

Elements and Systematization of ‘Reading Picture’ in Textless Picture Books through Semiotics

Mee Young Bang¹, Dong Sik Hong^{2*}

¹Major of Visual Communications Design, Post-Doctor, Pukyong National University, Busan, Korea

²Major of Visual Communications Design, Professor, Pukyong National University, Busan, Korea

Abstract

Background Contemporary picture books are expanding to cover a wide range of readers, from children to adults, and the forms of picture books are also diversifying. Recent international awards received by a Korean author have brought significant attention to ‘textless picture books’ in South Korea. In contrast to traditional picture books, textless picture books adopt a ‘visual storytelling’ approach and actively communicate with modern readers in a ‘look and read’ manner. Academic research on picture books without text has been increasing since 2011, there remains a lack of research on new approaches to reading textless picture books. Therefore, there is a need to establish a new concept of ‘Reading Picture’ in modern textless picture books, which minimize text and convey stories through a visual-centered approach. Therefore, this study aims to elementalize and systematize of ‘Reading Picture in textless picture books.

Methods The literature review focused on the unique characteristics of text and pictures in relation to picture books, the definition and recent trends in picture books, and semiotics. The concept of ‘Textless Picture Books’ and ‘Reading Picture’ were identified, and through the morphology and semiotics of semiotics, the four elements of ‘Reading Picture’ - immediacy, convenience, implication, and complexity – were - were identified and systemized into the ‘2i2c RP (Reading Picture) System’. The case analysis is a qualitative research method, and 12 textless picture books were selected from overseas award-winning books by Korean authors to systemize ‘Reading Picture’ into elements.

Results As a result of analyzing the 12 textless picture books through the ‘2i2c RP System’ indicated that, first, morphological elements were read through ‘immediacy(i)’, which is the intuitive recognition of the form of the picture, and ‘convenience(c)’, which is the easy accessibility due to the absence of text. Second, semantic elements were read through ‘implication(i)’, which is the inference of the picture to figure out the meaning, and ‘complexity(c)’, which is the various interpretations.

Conclusions The ‘Reading Picture’ in textless picture book is a ‘2i2c RP System’ process of recognizing shapes with immediacy and convenience in terms of morphology and interpreting meanings with implication and complexity in terms of semantics. Therefore, it is a way of reading that actively induces and reinforces the reader’s position from the role of a passive reader.

Keywords Textless Picture Books, 2i2c RP System, Semiotics, Morphology, Immediacy & Convenience, Semantic, Implication & Complexity

*Corresponding author: Dong Sik Hong (ridersky@naver.com)

Citation: Bang, M. Y., & Hong, D. S. (2024). Elements and Systematization of ‘Reading Picture’ in Textless Picture Books through Semiotics. *Archives of Design Research*, 37(1), 339-351.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2024.02.37.1.339>

Received : Jun. 12. 2023 ; **Reviewed :** Oct. 30. 2023 ; **Accepted :** Oct. 30. 2023

pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구 배경 및 목적

윌터 옹(Ong, 1982)에 따르면, 구술시대의 말과 몸짓을 통한 소통이 인쇄기술의 발전으로 문자 세계로 이동했다고 한다. 반면, 김지은(Kim, 2019)은 20세기 후반의 디지털 기술과 인터넷의 대중화로 이미지와 소리 중심의 이차적 구술문화가 급격히 확산했다고 주장했다. 이로 인해 현대의 의사소통 방식이 ‘읽고 쓰기’ 대신에 ‘보고 듣기’로 전환되는 데 많은 영향을 미치고 있다고 김성우와 엄기호(Kim & Um, 2020)는 설명한다.

오늘날의 그림책은 ‘읽기와 보기’, 다른 말로 글과 그림의 유기적 결합을 통해 어린이문학에서 성인까지 다양한 독자 연령층으로 확장되고 있다(Hyun, 2004). 또한 글과 그림 중심의 이원 구조로 한정된 전통적 그림책에서 그림 속 텍스트가 더해진 다중구조, 글이 없고 그림만으로 구성된 단일 구조로 표현 방식 또한 다양해지고 있다. 특히 작가 이수지가 2022년 ‘한스 크리스티안 안데르센 상’을 수상하여 글 없는 그림책 형식이 국내 그림책 시장에서 큰 주목을 받고 있다. 글 없는 그림책은 기존의 전통적인 그림책에서 쉽게 볼 수 없었던 텍스트의 부재 즉 ‘그림 중심의 서사’라는 방식을 선택하고, ‘보면서 읽음’으로써 현대 독자와 활발히 의사소통하고 있다. 이와 대조적으로 글 없는 그림책의 학문적 연구는 2011년부터 증가하는 추세이지만 대부분이 ‘글 없는 그림책의 효과 검증연구’, ‘다른 연구를 위한 도구로 활용된 경우’, ‘특정 작가나 작품연구’, ‘유아와 부모의 상호작용연구’ 등으로(Jo, 2017) 글 없는 그림책의 그림을 보고 읽는 방식에 관한 연구는 미미한 실정이다. 그러므로 그림만 존재하여 이야기를 전달하는 글 없는 그림책에서 ‘그림 읽기’ 방식에 대한 새로운 개념 정립이 필요하다. 따라서 본 연구는 그림이 중심이 되는 현대 그림책을 고찰하고 글 없는 그림책의 그림 읽기 요소를 도출하고 체계화하고자 한다.

1. 2. 연구 방법 및 범위

글 없는 그림책의 그림 읽기 요소와 체계화를 위해, 먼저, 이론적 배경은 문헌 연구를 통해 글과 그림의 특성, 그림책의 개념과 동향을 파악하고 요소 분류를 위해 기호학을 근거로 커뮤니케이션의 개념을 파악한다. 그리고 기호학적 관점에서 글 없는 그림책의 ‘그림 읽기(Reading Picture, RP)’ 방식을 파악하고 형태론과 의미론으로 구분하여 요소를 도출하고 체계성을 정립한다. 네 가지 요소는 형태론적 측면에서 즉시성(immediacy), 편리성(convenience), 그리고 의미론적 측면에서 함축성(implication), 복잡성(complexity)으로 요소화한다. 이를 근거로 ‘2i2c RP System’으로 체계를 수립한다. 마지막으로 사례 분석은 질적 연구방법으로 2004년부터 2022년 사이 한국 작가가 해외에서 수상한 작품 총 57권 중에서 글 없는 그림책 총 12권(Table 1)을 전수 조사하여 ‘2i2c RP’의 요소와 체계를 수립하고, 무작위로 3편을 선정하여 분석 내용을 본고에 제시한다. 본고는 글 없는 그림책의 그림 읽기 방식에 대하여 요소와 체계성을 제안한다.

Table 1 List of Case Study in Textless Picture Books

	책 제목	작가	출판정보	수상 정보
1	거울 속으로	이수지	2009, 비룡소	2022 한스 크리스티안 안데르센 상
2	파도야 놀자	이수지	2009, 비룡소	2022 한스 크리스티안 안데르센 상 2008 뉴욕 타임즈 우수 그림책 선정
3	그림자놀이	이수지	2010, 비룡소	2002 볼로냐 아동도서전 올해의 일러스트레이터
4	코끼리 아저씨와 100개의 물방울	노인경	2012, 문학동네	2013 BIB 황금사과 상
5	토끼들의 밤	이수지	2013, 책읽는 꿈	2022 한스 크리스티안 안데르센 상
6	이빨 사냥꾼	조원희	2014, 이야기꽃	2017 볼로냐라가치상 스페셜 멘션
7	선	이수지	2017, 비룡소	2022 한스 크리스티안 안데르센 상
8	빙산	오세나	2019, 반달	2020 볼로냐 아동도서전 올해의 일러스트레이터
9	엄청난 눈	박현민	2020, 달그림	2021 볼로냐 라가치상 오페라 프리마 부문 스페셜 멘션
10	커다란 손	최덕규	2020, 율예디션	2022 볼로냐 라가치상 스페셜 멘션
11	여름안에서	이수지	2021, 비룡소	2022 한스 크리스티안 안데르센 상
12	이사가	이지연	2022, 엔씨소프트	2023 볼로냐 라가치상 스페셜 멘션

2. 이론적 배경

2. 1. 글과 그림의 특성

미첼(Mitchell, 2005)은 이미지를 다양한 학문적 영역으로 확장해 정의하고, 이미지 즉 그림에 대해 자연을 닮은 기호를 표현하는 보편적인 커뮤니케이션 수단으로 이해하며, 이는 직접적이고 무매개적으로 정확한 의미를 제공한다고 설명한다. 예를 들어, ‘사랑’을 의미하는 ‘하트 그림’이 있을 때, 우리는 글이 없어도 즉각적으로 형태를 파악하여 의미를 알아차릴 수 있다. 그러나 그림이 없는 베트남어 ‘tình yêu’, 프랑스어 ‘Amour’, 러시아어 ‘Любовь’와 같이 글자만 있을 때는 언어를 알지 못하면, 쉽게 그 의미를 이해할 수 없다. 이에 대해 로베르 마썸(Massin, 1994)은 그림이 인류 공통의 언어라고 말하며, 즉각적인 느낌을 통해 순식간에 읽고 해석한다고 주장한다. 또한 이동은(Lee, 2020)에 의하면, 그림에서 그것이 표상하는 대상과 관찰자에게 바로 의미가 도달하는 특징을 강조한 고펜리치(Ernst Gombrich, 1909~2001)의 주장을 통해 그림 해석의 접근적 편리성을 설명한다. 따라서 그림은 언어와는 달리 해독하는 법을 배우지 않아도 보편적으로 읽히는 직관성이 있다.

권영민(Kwon, 2009)은 문학의 언어는 지시적 의미와 함축적 의미가 함께 활용된다고 설명하며, 언어의 함축성에 대해 전체적인 분위기, 개인적인 감정이나 느낌으로 인한 다의적 해석, 상징적 의미 등을 포괄하는 개념으로 화자의 주체적 조건에 따라 의미가 달라진다고 설명한다. 이와 유사한 기능의 시각적 함축성에 대해, 이동은(Lee, 2020)은 단순히 그림의 형태를 인지하는 것이 아니라 그 속에 담긴 의미를 파악하는 것이라 주장한다. 즉 그림 속에 설정된 다양한 시각적 함축 요소인 은유나 상징적 기능을 통해 감추거나 암시하는 것을 발견하여 내재된 의미를 읽어내는 것이다. 따라서 그림 속에 함축된 시각적 요소는 객관적이고 정보적 특성이 강한 언어보다 해석의 스펙트럼이 더 넓은 다의성, 다중성, 모호성을 지니므로 다양성을 통한 해석의 중심을 독점하거나 특정하지 않는다.

2. 2. 그림책의 개념과 동향

마틴 솔즈베리와 모랙 스타일스(Salisbury and Styles, 2012)는 그림책의 기원을 고대 동굴 벽화의 동물 그림들에서 찾을 수 있고, 19세기 말 랜돌프 칼데콧(Randolph Caldecott, 1846~1886)의 『허튼 소리 모음집』을 통해 현대 그림책의 탄생을 알 수 있다고 주장한다. 현은자(Hyun, 2004)는 진정한 의미의 그림책이란 글과 그림이 함께 존재하며, 그림이 없는 이야기의 의미는 불분명하다고 주장한다. 방미영(Bang, 2021)은 서사 전달에서 그림이 중요한 역할을 하며, 펼침 면에서 적어도 하나 이상의 그림이 재현되어 글과 상호작용하며 의미를 전달하는 것으로 그림책을 정의한다.

2000년 이후 세계그림책 대회(칼데콧 상, 안테르센 상, 볼로냐 라가치상 등) 수상작을 통해 현대 그림책의 트렌드를 살펴본 결과, 그림책 양식에서 글과 그림으로 구성된 전통적 그림책, 글이 그림처럼 활용된 그림책 그리고 글 없는 그림책과 같이 다양한 형태가 나타났다. 특히 글 없는 그림책은 최근 이수지 작가의 해외 수상을 통해 국내 그림책 시장에서 큰 주목을 받고 있다.

2. 3. 기호학

언어학자 소쉬르(Saussure, 1857~1913)와 철학자 피어스(Peirce, 1839~1914) 등에 의해 학문의 기초가 된 기호학은 넓은 의미에서 기호의 기능과 본성, 의미 작용과 표현, 의사소통과 관련된 다양한 체계를 연구하는 학문 분야이다. 인간들은 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하기 위해 기호인 상징, 아이콘, 지표 등을 사용하여 상호 메시지를 주고받는데, 기호학자들은 이러한 과정을 의미작용(signification)이라고 부르며, 이를 통해 커뮤니케이션(communication) 행위를 한다고 주장한다. 이러한 의미작용과 커뮤니케이션을 통합한 개념을 기호작용(semiosis)이라고 정의한다.(네이버 지식백과: 기호학). 특히 소쉬르에 따르면, 인식되고 해석될 수 있는 어떤 대상인 기호(sign)는 기호의 ‘형태 부분’인 기표(signifiant)와 기호의 ‘의미 부분’인 기의(signifié)로 구성된다. 이것은 Figure 1과 같이 도식화할 수 있다. 다시 말해, 대상이 기호로 형상화되는 과정은 끊임없는 형태와 의미의 상호작용을 통해 이루어지며, 기호의 해석은 외형을 나타내는 형태적 측면과 내포된 내용을 나타내는 의미적 측면으로 나눌 수 있다.

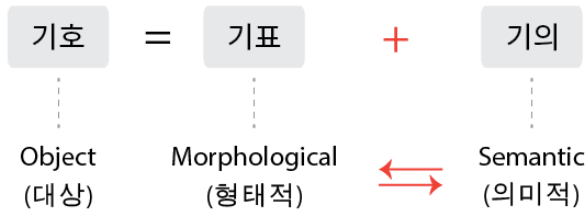


Figure 1 The Saussure's Semiosis

3. 글 없는 그림책의 그림 읽기 요소와 체계화

3. 1. 글 없는 그림책의 개념과 그림 읽기

1960년 중반 이후, 아동 출판계에 처음으로 등장한 글 없는 그림책은 1978년 『노아의 방주』(Peter Spier, 1977)가 칼데콧 메달을 수상하면서 독립된 하나의 장르로 수용되며, 다양한 관점에서 정의되고 있다. 먼저, 데이비드 위즈너(Wiesner, 2021)는 텍스트 없이 그림을 중심으로 서사를 전달하기 때문에 시각적 집중이 더 강조되어야 한다고 주장하며, 이를 강조하기 위해 유리 슐레비츠(Uri Shulevitz, 1985)의 “그림으로 글을 쓴다.”라는 표현을 인용한다. 다음으로, 프랑스의 그림 평론가인 소피 반 데르 린덴(Linden, 2021)은 ‘글 없는 그림책’을 책의 물성과 그림을 통한 서사적 맥락을 가진 형태로 정의한다. 그녀는 전통적인 그림책에서 텍스트만 부재하는 것을 의미하지 않으며, 최소한의 글을 허용하는 ‘글 없는 그림책’이라는 용어의 모호성에 대해 지적한다. 이 밖에도 다양한 측면에서 그 개념이 정의되고 있지만, 본고는 상기의 주장들을 바탕으로, 서사를 이끄는 본문은 없지만(Text-less), 부분적으로 글을 허용하며 그림을 중심으로 이야기를 이끌어 가는 그림책을 ‘글 없는 그림책(Textless Picture Book)’으로 재정의하며, 영어 표현 또한 ‘단어 없는’의 ‘Wordless’ 대신 ‘본문 없는’의 ‘Textless’로 표기하고자 한다.

일반적으로 글과 그림이 포함된 기호를 인식할 때, 그림은 시각적 행위로 ‘보다(See)’라고 인식되고, 글은 언어적 행위로 ‘읽다(Read)’라고 인식된다. 이는 마치 ‘영화 읽기’라고 표현하는 것과 같은 맥락이다. 그림책은 글자와 그림이 함께 조합된 시각 기호 체계로, 시각 감각을 통해서 Figure 2와 같이 네 가지 읽기 방식으로 구분된다. 첫째, 그림을 보는 ‘Seeing Picture(SP)’ 둘째, 글자를 보는 ‘Seeing Text(ST)’ 셋째, 그림을 읽는 ‘Reading Picture(RP)’ 넷째, 글을 읽는 ‘Reading Text(RT)’로 나눌 수 있다.

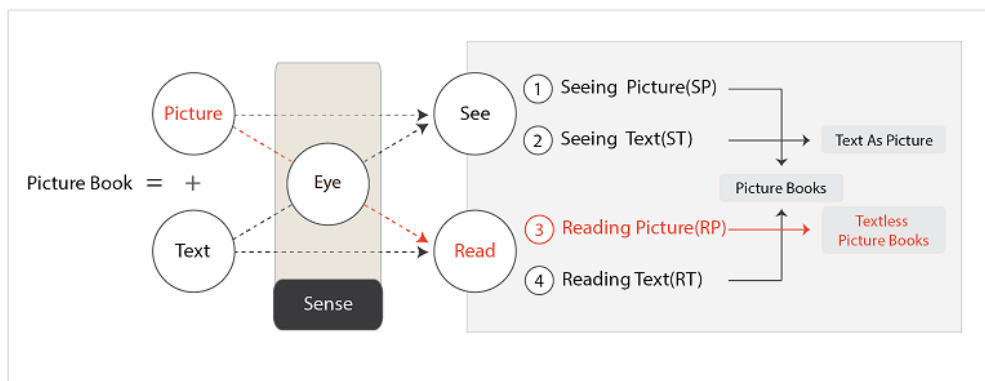


Figure 2 Ways of Reading by Text and Picture

3. 2. 글 없는 그림책의 그림 읽기 요소화

글이 없는 그림책의 그림을 읽는 개념으로 ‘Reading Picture(RP)’ 방식의 관점에서 형태적 측면의 즉시성과 편리성 그리고 의미적 측면에서 함축성과 복잡성을 요소로 추출하고 체계를 구성한다.

3. 2. 1. 즉시성(immediacy: i)

글 없는 그림책의 즉시성 요소는 형태론적 측면에서, 독자가 그림책을 보는 바로 그 순간에 다양한 시각 요소를 즉각적 혹은 직관적으로 인지하여 그림의 형태를 인식한다. 아동문학 평론가 김지은(Kim, 2021)은 독자가 처음 만나게 되는 책의 겉모습, 판형, 재질 등과 같은 책 자체의 고유한 물성이 작가의 메시지를 직관적으로 느낄 수 있게 하는 요소 중 하나라고 설명한다. 이와 더불어 데이비드 위즈너(Wiesner, 2021)는 그림책 작가들이 캐릭터의 표정, 동작, 외형 등을 그림만으로 표현함으로써 캐릭터의 개성과 감정을 직접적으로 전달하고, 배경과 주변 요소의 구도, 색상, 크기, 기법, 그림 스타일 등 시각적인 세부 사항을 이용하여 감정적 분위기를 강조한다고 설명한다. 따라서 독자가 글 없는 그림책을 접하는 시점에서 일차적으로 대면하게 되는 시각적 요소는 작가의 메시지와 분위기를 즉시 이해하는 데 중요한 형태적 요소이다.

3. 2. 2. 편리성(convenience: c)

글 없는 그림책의 편리성 요소는 형태론적 측면에서, 그림이 서사를 이끌고 텍스트가 부재하므로 책을 읽는 다양한 독자층의 인식과 접근의 편리성을 제공한다. 글 없는 그림책의 텍스트 부재는 문자 해독의 부담을 줄여주고 유아의 주도적 책 읽기를 촉진한다고 한다. 이러한 장점으로 인해 연령, 지역, 신체·정신적 장애를 가진 사람들이 손쉽게 접근할 수 있으며, 작가의 메시지를 쉽게 전달받고 새로운 의미로 확장시킨다.

이탈리아 작은 섬 ‘람페두사’에 터를 두고 있는 많은 난민 어린이들이 언어적 어려움 없이 그림을 통해 이야기를 읽을 수 있도록 어린이의 문학과 예술적 권리를 존중하는 미션에 중점을 둔 ‘소리 없는 책: 최종 목격자 람페두사’ 전시는(IBBY, 2020) 글 없는 그림책의 ‘문자 해방’이 주는 편리성을 잘 보여주는 사례이다. 또한 이수지(Lee, 2011)는 미국의 한 초등학교에서 『파도야 놀자』를 조용히 읽는 과정에서, 한 자폐증 아이가 집중하여 책 읽기를 하던 중 다른 아이들이 웃는 부분에서 미소를 지었다는 일화를 소개하며, 그림 속 기호의 보편적 커뮤니케이션 수단에 대해 강조하였다. 따라서 글 없는 그림책은 장애, 언어, 지역의 경계 없이 공유될 수 있으며 보편적으로 쉽게 읽고 이해할 수 있는 특성이 있다.

3. 2. 3. 함축성(implication: i)

글 없는 그림책의 함축성 요소는 의미론적으로, 문학에서 언어가 수행하는 함축적 기능을 그림의 시각적 요소가 대신 수행하는 것을 나타낸다. 작가는 그림 속 시각적 요소(캐릭터, 배경이미지 등), 페이지 레이아웃, 패널, 책이 접히는 부분 등을 활용한 시각적 은유, 시공간적 함축을 통해 메시지를 암시하거나 확장하고 독자는 작가가 활용한 시각적 함축 요소를 추론하여 작가와 의사소통하는 것을 의미한다.

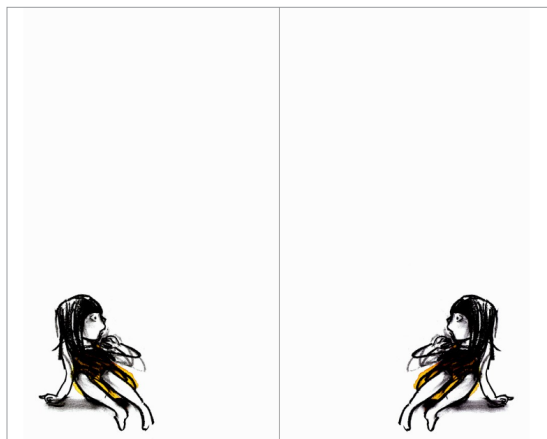


Figure 3 Inside Page of 『Mirror』(Lee, 2009)

이수지(Lee, 2011)는 자신의 그림책 『거울 속에서』의 도입부 그림(Figure 3)에서, 반사된 두 아이를 화면 가장자리에 배치하여 ‘반대편 페이지는 반사하는 거울’이라는 의미를 함축하고 있으며, 중앙 제본 선, 마주 보는 프레임을 활용하여 반대편에 거울이 있는 공간을 암시한다고 설명하였다. 서사 중반부에서 주인공 여자아이가 책의 두 페이지 사이를 이동하면서 변화가 생기는데(Figure 4), 이때 책이 접히는 ‘사이’는 실재와 환영, 낮과 밤 사이와 같이 다양한 의미를 내포하는 공간이라고 작가는 밝히고 있다. 이에 따라 글 없는 그림책의 시각적 함축 요소는 독자 개인의 경험에 따라 주관적, 정서적으로 다양하게 유추될 수 있다.



Figure 4 Inside Pages of 『Mirror』(Lee, 2009)

3. 2. 4. 복잡성(complexity: c)

글 없는 그림책의 복잡성 요소는 의미론적 측면에서, 반복적 ‘그림 읽기’과정에서 발견된 함축적 시각 장치의 내포적 의미를 독자들의 개인적인 경험에 따라 다양하게 해석하는 것을 의미한다. 데이비드 위즈너(Wiesner, 2021)는 그림책에서 텍스트의 부재가 작가에게 있어 가장 급진적인 결정 중 하나라고 언급하며, 대신 독자에게 그 의미의 여백을 메우도록 요청한다고 주장하였다. 독자는 자기 경험과 삶에 대한 이해를 바탕으로 그림을 읽기 때문에 그림책을 읽는 동안 작가와 적극적으로 능동적으로 협력한다. 이수지(Lee, 2011)에 의하면 글 없는 그림책을 해석하는 것은 독자의 역할이며, 모호한 의미를 즐기고 질문을 던지며 자신의 답을 찾는 것이 진정한 그림책 감상 방법이라고 주장하였고, 『파도가 놀자』를 읽은 가족의 다양한 해석을 강조하였다. 예를 들어, 엄마는 주인공 아이의 관점으로 “앗, 파도가 몰려온다. 도망가자!”, 아빠의 관점은 파도가 되어 “내가 너희들을 잡아먹어 버릴 테다. 어흥!”, 아이는 갈매기의 반응을 설명하는 데 많은 시간을 보낸다. 따라서 글 없는 그림책은 독자에게 작가가 제시한 넓은 경계 안에서 함축된 시각 요소를 발견하여 내포된 의미를 찾아내고 각자의 문화적 배경에 따른 다양한 해석을 허용하여 자신만의 이야기를 만들 수 있게 한다. 이를 통해 적극적이고 주체적인 그림책 독서 경험을 제공하며, 독자를 일방적인 수동적 수신자가 아닌 능동적 수신자로 위치시켜 소통의 의미에서 새로운 경험의 매개체로 강화시킨다.

3. 3. ‘2i2c RP’의 체계화

Table 2 Diagram of ‘2i2c RP’ in Textless Picture Books

2i2c RP		형태론(ic)		의미론(ic)	
글 없는 그림책	=>	즉시성 (immediacy)	편리성 (convenience)	함축성 (implication)	복합성 (complexity)
		그림 직관	그림 인식과 접근	그림 유추	의미 해석

글 없는 그림책의 ‘그림 읽기(Reading Picture, RP)’는 기호체계인 형태론적 요소와 의미론적 요소로 파악되고 구성되는데, 2i는 즉시성(immediacy, i)의 i와 함축성(implication, i)의 i이고, 2c는 편리성(convenience, c)의 c와 복잡성(complexity, c)의 c이다. 형태론적으로 즉시성과 편리성, 의미론적으로 함축성과 복잡성으로 이루어져 있다. 이는 Table 2와 같이 도식화된다. 그리고 글 없는 그림책의 ‘그림 읽기’ 요소를 Figure 5와

같이 '2i2c RP System'으로 구축하였다. 즉, 기호학적 관점에서, 형태론적 측면은 글 없는 그림책의 그림을 형태 이미지로서 파악하는 즉시성의 요소, 인식과 접근의 편리성의 요소가 나타나며, 의미론적 측면은 시각적 함축성의 요소로 그림을 추론하여 복잡성의 요소로 의미를 해석하는 기호 작용이다. 따라서 독자는 글 없는 그림책의 그림 기호와 끊임없이 상호작용하여 자신의 경험과 세상에 대한 이해를 바탕으로 독자마다 다양한 의미를 새롭게 생성한다.

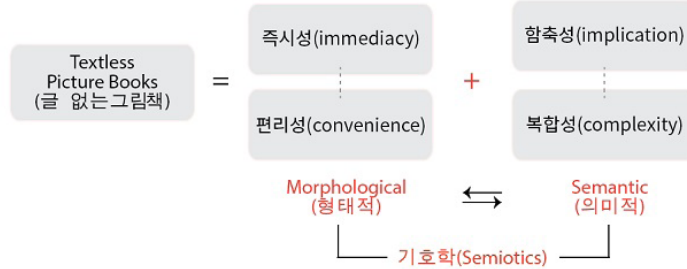


Figure 5 2i2c RP System in Textless Picture Books

4. 사례 분석


사례로 선정한 글 없는 그림책 수상작 총 12권을 전수조사하고 요소를 네 가지로 분석하여 최종적으로 '2i2c RP System'으로 체계를 수립하였다. 아래는 총 12편 중 무작위 선정하여 세 편을 예시로 제시하였고 형태론적 요소인 즉시성과 편리성, 의미론적 요소인 함축성과 복잡성으로 분석하였다.

4. 1. 이수지 작가의 그림책 『선』

이수지 작가의 그림책 『선』은 전작인 경계 3부작과 유사한 주제를 다루며, 현실과 상상 사이의 미묘한 경계를 탐구한다. Table 3에 제시된 두 장면을 중심으로 형태론과 의미론적 요소를 정리하였다.

그림책 『선』은 세로형 좌절 제본과 펼침 면(Spread)으로 제작된 작품이다. Table 2의 왼쪽 장면에서는 빨간 장갑을 낀 어린 소녀가 미끄러져 빙판 바닥에서 넘어지고, 빨간 니트 모자는 저 멀리 떨어져 있다. 오른쪽 그림에서는 구겨진 종이가 그 주변에 지우개 가루, 지우개 그리고 연필이 있다. 이 두 페이지를 자세히 살펴보면, 어린 소녀가 미끄러지면서 종이의 오른쪽 가장자리 경계와 마주하게 되는데, 다음 장을 넘기면서 독자는 이것이 현실과 상상 세계 사이의 공간적 경계임을 알게 된다. 또한 작가가 스케이트 선을 은유적으로 사용하여 표현한 드로잉 선, 빙판에서 넘어진 소녀와 구겨진 종이, 빙판의 여러 선과 구겨진 종이 주변의 지우고 그린 흔적들은 환상 속 소녀와 현실 속 화가가 서로 상호작용하는 실패와 노력의 경계를 은유적으로 표현한 것이다. 이러한 시각적 함축성은 독자의 개인 경험과 연결하여 적극적이며 다양한 해석으로 이어진다.

Table 3 Morphological & Semantic Elements of 『Lines』

책제목	장면	
『선, Lines』		
요소	형태론	
즉시성	- 제본: 세로형 좌철, 펼침 면(Spread) - 캐릭터: 빨강 장갑을 낀 어린 소녀가 미끄러짐, 떨어진 빨강 니트 모자 - 기타 요소: (좌) 가늘고 굵은 스케이트 선이 있는 빙판 (우) 구겨진 종이, 지우개, 지우개 가루, 연필	
편리성	(좌) 가늘고 굵은 선이 있는 빙판 위에서 스케이트를 타던 소녀가 넘어져서 미끄러짐 (우) 펼침 면의 오른쪽 중앙에 종이가 구겨져 있고, 주변으로 지우개와 지우개 가루, 연필이 있음	
요소	의미론	
함축성	<시각적 은유> - 빙판과 종이 - 빙판에서 넘어진 소녀와 구겨진 종이 - 굵고 가는 여러 스케이트 선과 지운 흔적 <시공간적 함축> - 흰 종이의 가장자리	
복합성	- 빙판과 종이 => 상상 세계와 현실 세계 - 빙판에서 넘어진 소녀와 구겨진 종이 => 실패, 좌절, 실수 - 굵고 가는 여러 스케이트 선과 지운 흔적 => 노력, 시도 - 흰 종이의 가장자리 => 현실과 상상 세계의 경계	

* Image Source: Lee, S. (2017). 선[Lines]. Seoul: BIR

4. 2. 이수지 작가의 『그림자놀이』

이수지 작가의 또 다른 그림책 『그림자놀이』는 아이들이 좋아하는 그림자놀이를 소재로 상상력을 자극하며 독자들을 그림책 속으로 초대한다. 본고에서는 Table 4의 세 장면을 중심으로 형태론적 요소와 의미론적 요소를 분석하였다.

『그림자놀이』는 위에서 아래로 펼칠 수 있는 가로형 상철 제본과 펼침 면(Spread)으로 제작된 그림책이다. Table 4의 왼쪽과 가운데 장면에서는 행복한 어린 여자아이가 그림자놀이에 열중하고 있으며, 잡동사니가 있는 창고 방 아래에는 아이가 취한 포즈가 노란색 배경 위에서 다양한 형태의 검은 실루엣으로 나타난다. 다만, 늑대 그림자만이 아이가 있는 공간으로 침범하고 있다. 완전히 검은 배경의 오른쪽 장면에는 다양한 형태의 노랑 그림자가 떠 있으며, “저녁 먹자!”라는 외침 말풍선이 있다.

어린 소녀의 그림자놀이가 진행됨에 따라 제본 선 아래의 그림자 세계에는 생동감 있는 변화가 나타난다. 독자들은 처음부터 이 변화를 알아차리지 못할 수도 있지만, 그림을 자세히 살펴보면, 아이가 있는 공간의 잡동사니들이 제본 선 아래로 이동하고, 반대로 그림자 세계에서 올라 온 듯한 노란색이 있는 새 그림자는 비어버린 공간 속 아이 주변에 있다. 작가는 이를 통해 아이의 현실 세계와 그림자 세계의 경계를 모호하게 설정하고 그림자 세계의 본질에 의문을 제기한다. 마지막 장면에서는 현실과 상상이 노란색 실루엣으로 결합하여 모두 친구가 되지만, 엄마의 “저녁 먹자!” 외침은 현실로 돌아오게 하는 중요한 시각적 함축 장치로 작용한다. 따라서 『그림자놀이』는 아이의 검은 실루엣을 통해 새로운 상상, 다양한 이야기 그리고 다양한 해석을 제공하는 독자의 능동적인 참여를 적극적으로 요구한다.

Table 4 Morphological & Semantic Elements of 『Shadow』

책제목	장면
『그림자 놀이, Shadow』	
요소	형태론
즉시성	<ul style="list-style-type: none"> - 제본: 가로형 상철, 펼침 면(Spread) - 캐릭터: 즐거운 표정으로 그림자 놀이하는 여자아이, 그림자 모습 - 기타 요소: (좌) 잡동사니가 있는 창고, 새 그림자, 옅은 노란 스프레이 배경, 다양한 그림자들 (중) 노란색이 있는 새 그림자, 짙은 노란 스프레이 배경, 다양한 형태의 그림자들, 늑대 그림자 (우) 검은 배경, 노란색 실루엣, “저녁 먹자!” 외침 말풍선
편리성	<ul style="list-style-type: none"> (좌)와 (중) 잡동사니가 있는 창고에 새 모양의 그림자와 즐거운 표정의 어린 소녀가 있고, 그 아래에는 노란 배경 위에 어린 소녀가 취한 포즈가 다양한 그림자 형태로 나타남. 특히 왼쪽 가장자리에는 늑대 그림자가 아이가 있는 공간을 침범하고 있음 (우) 검은색 배경에 떠 있는 노란색 실루엣과 “저녁 먹자!” 라는 외침으로 상상이 끝남
요소	의미론
함축성	<ul style="list-style-type: none"> <시각적 은유> - 노란색이 있는 새 그림자, 노란 실루엣 <시공간적 함축> - 창고 방과 그림자 공간의 경계 제본 선 - 검은 배경
복합성	<ul style="list-style-type: none"> - 노란색이 있는 새 그림자 => 현실 세계로 넘어온 상상의 세계 - 노란 실루엣 => 현실의 아이가 상상의 세계로 이동하여 그림자와 친구가 되었음을 암시 - 창고 방과 그림자 공간의 경계 제본 선 => 현실 공간과 상상 공간의 경계 - 검은 배경 => 현실 공간 속 잡동사니가 모두 그림자의 세계와 동화됨

* Image Source: Lee, S. (2010). 그림자놀이[Shadow]. Seoul: BIR



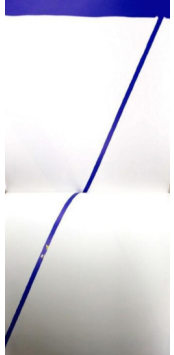
4. 3. 박현민 작가의 『엄청난 눈』

2021 볼로냐 국제아동 도서전에서 수상한 박현민 작가의 『엄청난 눈』은 공간과 스케일에 대한 연구를 담고 있다. 아래 Table 5의 그림을 중심으로 형태론적, 의미론적 요소를 분석하였다.

『엄청난 눈』은 상하로 열 수 있는 상철 제본과 펼침 면(Spread)으로 제작된 그림책이다. 표지는 부드러운 이지스킨 텍스처를 사용하여 하얀 눈의 느낌을 전달하며, 집 모양의 구멍을 뚫어 집 주변에 눈이 가득 내린 풍경을 표현하고 있다. 중간 장면에서는 흰색 세로 프레임 아래에 코발트블루 배경과 노란 불도저가 있고, 아이들은 눈을 치우고 있는 장면이 담겨 있다. 오른쪽 장면에서는 흰 배경에 좁고 긴 코발트블루 대각선 도로와 그 끝에 노란색 작은 불도저가 대조적으로 표현되어 있다.

이 작품은 풍부한 흰 여백을 통해 눈을 연상시키고, 독자의 상상력을 자극하여 그림책 프레임 밖의 공간을 탐구하도록 유도한다. 세로로 긴 프레임은 눈이 내려 쌓이는 과정을 그리고 좁고 긴 코발트블루 대각선 길은 프레임 밖의 눈의 양과 깊이를 상상할 수 있는 시공간의 함축적 장치로 작용하고 있다. 이러한 디자인은 독자가 그림책을 읽는 동안 겨울의 분위기를 생생하게 느낄 수 있도록 도와주는 역할을 한다.

Table 5 Morphological & Semantic Elements of 『So Much Snow』

책제목	장면
<p>『엄청난 눈, So Much Snow』</p> 	 
요소	형태론
<p>즉시성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 표지: 정방형 상철 제본, 펼침 면(Spread), 눈과 같은 부드러운 느낌의 이지스킨 - 캐릭터: (중) 파랑과 노란색 옷을 입고 눈을 치우는 아이들 - 기타 요소: (표지) 흰 여백, 타공된 집 모양, (중) 흰 여백, 코발트블루, 길, 노란색 불도저, 삼, 쌓인 눈 (우) 흰 여백, 대각선의 좁고 긴 길, 코발트블루, 작은 불도저 	
<p>편리성</p> <p>(표지) 집 주변에 눈이 가득 내린 풍경을 전달하기 위해 집 모양의 구멍을 뚫어 표현 (중) 흰색으로 가득 찬 세로의 긴 펼침 면 아래에는 선명한 코발트블루 배경에 노란 불도저가 있고, 아이들이 눈을 치우고 있음 (우) 흰 배경에 코발트블루의 길고 얇은 도로와 길 끝의 매우 작은 노란 불도저가 대비된다.</p>	
요소	의미론
<p>함축성</p> <p><시각적 은유> - 흰색의 여백 - 구멍이 뚫린 집 모양 표지</p>	<p><시공간적 함축> - 세로로 긴 프레임 - 좁고 긴 코발트블루 길</p>
<p>복합성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 흰색의 여백 => 눈이 쌓인 모습, 눈이 내린 모습 - 구멍이 뚫린 집 모양의 표지 => 집을 제외하고 내린 눈의 양 - 세로로 긴 프레임 => 눈이 쌓인 공간의 일부 - 좁고 긴 코발트블루 길 => 눈의 양과 깊이 	

* Image Source: Park, H. (2020). 엄청난 눈[So Much Snow]. Seoul: Dalgrimm

4. 4. 연구 결과

총 12권의 글 없는 그림책의 형태론적 요소와 의미론적 요소는 그림의 형태를 직관적으로 파악하는 즉시성과 편리성, 의미를 파악하는 함축성과 복합성으로 이루어져 있다. ‘2i2c RP’의 체계성에서 즉각적(immediacy)으로 그림의 형태를 이해하고, 접근이 쉬운 편리성(convenience)으로 그림을 인식하고, 의미론적으로 모호한 그림을 자신의 경험, 시각, 문화적 배경과 연결시켜 다양하게 해석할 수 있는 함축성(implication)과 의미작용을 통한 의미의 복합성(complexity)을 확인하였다. 이러한 글 없는 그림책의 읽기 방식은 독자를 수동적 독자에서 적극적 참여를 정중히 요청하는 능동적 독자로 전환함으로써 작가와 직접적인 소통을 할 수 있도록 독자의 위치를 강화시켜준다.

5. 결론

본고는 글 없는 그림책의 ‘그림 읽기’ 방식에 대한 요소와 체계화를 하였다. 문헌 연구는 글과 그림의 특성, 그림책의 개념과 동향, 그리고 글 없는 그림책의 개념과 그림 읽기(Reading Picture)의 네 가지 요소를 위하여 기호학의 형태론과 의미론을 고찰하였다. 사례 분석은 한국 작가의 해외 수상작들 중에서 글 없는 그림책 총 12권을 전수조사로 질적 연구를 실시하여 요소를 파악하였다.

연구 결과, 글 없는 그림책의 ‘그림 읽기’에서 형태론으로 독자가 즉시적으로(i) 형태를 파악하는 즉시성

(immediacy: i)의 요소, 인식과 접근의 편리성(convenience: c)의 요소가 존재하였고, 의미론으로 시각적인 다양성을 지닌 함축성(implication: i)의 요소, 의미적 복잡성(complexity: c)의 요소에 의해 다양하게 해석하는 의미작용 과정으로 요소를 파악하였다. 그러므로 이를 바탕으로 ‘2i2c RP System’의 체계를 수립하였다. 본고는 글 없는 그림책 연구 및 해석 분야의 기초 연구로 활용될 수 있으며, 향후에는 글 없는 그림책의 네 가지 요소에 따른 하부요소를 통한 확장적 체계를 심도 있게 연구한다.

References

1. Bang, M. (2021). A Study on Multi-Sensory Elements in AR Picture Book. *Journal Korea Society of Visual Design Forum*, 03(26), 197-206.
2. Hyun, E. (2004). *Reading Pictures in a Picture Book*. Seoul: Marubol.
3. IBBY. (2020, March). Silent Books: Final Destination Lampedusa, International Board on Books for Young People, Retrieved from <https://www.ibby.org/awards-activities/activities/silent-books>
4. Jo, H. (2017). *Analysis of wordless picturebooks by types and reader's responses to wordless picturebooks*. NRF KRM(Korean Research Memory).
5. Kim, J. (2019). The Return of Oral Narratives in Picture Books and Children's Literature of Digital Age. *Korea Association of Literature for Children and Young*, 25, 325-361.
6. Kim, S., & Um, G. (2020). *Will YouTube Swallow Books?*. Seoul: tabibooks.
7. Kwon, Y. (2009). *Understanding Literature*. Seoul: Minumsa.
8. Linden, S. (2021). *album[s] Picture Books: Worlds Built with Words·Images·Materials*. Seoul: SigongArt.
9. Lee, D. (2020). *Image Storytelling*. Kmooc 6weeks Lecture, Retrieved from <https://new.kmooc.kr/view/course/detail/8226>
10. Lee, S. (2009). *Waves*. Seoul: Bir.
11. Lee, S. (2009). *Mirror*. Seoul: Bir.
12. Lee, S. (2011). *Shadow*. Seoul: Bir.
13. Lee, S. (2011). *Lee Suzy's Picture Book*. Seoul: Bir.
14. Lee, S. (2017). *Lines*. Seoul: Bir.
15. Massin, R. (1994). *Letter and Image*. Seoul: Mijinsa.
16. Mitchell, W. (2005). *iconology : image, text, ideology*. Seoul: Sigirack.
17. Park, H. (2020). *So Much Snow*. Seoul: Dalgrimm
18. Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picture books*. Seoul: SigongArt.
19. Semiotics (Doopedia), Retrieved from <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1171426&cid=40942&categoryId=31530>
20. Walter, J. (1995). *Orality and Literacy*. Seoul: Moonye Publishing.
21. Wiesner, D. (2021, 07. 20). Louder than Words: A History of Wordless Storytelling. *Carle Museum*, Retrieved from <https://www.carlemuseum.org>

글 없는 그림책의 ‘그림 읽기’ 요소와 체계화

방미영¹, 홍동식^{2*}

¹부경대학교 정보융합대학 시각디자인 전공, 박사 후 연구원, 부산, 대한민국

²부경대학교 정보융합대학 시각디자인 전공, 교수, 부산, 대한민국

초록

연구배경 현대의 그림책은 어린이에서 성인까지 다양한 독자 연령층을 대상으로 확장하고 있으며, 그림책의 형태도 다양해지고 있다. 최근 한국 작가의 해외 수상을 계기로 글 없는 그림책이 국내에서 큰 주목을 받고 있다. 글 없는 그림책은 전통적 그림책과 대조적으로 ‘그림 중심 서사’ 방식을 택하며, ‘보며 읽기’ 방식으로 현대 독자들들과 활발히 소통한다. 글 없는 그림책에 관한 학문적 연구는 2011년 이후 증가하고 있지만 글 없는 그림책을 보고 읽는 새로운 방식에 관한 연구가 부족한 실정이다. 이에 따라 글은 최소화하고 그림 중심으로 이야기를 전달하는 현대의 글 없는 그림책의 ‘그림 읽기’ 방식에 대한 새로운 개념의 정립이 필요하다. 따라서 글 없는 그림책의 그림 읽기를 요소화하고 체계화하였다.

연구방법 문헌 연구는 그림책과 관련하여 글과 그림의 고유한 특성, 그림책의 정의 및 최신 동향, 그리고 기호학을 중심으로 이론적인 고찰을 하였다. 기호학의 형태론과 의미론을 통하여, 글 없는 그림책의 개념과 그림 읽기 방식을 이해하고 ‘그림 읽기’의 네 가지 요소인 즉시성, 편리성, 함축성, 복합성을 도출하기 위한 개념을 파악하여 ‘2i2c RP System’으로 체계화를 하였다. 사례 분석은 질적 연구 방법으로 한국 작가의 해외 수상작에서 글 없는 그림책 12권을 선정하여 ‘그림 읽기’ 요소와 체계화를 하였다.

연구결과 ‘2i2c RP System’을 통한 총 12편의 글 없는 그림책을 분석한 결과, 첫째, 형태론적 요소는 그림의 형태를 직관적으로 인식하는 즉시성(i)과 텍스트 부재로 인해 쉽게 접근할 수 있는 편리성(c)을 통해 읽을 수 있었다. 둘째, 의미론적 요소는 그림을 유추하여 의미를 파악하는 함축성(i)과 다양하게 해석되는 복합성(c)을 통해 의미가 나타났다.

결론 글 없는 그림책의 그림 읽기는 형태론적 측면에서 즉시성과 편리성으로 형상을 인식하고, 의미론적 측면에서 함축성과 복합성으로 의미를 해석하는 ‘2i2c RP System’의 과정이었다. 따라서 이러한 체계는 수동적인 독자의 역할에서 능동적으로 유도하고 독자 위치를 강화시키는 책 읽기 방식이었다.

주제어 글 없는 그림책, 2i2c RP System, 기호학, 형태론, 즉시성과 편리성, 의미론, 함축성과 복합성

*교신저자: 홍동식 (ridersky@naver.com)