

어린이그림책화면의 연속성에 대한 연구

A Study on the Continuity of the Image of Picture Book for Children

유동관(Yoo Dong-Kwan)

상명대학교 디자인대학 시각디자인전공

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법

2. 그림책화면의 구성요소

3. 그림책화면의 연속성

- 3-1. 연속적 화면의 의미
- 3-2. 연속적 화면의 표현형식

4. 사례분석

- 4-1. 글과 그림
- 4-2. 화면과 화면
- 4-3. 화면 내에서의 연속

5. 결론

참고문헌

(要約)

어린이그림책에 표현된 일러스트레이션은 하나의 화면뿐만 아니라 화면과 화면의 조화로운 연결로 그림책의 줄거리와 내용을 전달한다.

그림책화면에는 빈 여백과 형태, 질감과 색채, 그리고 공간감 등의 구성요소들이 있어 화면상에 놓여진 위치에 따라 어린이에게 다양한 정서와 감동을 준다. 따라서 어린이그림책에는 자연스러운 이야기내용과 함께 통일성과 리듬감 있는 구성요소로 화면의 흐름을 전달하는 연속성이 있다.

화면의 연속성은 글과 그림, 화면과 화면, 그리고 화면 내에서 그림의 연결에 따른 시각적 연상으로 이미지전달을 가능하게 하며, 어린이가 이야기내용을 이해할 수 있도록 한다.

본 연구는 그림책화면의 연속성을 연구·분석함으로써 개성과 창의성을 바탕으로 제작되는 어린이그림책화면의 조화로운 연결에 대한 올바른 표현방향을 제시한다.

(Abstract)

The illustrations of picture book for children transmit not only one image but also the summary and contents of the picture book by connecting images harmoniously.

The images of picture book give children a variety of emotion and impression depending upon the location of image at various factors such as blank and form, texture and colors, and space feeling, etc. Therefore, the picture book for children has the continuity transmitting the flow of images by not only the contents of natural story but also uniform and rhythmical factors.

The continuity of images can transmit images by visual ideas that are produced depending upon the connections of pictures between writings and picture, between images, and inside images. In such a way, children can understand the contents of story.

The paper examines the continuity of the images of the picture book for children and describes correct expressions on harmonious connections of the images made based on children's individuality and ingenuity.

(Key word)

Continuity of the Image, Picture Book, Children

1. 서론

1-1. 연구목적

어린이는 어린이그림책에 표현된 화면의 자연스러운 연결로 그림책전체의 즐거움과 흐름을 받아들이고 이해하기 때문에, 그림책화면은 하나의 화면뿐만 아니라 화면과 화면을 연결시켜 주는 흐름이 효과적으로 이루어져야 한다. 이러한 화면의 연결이 잘 이루어 졌는지, 그렇지 않은가에 따라 어린이들이 그림책의 내용을 쉽게 이해하거나 아니면 단순히 화면에 펼쳐진 그림을 보는 것으로 그치게 된다.

오늘날의 미디어 환경은 과거보다 어린이들에게 새로운 이미지 세계에 친숙하게 하며 멀티미디어를 통한 동영상에 더욱 흥미를 갖게되고, 다양한 전파매체와 인쇄매체를 통하여 음향과 소리, 형태, 그리고 색채에 둘러 쌓여 있다.

오디오와 비디오, 디지털로 구성된 어린이그림책은 정해진 화면과 거기에 일치하는 오디오로서 이야기를 들려주고, 제작자의 의도에 따라 효과적으로 그림책내용을 이해시키고 전달하지만, 어린이의 자유로운 상상과 호기심, 행동을 제한하고 창의성을 저하시키는 결과를 낳게된다. 그러나 인쇄 출판된 어린이그림책의 경우, 글과 그림을 눈으로 읽은 후, 자유로운 사고를 통하여 내용과 분위기를 이해하고 상상으로 연결되는 가운데 그림책 내용에 대한 기대는 물론 다양한 감정을 유발시킨다는 점에서 중요한 역할을 한다.

최근 한국적 정서와 소재, 일러스트레이터의 풍부한 감성과 개성을 바탕으로 표현된 어린이그림책이 출판되고 있는 것은 매우 고무적인 현상이라고 할 수 있다. 그러나 표현내용 또는 화면 하나 하나의 독립된 화면구성이 한국적 이미지와 독특한 조형요소를 담고 있다고 해서 어린이의 관심을 유도할 수는 있지만, 화면과 화면을 연결하는 흐름의 단절은 그림책을 보는 어린이의 흥미와 즐거움을 앗아갈 것이며, 이야기내용의 효과적인 전달은 생명력을 잃고 말 것이다.

어린이그림책화면의 화면구성과 연속성에 대한 연구는 「강현욱, 그림동화책의 일러스트레이션에 관한 연구, 1980」 「강병환, 동화일러스트레이션의 표현에 관한 연구, 1998」 「마쓰모토 다케시, 김중철역, 그림책론, 이와사키 서점, 1981」 등 석사논문과 번역출판물을 중심으로 연구한 사례가 있지만, 디지털문화의 확장과 매스미디어의 급성장, 그리고 정보화 산업사회 속에서 어린이의 직접감과 감성에 호소하는 어린이그림책이 미치는 영향을 고려해볼 때, 개성 있는 화면구성과 자연스러운 화면의 연결을 바탕으로 제작된 어린이그림책은 어린이에게 책을 보는 즐거움과 함께, 그림책이 전달하는 흥미와 감동, 꿈과 희망, 그리고 지적 상상력과 풍부한 예술성을 길러 줄 수 있다는 점에서 더욱 중요하다고 할 수 있다.

본 연구는 국·내외에서 인쇄·출판된 어린이그림책을 바탕으로 그림책화면을 구성하는 요소 및 그림책화면이 갖는 연속성의 특징을 살펴보고, 연속적 화면의 다양한 표현형식을 연구·분석하여 그림책화면의 조화로운 흐름에 대한 방향을 제시하고, 독창적인 개성과 창의성으로 어린이그림책을 제작하는 일러스트레이터와 일러스트레이션을 배우고자 하는 학생들에게 다양한 화면구성방법과 화면과 화면의 조형적 흐름을 실험하고 표현할 수 있는 기초 자료로서 활용되는데

그 목적이 있다.

또한 어린이그림책화면의 다양한 연결방식을 조화롭게 수용함으로써 어린이그림책일러스트레이션의 질적 향상에 도움이 될 수 있는 방법과 연구가 활발하게 이루어지는 계기가 되길 기대한다.

1-2. 연구방법

단단한 구성과 리듬을 갖춘 화면의 연결로 자유롭게 상상하고 생각하며, 느낄 수 있는 어린이그림책은 어린이가 그림책속에서 찾아낸 즐거움의 양에 따라 어린이의 정서와 감정, 꿈과 지적 상상력은 풍부하게 만들어진다.

본 연구는

첫째, 어린이그림책의 화면구성요소를 살펴보고, 둘째, 그림책화면의 연속성이 갖는 특성을 분석하며, 셋째, 글과 그림, 화면과 화면, 화면 내에서의 연속 등 그림책화면의 연속성에 대한 표현형식들을 연구·분석함으로써 어린이의 흥미와 감동을 불러일으키고 정서와 감정을 담아 낼 수 있는 그림책화면의 표현가능성 및 방향을 모색한다. 어린이들은 생후 4~5개월부터 형태와 색채를 지각하는데 3세 이전의 아기들은 색채보다 형태에 민감하게 반응하고 빨강, 노랑 등의 따뜻하고 명도, 채도가 높은 색상에 시선이 끌리며, 2~4세, 또는 2~5세에는 형태보다 색채에 민감하며 현실에 대한 지식과 경험이 많아져 표상의 범위가 넓어지고 상상력이 발달하게 된다.)

이와 같은 발달단계를 감안하여 본 연구는 그림책화면에 표현된 색채와 형태를 정확하게 인지할 수 있는 4~5세에서부터 그림책을 보기에 적절한계로 추정되는 초등학교 1학년까지 어린이가 접할 수 있는 어린이그림책을 중심으로 하며, 어린이그림책 화면의 연속성에 대한 사례분석은 국·내외에서 인쇄·출판된 어린이그림책을 사용하여 일러스트레이션을 배우는 학생들이 그림책화면의 조화로운 연결방식을 연구할 수 있는 기초 자료로 활용되는 물론, 창의성과 독창성을 지닌 일러스트레이터가 수준 높은 어린이그림책제작에 적용할 수 있는 올바른 방향을 제시한다.

2. 그림책화면의 구성요소

그림책화면에 표현된 구성요소들은 놓여지고 그려진 그 자체로서 독특한 개성을 나타내며, 전달하고자 하는 시각적 정보뿐만 아니라 어린이의 모습과 생각을 대변해준다.

그림책화면의 구성요소는 다른 요소와의 관계나 화면상에 놓여진 위치에 따라 어린이에게 다양한 흥미와 재미, 감동을 전달하는데, 어린이그림책일러스트레이션의 표현요소를 러셀(Russell)은 선, 공간, 모양, 색, 촉감 혹은 결, 구도와 원근법으로 버스 아모스(Berthe Amoss)와 에릭 수벤(Eric Suben)은 선, 색채, 질감, 리듬, 명암, 형태, 원근감 등으로 각각 구분하였으나, 이를 바탕으로 화면과 화면을 통일감과 리듬감으로 연결할 수 있는 구성요소로 정리하면 화면의 빈 여백과 형태, 색채와 질감, 공간감 등으로 이러한 구성요소들은 조화롭

1) 김정: 아동의 미술교육 연구, 창지사, pp, 129-187, 1989.

이현섭, 김상운, 추정선, 조선희 공저: 아동발달심리, 학지사, pp, 227-280, 1999.

고 자연스러운 그림책화면의 흐름을 표현하는데 있어서 중요한 역할을 한다.²⁾

1) 여백

화면 속에 비어있는 여백은 백지와 같이 무의미한 공간이 아니라 그것이 있음으로 화면을 보는 여유와 편안함을 제공하는 기능을 지닌다.

어린이그림책의 여백, 즉 화면의 공간은 화면 속에 표현된 형태들에 주의를 끌도록 하는 요소가 되고, 공허감과 외로움, 고립과 혼란, 무질서 등 빈 여백의 많고 적음에 따라 어린이에게 다양한 정서와 감정을 전달하기도 하며, 때로는 빈 여백이 점점 줄어들다가 완전히 없어지는 화면구성으로 이야기의 절정을 효과적으로 표현하는 역할을 한다.³⁾

어린이그림책에서 여백은 일러스트레이터의 의도와 조직적 구성력 없이 계획하면 오히려 화면이 산만하게 될 수도 있겠지만, 그렇다고 해서 화면전체가 그림으로 채워진 경우에는 어린이들에게 답답함을 줄 수도 있다.

따라서 그림책화면에서 아무 것도 채워지지 않은 빈 여백을 적당히 활용하여 글과 그림을 조화롭고 자연스럽게 구성한다면, 다양한 구성요소들의 의도된 결합으로 어린이의 시선이 집중될 수 있는 주목성과 아름다움을 지니는 조형성을 높이는 데 효과가 있다.

2) 형태

그림책화면에 표현된 형태는 일러스트레이터의 독창적이고 실험적인 해석과 더불어 과장되고 왜곡된 형태가 어린이에게 미치는 미적 쾌감 및 다양한 감정을 전달함으로써 이야기내용을 보다 극적으로 반영시키거나 풍자하고, 표현대상에 대한 진실과 허구를 리얼하게 형상화시킬 수 있는 상징성 등을 지니고 있다.⁴⁾

또한 형태는 어린이의 다양한 정서적 반응을 불러일으키는 요소가 되는데, 둥그란 모양은 따뜻하고 안정된 느낌을 이끌어 내고 사각형이나 삼각형모양은 불안정하고 흥분하기 쉬운 정서적 반응을 이끌어낸다. 여러 형태들이 모여 있는 경우에 따라 안정감 또는 거북하거나 어색함을 느끼게 하고, 가볍고 섬세한 형태는 우아함, 자유롭고 편안한 느낌 등을 전달한다.

피아제(Piaget)에 의하면 “어린이란 무엇이든지 그리고 싶은 것을 그리라고 하면, 대개는 인물을 그리고 표현된 형태 또한, 중요한 부분은 확대, 과장하고 중요하지 않은 부분은 생략하여 묘사한다.”⁵⁾ 고한다.

따라서 그림책화면에 표현된 형태는 중요한 부분을 확대, 과장, 왜곡시키고 중요하지 않은 부분은 축소, 생략해서 어린이

가 이해하기 쉽고 흥미를 유발시킬 수 있어야 한다.

3) 색채

색에는 빨강, 파랑, 노랑 같은 색상과 함께, 같은 색이라도 선명하거나 칙칙하게 느껴지는 채도, 밝고 어두움을 나타내는 명도가 있어 그림책화면에는 이 세 가지 요소가 미묘하게 관계하면서 그림책에서의 색채 분위기 즉, 색의 감정상태를 만들고 있다. 그림책은 이렇게 만들어진 하나 하나의 그림이 연속으로 전개되는 것이기 때문에 화면과 화면 사이에도 색조가 달라지기도 한다.

또한 색에는 파란색 계통에서 차가움을, 빨간색 계통에는 따뜻함을 느끼게 하는 성질이 있고, 노란색에는 명랑, 쾌활, 유연이라든지, 파란색에는 상쾌함과 진정, 빨간색에는 진지함과 위엄, 사랑과 우아함, 또는 정열 같은 상징적인 일면을 지니고 있는 경우도 있다.⁶⁾

그림책화면에는 어린이가 흥미와 재미를 가지고 들어갈 수 있는 색채가 담겨 있어야 하지만, 반드시 색채가 다양해야 할 이유는 없으며, 흑백의 그림이든 다채로운 색상의 그림이든 이야기의 내용과 일치할 때 어린이에게 충분히 받아들여진다.

4) 질감

어린이가 시각을 통해 전달받는 표면의 특성 즉, 질감은 형태, 색채와 더불어 그림책화면을 구성하는 중요한 요소로 시각적으로나 촉각적으로 느껴지는 물체표면의 결을 의미하며, 일러스트레이터의 다양한 기법사용으로 어린이들에게 시각적 흥미를 향상시켜 주고 흥미를 불러일으키는 역할을 한다.

다양한 재료에 의한 질감표현은 어린이로 하여금 정서와 감정, 미적 즐거움을 느끼도록 하는 시각적 단서를 제공하는데, 부드러운 것과 거친 것, 광택이 있는 것과 없는 것, 투명한 것과 불투명한 것 등 시각적 흥미를 높이기 위해 일러스트레이터가 의도적으로 표현대상에 대비적 요소를 이용할 때 풍부한 질감이 화면에 나타나게 된다.

어린이그림책은 2차원적인 화면 위에 어린이에게 익숙한 색과 명암, 패턴을 만들어냄으로써 실제로 존재하지 않은 시각적 질감을 전달하는데, 그림책화면에서 느끼는 질감은 실물을 정확히 묘사하여 표현하거나 일러스트레이터의 개성과 창의성을 통해서 표출된 질감 즉, 표현대상을 보고 느끼는 질감과 종이나 캔버스에 수채물감이나 색연필, 그리고 유화물감에서부터 컴퓨터, 콜라주, 지점도, 모래 등 다양한 표현재료에서 느끼는 표현재료의 질감으로 구분할 수 있다.⁷⁾

5) 공간감

시각적 거리와 깊이에 대한 감각은 인간이 입체시(立體視)를 가졌기 때문에 가능하다.

출판·인쇄물의 형식을 지닌 어린이그림책에서 그림책화면

2) 김현희, 박상희 공저: 유아문학 교육, 학지사, pp, 115-121, 1999. Berthe Amoss and Eric Suben: Writing and Illustrating Children's Books For Publication, Writer's Digest Books, pp, 56-59, 1995.

3) 김현희, 박상희 공저: 유아문학 교육, 학지사, p, 117, 1999.

4) Berthe Amoss & Eric Suben, writing & Illustrating Children's Books for Publication, Writer's Digest Books, pp, 39-43, 1995.

5) 미리암 린스트림 지음, 김경 옮김: 아동의 미술세계, 열화당, pp, 33-43, 1994.

6) 김현희, 박상희 공저: 유아문학 교육, 학지사, pp, 115-121, 1999. 유등관: 어린이그림책 일러스트레이션에 표현된 색채의 감정적 효과에 대한연구, 디자인학 연구, pp, 67-76, 2001.

7) 김춘일, 박남희 편역: 조형의 기초와 분석, pp, 60-62, 1991. 박선의, 최호전 지음: 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, pp, 51-52, 1997.

의 거리감이나 깊이를 전달하는 공간감은 화면을 구성하고 흐름을 연결하는 역할을 하고, 여유와 변화, 통일된 느낌을 전달한다.⁸⁾

그림책화면에서 나타나는 공간감은 표현된 형태의 크기차이 즉, 동일한 크기의 대상이라도 가까이 있는 것은 크게, 멀리 있는 것은 작게 표현하는 크기에 의한 공간표현, 눈에 보이는 시각적 이미지와 유사한 직선원근법, 명암대비나 사물의 선명도 즉, 색채와 명암에 따라 깊이를 나타내는 대기원근법, 표현대상을 과장하거나 강조하여 표현하는 과장원근법, 여러 각도에서 표현대상을 바라보는 다시점에 의한 원근법 등 다양한 원근감으로 표현할 수 있다.

3. 그림책화면의 연속성

3-1. 연속적 화면의 의미

어린이들의 시각경험을 바탕으로 풍부한 상상의 세계를 펼쳐지게 하는 어린이그림책은 오디오와 비디오 또는 디지털로 제작된 그림책과는 달리 글과 그림을 보는 시간이 어린이의 손에 따라 조절된다. 그림책을 보는 시간을 독자인 어린이가 선택한다는 것은 어떤 화면에서는 아주 천천히 여기 저기 꼼꼼하게 살펴본 후에 넘길 수도 있고, 경우에 따라서는 단숨에 스쳐지나갈 수 있다는 것을 의미한다.

이러한 화면을 넘기는 시간의 선택은 장면과 장면, 화면과 화면사이에서 어린이의 상상으로 이어지는 이야기의 흐름이며, 상상과 환상세계를 여행하는 어린이의 사고능력의 활용이기도 하다.

어린이그림책의 연속성은 시간 또는 공간으로 제약된 그림이 전달하는 이야기가 다음 그림으로 연결시켜주는 연속성에 있다.

연속적으로 제시되는 화면과 화면, 또는 장면과 장면을 연결하기 위해서는 어린이의 풍부한 상상력과 호기심, 흥미가 개입되어야 하는데, 이는 화면과 화면사이에서 작용하는 사교의 유연성이라고 할 수 있다. 즉 화면과 화면 사이의 단절된 시간과 공간의 흐름 속에서 어린이의 상상력과 호기심이 별개의 두 장면을 하나의 통일된 생각으로 바꿈으로써 두 화면 사이에 표현된 대상의 움직임과 분위기들을 자연스럽게 연결하여 지속적이고 연속된 이미지를 전달하게 한다.

따라서 어린이의 의도적이고 자발적인 상상력은 그림책화면의 시간과 공간, 표현대상의 움직임을 연결하는 중요한 수단이다.

또한 인쇄·출판된 어린이그림책에서 연속성은 이야기를 전개할 때 각 화면에 동일한 표현대상과 배경을 삽입하는 것과 같은 기본적인 연속성도 포함되지만, 그려져 있는 그림이 다음화면을 볼 마음자세를 준비시키고, 표현대상이 이동하는 방향으로 화면의 흐름을 유도하는 특성을 지니고 있다.⁹⁾

3-2. 연속적 화면의 표현형식

그림이 지닌 내용으로 어린이의 마음자세를 준비시키고, 화

8) 박선의, 최호전 지음: 시각커뮤니케이션 디자인, 미전사, PP, 40-57, 1997.

9) 마쓰모토 다케시, 김중철역음: 그림책론, 이와사키 서점, pp, 41-47, 1981.

면 위에 놓여진 위치에 따라 앞으로 전개될 이야기를 암시하는 그림책화면의 연속성은 글과 그림, 화면과 화면, 화면 내에서의 연결 등 다양한 표현방법을 통하여 정서적·심리적 영향을 끼치는 역할을 한다.

1) 글과 그림

인간이 생활을 해나가는데 있어 글은 언어 다음으로 일상적 의사전달의 수단으로 매우 다양한 표현력을 가지고 암시적으로, 혹은 직·간접적인 비유에 의하여 시각적 인상에 대한 표현을 하는데 어느 정도까지는 가능하다. 반면에 그림은 사람의 감정이나 뜻을 다양한 조형요소를 활용하여 나타내는 것으로 그림책화면에 표현된 형태와 색채를 정확하게 인지할 수 있는 어린이들에게 있어서 그림은 효과적인 전달수단이 된다.

어린이그림책에서 글은 어린이의 눈이 글을 읽어감에 따라 모아지는 부분적인 내용을 마음속에 연결하여 전체로서 줄거리를 이해하게 된다. 그림 또한 첫 번째 전체인상을 가진 후 어린이의 눈은 화면 구석구석 살펴보게 되는 데, 형태와 색채, 여백과 원근감, 그리고 질감 등의 화면을 구성하는 요소의 조화로운 결합에 의하여 다양한 흥미와 감동을 전달받는다.

따라서 글과 그림의 유기적인 결합은 화면을 구성하는 요소 즉, 화면의 빈 여백과 형태, 색채와 질감, 공간감 등과 어휘를 갖는 언어, 문법, 구문 등 각각의 표현방법과 커뮤니케이션의 풍부한 언어를 포함하면서 어린이의 상상활동을 더욱 활발하게 한다.

2) 화면과 화면

단편적이고 정적인 어린이그림책 화면의 흐름을 자연스럽게 표현하기 위하여 연속되는 화면 속에 동일한 형태를 넣거나 배경과 분위기를 고려한 색채와 질감 등의 통일된 화면구성요소를 삽입하는데 이러한 표현은 일러스트레이터의 개성과 의도에 따라 자연스럽게 조화로운 화면흐름을 표현하는 기본적인 방법이 된다.

어린이그림책에는 각각의 화면이 좋은 그림이어야 함은 물론이지만 각 화면끼리의 유기적이고 통일감 있는 연속성이 추구되어야 하는데, 이를 위해서 이미지의 연상, 공간감의 변화, 색조의 변화, 하나의 화면 안에서 변하는 그림의 크기 등으로 화면과 화면의 조화롭고 통일감 있는 연결과 함께 긴장과 여유, 흥미와 여운, 정서와 감동을 전달한다.

그러나 어린이그림책에서 나타나는 화면과 화면의 연결은 화면을 이루고 있는 구성요소 즉, 통일성과 조화, 다양성, 균형감과 강조 등을 바탕으로 어린이의 다양한 정서와 감정을 이끌어 내야 한다.

3) 화면 내에서의 연속

어린이그림책화면의 연결은 글과 화면, 화면과 화면뿐만 아니라 하나의 화면 가운데서도 이야기전개에 따라 화면 속에 두 가지 이상의 장면으로 표현하는 경우가 있다.

이 둘 이상의 그림이 연결되는 방법에 따라 화면 내에서의 연결성은 다양한 효과를 나타낼 수 있는데 화면 내에서의 연속성은 시간의 흐름을 한 화면에 표현하는 방법과 다른

공간을 한 화면에 표현하는 방법으로 구분할 수 있으며, 각각의 표현방법은 독립된 개념이 아닌 상호 밀접하게 연관되어 나타난다.

어린이그림책화면에서 서로 다른 시간과 공간의 표현은 두 가지 이상의 그림을 화면 가운데에 배치하는 것에 의한 '칸나누기'처럼 시간의 흐름과 공간의 이동을 표현할 수 있는 방법으로 등장인물의 다양한 움직임과 사건의 흐름을 밀도 있게 포착하고, 시간적·공간적으로 제약받지 않은 화면구성 과 내용의 표현에 뛰어난 효과를 발휘할 수 있다.

4. 사례분석

4-1. 글과 그림

지속적인 성장과정을 밝아 가는 어린이들에게 일러스트레이션이 있는 책은 언어로 표현된 텍스트의 차원을 넘어서 시각적으로 내용의 이해를 돕고, 어린이의 정신발달과 상상력 개발에도 많은 도움을 준다.

사물의 세심한 관찰과 언어로 이루어진 「누구야 누구, 심조원 글, 권혁도 그림, 보리」는 차례차례 등장하는 동물들의 살아 움직이는 듯한 세밀한 그림이 단순하고 반복적인 언어구성 즉, 의성어, 의태어의 리듬감이 잘 표현된 글과 함께 반복적으로 구성되어 그림책을 보는 어린이가 어떤 언어가 나올 거라는 것을 알지만, 어떤 것인지 다음 장을 넘겨야 알 수 있도록 호기심을 가지고 이야기를 읽도록 도움을 준다.

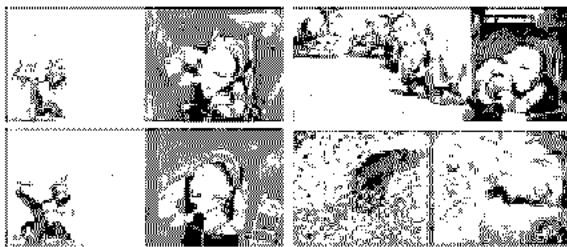
[그림 1]



[그림 1] 누구야 누구, 심조원 글, 권혁도 그림, 보리.

제1, 10화면.

우리 나라 옛이야기 그림책 「꿀꿀 돼지, 최민오 그림, 김중철 엮음, 웅진출판」의 제1화면에서 제4화면까지는 통일감 있는 화면구도와 반복되는 이야기구성으로 어린이의 의식을 집중시키고 이에 대한 인상을 강조함으로써 어린이에게 '다음엔 무슨 일이 일어날까' 하는 궁금증을 불러일으키고, 사또가 벌에 쏘여 죽는 제 8화면은 펼친 면 전체에 불안정한 화면구도로 클로즈업(Close up)된 표현대상과 벌꿀을 연상하게 하는 노란색을 사용하여 화면을 강조함으로써 어린이에게 위기감과 긴장감을 전달하고 있다. (그림 2)



[그림 2] 꿀꿀 돼지, 최민오 그림, 김중철 엮음, 웅진출판.

제1, 2, 3, 8화면.

이와 같이 글의 내용과 그림의 이해를 동시에 높이기 위해서 선명한 글과 바탕의 대비는 물론 어린이들에게 더한층 흥미를 불러일으키는 글과 그림의 조화로운 연결방식은 대체로 어린 연령층에서는 일러스트레이션에 많은 비중을 두었으며 연령이 높아질수록 본문에 비중을 두어 어린이들의 인지발달 과정을 이해하고 수용한 자연스러운 현상이라고 할 수 있다.

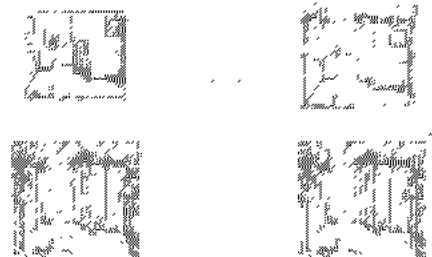
물론 어린이그림책의 글과 그림은 대상연령에 따라 글의 양이 달라지고 연령이 높아질수록 좀더 복잡한 화면구성의 리듬을 선호하거나 되풀이되는 이야기구조가 사라지기도 하기 때문에, 반복과 리듬감을 살린 어린이그림책이 좋은 그림책이라거나 그렇지 않은 그림책은 좋지 않다는 도식은 있을 수 없다. 하지만 글과 그림의 리듬감 있는 사용과 적절한 되풀이는 어린이에게 다양한 정서와 감정을 전달하는 중요한 요소가 된다.

4-2. 화면과 화면

1) 이미지의 연상

어린이에 의해 페이지가 넘겨짐에 따라 드러나는 그림책의 화면은 지금까지 전개되어져왔던 화면의 인상들을 기억에 남기면서 그 위에 새로운 시각이미지를 겹쳐간다. 「Where The Things are, Mourice Sendak글, 그림, Harper Collins Publisher」의 제3화면은 소년과 방을 묘사한 그림으로 창을 통해서 달이 보이는 장면이고, 제4화면은 같은 실내를 묘사한 것인데 침대의 네다리와 방문의 양쪽 세로 선이 나무로 변형되어 표현되고 있다. 제5화면에서는 제4화면에 표현되었던 나무가 더욱 늘어나고 방의 흔적은 더욱 흐릿하게 묘사되어 있고, 제6화면으로 넘어가면 실내의 묘사는 완전히 사라지고 등장인물은 숲 속에 있는 장면으로 표현되고 있다.

[그림 3]



[그림 3] Where The Things are, Mourice Sendak글, 그림, Harper Collins Publisher. 제3, 4, 5, 6화면.

이 네 화면의 연결구성은 소년을 둘러싼 세계를 조금씩 변형시키면서 표현함으로써 글보다는 그림에서의 표현으로 훨씬 강한 인상으로 내용을 파악하게 하고, 무엇인가 예측 밖의 요소를 통하여 일러스트레이터의 나타내려고 하는 의도에 따라 어린이를 그림책 속의 소년과 함께 신비한 세계로 끌어들이고 다음 화면에 표현될 그림을 상상하게 보게끔 유도하고 있다.

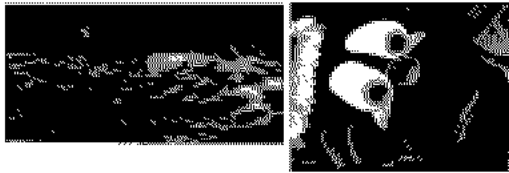
따라서 그림책화면에서 전달하는 이미지연상은 각 화면이 전달하는 시각적 인상이 여러 가지로 연결되거나 겹쳐짐으로 성립되며, 화면과 화면이 이어지는 방법에 의해 생겨나는 새로운 이미지를 의도적으로 만들어 내기 위한 방법이라고

할 수 있다.

2) 공간감의 변화

그림에서 표현된 형태는 언제나 주제와 부 주제, 또는 주제와 배경과의 일정한 공간감과 거리감을 나타내고 있다. 「아기 선인장의 꿈, 유동관 글, 그림, 교원」의 제11화면에서 갖가지 경험들을 겪은 어린 선인장이 잠에서 깨는 장면을 화면 가득 표현한 장면으로 제10화면의 폭풍우가 치는 바다장면에 어울리는 극적 장면을 표현함으로써 어린 선인장의 단순하고 생략된 형태와 함께 놀라고 두려움에 가득 찬 얼굴 표정이 어린이에게 긴장감과 위기감을 효과적으로 전달한다.

[그림 4]



[그림 4] 아기 선인장의 꿈, 유동관 글, 그림, 교원. 제10, 11화면.

그리고 넓게 펼쳐진 사막에서 어린 선인장이 호기심 어린 표정으로 주변 동료들에게 외부세계에 대하여 물어보는 제1, 4화면과 어린 선인장이 꿈속에서 외부세계로 여행을 떠나는 환상적인 장면을 묘사하고 있는 제 6화면, 그리고 두려움에 찬 어린 선인장이 비·바람이 세차게 치는 넓고 넓은 바다에 빠지는 모습을 표현한 제 10화면은 단순화된 수평구조로 화면의 안정감과 균형감을 느끼게 해준다. [그림 5]



[그림 5] 아기 선인장의 꿈, 유동관 글, 그림, 교원. 제1, 6화면.

이와 같이 그림책화면에서 나타나는 공간감과 거리감의 변화는 화면과 화면을 자연스럽게 연결시켜줌으로써 이야기진행에 따른 리듬과 등장인물의 다양한 감정상태를 표현하는 데 중요한 역할을 한다.

그리고 비교적 단조로운 화면으로 분위기를 전달하는 롱 쇼트(Long shot)와 등장인물의 감정상태와 이야기 내용을 강조하여 효과적으로 표현하고 있는 클로즈업(Close up)된 화면이 서로 조화롭게 연결되어 그림책이 전달하는 극적인 긴장감과 위기감을 연출하고 화면과 화면의 통일감과 리듬감을 전달하는 효과적인 표현방법이 된다.

3) 색조의 변화

그림책화면에서 표현대상의 기쁨과 슬픔, 즐거움과 놀라움 등 다양한 감정은 얼굴의 표정과 모습 등에서 묘사할 수 있는데 색채 또한 중요한 수단이 된다.

「Old Salt Young Salt, TODD L. W. DONEY 그림, LOTHROP, LEE & SHEPARD BOOKS」에서 제1화면은 이른 아침의 분위기에 알맞은 저채도의 녹색과 파란색의 인접색상을 중심으로 안개 낀 아침 풍경을 표현하고 있으며, 제3,

5, 6, 8화면 등 그림책의 이야기를 전개시켜나가는 바다와 등장인물의 색채표현은 잔잔한 바다표현을 위해 밝은 파란색에서부터 어두운 파란색을 사용하여 고요한 분위기를 표현하고 있지만 등장인물이 입고 있는 옷은 각각 빨간색과 노란색으로 표현하여 강한 색상 대비를 주었다. [그림 6]



[그림 6] Old Salt Young Salt, TODD L. W. DONEY 그림, LOTHROP, LEE & SHEPARD BOOKS. 제1, 8화면.

그리고 낚시를 마친 두 사람의 흐뭇한 얼굴이 화면 가득 나타나는 제11, 13화면은 주황색을 가미하여 기쁨과 행복이 가득 찬 표정을 더욱 풍부하게 하고 있으며, 마지막 장면에서는 넓은 바다를 향해하는 꿈을 꾸는 어린이의 얼굴과 꿈속에 나타나는 항해모습을 저채도의 보라색이 가미된 푸른 색조로 화면 가득히 표현하여 신비롭고 환상적인 분위기를 형성한다. [그림 7]



[그림 7] Old Salt Young Salt, TODD L. W. DONEY 그림, LOTHROP, LEE & SHEPARD BOOKS. 제11, 13, 15화면.

색채를 통한 그림의 연속적 표현방법은 어린이의 위압적인 심리효과를 낼 수 있다. 예를 들면, 그림동화책 대부분의 화면을 한 가지 색으로 일관하다가 극적인 부분에 가서 주목성을 끄는 색을 사용한다거나, 또는 현실의 묘사를 다양한 색으로 표현하다가 상상이나 회상 부분을 도입할 때, 색채를 감소시켜 단색 내지는 2색 화면을 만듦으로써 특정 화면을 강조하여 표현할 때, 그리고 어린이의 의식, 무의식에 영향을 미치는 요소로써 그림책의 흐름이나 리듬, 감정의 기복을 만들어 낼 수 있는 중요한 요소라 하겠다.

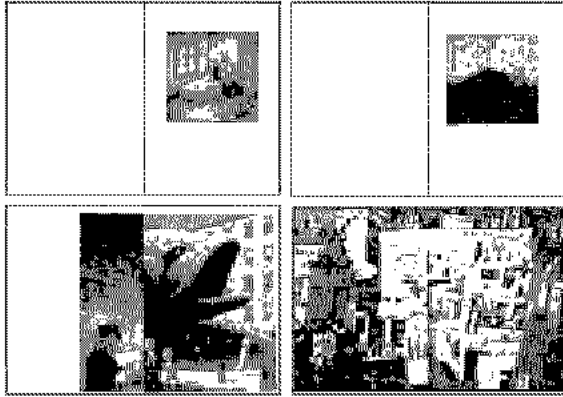
4) 화면 안에서 그림크기의 변화

그림책화면에서 그림이 차지하고 있는 크기의 변화는 화면과 화면의 통일감과 조화로운 리듬으로 어린이에게 긴장과 여유, 그리고 흥미와 여운 등의 심리적 반응을 일으킨다.

「빨간 나무, 손텐 글, 그림, 풀빛」의 화면크기는 제1화면의 비교적 작은 크기의 화면에서 시작하여 제3, 4화면을 거쳐 제6화면에서는 사람과 기계, 비행기, 건물 등의 형태들을 화면 가득 복잡하게 표현한 구성으로 그림책을 보는 어린이에게 위기감과 긴장감을 고조시킴으로써 등장인물의 복잡한 감정상태를 정확하게 전달하고 있다. [그림 8]

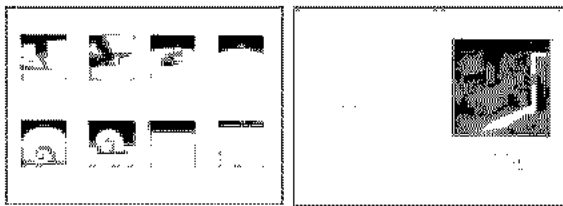
그리고 그림책의 마지막 페이지인 제14, 15화면은 그림책의 시작부분에서 보여주었던 화면의 크기로 되돌아감과 동시에

밖으로 나갔던 등장인물이 방안으로 다시 들어오면서 밝게 웃고 있는 모습을 강한 명암대비와 함께 표현하고 있다.



[그림 8] 빨간 나무, 스탠 글, 그림, 폴빛. 제1, 2, 3, 6화면.

여덟 개의 작은 화면으로 연속된 이미지를 전달하고 있는 제7화면에서는 연필의 끝 부분이 클로즈업(Close up)되어 표현된 화면을 시작으로 어린 소녀가 연필을 쥐고 달팽이 위에 앉아 무언가를 적으면서 기다리는 장면을 시점이 점점 멀어지는 표현방법과 함께 '기다리고' 라는 글을 반복적으로 사용함으로써 기다리는 등장인물의 초조하고 답답한 심정의 강조된 표현이 효과적으로 나타나고 있다. [그림 9]



[그림 9] 빨간 나무, 스탠 글, 그림, 폴빛. 제7, 11114, 15화면.

그림의 크기에 따른 연속성은 화면의 여백을 적당히 활용함으로써 글과 그림에 시선이 집중될 수 있는 효과가 있고, 음악에서 고음과 저음, 강한 음과 약한 음의 조합이 있어야 하는 것처럼 클로즈업(Close up)과 롱셔트(Long Shot)에 의한 공간감과 거리감, 색조의 변화, 강한 선과 약한 선 등의 통일된 요소를 바탕으로 다양한 화면의 크기로 연출된다. 또한 그림책화면의 그림이 차지하는 여백에 따라 그림을 보는 어린이의 여유로운 마음과 그림이 전달하는 긴장감 등으로, 그리고 화면크기에 따른 강조로서 그림책화면의 시각적 균형과 연결성을 높일 수 있다.

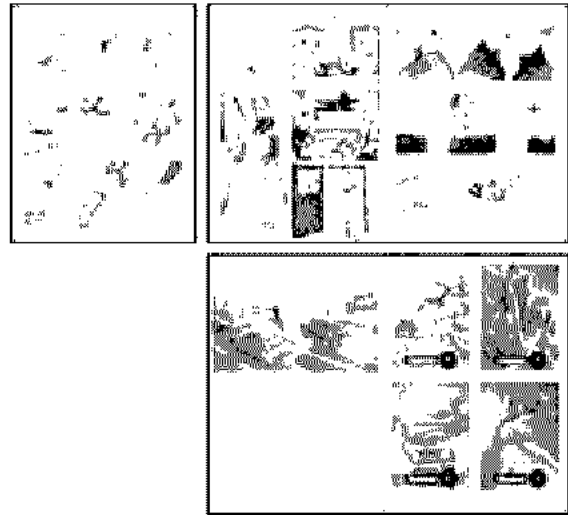
4-3. 화면 내에서의 연속

1) 시간의 흐름

시간의 흐름에 따른 연속성은 여러 개의 그림을 한 화면에 전개시키고, 그 화면을 통하여 사건이 진행되어 가는 것을 명확히 하여 어린이들이 이야기내용을 쉬게 이해하도록 구성되어 있다.

한 화면에 여러 개의 작은 그림으로 이루어진 「제이크 하

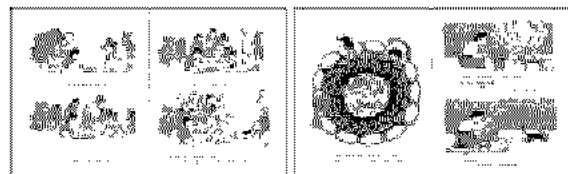
늘을 날다, 레인 스미스 지음, 보림」은 등장인물의 방에 있던 작은 새와 함께 하늘을 날아다니며 재미있게 놀다가 다시 집으로 돌아오는 내용을 연속된 그림으로 시간의 흐름을 표현하고 있으며, 「마지막 휴양지, 로베르토 인노첸티 그림, 비룡소」의 화면 역시 한 화면 속에 여러 개의 작은 그림으로 이야기의 흐름을 전달하는 그림책으로 제2화면의 왼쪽페이지는 등장인물이 빨간 차를 몰고 포장도로를 벗어나 작은 길로 접어드는 장면을, 그리고 오른쪽페이지에는 그림 하단 부분에 표시된 시간의 흐름에 따라 각기 다른 네 개의 길을 달리는 장면을 보여준다. [그림 10]



[그림 10] 제이크 하늘을 날다, 레인 스미스 지음, 보림.

제 1, 4화면. 마지막 휴양지, 로베르토 인노첸티 그림, 비룡소. 제2화면

우리 나라 옛날이야기 그림책인 「반쪽이, 이억배 그림, 이미애 글, 보림」의 제2화면 왼쪽페이지는 아주머니가 우물가에서 커다란 잉어 세 마리를 보는 장면을, 오른쪽페이지는 우물가에서 작은 잉어를 석쇠에 구워먹는 장면과 남은 반쪽을 고양이와 훔쳐다가 먹는 장면으로 각각 분리하여 표현하고 있으며, 제9화면은 반쪽이와 영감이 장기를 두는 화면으로 주어진 공간 속에서 장기를 두는 두 사람의 움직임과 주변 사람들이 점점 많이 모이는 장면을 네 개의 연속된 화면으로 표현함으로써 시간의 흐름을 재미있고 자연스럽게 전달한다. [그림 11]



[그림 11] 반쪽이, 이억배 그림, 이미애 글, 보림. 제2, 9화면.

이와 같은 시간의 흐름에 따른 화면의 연속적표현에 따른 그림의 세분화는 얼마든지 가능하고 이것을 세분화하면 할수록 표현대상의 동작을 부드럽게 표현할 수 있다. 그러나 화면과 화면의 통일감을 유지하기가 곤란해지고 하나의 그림 자체가 작게 표현됨에 따른 그림크기의 제약이 증대한다는 단점을 지니고 있다. 예를 들면, 대개는 배경이 그려지지

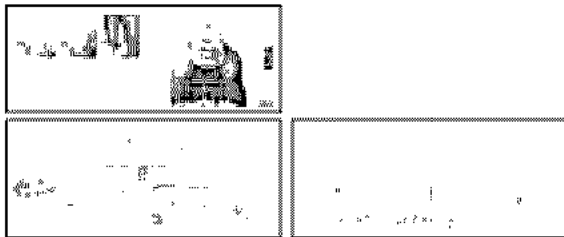
않아 공간적 이동을 느끼게 하지 않은 채 인물의 동작 변화에 초점을 맞추게 된다.

따라서 어린이그림책에서는 짧은 시간의 경과에 수반하는 등장인물의 움직임을 포착하고, 시간적으로 밀도 있는 내용의 표현에 뛰어난 효과를 발휘할 수 있는 것이다.

2) 다른 공간의 연결

공간의 연결은 시간의 경과와 함께 장소가 바뀐다고 하는 표현 외에도 시간은 같지만 장소가 다른 것을 한 화면에 나타낼 수 있는데 그림을 보는 시점에 의해 정리하면 둘로 나눌 수 있다.

첫째, 시점 그 자체의 위치를 공간적으로 이동시킨 것으로써 예를 들면 화면의 일부에 인물의 정면을, 다른 부분에 측면을 그리는 표현, 또는 같은 정면의 묘사일지라도 클로즈업(Close up)과 롱셔트(Long shot)로 포착할 수 있으며, 또 이야기 내용에 따라서 화면을 주인공의 눈으로 포착하여 묘사하는 경우로 「심심해서 그랬어, 윤구병 글, 이억배 그림, 보리.」는 화면의 3/4정도를 등장인물과 배경으로 꼼꼼하게 묘사하고, 화면의 일부에는 이야기를 이끌어 가는 대상을 클로즈업(Close up)하여 표현함으로써 한 화면 속에서 시점의 방향과 거리를 움직이는 것으로 이야기의 흐름에 따라 화면을 주인공의 눈으로 포착하여 묘사하였다.



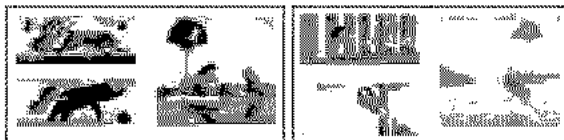
[그림 12] 고릴라, 앤터니 브라운 글, 그림, 비룡소.

제5화면. 심심해서 그랬어, 윤구병 글, 이억배 그림, 보리.

제1, 5화면.

둘째, 공간적인 위치를 고정시키고 방향만을 움직이는 것으로써 「고릴라, 앤터니 브라운 글, 그림, 비룡소.」의 제5화면 왼쪽페이지에는 방 한쪽에 두었던 고릴라인형이 점점 커지는 모습을 세 개의 연속된 장면으로, 오른쪽페이지에는 고릴라가 침대 끝에 서서 등장인물이 잠자는 모습을 정면에서 표현함으로써 표현대상을 시간의 흐름과 함께 각각 다른 방향 속에서 담아내고 있다. [그림 12]

그리고 「The Forest Child, Peter Malone 그림, Orchard Books.」의 제2화면과 제3화면은 숲 속 동물들에 의해 길러진 어린 소녀가 동물들과 함께 숲 속을 달리고 수영하며, 음식을 찾는 등 다양한 모습들을 한 화면 속에서 서로 다른 시간과 공간으로 표현한 예라고 할 수 있다. [그림 13]



[그림 13] The Forest Child, Peter Malone 그림, Orchard Books.

제2, 3화면.

이러한 서로 다른 공간의 연속성은 표현대상의 공간적인 시점과 거리를 자유롭게 선택할 수 있어서 표현대상에 대하여 입체적 인식을 주는데 효과적인 표현방법이 된다.

화면 내에서의 연속은 위의 두 가지가 결합되고 있는 경우가 많다. 그러나 어린이의 특성상 오래 집중하지 못하고 쉽게 지친다는 것을 감안할 때, 화면 안에서 다양한 변화와 울동감을 느낄 수 있도록 구성하는 것이 좋다.

5. 결 론

어린이그림책의 연속성은 글과 그림의 조화로운 연결뿐만 아니라 화면과 화면의 흐름, 화면 내에서의 연속 등 시각적 흐름에 부합되는 화면의 조화롭고 자연스러운 연결로 어린이에게 그림책 내용을 쉽게 이해시키고 흥미와 감동, 지적 상상력을 불러일으키는 요소가 되는데 그림책화면의 연속성으로 전달되는 효과는 다음과 같이 정리된다.

- 그림책화면의 연속성은 어린이의 자유로운 상상을 바탕으로 하며, 서로 다른 그림을 연결하여 하나의 이야기로 이해하게 해준다.

- 언어와 시각이미지의 조화와 연결방법에 따라 어린이의 다양한 상상활동의 기회를 제공하고 여러 가지 심리적 반응을 일으킨다.

- 그림책에 표현된 글과 그림의 간결하고 함축성 있는 결합은 화면과 화면의 연결을 보다 자연스럽게 하면서 시각이미지를 풍부하고 현실감 있게 표현한다.

- 유사한 구성요소의 반복된 표현은 지금까지 전개되어져 왔던 시각이미지의 인상들을 어린이의 기억에 남기면서 그 위에 새로운 이미지를 겹쳐 가는 이미지의 연상으로 이어져 이야기내용의 흐름을 알기 쉽고 정확하게 이해할 수 있도록 한다.

- 클로즈업(Close up)과 롱 쇼트(Long Shot)에 의한 거리와 공간감의 변화는 표현대상의 감정 상태나 표정을 자세하고 세밀하게 표현하고 내용에 알맞은 화면의 분위기를 연출하여, 이야기진행에 따른 리듬감 있는 화면을 구성할 수 있다.

- 기·승·전·결에 따른 색조의 변화는 어린이의 정서와 감정에 영향을 주는 요소로 주제와 배경을 구분하고, 등장인물의 감정 상태와 화면의 분위기 등을 효과적으로 표현한다.

- 그림책화면에서 그림이 차지하고 있는 크기의 변화는 어린이에게 긴장과 여유, 그리고 흥미와 여운을 전달하는 요소가 되며, 이야기의 전개과정에 따른 그림의 자연스러운 연결로 상상력과 사고력을 자극하는 역할을 한다.

- 화면 내에서의 연속성은 시간적·공간적으로 일치하지 않은 각기 다른 장면들을 한 화면 속에 전개시켜 등장인물의 움직임을 시간적으로 밀도 있게 표현해 주고, 공간적으로 제약받지 않은 변화 있는 표현을 가능하게 하여 다양한 그림을 통한 시각적 즐거움을 전달한다.

본 연구는 어린이에게 꿈과 상상력을 길러주고 흥미와 감동을 전달하는 어린이그림책을 제작할 수 있도록 그림책화면의 연속성에 대한 표현방법과 그에 따른 효과를 연구·분석하였으나 이외에도 일러스트레이터의 예리한 통찰력과 객관적 사고를 바탕으로 이야기내용의 분위기와 주제에 알맞은 상징적이고 환상적인 표현방법, 창의성과 독창성, 예술적 심

미성을 담아 낼 수 있는 표현능력, 어린이에게 꿈과 희망, 무한한 상상력을 길러줄 수 있는 표현방법연구 및 개발이 이루어져야 한다.

또한 어린이그림책을 통해 그림을 보는 즐거움과 풍부한 창조적 세계관을 가질 수 있게 하기 위해서는 일러스트레이터의 정성이 담긴 그림책이 만들어져야 하며, 성장기 어린이들에게 미치는 정서적, 교육적 영향에 대한 책임의식은 물론, 전문적 기획력을 갖춘 그림책 제작에 따른 꾸준한 연구가 이루어져야 할 것이다.

본 논문의 이러한 논리적 분석은 차체에 일러스트레이터에게 화면구성과 흐름에 따른 올바른 표현방법을 제시하는 자료로서 어린이그림책을 제작 할 때 적극적으로 반영하여 어린이에게 오랫동안 소중하게 간직될 수 있는 좋은 그림책의 결실이 이루어지길 바란다.

참고문헌

- 유동관, 어린이그림책 일러스트레이션에 표현된 색채의 감정적 효과에 대한 연구, 디자인학 연구, 2001
- 김정, 아동의 미술교육 연구, 창지사, 1989
- 김현희, 박상희 공저, 유아문학 교육, 학지사, 1999
- 김춘일, 박남희 편역, 조형의 기초와 분석, 미진사, 1991
- 박선의, 최호천 지음, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1997
- 이현섭, 김상윤, 추정선, 조선희 공저, 아동발달심리, 학지사, 1999
- 미리암 린스트럼 지음, 김정 옮김, 아동의 미술세계, 열화당, 1994
- 마쓰모토 다케시, 김중철역음, 그림책론, 이와사키 서점, 1981
- Berthe Amoss & Eric Suben, writing & Illustrating Children's Books for Publication, Writer's Digest Books, 1995