

창작그림동화의 독창성 연구

Original expression of the creative children's picture-book

안경환

경인여자전문대학 전자편집디자인과

1. 서론.

1.1 연구목적

1.2 연구의 범위

2. 창작동화

1.1 창작동화의 구성요건

(1) 창작동화의 구성요소

(2) 창작동화의 특성

1.2 재미있는 기획

1.3 장르별 특성

(1)환상동화

(2)생활동화

1.4 글과 텍스트(TEXT)와 스토리(STORY)

(1)픽션과 논픽션의 경계

(2)어린이 책과 년센스

3. 유아의 발달적 특성

1.1 아동의 성격발달 단계

4. 그림책과 일러스트레이션

5. 창작그림동화책의 독창성 분석

1.1 “강아지 똥” 창작그림동화책을 통한 한국적인 독창성 표현 분석

1.2 “누가 내머리에 똥 썼어”의 독창성 분석

1.3 “아기코기리의 똥”의 독창성 분석

6. “똥” 이야기 창작그림동화책의 독창적 표현 특성에 따른 비교 분석

1.1 독창성 및 조형적 표현 특성

1.2 책의구성에 따른 분석

7. 결론

참고문헌

(要約)

국내 출판시장 규모는 (문화체육부 통계자료) 세계 시장 규모 7위로, 아동도서 출판량이 세계 3위의 수준에 달하는 출판현황은, 그양적 성장에 비하여 책의 종류와 장르의 폭은 한정되고 있는 상황이다. 외국의 아동 출판계는 '복합출판'으로 동화 한종을 보더라도 인형, 오디오, 게임, CD롬 타이틀 등을 동시에 내놓는 상황으로, 심지어 기획단계 부터 비디오(만화영화)도 고려한다. 이에 비해 국내 아동출판의 대부분은 학습지가 점유하고 있다. 90년대 들어 고학력 부모들의 신중한 책 선택도 아동 출판계의 변화 배경으로 꼽힌다. 이런 풍요속 빈곤의 문제점은 『지난해(1997)나온, 우리 그림책의 1백 90 여권이 번역물로, 실리적 측면에서 국내 기획물 이 빈약한 실정이다. “강아지똥”은 국내기획의 창작 그림책중 1만 5000부 가 나가는 상업적 성공을 거둔것을 보면, 기획력에 따라 우리 창작물도 얼마든지 시장을 확보 할수 있음을 제시한다. 자연의 소중함을 한국적 삽화와 결들여 출판한 “강아지똥” 창작그림동화책의 인기는 판매량 면에서도, 많은 독자들의 우리책 선호를 알수 있다. 본 연구는 우리나라 창작동화의 전망 찾기의 모토로서, 어린이 창작그림동화책 가운데 베스트셀러로서 외국 번역창작동화그림책 “누가 내 머리에똥 썼어?”과 우리의 창작그림동화책 인 “강아지똥”을 그림동화 기획(주제, 글, 일러스트, 편집디자인)의 독창적 구성요소 들을 중심으로 연구·검토하여, 세계속의 한국의 창작그림동화책 만들기를 보다 전문적이고 예술성 높은 그림책의 내적 구조, 창의성(글과 그림)의 관계, 이미지 의 풍부한 내용을 표현한 새로운 조형언어를 통하여 어린이를 위한 출판그림 의 우수성 향상을 목적으로, 장르별로 문학적·예술적·교육적 요소를 포함한 우리 창작그림동화책 기획 및 발전의 계기를 부여함으로써, 우리 어린이에게 궁극적으로 삶의 가치를 높여주는 ‘이야기가 담겨진 그림이 있는책’인 좋은 창작그림동화책의 기획을 제시하고자 한다.

1)어린이도서연구회

2)“누가 내머리에 똥 썼어”, 사계절 출판사, 1993년 12월 부터 1998년 현재까지 4년동안 판매부수가 10만부가 넘어 섰다. 베스트셀러의 기준은 전국어린이 서점연합회 권장도서, 어린이 도서 연구회 권장도서, 한울이 독서 운동단체 추천도서, 영풍문고 '97상반기(97.1.1-97.6.20) 베스트셀러 어린이부문 전체 10위 순위 중6위 (판매부수 1위 431부 기준 6위 360부)

Abstract

The domestic publishing market has been ranked at No. 7 in the world publishing market (statistics material in Culture and Gymnastics ministry). Especially, publishing quantity of children's book is about to reach No. 3. Such a publishing condition is showing that Korean publishing world has limitation of kind and genre despite of its quantitative improvement. On the other hand, foreign juvenile publishing has multi-publishing form, which is a simultaneous publishing with dolls, audio stuff, game programs and CD-ROM titles. Even the animation is considered as of the publication at the planning stage.

However, when we take a look at domestic condition we come to know that Korean juvenile publishing has been occupied mostly by the studying book. Also, the cautious book selection by the well educated parents in 1990's has brought up the change of juvenile publishing world. Such a present condition bears of juvenile publishing world. Such a present condition bears problem, which is the checking 190 translations among the published picture-books of the last year children's book.

Nevertheless, there was a successful domestic planned creative picture book last year. That is "Puppy's shit", which was sold out 15,000 copies and best seller of children's book. When we take a look at the commercial success of "Puppy's shit", it is possible that domestic work holds a position in the publishing market. "Puppy's shit" is the story about valuable nature with Korean styled illustration, which tells the preference of Korean book in domestic publishing market.

With the motto "Finding prospect of the Korean creative children's book", this paper was went through. By searching for creative components of picture-book planning such as theme, story, illustration, and edit design through the foreign picture-book "What I want to know from the little mole is who made it on top of his head"-and domestic creative picture/book "Puppy's shit", this study tried to tell a couple of things like followings publication of Korean creative picture book in the world, professional and more artistic inner fabric and originality (the relationship between story and

illustration), improvement of illustration through new formative language with well expressed content, planning improvement of Korean creative picture book including literary, artistic and educative component and finally examples of planning, artistic and educative component and finally examples of planning the good book with a story and illustration which can in the long run improve the value of life for the children.

(Keyword)

"Puppy's shit", Creativity, Artistic

1.서론

1.1 연구목적

우리나라 아동도서 시장은 장르별로 심한 불균형을 이루고 있음에도 전체적인 수량은 실로 엄청나다. 그 대부분은 외국의 유명작가의 책으로 검증을 거친 안정성 있는 번역서로, 경제적인 사업성에 치우치고 있다. 창작동화그림책 중에서도 그럴싸 하고 겉표지도 좋아 책장을 넘기면, 세계적으로 유명한 책을 제목을 바꾸어 마음대로 요약하고 번역하여, 원작자의 가치를 떨어뜨린 것들이 많다. 또한 예쁘고 귀여운 그림책이라든가 비디오킷 영상으로 애니메이션 타입의 디즈니 스타일을 표방한 아동 도서가 많은 현실이다.그밖의 '컴퓨터 그림책'은 어린이의 손으로 일일이 열어나가는 '대화식 그림책'으로 높은경비와 어린이가 컴퓨터를 다룰수 있어야 한다는 현실적 제한사항의 문제가 있다. 유아도서의 가치는 책속에 넉넉함과 유머가있고, 이런 즐거움을 통한 유아 독서 태도에 영향을 주며,상상력을 자극하며, 사고의발달을 키운다. 정서생활의 풍요와 심미감을 발달시키며, 자기의 주변세계와 이웃을 이해하도록 돕는다. 유아는 책을 통해 자신감과 자기통제력을 갖게 된다. 또한 책을 통하여, 언어를 체득한다. 그림동화책이 어린이 책이라기 보다는 예술의 표현방식으로 문화의 선도적 역할을 가능하는 내용으로 이해하여야 한다. 우리것 적인 창작기획도서의 저작권을 외국에 수출하여, 우리 문화상품으로서의 부가가치를 세계속에 심을수 있다. 기본적으로 우리 어린이는 어떤책을 고르며, 독자들의 반응과 의견은 어떠한지 선호도를 참조하기 위하여, 조사를 실시하였다.서울지역(57%)을 중심으로 인천, 경기, 강원, 충남지역의 2~11세 사이의 어린이 192명을 대상으로 하였다.(어린이 연령별 분류는 인지 발달 단계에 따라 구분하였다)

<표1>서울지역어린이중심의 조사수

연령	2~4세	5~7세	8~10세	계
남	2	25	13	
여	6	49	10	
	8	74	23	105

<표2>아동 도서선호 장르별 조사

연령	창작	전래	위인전 이슈우화형식	외국번역서 디즈니만화타입
4~7세	17	15	18	24
7~11세	5	6	5	3
2~4세	예쁜그림이나 단순한 디즈니 타입의 그림동화책, 토이북, 입체 표현 그림동화책 8			

부모님과 어린이중 구매의 영향은 2~4세 는 부모님이 78.5%로 선택한다. 5~7세 는 부모 50%아동 33.8% 함께 선택하는 경우는 4%로 , 8~10세는 어린이가 53.8%로 구매하는 것으로 나타났다. 부모 29명중 그림동화책을 선택할 때 교육적인 내용을 12명, 학습에 도움을 주는 그림동화책 선택은 9명, 재미있는

내용 5명, 이해하기쉬운 내용이 3명 순으로 조사 되었다. 4세의 부모 들은 우리나라의 창작그림동화책으로 교육적인 내용의 그림동화책을 찾았으며, 6~7세의 어린이들은 일러스트레이션에 큰 비중을 두고 선택 하였다. 그림동화책에 있어서 일러스트의 효과는 아이들의 상상력, 창조력, 탐구심에 영향을 주지만, 일반적으로 부모나, 아동도서를 제작해 내는 사람들이 다소 소홀이 다루고 있는 점이,아닌가 생각한다. 일러스트레이션은 단순한 지식이나 인식의 전달이 아닌 감정에 호소하는 조형성과 기법이, 아이들의 보이지 않는 미지의 세계에 대한 감수성과 상상력을 키우는데 아주 중요한 역할을 한다는 것을 인식해 나아가야 하며, 창작그림동화책에 있어서의 그림작가, 글작가, 디자이너, 기획자, 편집자, 제작자 이 모두의 독창성과 그것들의 어우러짐이 필요함을 본 연구자는 "똥"을 주제로 한 창작그림동화를 선택 분석하여, 창작동화의 독창성 있는 작품들이 우리 어린이에게 보다 많이 접근되기를 바라며, 일러스트레이터의 보다 넓은 어린이의 이해를 통한 어린이가 좋아하고, 공감하는 창작그림동화책의 발전을 주 과제로 제시 하는데 있다.

1.2 연구범위

유아도서는 무엇보다 유아를 즐겁게 만들고 호기심을 불러일으키며, 상상력을 자극하며, 지력을 발달시키고 정서와 감정을 풍요롭게 하는 책이다. 그림책은 여러가지 사물과 사건이 하나의 주제 아래 만들어진 이야기세계를 담고 있기 때문에 아이들에게 깊은 인상을 준다. 좋은 책이란 독자인 유아가 좋아하느냐, 좋아하지 않느냐가 좋은도서를 선별해 내는데 중요한 기준이 되어야한다. 최근2~3년사이 한국 아동출판계와 아동도서 전문 출판사의 활발한 움직임으로, 소재의 다양화와 창작그림동화책의 영역을 넓히고 있으며, 어린이책 전문출판사, 어린이책 전문서점이 활성화 되고 있다. 민음사, 시공사, 계절 등의 단행본 출판사와 길벗어린이, 보리, 보림 등은 아동 도서 전문가로 활약하며, 대교, 국민서관, 두산동아, 마루별, 비룡소, 웅진, 재미마주, 프뢰벨, 한림, 현암사,다산,두두, 보리, 예림당, 이성, 중앙미디어, 중앙일보, 통나무, 한길사, 한샘,산하 한도가나,안테르센, 여원, 문선사, 두란노, 양우당, 선진여성, 삼성,아이큐박스, 태서,두두, 분도계몽사,동아, 선화교육사 등 국내 유아 도서출판의 르네상스시대를 맞고있다. ³⁾ 심은희 (1996)는 우리나라 에서 한해에 출판되는 양질의 어린이 책만도 300~400권 정도가 된다고 연구 조사 를 한 바있다. '97년, 국내어린이 전문서점은 서울·경기지역 32곳, 충청·전라 15곳, 강원·경상·제주 21곳 이 입지하고 있다. 본 연구는 "어린이 새책소식의 전국 어린이서점 베스트셀러 종합 20 순위 중, (1997.8.3~1997.10.6) 1위 "누가 내머리에 똥쌌어?", 5위 "강아지똥"과 순위 에는 없지만, 똥 을 소재로 한 "아기코끼리똥"의 창작그림동화를 유아의 발달적 특성과 소재나 주제의 효과와 창작동화의 독창적 표현가능성을 위한 모티브로 연구하였다. 이 "똥"이 이야기 그림책 세권은 독일, 한국, 일본 이라는 작가들의 국적만큼

3)이경우·장영희· 이차숙· 노영희· 현은자 :유아도서에적절한 그림책, 한국유아교육학회,12쪽(1997.5.30)

이나 창작성의 독특함이 강하게 보여지며, 창작동화의 영역 안에서 각기 환상동화, 생활동화 등 유아의 관심을 끌어들인 주제와 소재, 도서번호에 영향을 주는 발달적 특성을 고려한 대표적으로 선택 연구하였다.

2 창작동화

2.1 창작동화의 구성요건

유아문학의 종류 중 ⁹창작동화는 작가가 독자를 고려해서 새로이 꾸며낸 문학작품이다. 창작동화의 모티브(motive)는 작가에게 달려있다. 창작동화는 작가 개인의 주제의식이 강한 작품이라고 할 수 있다.

유년동화란 국민학교 2학년 아래 정도의 아동을 대상으로 하는 동화를 말한다. 유년동화는 이해력이나 문자사용, 사고의 한계 등에서 제약을 받는 유년기 아동을 고려한 동화이다. 이러한 유아를 대상으로 하는 유년동화는 그들의 이해력과 심리상태에 적합한 것이어야 한다.

(1) 창작동화의 구성요소

- 1) 인물: 성격(charactor)을 가진 인물이 나오며, 인물은 의인화의 동화인 경우 동식물을 비롯한 사물 그 자체가 인격화 된다.
- 2) 배경: 배경(set 혹은 environment)에는 공간적 배경과 시간적 배경이 있다. 공간적 배경은 이야기가 전개되는 공간적 장소를 말한다. 시간적인 배경은 시대적으로 나눌 수도 있고 사계절로 나눌 수도 있다. 하루 중에는 아침, 점심, 저녁으로도 나눌 수 있다.
- 3) 사건: 동화는 역시 이야기(story)가 중심이 된다. 그 스토리가 유아들의 지적 요구를 자주 하면서도 상상적 이어야 하며, 동시에 생활 개선에 도움을 줄 수 있어야 한다.
- 4) 플롯: 스토리가 설정되면 그것을 구성(plot)해야 한다. 동화에서의 플롯은 스토리 전개와 관련이 깊다. 플롯이 단순 간결하면서 힘이 있어야 한다. 플롯은 대체로, 발단-전개-위기-갈등-결말의 도식으로 생각해 볼 수 있으나 작품의 내용에 따라 다소 다를 수 있다. 유아동화의 경우는 되도록 단순 간결해야 한다.

플롯의 단계는 '발단-전개-위기-절정-결말'

- ① 발단: 도입의 단계로서 흔히 '제시(exposition)'이라고도 한다. 이야기의 시작, 실마리, 예비적 상황 등이 나타난다.
 - ② 전개: 사건이 읽혀지기 시작하고 갈등이 고조되며, 긴장이 조성된다.
 - ③ 위기: 일련의 갈등들이 절정을 향하여 상승하는 단계이다.
 - ④ 절정: 일련의 갈등들이 최고조에 달하는 시점이다. 갈등과 위기가 폭발하여 사건 해결의 분기점이 된다.
 - ⑤ 대단원: 사건이 하강하여 해결 되는 끝부분이다.
- 5) 시점: 시점(point of view)은 작가가 어떤 위치에서 이야기를

4) 박강희: 격월간 어린이 새책소식, 논장, (통권6호), 1997

5) 하청호, 심후섭: 아동문학, 정민사, 34, 41, 45쪽(1994.2.25)

전개해 가느냐 하는 문제이다. 시점은 대체로 주관적 시점과 객관적 시점으로 나누어 생각할 수 있는데, 주관적 시점은 일원적(1인칭)시점 이라고도 하는데 작품속에 '나'라는 인물이 설정된다. 객관적 시점 혹은 다원적 시점은 작가자신 이 설명하는 형태로 시점이 형성되어 있다. 이 시점은 제2자 또는 제3자의 입장에서 사건을 바라보며, 이야기를 전개해 나간다.

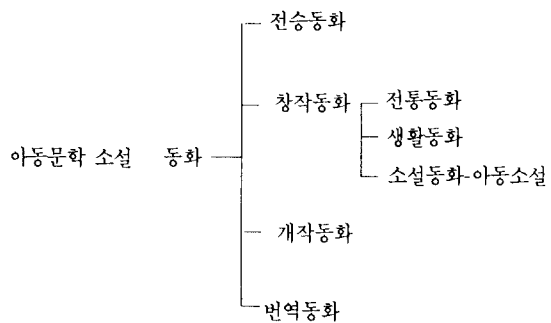
6) 문체: 문체(style)는 독자가 아동인 점을 고려한다.

유아들의 일상용어 범위 안에서 적절한 낱말을 선택해야 한다. 낱말의 배열은 단순하고 간결해야 하며, 문장은 짧게 쓰되 반복하는 것이 좋다. 상상과 연상을 불러 일으키기 위해 비유법을 적절히 사용하는 것이 좋다. 동화문장에서는 3인칭에 대명사가령 '그', '그녀', '그들' 등은 되도록 피해야 한다. 유아들의 정감과 심리에 맞도록 적당한 리듬, 템포, 톤이 유지되어야 한다. 동화의 문장은 표준어 이어야 한다.

(2) 창작동화의 특성

작가의 순수한 창작에 의해 쓰여진 창작동화의 본질과 특성은 다음과 같다.

- 1) 환타지를 문학적 특성으로 한다.
- 2) 성장기 아동이 독자란 점에서 최대한 이상적인 인간상을 추구한다.
- 3) 자연과 사물의 인격화를 통한 생명과 삶의 가치관을 추구한다.
- 4) 주제면에서 사랑과 모험, 권선징악을 보편적으로 수용한다.
- 5) 예술형식에 있어서 작품의 길이가 짧고 문장은 간결하다.
- 6) 미래지향적인 꿈의 문학이다.
- 7) 소재면에서 우주성과 전연성이 강하다.
- 8) 동심에 의한, 동심을 위한, 동심 문학이다.
- 9) 창작 기법면에서 의인화, 우화적 수법을 다수 활용한다.



12 재미있는 기획

창작그림동화책의 독창성은 기획자, 편집자, 글작가, 그림작가, 디자이너 그 어떤 존재도 포기해서는 안되는 문화상품이라 볼 수 있다. 이들 모두가 함께 만드는 책이라야, 어린이에게 풍부한

내용을 주는 책을 만들수 있을 것이다. 기획 에서부터 어린이에게 무엇을 줄수 있는가, 어떤 성격의 그림동화책 인가에 따라, 글 작가·그림작가는 피아노와 바이올린의 이중주 같은 연속성으로, 창작동화의 독창성은 더욱 풍성해질 것이다. 이 창작그림동화책에는 그 대상층의 연령에 따르는 어린이의 이해도 또한 중요한 전달 효과를 갖을 것이다. 일러스트레이터는 창작그림동화책 속에서 작가의 직관·자기신뢰·상상의벽 을 허무는 어린이의 양쪽 세계, 즉 현실과 상상을 깊이 생각하여, 어린이가 대상이라는 점과 책이라는 요소를 시각 이미지화 시켜야 한다. 이것이 어린이에 의해서 검증될 때, 훌륭한 일러스트라고 말할수 있지 않을까 한다. 기획의도를 충분히 고려한 '책의형태' 또한, 그림책의 독창성과 밀접한 관계를 갖는다. 창작에 있어서 우리의 고정관념의 체계로 어린이의 창조적 상상을 유린하면 안된다. 그림만 하더라도 어린이는 어른보다 다양한 색깔과 형태감의 조형적 표현을 수용한다. 창작자의 독창적 표현과 설득력은 어린이에게 어떤 캐릭터로서 아이들로 하여금 계속 책장을 넘기게하는 '담김'의 요소를 갖게 하는것 또한 독창적이어야 한다. 여기 연구된 세가지 "똥 이야기" 그림책을 통하여, 독창성의 표현을 제시해 보았다. "누가 내 머리에 똥 샀어?" 베르니 홀츠바트르 글/ 울프 에를 브르흐 그림 / 사계절 출판사 / 22쪽 / 2~5세 대상층을 위한, 독일 현대작가 작품의 번역 창작그림동화책 과, "강아지 똥" 권정생 글 / 정승각 그림/ 길벗어린이 출판사 / 32쪽 / 5~8세 대상층을 위한 한국 창작그림동화책, "아기코끼리의 똥" 가도노 에이코글 / 사사키 요코 그림 / 지경사/ 20쪽으로구성 / 3~6세 어린이 대상 일본 창작그림동화책 을 통한 창작그림동화책 표현의 독창적 캐릭터 연구와 분석을 통한 창작그림동화책 의 재미있는 표현 영역의 발전 가능성을 모색 해 본다.

1.3 장르별 특성

그림동화책은 글과 그림의 어느편이 먼저 쓰여 졌다 할지라도 두요소의 적절한 조화를 필요로 한다. 언어의 하나하나의 의미 없이도 직감적으로 받아 들일수 있는것이 그림동화책 의 특징 이라 할수 있다.⁶⁾창작동화 란 본격적인 장르 의식을 가진 작가에 의해 의도적으로 창작되는 것을 말한다.⁷⁾창작동화는 작가가 독자를 고려해서 새로이 꾸며낸 문학작품이다. 창작 동화는 작가 개인의 주제의식이 강한 작품이라고 할수있다. 창작동화는 그범위가 넓고, 다양한 관계로 이를 장르적으로 세분화하여, 구분지어 보면, 환상성과 사실성을 중심으로 환상동화 와 사실성을 대표하는 생활동화로 그 특성을 구분지을수 있다.

(1) 환상동화

현실과 다른 초자연적인 소재나 대상, 사건이 중심이 되는 이야기로 동물들이 이야기하고, 꽃들이 웃고, 난쟁이와 거인이 나타나는 등, 각 작가가 바라보는 인간관과 세계관이 표현되고 다

양한 주제의 관점을 보여준다. 본연구 대상 동화 중 "강아지똥" 이 이 장르에 포함된다고 보여진다. '강아지가 골목길 담 밑에 누고간 강아지똥'이 주인공으로 캐릭터화 되어 희망, 기쁨, 용기를 문학 작품속에 담고 있다. 일상에 있을수 있는 사실을 환상의 확대경으로 비춰보는 듯한 하찮은 것에 대한 환상성 을 통하여 표현한 작품으로 본다.

(2) 생활동화

생활경험을 소재로 사실적인 기법의 표현으로 유아의 사실적인 삶의 모습을 감정이입 을 통하여 일상적인 생활이나, 환경을 보다 새로운 관점 과 흥미로 바라보고 느낄수 있도록 도와 줄수 있는 영역의 장르 로 볼수 있다. "급변하는 사회속에서 주머니 형식 등에 가장 커다란 변화와 다양성이 시도되었던 분야가 이것이다. (Sutherland & Arbuthnot, 1991). 본 연구 대상 동화 중 "누가 내 머리에 똥 샀어?", "아기코끼리의 똥"의 작품들이 생활동화의 장르로 생각할수 있으며, "누가 내 머리에 똥 샀어?"에서는 살아있는 동물들이 여러가지 모양의 똥을 싣는다는 사실을 자연스럽게 알게 되는 즐거이 전개로 구성된 작품, "아기코끼리의 똥",은 "똥"누기 시험을 한다는 소재 자체가 아이들에게 상당히 감각적인 재미를 준다. 이러한 작품에서 읽을수 있는 생활 동화는 현실적으로 가능한 여러가지 세계를 보여 줌으로써 동일시가 쉽고 현실에서 직면하게 되는 여러가지 어려움을 극복할수 있는 용기를 줄수 있는 장르로 해석 할수 있다. 이러한 생활동화는 또한 시·공간적인 측면 에서의 다양성 도 포함된다. 사건을 소재로 하는 이야기 (historical fiction)와 다른지역, 다른 나라의 이야기도 여기에 포함될수 있다.

1.4 글 과 텍스트(text)와 스토리(story)

(1) 픽션과 논픽션의 경계

⁹⁾그림동화는 인간의 원초적인 심성에 진실을 호소하는 문학으로, 그들의 상상력을 발달시키면서 이해력, 언어력, 추리력, 논리적 사고, 심미적 정서, 주의력 등을 길러 줄수 있는 것이다. 아동문학의 세계는 상상의세계, 환상의 세계가 지배적이다.¹⁰⁾일반적으로 모든 문학은 픽션(Fiction)과 논픽션 (Non-fiction)으로 나눌수 있다. 그러나 아동문학은 단순히 픽션과 논픽션으로 넓게 구분할수 없다. 따라서 아동문학은 일반적으로 두가지 과정에 따라 분류된다. 픽션 [예:허구(Fantage), 신비한 이야기(Mystery), 사실적이야기(Realistic Stories), 다른 종족과 사람에 관한 이야기, 소수인종과 나라들]과, 논픽션(Non-fiction)으로 구분한다. 사실에 관한 책(Nonfiction Book)은 [전기 (Biography)지식에 관한책 (Information book), 다른시대와 장소에 관한책 (Other time and places)참고서 및 편람 (여행안내서)(References and hand books]으로 분류한다.

(2) 어린이 책과 넌센스

6)박민수:아동문학의 시학, 양서원, 184쪽, (1993.3.15)

7)하철호, 심후섭:아동문학, 정민사, 41쪽, (1994.2.25)

8)이경우. 장영희. 이차숙. 노영희. 현은자 :유아에게 적절한 그림책, 한국유아교육학회 (양서원), 59쪽,(1997.5.30)

9)주창현:그림동화책 본문의 가독성에 관한 연구, 홍익대학원, 11쪽, (1987.6.30)

10)장혜순 :유아기 의 아동문학 교육에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원, 24쪽, (1981.11)

11)신명호 :그림책의 세계,계몽사, 113쪽

¹¹⁾ "넌센스란 한마디로 센스가 없는것"을 말한다. 어린이가 '어른의 세계로부터 자기만의 세계로 도피하기 위한 가장 자연스러운 이탈은 웃음을 통한 쾌락의 순간이며, 이런 자기만의 세계로 빠질수있는 통로가 바로 넌센스를 통하여, '웃음을 확인하는 순간'이다. 넌센스는 어린이의 상상력을 풍부하게 해주며, 지식보다는 교양과 환상의 세계를 경험하게 하므로, 지혜를 성숙하게 키워주는 요소라고 하겠다. "누가 내 머리에 똥 샀어?"의 창작그림동화책과 "아기코끼리의똥"은 감각적 재미와 흥미를 통한 넌센스적 성향의 재미와 교훈을 주는 책의 텍스트 요소를 포함하고 있다.

3. 유아의 발달적 특성

"누가 내 머리에 똥 샀어?" 베르너 홀츠바트르 글/ 울프 에를브르흐 그림 / 사계절 출판사 / 22쪽 / 2~5세 대상층을 위한, 독일 현대작가 작품의 번역 창작그림동화책 과 "강아지 똥" 권정생 글 / 정승각 그림/ 길벗어린이 출판사 / 32쪽 / 5~8세 대상층을 위한 한국 창작그림동화, "아기코끼리의 똥" 가도노 에이코글 / 사사키 요코 그림 / 지경사/ 20쪽으로구성 / 3~6세 어린이 대상 일본창작 그림동화, 외에 "똥"을 주제로 부가 시킨 작품들이 꽤 나와있다. "강공 응가 놀이" 글·그림 / 기무라 유이치, 옮긴이/ 김미형 /웅진 출판 1995,일본(KAISEI-SHA)출판사 1988 / (첫돌~) 책의 제작 형식상 반입체 형태로 ¹²⁾플랩기법의 창작 그림동화와 "아기동물들의 똥" 기획·구성:한국프로벨유아교육연구소 / 그림:윤미숙 / 한국프로벨/ 21쪽 / 1997.4.20 등을 보면, 도서 선택에 영향을 주는 인지발달이론 을 이론적 틀로 삼아, 유아는 그들 자신이 가지고 있는 개념을 가장 잘 만족 시키는 이야기에서 만족감을 느낀다는 것을 보여준다.

1.1 아동의 성격발달 단계

프로이드의 아동의 성격발달 이론은, 0~5세 사이의 경험이 한 개인의 성격 형성에 결정적 영향을 준다고하며, ¹³⁾ 1.구강기(oral stage:0~1.5세) 2.항문기(anal stage:1.5~3세):항문과 직장이 주된 성감대이며 용변 가리기가 주요 학습과제로, 이 시기의 아동은 배설물 보유와 배출을 통한 쾌감을 추구한다. 3.남근기(phallic stage: 3~6 세) 4.잠복기(latent stage:6~12세) 5.생식기(genital stage: 12~) 무의식적 욕망과 원초적 인 본능이 인간의 행동을 지배하는 것으로 본다. 태어난 후부터 남근기 까지의 심리 성적 경험이 성인이 되었을때의 성격구조의 기초가 된다고 본다. 인지이론이란, 개인이 지식을 접하여 이해하고 활용하는 과정에 관한 이론으로 대표적 학자인 피아제 (1896~1980)의 인지발달이론에 의해 아동의 감각운동 능력, 사고능력, 추리능력, 문제해결능력 등을 중심으로 인지발달단계를 네단계로 나눈다. ¹⁴⁾ 1.감각·운동기(sensori - motor period)는 6개의 소단계로 나누어지고, 그 6단계의 시기는 18개월 에서 24개월 에 해당 된다. 이때부터 내면

적인 사고가 시작되며 자연모방(deferred imitation)도 보여진다. 2.전조작기(preoperational period)2~7까지 해당되며, 2~4세까지의 초기단계는 자기중심성이 강하기때문에 다른사람의 관점에서 사물을이해하기 어려운 시기이고, 4~7세까지는 직관적 사고기로서 모든사물을 지각적으로 판단한다. 3.구체적 조작기(concrete operational period)7~11세까지가 해당된다. 4.형식적 조작기(formal operational period)12세이후로 추상적인 사고를 할수 있다. "누가 내 머리에 똥 샀어?"와 "아기코끼리의 똥"의 창작그림동화책은 주로 그 대상층이 전조작기의 유아로 보며, 그들의 특성은 언어와 상상놀이 와 같은 상징체계 가 급속히 발달하며, 상상의 이야기를 실제라고 여긴다. 이 시기는 또한 타율적 도덕성의 경향을 보이며, 행동의 동기보다 결과에 초점을 두어 판단한다. "강아지 똥" 창작그림동화는 구체적 조작기의 아동이 대상층으로 사물의 속성을 다룰 때 그들 사이의 관계성을 고려 할수 있으며, 자기 중심적 사고를 탈피하여 타인의 관점에서도 생각해 볼수 있으며, 실제와 환상을 구별한다. 이시기는 자율적 도덕성을 발달시키며, 행동의 동기를 고려하여 판단한다. ¹⁵⁾전조작기의 유아는 다양한 방법으로 언어적 경험을 할수 있거나, 동물이 주인공으로 나오는 책이 좋다. 그래서 본 연구대상 창작그림동화중 "누가 내 머리에 똥 샀어?"동화는 전조작기 어린이의 언어 발달 특징에 잘 맞는 동화로 본다. 이시기는 단어에 관심을 기울이고, 운율·넌센스·반복과 구성이 점중적(cumulative)인 이야기로써, 글의 내용이 정리된 "누가 내 머리에 똥 샀어?"의 텍스트에 잘 나타나고 있다. "아기코끼리의 똥"의 선택 창작그림동화도, 전 조작기 시기의 사회성 발달 측면 에서나, 도덕성 발달 측면의 시기에 잘 맞는 동화로, "똥"누기 시합을 한다는 소재 자체가 이 시기 아이들의 연령적 특성을 고려한 창작그림동화책으로 볼수 있으며, 하마, 사자, 원숭이, 고슴도치, 악어, 코끼리, 고슴도치, 등 내기를 하는 동물들은 모두 "아기"로, 전 조작기 인지발달 특성중 동물들과 마법(magic)이 등장하는 가상놀이의 세계를 현실적으로 여기는 특성을 잘맞춘 창작그림동화 라고 본다. 또한 이시기 유아에게 감각적인 재미와 "똥"은 "먹는 것"과 관계가 있다는 개념과 "똥"을 치울때 는 고슴도치가 일등을 한다는 내용의 도덕성 결과에 대한 적당한 교훈 영역을 갖는다. '

4. 그림책과 일러스트레이션

'그림책'이 픽처북(picture book)이란 이름으로 제2의 전성기를 맞게된 것은, 미국 에서 부터로 새로운 예술의 분위기에 가장 자유롭고 실험적인 조형예술 과 문학이 꽃 피우던 60년대 '그림책'은 새로운 조형예술의 대상 이기도 했고, 이미지 산업의 최첨단 사업으로 볼수 있다. 우리의 '그림책'이 90 년대 에 들어, 새로운 각도의 독창성 강한 비주얼의 제시 요구로 많은 일러스트레이터들의 작품이 개성적으로 표현되어 출판되고 있다. 일러스트는 그

12) 플랩기법 : 聯想法를 응용한것으로 어린이가 그플랩이 펼쳐지기전에 '무엇일까' 하는 호기심을 갖고 스스로 상상 해 보게 한다(8)이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자:유아에게 적절한 그림책, 한국유아교육학회 (양서원), 59쪽, 1997. 5. 30
13)신옥순:유아교육학개론,학지사, 75쪽, 1994.1.10
14)신옥순:유아교육학개론,학지사, 89쪽, 1994.1.10

15)이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자 :유아에게 적절한 그림책, 한국유아교육학회 (양서원), 34쪽,(1997.5.30)
16)마쓰이다다시 원저/이상금 역음:어린이그림책의세계, 한림출판사, 29쪽,1996

림책의 텍스트와는 달리 많은 것을 시각적으로 표현할 수 있다. 좋은 그림책은 언어의 세계와 그 이미지가 동일한 것이어야 한다.¹⁶⁾ 어린이는 그림책의 그림을 보는 것이 아니라 그림을 읽는다. 그림은 언어를 색이나 형태를 통해 시각적으로 표현한 것이기 때문이다. 좋은 그림책은 일러스트가 유아의 정서와 잘 맞아야 한다.¹⁷⁾ M.H.Arbutnot는 삽화의 기준을 그 원문을 진실되게 설명해야 하고 나. 환상적 허구(Fantasy book)에서, 아동들은 어떠한 예술가의 영역도 다 수용한다. 나. 행동감이 있는 줄거리와 함께 그림이 아동의 흥미를 끌며, 라. 밝은 색을 좋아 하지만 침착한 색이나 (Muted color) 흑색, 백색 도 잘 처리 되면 좋아하고, 마. 그림 속에서 아동들은 세부적인 것을 보고 찾기를 즐긴다.¹⁸⁾ '브라이 엔드'에 의하면, "동화는 그 본질에 있어서 일종의 예술이다." '미'를 사명으로 하는 것이 동화의 사명이 된다. 인간은 끊임없는 '미'의 추구속에서 새로운 갈망이 솟구치고 성장하려는 욕망으로 가득해진다." 유아들은 동화책을 통하여 사회적인 경험을 얻고 자연과의 조화를 이루는 면에서, 일러스트레이션의 창작표현은 창작그림동화책의 중요한 요소이다.

5. 창작그림동화책의 독창성 분석

(한국·독일·일본의 '똥' 이야기 그림책 비주얼 중심으로...)

창작그림동화책의 그. 문학적 특성 이야기 주제, 구성의 견고성, 언어의 표현력을 통한 분석과 작품의 나. 예술성·예술적 요소·예술적 양식·예술의 표현기법 나. 교육성을 중심으로 본 연구 대상 창작그림동화책의 독창적 표현영역을 분석한다.

1.1 '강아지똥' 창작그림동화책을 통한 한국적인 독창성 표현 분석

¹⁹⁾ '강아지똥'은 누구하나 거들떠 보지 않는, 이 세상에서 가장 버림받은 존재로 작가 권정생 선생님은 '세상에서 가장 소외된 존재, 버림받은 존재'에 관심을 기울였습니다. 왕자나 공주가 아니라 '강아지똥'과 같은 운명을 살아야 했던 겨레의 그 끈질긴 생명 의식을 이야기속에 담아, 지금까지 아동문학을 하는 사람들은 어린이들에게 꿈을 심어 주면서, 어딘지 현실과 동떨어진 환상의 세계만을 보여주었는데, 권정생 선생님은 이 세상 가장 낮은 곳으로 내려가 비록 어둡고 추운 곳이지만 그 곳에도 왕자나 공주 못지 않게 따뜻한 영혼을 간직한 수많은 존재들이 살고 있다는 사실을 어린이에게 보여준 것입니다. '강아지똥'이 우리 동화 문학에 혁명을 가져온 작품이라고 하는 이유가 여기에 있는 것이지요. '강아지똥'은 읽으면 읽을수록 뭔가 우리 토종의 맛이 납니다." 이재복(아동문학 평론가)의 말처럼 그림책 분야의 신화적 표현 대상인 자연을 주제로 휴머니즘을 강조하는 생명과 자연의 근원을 놀라운 직감으로 표현한 한국적 휴머니즘의 창작그림동화책이다. 강아지 한마리가 길을 가다 누고 간 "똥". 그 "똥"이 역시 길가에 떨어진 밭에서 온 흙을 만나고 오랜 시간의

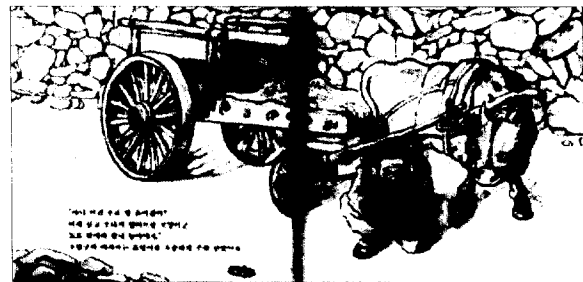
기다림속 에 민들레가 피어나는 데 자기 몸을 바친다. 권정생 동화의 많은 부분이 그러하듯, '강아지똥' 역시 흙과 자연과 생명, 그리고 올바른 삶에 대한 가치관을 보여준다. 착하게 살고 싶어 하는 '강아지똥' 무엇 엔가 소용이 되고 싶은 욕망을 담고 있는 한 인간으로서 "의인화" 되어 어린이에게 희생과 봉사정신을 표현하고 있다. 1996년 길벗어린이에서 출간된 '강아지똥'은 1969년 월간 「기독교 교육」에 당선된 이 작가의 같은 제목의 동화를 줄여 놓은 것으로, 종교적 성찰 관계가 있음을 보여준다. 이렇게 커다란 예술적 문학적 의미의 '강아지똥'은 저만치 앞에서 우리 어린이에게 주는 우리적인 깊이 있는 창작그림동화책으로 존재의 문제를 '추상화'시킨 작품이다.

1~2쪽



1~2쪽 그림은 어느 시골 돌담의 배경이 향토색 짙은 중간톤의 배색으로 흰색 강아지 한 마리의 엉덩이 뒷모습이 보여지면서, 아무의 관심도 기울이지 않는 자연적 일상의 장면이 전개된다. 주인공의 인격화를 위한 '똥'의 형태를 의인화 하여, 창작그림동화책이 가질 수 있는 상상의 세계와 넌센스적 발상이 태동 되도록 장면의 표현이 의인화 되면서도 다른 요소인 참세는 사실적인 이미지 그대로 표현되어 있다. 동화의 세계에서는, 어린이에게는 동화속으로 빠져들기 위한 주인공의 탄생과 그 주인공과의 첫번째 친구가 나타나 실마리를 제시한다.

13~14쪽



전개과정의 ²⁰⁾나열식 구성에서 보여지듯 상상의 세계에서 다시 현실의 세계로 돌아오면서 전환기를 맞는다.

일러스트레이션이 작가의 독창적 중간톤으로 향토적 정서에 맞는 배경색이 모노톤으로 연출되고 있으며, 농부가 소중히 흙

17) 장혜순 : 유아기의 아동문학 교육에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원, 31쪽, (1981.11)

18) 주창현 : 그림동화책 본문의 가독성에 관한 연구, 홍익대학교, 12쪽, 1987.

19) 권정생글/정승각 그림, 길벗어린이, 28쪽, 1997. 11.

20) 구성의 나열식 (linear)이란 기·승·전·결의 흐름을 갖는 것을 의미한다. 즉 문제의 발단, 사건의 진행 고조, 결말의 과정을 갖는 구성 방법이다.

이를 담은 모습은 자연과 인간의 밀착감을 더해주고 있다.

21쪽



펼침 페이지 전체에 파랑색 이 배경 주조색 으로 표현 되었으며, 자연의 이미지 를 조형적 으로 봄비 가 오는 모습으로 표현 하고 있다.²¹⁾ 색채 선호 순위표 에는 연구자 「김정(1975)」남:파랑 / 여:빨강 / 「김재은 (1976)」남: 파랑 여:파랑 / 「노덕선 (1987)」남:파랑 여:빨강 / 「김종욱(1991)」남:파랑 여:빨강 으로 조사하고 있어, 우리 어린이 의 기호에 맞는 파랑 을 주 배경색 으로 표현한 21쪽 일러스트 에서는 독자의 충분한 관심과 호기심 을 유발 시키는 효과적 일러스트로 나타 내지고 있다.

의인화 된 '강아지똥'과 민들레 의 대화 를 통한 자연에 대한 이해 를 가질 수 있으며, 돌담, 민들레, "강아지똥"과 "비" 라는 모두 자연적인 배경 안 에서 의 어린이의 존재를 공간적 조형성 을 잘 살려서 유아에게 공감의 가는 표현으로 그려졌다. 전체 펼침 페이지에 가득히 표현된 "강아지똥"의 표현은 클로우즈 된 이미지 에 의인화 로 주인공 의 감격스러움 을 너무나 유아에게 편안 한 조형적 스타일로 친근감 있게 어필 하고 있다. 또한 텍스트 상 에서 강조 표현 된 볼드 서체 의 노랑 칼라의 민들레 단어 의 표현 은 세심한 편집디자인 의 노력이 엿보인다.

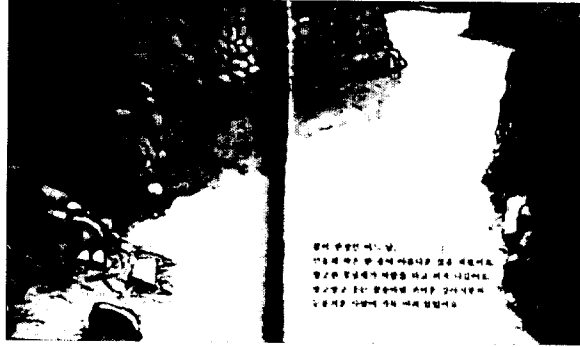
23~24쪽



23~24쪽 자연과 휴머니즘의 감동을 주는 생명과 자연 근원의 의미를 함축한 일러스트 이미지 로 땅속의 모습, 지상의 모습을 원색의 채도로 강한 감도의 표현을 하고 있다.

21)김종욱:4~7세 아동화에 나타난 유아심리 분석, 전남대학교, 11쪽, 1991년

27~28쪽



27~28쪽 "자연"에 대한 독자들의 경외심이 일어나게 하는 마지막 구성과 처음 1~2쪽 에서의 "돌담"이 같은 조형적 구도로, 귀결을 갖는 이미지로 결말부분을 표현하고 있다. 생명력이란, 독일의 문호 괴테가 중요시한 '생명이 있는것은 모습을 바꾸어 가며 발전한다는 멜타몰포 제 (변형 혹은 변태)의 사고 방법에서 영향을 받는다는 주의로 7세까지 생명력의 존중에 대한 관심을 기르는 것이 중요하다고 본다. "강아지똥"의 마지막 장면은 민들레의 모습은 어린이에게 생명력을 불어 넣는 여운있는 장면으로 남을 것이다.

총 28쪽의 한국적 색채가 물씬 풍기는 "강아지똥"은 그 내용뿐 아니라 정승각의 설득력있는 그림의 힘을 더해져 감동적인 창작 동화로, 색채를 동일색 계열로 단순화 시켜 주제를 강하게 보여질 수 있게 표현 하였고, 주인공을 유아로 '의인화'시켜 생명력을 보이며, 일체감을 부여한 표현력 또한 대단하다. 글의 구성도 이야기의 발단에서 맥락이 일치하는, 결말을 맺어야하는데, 여기서는 같은 장소로 되돌아 온 일러스트로 나타내고 있지만, 그 안에서 많은 경험과 어려움을 통한 내적 성장의 자리매김이다. 이책은 원작이 먼저 있고 주제의 관념적 내용에 맞는 일러스트로 표현 되어진 한국적 으로 표현된 창작그림동화 이다.

교보문고 분야별 점유율 중 아동도서는 1995년 9.34 (100%기준):1966년 9.68:1997년 9.53 으로 매년 증가하고 있음으로, 창작그림동화책 은 학습지 타입의 책 이나, 외국 유명작가 들의 외국동화를 사업적 판매량에서도 앞지를수 있다는 일 면을 제시한다.

(“강아지똥”의 하리꼬미, 소부 및 인쇄 교정지)



이 창작그림동화책인 "강아지똥"은 책의 디자인과 제작 또한 기획이나, 글과 그림의 관계속에 어우러져야 할 중요 요소로, 판형의 크기는, 자유 분위기로 (23x23.5cm) 글과 그림이 놓이질 레이아웃으로 작업 되고, 전체 인쇄에 들어가기 전에 아래처럼 최대 인쇄 규격치에 맞는다. 그림 스타일과 분위기의 성격에 맞는 디자인의 효과적 제작이 따라져야, 좀더 시장성있는 우리 창작동화의 발전을 갖게 될것이다.

12 "누가 내머리에 똥 샀어"의 독창성 분석

울프 에르부르흐 (Wolf Erlbruch) 그림, 베르니 홀츠바르트 글 "Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat"의 독일현대 작가 작품으로 Peter Hammer Verlag사의 1993년 출판 작품으로 독일어를 지역하면, "두더지가 알고 싶은 것은 누가 그의 머리위에 해 놓았는지였다." "똥"에 대한 단어의 언급은 없다. 2~5세 시기의 어린이가 흥미있어 하는 "똥"이라는 단어를 제목으로 사용한 것은 재미있는 표현과, 관심을 갖고져 하는 출판사의 기획 의도인 듯 보인다. 번역을 충실히 하여야 한다는 주장은 1990년대에 이르러 양심있는 출판사, 교육전문가에 의해 일어나기 시작했다. 김중철 (동화읽는 어른, 1996)에 따르면 번역하고자 하는 작품을 선정할때, 외국의 문학작품은 외국의 유아들을 위한 것임을 기억해야한다. 그러므로 외국에서 잘 팔렸다고 해서 무조건 번역하여, 출간하는것은 옳지 못하다. 일단 좋은그림책을 골라서 번역 할때는 학교에서 독본(basal)으로 사용되기 위해 축소된 판이 아닌 원작 전체를 충실히 번역한 것이어야 한다. 유아문학을 번역 하면서 글이 많다고 마음대로 글을 자르는 경우나, 글이 적다고 글을 마음대로 붙이는 경우도 있다. 또 번역가 개인의 입으로 해석 하는 문제도 있다.

"누가 내머리에 똥 샀어"는 "똥"에 대한 상당히 체계적인 관찰 태도를 보여주고 있다. 땅에서 고개를 내밀던 두더지가 느닷없이 "똥"세례를 받는다. 그림 (1~2쪽) 참조. 눈이 나쁜데다 "똥"이 머리에 얹힌 두더지는 복수를 하려고 해도, 누구 "똥"인지 알 수가 없다. 비둘기·말·토끼·염소·소·돼지에게 차례로 따지고 다녔지만 비둘기·말·토끼·염소·소·돼지는 각각 다른 형태의 "똥"을 입증으로 보여준다. 파리의 등장으로 똥의 냄새를 맡아 보고는 개의 "똥"이라는 이야기를 듣고 두더쥐가 개지붕으로 올라가 자신의 작은 '똥'을 개의 넓은 이마에, '톡' 튀겨 주어 앙갚음을 한다. 영풍문고 97상반기(1997. 11-1997. 620) 베스트셀러 어린이 도서 문헌체 10순위중 6위로 (베스트1위 기준 판매부수는 431부이며, 베스트셀러 6위기준은 360부로 영풍문고 POS 시스템에 의해 리얼타임(REALTIME)으로 전산처리 집계자료) 2)을지서적 '97 상반기 종합(1996.12.31-1997.6.17) 베스트셀러 분야별 분포도 중 유치부 간행물 부분에서 전체 10위중 상위권인 3위

22)이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자:유아도서에 적절한 그림책, 한국유아교육학회, 81쪽(1997.5.30)

에 동아일보 98.3.31 자에 소개된 유아 어린이 도서 전문 유통사인 「서당」집계의 어린이책 베스트셀러(집계기간:2월 16일~3월 20일) "누가 내머리에 똥 샀어?" (사계절 출판사 베르니 홀츠바르트 글 울프 에르부르흐 그림 대상-2~5세 유아용 도서)순위에 올라 있는 이 창작그림동화책은 유머와 환상이 어우러진 내용으로 넌센스를 포함한 문학적 독창성을 갖고있다. 이런 창의성은 두더쥐의 개성이 뚜렷하고, 성격 묘사가 되어지면서 어린이와 보다 친근감있는 캐릭터 설정에 있다. 그림책의 특징적 요소인 구성 면에서도 발단-전개-절정-결말에 이르는 과정이 잘 짜여진 유머가 살아있는 동화이다. 리듬을 갖고, 반복적으로 "내가 내머리에 똥 샀어?"하는 텍스트 또한 대화체의 경쾌한 리듬과 운율이 분위기를 고조시키는 반복기법으로 청각적인 즐거움도 주고 있다.

23)Turker(1982)는 유아는 특별한 소리와 단어의 뉘앙스에 민감하며 훌륭한 작가는 항상 이것에 부응하려고 노력해야 한다고 하였다.

1~2쪽



책의 크기는 (29.5x21cm)로 가로로 긴 유형의 글과 그림이 군더더기가 하나도 없다. 카메라의 렌즈를 클로즈업 시켰을때처럼 대상 물체를 커다랗게, 두더지 와 비례적으로 확대한 주인공의 정확한 특성을 살린, 일러스트가 몽타주의 기법으로 표현한 것처럼 배경이 전혀없이, 텍스트의 강조를 위하여, 그냥 본래의 바탕색인 흰색으로 깔끔하게 처리되어 있으며, 각 장면별 일러스트의 표현은 대화 할때는 동물과 동물의 얼굴이, "똥"을 누어 보일 때에는 엉덩이가 그려져 있다. 텍스트 또한 "똥"에 관한 것 말고는 그림으로 치면 배경으로 할 만한, 등장 동물의 생활이나, 환경에 관한 어떠한 언급도 없다. 주인공인 두더지의 심정으로 표현된 캐릭터는 어린이와의 일체감을 충분히 느낄수 있는 일러스트이다. 결국 두더지의 머리 위에 얹힌 "똥"이 누구의 "똥"인가를 알아내는 것은 '파리'이다. 각 장면별로 그 "똥"의 경로를 찾는 가운데, 보여지는 각 동물의 특성적 '똥'의 표현은 철저하게 실증적이다. 이 동화의 문학적 요소의 매력은 어린이에게 흥미를 끄는 생활주변의 단순하고 명쾌한 이야기의 전개에 있다. 단순하고 재미있는 반복적 대화체의 문장을 그림의 크기와 책의 특성에 잘 맞는 표현의 일러스트, 자유로운 사실풍의 이미지 전개로 표현되는 가운데, 주인공은 실제 두더지의 자

23)을지서적은 지역적 입지 특성으로 주간 베스트셀러 기준 유치부 간행물 집계 10위권의 판매부수 기준은 30부 이상으로 본다.(홍보과)

24)이경우·장영희·이차숙·노영희·현은자 : 유아도서에 적절한 그림책, 한국유아교육학회, 88쪽

세나 표정에서 어린독자들과의 일체감을 느낄 수 있도록 생략과 특징을 살린 독창적 유형의 캐릭터로, 자연스러운 터치를 강조하여, 형태감을 안정된 조형의 이미지로 일러스트화 시킨 창작그림동화책이다.

1.3 "아기 코끼리의 똥"의 독창성 분석

일본 작가의 창작그림동화책인 ²⁵⁾"아기 코끼리의 똥"은 코끼리·하마·악어·사자·원숭이·고슴도치가 누구의 똥이 제일 큰가, 내기를 하기로 하고 '똥'을 많이 먹고 와서 "똥"을 누지만 결국 고슴도치가 일등을 한다는 내용이다. "똥"누기 시합을 한다는 소재 자체가 아이들(3~6세)에게 상당히 감각적인 재미를 준다. "똥"에 관하여, 몸집이 크고 따라서 가장 많이 먹는 코끼리가 (다른 동물에 비해 현저하게 크게 표현되기도 했지만)가장 큰 "똥"을 누다는, "똥"은 먹는 것과 관계가 있다라는 이야기로 눈에 보이는 똥과 음식이 "똥"으로 변하는 배속에서 일어나는 보이지 않는 변화과정의 관계를 표현하고 있다. ²⁶⁾나열식(Liner) 구성방법의 형태로, "똥"누기 내기를 통해, (큰 똥=일등)에 집중된 시선을 마지막, "똥"치우기 내기에서 (작은똥=일등)으로 뒤집는 구성의 효과가 눈에 띈다. 그림 이야기 책의 길이를 평균 2,000 단어로 제시하는 학자도 있는데(Russell, 1991) 여러 인물의 대화로 이루어진 이야기 책은 읽어주는 성인에게 즐거움을 주고 어린이에게는 기쁨을 줄 수 있다. 등장 동물 중 아기 코끼리와 고슴도치는 비례적 균형이 잘맞게 표현되어 유아에게 호소력 있게 표현되어졌다. 일상생활 습관, 책임감, 유머의 내용을 포함하여, 유아다운 표정과 제스처가 동물의 이미지에 맞게 과장을 통하여 재미있게 표현되고 있다.

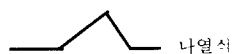
16~17쪽



"아기 코끼리의 똥"은 여러 동물 캐릭터가 나오고 있는데, 코끼리는 크기와 모양의 특징이 너무 두드러져서 아무래도 이야기 설정에 제약 받는다고 했지만, 이 창작그림동화책에서는 비교적 자연스럽게 특징을 강조하여, 애니메이션 타입으로 편안한 느낌으로 묘사되고 있다. 그림책의 언어가 삽화의 이미지와 함께 어린이의 마음속에 스며들어, 어린이가 가지고 있는 생활체험과 결합하여 정착된다. 이것이 생활그림책으로 언어와 그림과 실생활의 체험이 생생하게 움직이는 그림책이다. 밝고 유머넘치는 어린이로 대응되는 일러스트의 동물 캐릭터와 함께 친근감이 가는

25)가도노 에이코 글·사사키 요코 그림, 아기코끼리의 똥, 지경사(일본:포플라사, 1986), 전체 20쪽, 1991.9.20

26)나열식이란 스토리 문법, 스토리 구조라고도 불리워지는데, 일반적으로 기승전결의 흐름을 갖는것을 의미한다. 즉, 문제의 발단, 사건의진행, 고조, 결말의 과정을 갖는 구성 방법이다.



생활 창작 그림동화책이다.

6. "똥"이야기 창작그림동화책의 독창적 표현 특성 비교

1.1 독창성 및 조형적 표현 특성



표지
size
23×23.5cm

강아지 똥 : 글/권정생 그림/정승각 길벗어린이(주)/1996년 4월 25일 초판 / 32쪽 / 대상층 5~8세



표지
size
29.5×21cm

누가 내 머리에 똥 썼어?: 글/베르니 홀츠바르트(Werner Holzwarth) 그림 / 울프에틀브루흐 / 22쪽 / 대상층 (2~5세) (Peter Hammer Verlag, Wuppertal, Deutsch. (주) 사계절 출판사 1993년 12월 10일 초판



표지
size
20×21.5cm

아기 코끼리의 똥 :가도노 에이코(Eiko Kadono)글/사사키 요코(Yoko Sasaki) 그림/지경사(poplar publishing Co.) / 20쪽 / 대상층 3~6세 / 1991년 9월 20일 초판

특성	동화	강아지 똥(한국)	누가 내머리에 똥쌌어?(독일)	아기코끼리 똥(일본)
표현양식		배경은 구상적 표현이고, 주인공의 표현 기법은 사실적 (Realistic Illustration)이지만 표현 형태는 의인화된 상상의 사실적 형태로 표현	사실적인 표현의 배경으로 주인공의 표현을 의인화 된 (데포르마송 (deformation)-형태가 변형되어 표현되었다.)	이야기 전체에 표현되어진 주인공 아기 동물들이 애니메이션 타입의 표현을 하고 있다.
형태의 양식		구체적인 표현형태	구체적인 형태이지만, 전체적으로 표현된 이미지는 중간적인 사실적인 표현에서 단순화 시킨 형태로 표현.	주인공들이 애니메이션 타입의, 사실보다 특징을 강조한 단순화된 표현 형식
화면처리		공간적 느낌이 잘 나타난 입체적 표현으로 스타일화 되어있다.	평면적 표현으로 등장 인물들의 형태를 과감한 확대를 통한 시원한 레이아웃을 보여 준다.	평면적 표현
활동성		주인공이 "똥"의 감정이입에 따른 의인화된 표현이기 때문에 장식 표현으로 보여지지만, 주인공의 표정은 동적으로 적극적으로 표현하고 있다.	주인공 인 두더지가 상당히 동적으로 흥미로운 움직임을 보여주는 적극적인 표현이다.	애니메이션 타입으로 표정이나 움직임이 활발하게 표현되어진, 동적 표현 기법이다.
색상의 표현		주인공은 황토색 고동색이 주로 나타나며, 파랑색(Blue)의 톤도 배경색으로 자주 쓰여지고 있다.	주인공은 파랑 (Blue), 보라 (Violet=purple), 남색(Blue Purple), 분홍으로 혼합적으로 사용되었고, 배경은 신선한 조형적 레이아웃이 잘 살려지도록 흰색(White)바탕에 표현하고 있다.	동물들의 표현은 코끼리를 비롯하여, 실제적인 색채로 표현하고 있지만, 유아라는 느낌을 주기 위하여, 채도를 조금 떨어뜨린 파스텔 톤의 색이 주조색을 이룬다.
텍스트 (화자체)		본문의 글은 명조체로 내용중 중요한 대화나 의성어, 감탄사 등은 글자 크기를 다른 내용보다 크게 확대한 활자크기로 타이포그래피적 성향을 포함하여 편집되어 있다. 글 줄의 길이 5~15cm	두 문자의 표현 및 글자체를 큼직한 명조체의 장체성격이 강하게 나타남 글줄의 길이 5~13cm 각 쪽별로 "똥"에 대한 등장동물의 자세한 표현은 작게 설명적으로 쓰여지고 있다.	글의 내용이 많고, 가독성 또한 떨어지는 명조체의 글자체로 띄어짐 편집의 구성이 약하다. 글줄의 길이 3~12cm
표현 매개체		그림물감수법(painterly techniques)	바탕 색지위에 오일파스텔로 터치를 강조 주 매개체로는 그림물감수법 (painterly techniques)으로 표현되었지만, 전체의 레이아웃 형태는 몽타주와 콜라주적인 성격을 띄고 있다.	선의 표현이 강조된 애니메이션스타일로 물감과 색연필을 사용. 그림물감수법(painterly techniques)이다.

12 책의 특성(구성)에 따른 비교분석

분류	동화	강아지 똥(한국)	누가 내머리에 똥쌌어?(독일)	아기코끼리 똥(일본)
특성		자아개념을 다룬 책(능력, 가치, 자존감)자연적인 세계	유머러스한 내용의 책	단순하고 구조화된 줄거리의 책
페이지구성 (플롯)→전개 방식		나열식 (linear)구성 ㄱ) 발단(exposition) 1~3쪽 ㄴ) 전개(development) 4~14쪽 ㄷ) 절정(dimax) 15~26쪽 ㄹ) 대단원(denouement) 27~28쪽	누적식 구성 ㄱ) 발단(exposition)-인물(who)/ 장소(where), 등장하여 시츄에이션(situation)을 일으켜, 실마리를 주는 부분 1~2쪽 ㄴ) 전개(development)3~14쪽 ㄷ) 절정(dimax))15~16쪽 ㄹ) 대단원(denouement) 해결이며, 결말이다. 17~20쪽	나열식 구성 ㄱ) 발단(exposition) 5~6쪽 ㄴ) 전개(development) 7~10쪽 ㄷ) 절정(dimax) 11~16쪽 ㄹ) 대단원(denouement) 17~19쪽

7. 결론

20세기 에 들어와서 그림책의 성격 또한 다양한 형태로 발전하고, 토이북 · 비디오 · 오디오 성격의 멀티미디어북(CD롬)으로 개성적 성격을 부가 하고 있지만, 몇천부만 팔려도 적자는 면하고, 초기경비도 적게드는 그림동화는 “열려”있다. 어린이는 자신의 생각을 보태서 이야기를 완성한다. 읽힌 책은 작가와 독자의 합작품이다. 컬러시대의 흑백 일러스트레이션이 돋보이는 표현방법으로 사용되는 것과 마찬가지로, 페이지물의 책은 긴 시간동안 형성되어 온 독특한 매력의 표현형태로 계속될 것이다. 그림책이 예술의 표현방식으로 이해되고 있는 오늘날 이제 까지와는 다른 새로운 독창적 창작그림동화책의 탄생이 요구되고 있는 현실이다. 좋은그림책 이란 예술적 · 교육적으로 상상력을 활발히 해주는 데 도움이 될 수 있도록 그 독창적 표현이 요구 되고 있다. 여기서 편집 방향의 내용적 특성, 책 의 심미적 실현창조, 디자인의 최종결과 는 독자의 상상력에 날개를 달아 새로운 창작의 예술로 인식된다. 동화작가 와 그림작가 와 의 관계는 동일인이 아닐 경우, 서로의 개성을 책속에 잘 어울려 화합을 통한 정서로 남을 때 “강아지 똥”처럼 독자들 에게 우리의 정서를 얘기할 수 있는 창작물로 존재 할 것이다. 또한 소비자 의 정서는 오히려, 우리의 감성 에 맞는 내용의 창의적 동화를 요구하고 있다. 한국적 이라는 것은 단순히, 우리의 생활속에 우리의 생각속 에 존재한다. 이 소재에 상상력을 키우고, 환타지의 세계속 에서 해석하면, 그것이 우리의 창작그림동화책 으로서 존재할수 있을 것이다. 어린이에게 좋은 그림책 으로 기억할 수 있도록, 어린이의 아주 사소한 흥미와 욕구, 호기심 에 적절히 대응 되어진 책 또한 어린이의 시선에서 세계 를 보고 즐길수 있고, 마음을 읽을수 있는 책의 창작이 이루어지기를 바란다. 작가의 흔들리지 않는 세계를 기백있게 표현한 그림책, 인간과 자연 을 꿰뚫는 눈으로 진실을 표현한 그림책의 발전을 위하여, 동화의 세계를 만들어가는 글 · 그림작가, 디자이너, 편집자의 독창적의 표현력 이, 그 표현 의 무한한 가능성을 마음껏 펼칠수 있는 능력 과, 그 뒷받침의 출판문화 가 새로와져야 할 것이다.

참고문헌

- 1)이경우 · 장영희 · 이차숙 · 노영희 · 현은자 , 유아도서에적절한 그림책 ,한국유아교육학회, 1997. 5. 30
- 2)박민수, 아동문학의 시학 , 양서원 , 1993. 3. 15
- 3)송(松)거(居)직(直): 엮은이 이상금, 어린이와 그림책, 샘터사, 1996. 10. 20.
- 4)하청호 · 심후섭, 아동문학 , 정민사 ,1994. 2. 25
- 5)장혜순, 유아기 의 아동문학 교육에 관한 연구 , 이화여자대학교 대학원 , 1981.11.
- 6)신명호 , 그림책의 세계, 계몽사, 1994. 12
- 7)신옥순, 유아교육학개론 , 학지사 , 1994. 1. 10
- 8)마쓰이다다시 원저: 이상금 엮음, 어린이그림책의세계, 한림출판사 ,1996
- 9)권정생글: 정승각 그림, 길벗어린이, 1997. 11.
- 10)김세희.현은자, 어린이의 세계와 그림 이야기책, 서원, 1995. 2. 10
- 11)존 로 타운젠트: 강무홍 옮김, 어린이책의 역사1 · 2 , 시공사,

1996. 12. 9

12)주창현: 그림동화책 본문의 가독성 에 관한 연구, 홍익대학원,

11쪽 (1997. 6. 30)