것이다. 또한 물리엔진 적용이 가능하여 3D캐릭터들과 애니메이션 효과로 앱을 게임북으로도 발전시킬 수 있다.

## 2-2. 매체미학적 관점에서의 담화변형

이야기를 ‘어떻게’ 표현하는가에 대한 담화분석은 내용의 형식연구에서 중요한 역역이다. 이는 매체특성이 가장 분명히 드러나기 때문인데, 이로 인해 과거부터 매체특성과 내용의 관계를 다루는 담화분석이 이루어져왔다. 매체의 특성과 내용의 관계를 다루는 매체미학적 시각에서, 기존 매체에 의해 소개된 원작을 다른 매체의 텍스트로 전환되는 과정에서 가장 중요한 것은 매체특성에 맞게 어떻게 내용을 변형시키는지의 문제가 될 것이다. 최근 매체 전환의 경향은 영화, 애니메이션, 드라마, 연극, 뮤지컬 등 다양한 매체를 넘나들면서 급속도로 그 폭을 넓혀가고 있다. 이는 기존 텍스트가 새로운 매체와의 결합으로 새로운 텍스트 탄생이 증가하고 있다는 의미이다. 이에 따라 매체 전환 과정에서 발생하는 매체특성과 내용의 상호작용, 그 결과 탄생하는 새로운 텍스트의 방향에 대한 논의는 시의적절하다. 그 가운데 내용의 서사분석을 활용하여 내용의 형식과 매체특성의 관계를 살펴보는 것은 매체특성과 내용관계를 분석하는 매체미학적 논의의 한 경향이 된다.[4]

매체 고유의 특성은 메시지를 결정하는 능력이 있어, 매체에 따라 수용자들에게 전해지는 이야기와 이를 표현하는 방법인 담화가 변형된다. 담화에 초점을 맞춘 연구 형태는 제틀(1990)과 피터와그(2002) 등에 의해 외국 연구에서도 심도 있게 이루어졌다. 제틀(1990)의 경우 우리 시대의 새로운 예술 형태인 영화, 드라마 등 특정 예술에 적용하는 미학연구를 영상미학(Applied Media Aesthetics)이라는 새로운 개념으로 제시하였다. 그러면서 다섯 차원으로 구성된 미학적 구성요소와, 이를 활용함으로써 특정한 감각적 지각을 효과적으로 강조하여 해석하는 방법을 제안한다. 영상구성을 “프레임 안에 존재하는 모든 시각적 요소들의 이미지가 만족스럽고 통일성을 갖추는 것”이라고 정의하면서, 이와 유사한

영상구성 요소들을 제시한 피터와그의 연구도 담화를 중심으로 영상적 표현방법을 살펴본 연구이다.[5]

소설의 분석에서도 서술의 문제를 논의하려면 이야기와 담화의 구분이 필요하다. 이야기는 등장인물들을 환기시키는 어떤 현실 혹은 이미 일어난 사건들을 지칭하는 반면, 담화는 보고된 사건(이야기)보다 서술자가 그것을 어떻게 서술하느냐의 차원을 말한다. 서사학에 대한 이론적인 논의 외에 각 문학 텍스트에 나타나는 서사적 특성들에 대한 연구를 통해 서사이론의 문학적 현상을 총체적으로 설명하는 연구들이 이루어졌다. 이 때 서사연구는 문학작품을 분석하고 이해하는 도구의 하나로 활용되면서 다양한 매체에 대한 연구에 있어 중요한 분석틀이 된다.[6] 다양한 매체로 전환된 텍스트를 연구하기 위해서는 매체의 차이를 뛰어넘는 보편적인 구조로 서사구조를 상정해야 한다. 이를 통해 보편적인 서사구조를 매체전환 텍스트의 분석틀로 활용하여 매체전환 텍스트의 내용이 어떻게 이루어졌는지를 살펴볼 수 있다. 출판계에 혁명이라 예견되는 태블릿PC가 새로운 매체로서 주목받고 있는 상황에서, 매체전환을 한 텍스트를 대상으로 하여 앞서 살펴본 매체의 특성을 토대로 서사변형 즉 내용의 형식과의 관계를 분석하는 것은 이야기 예술의 향후를 조망할 수 있다는 점에서 유의미한 일이 될 것이다.

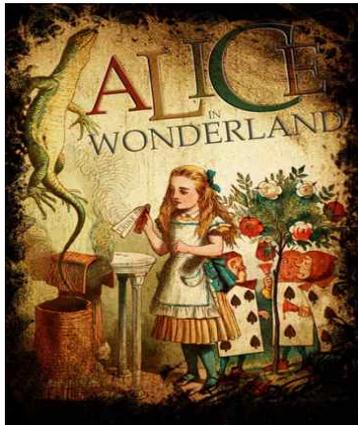
## 3. 앱북 소설의 담화분석

### 3-1. <이상한 나라의 앨리스> : 앱북으로의 매체전환

<이상한 나라의 앨리스 (Alice's Adventures in Wonderland)> 는 영국의 수학자이자 작가인 찰스 루트위지 도지슨(Charles Lutwidge Dodgson)이 루이스 캐럴(Lewis Carroll)이라는 필명으로 1865년에 발표한 소설이다. 이 소설은 앨리스(Alice)라는 이름의 소녀가 토끼굴에 빠져 기묘하고 의인화된 생명체들이 사는 환상 속 세계에서 모험을 겪는 이야기를 담고 있다. 소설의 원제를 직역하면 <앨리스가 이상한 나라에서 겪은 모험>이 되지만, 일반적으로는 생략한 제목인 <이상한 나라의 앨리스>로 더 많이 알려져

있다. 이 생략형 제목은 훗날 영화와 텔레비전 등에서 본 작품을 원작으로 하여 각색할 때도 재차 사용되었다. <이상한 나라의 앨리스> 이야기는 아이들뿐만 아니라 나이를 불문하고 성인에 이르기까지 전 세계의 많은 사람들 사이에서 다양한 매체전환 과정을 거치며 지속적인 관심과 호응을 얻고 있다.

<Alice for the iPad>는 애플사에서 출시된 태블릿PC에 맞춘 아이튠스 앱스토어(iTunes App Store)에서 무료 앱으로 선보인 아이패드용 애플북이다.



(그림 3) <Alice for the iPad> 메인페이지

(그림 3)에서 보여지는 것처럼 <Alice for the iPad>는 원작을 디지털 기술로 재창조한 디지털 소설 애플북이다. <이상한 나라의 앨리스>를 영화나 애니메이션으로 리메이크한 작품들과 달리 <Alice for the iPad>는 루이스 캐럴의 원작소설을 활자 그대로 살리고 있다는 점에서 다른 매체전환 텍스트와의 차별성을 보인다. 종이책이나 ePub전자책에서 구현하기 어려운 선명한 색깔이나 조명효과, 이로 인한 화면의 깊이와 볼륨감 등이 텍스트의 미학적 특성을 부각시키고 있다. 무엇보다 <Alice for the iPad>는 태블릿PC라는 기술적 발전과 더불어 매체의 특성이 반영된 최초의 인터랙티브 텍스트란 점에서 <이상한 나라의 앨리스> 역사상 획기적인 사건이라 할 수 있다. 이에 대한 여론의 반응과 평가 또한 주목할 만하다.

본고에서는 <Alice for the iPad>가 기존 원작의 스토리를 변형하지 않았기에 채트면이 분

류한 스토리와 담화의 이원분류방식 중 후자인 담화에 초점을 맞추어 텍스트를 분석하고자 한다. 담화 분석에는 제틀이 제시한 영상미학적 요소 중 샷, 색상, 조명의 측면에서의 미학적 특성과 인터랙티브의 측면을 중심으로 살펴볼 것이다.

### 3-2. <Alice for the iPad>의 매체미학적 담화분석

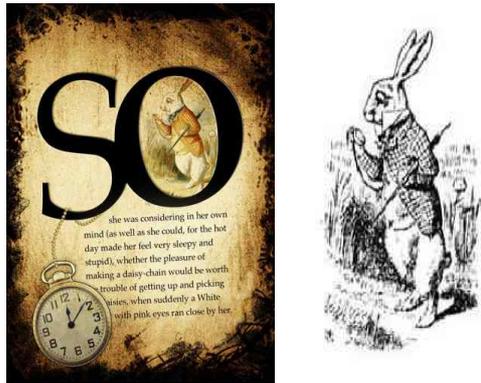
인쇄매체인 종이책 소설을 태블릿PC 화면에 재현하기 위해 <Alice for the iPad>는 다양한 기호와 그림으로 표현된 색상과 조명효과, 인터랙티브 요소를 덧입혀 입체적인 텍스트로 재탄생했다. 여기에는 이미 대중성을 검증받은 루이스 캐럴의 원작 텍스트를 통해 안정성을 확보하고자 하는 제작자의 의도에, ‘삽화의 색재현성이 얼마나 뛰어난가, 얼마나 입체적인 화면의 깊이와 볼륨을 구현할 수 있는가, 그리고 얼마나 인터랙티브한 요소가 반영될 수 있는가’라는 매체의 기술력이 뒷받침된 것이라 볼 수 있다. 이처럼 다매체 시대의 도래로 인한 소재의 빈곤과 안정적인 수익 창출을 위한 방법으로, 이전의 매체에 의해 다뤄졌던 텍스트들이 다른 매체로 재현되는 텍스트의 매체전환 현상은 날로 확산되고 있다. 매체전환과정에서 매체특성과 내용은 상호관계를 맺으면서 새로운 텍스트를 탄생시킨다. 이를 통해 기존 매체에서 다뤄진 작품들은 새로운 텍스트로 변형되어 독자에게 또 다른 즐거움을 제공하게 된다.

그러나 단지 매체만 전환되었다고 해서 독자 내지 수용자에게 새로운 즐거움을 제공하거나 열띤 호응을 얻을 수 있는 것은 아니다. eBook으로 출간된 <이상한 나라의 앨리스> 같은 경우 종이책에서 전자책이라는 매체의 전환 양상을 띠고 있지만, 텍스트 자체 면에서는 두 사이에 큰 차이점을 찾아보기 어렵기 때문에 대중 사이에 별다른 이슈조차 되지 못하였다. 이에 반해 <Alice for the iPad>가 기대 이상의 호응을 얻고 있는 것은 분명 태블릿PC라는 매체의 기술적 측면과 더불어 획기적인 구성요소가 포함되어 있기 때문이다. 새로운 매체인 태블릿PC와의 결합으로 탄생한 <Alice for the iPad>는 기존의 작품 <이상한 나라의 앨리스>와는 전혀

다른 새로운 텍스트의 탄생이라고 볼 수 있다.

이러한 매체진화과정에서 발생하는 매체특성과 내용의 상호작용, 그 결과 탄생하는 새로운 텍스트의 방향에 대한 논의는 필수적이다.

<Alice for the iPad> 텍스트에서 움직임이 강조되는 장면에 나타나는 샷의 크기, 색상, 조명효과, 인터랙티브 요소가 어떻게 표현되고 있는지 대표적인 ‘토끼와 시계 장면’을 중심으로 살펴보도록 하자.



(그림 4) AppBook과 eBook의 구현방식

원작소설은 앨리스가 회중시계를 꺼내 보는 토끼를 따라 토끼굴로 뛰어들면서 시작된다. 시간의 흐름이라는 선형적 흐름과 무관하게 전개되는 이상한 나라에서의 모험이, 회중시계를 보며 급하게 뛰어가는 토끼에 의해 시작된다는 점에서 ‘시계’라는 매개가 작품 내에서 차지하는 의미가 부각되는 장면이다.

(그림 4)에서 보여지듯이 eBook의 경우 이미지(그림)와 문자가 철저히 분리된다. 보통 책에 들어가는 삽화의 경우 이처럼 소설의 문자 텍스트와 분리되어 있어 화면 구성상 문자와 이미지 간의 내적연계성이 앱북에 비해 떨어진다. 위 그림에서 보듯이 eBook에 삽입된 이미지의 경우 비록 전자책이기는 하나 종이책과 비교해 볼 때, 매체특성이 드러나는 미학적 요소는 거의 발견되지 않는다. 반면 태블릿PC 용 앱북으로 제작된 <Alice for the iPad>의 경우 매체미학적 관점으로 볼 때 제물이 영상미학적 구성요소로 지적인 샷의 크기와, 조명, 앵글, 색상, 그리고 인터랙티브의 요소가 새로운 텍스트의 담화를 구현하고 있는 것을 볼 수 있다.

영상의 경우 장면 혹은 프레임을 분석 단위로 하여 각각의 시각적 이미지를 나타내는 영화적 기법인 샷은, 크게 롱 샷과 미디움 샷, 클로즈업 샷 등으로 구분된다. 샷의 크기에 따라 등장인물이나 대상이 수용자에게 전달되는 감응의 정도가 달라진다.[7]

<표 1> 영상 기호 표현의 이미지

클로즈업 (Close-Up)	친근감
미디움샷 (Medium Shot)	대인적 관계
풀 샷 (Full Shot)	사회적 관계
롱 샷 (Long Shot)	맥락, 활동범위, 공적인 거리
팬다운 (Pan Down)	권력, 권위
팬업 (Pan Up)	왜소함, 나약함
줌인 (Zoom In)	관찰, 주목

<Alice for the iPad>에서 토끼와 시계 장면의 경우 토끼의 이미지는 ‘SO’라는 문자 이미지 속에 융합되어 이미지와 문자가 자연스럽게 하나의 텍스트를 이룰 뿐 아니라, 문자 ‘O’ 속에서 토끼 이미지가 줌인(Zoom In)되어 독자로 하여금 주목하여 관찰하게 하는 효과를 생성한다. 회중시계의 이미지는 보일 듯 말듯 토끼의 손에 쥐어져 있는데서 그치는 것이 아니라, 화면의 상당부분을 차지하는 크기로 확대되어 문자 ‘S’와 결합된다.

여기에서 앱북 디지털 소설의 가장 혁신적인 특징이라고 할 만한 인터랙티브 요소가 발현되는데, 사용자가 태블릿PC를 기울이는 방향과 각도에 따라 문자 ‘S’에 줄이 감겨진 회중시계가 좌우로 흔들린다는 것이다. 사용자는 자신의 동작에 따라 반응하는 이 인터랙티브한 시계를 이리저리 움직여보면서, 강충강충 뛰어가는 토끼와 흔들리는 회중시계의 소설 장면에 몰입하게 된다.

매체사상가이면서 매체미학의 형성에 기여한 플루서(Flusser)는 컴퓨터와 같은 과학적 텍스트에 기반하는 장치를 통해서 만들어진 이미지를 기존의 이미지와 구분하여 ‘기술적 이미지(Technisches Bild)’라고 정의했다. 그는 개념에서 그림을 만들고, 그러한 그림들을 개념의 상징

으로 해독할 수 있는 능력이 이러한 기술적 이미지를 통한 '기술적 상상(Techno imagination)'으로 가능해진다고 주장한다. 이를 위해 텍스트와 기술적 형상 간의 관계를 통하려는 시도가 또한 필요하다고 강조하고 있다.[8]

매체의 기술적 진보로 가능해진 이러한 사용자와의 상호작용 가능성과 그로 인한 몰입과 재미, 기술적 상상의 비약은 차후 디지털 소설 생성 방향과 발전 가능성에 대해 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

또한 감성중심으로 변화하는 디지털 문화의 시대에 독자(사용자)들의 감성에 호소하는 매체 미학적 요소를 간과해서는 안 될 것이다. 제물에 의하면, 샷의 크기 외에도 색상이나 조명 또한 중요한 매체미학적 요소이다. 조명은 특별한 의미를 전달하기 위해 빛과 그림자를 인위적으로 조작하는 것을 말하는데, 주목할 점은 조명이 심리적인 기능을 가지고 있어 분위기 조성 기능과 암시기능, 극적인 요소로서의 기능을 수행한다는 점이다.[9]

들은 사물을 인식하게 하는 기능 이외에 영상에 의미를 부여하는데, 그 중 하나로 분위기조성(Establishing Mood and Atmosphere)을 들 수 있다. <Alice for the iPad>에서 사용한 램브란트식 조명 효과는 그림자와 음영으로 인한 색감의 깊이를 더해주고, 디지털 매체의 약점이 될 수 있는 차가운 질감을 완화시켜 텍스트에 보다 부드럽고 따뜻한 분위기를 더해준다. 태블릿PC의 풍부한 광량을 토대로 어두움을 과감하게 활용한 이 조명효과로 인해 입체적인 공간감이 형성되고, 빛과 어둠을 통한 원작의 환타지적 환상이 구현된다.

색상은 느낌이나 감정을 이끌어내는 감성을 표현하며 어떤 일에 극적인 흥분이나 느낌을 더해 줄 수도 있다. 색상의 표현은 의도하는 바를 정확히 표현할 수 있느냐는 매체의 기술 발전 정도에 의해 차이가 발생한다. 태블릿PC 용 애플북에서 이미지를 화면에 나타내기 위해 거치는 3D Image Processing을 살펴보면 Color Blend 과정이 포함되어 있어 색상 구현에 특별한 노력을 기울이는 것을 알 수 있다. <Alice for the iPad>는 기존의 어떤 매체와도 차별화되는 색상의 선명한 대비를 통해 화려한 색 구성을 선보인다.

이렇듯 <Alice for the iPad>는 인터랙티브 요소가 더해주는 재미와 몰입의 기능과 더불어 빛, 색, 움직임이 어우러져 시각적 쾌감이 극대화 된 새로운 텍스트의 디지털 소설이라고 할 수 있다.

#### 4. 결론

디지털 매체의 시대에는 디지털 속성에 따른 이미지 속성의 변화가 중심화두이지만, 더불어 중요시되는 것이 문자에 대한 담론이다. 이것은 컴퓨터 테크놀로지의 급격한 발전으로 인간의 중요한 사유의 방식인 글쓰기와 이미지 생성의 방식에 상당한 변화를 가져왔기 때문이다. 인류 최초의 사유와 표현의 전형은 문자 이전의 역사에서 그림의 형사, 즉 이미지로부터 출발했다. 문자 발명 이후 문자는 기록과 표현의 방식으로 보편화되었으며 인쇄매체의 발전을 통해 인간 사유의 방식에 절대적 영향을 미치게 되었다.

<표 2> 조명방식과 그 기법

조명방식	조명의 밝기	풀오프,그림자
카메오 조명 (Cameo)	로키 (low-key) 인물은 밝고 배경은 어둠	풀오프: 빠름 그림자: 진함
램브란트조명 (Rembrandt)	로키 (low-key) 인물은 선택적으로 조명되었으나 배경은 전체적으로 어둠	풀오프: 빠름 그림자: 연함
평면 조명 (Flat)	하이키 (high-key) 인물도 배경도 밝음	풀오프: 느림 그림자: 연함
실루엣 조명 (Silhouette)	배경은 밝고 전경인물은 완전히 어둠	전경인물윤곽 :어둡고평면적

<Alice for the iPad>가 영화나 드라마에서처럼 직접적인 조명을 사용하지는 않지만, 색감의 디자인과 태블릿PC 화면에서 발산되는 빛과 결합되어 조명의 효과가 이루어진다. <Alice for the iPad>는 전반적으로 전체 배경은 어둡고 인물과 문자텍스트가 선택적으로 조명되는 <표 2>의 램브란트 조명방식을 사용하고 있다. 조명

디지털 시대로 접어들어 인쇄매체에 의존했던 이야기 예술 역시 시대적 변화의 흐름을 수용하며 발전하고 있다. 그 중 소설 분야는 책의 존재론적 위기가 대두되면서 지금까지 영화나 드라마 등으로 매체를 전환하며 그 명맥을 유지해왔다. 문자가 영상으로 대체되는 추세에 따라 인간 고유의 오래된 사고와 표현의 방식인 글쓰기·읽기의 영역은 대중과의 호흡에서 뒤로 밀려나고, 본래 대중성을 기반으로 하는 소설 양식 또한 위기에 처했던 것이 사실이다. 이러한 상황에서 태블릿PC라는 새로운 매체, 그리고 애플이라는 전혀 다른 유형의 책의 형태가 탄생한 것은 앞으로 출판계 뿐 아니라 문학계, 더 나아가 소설이라는 이야기 예술계에 신선한 충격과 희망을 던져주는 사건이다.

본고에서 살펴본 <Alice for the iPad>는 그 새로운 화두의 시작이다. <Alice for the iPad>는 책의 형태를 띠고 있지만, 앞서 살펴본 바와 같이 종이책이나 eBook에서 보였던 ‘책’이라는 고정관념의 틀에서 벗어나 매체미학적 요소, 영상미학적 요소, 게임적 요소에 이르기까지 다양한 장르와 매체의 특성을 수용하고 있는 혁신적인 창조물이다. 본고에서의 담화분석의 다양한 요소 중 지극히 제한적인 요소만을 가져와 분석틀로 삼았기에, 여전히 <Alice for the iPad>가 디지털 소설로서 지닌 잠재적 가능성을 파악하기엔 미흡한 점이 많다. <Alice for the iPad>가 이제 막 디지털 소설의 서두를 알린 만큼, 향후 애플과 디지털 소설의 생성과 방향을 모색하기 위한 시도가 지속적으로 이루어지리라 예상된다.

본래 이 연구를 시작하게 된 동기가 태블릿 PC라는 디지털 매체가 요구하는 새로운 소설 창작의 방향을 고민하기 위한 것이었다. 매체특성이 텍스트의 내용과 관련을 맺으면서 매체에 따라 텍스트가 변형된다는 것을 염두에 둔다면, 창작과정에 있어서 이야기와 담화의 생성 방향 또한 디지털 매체와의 호흡을 수용하는 것이 바람직할 것이다. 소설 양식이 새로운 시대와 대중과의 호흡을 놓치지 않는 길이 이와 무관하지 않을 것이다.

**참 고 문 헌**

[1] 마셜 맥루한, 임상원 역, 구텐베르크 은하계, 커뮤니케

이션북스, 서울, 2001.  
 [2] 마셜 맥루한, 박정규 역, 미디어의 이해, 커뮤니케이션북스, 서울, 1997.  
 [3] 이형일, 아이폰 아이패드에서의 eBook 이용 행태와 플랫폼으로서의 미래 전망, KT경제경영연구소, 2010.  
 [4] 김은영, 매체전환 텍스트에 대한 매체미학적 분석, 이화여자대학교 대학원 언론홍보영상학과, 2006.  
 [5] Herbert Zettl, Sight sound motion : applied media aesthetics, Wadsworth, Belmont Calif.,1990.  
 [6] 시모어 채트먼, 이야기와 담론, 푸른사상, 서울, 2003.  
 [7] Arthur Berger, 한국사회언론연구회 매체비평분과 역, 매중매체 비평의 기초, 이론과 실천, 1990.  
 [8] 임유영, 빌렘 플루서의 기술적 상상력과 새로운 글쓰기, 인문학연구 제76권, 2009.  
 [9] Herbert Zettl, 박덕춘 역, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2002.

**한 혜 진**



2010년-현재 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 영상콘텐츠 석사과정

관심분야 : 콘텐츠 창작, 디지털스토리텔링, 전자문학