

컷 분할 그림책의 예술성에 대한 연구

A Study on the Formative Artistry of Comic Strip Books.

이선경 (Sun-Kyung Lee)

김포대학 시각디자인과 조교수

이경임 (Kyung-Im Lee)

김포대학 시각디자인과 강사

이 논문은 2001학년도 김포대학의 연구비 지원에 의하여 연구되었음

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구방법 및 범위

2. 컷 분할 그림책의 이론적 고찰

- 2-1. 컷 분할 그림책의 개념
- 2-2. 코믹과 그림책의 새로운 관계
- 2-3. 컷 분할 그림책의 특징

3. 국내외 컷 분할 그림책의 분석

- 3-1. 국외 현황
- 3-2. 국내 현황

4. 컷 분할 그림책의 예술적 가치

- 4-1. 컷 분할 그림책의 예술성
- 4-2. 표현양식

5. 결론

참고문헌

(要約)

컷 분할 그림책은 이야기를 표현하는 연속적인 여러 개의 화면 또는 여러 개의 컷으로 분할된 화면으로 구성된다. 시각에 의한 정보전달 매체로서 컷 분할 그림책은 구체적인 시각 경험을 가능하게 하는 동시에 창조적 사고 발달과 정서 함양에 효과적이고, 그에 따른 미적 체험으로 다양한 조형 감각을 일깨우게 된다. 본 연구는 시각적 흐름에 따른 구체적 형태의 컷 분할을 이용한 일러스트레이션의 연결 표현에 관하여 알아보고 그에 따른 작품 분석을 통하여 영상 매체의 전달 특성을 수용한 컷 분할 형식의 일러스트레이션을 분석하였다. 컷 분할 형식의 일러스트레이션을 통하여 그림 자체로서 메시지를 전달하는 그림책 일러스트레이션은 인간에게 보다 발전된 의미에서의 시각적 경험을 할 수 있는 계기를 마련해주고, 다양한 표현과 일러스트레이션 제작을 통해 좀 더 새로운 조형 요소를 이해하고 시각적 경험을 할 수 있게 한다.

(Abstract)

Comic strip is a narrative sequence of cartoon panels. Comic strip book as a visual medium of communication is very effective for grasping objects visually as well as for developing creative thinking and culturing aesthetic sentiments. These aesthetic experiences awaken us to formative sentiments. The purpose of present paper is to study the visual streaming of the illustrated comic strips. The typical comic strip books are analyzed and the characteristic of visual communication is studied. The narrative illustrations in the form of comic strips encourage us to have a prosperous experience and to understand new formative artistry and the remarkable effect of visual experience.

(Keyword)

Comic book, Comic Strip, Cartoon Strip, Illustration

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

간접체험을 가능하게 하는 그림책¹⁾은 의도적 시각환경 자료로서 인간의 정서에 미치는 효과가 매우 크다고 볼 수 있다. 시각에 의한 정보전달 매체로서 그림책 일러스트레이션은 구체적인 시각 경험을 가능하게 하는 동시에 어린이에게 미발달된 상상력을 풍부하게 하여 창조적 사고 발달에 도움을 준다. 또한 문자보다는 그림이 시각 전달 효과가 크다는 사실에서 볼 때 그림책 일러스트레이션은 내용 전달이나 정서함양에 효과적이고 그에 따른 미적 체험으로 더욱 다양한 조형감각을 일깨우게 한다. 현대 문화의 대부분은 고도로 발달한 인쇄기술과 영상기술에 힘입어 시각적으로 전달되어지고 있다. 우리는 메시지(message)를 시각을 통해 직접적으로 이해하는 것이다. 이와 같이 현대사회에서 일러스트레이션이 시각 전달(visual communication)의 기능을 전제로 독립적인 장르를 추구하고 있음에도 불구하고, 사실상 대부분의 일러스트레이션은 독자적으로 내용을 전달하지 못하고 문자에 예속되어 삽화의 범주를 벗어나지 못하고 있다. 색채가 화려해지고 그림을 담은 지면이 넓어졌다고 해서 일러스트레이션의 수준이 높아졌다고 말할 수 없을 것이다. 그림책 일러스트레이션이 진정한 시각언어로서 독립적인 장르가 되려면, 우선 문자로 표현되는 내용만을 그대로 그림으로 재현하는 삽화적인 형태에서 벗어나야 하며 더 나아가 문자 없이도 독자적으로 내용을 전달할 수 있도록 시도되어야 한다.

일러스트레이션은 그 자체로 완성된 이미지의 전달이 선행되어야겠지만 지루한 이미지 전개에 의하여 흥미를 유발시키기 보다는 구체적인 시각 경험으로 시·지각 발달을 촉진시키며, 형태의 응용에 따른 이미지의 전환에 관심을 갖게 하고, 이러한 시각 경험과 미적 체험을 통해 인간의 정서 발달에 도움이 되는 그림책 일러스트레이션의 특징 분석에 연구의 목적을 두고자 한다. 또한 시각 경험을 통한 흥미와 놀이의 수단이 되는 그림책 일러스트레이션은 보다 주제 전달에 효과적인 시각 표현이 되도록 노력하여야 한다. 따라서 그에 알맞은 이미지의 연결에 적합한 표현 방법을 모색하기 위하여 본 연구를 시작하였다.

1-2. 연구 방법 및 범위

본 논문에서는 영상 일러스트레이션의 특징인 움직임, 시간, 변화를 평면으로 나열한 컷 분할 형식의 일러스트레이션의 개념을 중심으로, 표현하고자 하는 바를 전달 할 수 있는 컷 분할 그림책의 특성을 연구하고자 한다.

근본적으로 인간의 두뇌는 시각 지향적 특성으로 그림을 통한 정보 전달은 매우 효과적이라 할 수 있으므로 시각언어로서의 일러스트레이션은 인간과 어린이의 그림책에 있어서 중요한

1) 그림책 : 본 논문에서 말하는 그림책은 어린이들만을 위한 그림책이 아니고 어린이와 어른들을 위한 일러스트레이션을 주로 한 그림책을 의미한다.

의미를 갖는다. 그림책 일러스트레이션은 주제나 전달 목적에 따라 구성과 표현방법이 달라지고 작가의 개인적인 조형 요소의 사용과 새로운 시각언어를 통해 작품으로 전개된다. 또한 그림책 일러스트레이션은 책이라는 정지해 있는 구조적 이미지를 전제로 하기 때문에 각기 독립된 화면을 통해 내용이 전달되며 차례로 나열된 연속적 이미지의 전개에 따라 시각적 흐름을 만들고 각 페이지 간의 긴밀한 관계성에 의해 시각적 효과를 만들어 낸다. 그런 의미에서 본 연구는 시각적 흐름에 따른 구체적 형태의 컷 분할을 이용한 일러스트레이션의 연결 표현에 관해 알아보고 그에 따른 작품 분석을 하는 방법으로 진행한다.

연구의 범위는 국내외 작가중 인지도가 높은 작가의 작품을 선별하여 분석하였으며, 특히 국내 작가로는 이 분야의 작가들 중 예술성이 인정되는 대표적인 두 명의 작가를 선별하여 분석하였다.

2. 컷 분할 그림책의 이론적 고찰

2-1. 컷 분할 그림책의 개념

최근 그림책을 보면, 만화책 형식을 도입한 것이 많이 눈에 띈다. 그 중에서도 화제가 되고있는 것이 1991년 영국에서 출판된 대형사이즈, 컷 분할 형식의 '파딩톤(Paddington)'이다. 작가는 존 로빈으로 대담한 색채와 부드러우면서 따뜻함이 있는 선, 그리고 무엇보다도 파딩톤의 얼굴이 한층 캐릭터화 되어 있는 것을 느끼게 한다. 곰 인형 등으로 익숙해져 있는 탓인지, 새로운 파딩톤에게 위화감은 없으며, 도리어 움직임이 풍부한 스토리는 컷 분할로 보여지는 스타일이 매우 조화롭다. 문자 없는 그림책은 대부분 글에 익숙하지 못한 유아를 위한 단순한 내용이나 문자가 필요하지 않은 파노라마 형식이었으나, 일러스트레이션이 그 자체로서 시각언어라면 그림책은 반드시 문자에 의존하여 내용을 전달해야 할 필요는 없을 것이다. 이제 일러스트레이터들은 문자와 함께 사용되는 평면 일러스트레이션에만 주력할 것이 아니라 영상 매체의 전달 특성을 수용한 코믹 컷 분할 형식의 일러스트레이션을 통하여 그림 자체로서 메시지를 전달하는 문자 없는 그림책에도 주력해야 할 것이다.

조현실주의 사진작가인 듀안 마이클스(Duane Michals)는 시각적 변화를 묘사할 수 있는 시퀀스 사진(sequence photo)이라는 독특한 영상시스템을 개발했다. 그는 일순간의 포착만이 가능하다는 사진의 시간성에 관한 고정관념을 타파하고 시간 진행의 새로운 표현 가능성을 제시했다. 그의 작품은 의식의 흐름에 따라 전개되는 내면 이야기들을 '연속적으로 나열된 이미지들이 엮어 나가는 스토리 사진'을 통해 보여주고 있다. 그의 이러한 나열 영상형식은 전체 시퀀스에서 한 장면만을 독립시켰을 경우 중요성을 잃고 심지어 무의미해 지기까지 한다. 팝 아트 작가인 앤디 워홀(Andy Warhol)은 통속적인 이미지의 연속적인 나열을 통해 현대의 매스커뮤니케이션을 풍자하고 있다.

연속적으로 화면이 제시됨으로써 시각적인 누적 효과를 통해 변화나 동작을 보여주는 그림을 시퀀스 일러스트레이션(sequence illustration) 이라고 말할 수 있다. 원래 시퀀스는 영화에서 많이 사용하는 용어인데 일정한 시간에 일정한 장소에서 일어난 사건을 찍은 것을 씬(scene)으로, 이야기를 가진 한 단락의 씬을 시퀀스로 정의한다. 이러한 의미에서 story board²⁾ 는 시퀀스 일러스트레이션의 대표적인 예라고 말할 수 있다. 영상매체의 연속적 성격은 시각적 공간적 변화를 갖는 스토리 전달에 매우 효과적인 것으로서 평면시각언어에는 결여된 장점이기도 하다. 그러므로 컷 분할 그림책이야말로 이러한 영상매체의 장점을 취한 형태라 볼 수 있다.

2-2 코믹과 그림책의 새로운 관계

1929년에 등장한 '탕탕'의 작가 에르제는 유럽에 있어서 컷 분할 그림의 선구자라고 일컬어지며, 벨기에에서는 '만화의 아버지'로까지 여겨지고 있다. (그림 1)

미국에서의 코믹 역사는 19세기말(1895년경)부터 시작되었으며 신문연재 만화의 형태를 하고 있다. 선구적인 작품의 하나가 1905년에 등장한 원저 맥케이의 '리틀 니모' 전집이다. 그것은 마치 호화로운 코믹 그림책과 같았다. 물론 맥케이는 '리틀 니모'를 그림책으로서 그린 것은 아니다. 그러나 미국에서는 당시부터 신문의 일요일판 부록으로 코믹 칼라 페이지가 생기게 되었으며, '리틀 니모'는 이 일요일판의 페이지 전체를 매회 칼라로 연재되었다. 현재의 미국 신문은 옛날같이 얇아 한 페이지에 여러 개의 만화를 끼워 넣고 있지만, '리틀 니모'의 시대에는 한 페이지에 한 개의 연재 만화라는 사치가 허용되었던 것이다. 그렇기 때문에 원저 맥케이는 큰 화면을 살려, 세부적인 묘사가 풍부한 '리틀 니모'를 계속 그릴 수 있었던 것이다.

'탕탕'도 처음에는 주간 잡지에 흑백으로 연재되어 있었던 것이었으나 후에 칼라화 되고 단행본화 됨으로써 어른들과 어린이들이 즐겨 읽을 수 있는 코믹 그림책의 형태로 출판되었다. 이처럼 페이지 수는 한국의 만화책과 비교해서 적지만, 전 페이지가 아름다운 칼라로 인쇄되어 하드 커버의 대형판으로 출판되는 것이 현재에는 일반적인 코믹 단행본의 스타일이 되었다. 그러나 모든 것은 우선 만화로서 그려진 것으로, 결과적으로 그림책과 같은 취급을 한국에서는 받고 있지만 이것을 적극적으로 그림책 쪽으로 노력한 사람이 영국의 레이먼드 브릭스다.

브릭스의 '추위타는 싨타'는 획기적인 그림책으로 그것으로 인하여 브릭스는 코믹의 장점을 그림책에 살렸다. 브릭스의 '눈사람', '화이트 크리스마스' 등을 애니메이션 화했던 프로듀서는 "브릭스가 코믹의 지위를 높였다"라고까지 말했다.

2) story board : 영상을 위한 계획서이며 기획콘티라고도 한다. 이것은 영상을 위한 화면 레이아웃트라라고도 할 수 있으며, 나열된 화면 스케치에다가 컷의 해당부분, 즉 장면과 대본의 이행에 따른 비디오 부분과 오디오 부분을 적어 넣은 것이다.



(그림 1) 에르제 「탕탕」

영국에서도 어린이 만화의 역사가 있다. 그러나 그 만화들의 대부분은 거친 종이질의 주간지 형태로 출판되어 있어, 그것을 하나로 묶은 단행본도 좋지 않은 품질 인쇄로 값싸 보이는 것이 중심이었다. 브릭스는 그러한 코믹의 형식을 불어넣는 것에 성공했다. 이러한 형태의 코믹은 좋지 않은 품질의 인쇄에 거부반응을 보이고 있던 어린이들의 부모들도 환영할 수 있게 되었다. 이것은 만화와 그림책의 쌍방의 분야를 한층 더 높여주는 효과를 낳았다고 말할 수 있다.

브릭스의 산타크로스의 캐릭터는 유머러스하며, 그 차체가 만화적이다. 그것도 그가 어린이는 만화를 좋아한다 라는 것부터 생각하여 제작하였다고 볼 수 있다. 그림책을 컷으로 나누는 것으로써 영화나 애니메이션 같은 움직임의 감각이 더해졌다. 이것은 복잡한 테마의 작품에도 적용되어 많은 정브를 그림책 속에 불어 넣는 것도 가능했다. 레이먼드 브릭스의 '눈사람(The snow man)'은 애니메이션으로 만들어졌음에도 불구하고 이 작품이 신선하게 느껴지는 이유는 나타내고자 하는 내용의 분위기를 충분히 살려낼 수 있는 일러스트레이션의 사용과 내용 전개가 그림책에서 느끼는 바와 같이 현실을 현실답게 그려나갔다는데 있다. '눈사람'은 1978년 그림책이 나온 후 영화로도 만들어졌는데, 원작인 그림책에서도 마치 영화의 필름을 펼쳐놓은 것 같이 컷 분할 형식으로 인물묘사와 표정의 변화가 단계적으로 세심하게 표현되어있다. 미완성인 듯한 색연필 터치와 화면 분위기가 따뜻하고 포근한 손길의 느낌을 전해주고 있는 한편 레이먼드 브릭스의 독특한 인물묘사에 표정이 있는 듯 없는 듯한 얼굴 표정과 이와는 대조적으로 세밀히 관찰되어 그려진 몸놀림의 조화는 시각적이라기 보다는 육감적이고 심적인 표정을 전해주고 있다. 이러한 작품의 경향은 해를 거듭할수록 점점 활성화되고 있으며 모든 도서는 점차적으로 전문화 세분화되어 각 부분별로 적합한 일러스트의 성격이 요구되고 있다.

2-3. 컷 분할 그림책의 특징

그림책은 글과 그림이 조화를 이루어 내용을 전달하는 책이다. 즉, 시각적 형상을 충분히 활용한 책이다. 따라서 그림책의 특성은 딱딱한 말의 의미가 시각화하여 나타난다는 점이다. 때문에 아직 글을 읽지 못하는 어린이나 언어를 이해하는데 어려움을 갖고 있는 사람들, 또는 외국인들도 그림을 보며 추측하여 이해할 수 있다. 위와 같은 사람들이 내용 전개를 이해할 수 있는 것은 충분한 시각적 요소를 활용할 수 있기 때문이다. 인물의 동작과 움직이는 인물이 처한 공간과 시간의 관계가 그림을 통해 충분히 형상화 될 수 있다는 점은 그림책에 있어서 가장 중요한 특징이다.

그림책은 간단한 텍스트와 그림이 있는 책을 말한다. 매우 어린 유아부터 어른들까지 그림책을 즐길 수 있으며, 그 책이 무엇을 말하는지 이해하고 읽을 수 있다. 어떤 그림책은 유아가 한 번 보고 의미를 이해할 수 있으나 어떤 것들은 여러 번 반복해서 읽는 동안에 세세한 것을 이해하고 전에 깨닫지 못했던 의미를 새로이 발견하기도 한다.

글 없는 책이란 글은 전혀 없이 그림만으로도 구성된 책이다. 이러한 종류의 책은 대체로 글을 모르는 유아가 읽기에 적절하지만, 그렇다고 어린이들만을 위한 책은 아니다. 글이 없는 책은 매우 심오한 주제를 담고 있어서 나이 든 독자에게도 매우 인기가 높은 책도 있다. 대표적인 책으로는 레이먼드 브릭스의 '눈사람'을 들 수 있다. 한편 빌헬름 부슈의 '막스와 몰츠의 장난'은 초기의 만화 그림책으로 그림책과 만화의 관계를 설정한 작품이다.

컷 분할 그림책의 특색을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 컷 분할을 하면 보통 그림책 보다 장수가 늘며, 컷을 보는 순서가 정해져있기 때문에 이야기의 내용과 움직임을 알기 쉬우며, 이야기가 갖는 시간성도 표현되기 쉽다. 둘째, 컷의 크기를 도중에 변화시킨다던가 그림책의 일부에 컷 분할 표현을 넣음으로써 이야기의 전환을 표현한다던가, 내용의 인상과 스피드감을 높이는 것도 가능하다. 셋째, 펼친 양쪽 페이지를 하나의 화면으로 생각한다면 몇 개의 컷이 다 방향으로부터 시점과 틀린 장소에서의 동시성을 의미하며 영화의 몽타주와 같은 시공간의 복합적 표현이 되기도 한다. 넷째, 변형 컷과 그림이 컷의 틀을 벗어나는 등 컷을 깨트리는 표현이 가능하다. 다섯째, 컷의 직선은 장면의 나눔으로서만이 아닌 화면을 아름답게 분할구성 한다던가, 전체의 통일감을 부여하는 선으로서도 표현 가능하다.

3. 국내외 컷 분할 그림책의 분석

3-1. 국외 현황

지금까지의 컷 분할 그림책은 이야기를 전면에 꺼내 놓는 것이 일반적이었으며, 비주얼적 가능성의 추구가 진보적이지 못했으나, 새로운 매력을 보이고 있는 그림책이 있다. 그 중에

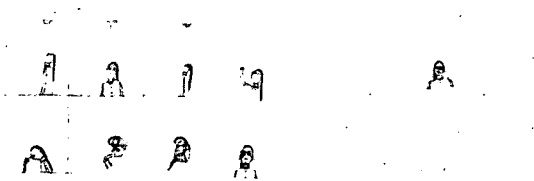
3) 막스와 몰츠의 장난 : 1865년 독일에서 출판되어 고전그림책의 명작으로 알려져 있다.

하나가 장자크 쉐페의 '마르세란과 루네'라는 작품이다(그림 2). 이 작품에는 이유도 없이 얼굴이 빨개지는 마르세란과 감기도 아니면서 재채기를 하는 루네가 나온다. 그들은 이상한 버릇 때문에 고민하고 있었는데 불행하지는 않았다. 그런 둘의 만남과 헤어짐과 우정을 쉐페가 펜의 가벼운 터치로 따뜻하게 그리고 있다. 이 그림책에는 컷 분할의 선조차 없지만, 한 화면에 몇 개의 장면이 있으며, 그 레이아웃도 훌륭하다. 특히, 한 화면 속에 마르세란이 걸어가고 있는 모습이 42컷 연속되어 그려져 있어, 하얀 종이에 묘사한 선의 잉크색 밖에 없는 그림 속에서, 마르세란의 얼굴이 주지적으로 빨갱게 되는 것이 인상적이다. 흰 여백을 살린 이 책의 컷 분할은, 고민하면서도 밝게 살아가는 두 사람의 마음을 잘 그려나간 작품이다.



(그림 2) 장자크 쉐페 「마르세란과 루네」

할리엣 반 레크의 '레나레나'를 보면, 지렁이, 물고기, 사람 그리고 물, 땅, 햇빛, 모든 것이 같은 세계에 공생하고 있는 어릴 적을 생각나게 한다(그림 3). '레나레나'는 어항 속의 금붕어가 외롭지 않게 목욕통에 넣어 자신도 같이 들어가 주기도 한다. 이 책에는 소녀시대라는 것이 '레나레나'의 눈을 통해 재미있는 행위로 집약되어 있으므로, 컷 분할의 그림이 살아나는 듯하다.



(그림 3) 할리엣 반 레크 「레나레나」

데이빗 위그너의 '화요일 밤'에는 여러 마리의 개구리가 각자

연꽃잎에 올라앉아 마을로 들어가 마음껏 노는 화요일 밤에 있었던 것이 묘사되어 있는데, 영상 몽타주적 컷 분할과 클로즈업의 방법이 신비로운 광경의 리얼리티를 느낄 수 있다. (그림 4). 날이 밝아 황금히 시골길로 돌아가는 개구리들은 이제 뜰 수 없이 시들어 버린 연꽃잎으로부터 내려와 연못으로 뛰어드는 것이 들어가는 것으로 인해 보다 리드미컬한 움직임으로 되며 또 일상적인 아무 생각 없는 듯한 개구리들에 얼굴로 돌아온 모습은 유머러스한 기분까지 들게 한다.



(그림 4) 데이빗 위즈너 「화요일밤」

그 외에도 흥미 깊은 책은 많지만 컷 분할 그림책의 대부분은 색채가 있는 이야기 만화의 틀을 넘지 않고 있다. 그림책을 한정된 시야에서가 아닌 여러 가지 방면에서 생각해야만 한다. 예를 들면 현대 미술의 움직임을 보면 컷 분할 그림책의 비주얼적 가능성과 그것에 의한 표현 가능한 것이 더욱더 다양하게 생각되어질 수 있다고 본다. 예를 들면 앤디 워홀(Andy Warhol)의 컷 분할된 화면에 반복 영상은 대량 생산품을 예술로 바꾼다던가 역으로 사고 장면은 일상성으로 덮어 버린다던가 현대에 있어서의 사물의 존재와 그것에 대한 우리들의 인식을 바로 고치려하고 있다.

데이빗 호크니가 사진을 컷 분할하여 늘어놓은 플라주는 인간을 시야가 시간을 이은 듯한 이미지이며 카메라 렌즈와 인간의 눈에 다른 것을 표현하고 있다(그림 5).



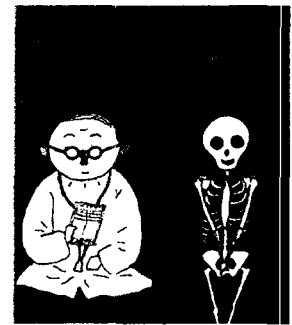
(그림 5) 데이빗 호크니 「Camera works」

다카하시 켄지의 사진집 'Cloud land'서 필름에 컷을 그대로 배열해 놓은 여름은, 한 장의 사진과 그림이라는 것은 자연의 일부밖에 되지 않는다는 것을 알려준다(그림 6).

현대에는 하나가 아닌 복합적으로 이루어진 인식에 의하여 형성되어 있어서 시간 그 자체로 고정되지 않으며 진동하며 모여져 형태를 만든다고 생각되어 진다. 그림책에서도 컷 분할이라는 말로 바꾸어 표현하는 것만으로도 표현의 폭이 넓어지는 듯하다.



(그림 6) 다카하시 켄지 「Cloudland, 여름」



(그림 7) 하세가와 「와다시」



(그림 8) 데이빗 호크니 「Camera works」

3-2. 국내현황

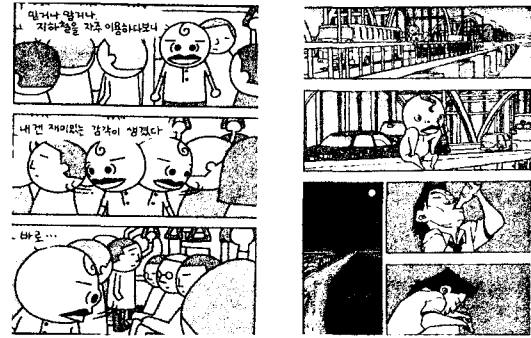
한국 그림책의 역사는 그리 길지 못하다. 60년대 후반에는 외국책을 그대로 복사한 그림책들이 있었지만 제본이나 인쇄사정이 열악했으며, 질적 양적으로 고객들의 수요를 충분히 감당하기에는 역부족이었다. 70년대 후반까지 삽화가들에 의해 그려진 그림책으로 면면히 그 맥을 이어오던 아동출판계에 80년 동화출판공사에서 그림동화 100시리즈를 제작 할 때, 처음으로 한국에 본격적인 의미의 일러스트레이터라는 단어를 도입하게 되었다. 그 이후 10년 간 젊은 그림책 화가들이 대거 출현하여 적극적인 창작활동을 가짐으로서 아동 일러스트 개

념을 정착시켰고, 88년 출판 미술협회를 창립하여 일러스트레이터들 간의 교류와 결속을 다지면서 국제무대에 진출하는 발판을 만들었다. 그리고 오늘날까지 꾸준한 발전을 이루어 왔다. 한국에서는 일러스트레이션과 코믹 스트립(comic strip)을 분리하여 인식하고 있지만, 일러스트레이션의 개념이 합목적인 그림의 포괄적인 개념으로 본다면, 칸칸이 나열된 형식의 일러스트인 컷 분할 그림책도 이 범주에 속한다.

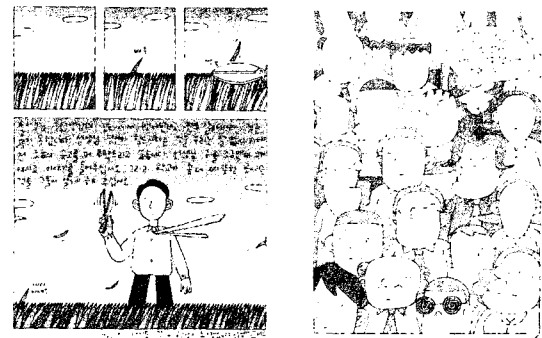
또한 요즘 참신한 시각디자인과 출신의 일러스트레이터들의 작품이 소개되고 있다. 대표적인 작품은 '기동이'와 '광수생각'이다.

'기동이'의 양영순은 지난 1995년 성적 판타지를 표방한 '누들누드'로 만화계에 데뷔하여 첫해에 만화 잡지 미스터블루 제1회 성인만화 공모 대상을 차지했다(그림 9). 양영순은 '누들누드' 단 한편 만으로도 양영순 스타일의 만화를 독자들에게 각인시키고 있을 만큼 인기만화가 대열에 오른 신세대 작가다. 공공연하게 회자될 수 없는 본능에 기인한 기발한 이야기들을 양영순은 때론 유쾌하게 때론 불쾌하게 풀어나간다. 요즘 인터넷을 필두로 하여 대중문화를 장악하고 있는 엽기코드와도 잘 맞아떨어진다. 게다가 현재 20, 30대들에게 익숙한 어린 시절의 만화 주인공들이 주요 캐릭터로 등장하여 기억 속 이야기들과는 다른 스토리를 전개한다. 모두 양영순 스타일을 달고 새롭게 변신한다. '기동이'는 사실 1999년에 스포츠 조선에 연재되었던 작품이다. 그것이 단행본으로 만들어져 새롭게 출간되었다. 양영순은 '기동이'를 평범한 작가의 평범한 작품이라고 말했으나 결코 평범하지 않다. '기동이'에는 양영순 특유의 그림체와 양영순 특유의 유머가 살아있다. 기동이의 엄마, 아빠는 우리 사회를 살아가는 전형적인 소시민이다. 그들이 아름답게 살아가는 소박한 삶이 보는 이에게 웃음을 준다. 많은 사람들이 만화는 그저 웃기면 된다고 말한다. 왜 만화까지 어렵고 짜증나는 문제를 끌어오느냐 고도 말한다. 하지만 이제 만화는 우리 삶의 깊은 곳까지 차지하고 있다. 가장 읽기 쉽고 가장 익숙한 것이기 때문에 제일 민감하고 싫은 부분을 건드릴 수 있는 것이다. '기동이'가 바로 그렇다.

1997년 조선일보에 연재되었던 박광수의 '광수생각'은 현재 한국에서 가장 성공한 만화라고 말할 수 있다(그림 10). 연재된 작품을 다시 묶은 단행본 '광수생각'은 두 달 동안 16만 권이 판매되는 경이적인 기록과 함께 베스트 셀러 1위를 차지하기도 하였다. '광수생각'의 약점이자 장점은 탁월한 색감과 친숙한 캐릭터에 실려 전달되는 이야기가 단지 생각에 머물고 만다는 점이다. 이 만화는 허위와 위선에 대한 각성을 자극하지도 현실을 풍자하지도 심지어 작품을 보고 생각을 요구하지도 않는다. 독자가 생각해야 할 것을 작품이 대신 생각해 주기 때문에 그것으로 끝이다. 그렇기 때문에 재미있고 친숙하며 따뜻하다.



(그림 9) 양영순 「기동이」



(그림 10) 박광수 「광수생각」

4. 컷 분할 그림책의 예술적 가치

4-1. 컷 분할 그림책의 예술성

오늘날에는 인쇄기술의 발전과 생활수준의 향상으로 그림책에 대한 수요가 증가함에 따라 그림책의 종류와 수가 많아졌을 뿐만 아니라 수준도 계속 높아지고 있다. 따라서 그림책의 일러스트레이션도 단순히 본문을 보충 설명하는 기능에서 탈피하여 주체적인 내용 전달을 하는데 까지 이르고 있다. 과거에는 단색으로 책 귀퉁이에 조그맣게 그려졌던 그림책 일러스트레이션이 이제는 전 페이지에 걸쳐 아름다운 색상으로 채색되어 점차적으로 독자적인 예술 장르를 개척해 나가고 있다.

오늘날 그림책에서 일러스트레이션은 본문을 보충 설명하는 삽화의 단계를 넘어서 문자와의 유기적인 조화를 통해 새로운 분야를 여는 예술로서 이해되어야 할 것이다. 그림책은 일러스트레이션 분야 중에서도 매우 유망한 것으로 그 수준 향상이 주목되고 있는데 일러스트레이션을 통해 표현하고자 하는 내용과 그 내용에 따른 정서를 훌륭하게 전달 할 수 있는 그림으로서 지향을 의미한다.

그림책에서의 예술성이란 문화적, 미술적 요소가 결합되어 표현된 아름다움을 뜻한다. 언어와 그림의 혼합체로서의 그림책은 하나의 통일된 아름다움을 형성하기 위한 조화가 중요하다. 그림을 통하여 이야기의 내용을 선명하게 보여주는 독창적인 일러스트레이터의 표현과 즐거리에 마음이 끌릴 때 사람들은 이야기에 대한 흥미와 함께 심미적인 기쁨을 맛보게 된다.

여기에서 예술성을 다시 예술적 요소, 예술적 양식, 예술적 매개체로 나누어 살펴보면, 예술적 요소는 선, 공간, 형태, 색, 구조와 조망 등으로 나눌 수 있다. 일러스트레이터는 독창적인 기법을 통하여 표현하고자 하는 주제를 예술적 요소간에 조화를 만들어냄으로써 작품을 완성시키게 된다. 따라서 각각의 요소를 분리해서 평가할 수는 없지만 그림책에서 각각의 요소들이 중요한 표현의 특성을 갖고 있는지를 살펴보고자 한다.

선은 표현하고자 하는 대상을 구체화시켜 준다. 선의 형태에 따라 구체적인 물체나 인물뿐만 아니라 정서적인 반응을 표현하기도 한다. 예를 들어, 곡선과 원은 따뜻함, 귀여움, 안정성을 나타내고, 날카롭고 들쭉날쭉한 선은 흥분과 빠른 움직임을 나타낸다. 또한 수평선은 조용하고 안정적인 느낌을 주는 반면, 수직선은 높이와 거리를 나타낸다.

그림책에 있어서 공간은 그림이 차지하는 공간의 크기뿐만 아니라 문자와 그림의 조화, 그림 속에서의 공간이 주는 느낌까지를 포함하는 예술적인 요소이다. 일반적으로 공간은 비어있음, 고독함, 격리 등을 나타내고 공간 밀도가 조밀하면 폐쇄적인 느낌과 혼돈스러움 등을 느끼게 한다. 표현하고자 하는 대상을 공간 속에서 어떤 위치와 크기로 나타내느냐에 따라 다양한 느낌을 줄 수 있을 것이며 독자의 관심을 유도하는 방법이 될 수도 있을 것이다. 예를 들어, 공백 부분을 상상의 발판이나 자극으로 활용하는 것 등이다.

그림책에 있어서 색의 비중은 다른 일반 도서에 비하여 절대적으로 크다. 그러나 일반적으로 어린이들은 밝은 색만을 좋아한다는지 원색을 좋아한다는 식의 고정관념이 상당히 오래 지속되어 왔다. 즉, 어린이가 좋아하는 취향을 편견적으로 해석함으로써 그림책의 예술성을 떨어뜨렸던 것이다. 어린이들이 특별히 좋아하는 색이 있다기 보다는 작가가 표현하고자 하는 대상을 독창적으로 어떠한 색으로 표현해 내느냐가 더 중요한 것이다⁴⁾.

어린이를 위한 작품 중에도 흑백으로 단조롭게 표현함으로써 오히려 더 예술적이며 유아의 사랑을 받는 작품이 있다는 것은 이러한 편견적인 표현의 중요성을 말해주는 것이다. 윤구병(1995)은 '우리가 눈으로 보는 사물이 어떤 색을 지니고 있느냐 보다는 빛의 세기와 여리가 어떠냐 또는 그것이 어떤 윤곽을 가진 것으로 보이느냐, 질감이 어떠 하느냐가 훨씬 중요한 정보이며 어린이가 먼저 눈여겨보는 것도 다양한 색채의 변화보다 사물의 모습과 음영이다. 따라서 어린이에게 흑백 그림책을 골라주는 것이 색채 그림책을 보여주는 것보다 훨씬 효과적일 때가 있다.' 라고 하였다.

결국 사람들의 상상력을 불러일으킬 만한 사물을 보는 눈이 신선하면 할수록 표현의 매체로서의 사용은 그 작가만의 독특한 개성의 요소가 될 수 있다. 색채를 단순화 시켜서 주제를 강하게 나타내는 등 그림을 통하여 이야기를 눈앞에 선하게 보이게 하는 독창적인 일러스트레이터의 표현력은 보는 사람을 사로잡는다.

4) Johnson, Sickels, Sayers, & Horowitz, 1997

구조와 조망은 어떠한 위치에서 사물이나 사건을 표현 할 것 인지를 결정하는 것이다. 우리가 어떠한 것을 가까이 가서 보면 볼수록 우리 자신이 더 많이 그것에 몰입하는 느낌을 갖게 되며, 반면에 멀리서 보면 볼수록 거리감은 느끼게 된다. 즉, 조망과 구도는 배열의 다양성이며 또한 사물이나 사진을 어떠한 각도에서 바라보느냐를 포함한다. 작가가 그림을 그릴 때 초점을 어느 지점에 두어야 하며 어떤 위치에서 사물이나 사건을 보아야 할 것인지를 결정하는 것을 말한다. 또한 각 그림에서 조망과 구도를 달리하여 신선함과 특별한 느낌을 갖게 할 수 있으며 전체적으로는 각각의 그림이 통일감과 조화를 이룰 수 있게 하는 것이 중요하다.

4.2. 표현양식

다른 예술과 마찬가지로 그림책에도 다양한 예술적 양식이 존재한다. 그림책에서 많이 사용되는 양식은 재현주의(representationalism), 표현주의(expressionism), 인상주의(impressionism), 만화(cartoon), 민속그림(folkart) 등이 있다⁵⁾

재현주의는 사실적으로 사물을 표현하는 방법이다. 윤구병(1995)은 "있는 그대로, 보이는 그대로를 그리는 표현방식은 모든 그림의 기본이며 아이들 그림도 예외는 아니어서 사실화에 바탕을 둔 형태와 색채를 담고 있는 그림책은 어느 나이의 어린이에게나 좋다"고 하였다

표현주의는 사실주의의 반동으로 예술가의 주관적인 느낌을 중시한다. 이 양식에서는 시각적인 효과를 위해 다양한 표현 기법이 사용되는데, 예를 들면 대상의 형태가 가늘고 길게 변형되는 연장법, 복잡한 형태의 세부묘사를 버리고 가장 기본적인 요소만을 단순화시키는 단순화법, 내적 감정을 강조하기 위하여 과장되게 표현하는 과장법, 그리고 어떤 부분을 확대 변형하여 표현하는 확대법 등이 시도되고 있다.

인상주의는 색과 빛의 상호작용을 중시하며 환상적인 이야기, 환상과 실제의 경계지점에 있는 이야기 등이 이 화법으로 잘 표현된다.

만화는 그림이 동적이고 사건 위주로 표현되어, 보는 사람에게 흥미를 끌 수 있고 호소력이 있는 표현방식이다.

민속그림은 한 특유한 문화에 속하는 디자인과 형상에 기초하며 각각의 문화에서 전래되어 온 신화, 전설, 동화 등을 표현하는데 적합하다.

예술적 매개체란 표현의 도구를 무엇으로 할 것인가를 결정하는 것이다. 그림책의 특성에 따라 다양한 매개체를 사용할 수 있는데 특히 소재나 내용에 따라 적절한 도구를 사용함으로써 예술적인 가치를 갖게 된다.

5. 결 론

그림책 일러스트를 통한 시각경험으로 인해 미적 감각을 경험하게 됨과 동시에 어떤 이미지의 인식과 대상에 대한 지식을 터득하게 되고 표현의 다양성에 의해 지각이 분화되며 그로 인해 스스로 미적 표현에 자극이 되기도 한다. 따라서 이러한

5) 현은자 · 김세희, 1995

중요한 의미를 갖고 있는 그림책 일러스트레이션은 인간들에게 보다 발전된 의미에서의 시각적 경험을 할 수 있는 계기를 마련해주고 다양한 표현과 일러스트레이션 제작을 통해 좀 더 새로운 조형요소를 이해하고 시각적 경험을 할 수 있게 한다는 뜻에서 본 연구를 전개했다.

최근 멀티미디어의 발달이 그림책에 막대한 영향을 끼치고 있다. 한쪽에서는 머지 않아 종이 위에 실려있는 그림책이 그 가치를 찾지 못하게 될 것이라는 사실에 대해 우려의 소리가 높다. 하지만 텔레비전과 비디오가 아무리 대중을 사로잡아도 영화의 영역은 침범 당하지 않고 확고히 존재하듯이, 종이 그림책도 영원히 인간에게서 외면당하지 않을 것이라 본다.

지금까지 일러스트레이터들은 현대를 시각시대라고 부르면서도 일러스트레이션을 인쇄 매체에만 국한시켜 생각하여 일러스트레이션이 시각언어라고 주장하면서 문자위주의 사고에서 탈피하지 못했다. 그러나 일러스트레이션이 기본적으로 매스 커뮤니케이션의 수단임을 유념할 때 시각적인 매스미디어가 급속도로 발전한 오늘날 이 개념은 영상 매체에까지 확대 적용되어야 할 것이다. 한편 인쇄 매체에 적용된 일러스트레이션도 이러한 경향에 발 맞추어 시각언어로서 독립적인 장르로 성장하려면 단순한 이미지 전달이나 텍스트에 덧붙여진 삽화의 역할에서 탈피하여 문자 없이 독자적으로 스토리를 전달할 수 있는 형식이 개발되어야 할 것이다.

앞으로 이러한 형식이 영상 매체에서 유래된 컷 분할 일러스트레이션의 개념을 통해 실현될 수 있다고 본다. 나열된 그림을 통해 시간적 변화와 공간적 변화를 표현하는 이 형식이 그림책에 적용될 필요성은 크다.

이제까지 만들어진 문자 없는 그림책, 혹은 문자가 적은 그림책은 대부분 문자를 이해하기 어려운 유아들을 대상으로 한 것으로서 보통 단순한 교육적 내용을 몇 장의 연속적인 그림을 통해서 설명하는 형식을 취했다. 그러나 만일 컷 분할 형식의 일러스트레이션을 효과적으로 활용한다면 그림책은 풍부하고 함축성 있는 이야기를 전달 할 수 있고 어린이들 뿐만 아니라 성인들까지도 시각적인 만족감은 물론 정서함양에 많은 도움이 될 것이다.

참고문헌

- 키꾸찌 스미코 · 하세가와 우시오, 「따뜻함과 만나는 책」 부도우사, 1996
- 이경우 · 장영희 · 이차숙 · 노영희 · 현은자, 「유아에게 적절한 그림책」 양서원, 1997
- 월간 MOE, 1992, 2월호
- 월간 MOE, 1998, 9월호
- 월간 MOE, 1997, 11월호
- 월간 MOE, 1998, 2월호
- 이정화 「그림책 일러스트레이션의 표현연구」 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1994

- 강정선 「그림책 일러스트레이션 작가의 작품별 색채 분석 연구」 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 1998, 2
- 그림책 저널, Pee Boo, 1996, 22호
- 그림책 저널, Pee Boo, 1996, 24호
- 일본 그림책 학회 뉴스, NO.7
- 박인하 「소담」 1998