

그림책 속 일러스트레이션의 공간 표현 특징 연구

Research on the Spatial Expression Characteristics of Illustration in Picture Books

한영강, 김기수

신라대학교 산업디자인학과

YongGang Han(yongganghan2013@gmail.com), KieSu Kim(kks@silla.ac.kr)

요약

본 연구는 그림책 속 그림 디자인에 기초한 것으로, 그림책 속 일러스트레이션의 공간 표현은 매우 중요한 객관성을 담고 있다. 그림속의 다양한 텍스트, 그림, 여백 등은 작업자의 다양한 편집기술과 합리적 요소를 가지고 있어야 공간배치가 원활히 이루어진다. 본 논문은 여러 그림 사례와 고전적인 그림책에 대한 연구를 분석하여 그림책 속 디자인의 공간 표현의 특징을 도출하였다. 첫째 그림과 텍스트의 융합, 즉 그림과 텍스트 모두 화면의 요소로서 함께 공간 정보를 전달한다는 점이다. 둘째 그림책 속 공간 디자인의 일관성 특징으로, 책을 열람할 때 이야기와 내용을 부드럽게 연결시켜야 한다. 셋째 공간 표현 시 창작자가 필요에 따라 추상적 공간 표현과 구상적 공간 표현 중에서 서로 장단점을 활용하여야 한다는 점이다. 넷째는 그림책 공간 표현의 상징적 특징으로, 기호학 원리에 따라 그림책의 공간 표현에 많은 상징적 표현 수법이 적용됨을 알 수 있으며 이는 그림책 열람의 인지적 효율을 크게 향상시킨다. 다섯째 특징은 우수한 그림책의 공간 표현은 재미있는 요소가 뛰어나며 디자인 수단이 풍부하고 화면 내용과 화면 형식을 독자들에게 재미있게 전달한다는 점이다. 본 연구는 그림책 디자인에 있어서 디자이너와 아티스트가 이 같은 주어진 공간프레임 안에서 창작을 이끌어 내야 하며 이러한 공간프레임은 그림책창작의 효율성을 크게 향상시킬 수 있을 뿐 아니라, 시각적으로 독자중심적인 흥미로운 체험을 제공할 수 있을 것이라고 생각된다.

■ 중심어 : | 그림책 | 일러스트레이션 | 공간표현 | 공간특징 |

Abstract

This research is based on the design of pictures in picture books, and the spatial representation of illustrations in the picture books contains the significantly important objective. Various texts, pictures, spaces, etc. in a picture must have the operator's various editing skills so that spatial arrangement is made smoothly. In this paper, the characteristics of spatial expression of design in picture books are derived by analyzing several examples of paintings and studies on classic picture books. First, the fusion of picture and text, that is, that both picture and text convey spatial information together as elements of the screen. Second, as a characteristic of the coherence of the space design in picture books, the story and content must be smoothly connected when reading the book. Third, when expressing a space, the creator should utilize the strengths and weaknesses of each other between abstract and conceived spatial expressions as needed. Fourth, as a symbolic feature of picture book spatial expression, it can be seen that many symbolic expression techniques are applied to the spatial expression of picture books according to the semiotic principle, which greatly improves the cognitive efficiency of reading picture books. The fifth characteristic is that the spatial expression of an excellent picture book has excellent interesting element, rich design means, and interestingly conveys screen contents and screen format to readers. In this research, it is thought that designers and artists should guide the creation within a spatial framework as designing picture books, thus greatly improving the efficiency of the creation process, while also provide a reader-centered visual Interesting experience.

■ keyword : | Picture Book | Illustration | Spatial Expression | Spatial Characteristics |

접수일자 : 2020년 11월 04일
수정일자 : 2020년 12월 14일

심사완료일 : 2020년 12월 15일
교신저자 : 김기수, e-mail : kks@silla.ac.kr

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

그림책은 19세기 중반 큰 번영의 시기를 거쳐, 20세기 그리고 오늘날에 이르러 황금기에 접어들었다. 전 세계적으로 그림책은 어린이들을 위한 조기 학습 자료로 인식되며 가정과 아이들에게 사랑을 받고 있다[1]. 현재 상황을 종합해 보면, 그림책은 출판 부수가 지속적으로 늘어나고 있을 뿐만 아니라 종류도 점점 더 다양해지며 폭발적인 성장을 이루고 있다. 그림책은 미디어, 기법, 스타일, 표현력 등에서 독특한 매력을 선보이며 점점 더 많은 아티스트들을 끌어들이고 있으며, 훌륭한 작품들이 쏟아져 나오고 있다.

최근 영국 케임브리지 예술 학교의 Martin Salisbury가 출간한 《Illustrating Children's Book》은 유럽과 미국 그림책의 간략한 역사를 정리하고 있을 뿐만 아니라 그림책의 창작 기법, 미디어, 캐릭터 제작에 대한 자세한 설명을 서술해 놓았다. 대만의 유명한 편집자 Hao Guangcai가 출간한 《좋은 그림책은 어떻게 좋은가?》는 전체적으로 그림책 읽기 방법과 미학적 방법을 소개하였고 매우 훌륭하게 그림책의 시각적 논리를 설명하였다. 캐나다의 Perry Nodelman이 출간한 《Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books》은 그림책의 그림이 텍스트와 결합되는지, 어떻게 독특한 방식으로 정보를 전달하고 이야기를 전달하는 지에 대해 설명했다. 국제 아동 문학 수상자 Maria Nikolajeva와 Carole Scott의 《How Picturebooks Work》에서는 그림책 연구에 대한 새로운 방법을 탐구하였고 획기적인 이론과 용어를 제시하였으며 아동문학에서 집중적으로 텍스트와 이미지의 역동적 관계를 탐구하였다. 그림책을 문학 및 문화의 특정 매체 또는 매개체로 볼 때 모든 연령층의 독자들에게 매력적일 뿐만 아니라 어린이와 기타 커뮤니케이션 매체에게 집중할 수 있는 준비를 하게 한다. 본 연구의 목적은 이러한 연구를 바탕으로 창작자의 관점에서 그림책 속 일러스트레이션 디자인의 공간적 성능 특성을 연구하였으며 새로운 발견이 있기를 기대하며 분석하고자 한다.

2. 연구범위 및 방법

그림책의 분류에는 여러 가지 분류 방법이 있는데 기능적으로 구분하면 지식, 습관 형성, 스토리의 세 가지 형태로 나눌 수 있다. 그 중 지식 분야는 주로 텍스트, 숫자, 색깔, 사물 등 인기 있는 과학 그림책을 독자가 이해할 수 있도록 돕는 것이며, 이러한 그림책은 일반적으로 미취학 아동을 위해 준비된다. 습관 형성 분야의 그림책은 일반적으로 현지의 전통 문화와 사회적 풍습에 근거하여 그림책의 형식을 기반으로 설명되는데 독자의 위생 습관, 사회적 에티켓, 생활 준칙 등을 양성하는 내용이 포함된다. 스토리 분야의 그림책의 내용은 매우 풍부하다. 전통 신화와 역사 스토리가 있고, 삶을 묘사하는 스토리 및 판타지에 관한 스토리도 포함된다. 이러한 이야기들은 매우 강한 내러티브를 가지고 있는데 그래픽 디자인이 예술적이고 다양한 스타일을 지녔으며 창작 열정도 매우 높다. 본문에서는 이러한 내용을 중점적으로 다루고자 한다.

연구 과정에서 스토리 분야의 그림책 종류가 많은 것과 다양한 문화적 배경 및 문학적 서술 방식의 존재로 인해 고르기가 쉽지 않았다. 본 논문이 선택한 그림책은 스토리 형식의 그림책을 기준으로 하였고 독서 연령에는 2~7세 어린이들이 집중적으로 분포되어 있다.

일본의 유명한 그림책 거장 미야니시 타츠야(宮西达也) 《나는 티라노사우루스다.》는 비현실 공간을 배경으로 한 스토리 형식의 그림책이며 회화 스타일은 추상적이다. 공룡의 시대는 더 이상 존재하지 않고 그림책 스토리의 묘사는 완전히 공룡을 의인화하여 자신의 주관적인 표현을 하였다. 이 책에서 저자는 공룡들 사이의 따뜻한 이야기에 대해 상상하였다.

미국의 그림책 거장 Virginia Lee Burton의 Cadick Gold Award작품 The Little House는 추상과 구상 사이의 회화 스타일을 사용하여 도시화 발전 과정 중 모든 곳에서 일어날 혹은 일어나고 있는 스토리를 묘사하였다. 스토리의 공간은 완전한 현실 속 공간이며 현실 공간의 모든 규칙을 준수하고 있는 매우 훌륭한 작품이다.

미국의 리얼리즘 그림책 거장 David Wiesner의 Cadick Gold Award작품 Crazy Tuesday는 구상적인 회화 스타일의 그림책이며 현실 공간과 비현실 공간

이 혼합되어 있는 스토리를 묘사하였다. 스토리의 배경은 현실 공간의 도시이지만 밤이 되면 환상의 세계로 스토리 배경이 전환된다. 이는 현실 공간의 규칙에서 자유로워지며 여러 신비한 일들이 많이 일어나는 동시에 동이 트면 모든 일들은 다시 정상으로 되돌아온다.

대량의 그림책 사례를 조사한 결과, 이 세 그림책은 기본적으로 스토리 형식으로 된 그림책의 모든 속성을 가지고 있으며 매우 전형적인 연구 사례인 것으로 확인되었다.

본 논문은 그림 속 일러스트레이션 공간의 객관적 느낌과 주관적 느낌의 차이점을 분석하고 기호학적 이론을 결합하여 그림책 속 그림에 드러난 독특한 점, 선, 면의 구성요소에 대해 연구하였으며, 이 연구를 통해 그림책 속 그림 디자인의 공간 표현의 특징을 도출하였다. 또한 고전 그림책의 관련 연구를 바탕으로 본 연구의 결론과 더불어 응용 제안을 제시하였다.

II. 이론적 고찰

1. 그림책의 개념과 특징

그림책은 영어로 Picture books라고 한다. 그림책은 스토리를 들려주고 지식을 습득하게 할 수 있을 뿐만 아니라 아이들의 정신세계를 구성하며 다양한 지능을 키울 수 있도록 도와준다. 그림책은 가족들이 선호하는 아동 도서이며 어린이가 읽기에 가장 적합한 책으로 국제적으로 인정받고 있다.

그림책에는 다양한 창작 매체가 있는데 수채화, 유화, 아크릴, 판화 등의 전통적인 회화 매체 외에도 소재 콜라주와 유사한 다양한 혼합 매체가 포함된다. 또한 컴퓨터 기술의 발전으로 컴퓨터 회화는 매우 중요한 회화 창작의 수단으로 되었는데 컴퓨터는 전통 회화의 다양한 회화 방식을 모방 할 수 있을 뿐만 아니라 수정과 네트워크 전송이 용이하다는 장점을 가지고 있다. 비록 컴퓨터가 전통 매체를 대체할 수는 없지만 회화 창작자에게 매우 환영을 받고 있다.

그림책은 표현에 있어서 회화의 우수한 질 뿐만 아니라 화면과 텍스트 간의 조화를 추구한다. 텍스트의 역할은 단순히 내용을 서술하는 데에 그치지 않고 포맷

디자인을 통해 텍스트로 하여금 그림책의 예술적 표현의 일부가 되게 한다. 서적의 포맷 디자인과 텍스트 디자인 그리고 책의 전체적인 제본은 그림책에 디자인의 속성을 부여한다. 이로부터 알 수 있듯이, 그림책은 문학, 회화, 디자인의 세 가지 속성을 지닌다.

표 1. 문학서적, 만화책 및 그림책 속 그림과 텍스트의 관계 [2-4]

	사례	그림과 텍스트의 관계
문학책		텍스트가 주를 이루며, 그림은 텍스트를 보조하는 역할을 함.
만화책		그림이 주를 이루며 텍스트는 그림을 보조하는 역할을 함.
그림책		그림과 텍스트의 중요성이 동등함.

[표 1]에 나타난 바와 같이, 일반적인 문학 서적에서는 텍스트가 주체이고 일러스트레이션은 텍스트를 보조하는 역할을 한다. 만화책에서는 텍스트가 그림을 보조하고 그림책에서는 그림과 텍스트의 중요성이 동등하며 이는 그림책의 가장 큰 특징이다. 이는 Perry Nodelman의 그림과 텍스트 관계에 대한 논술 과정에서 상세한 해석을 진행하였다.

2. 그림책 속 일러스트레이션의 공간

본 연구의 그림의 공간은 일러스트레이션 디자인에서 문자와 도형 원소의 구성을 통해 조성된 화면 공간이다. 독자는 그림책을 열람할 때 화면에서 공간 속 물체의 주관적 위치를 직관적으로 느낄 수 있고 예술적 표현의 측면에서 공간 속에 함축되어 있는 주관적인 정서를 느낄 수 있다. 이러한 공간의 구체적인 표현 속성과 디자이너의 예술적 표현은 직접적인 연관이 있고 시각적으로 사실 공간 표현과 추상적 공간 표현 이 두 가지 유형으로 나뉘며 이는 회화의 공간 표현의 유형과 일치하다.

사실 공간 표현의 유형, 회화에서 '원근법'을 적용하여 화면을 현실의 축소판처럼 보이게 하고, 사람의 시각 습관에 완전히 부합하는 화면 효과를 준다. 이러한

공간 표현기법의 응용은 아티스트들의 창의력을 크게 계발시켰으며, 르네상스부터 바로크 예술, 신고전주의 그리고 낭만주의 회화 시기에 이르기까지 원근법은 줄곧 서양 회화 속 공간 표현의 권위있는 수단으로 사용돼 왔다. 모든 사실적 회화는 이 공간 표현 유형에 속한다.

추상적 공간 표현의 유형, 화면의 구체적인 표현에서 독자들이 보게 되는 것은 예술적으로 처리된 그림과 도형이며 물체는 더이상 객관적인 세계에 충실하지 않고 과절적이고 요약적이며 변형적인 예술적 처리를 거친 상태이다. 화면 속의 모순적인 공간, 초현실적인 공간, 다중적인 공간 등 공간 표현은 모두 추상적인 표현이다.

그림의 공간은 시각적인 스토리 속의 구체적인 장면만을 표현하는 것이 아니며 예술적 디자인을 통해 화면의 예술 분위기 또한 표현할 수 있고 스토리의 주관적 정서를 전달한다. 이러한 공간적 표현은 추상적인 사상의 표현이고 이는 순수한 개념 상의 변화이다. 예술의 공간개념은 객관적인 3차원 공간 혹은 추상적인 세계이 두 가지 이외에도 더 많은 공간에 대한 사고를 하게 되는데 화면의 공간을 더 이상 눈으로 느끼는 것이 아닌 머리를 통해 느껴야 하는 것이다.

그림책 속 그림의 공간개념은 회화의 공간개념에도 부합되지만, 그림책은 하나의 화면만을 보여주는 것이 아니라 여러 화면의 조합을 바탕으로 만들어지므로, 공간 개념의 연속성이라는 특징이 더해진다. 이로써 마치 영화와 같은 공간 표현 속성을 지니게 되며, 각 화면 간에 서사의 연관성과 공간표현의 연관성이 생겨난다.

3. 그림책 속 일러스트레이션의 공간 표현 요소

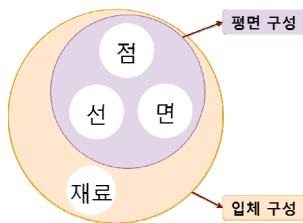


그림 1. 입체 구성 및 평면 구성(6)

[그림 1]에서 나타난 바와 같이 회화 속 공간 표현의 요소는 본질적으로 점, 선, 면으로 요약될 수 있으며, 구체적으로 그림책 속 그림 디자인의 점선면 구성은 저마다의 특징을 지닌다. 그림책 속 그림의 텍스트 부분에도 점선면의 구성 배열이 가미되는데, 하나의 텍스트는 점으로 간주하여 응용할 수 있으며, 텍스트의 크기, 색상, 질감, 모양 등의 속성을 통해 화면과의 배합을 조정함으로써 그림과 텍스트의 조합을 바탕으로 공간 표현의 목적을 달성할 수 있다. 줄로 된 텍스트는 한 줄로 이을 수 있고, 다양한 연결 방식과 방향의 배치를 통해 시선을 유도할 수 있다. 텍스트가 비교적 많을 때 이를 한 곳에 배열하면 면이 되고, 텍스트의 색상, 명암, 크기의 변화를 통해 공간 표현에 도움을 줄 수 있다. 텍스트와 화면의 조합을 통한 표현은 그림책 속 그림 표현의 큰 특징 중 하나이다.

III. 그림책 속 일러스트레이션의 공간적 표현 특성 제출

1. 도형과 텍스트의 융합

그림책 속 일러스트레이션의 공간 표현 요소는 텍스트와 그림으로 이루어진다. 이 요소들을 통해 화면의 시각적 효과가 나타나며, 가장 기본적인 공간적 표현의 특징이 된다. 유명 일러스트레이터인 Randolph Caldecott의 견해에 따르면, 그림책의 그림과 텍스트는 단독으로 존재하지 않으며, 텍스트와 그림은 동시에 스토리를 표현한다. 그에 따르면 아티스트는 디자인 할 때에 텍스트와 그림 사이의 균형을 지속적으로 조정하고, 최종적으로 둘의 통일을 이루어야 한다. 이는 그림책의 가장 핵심적인 특징이며, 그림책 속 일러스트레이션의 가장 핵심적인 특징이기도 하다.

표 2. 그림과 텍스트 융합의 특징[7]

	사례	융합 방법	융합 요소
그림과 텍스트의 융합 특징		색상, 모양, 부피, 질감, 구도를 바탕으로	텍스트와 이미지

[표 2]에 드러난 바와 같이, 텍스트와 그림이 함께 화면의 내용을 표현하고, 융합 수법을 통해 텍스트를 화면의 일부가 되게 한다. 그림과 텍스트의 융합 요소는 바로 그림책의 기본 요소인 텍스트와 그림이 다양한 조합을 통해 화면의 점선면의 특징을 이루고, 나아가 공간을 표현하는 것이다. 디자인 방법은 색상, 모양, 부피, 질감 등의 다양한 변화를 한 데에 융합하여 최종적인 화면을 형성한다.

2. 공간 디자인의 일관성

앞서 그림책 속 그림의 공간 개념에 대한 이해에 있어서, 단일한 삽화는 공간을 표현할 때에 하나의 화면 속에서 디자인되기 때문에, 화면의 제약에서 자유롭지 못하다. 이에 반해 그림책의 화면은 영화와 같은 시각적 특징을 지니는 이유로, 연속된 화면을 통해 하나의 이야기를 완성한다[8]. 따라서 그림책 디자인에 있어서 공간 표현의 가능성은 증대되며, 인접한 화면이나 책 전체 디자인의 공간이 연속성을 지니고, 이 같은 연속성은 객관적인 상황에서 공간을 연속시키며, 구도 형식 또한 연속된다.

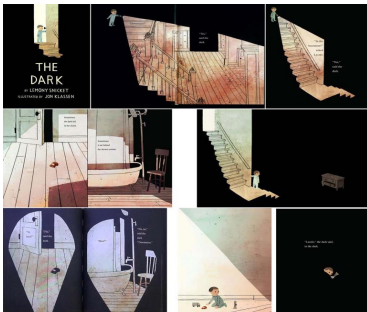


그림 2. 그림책<The Dark>[9]

[그림 2]은 그림책 <어둠>의 일부인 그림으로, 이 책은 전체적으로 어둠과 밝은 빛의 강한 대비를 이루는 화면 디자인을 연출하고 있다. 또한 화면이 전체적으로 빛의 그림자를 바탕으로 디자인되었으며, 특히 아이의 손에 들린 손전등에서 나오는 부채꼴 모양의 광선에 따라 공간을 특징적으로 표현하고 있다. 독자가 책을 읽는 동안 공간 속의 물체가 끊임없이 변하지만, 잠재의 식은 공간이 끊이지 않고 마치 영화처럼 이야기가 펼쳐

지는 것처럼 느낀다.

3. 구상적 공간과 추상적 공간 공존

구상적 공간은 이해하기 쉽다. 아티스트가 이미지를 통해 공간을 표현할 때 현실 장면의 비율이나 실제에 가까운 비율에 따라 묘사하고 디자인하기 때문이다. 이러한 공간 표현은 직설적이고, 쉽게 읽힌다. 구상적 묘사 방식은 독자로 하여금 캐릭터와 장면 간의 위치, 비율, 각도 등을 빠르게 이해하게 하며, 이에 텍스트를 조합하면 스토리의 줄거리를 더욱 쉽게 나타낼 수 있다.

추상적 공간 표현은 구상적 공간 표현과는 다른 각도에서 공간 관계를 표현한다. 우선 객관적인 화면에 구애 받지 않고, 장면에 대한 아티스트의 이해에 따라 구체적인 물체와 환경을 추상화하고 요약해 공간을 표현한다. 추상적 공간의 표현은 흥미로우며, 독서 체험에 즐거움을 선사한다. 특히 어린이 그림책에 이 같은 추상적 공간 표현이 많이 등장하는데, 아이들의 이미지 인지 능력과 습관 양성에 매우 적합하다.

[표 3]에서 구상 공간 사례의 그림 속의 장면은 3D 공간 좌표의 기준에 완전히 부합되며, 장면 속의 식탁, 의자 등의 물체는 원근법적 원리에 부합되며, 구상 공간의 정의에 완전히 부합된다.

표 3. 추상적 공간 및 구상적 공간의 특징[10][11]

	사례	표현 방법	표현 효과
구상적 공간		표준적인 원근법을 적용	현실 장면에 근접하며, 화면 표현이 직관적이고 이해하기 쉬움
추상적 공간		요소 배열이 자유롭고, 원근법을 적용하지 않음	화면 효과가 추상적이며, 흥미롭고, 공간 표현이 유연함

추상공간의 사례는, 우선 비율상 객관적인 현실과 완전히 불일치하다. 그림 우측의 집 지붕에 있는 닭은 집의 창문보다 더 크게 그려졌으며, 건물 자체도 삐뚤삐뚤하다. 이미지 요소의 배열이 자유롭고 원근법칙에 전혀 부합하지 않는다. 그림에도 불구하고 장면 속의 건물과 기타 요소들 간의 관계를 이해하고 인지하는 데에는

전혀 무리가 없다. 오히려 매우 극적이고 흥미로운 것이 추상화 공간 표현의 매력이다.

4. 상징성

상징이란 구체적인 사물과 이미지로 추상 및 기타 사물의 개념을 간접적으로 표현한 것을 말한다. Mark O'connell과 Raje Airey는 《상징과 기호 The Illustrated Encyclopedia of Signs & Symbols》라는 책에서 텍스트를 사용해 기호와 상징이 수천 년의 역사 속에서 종교, 사회학, 신비주의, 심리학 및 기타 문학적 분야에서 사용되고 발전되어 온 것을 해석하고 보여주었다. 또한 중요한 기호 및 상징을 심층적으로 분석해보면 수레바퀴, 십자가, 대문, 무지개, 용, 태양 및 미로 등이 포함된다. 이러한 이론들은 저자가 그림책을 디자인 할 때 부지불식간에 사용되기도 한다.

기호학적 관점에서 볼 때 예술은 하나의 표식이 된다. 예술이 표식이 되는 이유는 그것이 일종의 기호이기 때문이다. 기호적 행동은 인지적 행동에 영향을 미치며 이 행동은 그것을 일종의 소통 할 수 있는 형태로 변형시킨다[12]. 일반적으로 예술은 점, 선, 면 및 색상의 상징적 형태를 표현하는 것을 말한다. 이러한 형식은 수량 및 비율과 같은 구성 요소와 구성 원칙을 조화롭게 구성하고 있는데 이 형태의 구성은 단순히 감정만을 표현하는 것이 아니라 감정과 생각을 동시에 표현하는 것을 의미한다.

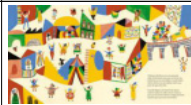
서충길은 연구에서 기호학을 이용하여 관객의 예술적 표현에 대한 이해를 효과적으로 유도하는 것이 매우 유효한 수단이라고 제안했다. 예술 작품에 기호학을 적용하면 관객이 시각적 논리를 보다 빠르게 확립하고 예술적 표현이 인지의 과정에서 완벽하게 전달될 수 있다. 기호화된 전형적인 시각적 이미지는 관객의 극적인 즐거움을 불러 일으킬 수 있다[13].

어떠한 측면으로 놓고 볼 때, 독자가 그림책을 열람하는 것은 실제로 일종의 확립 과정이며 상징성의 본질은 기호를 사용하여 정보를 전달하고 표현하는 것이다. 문화적 배경이 다른 그림책은 그 지역의 강렬한 풍격을 지니고 있기에 그림책에서 현지의 문화를 표현해내기 위해서는 반드시 그 지역 문화에서 형성된 기호 시스템을 채택해야 한다. 이러한 기호는 문화 특징의 구체적

인 시각적 표현이라고 할 수 있다. 따라서 그림책에서 이미지 디자인의 상징적 표현은 매우 자연스러운 일이다.

공간표현의 상징성 특징이란 공간을 표현할 때에 구체적인 사물을 추상화하여 표현하는 것 이외에 기호, 색채, 선 등의 수단을 사용하여 존재하지 않거나 특별한 의미를 지닌 사물을 표현하는 것을 의미하며, 사물의 부분적인 요소를 통해 사물이나 환경 전체를 나타낸다. 아티스트는 스토리의 사상이나 감정을 상징적인 수단을 통해 표현할 수 있으며, 이는 그림책 속 그림 디자인에서 흔히 찾아볼 수 있는 방식이다[14].

표 4. 상징적 특징[15]

	사례	표현 방법	표현 효과
상징적 특징		색채, 모양, 선, 문양 등을 통해 사물을 추상적으로 표현함	회면이 추상적이고 개괄적이며 간단하고 또한 생동적이고 흥미로움

[표 4]에는 세 개의 변화한 거리를 서로 다르게 표현하였다. 길 거리 양쪽으로 늘어난 건물들은 상징적인 색채와 모양으로 그려졌으며, 거리의 사람들도 상징적인 기호로 나타냈다. 그림에도 불구하고 스토리의 전경 및 내용을 쉽게 이해할 수 있다.

5. 흥미 특징

그림책은 주제별로 현실 세계 테마와 판타지 세계 테마로 나눌 수 있는데 어린 아이의 입장에서 그림책 세계의 현실 세계와 판타지 세계의 경계가 모호한 반면, 문학적 관점에서 지식 분야의 그림책을 제외한 대부분의 그림책은 모두 판타지 문학의 범주에 속한다.

Tolkien은 환상문학에서 경협세계인 현실세계를 1차 세계로, 비현실세계를 2차 세계로 정의하였다(Tolkien, 1966). 이 1차 세계(현실 세계)와 2차 세계(환상 세계)가 작품 안에서 관계를 형성하는 방식에 따라 환상문학의 유형을 범주화했다. 후대 학자들은 현실 세계와 판타지 세계의 관계를 바탕으로 더 많은 견해를 내놓았다. 권혁준(2009)은 판타지 문학의 환상 공간을 크게 세 가지 유형을 나누었는데 2차 세계형 환상문학, 1차 세계형 환상 문학, 교류형 환상문학 이다.

1차 세계형 환상 문학은 합리적인 자연 세계를 배경

으로 만들어지고 내부의 판타지 요소들은 스토리 라인에 집중되어 있으며 자연 세계의 범위를 넘어선 요소들이 많다. 캐릭터의 움직임은 현실의 법칙과는 상관없이 독자들에게 무한한 상상력을 가져다준다. 2차 세계형 환상문학의 스토리 라인 전개 배경은 완전한 비현실적인 세계를 바탕으로 등장하는 캐릭터들도 현실에 존재하지 않는 인물들이며 저자는 이 판타지 세계에서 신중하게 이 세계만의 질서와 법칙을 수립해 놓는다. 스토리의 관점은 여전히 인간 사회의 기본적인 가치관을 반영하고 있기 때문에 이론적으로 완전히 현실에서 벗어났다고는 말할 수 없다. 교류형 환상 문학은 1차 세계와 2차 세계의 경계를 넓히고 통로를 구축하며 두 세계의 규칙을 기반으로 스토리 라인을 전개한다. 그림책의 스토리 유형은 기본적으로 이상의 세 가지 범주에 속해 있다[16].

이를 통해 그림책 속 스토리의 표현은 현실 세계의 표현보다 높고 상상의 공간도 더 넓은 것을 알 수 있으며 이러한 내용을 바탕으로 한 그래픽 디자인은 이와 같은 상상의 공간을 표현하지 않으면 안 된다. 우수한 그림책의 그림 디자인은 반드시 과장되고 유머러스한 형태와 수단으로 그림의 공간과 내용을 표현한다. 따라서 재미는 그림책의 매우 중요한 특징이 되었다.

그림책 디자인의 재미는 화면 내용과 화면 형식 두 가지 요소로부터 비롯된다. 화면 내용의 재미는 창작자가 텍스트에 따라 이미지를 디자인하며, 연상과 상상 등의 방식으로 내용을 전시하고 표현함으로써 화면을 생생하고 재미있게 만드는 데에서 비롯된다. 화면 형식의 재미는 주로 창작자가 연상과 상상을 통해 화면 요소와 구도를 배치하고, 과장되고 유머러스한 조형 기법을 통해 캐릭터와 장면을 창조하고 참신한 디자인 감각을 선보이는 데에서 비롯된다.

표 5. 재미의 특징[17][18]

	사례	표현 방법	표현 효과
화면 내용의 재미		연상과 상상을 통해 텔레비전 속의 바다와 현실 속 바다의 공간을 연결 지음	생생하고 재미있는 화면 효과를 주며, 아이의 환상 속 세계를 흥미롭게 표현함
화면 형식의 재미		"S"자형 구도를 이용해 캐릭터 이미지를 유머러스하게 표현함	물의 흐름과 더불어 아이들과 오징어가 각기 다른 시공에서 노니는 모습을 재미있게 그려냄

[표 5], 위의 실례에서는 아이가 텔레비전을 통해 해양 탐색 프로그램을 시청하고 있는데, 텔레비전 속의 바다를 색채와 구도를 통해 현실 바다와 연결되는 것처럼 생동감 있고 흥미롭게 연출하였다. 이를 통해 보는 이는 아이의 환상 속 세계를 따라 바다 속으로 들어가는 듯한 이중적인 공간을 체험한다. [표 5]에서 아래의 그림은 아이가 바다에서 문어와 함께 헤엄치는 모습을 표현하였는데, 아티스트는 화면 공간을 다양한 해양 생물들로 채우거나 바다의 전체적인 모습을 그리지 않고, 아이와 4마리 문어의 수영 동작을 한 화면에 축소하여 'S' 형태로 공간 구도를 구성하였다. 이를 통해 보는 이는 수영 동작과 물줄기의 역동적인 특징을 자연스럽게 느낄 수 있어 매우 구체적이다.

IV. 고전 그림책 사례 분석 및 결과

1. 그림책 <나는 티라노사우루스다> 사례분석

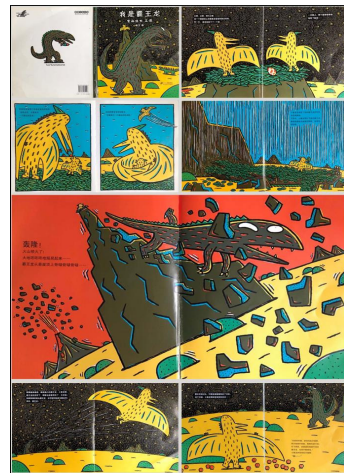


그림 4. 그림책 <나는 티라노사우루스다> 발췌[19]

미야니시 타츠야 (宮西达也)는 일본의 베스트 셀러 작가이자 가장 많은 그림책을 창작한 작가 중 한명으로 누적 판매량이 백 만부가 넘으며, 독자들의 사랑을 받는 작가이다. [그림 4]는 미야니시 타츠야의 유명한 대표 작품 <나는 티라노사우루스다>로, 작은 익룡이 무시무시한 티라노사우루스를 만나는 훈훈한 이야기를 다

룬다. 판화식의 회화 스타일과 짙은 색채 그리고 강한 시각적 충격을 지닌 것이 특징이고 특히 공간 표현에 있어서 대표적인 작품이다. 이는 전형적인 비현실 공간이며 이 세계는 저자가 현실을 바탕으로 상상해낸 것이다.

그림과 텍스트의 융합성 측면에 있어서 <나는 티라노사우루스다>의 회화 스타일은 다소 딱딱한 판화 스타일을 지니며, 텍스트는 비교적 각진 글자체를 채택하고 있다. [그림 4]의 화산 폭발 장면은 화산 폭발의 배경에 화산 폭발 소리를 의성어로 크게 나타내 화산이 실제로 소리를 내는 것과 같은 효과를 준다. 화면 공간은 한 순간에 평면을 벗어나고, 원문의 내러티브 강도를 높여, 독자에게 몰입감을 선사하고 글자체의 색상은 배경 색채의 변화에 맞추어 변화한다.

공간 디자인의 일관성 측면에 있어서, 이 그림책은 하늘의 색상을 시간과 날씨에 따라 변화시켰는데, 빨간색, 흰색, 검은색, 파란색 등 다양한 색깔을 채택하였다. 반면 땅의 색은 줄곧 노란색으로 표현하여 책 전반에 걸쳐 공간 디자인이 일관되고, 하늘의 색이 변함에도 분리된 느낌을 주지 않으며, 도리어 시각적으로 풍부하며 공간의 통일성을 유지한다.

책의 전반적인 공간디자인은 추상적인 형식을 연출하는 데에 주안점을 두고 있는데, 전체적인 화면 공간을 완전한 색 조각으로 요약하여, 공간배치에 강한 형식감을 부여하며, 바닥과 하늘의 경계는 굵은 선으로 분할하여 간결하고도 힘이 있다. 깊은 공간을 표현할 때에는 원근법을 적용하지 않고 화면 요소의 크기 대비와 겹치는 관계를 통해 표현하여, 멀리 있는 화산과 풀숲은 작게 그리고 가까이 있는 요소들은 크게 확대하여 자연스럽게 깊이감을 부여하였다. 이로써 일종의 간결의미를 보여준다.

이 그림책은 상징적인 회화 언어가 매우 명확하며, 사물의 세부적인 부분은 거의 보여주지 않는다. 공간의 시간 또한 오로지 상징적인 색채를 통해 나타낼 뿐이다. 흰색은 아침, 짙은 검은색은 밤 그리고 파란 하늘은 비오는 날을 상징한다. 초록색 반원형의 색 조각은 풀숲을 상징하며, 노란색은 땅을 상징한다. 검푸른 빛갈의 색 조각과 울퉁불퉁한 선은 산과 바위를 나타내며, 특히 색의 조합을 통해 화산의 모양을 묘사해 공룡 시대

의 지질적 특징을 그대로 표현하였다. 빼곡한 점은 밤하늘의 빛나는 별을 상징하며, 매우 큰 시각적 충격을 선사한다.

<나는 티라노사우루스다>는 전반적으로 공간을 재미있게 표현하였다. 앞서 언급한 내용 이외에도, 화면의 구도 형식이 간결하고 명쾌하며 과장된 특징을 지니며, 거의 모든 세부적인 부분을 배제하듯 모양과 색채 그리고 선만을 이용해 전체 세계를 묘사한다. 이는 책의 전반적인 시각적 스타일이기도 하다.

2. 그림책 <작은 집 이야기> 사례 분석



그림 5. 그림책<작은집이야기>발췌[20]

[그림 5]의 그림책은 칼데콧상 수상작 <작은 집 이야기>로, 미국의 그림책 대가 Virginia Lee Burton의 대표작이다. 미국의 아동문학평론가 바바라 엘라몬은 이 책을 버지니아 리 버턴 그림책 창작의 정점이라고 평가한 바 있다. 일본의 그림책의 아버지로 불리는 마츠이 타다시(松居直)선생의 평론에 따르면 “이 그림책이 전해 내려온다면 아이들은 <작은 집 이야기>와 같은 삶이 있었다는 것을, 그토록 아름다운 꿈이 있었다는 것을 알게 될 것이다. 이 책은 소중한 문화 유산이라고 할 수 있다.” <작은 집 이야기>는 언덕에 자리잡은 작은 집을 의인화한 이야기이다. 도시화가 한 걸음씩 가까워지면서 온 세상이 뒤바뀌고, 작은 집은 잊혀지게 되는데, 바쁘고 오염된 대도시 속에서 길을 잃고 살아가다가 꿈같은 결말을 맞이한다. 작은 집은 꿈 속의 동산으로 돌아가 다시금 원초적인 아름다운 삶을 되찾는다. 이 그

림책의 회화 스타일은 청아하고 아담한 들판과 무겁고 억압적인 도시를 강하게 대조시켰는데, 특히 회화의 공간 디자인이 독특하며 전체적인 스타일은 추상적인 부분과 구상적인 부분 사이에 있어 뚜렷한 상징적 의미를 엿볼 수 있다, 회화 내용은 완전한 현실 생활 속의 내용이다.

〈작은 집 이야기〉의 그림과 텍스트는 매우 교묘하게 어울리는데, 직사각형에 따라 기계적으로 또는 규칙적으로 배열하지 않고, 각 페이지의 내용에 따라 디자인 및 배치하였다. 책의 첫 페이지에서는 텍스트를 그림으로 완전히 감싸 완벽한 통일감을 주었으며, 이후 계절의 변화를 표현할 때에는 텍스트에 운율감을 주어 계단식으로 배치하고, 텍스트 주변에 계절을 상징하는 동식물을 장식하였다. 이후 도시화가 심각해지면서 이야기가 전개됨에 따라 텍스트와 그림은 끊임 없이 어우러지며 사다리꼴, 역삼각형, 심지어 S형 등의 형태를 띄며 풍부한 입체감을 선보인다. 이는 1943년에 창작된 그림책으로서, 이 같은 그림과 텍스트의 배치 양식을 보여준 것은 시대를 매우 앞서간 것이었다.

40페이지에 달하는 이 그림책은 36페이지와 마지막 페이지를 제외하고는 작은 집의 위치를 항상 오른쪽에 배치하여 페이지를 넘길 때 시각적 일관성이 방해 받지 않도록 함으로써 공간디자인의 일관성을 달성하였다. 이로써 독자는 이야기 전개를 자연스럽게 따라갈 수 있게 된다.

〈작은 집 이야기〉의 공간 표현은 추상적인 부분과 구상적인 부분의 사이에 있어, 원근법칙을 완전히 준수하지는 않았는데 전체적인 회화 요소는 기본적인 원근법 표현 방식을 따르고 있다.

책 속의 계절 표현은 상징적인 공간을 아주 잘 표현하였다. 들꽃과 제비 그리고 연두색의 색조 등으로 봄을 나타냈으며, 들국화와 청록색 색조로 여름을, 낙엽과 오렌지색으로 가을을, 눈송이와 흰색으로 겨울을 상징하였다. 도시를 표현할 때에는 회색, 갈색 등을 대량으로 사용해 도시의 압박감을 상징적으로 나타냈으며, 이는 들판을 상징하는 풍부한 색채와 강한 대조를 이룬다.

그림책 〈작은 집 이야기〉는 공간을 재미있게 표현하였는데, 텍스트와 그림의 배열이 서로 맞물려 있는 것

이외에도 S형 구도 디자인을 많이 적용하여 회화 요소를 곡선을 통해 표현하고, 화면의 공간에 강한 리듬감을 부여하였다. 이로써 은연 중에 시선이 곡선을 따라가다가 공간 전체에 이르도록 유도한다.

3. 그림책 'TUSEDAY' 사례분석

[그림 6]의 그림책 〈이상한 화요일(TUSEDAY)〉은 또 다른 칼데콧상 수상작으로, 미국의 사실 풍 그림책 대가인 David Wiesner의 대표작이다. 이 그림책은 텍스트 묘사가 거의 없는 그림책으로 날고 있는 개구리가 밤에 도시를 가로지르는 환상적인 세계를 그린 책이다. 다음날 태양이 뜨면 세상은 원래의 모양을 되찾는다. 회화 스타일은 굉장히 사실적이며, 정교한 화면으로 독자의 상상력을 자극한다. 공간의 흥미성 표현은 현실 공간을 완전한 마법의 세계로 전환하는 것인데 이러한 시간과 공간의 대조는 독자들에게 환상과 같은 경험을 선사해준다.

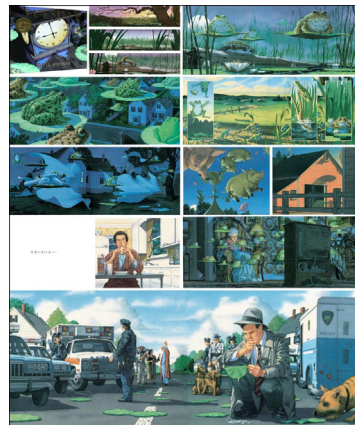


그림 6. 그림책〈이상한화요일(TUSEDAY)〉 발췌[21]

이 그림책은 기본적으로 텍스트가 없으므로 그림과 텍스트의 디자인은 생략 가능하다. 공간 디자인의 연관성 측면에서는 동물의 비행하는 방향을 기본적으로 오른쪽에서 왼쪽으로 향하게 하여, 마치 영화의 장면처럼 연출함으로써 독자의 시각적 혼란이나 인지 부조화를 방지하고, 독서 시의 시공간 인지를 원활하게 하였다. 화면은 전체적으로 파란색과 녹색의 색조를 배치하여 공간 색상의 일치감을 유지하였다.

〈이상한 화요일〉의 전반적인 사실적 화풍은 그림책의 공간 표현을 구상화하고, 현실에 가까운 화면 효과를 주어 공간 조형이 매우 정교하고 특히 길거리 공간을 표현할 때에는 원근법칙을 엄격히 준수하여 인물과 자동차의 비율을 정확하게 구현했다. 또한 사실적인 수법을 사용함으로써 상징적 표현은 상대적으로 덜 중요해진다. 공간 표현에서 가장 흥미로운 것은 현실적인 화면과 정확한 조형으로, 환상적인 이야기와 엄청난 괴리를 이루며 작가의 창작 의도를 완벽하게 보여주고, 나아가 잊지 못할 독서 체험을 선사한다. 공간의 흥미성 표현은 현실 공간을 완전한 마법의 세계로 전환하는 것인데 이러한 시간과 공간의 대조는 독자들에게 환상과 같은 경험을 선사해준다.

4. 단계적 결과

앞서 세 그림책 사례에 대한 분석 연구를 통해 추상적, 구상적 그리고 둘 사이에 속하는 공간 표현의 스타일, 장면을 표현하는 데에 있어서 모두 그림책의 다섯 가지 공간 표현 특징에 부합한다는 점을 도출하였다. 그림과 텍스트의 융합은 소재와 스타일에 따라 복합적으로 디자인되며 결코 기계적이지 않고, 그림책마다 저마다의 특색이 존재한다. 화면의 공간 배치는 점선면의 큰 틀 안에서 텍스트와 그림을 조합하여 화면 속의 공간을 함께 표현함으로써 내용을 명확하게 전달하고, 화면에 재미를 더한다. 화면 공간의 추상성과 구상성은 이야기 및 창작자의 의도에 따라 선택할 수 있으며, 모두 독서의 일관성을 확보해야 하고, 시각적인 이해에 방해가 되지 않게 하여 독서를 원활하게 해야 한다. 화면 공간을 상징적으로 표현할 때에는 전형적인 기호 선택에 유의해야 하며, 기호라는 매개를 통해 정보를 전달할 때에는 독자가 자신만의 해석을 할 수 있으므로 정확하게 인지할 수 있도록 해야 한다. 그림책은 주로 어린이 독자를 대상으로 하므로, 창작자는 공간을 표현하는 데에 있어서 재미의 특징을 갖추도록 해야 하며, 독자의 상상력을 자극하여 최대한 좋은 독서 체험을 이끌어 내야 한다.

스토리 형식 그림책의 판타지 내용은 그래픽 디자인의 재미, 현실 공간과 비현실 공간의 대체 전환을 결정하여 시각적으로 흥미로운 경험을 증폭시킬 뿐만 아니

라 독자들에게 신선한 사유 공간을 제공해준다. 이것이 바로 그림책이 어린이 독자와 성인 독자의 이목을 끄는 이유 중 하나이다.

V. 결론

본 연구를 통해 그림책 속 그림 디자인의 공간 표현 특징이 일반적인 시각디자인 또는 회화 예술과는 매우 다르다는 점을 발견하였다. 그림책의 핵심적인 특징으로 그림과 텍스트가 스토리의 시사성을 함께 구성하며, 그림은 단순히 텍스트를 보조하는 부속적인 역할을 넘어서 기능적인 측면에서는 텍스트와 중요성을 서로 공유하고 있음을 알 수 있었다.

그림책 속의 일러스트레이션과 일반적인 일러스트레이션을 비교해 볼 때 공간적인 측면에서 일반적인 일러스트레이션은 대부분 단독의 그림이 대부분이기에 그림책 속의 일러스트레이션과 같이 공간의 연관성을 지니지 않는다. 또한 일반적인 일러스트레이션은 내용의 풍부함에 있어서도 그림책 속의 일러스트레이션과 비교할 수 없는데 그림책 속에 들어있는 문자도 일러스트레이션을 보충설명 해주기 때문이다. 기호 상징적 응용의 측면에서 볼 때 일반적인 일러스트레이션과 그림책 속의 일러스트레이션은 본질적으로 다를 바가 없지만 그림책 속 여러 폭의 일러스트레이션은 동일한 기호가 지속적으로 표현하는 내용에 대해서 일반적인 짧은 폭의 일러스트레이션보다 훨씬 뛰어나다.

이전 연구를 바탕으로 본 연구에서는 사례 연구를 통해 그림책의 공간 표현에 대한 다섯 가지 기본 특성을 제시하고자 한다. 첫 번째 특징은 그림과 텍스트의 융합성의 특징으로, 그림과 텍스트 모두 화면의 요소로서 공간 정보를 공통으로 전달한다. 두 번째 특징은 그림책 속 공간 디자인의 일관성의 특징으로, 이야기를 통해 합리적 장면을 표현하는 것이다. 셋째 공간 표현 시 창작자가 필요에 따라 추상적 공간 표현과 구상적 공간 표현 중에서 서로 장단점을 활용하여야 한다는 점이다. 넷째는 그림책 공간 표현의 상징적 특징으로, 기호화 원리에 따라 그림책의 공간 표현에 많은 상징적 표현 수법이 적용됨을 알 수 있으며 이는 그림책 열람의 인

지적 효율을 크게 향상시킨다. 다섯째 특징은 우수한 그림책의 공간 표현은 재미있는 요소가 뛰어나며 디자인 수단이 풍부하고 화면 내용과 화면 형식을 독자들에게 재미나게 전달한다는 점이다. 아울러 그림 요소 자체의 흥미로운 디자인뿐만 아니라 현실 및 비현실적인 공간의 창의적 디자인 등 디자인 수단이 풍부하고 다양하여 화면의 내용과 형식을 독자들에게 유머러스하게 전달한다.

그림책 속 그림의 공간 표현의 특징에 대한 연구 결과에 따르면, 그림책 디자인에 있어서 디자이너와 아티스트는 그림과 텍스트의 관계를 충분히 생각하고, 그림 디자인의 공간적 표현 특징을 충분히 고려한 후 창작을 진행해야 창작의 효율성을 크게 향상시키고 독자들에게 시각적으로 풍부하고 재미있는 독서 경험을 전달할 수 있다. 회화 요소 선택에 있어서는 회화 요소의 전형적인 특성과, 기호학에 맞는 정보 전달 원리를 적용하면 정보를 보다 정확하게 전달할 수 있다. 또한 좋은 상징적 기호는 화면이 사물이나 배경의 지나친 디테일에 묻히지 않고 공간 관계의 표현을 부각시켜 화면의 예술성을 크게 증대시킨다. 포맷 디자인에 있어서는 텍스트 부분의 디자인을 보다 창의적으로 만들고, 이미지와 조화를 이루어 함께 주제를 표현하게 한다. 화면 스타일의 선택은 추상적인 경우와 구상적인 경우 모두 정보 전달 정확성과 화면의 재미에 주안점을 두어야 한다. 일반적인 그림책은 상상력이 풍부한 어린이를 대상으로 디자인된 것이므로, 아티스트는 이를 감안하여 재능을 충분히 발휘하고 어린이들에게 더 나은 독서 체험을 제공하기 위해 노력해야 할 것이다.

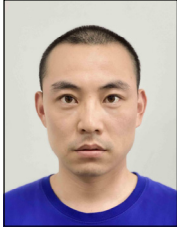
참 고 문 헌

- [1] 이은선, *그림책 일러스트레이션으로써의 동물 캐릭터 이미지 표현 연구*, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2005.
- [2] <http://image.baidu.com/search/index?ct>, 2020.6.4.
- [3] <http://image.baidu.com/search/index?tn>, 2020.6.4.
- [4] <http://www.pinterest.com>, 2020.6.4.
- [5] Perry Nodelman, *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*, University of Georgia Press, p.227, 2015.
- [6] <https://image.baidu.com/search/index?ct>, 2020.6.4.
- [7] <https://www.pinterest.com/pin/4640819366073858/>, 2020.6.4.
- [8] 이은지, *어린이 그림책 디자인 연구 : 본인의 북디자인을 중심으로*, 중앙대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011.
- [9] <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=2543>, 2020.6.4.
- [10] <https://www.pinterest.com/pin/464081936607153209/>, 2020.6.4.
- [11] <https://www.pinterest.com/pin/464081936607153235/>, 2020.6.4.
- [12] 송문석, *예술의 기호 기호의 예술 : 기호의 교용이론을 찾아서*, 서울 : 푸른사상, 2006.
- [13] 서충길, *기호학 이론을 활용한 미술표현 교육에 관한 연구*, 건국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2009.
- [14] 피종삼, *흑백 그림책 일러스트레이션의 표현과 상징성 연구 : 분석심리학적 방법의 적용*, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2011.
- [15] <https://www.pinterest.com/pin/754775218780122277/>, 2020.6.4.
- [16] 유상미, *환상그림책의 특성 연구*, 가천대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2016.
- [17] <http://www.pinterest.com/pin/464081936607413020>, 20.6.4.
- [18] <https://www.pinterest.com/pin/464081936607073900/>, 2020.6.4.
- [19] 미야니시 타츠야 (宮西达也), *그림책<나는 티라노사우루스다>*, 二十一世纪出版社, pp.1-39, 2013.
- [20] Virginia Lee Burton, *그림책<작은집이야기>*, HMH Books for Young Readers, pp.1-40, 2007.
- [21] David Wiesner, *그림책<TUSEDAY>*, Clarion Books, pp.1-32, 2007.

저 자 소 개

한 영 강(YongGang Han)

정회원



- 2006년 : 중국 산둥 공정 미술 대학 애니메이션 학과 학사 졸업
- 2010년 : 한국경성대학교 예술학 석사 졸업
- 2019년 9월 ~ 현재 : 신라대학교 디자인대학 산업디자인학과 박사 과정

〈관심분야〉 : 애니메이션디자인, 일러스트/시각디자인

김 기 수(KieSu Kim)

종신회원



- 1991년 : 홍익대학교 미술대학 산업디자인학과 학사 졸업
- 1998년 : 홍익대학교대학원 산업디자인학 석사 졸업
- 2007년 : 홍익대학교대학원 산업디자인학 박사졸업
- 1999년 2월 ~ 현재 : 신라대학교

디자인대학 산업디자인학과 교수

〈관심분야〉 : 제품디자인, 해양/공공/환경디자인