

◎ 도서관이 알아야 할 출판과 책 이야기 ◎



## 그림책이 얼마나 시시하던지



한미화\*

최근 몇 년간 그림책 강의를 여러 번 들었는데, 그 때마다 좋아하는 그림책 10권 뽑아보기 같은 숙제가 뒤따랐다. 거창한 예술적 의미보다는 아이가 반복하고 또

반복해서 보는 좋아하는 그림책을 뽑기 마련이었는데, 케빈 행크스의 작품 중 『내 사랑 뽀뽀』 같은 책들이었다.

책의 주인공은 오웬이라는 조그만 생쥐인데 학교에 갈 나이가 되었는데도 노란 담요에 집착한다. 그러다보니 부모와 이웃집 족제비 아줌마는 오웬과 담요를 떼어 놓으려고 별의별 꾀를 다 내지만 결국 오웬은 담요에 대한 애정을 버리지 못한다는 이야기를 담고 있다.

서양에서는 이런 아이들을 블랭킷 보이라고 부르는 모양인데, 만화 스누피에도, 『꼬마 거북 프랭클린』이라는 그림책에도 이런 아이들이 종종 등장한다. 아들 아이 역시 마찬가지다. 갓난쟁이 시절부터 덩고 자던 이불에 과도하게 집착한다. 처음에는 아이를 감싸고도 남았던 이불이 이제는 턱없이 작아도 이불이

없으면 불안해한다. 오웬처럼 이불을 끌고 화장실로 제 방으로 누비고 다니니 이불이 온전할 리도 없다. 거지발싸개처럼 누더기다. 그러나 이불을 빨거나, 여행이라도 가는 날이면 불안해서 잠을 이루지 못한다. 집으로 돌아가고 싶은 이유는 늘 이불이 그림다는 이야기로 시작된다.

오웬이 애지중지하는 노랑담요의 이름이 뽀뽀인데, 아들아이가 죽고 못 사는 포대기의 이름은 쭈쭈쭈쭈다. 닳고 닳은 이불의 한 귀퉁이를 쥐고 냄새를 맡고 심지어 빨기도 한다. 외동아이인 아이의 동생이 쭈쭈쭈구인 셈이다. 나이가 들면 괜찮아 지겠지 했는데 갈수록 더하다. 심지어 쭈쭈쭈구의 생일 잔치도 열어준다.

아이의 이불집착은 주위 어른들에게 놀림거리다. 낡은 이불을 손질해주며 이번이 마지막이라고 할머니는 엄포를 놓는다. 그 옆에서 나는 늘 내가 아이를 잘 보살피지 않아 애정결핍에 걸린 것은 아닌가 혼자 고민하곤 했다. 상황이 이러니 아이가 케빈 행크스의 『내 사랑 뽀뽀』란 그림책을 보고 좋아하지 않을 리가 없다. 담요에 인격을 불어넣고 사랑하는 사람

\* 출판칼럼니스트, [bangku@dreamwiz.com](mailto:bangku@dreamwiz.com)

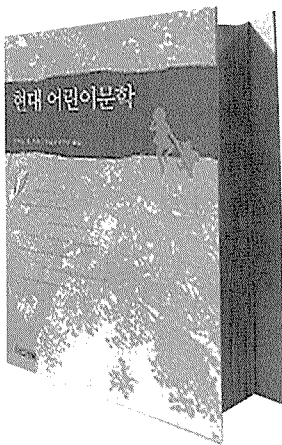
◎ 도서관이 알아야 할 출판과 책 이야기 ◎

이 자기 혼자가 아니라니 기쁘지 않겠는가.



아이가 커가던 시기는 마침 그림책이 성장하던 때라 내 그림책 공부는 아이로부터 시작된 셈이다. 실제적인 어린이 독자가 곁에 있으니, 아이의 선호도가 그림책을 판단하는 중요한 기준이 돼 주었다. 게다가 그림책 관련된 강의도 하나 둘 개설되고, 이론서들도 선보여서 기회가 허락하는 만큼 듣고 읽기도 했다. 그런데 생각만큼 그림책이 호락호락하지는 않았다.

어떤 책이 안 팔릴지는 알아도, 어떤 책이 대박이 날지는 모르는 것처럼, 그림책 역시 마찬가지였다. 수준 이하인 책이야 분명히 알겠는데, 명작으로 대우받는 책은 왜 그런지 이해가 잘 안 되는 경우가 많았다. 물론 이론가들이 왜 좋은지를 구구절절 써놓았으니 그걸 읽고 알 수가 있었다. 그런데 책이라는 게 자기가 아는 만큼만 이해한다고, 동의하기 어려웠던 적이 많다. 특히 명작 중의 명작을 그린다고 이름이 자자한 작가들의 책은 더 했다. 존 버닝햄, 모리스 센다, 토미 웅게러, 구리와 구라의 나카가와 리에코 등등의 그림책은 뭐 이런 걸 명작이라고 호들갑을 떠나 싶었다.



그런데 얼마 전 북 디자이너인 정병규 선생의 강의를 듣다가 무릎을 친 적이 있다. 선생이 20여년 전 일본에서 공부를 하신 적이 있었는데 마침 당시 일본이 그림책 붐이었던지라 그림책 강의를 많이 들었다고 했다. 그때 일본에서 접한 그림책이 『구리와 구라의 소풍』 같은 책들이었는데, 그런 그림책을 본 첫 느낌이 시시하다는 거였다고 한다. 첫째는 이런걸 보고 뭘 이리 난리인가. 이 정도라면 나도 그리겠다는 생각이 들 정도로 회화적으로

대단하지 않아 보였고, 다른 하나는 이야기란 자고로 좀 구구절절한 맛이 있어야 하는데 너무 단순해서 재미도 뭐가 없더라. 그러면서 그림책에 대한 첫 인상이 그랬던 것은 아마도 그림책의 특질을 딱딱드린 어른의 놀라움때문이었을 것이라고 표현했다. 그림책이란 어른들 동네의 이야기가 아니라 어린이의 세계인데, 어린이의 세계를 직접 딱딱드린 순간의 당황스러움이 아니겠냐는 것이다.

그래, 정말 그렇다. 회화로서의 그림책, 이야기로서의 그림책을 어른의 입장에서 보면 밋밋하다는 생각이 들 때가 많다. 존 버닝햄이나 모리스 센다의 그림책을 보고 나면 그래 그래서 어떻다는 건데 하는 생각이 드는 적이 많았다. 그런데 최근 그림책을 이해하는 몇 가지 키워드를 고민하며 먼저 어른이 어린이를 압제하고 있다는 사실을 인정해야 한다는 사실을 깨달았다.

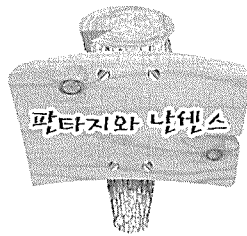
『현대 어린이문학』에서 우에노 료는 어른이

어린이를 이해하지 못하는 두 가지 이유를 든다. 하나는 천박한 경험주의다. 어른은 자신이 어린시절을 지나왔음으로 어린시절이란 어떤지 알고 있다고 생각한다. 그래서 자신의 생각으로 현재의 어린이의 모습을 지레 짐작해 버리고, 가치판단까지 한다. 대부분의 어른들이 어린이가 의도하지 않은 생각까지 앞질러 하면서 요즘 아이들이 발랑 까졌다든가, 앞날이 노랗다든지 하는 식으로 자기 맘대로 어린이를 평가한다. 지난 날 자신의 모습으로 오늘날 어린이의 모습을 파악하려고 하기 때문이다.

두 번째는 본질 불변론이다. 어른은 가지고 노는 장난감이 달라졌을 뿐이지 어린이라는 본질은 변하지 않는다고 생각한다. 어른들은 현재 자신이 어른이기 때문에, 어느 한 때 어린시절이 있었다는 기억만이 있을 뿐, 어린시절의 독자성 따위에는 관심이 없다. 그러나 자신이 기억할 수 없을 뿐이지 어린이는 고정되어 있지 않다. 어린이는 끊임없이 성장하는 동적인 인간이다. 고정된 상황에 도전하고 항상 모험을 원하며 그런 모험을 통해 발전하는 시기다.

우에노 료는 어른의 이 같은 경험주의와 어차피 어린이는 어린이라는 본질 불변론은 아이들에게 권위를 행사하는 주요한 무기라고 말한다. 결론적으로 어린이의 행동이나 태도는 이해하려는 생각조차 하지 않는 것이 어른이다. 그림책이란 글과 그림이 유기적 관계를 맺는 미디어고 따라서 나름의 미학에 대한 이해가 필요하다. 그러나 그보다는 그림책 속에서 그려지는 어린이의 세계 다시 말해 판타지

와 난센스의 세계를 이해하는 것이 우선이 아닌가 싶은 이유다.



어린이책에서 판타지와 난센스가 등장하는 주요한 이유 중 하나가 이처럼 어른들이 간헐 세계에서 어린이들을 바라보기 때문이

다. 판타지나 난센스를 통해 닫힌 세계 밖으로 나간다. 어린이책이 그리는 세계는 크게 세 가지다. 어린이의 일상세계를 묘사하고 그 속에 있을 수 있는 모습을 그리는 현실세계, 일상세계 너머에 또 하나의 세계 즉 신비한 세계를 만들고 그 별세계를 그려내는 판타지, 일상세계를 뒤집고 일상세계에서 통용되는 기성의 가치관을 깨부수어 이상한 세계를 만들어 내는 난센스다.

일상세계를 제외한 판타지와 난센스의 세계는 어른의 고정관념을 벗어나는 세계다. 대개의 어른들은 현실의 규칙에 맞춰, 예를 들면 어린이는 학교에 가서 공부를 열심히 하고 항상 어린이답게 공손하게 행동해야 한다는 생각에 빠져있다. 이런 ~다워야 한다, ~을 해야 한다는 생각을 진지주의라고 표현하는데, 이런 진지주의는 자신의 위치에 걸맞게 분별력 있고 인간답게 행동해야 한다는 이유로 인간을 한정한다. 어른의 입장에서는 현실에 충실하지 않고 이상한 세계와 신비한 세계를 상상하는 것은 치기어린 행동이며 위험스러워 보일 것이다. 문학적 입장에서도 이런 세계를 지향하는 난센스나 판타지는 진지한 목적이

### ◎ 도서관이 알아야 할 출판과 책 이야기 ◎

담긴 고급문학이 아니라는 이유로 경시되기 마련이다.

그러나 판타지와 난센스는 진지함이라는 이유로 인간을 억압하는 어른의 세계에 대한 비판이고 도전이다. 모리스 셴당의 『괴물들이 사는 나라』는 상념이 끊임없이 비약하는 놀이의 세계를 그려낸 판타지다. 존 버닝햄의 그림책에는 어른들에게 하찮아 보이는 인형이나 물건들이 아이들과 마음을 나누는 소중한 친구가 되고 대화상대가 된다. 조신타의 그림책에는 일관된 즐거리가 배제된 비상식적인 난센스의 세계가 등장한다.

말도 안 되는 끝말잇기 놀이를 좋아하거나 똥이나 방귀처럼 별것도 아닌 말을 듣고 웃어 제치는 모습, 혹은 무생물과 대화하고 우정을 나누는 모습 등은 어린이가 어른의 규제나 사회적 억압으로부터 벗어나 자신의 손으로 다른 세계를 만들어내려는 적극적 움직임이다. 어른은 한편으로는 아이들에게 사랑을 주고 보호하지만 다른 한편으로는 아이들의 모든 행동을 규제하고 억압하는 주체이기 때문이다. 어린이들은 이런 어른의 세계와 맞서 나름의 해방구를 만들어내고 즐기는데, 그것이 판타지와 난센스의 세계다.

판타지와 난센스가 존재하는 이유를 이해하고 나면, 그 세계를 형성하는 요소들 예를 들면 의인화라던가, 그림책 속의 과장이라든가 하는 것들도 자연스럽다.

그림책이 작가만의 것이 아니라 독자와 소통하는 역할을 통해 완성되어야 한다거나, 어른의 입장에서 주제의 깊이를 생각하지 말고 아이의 일상에서 문제를 건져 올려야 한다는

지적을 한다. 이런 지적의 본질은 경험론과 본질 불변론에 빠져 어린이에게 진지함을 강요하는 어른의 세계를 반성하고 극복해야 한다는 이야기며 그것은 다른 말로 어린이책 속에서 구현되는 판타지와 난센스의 본질을 이해하는 것과도 일맥상통한다.

아이와 놀아주지 않고 텔레비전이나 멍하게 보고 있으면 아이는 엄마가 미워죽겠다며 핸드폰을 숨겨놓기도 하고, 아빠가 사라졌으면 좋겠다고도 한다. 그리고는 인형들의 대장이 되어 자기만의 세계로 빠져든다. 현실에서는 결코 하지 못하는 일투성이지만, 아이가 스스로 만드는 판타지와 난센스 속에서는 주인이 되는 것 그런 것이 그림책의 세계가 아닐까. 모리스 셴당이나 존 버닝햄의 남다른 아파도 여기에 있을 것이다. 