

시각적 조형요소에 의한 시퀀스 분석  
-그림책 일러스트레이션을 중심으로-

An Exploration of Sequence through Visual Formative Element  
in Picture Book Illustrations

주 저자 : 박은영

이화여자대학교 시각디자인전공 겸임교수

Park, Eunyoung

Ewha Womans University

1. 서론

- 1-1. 연구 목적 및 배경
- 1-2. 연구 방법과 범위

2. 그림책 일러스트레이션

- 2-1. 그림책의 개념
- 2-2. 그림책 일러스트레이션의 구조적 특징
- 2-3. 그림책 일러스트레이션의 시퀀스

3. 그림책 일러스트레이션에 있어서 시각적 요소에 의한 시퀀스

- 3-1. 페이지터너로서의 시각적 요소
- 3-2. 그림책 시퀀스의 유형

4. 그림책 시퀀스에 있어서 시각적 요소

- 4-1. 시각적 요소에 의한 시퀀스 조형원리
- 4-2. 그림책 시퀀스의 시각적 요소
- 4-3. 그림책 사례

5. 결론

참고문헌

(要約) :

21세기 인쇄 기술의 발달, 컴퓨터나 모바일 등의 다양한 미디어의 등장과 함께 그림책은 그 모습이 급속도로 변화하게 되었다. 그림책에서 과거 글을 위한 종속적인 기능이 강하였던 일러스트레이션은 시각적 요소의 구성이 중요시되는 현대적 개념으로 변모하였고, e-book이나 모바일 앱 등으로 그 활용 범위가 확장되고 있다. 그리하여 오늘날 그림책 일러스트레이션은 풍부한 예술 표현물로 시각적 커뮤니케이션에서 없어서는 안 될 기본적인 표현수단의 하나로 자리매김 하고 있다. 이에 그림책의 시각 커뮤니케이션을 효과적으로 이해하기 위해 조형 요소들에 의한 시퀀스 연구가 더욱 절실하다.

본 논문은 그림책 시퀀스 표현 연구를 통해 시각적 조형요소들이 어떻게 연속적 이미지로 구조화 되어 독자의 시각을 유도하는지를 고찰하였다. 이를 위해 여러 문헌과 시각적 조형 요소가 부각된 그림책들을 예시로 들어 각각의 시퀀스 형식이 어떻게 적용되었는지를 분석 하였다. 구체적인 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 그림책 일러스트레이션의 구조적 특징을 연속적 이미지라 보고 그를 위한 구성 형식인 시퀀스의 유형을 분석하였다. 둘째, 시퀀스 구성의 표현 요소를 시각적 조형 요소에 중점을 두어 고찰하여,

페이지터너로서의 시각적 조형 요소의 중요성을 강조하였다. 셋째, 시퀀스의 효과적인 진개를 위한 주된 시각적 조형 요소를 색과 형태로 보고 이를 집중 고찰하였으며, 이들의 적용을 위한 조형 원리를 분석하였다. 넷째, 시퀀스가 적용된 그림책 사례를 살펴보고 이를 시각적 요소를 중심으로 분석하였다.

전술한 것을 토대로 그림책 일러스트레이션의 시퀀스에 대한 보다 정확한 이해를 얻을 수 있었고, 조형적인 부분에 입각하여 그림책 사례들을 분석함으로써 보다 다양하고 풍부한 그림책 표현의 가능성과 기대 효과를 도출할 수 있었다. 이는 그림책의 이해는 물론 연속적인 시퀀스가 활용되는 다양한 매체의 연구 개발에도 기본적인 지침이 될 수 있다고 사료된다.

Abstract

Illustration has changed drastically in the 21<sup>st</sup> century compared to that in the past. Illustration the past was bound to the writing. However, changes in art trends, education, new media, and advanced printing have all played their parts in the rise of the new type of illustration. Modern illustration refers not only to pure painting or descriptive pictures, but also includes meaning as a form of communication. Illustration has thus become a critical part of symbolic communication. Furthermore, sequential structure and qualities have become ever more important when carrying out such communications.

This paper tries to analyze sequential expressions in illustrated books. To do this, the characteristics in the illustrated structure are defined first as communicative and consecutive images, after which they are analyzed in terms of their types. Second, sequential compositions are centralized, and the roles of visual elements as 'page-turners' are investigated. Third, as color and form are considered to be important in terms of effective sequential development, related application theories are examined. Fourth sequential applications in various books were examined visually.

Thus, sequences in illustrated books are better understood through this study, and various possibilities pertaining to illustrated books in terms of their expression are discovered.

(keyword)

sequence, sequential images, visual formative element

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

오늘날 과학 기술의 발달로 인해 다양한 매체가 등장하고 그를 통해 수많은 이미지가 생산되고 있다. 그리하여 우리는 이미지를 읽고 해석하고, 또 이미지로 생각하고 표현하는 일들에 좀 더 익숙하게 되었고, 그에 따라 시각 이미지의 중요성도 크게 부각되었다. 더 나아가 다양하고 자유로운 표현의 시각이미지들은 TV광고, 컴퓨터, 모바일 앱, 시퀀스 미디어 아트 등의 여러 분야에 그 쓰임이 확대되어, 한 면의 단적인 표현뿐만 아니라 커뮤니케이션의 수단으로서의 연속적 이미지의 중요성도 크게 증가하게 되었다.

글과 그림으로 이루어진 그림책 역시 이러한 경향은 집중되는데, 특히 그림책에 있어 시각적 이미지의 역할이 크게 증가하게 되었다. 그리하여 현대적 개념의 그림책 일러스트레이션은 단순히 글에 의존하여 설명하는 그림이 아니며, 그림책이 “시각 커뮤니케이션 예술로서 시각 예술의 한 장르”를 형성해 가고 있기까지 하다.<sup>1)</sup> 더구나 미디어의 확대에 의한 e-book의 출현과 모바일 등과 같은 그림책의 다른 매체에서의 활용을 위한 시도가 빈번하게 이루어지고 있는 지금, 그림책의 다양한 조형요소들에 의한 시퀀스 구성의 기초적 분석은 양질의 이미지 생산과 보급을 위해 상당한 의미가 있을 것이라 사료된다.

따라서 본 연구의 목적은 그림책 일러스트레이션에서 시각 이미지가 어떻게 구성되는지를 분석하고, 이것을 시퀀스 관점에서 분석하여 이를 유형화하는 것이다. 더 나아가 그림책 일러스트레이션에 있어서 시각이미지가 어떻게 조형적으로 구성되어 전개 되는가에 대해 구체적으로 분석하여 대중들에게 올바른 시각 이미지의 해독과 전달을 유도하고, 더 나아가 이미지의 올바른 조형적 해석을 이끌어 내어 다양한 이미지 문화의 초석이 되는 효과를 기대한다.

### 1.2. 연구 범위 및 방법

본 논문에서는 시퀀스 형식의 탐구를 통하여 그림책 일러스트레이션에 있어서의 시각적 조형요소들이 어떻게 전개되고 있는지를 알아보려 한다. 그림책의 다양한 조형요소들이 일정한 공간 속에 어떻게 배열되어 독자의 시선을 유도하는지에 대해 연

1) 신혜선, 유아 그림책의 기초학적 이해, 한국 학술 정보, 2011, p.30.

속적인 화면 구도에 초점을 맞추어 연구하고 이를 문헌과 본 논자의 출판물을 포함한 그림책 예시들을 통해 설명하였다.

그에 대한 구체적인 연구 방법은 다음과 같다. 첫째 그림책의 전반적인 개념 및 그림책 일러스트레이션에 있어서의 구조적 특징과 그에 따른 연속적인 시퀀스의 특징에 대해 고찰하였다. 둘째, 그림책 일러스트레이션에 있어서 시각적 요소들의 역할과 그에 의한 시퀀스의 유형에 대해 연구하였다. 셋째로 그림책 시퀀스에 영향을 미치는 주된 시각적 요소 중 색과 형태에 대해 집중 분석하고, 그것들이 어떤 원리에 입각해 적용되고 있는지를 살펴보았다. 마지막으로 시각적 구조물로서의 연속적인 흐름과 조형성을 갖춘 세 권의 그림책을 선정하여 앞서 연구한 시퀀스 형식들이 어떻게 적용되었는지를 구체적으로 분석하고 그 특징들을 시각적으로 재해석하였다.

## 2. 그림책 일러스트레이션

### 2.1. 그림책의 개념

현대의 그림책은 대개 그림이 주가 되고, 연속되는 그림들을 특별하게 사용해서 의미를 전달한 책으로 정의된다.<sup>2)</sup> 그러나 과거 그림책은 단지 일러스트레이션이 글을 보조하는 역할을 하는 이야기책의 의미였다. 그림책의 개념은 1800년대 렌돌프 칼렛 이후 그림의 비중이 점점 커지면서 그림 위주의 책으로 그 개념이 변하기 시작하였다.<sup>3)</sup> 이후 그림책에서 일러스트레이션의 중요성은 더욱 부각되고, 심지어 글 없이 일러스트레이션만으로 그 이야기의 의미를 전달하기도 한다. 그리하여 오늘날 그림책 일러스트레이션은 상징적 커뮤니케이션으로 없어서는 안 될 수단이 되었으며, 그림책의 연속적인 그림은 이미지 분석을 위한 기회를 제공하여 그림을 보기 위한 시각언어의 개발을 위해 기본적인 기술이 되었다. 다시 말해 과거 그림책에서는 일러스트레이션이 단지 삽화에 불과 했지만, 이와 대조적으로 현대에서는 시각적인 조형요소들에 의한 일러스트레이션이 내용 전개의 주요한 몫을 담당한다는 것이다.

### 2.2. 그림책 일러스트레이션의 구조적 특징

그림책은 일반적으로 인쇄지의 접지방식에 따라

2) 현은자, 강은진, 변윤희, 심향분, 그림책의 그림 읽기, 마루별, 2004, p.8.

3) 앞의 책, p.8.

24페이지이나 32페이지의 형식으로 되어있다. 이 중 표지나 면지 등을 제외하면 항상 페이지와 페이지간의 그림들이 연속적으로 이어진다. 즉 그림책은 페이지를 넘길 때마다 새로운 이미지를 연속적으로 만나게 되는 구조적 특징을 갖는다.

바바라 베이더(Barbara Bader)는 “그림책은 두 개의 마주 보는 페이지가 동시에 펼쳐지면서 그 페이지가 넘겨질 때 극적 상황이 표현되는 예술 형태이다.”라고 정의 하였다.<sup>4)</sup> 브루노 무나리는 그림책의 연속적인 페이지들은 현재 상황을 설명하는 동시에 다음 상황으로 시간적, 공간적 흐름을 이어주는 역할을 한다고 강조하였다.<sup>5)</sup>

이렇듯 그림책은 연속적으로 이미지가 진행되는 구조적 특징을 가진다.

### 2.3. 그림책 일러스트레이션의 시퀀스

그림책이 순차적으로 진행되는 형태적 구조에 따라 페이지마다의 연속적 이미지를 통해 이야기가 진행이 된다면, 이 연속적 이미지는 시퀀스에 의해 구조화 된다.

시퀀스란 사전적 의미로 연속, 연속물을 일컫는 것으로, 일련의 연속적인 사건들 또는 사건 행동 등의 순서를 뜻하며, 하나의 이야기가 시작되고 끝나는 독립적인 구성단위를 뜻하기도 한다.<sup>6)</sup>

시퀀스 구조의 가장 큰 특징은 전개되는 각각의 이미지들이 서로 인과관계에 근거한다는 것인데,<sup>7)</sup> 이는 펼쳐 보이는 일련의 이미지 앞, 뒷면들이 서로 연관되어 이전 페이지와 다음 페이지가 서로 관련된 구조로 전개 된다는 것을 의미한다. 인과관계를 근거로 전개되는 그림책 일러스트레이션의 시퀀스의 구조는 크게 다음의 두 가지에 의해서 형성된다.

첫째, 시퀀스는 그 내용에 있어 주로 시간의 흐름에 따라 변화하는 사건의 서사적 구조를 효과적으로 보여준다. 서사적 구조란 일련의 사건이 시간의 흐름에 따라 전개되고 변화되는 구조를 말한다. 여기서 서사적 구조는 일반적인 스토리텔링과 구분되며 엄밀히 내러티브적인 성격이 강하다고 볼 수 있다. 내러티브는 스토리와는 조금 다른 의미로 사용되는데 시간과 공간에서 발생하는 인과 관계로 엮어진 사건들의 연결을 의미한다.<sup>8)</sup> 또 마리아 니콜라에

바에 의하면 그림책에서의 시공간의 경과는 “일련의 연속적인 그림”을 통해 표현된다 하였는데,<sup>9)</sup> 시공간의 표현된 그림책 일러스트레이션 시퀀스는 바로 이런 내러티브 성격의 서사적 이미지의 연결을 효과적으로 가능하게 한다고 할 수 있다.

둘째, 그림책 시퀀스는 시각적 조형 요소에 의해 그 구성이 표현된다. 그림책 화면은 한정적이고 정적이다. 이 화면을 자연스럽게 표현하기 위해 형태를 반복하거나 개성과 분위기를 고려한 색채 등의 조형적 요소들을 삽입한다. 다양한 조형요소들에 의한 표현들은 화면 흐름을 위한 기본적인 방법이 되며, 일정한 공간 속에 배열됨으로써 독자의 시선을 자연스럽게 유도한다. 일러스트레이션은 각 페이지의 한 면에서 다른 페이지로 독자의 시선을 끌기 위해 시각적 조형 요소들에 의해 표현된다는 것이다.

## 3. 그림책 일러스트레이션에 있어서 시각적 조형요소에 의한 시퀀스

### 3.1. 페이지터너로서의 시각적 조형요소

그림책의 가장 두드러진 구조적 특징이 시퀀스에 의해 이미지가 연속적으로 전개되는 것이라면, 이 연속적 이미지들은 페이지가 넘겨지면서 독자들의 호기심과 상상력을 자극해 그 연결이 가능하다. 패리 노들먼은 그림책의 구성은 회화 작품과 매우 다르게 계속적으로 독자의 시선을 잡아끌면서 다음에는 어떤 그림이 나올지 다음 페이지를 넘겨보도록 만드는 페이지터너로서의 기능을 언급하였다.<sup>10)</sup>

그러면 그림책 시퀀스에서 페이지터너로서 독자의 시선을 끌어 그 전체적인 연결을 자연스럽게 유도하는 것은 무엇일까? 그것은 연속적으로 표현된 하나하나의 구성요소, 즉 시각적 조형 요소라 할 수 있다. 박경희는 그의 논문에서 페이지터너로서의 연속성은 한 화면의 시각적 요소가 다음 장면으로 호기심의 터널을 만들어 연결시켜주는 것으로 말미암아 형성된다고 언급 하였다.<sup>11)</sup> 여기서 시각적 요소

4) 유동관, 그림보고 그림읽기, 미진, 2005, p.31.

5) 앞의 책, p.4

6) 김은정, 시퀀스적 타이포그래피를 통한 실험 그래픽 표현 연구, 이화여자대학교 대학원, 2010, p.4

7) 윤정민, 시퀀스 사진의 설화성 연구, 이화여자대학교 디자인 대학원, 2004, p.12.

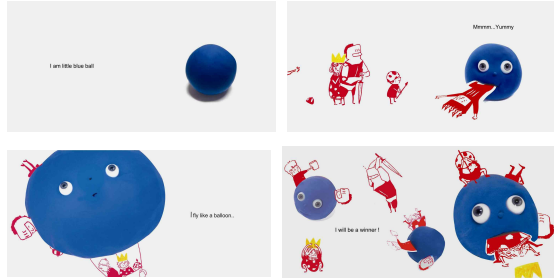
8) 신윤희, 일러스트레이션에서 내러티브의 효율적 전개를 위한 다중 공간 구성에 관한 연구, 이화여자대학교 시각디자인, 2007, p.9.

9) 마리아 니콜라에바, 그림책을 보는 눈, 마루벌, 2011, p.219.

10) 마리아 니콜라에바, 그림책을 보는 눈, 마루벌, 2011, p.236.

11) 박경희, 어린이 그림책의 교육적 역할, 이화여자대학교 교육대학원, 2000, p.59.

들은 다음 페이지를 파악하거나 추론해 볼 수 있는 어떤 단서를 제공하여 호기심을 자극하고, 독자로부터 하염금 그것과 연관된 연상을 불러일으켜 독자로부터 하염금 페이지를 넘기게 하는 페이지터너로서의 역할을 한다.



[그림 1] 이반다 <My little blue ball>

페이지터너로서의 시각적 조형요소들의 예를 다음에서 볼 수 있다. [그림 1]을 보면 이 책의 페이지터너로서의 시각적 조형요소는 파란색 공이다. 파란색 공은 각 페이지마다 크기가 변화하면서 등장하는데, 독자는 이 파란색 공의 움직임을 따라가면서 페이지를 넘기게 되며 이 파란색 공이 이 그림책의 페이지 터너가 된다.

[그림 2]를 보면 공통적으로 나오는 끈은 그림으로 표현된 페이지터너라 할 수 있다. 매 페이지마다 등장하는 빨간 끈은 독자의 시선을 사로잡고 그것을 따라가면서 그 다음 페이지로 넘겨보도록 부추기고 있다.



[그림2] 공성경 <Where is he?>

살펴본바와 같이 연속적으로 전개되는 이미지와 이미지를 연결시키는 것은 시퀀스를 만들어 넘으로

써 가능한데, 시퀀스에 있어서 시각적 조형요소는 단서로 작용하여 다음 페이지 이미지를 연상케 하여 호기심을 유발하여 자연스런 흐름을 유도하는 페이지터너로서의 역할을 한다.

### 3.2. 그림책 시퀀스의 유형

나카가와 모토코에 의하면, 그림책의 시퀀스의 구조는 마치 집을 짓는 것과 비견되며, 이는 집 전체 면적을 어느 크기로 나누어 무슨 방을 만들고 방과 방을 어떻게 연결시키는지, 양 옆에 방이 줄지어 있는지, 마루 주위에 작은 방이 둘러 있는 구조인지, 하는 식의 건축의 도면에 해당 된다는 것이다.<sup>12)</sup> 이러한 그림책 시퀀스의 구조는 관점에 따라 열거할 수 없을 정도로 다양하지만, 본 논자는 시각적 요소의 연속적인 움직임에 따라 크게 다음 네 가지로 그 유형을 구분하고자 한다.

#### (1) 직선 구조

그림책에서 가장 많이 쓰이고 일반적인 것이 직선 구조이다. 시각적 요소의 흐름이 한 방향으로 직선적으로 진행되는 그림책을 말하며, 시각적 조형요소나 움직임의 반복 등으로 표현된다.

다음 [그림3]의 시퀀스 구조는 가장 전형적인 직선 구조를 나타낸다. 기차가 다니는 검정 철길은 왼쪽에서 오른쪽의 한 방향으로 이어지면서 직선을 만들고 있다. 이 철길은 공간의 이동을 의미하면서 독자의 시선을 이끌고 있다. 각 페이지를 따라 이어지는 기다란 검정 선은 각 페이지마다 다른 장소를 거치면서 다음페이지와 이어지고 있다. 한 권의 책은 마치 한길로 쪽 뺀 철길을 연상시키며 직선적으로 이어지고 있다.



[그림3] 박은영 <기차 ㄱㄴㄷ>

12) 나카가와 모토코, 그림책은 작은 미술관, 김영사, 2006, p.49.



[그림4] 박은영 <엄마는 항상 네 곁에 있어>

또 다른 예는 [그림4]에서 볼 수 있다. [그림4]는 주인공인 핑크색 공룡의 형태의 움직임의 방향이 직선 구조를 잘 표현하고 있다. 즉 캐릭터 형태의 움직임과 얼굴 방향이 모두 오른쪽으로 향하고 있다. 책장을 넘기는 방향이 곧 주인공의 진행 방향이며, 등장하는 주인공은 모든 페이지에서 한 방향으로 얼굴을 돌리거나 움직이고 있다.

### (2) 나열형 구조

시각적 요소들이 병렬하는 방식으로 페이지가 진행되는 시퀀스를 말한다. 다양한 종류나 시공간을 한 페이지씩 나열한다든지, 한 페이지 한 페이지 각기 다른 시각적 요소들이 등장하는 등의 구조를 일컫는다. 이 구조에서는 전체적인 주제는 동일하나 각 페이지마다의 시각적 요소는 반복되지 않고 독립적이다. 다양한 형태의 변형이나 리스트를 늘어놓거나 그룹 평하는 것이 이에 해당된다.

[그림5]를 보면 다양한 형태의 공룡들이 각각의 페이지마다 나열되고 있다. 이 그림책에는 가시 돋친 공룡, 빨간 공룡, 목이 긴 공룡 등 아홉 가지의 다른 형태의 공룡들이 등장하는데, 이를 각 페이지마다 하나씩 독립적으로 나열하고 있다.



[그림5] Byron Barton <Dinosaurs, Dinosaurs>



[그림6] Jean Charlot <A Child's Good Night Book>

[그림6] Jean Charlot의 그림책 <A Child's Good Night Book>도 나열형 구조이다. 이 그림책은 어린이 잠자리용 그림책으로 새, 사자, 캥거루 등의 동물들이 각기 다른 공간에서 잠을 자는 모습을 페이지별로 병렬적으로 나열하고 있다.

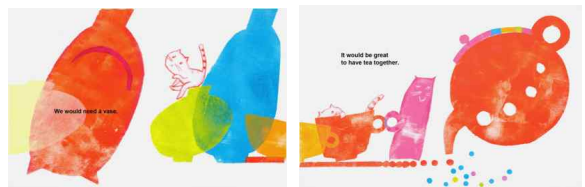
### (3) 암시적 구조

앞 페이지의 시각적 요소가 뒤 페이지의 특정한 시각적 요소를 암시하여 연결해 나가는 구조를 말한다. 엄밀히 말해 암시적 구조는 직선적으로 진행된다는 점에서 직선 구조에 포함될 수 있으나 형태가 변형하여 발전되어 간다는 측면에서 독립적으로 암시적 시퀀스 구조로 구분하였다. 암시적 구조에는 큰 이미지가 두 페이지 간에 걸쳐 이어지는 경우도 있다. 앞 페이지의 잘려진 어떤 형태는 뒤 페이지에 연속으로 오는 어떤 형태의 일부분이다. 앞 페이지에서 어떤 형태의 일부분만 보고 그 형태 전체를 연상하게 하는 구조이다.

박은영의 <Red Invitation> [그림7]은 이런 암시적 구조가 잘 나타나 있다. 전 페이지의 빨간색 탁자는 다음 페이지의 의자의 일부분으로 암시되어 이어지며 [그림7-1], 앞 페이지의 꽃병의 일부분은 다음 페이지의 찻잔을 암시하며 이어지고 [그림7-2], 앞 페이지의 그릇의 일부분은 뒤 페이지의 고양이 꼬리를 암시하여 이어진다[그림7-3]. 즉 앞 페이지의 어느 한 부분은 뒤 페이지의 어떤 것을 암시하여 페이지를 이동시키는 암시적 구조의 형태를 취하고 있다.



[그림7-1]



[그림7-2]



[그림7-3]  
[그림기] 박은영 <Red Invitation>

#### (4) 복합적 구조

모든 그림책이 한 개의 구조로만 형성된 것은 아니다. 복합적 구조는 두 가지 이상의 라인이 동시에 전개되는, 여러 개의 시퀀스가 동시에 구성된 구조를 말한다. 마치 음악에서 독립성이 강한 여러 개의 멜로디로 화음을 넣듯이 동시에 여러 시퀀스가 결합하는 방식을 말한다. 즉 여러 가지 상황이 조립되어 전체가 만들어지는 구조이다.

[그림8]의 악어 ABC는 두 개의 다른 구조가 서로 다른 이야기를 하고 있는 복합적 구조를 하고 있다. 우선 메인이 되는 시퀀스는 ABC라는 주제에 맞게 독립적으로 나열되어 있는 나열식 구조이다. 다양한 동물들은 ABC의 알파벳의 글자 형태와 유사하게 그려져 각 페이지마다 등장한다. 각 페이지마다 하나씩 배치되어 있는 각각의 동물들은 알파벳의 형태를 하고 있다. 또 하나의 구조는 자그마한 보라색 늑대가 숨겨져 있는 것이다. 이러한 방식은 숨은 그림 찾기를 연상시키는데, 독자들은 알파벳을 가르치는 메인 구조 외에 숨은 그림찾기식의 또 하나의 구조에서 한층 부가된 재미와 흥미를 느끼게 된다.



[그림8] 박은영 <악어ABC>

### 4. 그림책 시퀀스에 있어서 시각적 요소

그림책을 읽을 때 맛보는 가장 큰 즐거움은 주로 시각적 정보에서 의미를 발견하는 일이며, 그림책에서 형, 색, 크기 등에 의한 시각적 이미지들은 글보다 더 많은 것을 함축하고 전달한다.<sup>13)</sup> 즉 그림책에

있어서 이미지의 시각적 요소들을 보고 이해하고 추측하고 소통할 수 있는 능력은 다른 무엇보다도 중요하며, 그림책 시퀀스는 스토리를 사실적으로 전달하는 것이 아니라 제공된 조형적 요소들을 해석하면서 전후 관계를 읽고 엮어 가도록 한다. 브루노 무나리 역시 그림책 시퀀스에 있어 시각적 요소의 활성화를 강조하였는데, 그림책의 개념을 지식 책 또는 이야기책에서 벗어나 시각에 의한 메시지 전달 매체 즉 시각 중심의 놀이 도구로 확대 정의하였다.<sup>14)</sup>

다시 말해 그림책 시퀀스에 있어서 형, 색 등의 시각적인 조형요소들의 활성화는 글보다 더 많은 것을 함축하고 전달하며, 독자의 시선을 유도하고 흥미를 유발함으로써 연속적 시퀀스 구조 전개에 많은 영향을 미친다.

#### 4.1. 시각적 요소에 의한 시퀀스 조형 원리

시각적 조형요소에 의한 그림책 시퀀스는 크게 통일성과 다양성의 조형원리에 의해 적용되며, 이는 반복과 대비라는 조형적 틀에 의해 표현된다. 그림책 시퀀스에 있어서 통일성은 전체적인 질서를 부여하며 시퀀스의 연결을 자연스럽게 하며 캐릭터의 성격과 주제의 특징을 부각시킨다. 또한 시퀀스의 다양성은 변화와 시각적인 강조를 통해 전체 흐름에 클라이맥스 적인 요소를 부여하거나 캐릭터나 주제를 강조하여 자칫 재미없고 지루해 질 수 있는 흐름에 흥미를 더한다. 그림책은 이 두 가지 원리의 조화로운 짜임에 의해 시퀀스 구조가 적절히 활성화된다.

##### (1) 전체적인 통일성과 반복

그림책에 있어 각각의 페이지가 좋은 일러스트레이션이어야 함은 물론이지만 이와 더불어 전체적으로 유기적이고 통일감 있는 연속성이 보장된다는 것도 중요하다. 라우어(Lauer)는 "통일감이란 그림의 요소들 간에 어떤 조화나 일치가 존재함을 의미하고 통일감에서 중요한 것은 전체가 부분보다 두드러져 보여야 하는 것"이라고 말한다.<sup>15)</sup> 이는 각각의 요소를 분리시켜 보기 보다는 전체적인 것이 먼저 눈에 들어와야 함을 의미하는 것인데, 그림책 시퀀스에 있어서도 연속적인 이미지들의 각각의 구성요소들이 유기적으로 연결되어 통합된 전체라는 느낌을 갖도

13) 현은자, 강은진, 변윤희, 심향분, 그림책의 그림읽기, 마루별, 2004, p.54.

14) 신명호, 그림책의 세계, 김영사, 2009, p.273.

15) 현은자, 강은진, 변윤희, 심향분, 그림책의 그림 읽기, 마루, 2004, p.119.

록 해주는 것이 무엇보다 중요하다.

이러한 시각적 통일성은 주로 반복이라는 조형 원리에 의해 표현된다. 동일하거나 유사한 색, 형태 등의 시각적 요소를 각 페이지 마다 반복함으로써 연속되는 페이지를 연결 시켜 조화로운 연결을 유도한다. 특히 보통의 그림책에서 주인공이 되는 캐릭터의 형태 반복은 일반적으로 시퀀스에 전체적인 통일감을 준다.

앞에서 예시로 든 [그림5] Dinosaurs, Dinosaurs는 다양한 공룡의 형태들을 연속적으로 반복하였다. 이는 공룡이라는 같은 종의 나열을 통해 전체적인 주제의 카테고리를 더욱 강화시켜 통일감을 주고 있다고 할 수 있다. 또한 앞의 [그림 1] My little blue ball은 파란색과 공의 둥그런 형태를 반복함으로써 그림책 전반에 통일성을 주고 있다.

이렇듯 통일성을 위한 반복은 시각적인 연속성과 전체 페이지들의 결속력을 만드는데 도움이 된다. 그러나 그림책 모든 페이지에 처음부터 끝까지 같은 방법으로 반복된다면 다분히 단조롭고 지루해질 수 있을 것이다.

## (2) 다양성과 대비

훌륭한 그림책을 만들기 위해 시퀀스의 전체적인 통일성 중요하다면, 이 통일성은 지루함을 덜어주는 다양성을 지닌 통일성이어야 한다. 다양성은 시각적 변화와 연관되는데, 프랭크 R. 치섬은 “변화가 없는 시각적인 반복과 연속은 지루하고 때분한 결과를 가져오며, 이것을 피하기 위해 일정한 배열에서 벗어나는 변칙(anomaly)은 하나의 구성에서 필요한 시각적 다양성을 준다.”고 하였다.<sup>16)</sup>

그림책 시퀀스에 다양성을 주는 방법으로는 대비를 이용한 강조가 대표적이다. 강조는 어떤 요소가 나머지 것들과 다른 대비에서 생겨난다. 시각 예술에서 대비란 “하나의 계슈탈트를 구성하는 요소들을 여러 가지 방법으로 처리함으로써 시각적인 대립을 만들어 내는 것이라고 정의할 수 있다.”<sup>17)</sup> 시각적인 대비는 화면에 초점(focal point)과 악센트(Accent)를 주는 역할을 하는데, 이것은 보는 사람들의 주의를 환기시켜 더욱 주의 깊게 보도록 한다.<sup>18)</sup> 즉 어떤 요소가 지배적인 구성에 연결되기보

다 그것과 상반된 대비를 이룰 때 바로 화면의 초점이 되어 강조와 다양성을 주는 역할을 하며, 이 대비에 의해서 이미지는 더욱 극적이고 재미있는 것으로 변화된다.

그림책 시퀀스에서도 강조를 주는 방법은 캐릭터의 형태나 색 등의 조형요소들을 배경의 그것과 대비시키거나 각각의 연속적인 페이지 중에서 한 페이지를 클라이맥스 컷으로 특히 강조하여 지루함을 없애주는 식으로 표현된다. 다음의 예시 [그림9]는 각 페이지마다 동일한 형태의 기차가 반복됨으로서 전체적인 통일성을 주었다. 그러나 기차를 주변의 배경의 공간과 다른 빨간색으로 색채 대비를 두어 각 화면에서 기차 캐릭터를 강조 부각시켰으며, 또 전체적으로 유사하게 기차의 모습을 진행해가다가 어느 일정한 페이지에 와서는 기차의 형태를 크게 확대하여 이전 페이지의 기차와 대비를 이루어 클라이맥스적인 강조를 주었다.



[그림9] 박은영 <기차 > <L.C>

## 4.2. 그림책 시퀀스의 시각적 요소

신혜선은 그의 논문 “유아 그림책의 기호학적 이해”에서 “그림책 일러스트레이션은 기능적인 면에서 형태와 색채에 의한 커뮤니케이션의 역할을 한다고 하였다.”<sup>19)</sup> 사실상 시퀀스 구조에 있어 색과 형태는 독자들에게 주제와 이야기를 전달하고 그들의 시선 흐름을 유도하는데 중추적 역할을 한다.

본 논자는 연속적인 시퀀스에 영향을 미치는 시각적 요소 중 색과 형태를 중심으로, 이를 통일성과 다양성의 조형원리에 입각해 분석하였다.

### (1). 색

일반적으로 색은 정서적 요소의 표출 수단으로 작용하나, 그림책에서의 색은 구조 전개를 위한 형태나 개념을 표현하고 강조시키는 요소로서도 매우 중요하다. 색은 그림책 시퀀스 구조 전개에 매우 중요한 영향을 미치는데, 전체 페이지에 걸쳐 주조가 되는 색의 반복은 전체적인 통일감을, 또 각 화면에서 다른 배경과 대비되는 색은 캐릭터의 강조를 유

책, p.44.)

19) 신혜선, 유아 그림책의 기호학적 이해, 한국 학술 정보, 2011, P.30

16) 프랭크 R. 치섬 & 제인 하트 치섬, 디자인의 개념과 응용, 이화여대 출판부, 1987, p.122.

17) 앞의 책 p.89

18) 초점(focal point)과 악센트(Accent)는 시각적 용어로 눈을 통제하고 주의를 끄는 것을 의미한다. 초점은 예술가가 특별히 주목해 주기 바라는 구성의 어떤 부분, 악센트는 강조된 부분 중 상대적으로 작은 영역으로 시각적인 다양성과 흥미를 유발시킬 목적으로 사용되는 것으로 각각 정의 된다. (앞의



도한다.

우선, 조형적 요소로서의 색은 캐릭터나 주제를 부각시키기 위해 “강조색”을 사용하여 시퀀스의 다양성을 추구한다. 여기서 강조색이란 이미지를 이루는 대상이나 사물의 실제적인 색에 집착하지 않고 주변의 색들 사이에서 캐릭터나 주제가 부각될 수 있는 색채를 말한다. 강조색은 주로 주위와 색상 대비를 통해 주제를 강조하는데 이런 색채 대비는 더욱 풍요롭고 역동적인 시각적 흐름을 창출하여 다양성을 준다. [그림10-1] 에즈라 잭 키츠의 <피터의 편지>는 강조색을 사용해 주변과의 색채대비를 통해 캐릭터를 강조시키는 예를 잘 보여준다. 비오는 날에 주인공 피터의 노랑 비옷은 캐릭터의 형태를 두드러지게 보이도록 해 독자의 시선을 끌기에 충분하다. 주인공 피터의 노랑 비옷은 높은 명도도 인하여 어둡고 칙칙한 비오는 날의 분위기와 대비됨으로써 밝은 악센트로 작용한다.

또 다른 강조의 예는 전체적인 흐름 속에서 어떤 특정 페이지의 색채를 완전히 변화시키는 것이다. 이 방식은 그 페이지를 강조하고 내러티브의 클라이맥스로서 강렬한 시각적 감동을 준다. <피터의 편지>에서도 비옷의 작은 면으로 노랑 색이 반복되다가 편지를 부치고 집으로 돌아온 다음 친구들을 기다리는 페이지 [그림10-2]에서는 배경이 되는 방 전체를 노랑으로 처리해 색채에 의한 클라이맥스 페이지를 형성하고 있다. 우울한 색채의 비오는 날의 배경에서 노랑색의 밝은 방안의 색상의 완전한 변화는 진행해오던 시퀀스에 변화를 주어 그 페이지를 강조하여 다양성을 꾀한다.



[그림10-1] 에즈라 잭 키츠 <피터의 편지>



[그림10-2] <피터의 편지> 클라이맥스 페이지

반면 캐릭터를 부각시키는 강조색은 페이지를 넘길 때마다 눈의 시선을 붙잡아 시각의 연속적 흐름을 자연스럽게 유도하여 전체적인 구성에 시각적 통일감을 형성하는 주조색이 되기도 한다. 뿐만 아니라 정서적인 요소로서 분위기를 이끌며 캐릭터의 성격 설정하고 캐릭터의 움직임에 따라 시각의 흐름을 확실하게 유도한다. 앞의 예시로 든 <피터의 편지> 역시 거의 모든 화면에서 노랑을 주조색으로 쓰고 있다. 노랑 색은 각각의 화면에서 피터의 형상보다도 더 먼저 독자의 시선을 끌어 다음 장으로 넘겼을 때 우선적으로 찾게 된다. 이 노랑의 색을 따라가는 페이지 연속성을 통해 시퀀스는 전체적인 통일감을 형성하게 된다.

그림책에 있어서 색에 의해 통일감을 주는 또 다른 방법은 일정하게 순차적으로 색을 변화시켜 가는 방법이 있다. 색채가 일정한 리듬을 가지고 순차적으로 변화하는 방식은 눈의 흐름을 거부감 없이 자연스럽게 유도하여 그림책의 전체적인 구조의 이해를 도와 통일감을 형성한다. [그림11]의 유리 슐레비츠의 <새벽>은 새벽에 동이 트기 전 파란색이 깔린 호수가 동이 터 환해진 시간까지의 장면을 묘사하고 있다. 각 페이지의 색이 시간의 흐름에 따라 점점 더 밝아지고 있음을 볼 수 있다. 어둡침침한 파란색조가 화면을 넘기면서 밝고 경쾌한 노랑 색조로 순차적으로 변해가는 색채흐름을 보여주는데, 이러한 규칙적인 색채 변화는 시간의 경과라는 구조의 이해를 돕고 전체적인 통일감을 준다.



[그림11] 유리 슐레비츠 <새벽>

## (2) 형태

형태도 색처럼 어떻게 시각화 하는가에 따라 다

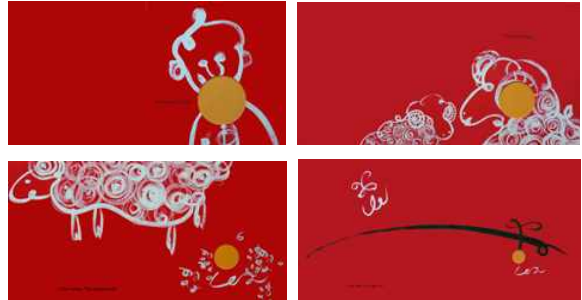
양한 시퀀스 구조를 만들어 낼 수 있다. 그림책에 있어서 형태는 우리에게 여러 가지 시각적 심리적 효과를 준다. 다양하게 표현된 형태는 우리에게 미적 쾌감, 즐거움, 기쁨, 놀라움, 슬픔, 호기심, 흥미, 긴장감, 충격 등 다양한 감정을 전달함으로써 정서에 영향을 줄 뿐만 아니라 형태에 알맞은 상징성을 부여함으로써 시각적 흥미를 강화시킨다.<sup>20)</sup> 이러한 형태의 기능은 그림책 시퀀스의 구조 전개에 영향을 미친다. 조형요소로서의 형태는 반복 확대 축소 변형 등을 통하거나 원, 선등의 상징적 요소로서 시퀀스 구조의 통일감과 다양성을 표현하고 있다.

색채 반복과 마찬가지로 동일하거나 유사한 형태의 반복은 전체적인 통일감을 주는데 유용하다. 동일한 형태 반복의 방법은 여러 가지가 있다.

첫째, 페이지마다 그림 속에 유사한 형태를 찾는 형식의 형태 반복이다. 이런 방법은 그림책에서 자주 사용되는데 동일한 형태를 기억하고 인식하는 과정에서 주제를 강조 한다. [그림12]에서 보여주듯이 빨간 색의 동그런 형태가 페이지마다 숨겨져 있다. 독자는 이를 호기심을 가지고 형태의 유사한 트릭들 사이에서 찾아내려한다. 단추를 구별하려는 독자의 시각이 빨간색 동그런 형태를 각 페이지마다 따라가게 하여 전체적인 통일감을 준다.



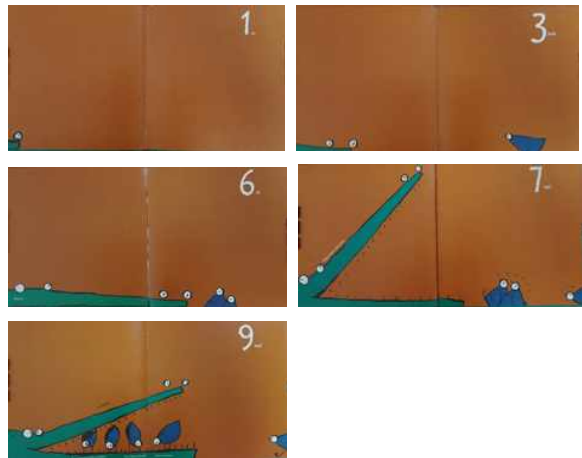
[그림12] 박은영 <빨간 단추>



[그림13] 정지수 <From First To Last>

둘째, 상징적인 시각적 요소로 형태를 반복하는 경우도 있다. 원, 선등의 동일한 시각적 요소를 상징적으로 반복하여 전체적인 통일감을 준다. [그림13] <From First To Last>에서는 페이지 중앙에 뚫어진 동그라미가 페이지를 넘길 때마다 점점 작아지면서 원의 형태를 반복하고 있다. 여기서 원은 어린아이의 입, 막대사탕, 양의 뿔, 양의 배설물, 나무의 씨앗 등으로 형상화 되어있다. 이러한 형태의 반복은 페이지를 넘길 때마다 동일한 형태라는 공통된 시각적 요소의 시각을 통해 전체적인 통일감을 형성한다.

셋째, 숫자를 세듯이 동일한 형태를 반복하여 캐릭터의 강조와 주제를 부각시키는 방법도 있다. [그림14]는 숫자 그림책으로서 악어 주위로 새가 하나씩 모여들면서 숫자가 하나씩 더해지는 형식을 취하고 있다. 여기서 동그라미는 악어의 코와 눈, 새의 머리로 형상화되어 페이지를 넘길 때마다 흰색 동그라미가 하나씩 추가되는 방식으로 시퀀스가 전개된다. 흰색의 동그라미는 시퀀스 전체를 통일감 있게 연결해 주는 시각적 요소가 된다.



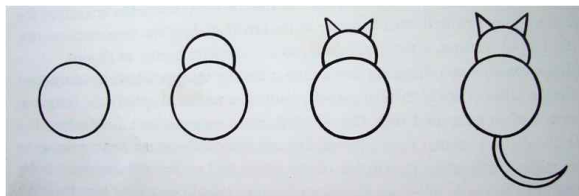
[그림13] Oliver Douzou <Comptes Tout Ronds>

20) 유동관. (2005) 그림보고 그림읽기. 미진사 P.58

이렇듯 동일한 형태의 반복은 전체적인 그림책 시퀀스에서 각 페이지마다 공통된 시각적 조형 요소를 부여하여 우리의 시각을 혼란스럽지 않게 유도하여 통일감을 부여한다.

한편, 형태는 통일성 뿐 아니라 다양성을 주는 요소로써도 작용하며 그 방법은 다음과 같다.

첫째, 형태의 변화이다. 시퀀스에 다양성을 주는 요소로 각 페이지마다 형태를 변화시키는 방법은 중요하다. 각 페이지에 등장하는 하나의 형태를 다음 페이지에선 다른 형태로 변화시킨다. 이 변형은 처음 이미지의 형 또는 형태에서 시각적인 특성을 첨가하거나 변화시켜 나감으로써 이루어진다.



[그림14]곰브리치의 카드 놀이

에른스트 곰브리치가 제시한 놀이카드 [그림14]는 변형작용에 의한 시퀀스 전개를 잘 보여주고 있다. “동그라미 하나를 그리면 뺑, 그 위에 곡선을 하나 더 그리면 장바구니, 그 손잡이에 작은 고리를 두 개 붙이면 여자용 손지갑, 거기에 꼬리를 달면 고양이 된다.”<sup>21)</sup>

[그림15]는 고미타로의 그림책 <노란색은 나비>이다. 나비를 잡으려는 주인공의 시선을 따라가면서 노란색 형태들이 등장하는데, 그 형태는 노란색 꽃, 노랑 열매, 노랑 병아리, 노랑 풍선, 신호등 등으로 탈바꿈되어 변화된다. 노란색이 전체적인 통일감을 주고 있지만, 형태를 변화시켜 계속되는 색의 지루함을 소멸시키고 흥미를 돋운다.



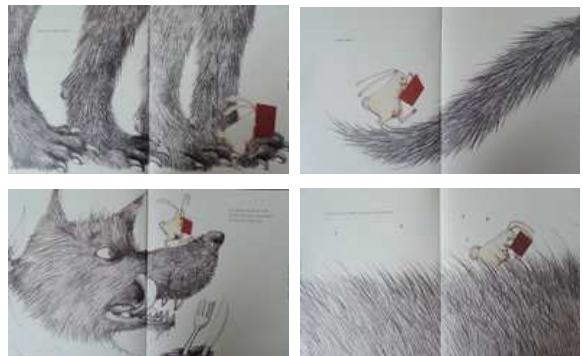
[그림15] 고미타로 <노란색은 나비>

둘째, 시퀀스에 변화를 주는 방법으로 형태의 크기를 변화시켜 구성 배치를 변화시키는 방법도 있다. 이러한 형태의 크기 변화는 공간감의 변화를 유

발한다. 이런 형태의 확대와 축소는 리듬감 있는 시퀀스 구성을 형성하여 각 페이지마다 각기 다른 공간감을 형성하고 그림책이 전달하는 극적인 긴장감을 연출한다.

[그림16] Emily Gravett의 그림책 <Wolves>은 늑대의 형태를 크기변화 하였다. 형태가 확대되어 구성된 화면은 화면 가득히 회색의 선들이 채워지고 극히 일부분을 보여줌으로써 캐릭터의 형태를 암시한다. 이것은 상상력이 발휘해 원래의 캐릭터를 예측하게 한다. 이러한 형태의 크기 변화는 각 페이지마다 다른 공간을 연출하면서 늑대가 도사리고 있다는 것을 암시하여 긴장감을 극대화시키고 있다.

또한 앞의 [그림9]에서 언급했듯이 유사한 크기로 전개해 가던 형태가 어떤 특정한 페이지에서 급격히 확대되는 형태 크기 변화로 다양성을 주는 방법도 있다. 이는 전체 시퀀스에서 그 페이지가 특히 강조되어 클라이맥스 효과를 낸다.



[그림16] Emily Gravett <Wolves>

살펴본 바와 같이 시각적 요소로서의 형태와 색은 그림책 시퀀스에 전체적인 통일감을 부여하여 독자의 시선의 흐름을 자연스럽게 유도하기도 하며, 강조와 다양성을 주는 요소로 작용하여 자칫 지루해지거나 재미없어질 수 있는 시퀀스에 긴장감과 흥미를 주는 요소가 된다.

### 4.3. 그림책 사례분석

위의 연구를 근거로 세권의 그림책을 선정하여 시각적 요소에 의한 시퀀스가 어떻게 적용되었는지를 분석하였다. 앞의 이론적 설명에서도 그림책 예시를 부분적으로 들었지만, 시퀀스의 전반적이고 전체적인 적용을 살펴보기 위해 사례분석을 덧붙이고자 한다. 이 세권의 그림책들은 시퀀스 유형이 각각 다르고 비교적 시각적 조형 요소들이 두드러진 작품들로 선정하였다.

[사례1] 첫 번째 분석한 책은 레인 스미스의 <할아버지의 이야기 나무>이다. 이 책은 나무의 형태변

21) 에른스트 곰브리치, 예술과 환영, 이화문고, 1996, p.9.

화가 시각적 요소로 연결고리를 만들어주는 직선적 시퀀스로 녹색이 책 전반에 주조색으로 쓰여 통일감을 주고 있다. 이 책의 내용은 증손자인 꼬마가 정원 공간 속을 이동하며 할아버지가 곳곳에 두고 간 물건들을 하나하나 주워가면서 할아버지에게 들었던 이야기를 담담하게 풀어나가는 형식이다.

(1) 시퀀스 유형

이 그림책의 시퀀스는 꼬마의 움직임의 방향과 나무의 형상의 방향이 왼쪽에서 오른쪽으로 이어지는 직선 구조이다. 또한 어느 한 화면에는 암시적 구조가 가미되었다. 즉 [그림17-1] 오른쪽 끝에 부분적으로 보이는 초록색의 형태는 다음 페이지 [그림 17-2]의 왼쪽의 나무 형태를 암시하여 다음 페이지로 이어진다. 이는 이미지의 전 페이지는 책장을 넘기면서 다음 페이지에 나오는 형태의 암시적 요소인 것이다.

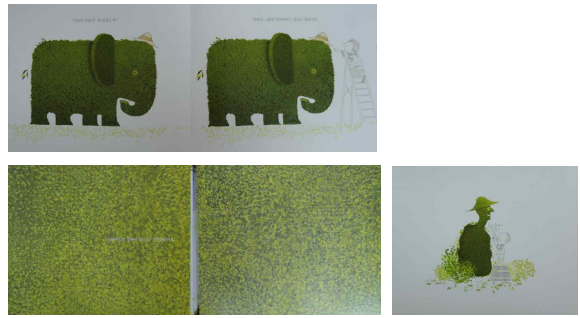
(2) 형태의 전개

주인공인 꼬마아이의 형태는 작은 크기이지만 계속적으로 반복되어 전체적인 통일감을 주고 있다. 반면 정원의 나무들은 할아버지의 이야기에 나오는 소재들을 상징하면서 비교적 크고 다양한 형태로 전개되어 변화를 꾀하였다. 손질되어 다듬어진 초록색의 나무들은 할아버지의 오래된 기억과 추억들을 시간 순서대로 닭, 마법사, 꼬마기차 등 갖가지의 다른 형태로 진행되고 있다. 이는 다음 페이지의 어떤 형태가 나올지에 대한 호기심을 자극하고 책장을 넘기는 페이지 터너로서의 역할을 한다.



[그림17-1]

[그림17-2]



[그림17-3]

[그림17]레인 스미스<할아버지의 이야기 나무>

(3) 색의 전개

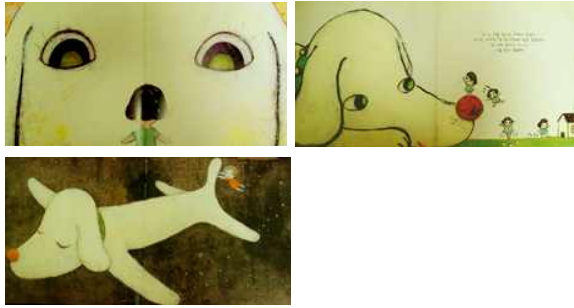
그림책 전반에 있어 초록색이라는 공통점은 형태의 다양성 속에 공통된 통일감을 주어 연속적인 시각의 흐름을 원활히 유도하고 있다. 또한 초록색의 흐름 중에 약간의 붉은 계열의 보색을 넣어 컬러감에 변화를 주면서 시퀀스를 깨지 않고 흥미를 배가시켰다. 또한 [그림17-3]에서와 같이 전체적으로 일정한 비율로 초록색 나무의 형태가 표현되다가 나무가 크게 확대되어 화면 전체가 초록색으로 덮이는 페이지가 나타나는데, 이는 균등한 연속적 패턴에 임팩트와 변화를 주어 해당 페이지와 주제를 강조하는 클라이맥스 역할을 하고 있다.

[사례 2] 두 번째는 나라 요시토모의 <너를 만나 행복해>이다. 이 책은 몸집이 아주 크다는 이유로 친구가 없는 한 강아지가 소녀와 친구가 된다는 내용이다. 대체적으로 형태의 크기 변화를 이용해 다양성을 주었으며, 미색과 파란색을 주조색과 강조색으로 사용하면서 전체적인 통일성과 다양성을 이루어 나가고 있다.

(1) 시퀀스의 유형

이 그림책의 구조는 직선 구조와 나열형 구조가 복합적으로 연결된 복합적 구조이다. 몸집이 큰 강아지의 형태를 다각도로 크게 확대하여 보여주는 나열형 구조와 조그마한 꼬마아이의 움직임이 왼쪽에서 오른쪽으로 한 방향으로 흐르는 직선구조가 결합되어 있다.





[그림18] 나라 요시모토 <너를 만나 행복해>

### (2) 형태의 전개

강아지와 꼬마여자아이가 각 페이지마다 반복되고 있는 것은 전체적인 통일감을 유지하는데 중요한 역할을 한다. 이에 반해 다음의 형태 대비는 다양한 변화를 꾀하고 있다.

우선 몸집이 큰 강아지와 몸집이 작은 꼬마아이의 크기의 대비이다. 정적인 강아지와 동적인 꼬마아이의 형태 대비도 다양성을 주는데 크게 작용한다. 강아지는 다양한 모습으로 각각의 페이지마다 화면 가득히 메워지고, 꼬마는 상대적으로 아주 작은 크기로 화면 곳곳을 재빠르게 누빈다. 이런 형태의 배치는 비슷한 소재가 연속적으로 반복되는 시퀀스의 이미지에 변화를 주어 독자들의 지루함을 없애 주는 요소가 된다. 또한 강아지 형태의 크기 변화에 의한 다양성도 중요하다. 강아지는 화면에 전신이 표현되어지기도 하고, 또 부분이 클로즈업되어 확대되어 화면에 배치되기도 하고 있다. 이는 몸집이 큰 강아지를 더욱 강조하는 동시에 작은 꼬마아이의 크기를 더욱 강조하고 있다.

### (3)색의 전개

색상은 다양하게 사용되었지만 전반적으로 강아지의 미색이 주조색으로, 꼬마의 연한 파란색이 강조색으로 쓰여 지고 있다. 강아지의 미색은 각각의 페이지마다 등장하면서 우리의 시각을 집중시키고 시퀀스 연결을 주도하는 주조색으로 사용되면서 시퀀스 전반적인 통일감을 주고 있다. 반면 주조색과 대비를 이루고 있는 꼬마의 파란색은 동적인 형태와 더불어 화면 곳곳에 등장하여 변화와 집중을 강화시켜 자칫 지루할 수 있는 시퀀스에 변화를 주고 있다.

[사례 3] 마지막으로 살펴볼 것은 브루노 무나리의 그림책 <Drawing the sun>이다. 무나리는 그림책을 시각에 의한 메시지 전달 매체로 보고 시각적 요소의 전개에 지대한 관심을 가졌다.<sup>22)</sup> 이 책은 이 이미지로서의 태양을, 또 태양으로 인지되는 과정 각기 다른 표현으로 흥미롭게 전개하고 있다.

22) 신명호, 그림책의 세계, 김영사, 2009, p.274.

### (1) 시퀀스의 유형

이 책은 태양의 여러 가지 이미지를 나열하고 있는 전형적인 나열형 구조의 시퀀스이다. 이 책에서 부르노 무나리는 시퀀스를 진행함에 있어 행동이나 관계의 연관은 피하고 있다. 다만 여러 종류의 태양을 수집하듯 늘어놓는 형식을 취하고 있다.

### (2) 형태의 전개

다양한 형태와 이미지의 태양이 나열되고 있다. 브루노 무나리는 태양이 모든 사람들의 눈에 다르게 보일 수 있음을 시퀀스에 담았다. 구상적인 태양, 추상적인 태양, 어떤 움직임과 가지고 있는 태양 등등의 다양한 태양의 형태를 표현하고 있다. 따라서 모든 이미지의 소재가 태양이라는 점이 시퀀스의 통일성을 줄 뿐, 각기 다른 형태의 태양이 등장하여 전반에 다양성과 변화가 주축이 되는 전개이다.

### (3) 색의 전개

빨강과 노란 색을 주조색으로 쓰면서 색에 의한 통일감을 형성하고 있다. 또한 가끔씩 페이지 중간 중간에 무채색을 강조색을 써서 변화를 주고 있다. 이 무채색의 강조색은 주로 태양 주변의 배경을 묘사하고 있으며 노랑 빨강의 태양의 반복으로 자칫 지루해 질 수 있는 시퀀스 전개에 변화를 주는 역할을 한다.



[그림19] 무나리의 그림책 <Drawing the sun>

위에서 살펴본 바와 같이 조형요소에 의한 시퀀스의 대표적 구조 유형에 따라 세권의 그림책을 선정하여 색과 형태의 조형적 요소들이 어떻게 페이지 터너로서의 역할을 수행하고 있는지 살펴보았다. 사례분석을 통해 얻은 전체적인 고찰은 다음과 같다.

첫째, 각각의 사례들은 전형적인 시퀀스의 유형을 보여주는데, [사례 1]에서의 시각적 조형요소들의 흐름이 한 방향으로 흐르는 직선 구조와 시각적 조형요소들이 단서로 작용하여 다음 페이지 이미지로 연상되어 이어지는 암시적 구조, [사례 3]의 각 페이지마다 독립성을 유지하면서 요소들을 각각 나열시키는 나열형 구조, 또 [사례 2]에서는 나열형과 직선형이 복합적으로 보여 지는 복합적 구조의 시퀀스가 그것이다.

둘째, 연속적인 이미지로서의 시퀀스는 전체적인 통일성과 다양성의 원리에 의해 페이지터너로서의 기능을 하는데, 조형적 요소로서의 형태의 사용에 의해 전체적인 통일성과 다양성이 조절된다. 형태에 있어서의 통일성은 [사례 1]과 [사례 2]에서 볼 수 있듯이 유사한 캐릭터 형태의 반복에 의해서 이루어지며, 또한 [사례 3]의 원 형태의 반복에서처럼 어떤 동일한 상징적인 시각적 요소의 반복 등에 의해 이루어지기도 한다. 반면 다양성은 형태 유형의 변화와 형태 크기의 변화에 의해 이루어지는데, [사례 1]의 나무 형태의 변화나 [사례 2]의 캐릭터 형태의 크기 변화는 이러한 예를 잘 보여준다.

셋째, 시퀀스는 색의 사용에 의해서도 전체적인 통일성과 다양성이 조절된다. 색의 사용은 동일한 색의 반복과 주변의 색과의 대비에 의해 이루어진다.

동일한 색의 반복은 주조색에 의해 보여 지는데, 페이지마다 등장하면서 우리의 시각적 연결을 주도하는 주조색은 연속적인 시각흐름을 유도하여 전체적인 통일감을 준다. [사례 1]의 초록, [사례 2]의 미색, [사례 3]의 빨강과 노랑은 주조색에 의해 통일성을 이루어지는 좋은 사례이다. 주변의 색과 대비를 이루는 강조색은 그 조화와 변화에 따라 시퀀스의 다양성을 좌우한다. [사례 1]의 붉은색, [사례 2]의 파란색, [사례 3]의 무채색은 시퀀스의 다양한 변화를 주어 지루함을 없애주는 역할을 한다. 또한 어떤 특정한 페이지에서 색채의 면적이나 색채 자체의 완벽한 변화를 주어 클라이맥스 적인 요소로서 다양성을 주기도 하는데, [사례 1]의 초록색이 어느 페이지에서 화면 전체로 확대되는 것은 그 좋은 예이다.

## 5. 결론

그림책은 하나의 지식이나 이야기 내용 자체에 중점을 두는 것이 아니라 이야기의 연속적인 흐름, 독자가 연속적인 그림을 읽고 이해하는 과정이 매우 중요하다. 단지 한 지면에서 끝나는 한 장의 묘사가 아니라, 책장을 넘겨 다음 장으로 이어지는 앞뒤 페이지 연결의 구조를 갖는다. 따라서 어떤 부분을 어떤 시각적 요소로 나타낼 것인가, 페이지와 페이지는 어떻게 시각적으로 연결할 것인가 등의 시퀀스는 우선적으로 고려되어야할 부분이다.

이에 본 논자는 2장에서 시각적 조형요소가 중요시 되는 그림책의 현대적 개념에 대해 언급하였고, 그림책의 페이지를 넘기면서 연속적으로 이미지가 이어지는 구조적 특징을 지적하였다. 3장에서는 이러한 페이지터너로서의 역할을 하는 시각적 요소들이 시퀀스에 있어 중요하다는 점을 강조하고, 시각적 요소들의 연속적인 움직임에 따라 시퀀스의 유형을 직선 구조, 나열형 구조, 암시적 구조, 복합적 구조로 나누어 고찰하였다. 4장에서는 독자들에게 이야기를 전달하고 시각적 흐름을 유도하는 중추적 역할을 하는 시각적 요소로 형태와 색을 꼽아 그것을 통일성과 다양성에 입각해 분석하였다. 또한 이러한 시퀀스 구조, 조형원리, 요소들이 어떻게 실제적으로 그림책에 적용되는지 다양한 그림책 예시들을 통해 확인하였다.

살펴본 바와 같이 시각적 조형요소에 의한 시퀀스는 그림책의 흐름을 자연스럽게 유도하는 페이지터너로서의 기능을 하면서 내용을 이해하는 단서를 제공하고 앞으로 전개될 내용을 예측하면서 독자로서 하여금 호기심을 유발시킨다. 이 시각적 요소에 의한 시퀀스는 전체적인 통일성과 다양성에 의해 조합 구성되며, 그림책이라는 구조물 전체를 하나로 묶어주는 도구로써 또는 내용과 캐릭터를 강조하고 재미와 흥미를 극대화시키는 장치로써 독자의 시선을 사로잡는다.

현대 사회는 늘 새롭고 다양한 이미지가 쏟아져 나오고, 현대인들은 다양한 이미지를 해독하고 이를 통해 커뮤니케이션해야 하는 환경에 노출되어 있다. 그림책 일러스트레이션 또한 이러한 시대성과 사회성을 반영하며, 글자의 단순한 이야기의 전달 외에 다양한 표정을 가지고 있는 시각적 표현을 통해 커뮤니케이션을 돕는다는 목적이 더욱 부각된다. 다시 말해 그림책 일러스트레이션에 나타난 시퀀스는 서사적 내용 연결에만 국한되는 것이 아니라, 시각적 조형요소들이 추상적 속성, 연상 등을 통해 의미작용을 함으로써 내포된 의미나 개념을 찾아내는 것이 중요하다. 결과적으로 이런 자유로운 조형언어로 전

개된 시퀀스는 다양하고 창의적인 시각적 표현을 낳으며, 이는 강한 인상으로 관심을 오래 끌 수 있는 시각적 흥미를 유발시킬 뿐만 아니라 메시지의 전달력과 커뮤니케이션의 효율성을 높여주게 될 것이다.

본 연구가 그림책 일러스트레이션에서의 시퀀스에 관한 모든 것을 완전하게 포함시킬 수는 없다. 향후 이 같은 연구가 더욱 활발하게 이루어져 시각적 조형요소들에 의한 창의적인 아이디어 발상과 표현에 보다 효과적으로 참조되기를 바란다. 이러한 시각적 요소에 의한 시퀀스 연구는 그림책의 이해는 물론 커뮤니케이션 수단이 되는 모든 연속적인 이미지들의 효과적인 개발을 위한 요소로 활용될 수 있을 것이다. 이와 더불어 기타 구조적 짜임새가 필요한 모든 커뮤니케이션 영역에 있어서도 체계적이고 효과적인 시퀀스의 활용과 중요성에 대한 인식에도 기여하리라 사료된다.

#### 참고문헌

신윤화. (2007). 일러스트레이션에서 내러티브의 효율적 전개를 위한 다중 공간 구성에 관한 연구. 이화여자대학교 시각디자인.

유동관. (2005). 그림보고 그림읽기. 미진사

박경희. (2000). 어린이 그림책의 교육적 역할. 이화여자대학교 교육대학원

Keith A. Smith. (2003). Structure of The Visual Book. The Open Books

마틴 샐리스버리(Martin Salisbury). (2004). 어린이책과 일러스트레이션. 아트나우

앤스 틸레 외 지음. (2010). 그림책의 새로운 서사 형식. 도서출판 마루별,

마리아 니콜라예바. (2011). 그림책을 보는 눈. 마루별

현은자, 강은진, 변윤희, 심향분. (2004). 그림책의 그림 읽기. 마루별

심은희 (1997). 우리나라에서 출판된 그림책의 장르 및 구조 분석. 이화여자대학교 석사 청구 논문

신명호. (2009). 그림책의 세계. 김영사

데이비스 루이스. (2008.) 현대 그림책 읽기. 작은 씨앗

신혜선. (2011). 유아 그림책의 기호학적 이해. 한국학술정보

윤정민. (2004). 시퀀스 사진의 설화성 연구. 이화여자대학교 디자인 대학원

마르틴 졸리. (1999). 영상 이미지 읽기. 문예출판사

김은정. (2010). 시퀀스적 타이포그래피를 통한 실험

그라픽 표현 연구. 이화여자대학교 대학원

나카가와 모토코. (2006). 그림책은 작은 미술관. 김영사

데이비드 하워드. (2007). 시나리오 마스터. 한겨레출판

데이비드 A. 라우어. (1996). 조형의 원리. 예경

프랭크 R. 치섬 & 제인 하트 치섬. (1987). 디자인의 개념과 응용. 이화여대 출판부

마틴 샐리스버리(Martin Salisbury). (2004). 어린이책과 일러스트레이션. 아트나우