

도레가 책 속의 글자를 보고 삽화라는 방법으로 새로운 세계를
만들어 낼 수 있었던 건 바로 '상상력' 덕분이었어요
그럼 이번엔 우리가 문자와 그림의 만남에 상상력을
더하여 새로운 세계를 만들어 볼까요?

1.어떤 작품이 가장 기억에 남나요?

2.가장 기억에 남는 이유는 무엇인가요?

3.기억에 남는 작품에 상상력을 더하여 나만의 삽화로 표현해요.

내가 그린 삽화는

왜냐하면

발행 | 국립세계문자박물관 총괄 | 박준호 기획 · 개발 | 박솔희, 김보빈 교육강사 | 방수정, 박정미 제작 · 인쇄 | 히스토리앤아트랩
작품 이미지 | 프랑스 드로잉 · 판화박물관
© Musée du Dessin et de l'Estampe originale
활동지에 수록된 도판에 대한 저작권은 프랑스 드로잉 · 판화박물관에 있으며 , 저작권자와 국립세계문자박물관의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다 .
본 활동지의 저작권은 국립세계문자박물관에 있습니다.

2025년 국립세계문자박물관 특별전《상상해, 귀스타브 도레가 만든 세계》연계 어린이 교육

삽화로 읽는 상상의 세계

이름



[ ]의 삽화로 읽는 상상의 세계


프랑스 국립도서관(Bibliothèque nationale de France)

Q.사진 속 인물의 이름은 무엇일까요?

Q.사진 속 인물의 직업은 무엇일까요?

삽화란?

책, 신문, 잡지에서 문자로 적힌 내용을 보충하거나 이해를 돕기 위해 넣는 그림이에요.

도구의 이름은 무엇일까요?


드로잉 · 판화박물관

판각도구

ㅂ ㄹ 또는 ㅇ ㅅ

도레는 삽화를 어떻게 만들었을까요?

1. 글을 읽고 표현하고 싶은 장면을 떠올리며 목판에 밑그림을 그려요.
   tip! 좌우가 바뀐 모습을 그려야 해요.
2. 판각자가 판각도구로 밑그림 주변을 파내요.
   tip! 남겨지는 부분이 그림으로 보일 거예요.
3. 목판 위에 잉크를 발라 종이를 덮고 문질러요.
4. 잉크가 찍힌 종이를 잘 말리면 삽화 완성!

도레가 만든 삽화의 특징은 무엇일까요?

문자로만 표현하기 힘든 장면에 ㅅ ㅅ ㄹ 을 더해 새로운 그림을 만들었어요. 그림 속 사람의 위치와 크기를 다양하게 배치하고 빛과 어둠을 뚜렷하게 나누어 이야기를 풍부하게 표현했어요.

도레는 삽화의 역할에 어떤 변화를 주었나요?

ㅅ ㅅ ㄹ 을 더한 도레의 삽화는 문자로 적힌 내용을 보다 이해하기 쉽게 도와줄 뿐만 아니라, 삽화 그 자체로 아름다움을 인정받는 예술작품이 되었어요.

빈칸에 공통으로 들어갈 말은 무엇일까요?

ㅅ ㅅ ㄹ

1873, 드로잉 · 판화박물관



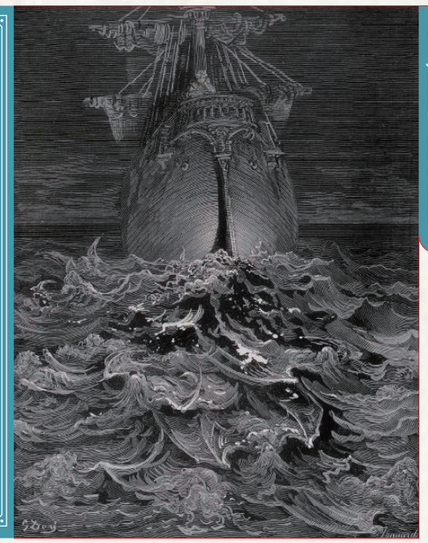
라블레 《가르강튀아 · 팡타그뤼엘》

1868, 드로잉 · 판화박물관



단테 《신곡》

1877, 드로잉 · 판화박물관



콜리지 《노수부의 노래》

1863, 드로잉 · 판화박물관



세르반테스 《돈키호테》

1867, 드로잉 · 판화박물관



페로 《동화집》

1868, 드로잉 · 판화박물관



앙드레 질 《레플렉스》제 15호

Q.빈칸을 채워 보아요

도레가 여러 작업을
동시에 하는 걸 과장해
표현하고 있어요.
그의 빠른 작업 속도를
ㅈ ㄱ ㄱ ㄱ ㅊ 로,
성공은 ㄷ ㅈ ㅈ ㄹ 로
풍자하여 표현해요.

Q.고양이는 어떤 말을
하고 있을까요?

Q.꿈을 믿고 도전한 돈키호테처럼
이루고 싶은 나의 꿈을 적어 보아요

Q.파도를 자세히 살펴보세요
무엇이 보이고 어떤 감정이 드나요?

Q.빛과 그림자로 표현한 도레의
지옥과 천국은 어떤 모습인가요?

Q.빈칸을 채워 보아요

16세기 프랑스
르네상스 시대의
대표적인 ㅍ ㅈ 소설로
두 개의 가르강튀아와
팡타그뤼엘의
ㅋ ㄱ 를 상황에 따라
다르게 그려
재미있게 표현하고 있어요