

# 스토리형 그림책 속의 삽화 디자인의 시간적 표현 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 논문은 그림책 속의 삽화가 시간적 표현에 어떻게 작용하는지에 대해 연구 및 분석을 진행하였고, 스토리형 그림책을 주된 연구 범위로 두었다. 그림책 속의 시간을 포인트 타임, 타임라인 및 타임 리듬으로 분류하였고 시간적 표현 요소, 그림 구성, 그림 시퀀스 등의 사례를 통해 분석 결과를 얻어냈다. 우선 시간적 상징 요소는 포인트 타임과 타임 리듬을 상징하는 데 이용된다. 실물 시간 상징 요소는 시간과 시간의 연상을 불러일으키는 사물을 직접 표현할 수 있다는 점이다. 색채의 상징 요소는 시간의 범위 내에서 객관적인 세계의 색채 변화에 대응하고 빛과 그림자의 대비현상은 하루 중의 시간적 변화에 대응한다. 빠르게 이동하는 물체는 점선이나 모호한 선으로 표현하고 정지되어 있거나, 안정적이거나, 느리게 움직이는 물체는 실선으로 묘사한다. 다음으로 그림책 속 삽화의 화면 구성은 타임라인의 내용을 표현하는데 매우 적합하며 스토리 전개와 선후 순서 혹은 인과적 관계를 표현한다. 화면 구성의 기술은 시각적 인도, 스플릿 필드(split field), 독서 습관에 부합성 이 세 가지로 요약할 수 있다. 마지막으로 그림 시퀀스는 타임 라인, 타임 리듬과 공시성(synchronicity)을 표현한다. 타임라인을 표현할 때에는 시각적 논리를 이용하여 독자들에게 화면의 시간이 시간적 정보를 정확하게 전달한다는 점을 느끼게 하며 독서 습관에 부합한다는 전제하에 시점 연결을 진행한다. 시간의 공시성 및 빠른 리듬과 느린 리듬을 표현할 때 디자인 기술은 독자의 독서 습관에 부합하는 동시에 화면의 페이지 수를 컨트롤해야 하는데 내용을 전달하는 데 있어 펼침 페이지(spread page)의 상하 및 좌우의 공간을 충분히 활용하여 디자인해야 한다. 시간을 표현한 그림책 삽화의 본질은 공간을 시간으로 표현하는 것이며 공간 속 요소의 서로 다른 조합과 시각적 인도를 통해 시간적 정보를 전달하는 것이다.

■ 중심어 : | 그림책 | 일러스트레이션 | 포인트 타임 | 타임라인 | 타임리듬 |

### Abstract

This paper studies and analyzes the effect of illustrations in picture books on time representation with fictional picture books as the study scope. In this paper, the time type of picture books can be divided into time point, timeline and time rhythm, referring to case analysis from time symbolic elements, picture layout and picture sequence respectively. First of all, time symbolic elements are referred to the time point and time rhythm. The materialized time symbolic element is things that can directly represent time and trigger associations with time; the color symbolic element means the color changes in the real world within a certain time; the contrast of light and shadow corresponds to the changes in a day. Fast-moving objects will be presented with dashed or blurred lines, while static, stable and slow objects will be depicted with solid lines. Secondly, the picture layout of illustrations in picture books is suitable for representing the content of the timeline and describing the sequence or causality of events. Finally, the picture sequence can represent the timeline, time rhythm and "synchronicity". It will make use of visual logic to win readers' trust in time information expressed in pictures, and then follow and connect viewpoints on the basis of adapting to reading habits. The essence of time representation in picture books is to express time by space, and use different combinations of elements in space and visual guidance to convey time information.

■ keyword : | Picture book | Illustration | Point time | Timeline | Time rhythm |

## I. 서론

### 1. 연구 배경 및 목적

우수한 그림책은 아이들에게 크나큰 매력을 느끼게 하는데 전개되는 스토리는 매우 생동감이 있고 재미있다. 그림책 속에서 어떻게 스토리를 전개할 것인가에 대한 연구는 매우 가치 있는 일로써 창작자에게 더욱 많은 창작 방법을 제공해주고 그림책을 읽는 독자들에게도 스토리를 쉽게 이해할 수 있도록 해준다. 스토리는 두 가지 차원으로 나뉘는데 하나는 시간적 차원이고 다른 하나는 공간적 차원이다. 일반적으로 그림책에서는 문자를 이용하여 스토리의 전개 과정을 묘사하며 이 과정은 하나의 시간적 과정이라 할 수 있는데 즉 시간적 차원이다. 또한 그림의 화면으로 공간을 표현하기에 가장 적합하며 주로 공간적 차원을 표현하는 임무를 맡고 있다. 그림책의 발전을 통해 우리는 삽화도 자신의 언어를 통해 스토리의 시간적 차원을 나타내는 것이 실은 가능한 일이라는 것을 알게 되었으며 또한 삽화 예술가는 장기적인 창작 과정에서 수많은 경험과 방법을 축적하게 되었다.

그림책의 그림은 회화의 속성을 가지고 있으며 회화에서 시간 표현에 관한 연구를 위해 사람들은 먼 길을 걸어왔다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 그림 〈계단을 내려오는 누드(Nude Descending a Staircase)〉는 캐릭터의 연속적인 움직임의 타임 랩스를 하나의 프레임에 표현하려 했다. 롤랜드 펜로즈(Roland Penrose)도 〈그림책론: 어린이 그림책의 서사 방법(Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books)〉에서 예술은 움직임의 환상을 만들어 내면서 시간을 멈출 수 있는 특성이 있다고 주장한 바 있다.[1] 가이 토머스 버스웰(Guy Thomas Buswell)의 저서 〈사람이 그림을 보는 방법(How People Look At Pictures)〉에서는 그래픽을 통해 우리의 눈은 그림을 볼 수 있으며 사람들의 이해 순서가 시간의 순서라는 점을 실험을 통해 증명했다[2]. 이러한 작업 및 연구가 그림책 공부 시간표에 매우 고무적이었던 것은 사실이다.

국내외의 여러 논문과 저서는 그림 결합의 시각으로 광범위한 탐구 및 토론을 진행하였는데 본 연구는 이러한 연구를 토대로 단독적으로 삽화 디자인의 시각에서

그림책 속의 포인트 타임, 타임라인, 타임 리듬 등이 어떻게 표현되었는지에 대해 더 적극적인 연구를 진행하고자 한다.

### 2. 연구범위

그림책의 종류를 기능적으로 분류하면 인지형 그림책과 스토리형 그림책으로 나뉜다. 인지형 그림책은 아이들에게 주변의 각종 사물과 서로 다른 문자, 숫자, 색깔, 형태 등의 그래픽을 인지하게 해주는데 일반적으로 스토리의 줄거리는 존재하지 않기에 시간적 표현과는 관련이 없다. 스토리형 그림책은 일반적으로 줄거리를 가지고 있으며 신화 스토리, 역사 스토리, 창작형 스토리는 모두 시작부터 끝까지 스토리의 일반적 특징을 가지고 있다. 또한 뚜렷한 시간 흐름의 과정이 존재하는데 거기에 상응하는 삽화는 스토리의 줄거리를 표현할 때 스토리의 시간적 특징을 표현해낸다. 따라서 본 연구는 스토리형 그림책에 대한 주된 연구를 진행하였다.

### 3. 연구방법

본문은 그림책 연구의 착안점을 시간적 표현 연구에 두었고 연구의 포인트는 그림책 속의 포인트 타임, 타임라인, 리듬 이 세 가지 요소의 표현 방법과 맥락에 두었다. 본 논문에서 연구사례로 선정한 18개 그림책은 모두 스토리형 그림책이고 시장에서 좋은 평가를 받았다. 사례로 등장한 이 그림책들은 칼데콧 수상작, 네덜란드 은빛상 수상작, 일본 그림책 수상작, 미국 시각 효과 협회 수상작, 네덜란드 은빛상 수상작, 케이트 그린 어웨이 수상작으로 인지도, 판매량 모두 우수한 성적을 얻은 그림책으로 연구에 객관성을 더해준다.

우선 시간적 상징 요소를 통해 연구를 진행하였다. 삽화는 보통의 회화와 동일한데 모두 구체적이거나 추상적인 시각적 요소를 통해 창작된다. 회화 요소의 선택은 예술 창작에서 매우 중요한 부분인데 전형적인 시각 요소의 응용을 통해 화면을 표현해내는 단계에서 적은 노력으로 많은 성과를 거두는 효과를 보여준다. 다음으로 화면 구성을 통해 연구를 진행하였다. 화면의 구성을 다른 말로 화면의 구도라고 하는데 구도의 역할은 독자의 시선을 끌고 시점을 전이하는 것이다. 좋은 구도는 화면의 내용을 강조할 뿐만 아니라 화면의 리듬

감과 미감을 충만하게 해준다. 화면 구성 디자인은 독서 습관에 어느 정도 영향을 받는다. 마지막으로 그림의 순서를 통해 연구를 진행하였다. 그림의 순서는 두 가지 측면으로 나뉘는데 하나는 한 폭이나 두 페이지에 걸쳐 있는 그림 순서의 연구이고 다른 하나는 여러 폭의 삽화로 형성된 순서이다. 순서 간에는 각종의 미묘한 연결이 존재하는데 이는 스토리의 시간적 전개를 촉진시킨다.

## II. 이론 배경

### 1. 그림책의 시간적 구분

시간은 문학의 중요한 구성 요소이며 시간 의식의 발전과 변혁은 문학의 발전과 변혁을 촉진한다. 모더니즘 경향이 심화함에 따라 사람들은 시간에 대해 한층 더 심도 있는 연구를 진행하기 시작했고 이로 인해 시간에 대한 사람들의 이해도는 크게 제고되었다. 문학적인 측면에서 볼 때 시간은 작가가 창작을 진행할 때의 착안점이 될 수 있고 수많은 문학작품의 주제로 사용될 수도 있으며 인류의 존재 문제에 관해 탐구하는 작가의 중요한 탐구수단이 될 수도 있다. 시간은 앞서 말한 바와 같이 문학의 중요한 구성 요소이며 더 나아가 인간이 자아를 인식하고 자신의 존재 문제에 대해 탐구하는데 꼭 필요한 요소이다[3].

시간의 속성으로 놓고 볼 때, 문학이 서술하는 시간은 세 가지로 정리할 수 있다. 즉 포인트 타임, 타임라인, 타임 리듬이다. 소위 포인트 타임은 시간과 공간에서 하나의 정지된 상태로 있는 점을 말한다. 스토리와 대응되는 포인트 타임은 스토리가 발생하는 과정에서의 한순간이거나 상대적으로 정지된 시간을 말한다. 스토리의 과정을 수많은 서로 다른 포인트 시간으로 나눌 수 있고 그림책 속에서 표현의 수요에 따라 이러한 상대적으로 정지된 공간 화면을 표현해낸다.

타임라인은 포인트 타임과 서로 대응되는 관계를 맺고 있다. 움직이는 과정은 타임라인에서 발생하는 것으로 시간은 일종의 무한적인 개념이다.

표 1. 그림책 속의 시간적 표현 종류

시간 종류	포인트 타임	타임라인	타임리듬
특징	움직임이 정지된 순간	움직임의 발전 과정	움직임의 빈도 변화
표현 내용	공간 속의 정지된 화면이나 특정한 날짜와 시간을 표현	하나의 시간과 서로 다른 공간의 화면 표현	스토리 서술 과정 중에서의 일부 규칙적이거나 중복적 동작들을 표현하고 집중적으로 강조하여 드라마틱한 효과를 자아냄

엄밀히 말하자면 스토리의 발생에서 마무리까지 모두 하나의 시간이라 할 수 있다. 이러한 시간의 경간으로 짧게는 몇십 분에서 길게는 수년에 이르게 되는데 이는 구체적인 정황에 근거하여 결정된다. 그림책 속의 삽화는 일반적으로 타임라인을 표현하는데 곧 타임라인 상의 서로 다른 포인트 타임을 서술 순서에 따라 그려낸 후 완전한 시간적 경간으로 완성된다.

타임 리듬도 일종의 규칙적이고 연속적으로 진행되는 움직임의 형식으로 해석된다. 반복적이고 대응적인 형식을 이용하여 각종 변화 요소를 만들어내며 앞뒤를 연관성 있고 질서 있게 만들어 전체를 구성한다. 이 방법은 서정적 문학예술 작품의 중요한 표현 수단중 하나이다. 리듬은 소리에서만 나타나는 것이 아니라 경치, 사물의 움직임, 감성적인 움직임도 리듬을 형성한다. 리듬의 빈도에서는 빠름과 느림의 변화가 존재하는데 이러한 변화는 곧 시간적 간격의 변화이다. 그림책 속의 리듬 변화는 즐거리를 돋보이게 하기 위함인데 일부 규칙이 있거나 중복적인 동작을 집중적으로 강조하여 드라마틱한 효과를 자아낸다. [표 1]에서 그림책의 시간적 표현의 대조를 볼 수 있다.

### 2. 그림책 속의 시간적 표현 특징

여러 종류의 그림책에서 문자가 없는 그림책을 제외하면 모두 문자나 삽화로 구성되어 있다. 스토리를 전개하는 책임도 그림과 문자가 함께 짊어져야 하고 스토리의 공간과 시간을 표현할 때도 문자와 그림이 함께 나타나야 한다. 제인두난(Jane Doonan)의 저서<Looking at pictures in picture books>에서는 타임리듬의 관점을 매우 생동감 있게 표현하였다. 우리는 여러 그림책 속에서 대비 되는 상태의 각종 생활적인 부분을 볼 수 있는데 예를 들어 낮과 밤, 서로 다른 계절 등 대부분의 요소가 모두 시간적 선후 순서에 근거하지 않았음을 알 수 있

다. 페이지를 넘기는 순간 이미 몇 년이 지났을 수도 있고 혹은 한 시간도 안 지났을 수도 있기에 이는 매우 자연스럽게 우리의 추억과 기억을 불러일으켜 사색에 빠지게 만든다[4].

마리아 니콜라예바(Maria Nikolajeva)와 캐롤스콧(Carole Scott)의 공동 출간 저서 <How Picture books Work>에서는 시간의 흐름을 일련의 그림을 통해 나타낼 수 있음을 언급하고 있는데 이는 클럭(clock)이나 캘린더 이미지, 일출과 일몰, 혹은 계절의 변화와 같은 것이다. 문자는 그림 사이에서 일종의 한정적이고 일시적인 관계를 수립하여 서술 내용을 확장하는데 이를 통해 스토리의 시간을 나타낸다. 또한 본 저서에서는 만약 그림책의 특수 표현의 기능을 잘 활용하지 않은 상태에서 스토리를 전개한다면 그림책 속의 그림과 문자는 단지 상호작용의 기능만 수행할 뿐이라고 지적했다. 이러한 유형에서 삽화는 단지 정지된 문자로 줄거리를 묘사한다. 만약 이러한 간단한 도안 관계의 속박에서 벗어나려면 더 다양한 각도로 그림책 속의 도안 관계를 연구해야 할 것이다. 예를 들어 어떤 그림에서 시간과 움직임의 관계를 연구한다면 다양한 시간 순서를 정해야 하고 두 페이지에 걸친 그림의 열람 순서가 시간적 표현에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하고 나아가 그림과 문자 시간 경간의 표현상의 차이점에는 어떤 것이 있는지 연구해야 할 것이다. 마지막으로 그림책을 읽는 독자들이 서로 다른 스토리의 서술 방식이 그림책의 시간적 표현에 미치는 영향에 관심을 가지기를 바란다. 이러한 도안 관계의 연구는 기본적으로 앞서 말한 관점을 기반으로 전개되며 이후 사람들에게 가치 있는 사고 방향을 제시해주었다[5].

페리 노들먼(Perry Nodelman)은 스토리는 움직임 및 변화와 관련된 것이어야 하며 반드시 시간의 진도에 맞게 전개되어야 한다고 주장했다. 그러나 대다수의 그림책은 사물을 시간의 흐름에서 분리해 순간적인 묘사만 나타낼 뿐이다. 그는 문자로 수립된 언어 환경적 요소가 독자들이 그림책 속의 시간적 표현을 이해하는 데 영향을 준다고 주장했고 그림책 속의 시간 정보의 전달도 독자들의 독서 경험과 지식 축적력의 영향을 받는다고 주장하였다. 독자들의 풍부한 독서 경험은 그림책 속의 시간적 표현을 보다 정확하고 신속하게 이해하는

데 도움을 준다. 또한 그는 그림책은 시간의 변화와 리듬을 시각적 움직임과 선율로 전환할 수 있다는 것을 발견했다. 그림책의 시간과 움직임의 표현도 영화 속 카메라 렌즈의 운용과 흡사한 점이 있다. 특히 문자가 없는 그림책은 순수한 시각적 체험을 언어로 전환하고 스토리 속 시간의 흐름을 오직 삽화로 완성해야 한다[6].

표 2. 그림책 시간적 표현의 수단과 특징

표현 수단	문자	그림
표현 특징	주관적 시간 표현 객관적 시간 표현	객관적 시간 표현 정지된 시간 표현

[표 2]에서와 같이 그림책 속의 시간적 표현 특징은 두 가지 분야로 귀납할 수 있으며 문자는 일반적으로 주관적인 시간과 연속적인 시간을 표현할 때 사용되고 그림은 일반적으로 객관적인 시간과 정지되어 있는 시간을 표현할 때 사용된다. 이러한 표현은 절대적인 것이 아니며 그림책 속에 숨겨져 있는 시간에 대한 표현은 더 찾아낼 수 있다.

### 3. 그림책의 독서 습관 및 시간적 표현의 영향

현대의 독서 습관은 일반적으로 좌에서 우로 전개되는 방식이다. 이러한 독서 습관은 그림책에서의 시간의 흐름을 좌에서 우로 결정하게 만든다. 예외적으로 중국, 한국, 일본, 이스라엘 등 국가의 고대 독서 습관은 위에서 좌로 전개된다. 비록 현대에 와서도 이러한 독서 습관에 근거하여 책을 제작하지는 않지만 이러한 독서 습관은 실로 존재했었다. 위에서 아래로 전개되는 독서 습관도 비교적 보편화 되어있기에 위로 페이지를 넘기는 그림책이 스토리 줄거리를 구성할 때 위에서 아래 방향으로 시간의 순서가 정해지는 방법도 많이 사용되었다. 특히나 만화책과 같이 줄거리가 좌에서 우로 혹은 위에서 아래로 전개되는 방식이 이미 표준화된 제작 방식으로 자리매김 했다. 현재 일본의 일반 문자 서적은 위에서 아래로 전개되는 형식의 디자인을 사용하고 있다. 이 논문의 시간 성능 연구는 왼쪽에서 오른쪽으로 읽는 스타일을 기반으로 하며, 결론은 위에서 아래로 및 오른쪽에서 왼쪽으로 책에 적합하지 않을 수 있다. 특히 콘텐츠는 연속적인 그림으로 시간적으로 표현되어야 하며 왼쪽에서 오른쪽, 오른쪽에서 왼쪽, 위에서

아래로 읽는 방법은 독자가 읽을 수 있도록 서로 다른 디자인 기법을 사용해야 한다.

이러한 보편적인 독서 습관을 제외하고도 여러 가지 유형의 그림책을 읽은 경험도 독자들에게 스토리에서의 시간적 흐름을 이해하는 데 도움을 주는데 그림책을 읽은 경험이 많을수록 더 빠르게 스토리의 내용을 이해할 수 있다. 이 또한 독서 습관을 양성하는 과정이라 할 수 있다. 그림책을 읽는데 일가견이 있는 독자들은 독서를 할 때 머리말과 목차부터 읽기 시작하는데 이들은 그림책의 앞표지와 뒤표지 심지어 타이틀 페이지에서 전달되는 정보까지도 놓치지 않는 경향을 보인다. 이는 풍부하고 성숙한 독서 습관이 가져다주는 장점이다. 그림책에서 시간이 흘러가는 것을 느끼는 것은 일반적인 독서 경험의 축적과 관련이 있다. 앞표지, 뒤표지, 타이틀 페이지의 읽기를 무시하면 책에 숨겨진 시간 단서를 놓치기 쉬워서 불충분한 읽기로 이어진다.

### III. 사례분석 연구

#### 1. 시간적 상징 요소 사례분석

스토리를 진행하는 것이란 시간의 공간에서 줄거리 에 관해 서술하는 것으로 스토리 전개 시간에 영향을 미치며 어떤 것은 모호하고 또 어떤 것은 구체적이다. 예를 들어 아주 오래전, 아주 먼 옛날, 여름방학의 어느 날, 목요일 밤, 오전 8시 등 이러한 것들은 모두 포인트 타임의 형식으로 독자들의 인지 속에 나타나며 상징 요소는 포인트 타임을 표현하는 데 매우 효율적이다.

[표 3]에서와 같이 실물 상징 시간의 연구를 통해 그림책에서 포인트 타임을 표현할 때 일월성신, 램프, 카운트다운 장치, 계절성 식물, 역사 시기의 전형적인 요소 등을 사용하여 실물이 독자들에게 시간적 정보를 전달한다는 것을 발견하였다.


[표 4]와 같이 전형적인 사례 중에서 실례 분석을 통해 그림책에서 색깔로 시간적 정보를 전달하는 것은 매우 보편적이며 그림에서의 시간 전달과 일치하는 경향을 보인다. 독자들은 독서와 심미의 과정에서 일치감치 이러한 독서 경험과 심미 경험을 축적했고 이러한 것들은 그림책을 창작하는 과정에서 보편적으로 응용된다.

표 3. 실물 상징 사례연구[7-13]

실물 상징 사례	징 요소	시간	그림책
	달	밤	A Taste Of The Moon
	태양	아침	The Very Hungry Caterpillar in Chinese
	별	밤	세상에서 가장 멋진 선물
	램프, 촛불	밤	The Snowman
	식물	봄	산에서, 펠넌곳
	건축물, 복장, 은전	고대	신청전, 펠넌곳
	시계	밤에 9시	키다리시계

표 4. 색채상징 사례연구[14-16]

색채상징 사례	상징색	상징시간	그림책
	짙은 색깔	야밤	我是霸王龙
	열은 색깔	대낮	我是霸王龙
	오렌지색	황혼	Summer Evening
	연한 초록색	봄	The Little House
	비취색	여름	The Little House
	노란색	가을	The Little House




	흰색	겨울	The Little House
---	----	----	------------------

[표 5]와 같이 그림자 사례분석을 통해 그림책 속 그림자의 사용은 시간 정보의 표현과 서로 대응되며 빛의 작용으로 인한 그림자의 변화가 매우 규칙적임을 알 수 있다. 이른 아침과 황혼 같은 경우는 그림자가 길며 색이 비교적 옅고 정오에는 그림자가 짧고 색은 비교적 어둡다. 고정적인 광원 아래 그림자는 우리의 움직임으로 인해 변화하고 움직임의 변화는 시간의 차원 속에서 진행되며 시간 흐름의 정보를 전달해준다.

표 5. 그림자 상징 사례연구[17-19]

그림자 대조 사례	상징방법	상징시간	그림책
	약한 빛 아래의 그림자	밤	Lost and Found
	강한 빛 아래의 그림자	낮	弄丢影子的男孩
	그림자의 변화	시간의 흐름	My Shadow

표 6. 선 상징 사례[20-22]

선 상징 사례	상징방법	상징시간	그림책
	실선	정지 및 느린 리듬	The Big Adventure of a Little Line
	모호한선	빠른 리듬	달려
	연속적인 선	시간의 흐름	The Missing Piece

[표 6]과 같이 그림책 속에서 선의 사용은 기교적 스킴이 요구되는 작업이며 수많은 그림책은 모두 선을 사용하는 방식을 이용하여 창작하였다. 따라서 예술가들은 여러 가지의 표현 방법을 개발해냈다. 요약하자면 상징 방법에는 세 가지가 있는데 실선으로 정지되어 있거나 안정적이며 느린 물체를 표현하는 것, 모호한 선으로 빠르게 이동하는 물체를 표현하는 것, 연속적인

선으로 연속적인 움직임을 표현하는 것으로 유동적인 시간을 전달한다.

삽화로 시간을 표현할 때, 전형적인 상징적 시간의 요소를 사용하여 표현하는 것은 자주 쓰이는 방법이며 이러한 방법은 대부분 포인트 타임과 타임 리듬을 상징할 때 사용된다. 구체적인 내용은 [표 7]을 통해 명확하게 알아볼 수 있는데 이러한 상징 요소는 실물 상징 요소, 색채상징 요소, 그림자 상징 요소, 선 상징 요소로 분류할 수 있다.

표 7. 삽화의 시간적 상징 요소

시간적 상징 요소	실물 상징	색채상징	그림자 대조 상징	선 상징
내용	·일월성신 ·불빛은 시간의 흐름을 표현 ·시계, 캘린더, 모래시계 등의 타임 미터 ·계절성 식물, 새싹에서 낙엽까지 등 ·역사 시기의 전형적인 요소, 복장, 건축물 등	·검은색은 밤을 상징 ·오렌지색은 황혼을 상징 연한 초록색은 봄을 상징 ·노란색은 가을을 상징 ·흰색은 겨울을 상징 ·알록달록한 색깔은 여름을 상징	·약한 빛과 긴 그림자는 이른 아침과 해질녘을 표현 ·강한 빛과 짧은 그림자는 정오를 표현 ·광선의 강도와 그림자의 변화는 시간의 흐름을 표현	·실선은 정체되어 있거나 물체의 정지를 표현, 점선과 모호한 선은 시간의 움직임의 빨라짐을 표현 ·연속적인 곡선은 물체의 유동과 시간의 연속성을 표

실물 상징 요소는 시간과 시간의 연상을 불러일으키는 사물을 직접 보여주는데 예를 들어 일월성신, 카운트다운 장치, 계절성 특징을 지닌 동·식물이 있다. 현실에서 계절과 시간의 변화는 객관적 세계의 색채 변화를 불러일으키는데 예를 들어 황혼 무렵의 오렌지색, 밤의 검은색, 봄날의 옅은 초록색, 가을의 노란색, 겨울의 흰색 등이 있다. 그림자 대조 또한 매우 좋은 시간적 상징 수단으로 그림자의 길고 짧음은 하루 중 태양의 위치 변화와 대응하는데 한마디로 시간의 변화를 의미한다. 그림 속의 선의 표현도 시간의 리듬 변화를 상징할 수 있으며 빠르게 움직이는 물체는 일반적으로 점선이나 모호한 선으로 표현하고 정지되어 있거나 안정적이거나 느린 물체는 실선으로 표현한다.

## 2. 화면의 구성으로 시간을 표현한 사례분석

화면의 구성으로 시간적 정보를 전달하는 것과 스토리 전개를 추진하는 방법은 일반적으로 그림책의 단일 화면 혹은 두 페이지에 걸쳐진 그림을 두고 디자인하는 것이다. 이러한 디자인 방법은 시각적 유도라고 할 수 있다. 이는 독자가 디자이너의 의도와 스토리의 발전 과정에 근거하여 질서 있고 순서를 지키며 열독할 수 있도록 유도한다. 이를 통해 독자는 독서의 유창성을 유지하면서 스토리에서 움직임의 전후 순서와 인과관계를 이해할 수 있다.

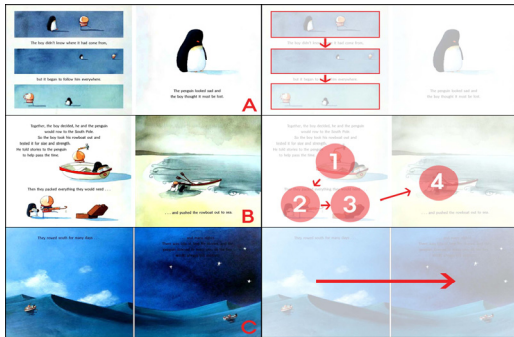


그림 1. <Lost and Found> 사례분석[23]

그림책 <분실물보관소(Lost and Found)>는 올리버 제퍼스(Oliver Jeffers)의 작품으로 어린아이와 펭귄 사이의 따뜻한 우정 관계를 다룬 내용이다. [그림1-A] 중 삽화는 단일 페이지의 삽화 스플릿 필드(split field)라는 방법을 사용하여 세 개의 카메라 렌즈로 펭귄이 아이를 따라 움직이는 과정을 기술하였다. 카메라 렌즈와 피사체 사이의 원근 거리에 따라 움직이는 과정을 생동감 있게 구현해냈고 이러한 과정은 곧 스토리가 전개되는 시간의 과정이다. [그림1-B]의 삽화 디자인은 위에서 아래로, 좌에서 우로 전개되는 시각적 순서를 이용하였기 때문에 사람들이 위에서 아래로, 좌에서 우로 책을 읽는 시각적 습관에 완벽하게 부합된다. 아이와 펭귄이 힘을 합쳐 배를 수리하고 짐을 싣는 것에서부터 배를 해변으로 이동시키는 과정까지 모두 생동감 있게 묘사하여 시간이 이러한 시점의 변화 속에서 흘러가는 것이 매우 자연스럽고 순조롭다고 볼 수 있다. [그림1-C]에서는 매우 정교한 디자인 처리를 하였는데 두 페이지에 걸쳐진 공간을 아주 잘 활용하였다. 내용의

전개는 대낮에서 한밤중으로 바뀌는 과정이며 하늘의 왼쪽은 대낮의 하늘과 흰 구름을 상징하고 오른쪽으로 갈수록 밤의 수많은 별들을 상징하며 삽화의 아랫부분에 있는 바다는 완벽한 해수면이다. 작은 배가 왼쪽에서 오른쪽으로 두 번 출현하여 독자들은 바다 위에서의 하루하루가 매우 잘 지나가고 있다는 것을 알 수 있다. 시간이 흘러가는 방식은 매우 낭만적이고 매우 세심하게 처리하였다.

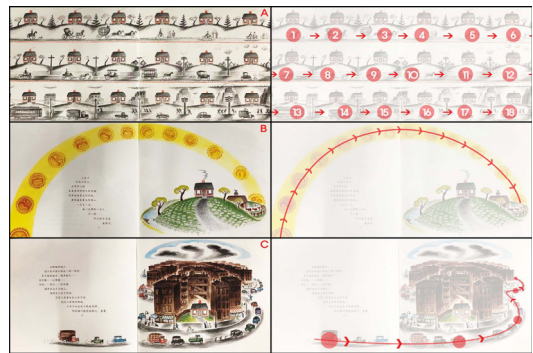


그림 2. <작은 집> 사례연구[24]

그림책 <작은 집 이야기(The Little House)>는 버지니아 리 버튼(Virginia Lee Burton)의 칼데콧(The Caldecott Medal) 수상작으로 도시화 되어가는 과정에서 어떤 작은 집이 겪은 여행을 주된 내용으로 삼고 있으며 스토리의 시간적 경간의 폭이 매우 넓다. [그림 2-A]에서 작가는 그림책 타이틀 페이지의 공간을 충분히 활용하여 작은 집 문 앞으로 운행되는 18가지의 교통수단을 그림책에 삽입하였고 집 뒤편에 있는 건물과 앞쪽에 있는 교통 시설이 지속해서 변화하는 모습을 잘 그려냈다. 전체 스토리의 시간을 두 지면에 걸쳐져 있는 그림 한 장으로 축소했으며 18채의 작은 집은 화면에 균일하게 배치했다. [그림 2-B]에서는 선으로 태양의 궤적을 본떠 스토리 속의 시간이 이른 아침에서부터 질 녘까지임을 표현하였다. 독자들의 시점으로 볼 때 좌에서 우로 향하는 하나의 순환과정이 끝나면 하루가 지나간 것이다. [그림 2-C]에서는 차들이 곡선형에 따라 가까이에서 멀리, 좌에서 우로, 큰 형태에서 작은 형태로 점점 사라지고 시간은 나란히 늘어선 차들 속에서 흐른다.



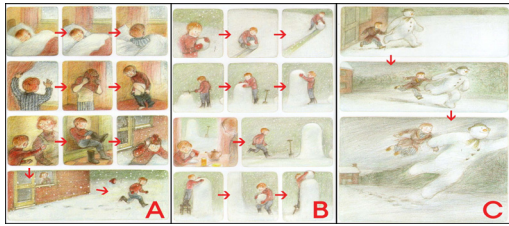


그림 3. <눈사람> 사례분석[25]

그림책 <스노우맨(The Snowman)>은 레이먼드 브릭스(Raymond Briggs)가 창작한 문자가 없는 형식의 그림책이며 이 책은 삽화가 모든 스토리를 구성하고 있다. [그림 3-A]에서는 아이가 침대에서 일어나 눈이 내린 곳으로 달려가는 시간 과정을 묘사하였고 이는 영화 촬영 시의 창작 방법으로 스토리를 전개하였다. [그림 3-B]에서는 아이가 눈사람을 만드는 과정을 그렸고 시간은 눈사람이 부피가 점점 커짐에 따라 흐르게 된다. [그림 3-C]에서는 스플릿 필드(split field) 방식을 이용하여 눈사람이 아이를 데리고 달리는 것에서부터 날기까지의 과정 전부를 구현해냈으며 아이와 눈사람은 멀리에서 가까이, 작은 형태에서 큰 형태로 변화한다. 이 그림책에서는 스토리를 이끌어어나가는 그림의 강력한 서술능력을 보여주었고 영화 촬영의 수많은 제작기법을 사용하였다. 스토리의 시간은 화면마다 앞으로 흘러가며 조용한 저녁 식사 분위기, 점점 해소되는 긴장감, 장난스러움에서 오는 즐거움 등의 모습을 순수 삽화를 통해 따뜻하고 온정을 담은 스토리로 표현해냈다.

사례연구를 통해 그림책은 단일 페이지 혹은 펼침페이지에 걸쳐진 화면의 구성을 통해 스토리 시간의 발전을 추진할 수 있음을 증명하였다. 삽화 속의 화면 구성은 타임라인의 내용을 표현하는 것과 스토리 전개의 선후 순서 혹은 인과관계를 나타내는 것이 매우 적합하

표 8. 삽화 속의 화면 구성이 시간에 영향을 미치는 방법

화면구성 방법	시각적 유도	스플릿 필드(split field)	독서 습관에 적합
내용	시각적 유도의 선을 통해 사물의 변화를 나타내고 시간을 추진시킴 독자들의 시점 변화를 유도하여 스토리의 선후순서를 나타내고 시간을 추진시킴	문자를 결합하거나 혹은 결합하지 않은 상태에서 영화의 카메라렌즈 기술을 충분히 활용하여 스토리의 시간을 전개하며 화면이 스토리를 전개하는 능력을 충분히 발휘함	· 위에서 아래로 읽기 · 좌에서 우로 읽기

다.

[표 8]에서와 같이 화면 구성의 방법은 구체적으로 시각적 유도, 스플릿 필드(split field), 독서 습관에 적합 등 이 세 가지로 요약된다. 시각적 유도를 진행할 삽화 디자인은 시각적 유도의 선을 이용하여 사물의 변화와 흘러가는 시간을 표현할 수 있으며 독자의 시점 변화의 유도를 통해 스토리의 선후 순서 및 시간의 흐름을 전개할 수 있다. 스플릿 필드(split field) 기법은 삽화에 문자가 결합하거나 결합하지 않은 상태에서 영화의 카메라 렌즈 기술을 충분히 활용하여 스토리의 시간을 전개하고 화면에서 스토리를 전개하는 능력이 충분히 드러나게 한다. 독서 습관에 있어서 적합함은 독자들의 위에서 아래로 혹은 좌에서 우로 읽는 독서 습관을 이용하여 스토리의 화면을 배치하고 시간적 정보를 막힘없이 전달하는 것이다.

### 3. 그림 순서로 시간을 표현한 사례분석



그림 4. <The Rain Came Down> 사례분석[26]

그림책 <비가 왔어요(The Rain Came Down)>의 즐거리는 비가 내리다가 그친 후 날씨가 화창하게 바뀌는 스토리이다. 스토리의 시간적 경과는 비가 한번 내리는 시간이기에 타임 리듬이 비교적 짧게 표현되었다. [그림 4] (A)에서 비가 내리기 시작하여 뒤에 출현하는 삽화는 모두 큰 비 때문에 혼란해진 화면을 표현하였으며, [그림 4] (B)까지 와서야 비가 그쳤고 다시금 날씨가 맑아지면서 그 뒤로 출현하는 삽화는 모두 비가 그친 후 점점 질서를 회복하는 모습을 화면으로 표현하였다. 이러한 즐거리는 전형적인 그림의 순서로 스토리의 인과관계와 선후 순서를 나타내고 있으며 더 나아가 스토리 시간을 전개하게 했고 이러한 그림 순서의 표현은 그림책 디자인에서 가장 많이 보인다.

<Turn Left Turn Right>는 로맨틱한 사랑 이야기를



다른 그림책이다. 작가는 두 페이지에 걸쳐진 그림 디자인과 그림 순서를 이용하여 공시성(synchronicity)의 시간적 특성을 정교하게 디자인하였다. [그림 5]의 남녀 주인공은 같은 도시의 같은 빌라에서 벽 한 개를 사이에 두고 살고 있지만 한 사람은 왼쪽에 있고 다른 사람은 오른쪽에 있기에 만날 수 없었다.

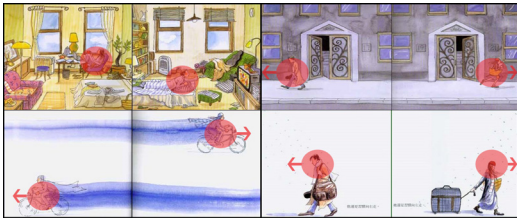


그림 5. <Turn Left Turn Right> 사례분석[27]

두 페이지에 걸친 그림 디자인을 활용해서 좌우 공간 및 상하 공간을 매우 잘 이용하였고 그림 순서를 통해 강조를 나타냈다. 이 그림책의 시간적 표현은 타임라인을 완벽하게 표현하였을 뿐만 아니라 그림의 순서를 활용하여 제일 돋보이는 부분에 공시성의 시간적 특징이 잘 드러났다는 것이다. 남녀 주인공은 스토리가 전개되는 과정에서 선후 관계를 나타내지 않았고 항상 동시에 전개되는 관계를 나타냈으며 그림 속에서 두 사람은 마치 평행세계에 들어간 것처럼 보이고 도시 안에서 어깨를 스치면서 최종적으로 만나게 된다.

그림책 <나랑 스키 타러 갈래(Bunny Slopes)>의 줄거리는 재미있는 토끼 한 마리가 스키를 타는 내용이다.

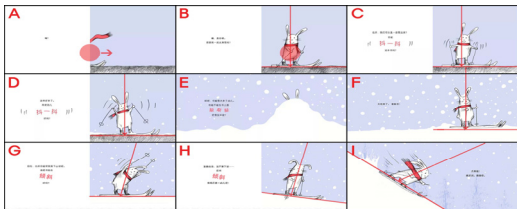


그림 6. <Bunny Slopes> 사례분석[28]

이 책의 특징은 타임 리듬의 완벽한 제어에 있는데 [그림 6] (A)에서 (B)까지의 삽화는 토끼가 등장할 때 좌에서 우로 흐르는 동태적인 시간 과정을 나타내었고 두 지면에 걸쳐있는 그림 2장을 이용한 내용이다. (B)에서 (F)까지 두 지면에 걸쳐있는 그림 5장을 이용하여

토끼가 정지된 동작과 공연하는 과정을 나타내었는데 토끼의 위치는 변하지 않고 땅과 늘 수직 관계를 유지한다. 화면 (G)에서 (I)까지 세 개의 화면에서 토끼가 정지된 상태에서부터 빠르게 스키를 타고 이동하는 것까지 보여주었고 화면 속의 땅이 기울어지기 시작하면서 토끼는 아래로 향하는 강력한 힘을 모은 뒤 빠르게 미끄러져 내려간다. 그림에서는 빠른 움직임을 상징하는 동세선(動勢線)을 사용하였고 전체 그림 순서의 리듬은 빠른 상태(움직임)에서 느린 상태(정지됨)로 되었다가 다시 빠른 상태로 반복하는 과정을 나타냈으며 화면을 이용해 타임 리듬을 제어했다.

<잃어버린 조각(The Missing Piece)>은 자신의 자아를 되찾아가는 내용의 그림책이며 스토리의 주인공은 신체의 일부가 존재하지 않는 원이고 스토리가 추진되는 과정에서 그림의 순서는 효과적인 시각적 논리를 이용했고 이를 통해 주인공이 전방으로 끝없이 굴러갈 때 시간이 천천히 흘러가는 효과를 만들어냈다. [그림 7]에서 3개의 시각적 순환연결(P2-P6, P7-P9, P10-P14)을 완성하였다. 캐릭터는 좌에서 우로 움직여 화면 밖으로 굴러나갔고 또다시 화면의 좌측에서 등장하여 위와 같은 방식으로 오른쪽으로 구른다. 독자들은 책을 읽는 과정에서 이와 같은 그림 순서의 배치를 쉽게 이해하고 받아들이는데 모든 과정은 매우 자연스럽게 순조롭다.

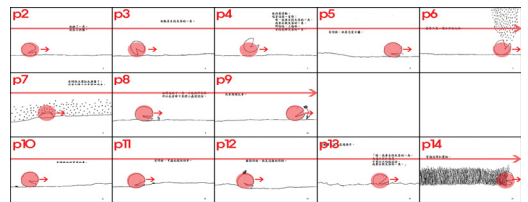


그림 7. <The Missing Piece> 사례분석[29]

상술한 사례연구를 통해 그림 순서는 타임라인과 타임 리듬을 표현할 수 있음을 발견하였다. [표 9]와 같이 타임라인을 표현할 때 그림 순서는 스토리 발생의 인과 시간의 순서와 선후 시간의 순서를 표현할 수 있을 뿐만 아니라 시간의 공시성까지도 표현할 수 있다. 타임라인을 표현할 때 일반적으로 사용되는 디자인 방법으로는 시각적 논리를 이용하여 독자들로 화면의 시간적 정보 전달의 정확성을 인지하게 하고 독서 습관에 부합되는 기초 위에서 시점의 동행과 연결을 진행하는 것이

다. 타임리듬을 표현할 때 빠르거나 느리거나 정지되어 있는 상태를 표현하는 것 외에도 공시성의 타임 리듬을 표현할 수 있다. 디자인 기술도 독서 습관에 최대한 맞춘다는 전제하에 화면의 페이지 수를 조절하며 내용을 표현하는 데 있어 두 지면에 걸쳐진 그림의 상하 및 좌우 공간을 충분히 활용하여 디자인한다.

표 9. 그림 순서 시간적 표현 연구

그림 순서 표현시간의 종류	타임라인	타임리듬
시간 내용	·스토리 발생의 인과관계 ·스토리 발생의 선후순서	·빠름 ·느림 ·정지됨 ·공시성
디자인 기술	·시각적 논리 이용 ·시점 동행 및 연결 이용 ·독서 습관에 적합	·화면의 페이지 수를 제어함 ·두 지면에 걸쳐진 페이지의 좌우공간과 상하 공간 이용 ·독서 습관에 적

#### IV. 결론

그림책은 문학의 한 부분으로서 많은 과정과 발전을 거쳐 이미 성숙한 단계에 이르렀다. 문자와 그림을 결합하는 방식으로 스토리를 전개하는 것은 그림책의 가장 큰 특징이며 그림책 디자인도 이 두 가지의 요소를 통해 진행된다. 스토리는 일정한 시간적 범위 내에서 발생하고 발전하며 끝이 나고 그림책의 이러한 시간 과정의 추진은 문자와 그림에 협력하여 이루어내야 한다. 이 분야의 연구는 오래전부터 시작되어 훌륭한 연구 성과를 거두었다. 미하일 바흐진(Mikhail Bakhtin)은 1996년 그림책의 시공이론을 발표하였고 마리아 니콜라예바(Maria Nikolajeva)와 캐럴 스콧(Carole Scott)은 이를 바탕으로 그림책 속의 시간과 움직임에 대해 광범위한 연구를 진행하였으며 페리 노들맨(Perry Nodelman) 교수도 그림책 속의 움직임의 묘사와 시간의 변화에 관해 연구를 진행하였다. 이러한 연구는 모두 문자와 삽화 이 두 가지에 관한 연구이며 본 논문은 이를 바탕으로 삽화가 시간적 표현에 미치는 역할에 대해 심도 있는 연구 및 분석을 진행하였다.

본 논문의 연구범위는 스토리형 그림책이고 연구 사례는 이러한 그림책 종류 중에서 하나를 선택하였으며 일부 문자가 존재하지 않는 그림책도 연구 소재로 사용

하였다. 본 논문에서는 그림책의 시간적 표현을 포인트 타임, 타임라인, 타임 리듬으로 분류하였으며 시간적 상징 요소, 그림 구성, 그림 순서의 사례 연구를 통해 결론을 얻었다.

우선, 그림책 속의 삽화는 문자와 함께 순간의 화면을 표현하기도 하지만 삽화 간의 관계를 통해 시간을 표현하기도 하는데 이는 어느 정도 문자의 역할을 대체했다고 말할 수 있다. 시간을 상징하는 전형적인 요소를 이용하여 시간적 정보를 표현하는데 이러한 방법은 대부분 포인트 타임과 타임 리듬을 표현할 때 사용된다. 실물 상징 요소는 시간과 시간의 연상을 불러일으키는 사물을 직접 표현한다. 색채상징 요소는 현실 속의 계절과 시간의 변화를 이용할 때 객관적 세계의 색채가 대등하게 변화한다는 특성을 가지고 시간을 표현한다. 그림자 대조도 매우 좋은 시간적 상징 수단인데 그림자의 길고 짧음은 하루 중의 시간적 변화에 대응된다. 그림 중의 선의 표현도 타임리듬의 변화를 상징할 수 있는데 빠르게 움직이는 물체는 일반적으로 점선이나 모호한 선으로 표현하고 정지되어 있거나 안정적이거나 느린 물체는 실선으로 표현한다.

다음으로, 삽화의 화면구성은 타임라인의 내용을 표현하기에 매우 적합한데 스토리 전개의 선후 순서와 인과관계를 나타낸다. 화면구성의 방법은 구체적으로 시각적 유도, 스플릿 필드(split field), 독서 습관에 부합함 이 세 가지로 분류된다. 시각적 유도를 진행할 시 삽화 디자인은 시각을 유도하는 선으로 사물의 변화를 전개하며 시간의 흐름을 촉진한다. 스플릿 필드(split field)는 삽화가 문자와 결합하거나 결합하지 않은 상태에서 영화의 카메라 렌즈 기술을 충분히 활용하여 스토리의 시간을 전개하고 스토리를 전개하는 삽화의 능력을 충분히 발휘하게 하는 것을 말한다. 독서 습관에 부합함은 독자들이 일반적으로 위에서 아래로 혹은 좌에서 우로 책을 읽는 습관을 이용하여 스토리의 화면을 배치하고 시간적 정보를 순조롭게 전달하는 것을 말한다.

마지막으로, 연구를 통해 그림 순서로 타임라인과 타임 리듬을 표현할 수 있음을 발견하였다. 타임라인을 표현할 때 그림 순서는 스토리 발생의 인과적 시간순서와 선후 시간 순서를 표현할 수 있을 뿐만 아니라 시간의 공시성 또한 표현할 수 있다. 타임라인을 표현할 때 일

반적으로 사용되는 디자인 방법으로는 시각적 논리를 이용하여 독자들이 화면의 시간적 정보 전달의 정확성을 인지할 수 있게 하고 독서 습관에 부합한다는 관점에서 시점의 동행과 연결을 진행하는 것이다. 타임 리듬을 표현할 때 빠르거나 느리거나 정지된 상태를 표현하는 것 외에도 공시성의 타임 리듬을 표현할 수 있고 디자인 기술도 독서 습관에 최대한 부합되게 한다는 전제하에 화면의 페이지 수를 제어하며 내용을 표현하는 데 있어서 두 지면에 걸쳐진 그림의 상하 및 좌우 공간을 충분히 활용하여 디자인을 설계한다.

본 연구는 문학에서 시간의 변화는 인간의 주관적 느낌에 의존함을 증명하고 있다. 따라서 문학예술에서 말하는 시간적 표현의 본질은 문학과 예술적 수단을 통해 사람들이 시간의 차원과 공간 속에서 주관적으로 변화를 느끼게 하는 것이다. 간단히 말하자면 독자들이 스토리를 감상할 때 시간적인 감각을 가지게 하는 것이다. 그림책 속 시간적 표현의 본질은 공간으로 시간을 표현하는 것이며 화면 공간 중 그림 요소의 서로 다른 조합과 시각적 유도를 이용하여 시간적 정보를 전달하는 것이다. 본질적으로는 여러 가지 구조적 기술과 여러 폭의 그림을 연결해 독자들의 시점 변환을 불러일으켜 독자들이 이 시점의 변화 속에서 자신도 모르게 전체 스토리를 알게 하는 것이다. 우수한 그림책은 정교한 디자인을 통해 독자들이 삽화에서 표현되는 시간의 차원 속에서 미묘한 독서 체험을 할 수 있게 하는 것이다.

#### 참 고 문 헌

[1] Perry Nodelman, *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*, University of Georgia Press, p.194, 2015.  
 [2] Guy Thomas Buswell, *How People Look At Pictures: A Study Of The Psychology Of Perception In Art*, Literary Licensing, LLC, 2012.  
 [3] 孙丙堂, On Time in Literature, 天津科技大学外国语学院, 重慶郵電大學學報(社會科學版), 27卷6期, pp.114-117, 2015.  
 [4] Doonan, Jane, *Looking at Pictures in Picture Books*, Thimble Press; 1st Edition, 1993.

[5] Maria Nikolajeva and Carole Scott, *How Picturebooks Work*, Routledge: 1st, 2006.  
 [6] Perry Nodelman, *Words About Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*, University of Georgia Press, p.192, 2015.  
 [7] Michael Grejniec, *A Taste Of The Moon*, Bright Connections Media, 2013.  
 [8] Eric Carle, *The Very Hungry Caterpillar*, World of Eric Carle, 1994.  
 [9] 이윤진, 추유아, *세상에서 가장 멋진 선물*, 나무와햇살, 2006.  
 [10] Raymond Briggs, *The Snowman*, Random House Books for Young Readers; 1978.  
 [11] 호세 파라몽, 마리아 리우스, *산에서*, 한솔교육, 2001.  
 [12] 째지글방, 성은, *신창전*, 오로라북스, 2008.  
 [13] 신지윤, 박소현, *키다리사계*, 여원미디어, 1998.  
 [14] 미야니시 타츠야(宮西达也), *그림책<나는 티라노사우루스>*, 二十一世紀出版社, pp.1-39, 2013.  
 [15] Walter de la Mare and Carolina Rabei, *Summer Evening*, Faber & Faber Children's, 2018.  
 [16] Virginia Lee Burton (Author), *The Little House*, HMH Books for Young Readers, 2017.10.10.  
 [17] Oliver Jeffers, *Lost and Found*, Philomel Books, 2005.  
 [18] 佩德罗·贝尼索托, *弄丢影子的男孩*, 外语教学与研究出版社, 2017.  
 [19] Robert Louis Stevenson, *My Shadow*, Shantou University Press, 2015.  
 [20] Serge Bloch, *The Big Adventure of a Little Line*, Guangxi Normal University Press, 2017.  
 [21] 이혜리, 정병규, *달려*, 보림출판사, 2009.  
 [22] Xi Er Fu Si Tan, *The Missing Piece*, Nanhai publishing company, 2012.  
 [23] Oliver Jeffers, *Lost and Found*, Philomel Books, 2005.  
 [24] Virginia Lee Burton, *The Little House*, HMH Books for Young Readers: 75th Anniversary, 2017.  
 [25] Raymond Briggs, *The Snowman*, Random House Books for Young Readers, 1978.  
 [26] David Shannon, *The Rain Came Down*, Blue Sky Press, 2000.  
 [27] 幾米, *Turn Left Turn Right*, 九州出版社, 2018.

- [28] Claudia Rueda, *Bunny Slopes*, Chronicle Books, 2016.  
[29] Shel Silverstein, *The Missing Piece*, Harper & Row, 2006.

### 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 박사과정

〈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