

동화책 일러스트레이션의 표현특징에 대한 연구

A Study on the Characteristic Expression in Picture Book Illustrations

박 성 완 (Sung Woan Park)

건국대학교 산업디자인학과 조교수

본 연구는 1997년도 건국대학교 학술진흥연구비에 의한 연구임

1. 서 론

- 1.1 아동의 범위
- 1.2 표현의 범위
- 1.3 방법

2. 아동의 인지특징과 조형특징

- 2.1 자기중심주의와 조형
- 2.2 물활론과 조형

3. 동화책 일러스트레이션

- 3.1 일러스트레이션의 역할
- 3.2 일러스트레이션의 일반특징
- 3.3 동화 일러스트레이션의 표현특징

4. 결 론

참고문헌

(要約)

동화책 일러스트레이션 제작은 일러스트레이터 개인의 주관적 표현에 의존하기 보다는 아동의 인지특성과 조형심리에 대한 이해의 바탕 위에서 이루어져야 할 것이다. 이는 어른의 자의적 판단에 의한 표현에서 벗어나 아동의 기호에 부합되며 또한 지능, 정서, 상상력 개발이라는 교육적 목적에도 기여할 수 있는 표현의 출발점이 되기 때문이다.

일반적으로 아동화에서 보이는 특징을 자기중심성에 의한 독특한 조형방식(합축성, 생명성, 환상성)과 물활론적 사고에 의한 의인화로 정리해 볼 수 있으며, 이를 본고에서는 직관입적 표현이라 하였다.

이러한 직관입적 표현방식은 동화 일러스트레이션의 표현에 반영되고 있으며 나아가 이를 결정하는 주요동인임을 알 수 있었다. 표현상 양자간 불가분의 관계를 갖는 이유로서 첫째, 아동의 인지 및 조형방식에서 표현의 모티브를 찾는 것은 아동만의 독특한 형태인지방식에 어필하여 일러스트레이션에 대한 아동의 호응도를 높이고 흥미와 관심을 유지할 수 있기 때문이다.

둘째, 대상을 묘사하는데 있어 직관입적 표현(생략, 과장, 의인화, 비현실화)을 적용시킨 일러스트레이션은 아동의 지적 호기심을 보다 많이 자극할 수 있으며 이를 통해 지능개발, 정서함양, 상상력개발이란 교육적 효과를 얻을 수 있기 때문이다.

결론적으로 동화책 일러스트레이션의 표현특징(표현양식이 아닌 표현의미의 측면) 내용상 知, 情, 想 개발을 위한 표현의 모색으로부터, 형식상 아동조형의 차용으로부터 각각 형성되고 있음을 알 수 있다.

(Abstract)

In creating an illustration, rather than depend on the subjective expression of the illustrator, one should consider the characteristics of child cognitive development.

Illustrations should be those which can arouse child's interesting and which can be educational. To do this, first, characteristic expressions shown in children's pictures can be used to arouse child's interesting.

In creating an illustration, one should consider sufficiently "intuitive form" and "representative form" in order to appeal to curiosity of child.

Second, illustrations should be able to be helpful to the development of child's intellect, emotion and imagination. The form is desired to be adequately exaggerated or reduced feature, to have anthropomorphic figure and to be fantastic composition considering the egocentrism and animalism of the child.

As mentioned above, it can be said characteristic expression in picture book illustrations are affected by the two points - fascinating expression drawn by child and expression by illustrator, which can be helpful to the development of intellect, emotion and imagination.

(Keyword)

Child, Picture Book, Illustration

1. 서론

아동기의 생활환경을 올바르게 조성하고 생활경험을 풍부히 쌓게 해주는 것은 한 개인으로서 성장하는데 필수적이라 할 수 있다.

올바른 환경조성과 유익한 문화경험을 도울 수 있는 많은 방법 가운데 하나로써 도서를 들 수 있다. 도서는 아동의 지능, 정서, 상상력개발에 중요한 역할을 담당하는 수단이기 때문이다. 특히 아동은 그림책을 통해 성장과 발달에 필요한 인지와 창의 활동을 자극 받게 된다. 이런 점에서 그림책은 유아의 사회화 과정에 중요한 매체적 기능을 담당한다고 볼 수 있다. 아동기는 문자나 언어습득이 완전하지 못한 시기이므로 유년기 아동도서는 대부분 글보다 일러스트레이션 위주로 이루어져 있다.

그러므로 일러스트레이션의 질적 수준에 따라 그림책이 본래 의도하였던 가치와 의미의 전달력이 달라지게 되며 유아에게는 의미파악의 만족도를 결정짓게 되는 것이다. 최근 그림책의 일반적인 수준 향상에도 불구하고 합리적인 기초지침이나 체계적 지식 없이 만들어진 것이 사실이어서 참고해야 할 원리와 배경을 염두에 둔 표현전개가가 요구된다.

특히 일러스트레이션 내용의 경우 대부분이 아동의 인지특성과 조형심리에 대한 이해의 바탕 위에서 제작된 것이라기보다는 경험, 기호, 모방 등 일러스트레이터 개인의 주관적 모색에 따른 표현임을 부정하기 어렵다. 이러한 과정이 개성적인 표현을 형성시키는데 일정한 역할을 하고 있음은 사실이나, 표현의 전제로 머물러야 하며 이것 자체가 표현의 완성이 되어서는 바람직하지 못하다. 아동에게 일러스트레이션은 전달을 위한 형식이기에 앞서 내용이며 그 자체가 교육이기 때문이다. 임의적 표현은 가능한 한 제거되어야 하며 이는 객관적 근거가 제시될 때 가능한 것이다. 따라서 본고에서는 여러 매체에 적용된 일러스트레이션과 비교할 때 동화책 일러스트레이션에서 독특하게 나타나는 표현특징을 찾아보고, 이러한 표현의 원인과 그 동인이 어디에 있는가를 살펴봄으로써 이것을 통해 아동의 조형의식에 기초한 적절한 표현의 범주에 대한 이해를 돕고자 한다.

이것은 아동에게 친밀감을 주며 흥미와 관심을 지속시킬 수 있는 바람직한 일러스트레이션 제작을 위해 필요한 여러 정보 중 하나가 될 수 있으며, 어른의 취향에 의한 표현과 선택에서 벗어나 최종 수요자인 아동의 기호와 필요에 부합되는 표현설정을 가능하게 하는 바, 이를 위한 객관적 근거를 제시하는데 연구의 목적이 있다.

“동화책 일러스트레이션의 표현특징”이라 할 때 동화책의 주 소구대상인 아동에 대한 시기기준과 표현특징에서의 표현이란 개념이 우선 문제가 된다.

1.1 아동의 범위

일반적으로 아동기라고 하면 대개 출생에서부터 12~14세까지 즉 청년기에 들어가기 전까지를 아동기라고 칭한다. 이 넓은 의미의 아동기를 다시 나누면 乳兒期(Babyhood), 幼兒期(Infancy Early Childhood) 및 兒童期로 나눈다. 乳·幼兒期는

學齡 이전으로서 이 시기의 아동을 취학전 아동(Preschool Child)이라고 칭한다. 이에 대하여 좁은 의미의 아동기는 대체적으로 6~7세에서 12~14세의 시기로서 초등학교 재학시기와 거의 일치하며 이 시기의 아동을 學童(School Child)이라고 칭한다.²⁾

처음 동화책을 접하고 흥미를 느끼기 시작하는 시기는 학령 이전, 즉 幼兒期로써 4세 정도에서 7~8세까지의 幼年兒童이므로 이를 아동의 범위로 한정하였다. 따라서 이후 아동이라 함은 유아를 지칭한다.

1.2 표현의 범위

유아기(3, 4세~7, 8세)는 스위스 심리학자 삐아제(Piaget)에 의해 4기로 나뉘어진 아동의 인지발달 중 2번째 단계인 전조작적 사고기(The Period of Preoperational Thought, 2~7세)와 대략 일치한다. 전조작기에서 가장 눈에 띄는 것은 언어발달이다. 2세 무렵부터 사물 대신 상징으로서 사물을 표상하는 단어를 사용하기 시작한다. 그러나 언어와 단어의 개념이 완성되지 못한 상태이므로 동화책에서의 일러스트레이션은 문자를 보조 또는 대신하는 중요한 역할을 하게 된다. 이러한 일러스트레이션은 생득적으로 각기 다른 표현성(表現性)을 획득하게 되는데 이 표현성은 “표현의미”와 “표현양식”³⁾이란 관점으로 나누어 그 내용을 생각해 볼 수 있다.

표현의미는 무엇을 표현했는가 하는 표현내용에 귀결되고 양식은 어떻게 표현했는가 하는 표현방법을 뜻한다. 표현의미는 시대와 개인의 기호와 취향에 의해 작용되지 않는 고정불변적인 성질을 갖는 것이며 변화의 단계성과 필연성이 배제되어 있다. 이는 궁극적으로 圖像(iconography)의 문체와 직결되어 있다. 아동화의 경우에는 투시적으로 묘사하거나 사물을 도식화하거나 평면화하는 등 항시적이며 고정적으로 나타나는 “표현의 형식화” 현상을 말하며 이는 분명 유아의 인지 특성에 기인하는 것이다.

이에 비해 표현양식은 시대, 지역, 개인의 성향에 따라 다양하게 구사되어 질 수 있으므로 시대양식, 지역양식, 개인양식(=스타일)이란 용어가 생겨나게 된다. 동화 일러스트레이션의 경우 형태묘사 방식, 표현재료와 기법, 구성방법에 의해 수 없는 개인양식이 만들어진다. 이를 흔히 개인 스타일이라고도 한다.

본고에서의 표현특성이라 함은 기법적인 표현양식의 측면을 배제한 표현의미의 측면, 즉 표현의 형식화만을 범위로 하여 그 원인과 동인을 고찰하고자 한다.

1.3 방법

국내외에서 출판된 동화책을 중심으로 일러스트레이션의 표현특성을 정리하였으며, 이를 아동화의 표현특징과 비교하기 위해 관련 문헌에 수록된 사례와 연구내용을 근거로 하여 본고의 논지를 유지하였다.

2. 아동의 인지특징과 조형특징

1) 동화책을 구성하는 판형, 글자, 일러스트레이션, 색채, 레이아웃 등 일체의 시각요소를 편집의도에 맞게 그 표현을 전개함을 말함.

2) 張秉琳: 兒童心理學, 서울, 法文社, 13, (1982)

3) 姜友邦의 圖融과 調和(서울, 열화당, 1996)중 형식, 양식, 편년(p.27)의 내용을 일부 수정하여 여기에 적용하였다.

아동의 현실인식에 대한 연구를 보면, 주관적 요소와 객관적 요소가 엄연히 독립되어 있음에도 불구하고 아동의 사고에서는 이런 요소들이 분리되어 있지 못하다. 주체와 객체 그리고 무의미한 움직임(movement)과 의식적 생명활동(life)에 대한 구분 없이 혼합되어 있는 상태가 아동의 의식내부에 존재한다. 이것을 빼아제는 비분리(indissociation)라 하고 아동의 현실론(realism)은 비분리에서 분리로 사고가 진행되는 것이라고 보았다. 사고의 분리는 자의식의 성장 즉, 그 자신의 자아와 자신의 생각을 점차적으로 알게 되는 것에서 생기게 된다. 그러나 사고의 점진적 분화로 말미암아 자아와 외계 그리고 목적 있는 움직임과 그렇지 못한 움직임을 식별하게 되기 전까지, 원초적 의식으로는 외부 현실을 자기에 동화시키거나 자아와 외부세계를 하나의 연속체(continuum)로 혼합하여 파악한다.

비분리성으로 말미암아 독립된 객체를 자신의 연속체로 동화시키려 하는 자기중심성(egocentrism)과 생물과 무생물을 연속체로 동일시하는 물활론(animism)이 보이게 됨을 뜻한다. 따라서 유년기 대표적인 인지특성으로 자기중심주의와, 물활론을 유발시키는 혼합주의를 들 수 있으며, 이를 社會觀에 있어 자기중심적이며 世界觀에 있어 물활론적인 것으로 정리할 수 있을 것이다. 이들 사고특정의 내용은 무엇이며 어떻게 아동의 조형표현으로 나타나는지 관련문헌을 통해 살펴보도록 하겠다.

2.1 자기중심주의와 조형

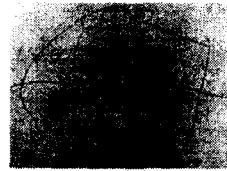
자기중심성은 아동의 사고가 자기 속에 머물러 사회화하지 않는 까닭이라 할 수 있다. 언어의 경우 反復, 獨語, 集合的 獨語의 형태로 나타난다. 자기중심적 성향은 바로 자기 마음의 내부를 들여다 보는 것을 방해하는데 이 “內觀의 곤란”으로 인해 첫째, 관계판단이 적절히 이루어지지 못하는 경향과 둘째, 논리판단이 불합리한 경향의 두 가지가 보인다. 우선 부적절한 관계판단에 대해 살펴보면, 그림에서는 관련 없이 보이는 내용이 한 화면 위에 그려지거나(무관련성) 사물간의 관계가 적절히 이루어지지 못한 채(준관련성) 표현된다. 또한 부분에서 전체로 완성해 가는 특성(지엽성)도 보인다.

사고의 초기단계에서 아동은 모든 물체를 독립적 실체로 여기고 물체사이의 어떠한 관계도 존재하지 않는다고 생각한다. “무관련성”과 “준관련성”은 상호작용의 문제로서, “지엽성”은 제한적 사고의 문제로서 각각 사고 총합능력의 결여를 의미한다.

2.1.1 무관련성과 준관련성

무관련성이란 형태간 관련성 유·무에 관계없이 사물들을 어떤 통일이나 질서 없이 표현하는 것으로 그림에 있는 형상들은 서로에게 무관심하듯 공간 속에서 부유하듯 떠다니는 것을 말한다.

아동이 형태간의 관계를 묘사할 때 처음에는 상대 파트너의 여건에 맞춰 형태수정을 하지 못한다. 그림1 에서 보듯 타원형으로 표현된 말은 기수의 존재를 인식하지 못하고, 기수 역시 타고 있는 상황에 맞춰 형태수정이 되어 있지 않다.⁴⁾



-그림 1-



-그림 2-

보다 진전된 상태인 준관련성 단계에서는 아는 것, 본 것, 경험한 것들을 무질서하게 늘어놓는 표현이 지양되고 사물이 각기 제 위치를 찾아 통합이 이루어진다. 상호관계에 대한 관심이 생기는데 처음에는 형태 일부를 회생시키는 양상(그림 2-a)이 보이며, 상호 교차하게(그림 2-b) 묘사함으로써 서로 영향을 주지 않고 시각적 일체성을 유지하기도 한다.⁵⁾ 그림 2-c 와 같은 사실에 근접된 표현은 이후 획득되어진다.

2.1.2 지엽성

다음으로 표현의 지엽성에 대해 살펴보면, 어른들은 전체운곽을 먼저 그리고 부분을 완성해 가는데 반해 아동은 자신이 흥미 있는 곳에서부터 부분적으로 완성해가며 차츰 다른 곳으로 옮겨간다. 부분을 먼저 그리며 커다란 구조는 생각하지 않는다. 즉 제한적이고 부분적인 영역에서 우선 문제를 풀고 이후 전체적인 상황이 인지될 때 수정이 가해진다.

그림 3-a에서 보듯, 굴뚝을 직각으로 그리는데 있어 좁은 영역에서 문제를 다룰 때는 적절하다고 볼 수 있다. 왜냐하면 제한적 시점에서 보면 지붕은 평평하며 아동은 지붕이 직각인 굴뚝을 그림으로써 굴뚝의 안전한 위치를 획득할 수 있게 되는 것이다. 그러나 전체 시점에서 보면 지붕과 굴뚝과의 관계는 잘못된 것이다.⁶⁾



-그림 3-

자기 중심성으로 인한 조형 표현에 있어서의 또 다른 축인 논리판단의 불합리한 경향은 고정성과 도식성으로 나누었다. 고정성을 다시 대·소, 원·근의 고정, 공간배치의 고정 그리고 투시적 고정으로 구성하였다. 도식성은 단순성을 중심으로 정리하였다.

2.1.3 고정성

아동은 사물의 대·소, 원·근 관계를 고려하거나, 균형과 비례를 적절히 비교하거나 하는 합리적인 표현을 구사하고 있지 못하다. 이는 논리에 의한 관계판단을 할 수 있는 정신발달단계에 이르지 못했기 때문에 보여지는 특징이기도 하며, 흥미 있고 인상깊은 것에만 주의를 기울이기 때문이기도 하다. 이 두가지를 나누어 설명하면 우선, 아동은 미분화된 단계에서 출발하는데 이때의 사물의 크기는 모두 같고, 거리도 일정한 간격을 유지한다. 분화에 대한 욕구가 일어나기까지는 모든 크기는 같고 표준화된 거리가 있다. 전자는 지각적 동일성(perceptual identity)에 기인하는 것으로 대상의 크기가 변하는 것에 영향을 받지 않기 때문이다. 후자는 명료한 그림에 대한 욕구 때문이며 다른 것으로부터 대상을 분명하게 구분시

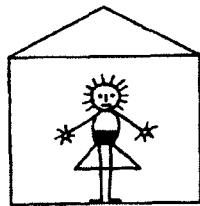
4) Rudolf Arnheim: Visual Thinking, Univ. of California Press, 256, (1969)

5) Ibid., 264

6) Ibid., 263

켜 뒤섞이지 않도록 하기 위함이다. 가깝게 연결되어야 할 곳에서 거리가 멀리 떨어지게 된다.

다음으로, 관심 있는 것은 크게 그리고 그렇지 못한 것은 작게 그리거나 아예 그리지 않는다. 이러한 조형특징의 동인이 바로 자기중심적 사고 때문인 것이다. 자기중심적 중요성에 의한 "절대적 크기"가 사물의 대·소와 원·근을 결정할 뿐 아니라 화면의 위치에도 영향을 준다. 화면의 중앙은 아동에게 가장 중요한 의미를 갖는 존재를 말한다. 물론 이렇게 결정되기까지 여러 가지 적극적인 탐구가 이루어 졌음을 간과해서는 안된다. 즉 사고를 통해 주어진 문제에서의 구조를 파악하고 관계를 설정하며 공간배치를 통해 바로 기능적 질서를 밝히는 것이다. 가장 중요한 형태는 가운데 위치하고 부수적 요소는 외각으로 배치하여 그 기능적 서열을 암시케 한다. 이는 체계와 순서의 구축을 시각적으로 명료하게 표현한 것으로 지각된 문제와의 오랜 씨름 끝에 무질서에서 질서를 발견해낸 사고의 결실이라 할 수 있다. 사고에 의해 명료해진 상황은 눈에 노출된 외부에만 국한되지 않는다. 보이지 않는 장소나 물체 속 상황을 묘사(X-ray표현 : 그림4 7)하기도 한다.



-그림 4- 미술과 시지각, 기린원, p.261

이같은 표현은 시지각적으로는 불합리하지만 정보를 제공하거나 환기시키는 표현으로써 아동이 느끼고 이해하고 이야기하려는 것과 완벽히 맞아 떨어지는 생동감 넘치는 표현성을 얻게 된다.

(4) 도식성

아동은 같은 표현을 위해 같은 모양의 그림을 반복적으로 그리는데 이같은 그림을 도식화(圖式畵)라고 한다. 그런데 우리는 도식적 표현에 내포된 의미와 도식화된 표현이 자연스럽게 되는 단순성에 대한 피상적 인식에서 벗어난 다른 맥락을 보아야 할 것이다. 이는 도식성을 판에 박힌 양식화, 생략화 이상의 의미를 부여할 수 있는 출발이 되기 때문이다.

도식성은 아동이 대상을 구체적인 개체로 보지 않고 하나의 상징으로 보는데서 생긴다. 개개의 여러 삼각형을 보고 거기서 삼각형 일반을 추상해 내는 것이 아니고 하나의 삼각형에서 삼각형 일반을 즉시 얻어내는 것이다. '삼각형성'은 부차적 개념이 아니라 원초적 개념이어서 개개의 삼각형을 보는 것은 그 이후의 일이다. 대상의 일반성을 파악한 후 이를 표현하고자 할 때, 아동은 대상의 형태를 그대로 재현해 낼 수 없다.

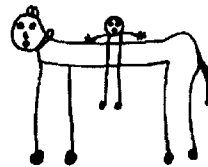
7) 열린집과 X-ray식 내장은 아동이 그림을 2차원적 매체(화면)에 적용시키는 그들 나름의 훌륭한 논리에서 나온 것이다. 2차원 화면 위에서는 입체물의 내부도 평평한 형상의 내부로 바뀔 수밖에 없다고 해석하며 그 입체물의 내부는 윤곽선으로 덮히게 된다고 생각한다. 집의 표현 역시 정면투시도나 단면도가 아니며 단지 일반화된 집에 대한 2차원적 등가물인 것이다. 물질의 산물이라기 보다는 주관적 심리에 근원한다. 이러한 발명적 표현은 동화책 일러스트레이션에서도 유용하게 쓰이는 표현방식이다.

대상의 일반성을 만족스럽게 구현해 줄 형태를 만들어 내야 하는데 만일 머리를 원으로 나타냈다면 그것은 그들만의 시도를 거쳐 얻어낸 순수한 발명이며 성취인 것이다.

도식화는 아동의 표현영역을 고착화시킬 수 있는 바람직스럽지 못한 점이 있다 하더라도 그 속에는 다분히 추상, 상징, 양식 등과 같이 보편성 내지 일반성과 관련된 귀중한 능력이 포함되어 있다.

다음으로, 도식성에 수반되는 표현양태인 단순성에 대한 평가는, 하나의 형태가 가지는 요소의 수에 따라 정의될 수만은 없으며 형태를 이루는 구조적 특징의 수와 관련된 것이라는 점이 고려되어야 한다. 진정한 단순성이란 형태에 동원된 구조적 특징이 전체구조 안에서 잘 조직되어 있고 동시에 모든 디테일의 위치와 기능이 명료하게 표현되고 있는가로 이해되어야 할 것이다.

이런 차원의 단순성은 아동의 조형표현에서 흔히 볼 수 있는데 아동은 대상의 표현에 있어 양의 생략과 더불어 구조적 특징의 수를 생략적으로 줄임으로써, 결과적으로는 목적에 필요한 것 이상을 부가하지 않도록 한다. 개개의 형태가 훼손되지 않은 채 원, 타원, 직선 등의 조형 요소를 물리적으로 결합시켜 표현하던 초기단계를 벗어난 아동은 복잡한 형태묘사를 위해 이들 요소를 자연스럽게 화학적으로 용해시키게 된다. 그림5 (5세아동의 그림)에서 보듯, 형태의 구조적 특징의 수를 최소화하면서 대상을 대상답게 단순화하고 있음을 볼 수 있다.



-그림 5- R.Arnhem, Visual Thinking, p.267



-그림 6- 아동미술교육, 학문사, p.171

2.2 물활론과 조형

물활론(animism)이란 단어는 원시인들이 자연에 영혼과 정신을 부여했던 것을 지칭하기 위해 영국의 고고학자에 의해 처음 사용되었다. 모든 사물은 물질 특성과 의미 모두를 부여 받은 것으로 원시인들은 생각했던 것이다. 아동의 성장초기 단계에서도 이와 유사한 현상이 발견된다. 자신과 외부 세계 사이의 명확한 구분을 인식하지 못하기 때문에 물질세계와 영혼을 구별하지 못하고 무생물을 살아있거나 의식이 있다고, 간주한다. 이러한 현상을 물활론이라 한다. 아동의 맹목적인 물활론에 대한 이유에 대해 삐아제는 두 가지를 상정하고 있다.⁸⁾

첫째, 자기에게 굴종시키지 못한 물체에 대한 알 수 없는 저항감을 아동이 설명하려 함에 따라 그것을 살아있는 것으로 여기게 된다. 어떤 현상이 의심적거나 생소하거나 놀랍거나 할 때 아동은 그것이 어떤 목적을 갖고 있다고 여긴다. 즉 아동은 자연현상 또는 자연물의 "의식"(consciousness)을 인정하는 것이다. 그런데 이 의식은 자연물이 특정 상황에서 역할을 수행할 때만 부여된다. "의식"이 없던 강물은 장애물을 넘어

8) J. Piaget: The child's conception of the world, Littlefield, Adams & Co., 189-224, (1972)

속도를 내야 할 필요가 있을 때에만 움직이고 느끼고 할 수 있다는 것이다. 흥미로운 점은 움직임의 궁극적 목적이 인간에게 물을 주기 위한 때에 만으로 국한된다는 것이다.

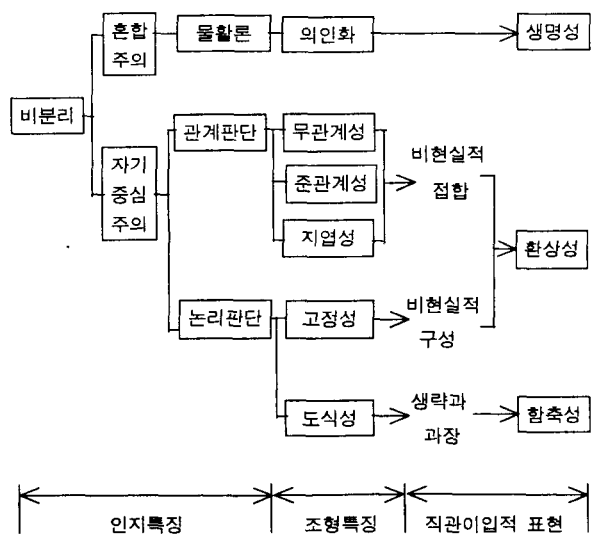
둘째, 아동은 사물을 지배하는 인간의 강력한 힘의 본성에 믿음을 갖고 있는 까닭에 물활론은 인간에 대한 사물의 복종을 설명하는데 이용된다는 것이다. 결국 물활론이란 인간을 위해 어떤 계급체거나 질서에 대한 사물의 복종과 기여를 의미하는 것으로 이때 사물은 보편적 합목적성을 지니게 된다고 볼 수 있다.

7~8세 이전 아동은, 사물이 행위에 대한 의지나 욕구가 부족해서가 아니라 인간의 더 큰 "선"을 위해, 모든 것을 제어하는 도덕률(moral law)에 의해 그들의 의지가 강제당한다고 생각한다. 그러나 7~8세 경에 이르면 물리적 측정개념(physical determinism)이 나타나게 된다. 강물의 이동은 인간을 위한 도덕적 의무에서가 아닌 순수한 물리적 힘으로 설명되어 진다.

결국 물활론이란 사고의 비분리성으로 인해, 정신과 물질을 하나의 "연속체"로 인식하며 나아가 연속체 속의 모든 사물은 어느 정도의 행동과 의식을 소유하고 있는 "생명의 연속체"로 받아들이는 현상을 말한다. 또한 생명의 연속체는 "합목적인 행동"의 연결망이어서 상호의존적이며 이것 모두가 선한 인간애를 향하고 있다는 것이다.

이렇듯 모든 사물을 생명의 연속체로 파악하는 아동의 사고구조는 그들의 그림에서 잘 드러나 보인다. 자연물이 생명력을 부여받는 의인화 현상이 그것이다. 무생물에 생명을 불어넣거나, 동물의 경우 외모를 제외하고는 인간의 면모를 지니게 한다(그림6).

이상에서, 주·객관의 비분리 상태에서 연유한 자기중심주의와 혼합주의에 따른 물활론적 인지특성이 아동의 조형특징의 직접적 원인임을 알 수 있다. 즉 자기중심주의는 미숙한 관계판단과 논리판단에 따른 여러 가지 독특한 표현방식으로, 물활론적 사고는 의인화 표현으로 나타나고 있음을 확인하였는 바 이를 정리하면 다음과 같다.



아동의 조형특징으로 열거된 내용들은 대개 지각된 사실에 따르기 보다 인지된 의미를 형상화하는 "직관이입"적 성격

이 강하다. 이는 주관적인 동시에 창의적 과정이 내재해 있기 때문이라 할 수 있으며 그 결과 생명성, 환상성, 합축성이란 신비한 매력을 지니게 된다. 아동의 직관이입적 조형은 동화책 일러스트레이션에 있어 표현적 발상의 주요 원천이 되며 결과적으로 양자간 표현상의 유사성으로 이어짐을 쉽게 알 수 있다.

즉 동화책 일러스트레이션의 표현특징의 동인을 아동조형에서 찾을 수 있음을 의미한다. 물론 이는 동화책 일러스트레이션에서 두드러지게 보이는 표현특성을 도출한 후 이를 아동의 조형과 비교할 때의 문제로써, 이에 대해 살피도록 하겠다.

3. 童話冊 일러스트레이션

동화 일러스트레이션이 아동을 위해 수행하여야 할 "역할"은 일러스트레이션이 지나야 할 "일반적인 특징"을 결정짓게 되며, 일반특징은 그 "표현특징"을 결정짓게 된다. 따라서 "표현특징"을 살피기 앞서 일러스트레이션의 역할과 그에 따른 일반특징에 대해 우선 서술하고자 한다.

3.1 일러스트레이션의 역할

3.1.1 지능개발의 역할

아동의 지능개발을 위한 올바른 아동환경 조성은 필수적인 것이다. 아동환경은 아동을 둘러싸고 있는 모든 것이 포함되나 특히 언어의 역할이 강조되어 진다. 언어를 통해 지능개발을 직접적으로 이룰 수 있기 때문이다.

동화책에서의 일러스트레이션은 문자를 보완하는 기능을 통해 언어에 준하는 역할을 담당하게 된다. 일러스트레이션은 문자와의 협응 아래 아동에게 사물과 사물간의 관계에 대한 인지와 사물에 대한 개념형성에 도움을 주게 된다.

나아가 그림의 상황과 내용을 파악하려는 지적 호기심을 자극하여 일종의 지적훈련이 이루어지도록 하는데 이러한 과정은 자신과 환경에 대한 점진적 이해를 위한 토대가 된다. 따라서 일러스트레이션은 지능개발을 위한 언어의 역할을 보조하는 수단이라 하겠다.

3.1.2 정서개발의 역할

아동의 정서는 성격형성에 큰 영향을 주기 때문에 정서개발 및 순화를 위해 아동이 어떤 정서를 경험하는가는 매우 중요한 문제인데, 동화 일러스트레이션을 통한 일정수준의 역할을 상정할 수 있다. 그것은 일러스트레이션을 이루는 형상, 색채 그리고 이들이 연출하는 장면과 그 속에 담긴 감정유발적 내용이 아동에게 감각적으로 어필되어 문자보다 훨씬 즉발적 영향을 주기 때문이다. 아동의 경우, 투사(projection)에 의한 자기동일시(ego-identification)가 강하므로 시각적 구체성을 띤 일러스트레이션을 통해 문자가 대신할 수 없는 직감적 정서경험을 할 수 있다. 이 점에서 일러스트레이션의 정서개발 역할이 주어지게 되는 것이다.

3.1.3 상상력개발의 역할

아동은 상상을 통해 현실적 욕구를 분출시킬 수 있으며 나아가 창조력의 기반이 되기도 한다. 창조력은 생활을 개선하

9) 형태의 시각화에 있어, 아동은 본질직관이나 내적직관표상을 이입하여 형태를 표현하려는 경향이 있다. 이를 일러 본고에서는 "직관이입"이라 하였다.

며 새로운 것을 발견, 발명하는 원동력이므로 아동의 상상력 함양은 매우 큰 의의가 있는 것이다.

동화 일러스트레이션은 생략과 과장 그리고 비현실적 구성에 의한 상상적 표현과 문안전개를 훼손하지 않는 범위 내에서의 창의적 표현이 활발히 이루어지는 것이므로 시각적 차원에서의 상상력개발을 도울 수 있는 것이다. 이는 변형된 형태 부여, 강조된 색채처리, 함축적인 구성 및 집합방식으로 사실을 실재하는 것 이상으로 승화시켜 아동의 상상력을 직접적으로 자극하고 이미지에 대한 다양한 개인적 해석과 변조를 가능케 하기 때문이다. 더욱이 경험의 세계가 충분치 못한 아동에게 시각에 호소하는 일러스트레이션의 제시는 상상력 자극에 효과적이라 할 수 있다.

3.2 일러스트레이션의 일반특징

동화 일러스트레이션의 역할로서 지능, 정서, 상상력개발의 3가지 요건을 설정하였다. 이들 요건은 동화 일러스트레이션이 지니게 되는 일반적인 특징에 커다란 영향을 미치게 되는데 이를 간략히 정리하면 다음과 같다.

3.2.1 단순/함축성

아동의 사고는 평면적이며 단순하여 복잡한 논리구조를 이해할 수 없기 때문에 동화 일러스트레이션 역시 단순하고 명료하게 처리하여 우선 그들의 사고 패턴에 부합되도록 하여야 한다. 그러나 단순성이란 형태요소의 단순생략이 아닌 구조적 특징의 수와 관련이 있음은 밝힌 바 있다. 따라서 단순성에는 구조적 특징을 유지하는 범위 내에서 형태를 탄력적으로 조절하며 더 나아가 하나의 형태가 복합적 의미를 갖추도록 하는 함축성이란 뜻도 포함되어 있다. 단순·함축적 표현은 아동의 형태 호기심 유발에 관계되는 것으로 지적 자극의 동인이 될 수 있다.

3.2.2 친근성

등장인물에서 배경에 이르기까지 전체적으로 아동에게 친근감을 주어야 한다. 친근감을 통해 정서적 공감을 얻기 위해 몇 가지 고려해야 할 점이 있는데, 이 친근성은 정서순화에 관계되는 것이다. 형태처리의 경우 무리한 형태 왜곡이나 자극적 변형을 피해 기괴감을 느끼지 않도록 해야 하며 아동이 싫어하는 저명도, 저채도의 분위기는 되도록 삼가야 할 것이다.

3.2.3 생명성

생명성이라 함은 무생물에 생명을 불어넣는 의인화 그리고 신체와 표정을 더욱 활기있게 하는 생동화로 구분하여 볼 수 있다. 의인화와 생동화는 일러스트레이션 뿐 아니라 아동용 대상으로 한 여러 매체(캐릭터, 애니메이션, 만화)에 일반화되어 있다. 정적인 것을 움직임이게 하며 동작과 표정을 극대화하여 회, 노, 애, 락의 정서성을 효과적으로 연출하는 것은 아동의 간접적인 정서경험에 도움이 된다.

3.2.4 환상성

동화 일러스트레이션 제작시 큰 비중을 두어야 할 것이 환상성이다. 실재적 요소와 연출된 비실재적 내용을 적절히 혼합하여 아동이 가장 큰 흥미를 느끼는 환상성에 호소할 때 이미지의 여운이 오래 남을 수 있다. 이를 위해 일러스트레이션에 등장하는 개별적 대상물들의 집합체가 자아내는 전체적인 환상성을 고려해야 하는데 화면의 구성, 형태간 집합 등이 그

요소라 할 수 있다. 환상성은 상상력의 자극이란 측면에서 이해될 수 있다.

3.3 동화 일러스트레이션의 표현특징

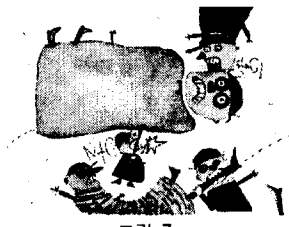
지금까지 동화 일러스트레이션에서 강조되어야 할 일반적인 특징에 대해 알아보았다. 단순·함축성, 친근성, 생명성 그리고 환상성이 그것인데, 이러한 특성은 바로 표현에 반영되며 다른 그림과는 차별화 되는 표현특징으로 이어지게 된다. 그런데 표현특징이라 함은 어떤 기준에 의하느냐에 따라 그 범위와 종류가 얼마든지 달라질 수 있다. 본고에서는 일러스트레이션의 역할과 일반특성에서 이미 설정되고 서술된 항목을 중심으로 표현특징의 폭과 내용을 -제한적이나마- 설정하여 일관된 진행을 유지하고자 한다.

3.3.1 생략과 과장화(→ 단순 / 함축성)

P. Machotka는 아동의 성장에 따른 미적 기호(주제, 색, 형태)에 대해 연구하였는데 그 내용 중 4~7세의 아동에 해당되는 것을 간추리면, 자기동일시적이며 주관적인 주제, 사실적 정확성과 관계없는 색채, 사실적 묘사와는 관계없는 형태를 각각 선호한다는 것이다.¹⁰⁾

이 시기 아동은 세부묘사나 사실적 표현보다 간결하게 처리된 형태에 관심을 갖고 있음을 알 수 있다. 이러한 단순한 표현이 인상적이기 위해서는 사물의 단순약화의 수준을 넘어 의도된 생략과 과장을 통해 아동의 형태과파에 대한 지적 호기심을 높여야 한다. 생략과 과장은 형태변형과 표정/동작변형의 수단이 된다.

아동의 기호에 맞추어 적절히 변형된 형태는, 그림 내용에 흥미를 유발시키고 주의력을 집중시켜 지능활동을 자극시킬 뿐 아니라, 형태를 통해 드러내고자 하는 이미지를 더욱 강렬하게 표현하여 아동에게 독특한 감정유발을 유도해 낼 수 있다. 표정과 동작에 가해지는 변형은 이야기진개 속에서 묻혀도 좋은 내용과 강조해야 할 내용에 따라서 합당한 표현상의 완곡을 조절할 수 있게 한다. 이러한 이유로 생략과 과장은 흐트러지기 쉬운 아동의 지적 흥미를 지속적으로 유지시키는 데 효과적인 표현이 된다.



-그림 7-
Gustavo Roldán
Venancio Vuela Bajito, 1994



-그림 8-
Květa Pacovská
Grün Rot Alle, 1992

3.3.2 의인화(→ 친근성, 생명성)

의인화는 동화 일러스트레이션에 있어서 대표적인 표현특징이다. 무생물에 아동 자신의 감정과 사고를 투사(projection)하며 이에 쉽게 동화하는 물활론적 사고에 호소하는데 가장 적합한 의사소통방식이기 때문이다.

아동연령에 따른 만화주인공의 변화를 보면 아동초기(~10

10) Deborah Sharpe: The Psychology of Color & Design, Chicago, 12-13, (1974)

세)까지는 오락동물형(funny animal type)주인공을 선호하며 차츰 공상모험형(adventure type)주인공을 거쳐 교육형(educational type)소재로 옮겨간다¹¹⁾는 것이다. 오락동물형의 그림을 좋아하는 이 시기 아동은 특정소재만을 고집하지 않는 다양성(variety)과 행동의 사실성(reality)으로 특징지어진다. 하나의 특별한 인물에 집착하지 않고 모든 종류의 주인공을 좋아하는 것은 그들의 왕성한 상상의 세계를 다양한 소재로써 충족시키려는 것인데, 비현실의 세계를 현실화하여 전달해야 하는 표현상 괴리를 의인화 과정을 통해 해소하게 된다.

다양한 동·식물 그리고 무생물은 생명을 얻어 걷고 뛰며 이야기하고 인간과 같은 감정표현을 한다. 나아가 인간의 의복을 입기도 하며 반인반수적 표현이 전혀 어색하지 않게 된다.

등장인물의 행동의 경우 아동이 쉽게 이해할 수 있는 일상적 범주에 머물러 사실적이기를 원한다. 이는 아동 스스로 할 수 없거나 이해하기 어려운 일을 등장인물이 행할 경우 대상에 대한 그들의 이해도로인 투사가 불가능하기 때문이다.¹²⁾

이러한 이유로 일러스트레이션에 등장하는 동·식물의 울고 웃는 행동묘사가 인간의 그것을 바로 닮게 된다.



-그림 9- 박성완
옹눈, 한울출판사, 1998



-그림 10- 신가영
이래서 그렇대요!, 보림출판사, 1997

3.3.3 비현실화(→ 환상성)

비현실적 표현특징이라 함은 형태간 비현실적 접합과 구성 그리고 그것이 연출해내는 총합적 환상성과, 화면을 구성하는 여러 형태들이 그리기 쉽고 편리한 시점(perspective)에서 제각기 혼합 묘사되는 다시점성, 그리고 내부의 것도 엑스레이를 통해 보듯 표현해내는 투시적 방식 등을 뜻한다.

상상의 세계에 대한 아동의 왕성한 욕구에 부합되는 표현으로 사물간 환상적 접합과 신비스러운 구성이 자주 등장하게 된다. 부분에 집중하여 그린 후 다른 부분으로 옮겨가는 조형 특성은 아동의 다시점적인 표현으로 나타나는데, 복합적인 이야기를 하나의 고정된 화면 속에 구현시켜야 하는 동화 일러스트레이션에서는 이를 매우 유효하게 이용하고 있다. 또한 엑스레이식 투시적 표현 역시 복잡한 내용을 독특하고 탄력적으로 전달할 수 있는 방식이 되고 있다. 이러한 비현실적 표현은 일러스트레이터에게는 표현의 지평을 확장시키는 매혹적인 대안이 되며, 아동에게는 그들의 고유한 인지특성을 자극하여 호기심과 친밀감을 불러 일으킬수 있는 원천이 된다.

생각과 과장, 의인화, 비현실화 특성을 지닌 이들의 공통점은 표현상 개성이 강하며 함축적이고 창의적이라는 것이다.

11) K.M.Wolf & Majorie Fiske: Communication Research, N.Y.Harper, 5-6, (1949)

12) Ibid., 11

이는 대상을 피상적으로 표현하는 것에서 벗어나 주관적 해석과 내적심상을 대상에 이입하는 방식을 취하기 때문이다. 이러한 점에서 “직관이입”적 표현이라 할 수 있으며 이것은 아동의 심리적 특성과 일치성을 유지케 되어 상상과 정서의 깊이를 심화 발전시킬 수 있는 표현요소가 된다. 이러한 점에서 직관이입적 표현을 “깊은 표현”이라 할 수 있다.



-그림 11- Y.M.Huang
A Good Place, 1992



-그림 12- O.Bajusová
Hovorniček, 1992

그러나 이와 상반된 특징이라 할 수 있는 설명적이며 피상적 표현도 동화 일러스트레이션에서 일정한 빈도를 보이고 있다. 이는 대상의 외형적 묘사를 위주로 사실성을 강조하는 표현방식으로 “사실이입”적이라 할 수 있다. 표현에 있어 비교적 상식적, 서술적 전개가 위주를 이루며, 입체와 공간적 사항을 치중하여 묘사한다. 이러한 표현은 아동으로 하여금 사물의 바른 개념과 사실적 관계 파악에 큰 도움을 주기도 하지만 한편으로 상례적 피상성이라 표현적 한계를 지니게 된다. 따라서 사실이입적 표현을 “얕은 표현”으로 부를수 있을 것이다.



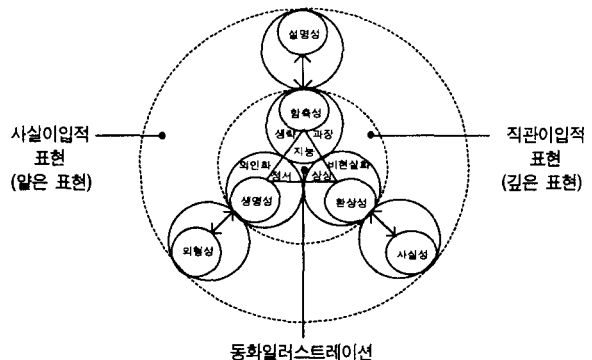
-그림 13- 홍성찬
정배와 아가, 프리벨, 1991



-그림 14- M.Stupica
Grdi Raček, 1992

4. 결론

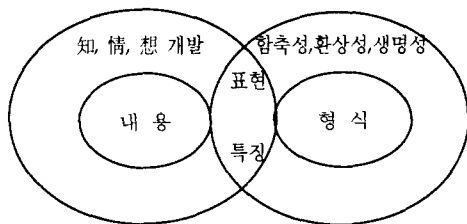
3장에서는 동화 일러스트레이션이 지녀야 할 역할이 일반특징과 표현특징을 결정하는데 어떠한 연관성을 갖고 있는가 라는 맥락에서 그 내용을 살펴보았다. 그리고 표현특징을 직관이입적 그리고 사실이입적 표현특징으로 나누어 내용분류를 시도하였다. 이상의 사항을 표로 정리하면 다음과 같다.



이 두가지 표현특징(직관이입, 사실이입)은 공히 아동의 知, 精 그리고 想에 관계하고 있으며, 특히 직관이입적 표현의 경우 아동의 정서함양과 상상력 개발과 무관치 않음을 알 수 있었다. 또한 표현상의 특징(생략, 과장, 의인화, 비현실화)들은 2장에서 서술된 아동의 조형특징(함축성, 생명성, 환상성)과 거의 일치함을 보이고 있다.

이는 아동의 조형특징이 일러스트레이션의 표현특징에 반영되고 있으며 나아가 이를 결정하는 주요한 동인이 되고 있음을 알 수 있다. 이렇듯 동화 일러스트레이션의 표현방식이 아동조형과 유·무형적으로 불가분의 관계를 갖는 이유를 본고의 고찰된 내용을 중심으로 보면, 첫째, 아동의 매력적인 조형과의 표현상(외견상) 유사성을 유지한 일러스트레이션은 그 소구대상인 아동의 호감과 흥미 그리고 지속적 관심을 유지할 수 있는 토대를 확보할 수 있기 때문이다. 즉, 그들의 인지 및 조형심리에서 표현의 모티브를 찾는 것은 아동의 독특한 형태 인지 방식에 어필하여 일러스트레이션에 대한 아동의 호응도를 높일 수 있음을 말한다.

둘째, 대상을 묘사하는데 있어, 적절한 변형과 새로운 시각에서의 형태창조와 구성으로 -아동조형에서 보듯- “직관이입”된 “깊은 표현”의 일러스트레이션은 아동의 지적 호기심을 유발할 수 있기 때문이다. 이는 내용상의 만족도를 높여 아동의 지능개발, 정서함양, 상상력개발이란 동화 일러스트레이션이 갖추어야 할 교육적, 놀이적 효과를 얻을 수 있음을 뜻한다. 결과적으로 표현특징은, 내용상 知, 精, 想 개발을 위한 표현의 모색으로부터, 형식상 아동의 조형특징으로부터 각각 영향을 받는 것으로 정리할 수 있다.



아동에 의해 이루어지는 표현을 일견 세련되지 못한 치졸한 조형으로 폄하하기 쉬우나 아동의 독특한 인지구조를 이해하게 된다면 이들의 표현양식이 얼마나 심사숙고된 독창적 표현인가를 인식하게 될 것이다.

또한 이러한 신비하고 매력적인 표현은 어른에 의해 제작되는 동화책 일러스트레이션의 창의적인 표현 모티브가 될 뿐 아니라 나아가 표현의 지평을 넓히게 하는 원천이 된다.

참고문헌

- Jean Piaget, The child's conception of the world, Littlefield, Adams & co., (1972)
- Rudolf Arnheim, Visual Thinking, Univ. California Press, (1969)
- Wilhelm Worringer, Abstraction and Empathy, (1963)
- D.T.Sharpe, The Psychology of Color and Design, Littlefield, Adams, (1981)

- Jean. Piaget, The Construction of Reality in the child, Base Books, (1959)
- Gyorgy Kepes, Education of Vision, George Braziller, (1965)
- 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 기린원, (1992)
- 허버트 리드, 도상과 사상, 열화당, (1987)
- 장.뵘아제/베르테 이넬데, 아동심리학, 교육과학사, (1981)
- 김재은, 아동의 심리진단, 교육과학사, (1983)
- 장우방, 원용과 조화, 열화당, (1996)
- 지그문트 프로이드, 토렘과 타부, 문예마당, (1995)
- 임영방, 미술과 교육, 한국방송통신대학, (1983)
- 미술교육편집회, 아동미술교육, 학문사, (1982)
- 최종인, 아동미술지도, 형설출판사, (1983)
- 계몽아동연구소, 한국아동도서 편집체제 확립을 위한 기초 연구조사, 계몽사, (1993)