

2025 학년도 2 학기
교육대학원 학습공동체
결과보고서



전공	독서교육
학습공동체 명단 (대표학생 포함)	손영, 이경, 강주, 박숙, 김지
학습 주제	독서교육 프로그램 개발에서의 응용 및 확장을 위한 그림책의 이론적 지식의 습득
총 활동 시간	21 시간
제출일자	2025 . 11 . 20 .
대표학생	손영 (인)
전공주임교수	이창희 (인)

※ 해당 결과보고서는 학습공동체 연구활동에 대한 내용 및 성과 공유를 위해 교육대학원 홈페이지 공지사항에 게시됨을 알려드립니다.

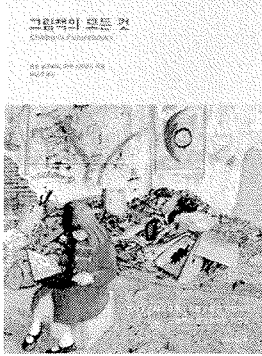
<학습공동체 학습일지>

일자	2025.09.15	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명

□ 학습 내용

마틴 솔스베리, 모렉 스타일스의 <그림책의 모든 것>과 소피 반 데르<그림책: 글, 이미지, 물성으로 지은 세계>를 읽은 후 연관된 주제를 맡아 발표합니다.

1. 그림책의 모든 것 마틴 솔즈베리, 모렉 스타일스



2. 그림책 [album(s)] 글 이미지, 물성으로 지은 세계 -소피 반 데르 린덴



3. 한국 그림책의 역사_조성순



그림책의 모든 것 제1장 그림책의 역사

그림으로 표현하는 스토리텔링의 역사는 초기 동굴 벽화까지 거슬러 올라간다. 상징하는 대상을 그린 것을 일러스트레이션으로 본다면 그림책의 역사는 고대 문화에서 시작하여 중세 채식 사본을 거쳐 인쇄의 시기까지 도달한다. 15~19세기는 인쇄술의 발명으로 극소수 부유층에서만 누리던 책이 책박의 형식으로 조악한 인쇄지만 가난한 독자들에게 퍼진다. 책박에서는 글과 그림과의 관계는 전혀 중요하지 않고 장식에 불과하다. 화가이자 시인인 윌리엄 블레이크는 글과 그림을 시각적으로 배치하였고, 이후 위대하고 독창적인 그림책은 글과 그림들을 한줄기에 놓고 통합하는 것이라고 인식은 올라간다. 19세기에는 채색된 인쇄의 책들이 나오게 되고 19세기 말에 이르러 현대 그림책이 탄생한다. 그림책의 아버지 랜돌프 칼데콧은 그림의 역할을 텍스트와 관련하여 확장시켰으며 이때부터 그림작가들은 부가적으로 시각적 의미를 더해 글의 맛을 더욱 깊게 하는 자유를 누린다. 19세기 후반부터 20세기 초반까지는 수많은 그림 작가들이 등장하며 어린이 그림책의 황금기를 이룬다. 그림은 책을 경험하는데 중요한 역할을 하고, 책을 읽는 결정적 요인이 되기도 한다. 또한 다양한 도판과 제작에 대한 실험이 시작된다. 전쟁 전후 물자가 부족한 시기를 지나 1950년대 그림책이라는 매체에 그래픽 디자이너들의 관심이 높아진다. 1960년대에 들어 그림책에 다양한 색과 자기개성을 표현하며 새로운 시대를 보여준다. 존 버닝햄, 에즈라 잭키츠, 주디스 커, 모리스 샌닥 등의 작가들이 다양한 색, 형태, 구성을 통해 이제는 고전이 된 그들의 그림책들에서 감정을 전달한다. 1970년대 이후 앤서니 브라운은 시각적 상징을 이용해 의미가 풍부한 이야기를 만들며 재미난 요소들과 진보적인 도덕적 메시지를 넣는다. 이를 통해 글로 된 텍스트만으로는 할 수 없는 일을 한다. 주제에 대해 계속 생각하도록 독자들을 이끌며 글과 그림 사이를 읽어내면서 얻을 수 있는 깨달음을 준다. 21세기에 들어서 전자책의 등장으로 범지구화된 사회에서 유명 작가들의 책이 전 세계에서 계속 출간되는 동시에 그림책을 하나의 예술로 인식하고 고유 언어와 전통을 보존하기 위한 작은 국가들과 문화권의 그림책들도 꾸준히 출간된다. 다양한 매체를 통해 다양한 메시지가 담기기 시작하는데 전통 인쇄법에서 디지털 매체쪽으로 변화하면서 다른 질감과 모양을 몰라주 하기도 하고, 협동작업을 통해 독창적인 디자인, 글과 그림간의 역설적 관계들을 만들면서 포스트모더니즘적 특성을 섞기도 한다. 손 태은 혁신적인 아이디어를 책에 담아내며 시각적 연속성 안에 담긴 여러 겹의 모호한 의미와 잠재력을 파고들며 그림 텍스트의 개념을 새로운 수준으로 끌어 올린다. 유타 바우어의 그림책은 일상 생활에서 깊은 의미를 탐구하는 철학적 주제를 다루며 간결한 글과 그림이지만 그 안에 깊이 있는 여러겹의 의미를 가진 이야기를 전달한다. 키티 크라우더는 색 연필, 색연필, 잉크 등 전통적 도구들만 사용하며 그림책의 전통을 지켜내면서도 새롭게 변화하는 현대 그림책 작가의 면모를 보여준다.

<학습공동체 학습일지>

일자	2025.09.22	시간	11:00~2:00
장소	카페 꿈마	참석현황	총 4 명

□ 학습 내용

그림책의 모든 것 3장 그림책과 어린이

그림책이 주는 도전

그림책은 예술의 대상인 동시에 유년기의 중요한 문학, 시각적, 언어적 서사가 서로 어우러진 문학, 글과 그림 사이 공간과 긴장으로 생겨난 ‘읽기의 빈자리’를 읽고자 하는 노력, 어린이들을 문화에 어우러지게하는 순간이자 다른방식으로 읽기 활동 촉진

시각적 문해력이란 무엇인가

(Visual Literacy)은 시각 이미지를 이해하고, 분석하고, 평가하고, 활용하여 소통하는 능력을 의미합니다., 단순히 그림을 보고 "예쁘다"고 느끼는 것을 넘어, 그 이미지가 어떤 의미를 담고 있는지, 어떤 의도를 가지고 만들어졌는지 비판적으로 해석하고, 나아가 자신의 생각을 시각적으로 표현하는 능력까지 포함하는 개념

시각 텍스트와 발달 단계

- 장 피아제 이론: 어린이들은 자신의 발달 단계 안에서만 세상을 이해할 수 있다고 주장
그림책에서 시각적 요소들은 장식이 아닌 이야기 전달에 중요한 역할을 하게 되는데 그림의 크기, 색상, 초점 등은 독자가 느끼게 되는 감정과 해석에 영향을 미친다. 또한 그림책 내에서의 분위기를 형성하고 주제를 만들기도 한다. 그림의 크기와 여백의 크기의 변화로 우리는 주인공의 감정변화를 함께 느끼기도 하고 위험을 감지하기도 한다.

어린이들은 그림책에 어떤 반응을 보일까

[글과 그림의 상호작용에 대한 반응] 주인공의 생각을 읽는데는 그림이 필요, 책의 내용에 따라서 글과 그림의 유무가 다르게 표현, 그림을 통해 상상력 증가
[색을 분석해서 의미 찾기] 어린이들은 색상과 채도, 색조에 민감하여, 의미를 자연스럽게 분석
[몸짓 언어 읽기] 어린이들도 몸짓 언어를 잘 읽어 낸다.
[시각적인 은유 읽기]복잡한 다중형태의 텍스트를 통해 그림의 상징성과 글과 그림의 의미를 파악, 정서적 이해력발현

[그림책이 제시한 도전 받아들이기] 그림책이라는 환상의 세계안에서 인간의 감정을 더듬어보고, 지식을 실제 세계에 대입, 현실에 벗어나기 위해 환상의 세계를 즐김, 허구의 세계로 들어가 실재를 탐닉, 자신과 타인을 이해하고 의사소통하며 공감. 책의 생김새와 상호작용하며 만지는 과정을 통해 체화되면서 이야기를 느끼게 됨

[보고 배우기] 그림책은 독자에게 여러 가지 지적 요구를 함, 도전의식을 통해 새로운 방식으로 생각하도록 유도하며 새롭고 도전적이며 다양한 그림책은 어린이의 초기 독서 생활에서 큰 역할. 즐거움을 주면서 도전적이며, 인지적, 정서적, 심미적, 지적 발달에 긍정적으로 기여

그림책의 모든 것 4장 그림책과 어린이

- 일러스트레이션 글의 시각적인 동반자 역할, 책을 전체적으로 더 깊이 경험하도록 상상력을촉진하거나 돕는 역할
- 그림책의 경우 글과 그림은 책의 전체적인 의미를 전달하기 위해 결합, 글과 그림의 역동적인 관계 형성

결론. 그림책은 단순한 아동용 도서를 넘어, 텍스트와 이미지가 결합된 복합적 서사 예술이다. 글과 이미지의 상호작용을 통해 독자는 단순히 글을 읽는 것이 아니라 그림을 통해 주어진 시각적 단서를 해석하고 두 요소 사이의 관계를 스스로 구성하며 이야기를 완성해 나간다. 따라서 그림책은 문화적, 예술적으로 깊이 있는 독서 경험을 제공하는 매체로 자리매김한다.

<학습공동체 학습일지>

일자	2025.09.29	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명

□ 학습 내용

그림책의 모든 것 5장 난해한 주제를 어린이들에게 어떻게 전달할까?

주제와 시각 언어 양쪽의 '적합성'에 대한 논의

폭력 - 스페인 뉘후스와 그로달레의 『화난 남자』(2003)는 가정 폭력을 다루는데 아빠의 분노를 크기의 대비를 통해 시각적으로 표현한다. 그림 속에서 아빠는 점점 커지고, 엄마와 아이는 상대적으로 점점 작게 보이며 위축되는 모습으로 그려진다. 이 책의 주요 독자는 아이들, 특히 가정 폭력이나 정신적 문제가 있는 부모들을 겪은 아이들이다. 이러한 유형의 그림책은 크로스오버 장르인 '모든 나이를 위한 문학'으로 분류되며 보이는 그대로의 면은 아이들이 대상으로 하고, 더 깊은 혹은 고차원적인 의미는 어른들을 향한다.

사랑과 성 - 비오른 루네 리의 『웰헤른의 꽃병』(2010)에는 아이들이 등장하지 않으며 시각, 언어 텍스트는 3~7세 독자들을 전혀 고려하지 않는다. 표현된 감정과 정서는 어른들에게나 어울릴 것 같지만 물건보다 사람이 먼저라는 숨은 의도는 보편적이다. 이 책은 나이에 상관없이 즐길 만하다. 유아들에게 읽어줄 만한 이야기지만 동시에 성인 독자들만이 이해할 듯한 미묘한 시각적인 인용들이 넘쳐난다. 하지만 비오른 루네 리는 삽화책이라고 당연히 '어린이책'인 것은 아니며 자신의 책은 '그림책'이라고 표현한다.

죽음과 슬픔 - 죽음이라는 의미가 어린이책에는 자주 나오지만 그림책의 핵심 주제로 그것을 다루는 것은 다른 문제이다. 아이들은 어른이 피하려는 주제에 대해 더 관심을 가지게 된다. 볼프 에를브루흐의 『내가 함께 있을게』에서 죽음은 두려운 것이 아니라 삶과 늘 함께하는 존재임을 생각하게 되고 또한 유한한 삶의 의미를 탐색하게 한다.

인간이 저지르는 비인도적 행위 - 전쟁과 인종 문제라는 큰 주제에 대해 야민 그레더의 『섬』(2002)은 린치를 행하는 무리의 심리상태에 영향을 받는 인간의 성향에 대한 암울한 시각을 보여준다. 『세상에서 가장 행복한 전쟁』과 『코끼리 전쟁』에서 데이비드 맥키는 이웃 영토를 침략해 정복하려는 인간의 적나라하고 끈질긴 욕구를 더 부드럽게 다룬다. 펴 스마이의 『손힐』은 주인공들이 하나는 글로 쓰인 일기장으로 다른 하나는 그림을 통해 이야기하는 이중 내러티브 형식으로 상실, 외로움, 함구증, 방치, 괴롭힘 등의 불편한 주제를 넣는다

그림책의 모든 것 7장 논픽션

논픽션 그림책의 변화 - 책을 단순한 읽을 거리가 아닌 가치 있는 실체적 물건으로 인식하게 되면서, 크고 아름다운 판형으로 제작된 논픽션 그림책들이 빠르게 늘어나고 있다. 이러한 책들은 정보 제공과 즐거움을 동시에 추구하기 위해 다양한 구성과 표현 기법을 사용한다. 빔멜부흐(그림으로 가득찬 책을 나타내는 독일 단어)는 더욱 독창적인 모습으로 되돌아왔다. 삽화가 들어간 논픽션 어린이책은 우주 왕복선의 내부 구조부터 집파리의 생애 주기에 이르기까지 폭넓은 주제를 다루며, 과거처럼 단순히 교육적인 글과 도해 중심으로 사실을 전달하는 데 그치지 않는다.

서사에 대한 접근 - 서사성의 강화와 인물 기반 접근성의 부상은 논픽션 그림책의 성장에 중요한 역할을 하였으며, 마음을 이끄는 시각적이고 언어적인 스토리텔링으로 어린이들에게 지식을 전하는 방법은 독자와 작가에게 새로운 세계를 열어주었다. 어린이의 관심을 얻기 위한 다양한 화면 기반 미디어와 경쟁하면서 다양하고 실험적인 방법이 사용되고 있다. 그림책 독자들의 관심을 끌기 위해 유머와 즐거움 다양한 스토리들을 교육적인 책에 엮기 시작했다. 최근 들어 국제 그림책 상에 있어 픽션과 논픽션의 경계가 점점 흐릿해지고 있어 두 분야를 구분하는 것이 의미가 있는가에 대한 의견도 나오고 있다.

<학습공동체 학습일지>

일자	2025.10.13	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명
□ 학습 내용 album[s] : 글·이미지·물성으로 지은 세계 - 원리 그림책을 구성하는 모든 요소를 해부하고, 이 요소들이 각각 어떤 역할을 하고 어떻게 의미를 만들어 내는지 체계적으로 분석한다. - 만들새 책의 물리적 형태- 책이라는 사물 자체를 통해 이야기에 기여하는 방식 - 그림책의 바깥면들: 독자가 가장 먼저 접하는 물리적 요소. - 표지 앞/뒤: 이야기로 들어가는 문이자 첫인상. - 책등: 책장에 꽂혔을 때 책의 정체성을 드러내는 부분. - 면지: 표지와 본문 사이, 현실에서 이야기의 세계로 들어가는 경계이자 전환의 공간. - 판형: 책의 크기와 비율이 독자의 경험을 어떻게 조정하는지 분석 - 수직/수평/정사각형: 세로로 긴 판형은 높이를, 가로로 넓은 판형은 풍경이나 속도를 강조. - 종이: 종이의 재질(질감, 두께, 광택, 색)이 그림의 분위기와 독자의 촉각적 경험에 미치는 영향 - 기법과 스타일 이미지- 그림을 구성하는 시각적 요소들 • 기법: 수채화, 유화, 펜화, 콜라주, 판화, 디지털 등 그린 방식에 따라 달라지는 정서와 분위기 • 선: 선의 굵기, 속도, 형태(날카로움, 부드러움)가 감정 표현에 미치는 영향. • 색: 색의 사용(단색, 다채로운 색, 특정 색의 상징적 사용)이 이야기의 톤을 결정하는 방식 • 스타일: 사실주의, 표현주의, 만화체 등 작가 고유의 화풍과 주제의 연결 - 글과 이미지 텍스트와 이미지의 관계- 그림책의 핵심인 글과 그림의 상호작용 • 글(Text): 단순히 내용을 전달하는 것을 넘어, 타이포그래피(글자의 모양, 크기, 색상)와 배치를 통해 시각적 요소로 작용 • 글과 이미지의 관계: - 보완적 관계: 글과 그림이 같은 내용을 반복하며 의미를 강화 - 확장적 관계: 그림이 글에 없는 정보를 추가하거나, 글이 그림에 없는 맥락을 더함 - 대위적 관계 모순: 글과 그림이 일부러 서로 다른, 혹은 반대되는 정보를 전달하여 아이러니나 유머, 깊이 있는 해석을 유도 - 구조와 연출 페이지의 작동- 정지된 페이지가 만들어내는 시간, 공간, 움직임의 구성 원리와 방식 • 시점: 독자가 장면을 바라보는 카메라의 위치(위에서, 아래에서, 가까이서)가 심리에 미치는 영향. • 공간과 프레임 - 펼침면: 왼쪽과 오른쪽 두 페이지를 하나의 화면으로 사용하여 공간의 연속성과 웅장함을 표현 - 프레임 테두리: 그림의 테두리가 있는지(액자 효과), 없는지(몰입그림, 몰입 효과)에 따른 차이 - 몽타주: 페이지를 여러 칸으로 분할(만화처럼)하여 시간의 경과나 동시적 사건을 보여주는 기법 • 리듬과 페이지 넘김: - 페이지 넘김: 그림책의 고유한 문법으로, 오른쪽 페이지 끝에서 긴장감을 조성하고 페이지를 넘기는 순간 반전이나 놀라움을 극대화하는 연출 기법 - 리듬: 그림이나 텍스트의 반복, 구도의 변화 등을 통해 독서의 속도감을 조절 - 특정 형식들 • 알파벳 책: 정보 전달(알파벳)과 서사(이야기)를 결합 • 글 없는 그림책: 텍스트 없이 오직 시각적 요소(그림, 구도, 페이지 넘김)만으로 복잡한 서사를 전달 - 다른 매체와의 관계 확장 - 놀이와 연극적 요소로 독자의 물리적 참여를 유도하거나 페이지를 무대처럼 연출한다. 영화의 줌인, 줌아웃, 장면 전환 등의 기법을 평면에 적용한다. 만화, 사진 등 다른 매체의 요소를 그림책에 혼합하여 표현을 확장한다.			

<학습공동체 학습일지>

일자	2025.10.20	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명

□ 학습 내용

album[s] : 글·이미지·물성으로 지은 세계 - 작용

◆ 작용

- 그림책 구성의 중요한 세 가지 요인 : 글, 이미지, 물성
- 글, 이미지, 물성의 유기적 결합을 선택하고, 우선순위를 부여하며 다양성 생성
- 고정된 특정한 형식이 없어 유연성을 지니며 무한한 조합이 가능

◆ 종류

- 글, 이미지, 물성 사이에 관계와 창작 시간과 근접성에 따라 여섯 가지 방식으로 나뉨
- 1. 삽화형 그림책(묘사) : 삽화를 더한 글이 그림책의 중심을 이루며 물성 역시 크게 영향을 미치지 않는 유형

- 글이 이야기의 흐름을 주도하면서 이미지를 곁들인 책 (이미지는 글에 종속)
- 펼침면에서 이미지는 독립적으로 위치
- 각각의 이미지는 하나의 작품으로 균형잡힌 완성도
- 편집의 관여도가 높고 이미지의 존재감
- 지면 레이아웃에 의해 이미지의 중요도가 부과

- 2. 서사형 그림책(울림) : 글과 이미지가 맞물리면서 만들어 낸 이야기가 중심이 되며 물성은 이를 조력하는 유형

- 글과 이미지가 함께 이야기의 중심
- 글과 이미지의 상호작용으로 의미 전달
- 하나의 언어적 서술과 하나의 시각적 서술이 독립적으로 펼침면에 놓인다.

- 3. 이미지형 그림책(표현) : 이미지에 근본을 두거나 물성에서 출발한 아이디어가 책이 된 유형으로 글은 보조 역할을 한다.

- 이미지가 우선이고 책의 물성과 깊은 관련
- 시각적 인상을 가장 중요시
- 글은 부차적인 기능을 하며 글을 기재하는 방식이나 특징은 전체적인 시각적 인상에 따라 결정
- 이미지의 표현적 기능, 특히 조형적 구성 중요
- 그림책의 레이아웃 및 전체 맥락을 구성하는 동시에 글과 이미지를 창작

- 4. 이미지형 그림책과 서사형 그림책 사이

- 이미지형 그림책도 서사성을 우선시 할 수 있음
- 내러티브에 우선순위를 둔 이미지형 그림책

- 5. 서사형 그림책과 삽화형 그림책 사이

- 삽화형 그림책 작가가 글과 이미지의 상호 작용을 고려하여 작업하면서 이미지의 독립적 완성도를 한층 더 중요시 할 때 서사형 그림책에 가까워 짐
- 단독 이미지들이 서사를 끌고 간다.

- 6. 삽화형 그림책과 이미지형 그림책 사이

- 그림책 컨셉과 이미지가 시각적으로 강력하고 일관된 톤을 가짐



<학습공동체 학습일지>

일자	2025.11.3	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명
□ 학습 내용 album[s] : 글·이미지·물성으로 지은 세계 - 발전 열 편의 작품을 소개하며 그림책 형식의 진화를 상징적으로 보여주고 구조를 살펴본다. ◆ 근대 그림책의 탄생 - 런던, 1878 랜돌프 칼데콧 <책이 지은 집> '현대 그림책'이라는 개념을 발명한 작가로 글과 이미지를 상호보완적 관계로 만들고 교대로 서사를 이끌어가게 한다. 그림책의 물성에 대한 이해력으로 판형을 정해 견본을 만든 후에 그림책을 창작한다. 페이지에 이어지는 글과 그림의 상호작용 효과를 담아내는 공간으로서 그림책을 최초로 정의한다. ◆ 예술가가 그림책을 만들면 - 파리, 1931 장 드 브루노프 <코끼리 왕 바바> 화가였던 장 드 브루노프의 그림책은 글, 그림, 물성을 연결하는 작품으로 꼽힌다. 펼침면이라는 지면을 상상가능한 공간으로 만들며 시간을 표현한 이미지를 사용해 시퀀스 흐름을 이어지게 만들고 특히 이야기를 잘 전달하기 위해 페이지마다 재구성한 레이아웃이 뛰어나다. ◆ 그래픽 디자인의 새로운 길 - 뉴욕, 1959 레오 리오니 <파랑이와 노랑이> 레오 리오니는 이 책에서 찢은 종이를 이용해 추상적 형태만으로 어린이책을 만들 수 있음을 증명한다. 시각적 서사는 단지 이야기를 뒷받침하는 데 그치지 않고 이야기 그 자체가 된다. 이야기는 두 원색이 섞이며 감각을 자극하는 그래픽에 감정을 덧입혀 울림있는 철학적 이야기로 탄생시킨 사례이다. ◆ 유년기에 대한 다른 접근 - 뉴욕, 1963 모리스 샌닥 <괴물들이 사는 나라> 착하지 않은 주인공의 등장, 19세기 일러스트레이션 스타일, 유년기의 무의식과 상상의 세계를 처음으로 재현한 점에서 전대미문의 강렬한 명작이다. 작은 그림에서 시작해 클라이맥스에서는 펼침면 전체를 꽉 채우며 페이지의 진화를 만들어내고, 글-이미지-물성을 하나로 엮는 대단한 서사원리를 펼친다. ◆ 그림책이라는 사물, 그리고 독자 - 밀라노, 1986 브루노 무나리 트레이싱지에 인쇄한 점, 책의 중간부분에 절단한 색지를 사용하며 책의 소재인 도심, 서커스, 자연을 물성적으로 완벽하게 표현하고 더 나아가 '비침', '잘림'이라는 개념과 함께 놀며 책에 빠져든다. ◆ 서사형 그림책의 정점 - 런던, 1992 킨턴 블레이크 <앵무새 열 마리> 로알드 달 책의 삽화가로 알려져 있다. 그의 그림책에서 독창적 이야기에 담긴 시각적 유머와 글과 그림의 유기적 구성력을 최고 수준으로 보여주며 손가락 인형극에서 바깥을 법한 놀이를 책에 담아낸다. ◆ 만화가 그림책에 미친 영향 - 런던, 1983 앤서니 브라운 <고릴라> 의학 일러스트레이터로 시작해서 세상에 대한 주의깊은 관찰을 자신만의 느낌으로 해석해내고, 시적이면서도 정확한 이미지를 만드는 작가이다. 모티브, 디테일, 줄거리 모두 풍성하고 상징을 폭넓게 사용하여 여러 번 읽어도 즐겁다. <고릴라>는 그의 초기작이자 작품의 상징이 될 고릴라의 첫 등장이다. ◆ 그래픽적 개방 - 로테즈, 1993 올리비에 두주 <특별한 암소 조조> 1990년대 그림책은 다양한 진보의 현장이다. 그래픽 디자이너, 아방가르드 만화가, 현대미술가 등이 그림책 분야에 뛰어들어 다양한 기법과 양식을 펼쳐보이며 그림책 자체를 예술적 표현 도구로 다룬다. ◆ 영아를 위한 그림책 - 파리, 1999 케이티 쿠프리, 앙토냉 루샤르 <모두 하나의 세계> 영아기에 대한 인식의 발전에 따라 신생아와 영아를 위한 책을 만들기로 결심한 창작자들의 등장으로 다양하게 개발되며 이미지의 혁신에 뒤따라 스토리텔링 방식의 혁신이 이어졌다. ◆ 새로운 관점 - 파리, 2010 에드베 틸레 <책 놀이> 그림책은 점점 더 다른 분야, 문화 장르, 다른 문화의 독자들과 연결되고 있다. 에르베 틸레의 <책 놀이>는 인터랙티브 게임으로 변신하며 독자가 책으로 다양한 행동을 할 수 있도록 응원한다.			

<학습공동체 학습일지>

일자	2025.11.10	시간	10:00~13:00
장소	온라인(웨일)	참석현황	총 5 명
□ 학습 내용 <한국 그림책의 역사> 조성순 우리 그림책의 기원 - 한국 그림책은 1980년대를 전후하여 서양의 'Picture book' 형태의 그림책이 들어오면서 '삽화'와 '일러스트레이션'이라는 용어를 혼용하여 쓰기 시작하였고, 삽화의 기능에서 '그림 텍스트'라는 인식이 자리하는 데에도 상당한 기간이 필요했다. 아동 삽화의 발전과 그림책의 인식 - 1920년대 아동잡지에서 전문적인 아동 삽화가와 아동문학가의 활동이 활발해지면서 아동문학의 장르 인식이 확고하게 자리 잡게 된다. 특히 아동잡지의 그림은 아동 문학 전문 삽화가의 활동을 촉진하였고, 점차 문학적 삽화의 비중이 점점 높아지게 되었다. 하지만 표지화가 대부분 일본의 화법을 그대로 이식하는 것이 대부분이었다. 해방기 그림책의 발전 - 광복 당시 12세 이상 인구의 78%가 문맹자였으니, 우리말과 우리글을 가르치는 것이 시급한 과제였다. 을유문화사가 어린이 한글책 을 출판한 것은 우리글을 제대로 읽을 수 있는 독자층을 양성하기 위해서였다. 또한 학술 및 교양서뿐만 아니라 '민족문화 향상에 기여한다'는 출판 목표 하에 아동 도서를 주로 발행하였고, 대부분 100면 이하의 소책자로 발행하였다. 전후의 그림책의 출현 - 한국전쟁 이후 그림책은 인쇄술이 발달하면서 화법에서도 차츰 다양성을 보이기 시작한다. 세밀한 색상까지는 아니더라도 다소 자유로운 컬러를 사용할 수 있었다. 이뿐만 아니라 화법의 다양성은 한국 화법과 서양 화법의 적절한 조화를 이루며 새로운 면모를 보인다. 시각적인 이미지가 그림으로만 표현된 것만이 아닌 한지를 찢어 붙여서 표현하기도 하고, 수묵화에 채색을 입히기도 하며 새로운 방법을 활용하기 시작한다. 이러한 시도는 외국의 그림책을 흉내 내는 형식에서 벗어나 우리만의 그림책 영역을 확장하며 성장해 간다. 그러나 1948년 정부수립 후 출판활동을 제약하는 법령이 제정되면서 출판영역의 폭은 줄어들고 외래문화가 무비판적으로 들어오게 되면서 아동문학은 통속적인 상업적 경향을 띠며 질적으로 하락한다. 1970년대 전집이 주를 이루며 그림책의 안정화 시대가 오는데, 1970년대를 기점으로 아동문학에서 그림이 차지하는 비중은 눈에 띄게 커진다. 현대 그림책의 출현: 1980년대 - 동화출판공사는 '그림나라 100'(1981~1989) 그림책 기획에 착수하게 되었는데, 100권의 그림책을 기획하면서 국내 중견 문학가들과 순수 미술가들의 일러스트레이션이 조화롭게 구성되어 한 권의 그림책으로 탄생하게 되었다. 도약하는 창작그림책 - 1990년대에는 어린이책의 호황기라고 할 만큼 전국에 100여 곳이 넘는 어린이책 전문서점이 생겨난다. 우리나라 최초의 어린이 전문 책방인 '초방'은 '어린이'를교육의 대상이 아닌 삶의 동반자로서 어른들에게 성장의 동기와 기회를 주기도 하는 존재로 보고 여러 프로그램을 기획한다. 단순히 책을 파는데 머무르는 단계를 넘어 어른과 어린이의 이야기를 듣고 상담하는 정서적인 공간으로써 좋은 어린이책을 추천하고, 책을 함께 읽고 나누는 독후활동 프로그램 등 좋은 그림책을 함께 나누는 공간으로 자리잡게 된다. 1990년대는 작가들에게 단행본의 열망이 커지던 때였고, 그만큼 다양한 시도를 거듭하면 그림책의 발전을 가져오게 된다. 세계로 뻗어나가는 한국 그림책 - 현대 그림책에서 나타나는 가장 특징적인 양상은 미학적일 뿐만 아니라 아이러니, 패러디, 은유, 이전 텍스트의 직·간접적인 인용 혹은 새로운 해석 등을 자유롭게 활용한다는 것이다. 2000년대에 들어서서 우리 그림책은 미학적으로 괄목할만한 성장을 하고 있다. 그림책 작가들은 그림책이라는 매체를 '어린이만을 위한'이라는 제약에서 벗어나 '어린이와 함께 하는' 그림책으로서의 영역을 다지고 있다. 이로써 그림책의 외연이 점차 확대되고 있다. 최근 우리 그림책은 예술성과 더불어 문학적 성과가 더해져 작가만의 고유한 방식으로 그림책 문화를 주도해 가고 있다. 현대 사회의 빠른 속도에서 벗어나 그림책에서 정서적인 위안을 얻기를 원하는 독자와 현대 사회를 반영하는 속도의 흐름으로 나뉘게 된다. 뿐만 아니라 그림책은 미래 세대를 키우는 지성인의 저장고 역할을 하며 사회에서 요구하는 목소리를 즉각적으로 담아내고 있다			