

# 어린이그림책일러스트레이션의 화면구도에 따른 인지효과 연구

A Study on the Cognition Effect as to the Illustration Layout in Children's Picture Books

주저자 : 유동관 (Yoo Dong-Kwan)

상명대학교 디자인대학 시각디자인전공

## 1. 서 론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법

## 2. 어린이의 지각원리

- 2-2. 지각발달과 지각경험
- 2-1. 시각적·심리적 지각

## 3. 실증조사 및 분석

- 3-1. 조사내용
- 3-2. 조사분석
- 3-3. 분석결과

## 4. 사례분석

- 4-1. 수직·수평구도
- 4-2. 대각선구도
- 4-3. 원형구도
- 4-4. 삼각형구도

## 5. 결 론

## 참고문헌

### (要約)

그림책화면에서 구도는 조형요소들의 놓여진 위치와 배열에 따라 어린이의 심리적 반응을 불러일으키고, 이야기내용에 따른 주제와 배경의 관계, 등장인물의 움직임 등을 전달하는 시각적 진술방식이라고 할 수 있다.

본 연구는 어린이그림책의 화면구도가 시각적·심리적으로 어린이에게 어떻게 작용하는지 분석하기 위하여 먼저, 어린이의 지각발달과 지각경험이 어린이의 연령에 따라, 그리고 어린이마다 과거의 경험, 심리작용, 생리적 욕구, 감정상태, 성장환경 등에 따라 다양하게 나타나는 것을 살펴보았으며, 시각적·심리적 지각은 4세에서 7세까지 전조작기에 해당하는 어린이를 발달심리학을 중심으로 선행연구자의 이론을 지각특성과 지각과정으로 접근하였다.

또한 실증조사를 통하여 분석한 내용을 조화롭고 효과적인 화면구도방식으로 유추하기 위하여 국내외에서 제작된 어린이그림책의 사례를 제시하였다.

끝으로 본 연구가 제시한 결론은 일러스트레이터의 개성과 창의성이 바탕이 된 화면제작에 도움이 되는 물론, 일러스트레이션을 배우는 학생들의 효과적인 표현방법연구와 실험에 활용될 것으로 사료된다.

### (Abstract)

The layout in picture book is a visual statement that arouses children's psychological reaction upon pictorial positions and those disposition, and that indicates a correlation between theme and background and characters' movements.

This study firstly confirmed that children's perception and experience are variously formed according to age, past experience, psychological action, physiological impulse, mentality, growth environment, etc., in order to analyze how the pictorial layout in children's picture book has influence on children visually and psychologically. Likewise, visual and psychological perception was carried out targeting on the children between 4 and 7 years old, based on the perceptive specific and process that have been studied by previous researchers.

In addition, the children's picture books published overseas or domestically were presented as the related cases, in order that the facts analyzed may be drawn to harmonious and effective pictorial layout.

Lastly, it is expected that the conclusion suggested by this study may be of help to illustrators to design picture books individually and creatively, as well as be applied to studying effective expression in the educant who learn about illustration.

### (Keyword)

Cognition Effect, layout, Picture, Children's Picture Books

## 1. 서론

### 1-1. 연구목적

색채와 명암, 질감, 형태 등 각각의 조형요소들은 서로 다른 에너지를 발산한다. 모든 조형요소나 속성들은 화면 속에서 공간의 상하좌우를 지배하는 중력과 시지각(視知覺)은 물론, 그림책을 보는 어린이와의 관계에서도 영향을 주기 때문에 놓여진 위치에 따라 다른 시각적 무게와 감정을 전달한다. 그러므로 효과적인 메시지전달을 위해서 각 요소들은 각각의 에너지들이 서로간의 상호작용을 통해 하나의 안정되고 견고한 구조를 가진 전체로서 균형을 이루어야 하며, 여기에서 구도는 매우 중요한 역할을 담당한다.

어린이그림책화면에서 힘과 무게를 조절하는 구도는 조형요소들의 놓여진 위치와 배열에 따라 어린이의 심리적 반응을 통한 커뮤니케이션의 실제적인 힘을 발휘하는 작품의 내적 설계이며, 또한 이를 통해, 이야기내용에 따른 주제와 배경, 등장인물의 움직임, 화면이 전달하는 분위기 등을 효과적으로 표현할 수 있는 시각적 진술방식이라고 할 수 있다.

화면의 구성 및 구도방식연구에 유사한 논문은 화면구도에 있어서 시각적·심리적 구조로 인한 화면의 특성, 시각적 균형원리 등을 미술작품을 통해 연구·분석한 「화면구성에 있어서 심리적 인식에 관한 연구, 문철, 디자인학연구, 2000, 02」, 그리고 어린이그림책의 글과 일러스트레이션, 화면과 화면, 화면 내에서 일러스트레이션의 연결과 화면구성에 따른 그림책화면의 연속성을 연구·분석한 「어린이그림책화면의 연속성에 대한 연구 유동관, 디자인학연구, 2003, 11」 등이 있으나 어린이그림책화면의 구도방식이 어린이에게 전달되는 시각적·심리적 인지효과에 대한 연구는 미흡한 상태이다.

어린이그림책에 나타나는 화면의 다양한 구도방식이 어린이에게 일러스트레이션을 보는 시각적 즐거움과 함께 심리적 반응, 정서와 감정, 그리고 지적 상상력과 예술성, 심미성을 길러줄 수 있다는 점에서 본 연구는 어린이의 지각사고와 지각경험, 시각적·심리적 지각 및 화면구도의 표현원칙과 표현방식 등을 중심으로 감정적인 면에서나 예술적인 면에서 어린이에게 심미안을 길러주고, 상상력과 창의력 자극으로 그림책을 보는 즐거움을 전달할 수 있는 화면구도의 시각적·심리적 인지효과를 연구·분석하는데 초점을 맞추었다.

또한 어린이그림책화면이 전달하는 시각적·심리적 인지효과를 다양한 구도방식을 통해 연구·분석함으로써 어린이그림책 일러스트레이션<sup>2)</sup>을 통한 시각경험이 미적 경험으로 받아

들여지고, 결국 어린이의 미적 감각을 형성시켜줄 수 있는 화면구도방식을 제안하는데 목적이 있다.

끝으로 결론을 통해 제시된 화면구도의 인지효과와 다양한 표현방식이 어린이그림책제작에 힘써온 일러스트레이터들에게 이야기내용과 흐름, 그리고 이야기가 전달하는 분위기에 어울리는 화면구도의 제작에 도움을 전달함은 물론, 일러스트레이션을 배우는 학생들에게는 시각적 구도원리를 이해하고, 다양한 화면구도방식연구에 활용될 수 있는 좋은 단서를 제공함을 목적으로 한다.

### 1-2. 연구방법 및 범위

어린이와 커뮤니케이션을 목적으로 하는 어린이그림책에서 표현된 시각이미지는 어린이에게 풍부한 정서와 감정을 전달할 수 있어야 하기 때문에, 어린이그림책의 다양한 화면구도는 커뮤니케이션 측면이나 조형적 측면에서 효과적인 표현방식이 요구된다.

그림책화면을 구성하는 여러 가지 형태는 개개의 조형요소를 기본으로 해서 전체를 고려하고 전체와의 관계에서 개개를 검토한 다음 결정하게 된다. 이러한 과정을 거쳐서 화면은 통일감과 균형감, 리듬감을 가지게 되고 일러스트레이터의 사상이 최대한 반영된다.

그림책화면의 구도 또한, 조형요소와의 관계나 화면상에 놓여진 위치에 따라 어린이에게 다양한 흥미와 재미, 감동을 전달하는데 중요한 역할을 한다.

본 연구는 첫째, 어린이의 지각발달과 지각경험, 시각적·심리적 지각 등 어린이의 지각원리를 살펴보고, 둘째, 연구자가 제시한 다양한 화면구도를 통해 어린이의 반응을 실증조사하여, 셋째, 실증조사를 통해 분석된 결과는 국내외 제작된 어린이그림책에서 사례를 들어 적용함으로써, 넷째, 예술성과 심미안을 길러주고 정서와 감정을 담아낼 수 있는 그림책화면의 올바른 구도방식을 결론을 통해 제시한다.

연구의 범위는 2세에서 7세까지에 해당되는 유아 중에서 언어의 발달과 행동의 사회화가 뚜렷이 나타나는 5세에서부터 7세까지<sup>3)</sup> 어린이를 대상으로 실증조사하고, 화면의 구도방식이 전달하는 시각적·심리적 지각효과는 국내외 인쇄·출판된 어린이그림책으로 사례를 들어 연구·분석한다.

## 2. 어린이의 지각원리

### 2-1. 지각발달과 지각경험

어린이는 보기, 듣기, 맛보기, 냄새 맡기, 만지기 등 여러 가지 감각기관을 통해 세상을 경험하는데, 지각(perception)이란 이러한 여러 감각기관에 들어온 자극을 경험으로 인지하는 과정을 말한다. 즉 외부자극에 대한 반응과정에서 자극을 인지하는 작용이 지각인 것이다.

어떤 기관으로 들어온 자극이든 우리가 그 자극을 인지하기 위해서는 주어진 상황에서 처리해야할 부분을 결정하는 주의 기울이기(attending), 지각된 형태와 이미 기억된 형태를

1) 시각전달 기능, 감정전달 기능, 창의성 및 상상력 발달 등 어린이그림책의 기능과 역할을 의미한다.

김현희, 박상희 공저: 유아문학교육, 학지사, 121-123, (1999).

김재은: 유아를 위한 예술교육, 샘터, 137-141, (1998).

2) 베이더(Barbara Bader)는 "그림책은 그림과 단어들 사이에서 의존하면서 이야기를 꾸며 나가며, 두 개의 마주보는 페이지가 동시에 펼쳐지면서, 그 페이지가 넘겨질 때 극적인 상황이 정해지는 예술 형태이다."라고 하였으며, 잘롱고(Jalongo)는 "그림책은 그림 이야기책을 말하며, 그림이 단순한 플롯과 내용을 가지고 있는 책"이라고 정의하고, 이원복은 그림책에서의 일러스트레이션을 "인쇄 및 영상을 전제로 한 합목적적 시각언어"로 규정하였다.

김현희, 박상희 공저: 유아문학교육, 학지사, 104-105, (1999).

3) 4세에서 7세까지를 로웬펠트(V. Lowenfeld)는 사람을 중심으로 관심 있는 형태를 묘사하는 시기이며, 김정은 그림에 대한 관심과 흥미가 최고조로 달하는 시기라고 한다.

김정: 아동의 미술교육 연구, 창지사, 111-125, (1989).

비교해서 그것이 어떤 형태인지 결정하는 확인하기 (identifying), 그리고 물체가 떨어져있는 거리와 방향을 결정 짓는 파악하기(locating)라는 지각작용의 세 가지 기능<sup>4)</sup>을 수행하게 된다.

지각발달은 2~5세말까지의 유아기에 많이 진전되는데, 피아제(Piaget)의 아동화 연구<sup>5)</sup>를 바탕으로 4~7세 사이 전조작기 어린이의 지각발달과정을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 3~4의 어린이는 불확실한 사실성(obscure realism)단계이다. 이 단계에서 어린이는 자신의 심상을 형태로 재현하려고 하지만 매우 불확실하다. 예를 들어 머리에 손이나 발이 붙어서 몸통이 없는 것과 같다.

둘째, 5~7세 사이는 지적 사실성(intellectual realism) 단계로 그림의 형태는 실제 모습에 가까워지나, 불확실한 사실성단계와 같이 시각적으로 보이는 형태가 아니라 자신의 관념적 심상을 표현한다.

객관적 세계가 눈이라는 감각기관을 통해 뇌의 중추신경에 전달되어져 무엇인가 인식될 때, 어린이의 지각경험은 과거의 경험, 심리작용, 생리적 욕구, 감정상태, 그리고 성장환경 등에 따라 다르게 파악되어 진다. 이것은 지각현상의 한 특징으로 어린이의 다양한 지각경험에 따라 작용하는데, 감정과 이현섭의 이론<sup>6)</sup>을 살펴보면 다음과 같은 공통된 특징이 있다.

첫째, 어린이의 지각능력은 일찍 발달한다. 예를 들면 흑과 백의 식별, 의미 있는 도형의 식별능력은 매우 일찍이 발달하는데, 생후 3~4개월이 되면 무의미한 그림보다 의미 있는 그림에 더 오래 주목한다.

둘째, 어릴 때 반복 경험한 자극은 일생 동안 그 영향이 지속된다. 즉 청소년기나 성인이 되어 얻은 경험보다 어릴 적 경험에 의한 자극이 깊고 영속적이다 라는 점이다.

셋째, 지각의 경험은 한 개인이나 집단의 생리, 심리적 욕구나 그들이 살고 있는 문화환경에서 크게 영향을 받는다. 따라서 어린이를 위한 그림책은 이와 같이 어린이의 지각 특성의 여러 면을 고려해야 한다.

어린이그림책에 표현된 일러스트레이션은 글보다 더 직접적이고 인상적이기 때문에 어린이는 표현 형태나 색채, 등장인물의 움직임에 우선적으로 관심과 흥미를 두고 보게 된다. 이러한 의미에서 지각경험의 한 부분으로 어린이그림책화면은 감각발달의 수단으로 어린이에게 직접 작용하여 감수성과 심미안을 키워주고 지적활동의 기초를 이루게 한다.

## 2-2. 시각적·심리적 지각

시각이란 지각의 속성으로 눈에 제시되는 형태나 색채를 선별, 선택하는데, 이렇게 선택한 형태나 색채를 통해 시각은 시각적 표상을 만들고 이 표상을 통해 시각적 개념을 형성한다.

시각은 유기체와 환경이 눈을 통해 접촉하는 첫 단계이며, 수동적 감각기관이 아니라 선택적으로 활용되는데 어린이의 시각적·심리적 지각특성<sup>7)</sup>을 구분해 보면 다음과 같다.

첫째, 어린이는 직관적으로 지각한다.

어린이는 사물에 대해 직관적으로 전체를 지각할 뿐 세부적으로 정밀성과 특수성을 파악하지 못한다. 즉 사물의 미세한 세부변화를 정확히 파악하지 못하는 것이다.

둘째, 어린이는 대상은 지각하되 그 구조만을 지각한다.

이는 자극이 뇌의 시각적 부위에 반영되는 과정에서 생겨나는 구조적 단순화 경향인 것으로 파악된다, 즉 사람은 머리와 몸통, 사지로 지각되고 나무는 나뭇잎으로 된 둥근 원형과 나무둥치로 지각된다. 이러한 대상의 외형적 특성을 어린이는 감각적 수준으로 표현하고 어른은 대상의 본질을 숙고하고 탐구하며, 재구성하여 표현한다는 점이 다르다. 이러한 개념적 지각은 어린이가 성장해 가면서 분화되고 복잡해진다.

셋째, 어린이는 부분적, 정감적, 주관적으로 지각한다. 이는 어린이가 사물을 있는 그대로 인지하지 않고 자기의 정서적 상태나 주관에 의해 파악되는 것을 의미한다.

피아제(Piaget)에 의하면 어린이에게 가장먼저 발달하는 것이 형태지각과 색채지각, 깊이지각이라고 하는데, 어린이의 시각적·심리적 지각과정을 본 연구의 내용에 알맞은 공간지각, 형태지각으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

### 1) 공간지각

사물의 크기, 형태, 방향, 거리 등에 관한 지각을 공간지각이라고 한다. 4~6세의 어린이는 도형의 형태가 갖는 위상적 특징에 의해 특정 공간 내에서 도형의 위치를 변별해 낸다. 그러나 물체를 거꾸로 배열해내는 것과 같이 공간 내에서 도형의 위치를 변형시켜 추론하는 능력에는 한계가 있다.<sup>8)</sup>

### 2) 형태지각

형태지각은 1세 이전의 유아기에서 발달하는데, 원이나 삼각형, 타원 등의 기본적인 도형을 구별하고 물체의 위치나 방향, 형태의 변화를 변별해 낸다.

그러나 공간지각과 연결하여 살펴보면 4~7세의 전조작기 어린이는 자신의 위치에서만 형태와 사물을 이해할 뿐, 다른 위치와 각도에서 보이는 사물과 형태를 추론하지 못하는 자기중심적 시각조망단계에 머물러있으며, 7~8세 이후의 아동기에 가서 타인의 시각에서 형태와 사물을 정확하게 추론해내는 조망수용능력(perspective-taking ability)이 획득된다.<sup>9)</sup>

어린이는 시각경험을 많이 하면 할수록 더 많은 것을 느끼고, 그것을 바탕으로 좀더 새로운 사물에 대해 사고하고 접근하려는 시도를 하는데, 이와 같이 그림책을 통한 시각적·심리적 지각은 무의식중에 어린이에게 미적 경험으로 받아들여지며, 이런 경험이 자주 일어나면 그것은 심미안과 예술성을 형성시켜주는 표준이 된다.

4) 이현섭, 김상윤, 추정선, 조선희 공저: 아동발달심리, 학지사, 111, (1999).

5) 송명자: 발달심리학, 학지사, 104-106, (2004).

6) 김정: 아동의 미술교육 연구, 창지사, 129-187, (1989).  
이현섭, 김상윤, 추정선, 조선희 공저: 아동발달심리, 학지사, 227-280, (1999).

7) 서봉연, 이순형, 발달심리학, 중앙적성출판사, 293-299, (2001).

8) 송명자: 발달심리학, 학지사, 113-116, (2004).

9) 송명자: 발달심리학, 학지사, 106-116, (2004).  
이현섭, 김상윤, 추정선, 조선희 공저: 아동발달심리, 113-118, (1999).

### 3. 실증조사 및 분석

#### 3-1. 조사내용

본 연구의 2장, 어린이의 지각원리를 바탕으로 다양한 화면 구도에서 어린이가 전달받을 수 있는 감정과 느낌을 아래와 같이 조사·분석한다.

##### 1) 조사목적 및 방법

본 조사는 어린이의 인지발달단계를 고려하여 단순 명료하게 제작된 시각이미지를 활용하고, 분석된 자료는 국내외에서 출판된 어린이그림책에 적용함으로써 이야기내용과 분위기, 정서와 감동을 효과적으로 전달하는 화면구도를 제작할 수 있는 올바른 방향을 제시하는데 목적을 둔다.

어린이의 다양한 인지효과를 분석할 수 있는 화면구도는 수직 수평구도, 사선구도, 대각선구도, 원형구도, 삼각형구도, 역삼각형구도 등으로 구분하여 제작하고, 각각의 질문에는 네 가지의 화면구도를 보여주고 설문내용에 어린이가 답하도록 하였다.

##### 2) 조사대상 및 기간

조사대상은 서울과 수도권 및 충남에 위치한 유치원 어린이 316명을 대상으로 조사하였으며, 대상연령은 전조작기 어린이 중에서 본 설문을 이해할 수 있는 5~7세의 어린이이다. 조사기간은 2004년 11월 19일부터 12월 17일 까지 3회에 걸쳐 실시하였다.

표1) 연령분포 및 성별분포(대상자 수 316명)

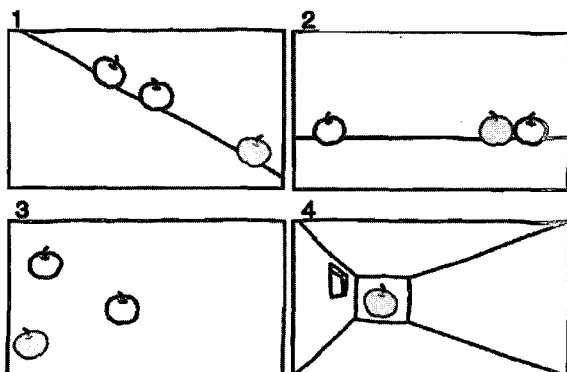
구분	남			여		
	5세	6세	7세	5세	6세	7세
대상자수	54	66	62	38	34	62
(%)	(17%)	(21%)	(19.5%)	(12%)	(11%)	(19.5%)
계	182(58%)			134(42%)		

#### 3-2. 조사분석

##### 3-2-1. 속도감과 운동감에 대한 반응

표현요소들의 놓여진 위치에 따라 전달받을 수 있는 속도감과 운동감은 아래와 같이 네 가지 종류의 화면을 제시하여 어린이의 반응을 조사하였다. 각각의 화면은 어린이의 정확한 이해전달을 위해 동일한 조형요소를 사용하고, 주제가 되는 표현요소는 부 주제와 구분하고 강조하기 위해 채색하여 표현하였다.

표2) 속도감과 운동감에 대한 설문 내용 및 분석표



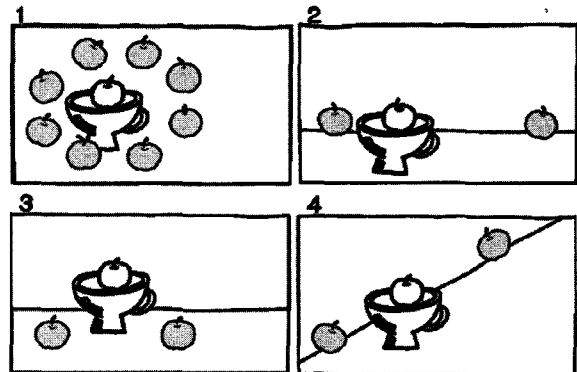
구분	내용	남				여			
		사선 구도	수평 구도	역삼각형 구도	대각선 구도	사선 구도	수평 구도	역삼각형 구도	대각선 구도
대응자수 (%)	5세	42 (46%)	2 (2%)	2 (2%)	8 (9%)	28 (31%)	2 (2%)	4 (4%)	4 (4%)
	6세	40 (40%)	4 (4%)	14 (14%)	8 (8%)	24 (24%)	-	8 (8%)	2 (2%)
	7세	46 (37%)	-	12 (10%)	4 (3%)	50 (40%)	2 (2%)	4 (3%)	6 (5%)
	계	128 (41%)	6 (2%)	28 (9%)	20 (6%)	102 (32%)	4 (1%)	16 (5%)	12 (4%)
총계	총 316명(남:182, 여:134)								

(표2) 속도감과 운동감있는 화면구도에 대한 어린이의 반응 조사에서 나타나는 바와 같이 어린이들은 사선구도(남, 여 총 73%), 역삼각형구도(남, 여 총 44%), 대각선구도(남, 여 총 10%), 마지막으로 수평구도(남, 여 총 3%) 순으로 선호하였다. 특히 사선구도에서는 남, 여 각각 128명과 102명이 선호하는 것으로 나타나 전체 대비 73%를 차지하여 다른 화면구도에서 보다 상대적으로 속도감과 운동감이 높은 것을 알 수 있다.

##### 3-2-2. 균형감과 운동감에 대한 반응

균형감과 운동감에 대한 어린이의 반응조사는 원형구도, 수평구도, 삼각형구도, 그리고 사선구도를 통해 이루어졌다. 각각의 화면은 어린이의 정확한 이해전달을 위해 표현요소를 주제와 부주제로 구분하였다.

표3) 균형감과 안정감에 대한 설문 내용 및 분석표



구분	내용	남				여			
		원형 구도	수평 구도	삼각형 구도	사선 구도	원형 구도	수평 구도	삼각형 구도	사선 구도
대응자수 (%)	5세	24 (26%)	16 (18%)	12 (13%)	2 (2%)	14 (15%)	14 (15%)	10 (11%)	-
	6세	24 (24%)	22 (22%)	18 (18%)	2 (2%)	13 (13%)	11 (11%)	10 (10%)	-
	7세	30 (24%)	22 (18%)	10 (8%)	-	18 (15%)	14 (11%)	16 (13%)	14 (11%)
	계	78 (25%)	60 (19%)	40 (13%)	4 (1%)	45 (14%)	39 (12%)	36 (12%)	14 (4%)
총계	총 316명(남:182, 여:134)								

균형감과 안정감있는 화면구도에 대한 어린이의 반응은 (표 3)에서 나타나는 바와 같이 원형구도, 수평 구도, 삼각형구

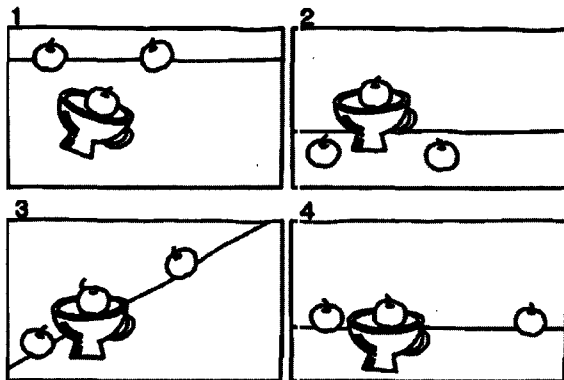
도, 사선구도 순으로 선호하였다.

특히 원형구도(남, 여 총 39%), 수평구도(남, 여 총 31%), 삼각형구도(남, 여 총 25%)에서는 남, 여 어린이들이 고르게 선호하는 것으로 나타나며, 특히 7세 여자어린이의 경우 사선구도에서도 균형감과 안정감에 비교적 높은 반응을 보였다.

### 3-2-3. 불안정감에 대한 반응

화면구도의 불안정감에 대한 어린이의 반응은 아래와 같이 네 가지 화면구도를 제시하였다. 각각의 화면은 질문의 의도를 정확하게 전달하기 위해 주제와 부 주제를 구분하지 않았으며, 역삼각형 구도의 경우 표현요소 중에서 하나를 대각선 방향으로 비스듬하게 두었다.

표5) 불안정감에 대한 설문 내용 및 분석표



구분	남				여			
	역삼각형 구도	삼각형 구도	사선 구도	수평 구도	역삼각형 구도	삼각형 구도	사선 구도	수평 구도
대응 자수 (%)								
5세	38 (41%)	10 (11%)	2 (2%)	4 (4%)	20 (22%)	8 (9%)	6 (7%)	4 (4%)
6세	48 (48%)	8 (8%)	6 (6%)	4 (4%)	20 (20%)	2 (2%)	4 (4%)	8 (8%)
7세	34 (27.5%)	16 (13%)	12 (10%)		40 (32%)	14 (11%)	8 (6.5%)	
계	120 (38%)	34 (11%)	20 (6%)	8 (2%)	80 (25%)	24 (8%)	18 (6%)	12 (4%)
총계	총 316명(남:182, 여:134)							

(표5) 불안정한 화면구도에 대한 어린이의 반응조사에서 나타나는 바와 같이 어린이들은 역삼각형 구도(남, 여 총 63%), 삼각형구도(남, 여 총 19%), 사선구도(남, 여 총 12%), 수평구도(남, 여 총 6%) 순으로 선호하고, 역삼각형구도에서는 전체 대비 63%를 차지하여 다른 화면구도에서 보다 상대적으로 높은 것을 알 수 있다. 특히 역삼각형의 구도와 삼각형구도에서 어린이의 반응을 살펴보면 주제의 기울기에 따라 어린이의 반응이 다르게 작용할 수 있다는 것을 추측할 수 있다.

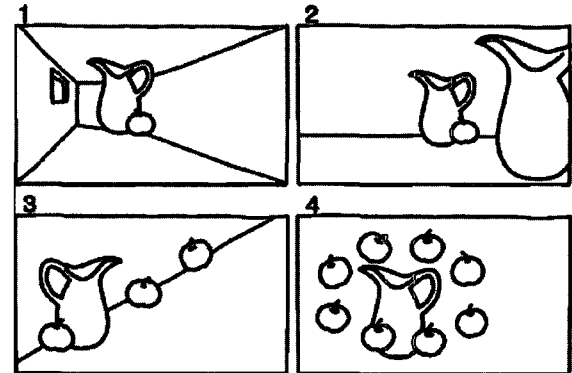
### 3-2-4. 거리감에 대한 반응

주제와 부 주제, 주제와 배경에 따라 거리감을 전달하는 화면구도는 아래와 같이 대각선구도, 수직·수평구도, 사선구도, 그리고 원형구도를 제시하였다.

제시된 화면은 동일한 조형요소를 각각의 화면구도에 알맞

게 구성하여 어린이가 질문내용에 반응하도록 하였다.

표6) 거리감에 대한 설문 내용 및 분석표



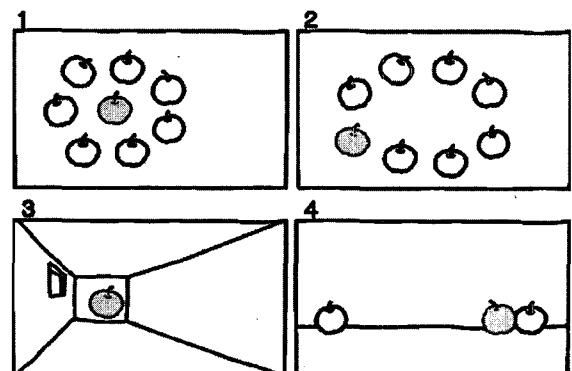
구분	내용	남				여			
		대각선 구도	수직 수평 구도	사선 구도	원형 구도	대각선 구도	수직 수평 구도	사선 구도	원형 구도
대응 자수 (%)									
5세	17 (18.5%)	15 (16.5%)	10 (11%)	12 (13%)	13 (14%)	13 (14%)	8 (9)	4 (4%)	
6세	27 (27%)	23 (23%)	8 (8%)	8 (8%)	19 (19%)	15 (15%)	-	-	
7세	17 (14%)	19 (15%)	18 (15%)	8 (6%)	20 (16%)	16 (13%)	10 (8%)	16 (13%)	
계	61 (19.3%)	57 (18%)	36 (11.3%)	28 (9%)	52 (16.4%)	44 (14%)	18 (6%)	20 (6%)	
총계	총 316명(남:182, 여:134)								

거리감과 원근감에 대한 어린이의 반응조사는 (표 6)에서 나타나는 바와 같이 대각선구도(남, 여 35.7%), 수직·수평구도(남, 여 32%), 사선구도(남, 여 17.3%), 마지막으로 원형구도(남, 여 15%) 순으로 나타났다. 특히 대각선구도와 수직·수평구도의 관계에서는 7세 남자어린이를 제외한 남, 여 어린이 모두 대각선구도를 선호하는 것으로 나타났다.

### 3-2-5. 강조감과 집중감에 대한 반응

강조감과 집중감을 전달하는 화면구도에 대한 어린이의 반응은 아래의 네 가지 화면구도를 통하여 분석하였다. 특히 동일한 화면구도방식에서 주제의 놓여진 위치가 다른 화면을 각각 제시함으로써 이에 따른 어린이의 반응을 파악하는데 초점을 두었다.

표6) 강조감과 집중감에 대한 설문 내용 및 분석표



구분	남				여				
	내용	원형 구도 (A)	원형 구도 (B)	대각 선 구도	수평 구도	원형 구도 (A)	원형 구도 (B)	대각 선 구도	수평 구도
대응 지수 (%)	5세	32 (35%)	10 (11%)	8 (9%)	4 (4%)	14 (15%)	10 (11%)	12 (13%)	2 (2%)
	6세	40 (40%)	12 (12%)	8 (8%)	6 (6%)	14 (14%)	20 (20%)	-	-
	7세	22 (18%)	14 (11%)	18 (15%)	8 (6%)	32 (26%)	10 (8%)	13 (11%)	7 (5%)
	계	94 (30%)	36 (11%)	34 (11%)	18 (5.5%)	60 (19%)	40 (12.5%)	25 (8%)	9 (3%)
총계	총 316명(남:182, 여:134)								

강조감과 집중감에 대한 어린이의 반응은 (표 6)에서 나타나는 바와 같이 원형구도A(남, 여 39%), 원형구도B(남, 여 24%), 대각선구도(남, 여 18%), 마지막으로 수평구도(남, 여 9%) 순으로 나타났다. 특히 원형구도(A)와 원형구도(B)의 관계에서는 6세 여자 어린이를 제외한 남, 여 어린이 모두 원형구도(A)를 선호하는 것으로 나타나 주제의 위치에 따라 어린이의 반응이 다르게 작용하는 것을 알 수 있다.

### 3-3. 분석결과

화면구도의 형식은 각각의 조형요소들이 화면전체에 대한 조화 있는 분할과 배치를 의미하는데 김춘일과 박남희, 루돌프 아르하임의 이론<sup>10)</sup>과 연구자의 실증조사를 바탕으로 분석결과를 정리하면 다음과 같다.

1) 수평구도는 화면의 안정감과 균형감을 전달하며, 수직구도는 주제의 놓여진 위치에 따라 화면의 왼쪽이나 오른쪽으로 어린이의 시선을 유도하는데 효과적이다.

수직·수평구도에서 주제와 부 주제, 주제와 배경은 거리감과 원근감을 전달한다. 특히 동일한 형태의 반복된 표현인 경우 가깝게 있는 형태와 멀리 있는 형태는 거리감과 원근감을 전달하는데 효과적인 표현수단이 된다.

수직·수평구도와는 달리 사선구도는 한편으로 기울어지는 느낌이나 흘러가는 느낌으로 속도감과 운동감을 전달하고, 표현된 주제의 위치에 따라 어린이의 시선을 의도된 방향으로 유도하는 활동적, 유동적인 인상이 강조된다.

그러나 주제의 놓여진 위치에 따라 안정감이 없는 불안감이나 초조감을 갖게 하는 느낌이 들게도 한다.

2) 대각선구도는 주제와 배경의 강한 거리감과 원근감을 전달하는데 효과적이다. 또한 동일한 표현요소인 경우 전경을 크게, 원경을 작게 묘사하여 물체의 크기의 차이로서 거리감을 강조해 줄 수 있다.

3) 대각선이 삼차원적이고 입체공간적인 구도에 적절한 대비해 원은 이차원의 평면적 구도에 적합하다.

원형구도는 균형감과 안정감있는 화면을 구성하고 어린이의 시선을 한 곳에 머무르게 할 수 있는 강조감과 집중감을 지닌다. 그러나 표현요소의 놓여진 위치에 따라 원형구도의 집중감과 강조감은 다소 차이가 있다.

원형구도는 들연한 운동의 정지로 흥미가 구축되기도 전에

10) 김춘일, 박남희 편역: 조형의 기초와 분석, 미진사, 147-150, (1991).

루돌프 아르하임 지음, 김춘일 옮김: 미술과 시지각, 미진사, (2003).

절정이 드러나 버리므로 감정적 개입은 순간에 끝나버리게 되는 단점이 있지만 시각적 무게를 조심스럽게 조절한다면, 위와 같은 폐쇄성과 안으로 빨려 들어가는 듯한 정서적 반응을 확장감으로 바꾸어 놓을 수 있다.

4) 삼각형구도는 주제의 놓여진 위치에 따라 균형감과 안정감있는 화면을 구성한다.

화면의 안정감과 견고함을 표현하는 삼각형의 구도는 수직·수평적 구도, 대각선, 또는 원의 구도와 비교해볼 때, 물리적인 양감이나 중력감을 느끼게 하는 장점이 있다.

이와는 달리 역삼각형 구도는 주제와 표현요소의 위치에 따라 속도감과 운동감을 전달하는데 효과적이며, 화면의 불안정감을 전달한다. 따라서 역삼각형 구도는 삼각형을 거꾸로 놓은 형식으로 이는 매우 불안정하여 움직임이 크게 작용한다.

## 4. 사례분석

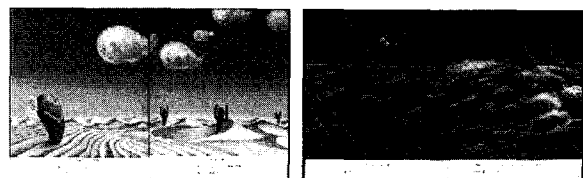
다양한 조형요소들을 일정한 공간 속에 배열시킴으로써 어린이의 시선을 의도된 목적에 따라 계획적으로 유도할 수 있는 효과적인 화면구도의 표현방식을 유추하기 위하여 다음과 같이 사례를 통해 분석한다.

사례분석에 활용된 자료는 국내외에서 인쇄·출판된 어린이 그림책 중에서 본 연구의 목적과 의도에 알맞은 그림책을 선별하고, 대상범위는 그림에 대한 관심과 흥미가 높은 5~7세까지 어린이가 즐겨보는 글과 그림의 유기적인 결합으로 이루어진 그림책으로 한정한다.

### 4-1. 수직·수평구도

수직구도는 엄숙하고 경건하며 위로 치솟는 느낌을 가진다. 수직구도와는 달리 수평구도는 넓고 안정된 느낌을 주며, 조용함, 평화로움을 전달한다. 수직선과 수평선을 함께 사용하면 각 선의 성질이 서로 도와서 꼭 짜여진 구도를 갖게 하는데 이러한 수직·수평의 구도는 견고하고 확고한 느낌을 전달하며 공간감과 거리감의 변화를 준다.

넓게 펼쳐진 사막에서 어린 선인장이 호기심 어린 표정으로 주변 동료들에게 외부세계에 대하여 물어보는 「아기 선인장의 꿈. 유동관 글, 일러스트레이션, 교원」의 제 1, 4화면과 두려움에 찬 어린 선인장이 비·바람이 세차게 치는 넓고 넓은 바다에 빠지는 이야기내용을 표현한 제 10화면은 단순화된 수직·수평구도로 화면의 안정감과 균형감을 느끼게 해준다. [그림 1]

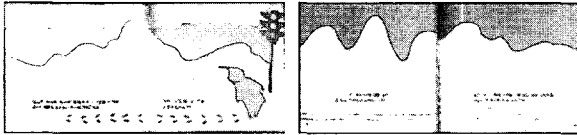


[그림 1] 아기 선인장의 꿈, 유동관 글, 그림, 교원. 제 4, 10화면.

「눈 오는 날. 에즈라 잭 키츠 글, 그림, 비룡소」의 제 3화면은 「뽕드득, 뽕드득」발이 눈 속으로 빠집니다. 라는 이야기 내용으로, 등장인물이 눈에 찍힌 발자국을 쳐다보는 장면으

로 화면의 하단 부분에 발자국을 길게 수평으로 표현하고, 오른쪽페이지에 등장인물과 눈에 쌓인 신호등을 수직으로 표현함으로써 어린이의 시선을 오른쪽으로 끌어간다.

결국 이러한 구도방식은 어린이가 다음 화면으로 넘기게 하는 목적의 조형적 의미도 가지고 있다. 특히 제 4화면은 단순한 색면 및 형태처리와 더불어 제 3화면에서 나타난 동일한 위치에 길게 그어진 선을 표현하여 다음 화면으로 어린이의 시선을 유도함으로써 호기심과 흥미를 유발시키는 역할을 한다. [그림 2]



[그림 2] 눈 오는 날, 에즈라 잭 키츠 글, 그림, 비룡소. 제 3, 4화면

이와 같이 그림책화면의 수직·수평구도에서 나타나는 거리감의 변화는 화면과 화면을 자연스럽게 연결시켜줌으로써 이야기진행에 따른 리듬감과 등장인물의 다양한 감정상태를 표현하는데 중요한 역할을 한다.

그리고 비교적 단순로운 화면으로 분위기를 전달하는 롱 쇼트(long shot)방식의 구도와 등장인물의 감정상태와 이야기 내용을 강조하여 효과적으로 표현하고 있는 클로즈업(close up)된 화면을 구성하여 그림책이 전달하는 극적인 긴장감과 위기감을 연출하고, 화면과 화면의 통일감을 전달하는 효과적인 표현방법이 된다.

수직·수평구도와는 달리 사선구도는 표현형태의 배열이 규칙적이지 않아 다소 불안정한 느낌이 있지만 비탈길을 오르거나 달려 내려오는 듯한 방향감, 속도감, 운동감을 전달한다.

「KLUTZ. Henrik Drescher글, 그림, Hyperion Books」의 제 4화면은 “그들의 어설픈 행동으로 데굴데굴 아래로 굴러 떨어지기 시작했습니다.”라는 이야기내용으로 왼쪽 위에서부터 오른쪽 아래 부분에 이르기까지 경쾌한 움직임과 리듬감으로 시선의 흐름을 유도하고 있다.

비탈진 산길을 내려오면서 부주의한 행동으로 라디오를 켜는 내용인 왼쪽페이지와 서커스 차와 충돌한 내용을 “퐁”이라는 의성어로 표현한 오른쪽페이지로 이루어진 제 8화면은 자동차가 떨어지는 장면을 사선구도로, 그리고 오른쪽페이지에는 “퐁”이라는 의성어를 원형구도로 표현함으로써 아래로 굴러 떨어지는 듯한 강한 속도감과 그에 따른 충격과 긴장감을 조화롭게 표현하고 있다. [그림 3]



[그림 3] KLUTZ. Henrik Drescher글, 그림, Hyperion Books. 제 4, 8화면.

이와 같이 어린이그림책에서 나타나는 사선구도는 화면에 동적인 것을 부여하여 울동감과 리듬감, 방향성을 표현하는

데 효과적인 표현방법으로, 사선구도에 의한 방향성은 화면 속에 나타나는 등장인물이나 주제를 보다 강하게 할 수 있다. 즉 어린이에게 시선의 움직임은 높여 줄 수 있다는 것으로 그와는 반대로 방향성을 전혀 느낄 수 없을 경우, 시각적인 자극을 줄 수 없어서 산만해지거나 파분해질 수 있다.

따라서 사선구도는 표현형태의 배열이 규칙적이지 않아 불안정한 느낌이 들지만 일러스트레이터의 의도 및 이야기내용과 분위기에 따라 경쾌한 리듬감과 방향감, 속도감을 효과적으로 전달하는 구도로 만들 수 있다.

## 4.2. 대각선구도

화면의 중요한 부분에 시선이 가게 하려면 그 곳을 강조해야 하는데, 강조의 표현방법으로는 선을 사용하기도 하고 명암, 또는 색을 대조시켜 표현하거나 다른 부분과 분리시켜 표현하기도 한다. 화면구도에서 나타나는 원형, 또는 대각선구도 또한, 어린이의 시선을 집중시키는 주목성을 높이고 주제나 등장인물을 강조하는데 효과적인 표현방법이 된다.

「GOODNIGHT OPUS, Berkeley Breathed, Little, Brown and Company」의 제 5화면은 깜깜한 밤, 침대 밑에 있던 괴물과 깜짝 놀란 등장인물이 서로 마주보고 이야기하는 내용으로 흑백의 배경과 채색된 등장인물의 강한 색상대비와 함께 등장인물을 중심으로 시선이 모아지는 대각선구도로 표현되어 있다. 그리고 할머니가 잠든 사이, 모든 등장인물들이 조용히 밖으로 나간다는 이야기내용을 담은 제 7화면은 흑백에 가까운 저명도와 저채도로 채워진 여백과는 달리 시점이 모이는 중앙에 밝고 경쾌한 색채를 사용하여 조용한 배경 분위기와 다른 색채와 등장인물들의 움직임은 화면 중심에 표현함으로써 그림책을 보는 어린이의 호기심과 흥미를 불러일으키는 역할을 한다. [그림 4]



[그림 4] GOODNIGHT OPUS, Berkeley Breathed, Little, Brown and Company. 제 5, 7화면.

이와 같이 화면의 거리감으로 집중, 원근감을 나타낼 수 있는 대각선구도는 화면에 힘과 박진감을 표현하고 싶을 때 주로 사용하는 화면구도로 비교적 단순하기 쉬운 소재를 새로운 시각으로 볼 수 있게 해주는 형태의 구도방식이 된다.

그리고 수직·수평구도의 롱 쇼트(long shot)와 클로즈업(close up)된 화면구도방식을 활용함으로써 넓은 배경을 표현하거나 등장인물의 감정상태를 정확하고 자세하게 전달하며 어린이의 시선을 집중시키는 효과적인 표현방법이 된다.

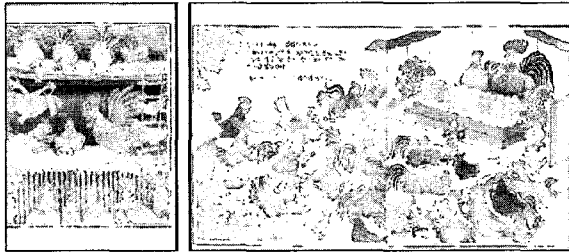
## 4.3. 원형구도

일러스트레이터의 의도에 따라 중요한 표현대상에 어린이의 시선을 집중시키는 원형구도는 삼차원적이고 입체적인 대각선구도와는 달리 이차원의 평면구도로서 주제와 배경의 균형감과 집중감, 강조감을 전달한다.



「세상에서 제일 힘센 수탉. 이호백 글, 이억배 그림, 재미마주」의 제 1화면은 “튼튼한 수탉아리가 태어났습니다.” 라는 이야기내용으로 화면외각에서 많은 닭들이 중앙을 응시하는 장면을 원형구도로 표현하여 어린이의 시선을 화면중심으로 이끌어가고, 제 2화면 오른쪽페이지와 반복된 구도방식을 활용하여 리듬감과 통일감을 전달하고 있다.

수탉의 아들 딸, 손자, 손녀들이 모여 환갑 잔치를 하는 이야기내용의 제 13화면에서는 표현형태들이 화면의 중앙에 위치하여 환갑을 맞이한 수탉에게 절을 하는 장면을 원형구도로 표현함으로써 제 1, 3화면에서 나타난 원형구도가 반복되어 표현되고 있다. [그림 5]



[그림 5] 세상에서 제일 힘센 수탉, 이호백 글, 이억배 그림, 재미마주. 제 1, 13화면.

「표범의 얼룩무늬는 어떻게 생겨났을까? 루디아드 키플링 원작, 송수정 그림, 재미마주」에서는 사냥꾼과 표범이 숨어 있는 먹이를 찾아 이리저리 헤매는 이야기내용의 제 8화면과 피부색을 바꾸는 사냥꾼이 표범에게 무늬를 가질 것을 말하는 이야기내용의 제 13화면, 그 외에도 제 4, 7, 9, 10화면은 화면 속에 표현된 형태들에 주의를 끌도록 하는 요소가 되는 공간, 즉 빈 여백에 글이 위치하고 주변에 등장인물들을 표현한 원형의 구도로 나타나고 있다. [그림 6]



[그림 6] 표범의 얼룩무늬는 어떻게 생겨났을까?, 루디아드 키플링 원작, 송수정 그림, 재미마주. 제 8,13 화면.

이와 같이 글과 일러스트레이션의 조화로운 연결방식으로 글의 내용과 일러스트레이션의 이해를 동시에 높이기 위한 원형구도의 표현형식은 사건의 진행과 등장인물이 처한 상황 등을 자세하게 보여 줌으로써 어린이들에게 흥미를 불러 일으키는 역할을 한다.

원형의 구도방식에서 시선이 집중되는 중앙은 주어진 공간 속에서 주제의 놓여진 위치에 의해 규정되지만 시각적 중심은 일러스트레이터의 의도에 따라 표현요소들 간의 상호작용에 의해 결정되며, 시각적인 공간내의 어느 곳이든 존재할 수 있다.

그림책화면에서 시각적 균형감과 집중, 강조감을 유지할 수 있는 중심의 표현방법은 다음과 같다. 이러한 특성은 원형구도뿐만 아니라 대각선 구도와 삼각형 구도에도 적용될 수 있다.

첫째, 작품 속에서 등장인물이나 주제에 시선이 모아지는 곳, 둘째, 시각적 무게감이 안정을 이루는 곳,

셋째, 구도적 중심, 넷째, 이야기의 내용이나 주제를 단적으로 보여 주는 형태 등이다.

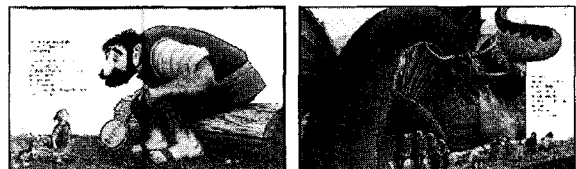
#### 4-4. 삼각형구도

삼각형의 구도에서 꼭지점의 예각에 따라 안정감에 변화가 있고, 주제의 놓여진 위치에 따라 운동감과 균형감이 달라진다.

삼각형구도는 반드시 정삼각형이나 이등변삼각형이라야 할 이유는 없다. 다소 한쪽으로 기울어지거나 하나의 각도가 극단적인 예각을 이룰지라도 삼각형구도는 쉽게 안정을 취할 수 있는 모양이므로 다소 불안정한 모양이라면 무엇인가 밑받침이 될 소재를 배치해 주면 안정감과 균형감을 있게 보인다.

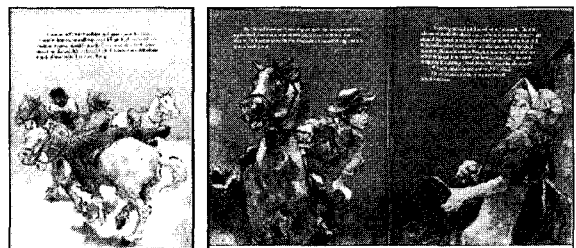
「무서워 하지마! 스테판 프라티니 글, 프랑수아 크로자 그림, 문학동네 어린이」에서 갑옷을 입은 소녀가 거대한 거인에게 이야기 하는 내용의 제 8화면은 크게 표현된 주인공과 작은 소녀를 삼각형 형식의 구도로 표현하여 형태의 대비로 인한 긴장감과 어린이의 시선을 유도하는 움직임으로 화면을 표현하고 있다. 또한 오른쪽페이지 하단 부분에 노란 꽃을 삽입하여 화면 전체의 균형감과 안정감을 전달한다.

“무서워 하지마!”라고 외치는 이야기내용을 바탕으로 표현된 제 16화면은 크게 클로즈업(close up)된 표현형태의 위압적인 모습과 작은 인물들의 극단적인 형태대비로 인한 긴장감을 전달하는 한편, 표현형태가 전달하는 운동감으로 시선을 화면의 중앙에서 아랫부분에 위치한 등장인물들에게 자연스럽게 유도하여 균형감과 안정감 있는 화면구도로 표현하고 있다. [그림 7]



[그림 7] 무서워 하지마! 스테판 프라티니 글, 프랑수아 크로자 그림, 문학동네 어린이, 제 9,10화면.

삼각형구도와는 달리 역삼각형구도는 삼각형을 거꾸로 놓은 형식으로 위의 변이 넓고 아래로 갈수록 점점 좁아지는 구도로 불안정한 느낌을 전달한다.



[그림 8] The Sweetwater Run, Andrew Glass 글, 그림, Doubleday Book. 제 7, 11화면.

등장인물들이 서로 말을 알아타고 다급하게 달려가야 하는 상황을 묘사한 「The Sweetwater Run, Andrew Glass글, 그림, Doubleday Book」의 제 7화면 오른쪽페이지와 마구간부

인이 무거운 말안장을 들고 오는 내용을 펼친 화면으로 구성된 제 11화면의 역삼각형 구도는 움직이는 말의 강한 역동성과 더불어 등장인물의 표정과 동작이 리듬감 있게 나타나고 있다. [그림 8]

이와 같은 역삼각형의 화면구도는 균형감이 없어 불안정하지만 등장인물의 움직임과 역동성이 크게 작용하여 화면의 리듬감과 속도감을 전달하는데 효과적인 표현방법이 된다.

## 5. 결론

그림책화면을 통한 어린이의 시각적·심리적 인지효과는 한 화면에서 보여 지는 여러 가지 형식들을 시각적으로 파악함으로써 인식하는 것이다. 즉 화면구도의 여러 형식들을 미적 질서의 법칙에 알맞게 배치하는 표현의 문제이며, 일러스트레이션에서의 통일성과 안정감, 균형감과 리듬감 있는 아름다움을 느끼게 하는 감상의 문제이다.

어린이그림책에서 화면구도의 시각적·심리적 인지효과와 효과적인 화면구도의 표현방식을 정리하면 다음과 같다.

1) 어린이의 시선과 관심을 끄는 것은 작은 것보다 큰 것, 불분명한 것보다 선명하고 뚜렷한 것, 정지된 것보다 움직이는 것, 약한 색채보다 강한 색채, 롱 쇼트(long shot)보다 클로즈업(close up), 어두운 것 보다 밝은 것, 그리고 같은 종류가 많은 속에서 한 가지 다른 종류가, 큰 물체가 많은 속에서 작은 물체 등이다. 그러나 이야기의 흐름과 사건의 진행에 따라, 그리고 통일감과 균형감, 강조와 리듬감 등이 표현된 화면구도일 때, 어린이는 다양한 감정으로 그림책화면 속으로 빠져들어 가게 된다.

2) 주제와 부 주제가 같은 간격으로 늘어서 표현되어있거나 가로 또는 세로축의 같은 선상에 놓여져 표현되고, 크기가 비슷한 형태들이 서로 맞닿아 있는 표현, 그리고 등장인물들의 움직임이 한곳으로 모이게 표현하는 것은 단조로운 구도로 나타날 수 있다.

따라서 주제와 배경, 주제와 부 주제의 관계는 형태, 색채, 질감, 여백, 공간감 등 화면을 구성하는 요소의 대비는 물론, 수직·수평구도, 대각선구도를 활용하여 주제를 돋보이게 표현함과 아울러 다양한 정서와 감정을 전달해야 한다.

3) 대각선구도와 삼각형구도의 좌우, 위쪽은 화면중앙에서 먼 것으로 중요하지 않은 부분에 해당한다. 따라서 알지 못하는 것, 두려운 것, 화면을 벗어나려는 것 등을 이곳에 배치한다. 그러나 주제, 또는 표현대상을 화면 외각에 배치시킴으로써 의문이나 궁금증을 전달하고, 공포와 불안감 등 이야기 내용의 분위기를 더욱 강조할 수 있으며, 다음 화면의 자연스러운 이미지연상을 유도할 수 있다.

4) 수직과 수평, 대각선구도는 이야기내용에 담긴 다양한 감정을 효과적으로 전달할 수 있는 표현방법이 된다. 가령 롱 쇼트(long shot)의 수직·수평구도는 이야기의 시작이나 끝 부분에서, 그리고 이야기전개의 분위기를 연출하는 효과적인 표현방법이 되며, 클로즈업(close up)된 대각선 구도는 표현대상이 지닌 감정상태를 정확하고 자세하게 전달하는 효과를 지닌다.

5) 방향성과 움직임, 역동성을 나타내는 사선, 삼각형, 역삼각형의 구도방식은 등장인물이나 주제의 이미지를 보다 강

하게 할 수 있다. 즉 어린이의 시선을 유도하여 이야기가 전달하는 내용과 등장인물의 움직임을 효과적으로 표현할 수 있는 방법이 되지만, 그와는 반대로 방향성과 리듬감을 전혀 느낄 수 없을 경우에는 시각적인 자극을 줄 수 없어서 산만해지거나 따분해질 수 있다.

특히 주목성을 높이는 원형의 구도방식은 화면의 위치나 공간에 상관없이 어느 곳이든 무난하게 위치할 수 있다. 그러나 주제나 부 주제, 등장인물의 배치가 절대적일 수 없는 것은 주변 요소들과의 관계구조, 공간과의 관계구조에 따라 얼마든지 다양하게 변할 수 있다.

본 연구는 어린이에게 예술성과 심미안을 길러주고 흥미와 감동을 전달하는 다양한 구도방식의 시각적·심리적 인지효과를 연구·분석하였으나, 이외에도 일러스트레이터의 창의성과 독창성, 예술적 심미성을 담아 낼 수 있는 표현능력개발과 더불어, 어린이에게 꿈과 희망, 무한한 상상력을 길러줄 수 있는 화면과 화면의 조화로운 흐름 및 연결에 대한 연구와 실험이 지속적으로 이루어져야 한다.

또한 어린이그림책을 통해 글과 일러스트레이션의 유기적인 결합은 물론, 어린이가 일러스트레이션을 보는 즐거움과 풍부한 창조적 세계관을 가질 수 있게 하기 위해서는 일러스트레이터의 정성이 담긴 그림책이 만들어져야 하며, 성장기 어린이들에게 미치는 정서적, 교육적 영향에 대한 책임의식과 독창적이고 실험적인 일러스트레이션을 개발하는 데 꾸준한 노력이 요구되어야 할 것이다.

본 연구는 어린이의 미적 경험을 통한 정서와 감정, 예술성과 심미성을 길러주는 어린이그림책화면에 제한하여 일러스트레이션에 나타나는 다양한 화면구도의 인지효과에 초점을 맞추었다. 따라서 본 연구는 어린이그림책제작에 있어 시각적·심리적 인지작용에 대한 올바른 이해를 제시함은 물론, 이러한 연구결과를 통하여 화면을 통한 심미적 아름다움을 전달하는 기초 자료로서 일러스트레이터 및 일러스트레이션을 전공하는 학생들에게 도움이 되기를 바라는 데 의의를 둔다.

## 참고문헌

- 김재은: 유아를 위한 예술교육, 샘터, 1998
- 김정, 아동의 미술교육 연구, 창지사, 1989
- 김현희, 박상희 공저, 유아문학교육, 학지사, 1999
- 송명자, 발달심리학, 학지사, 2004
- 서봉연, 이순형, 발달심리학, 중앙적성출판사, 2001
- 이현섭, 김상윤, 추정선, 조선휘 공저, 아동발달심리, 학지사, 1999
- 루돌프 아랍하임 지음, 김춘일 옮김, 미술과 시지각, 미진사, 2003.
- 김춘일, 박남희 편역, 조형의 기초와 분석, 미진사, 1991