



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

그림책 작가 다시마 세이조의
삶과 작품 연구

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

김 란

2022년 8월



그림책 작가 다시마 세이조의 삶과 작품 연구

지도교수 김 한 일


김 란

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함


2022년 8월

김 란의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

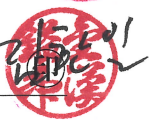
심사위원장

김 병 하 

위 원

함 경 수 

위 원

김 한 일 

제주대학교 사회교육대학원

2022년 8월

목 차

| | |
|-----------------------------------|------|
| 국문초록 | viii |
| Abstract | xi |
| | |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 배경 및 목적 | 1 |
| 2. 연구 범위 및 방법 | 2 |
| | |
| II. 이론적 배경 | 4 |
| 1. 그림책의 정의 | 4 |
| 2. 그림책 연구사 | 6 |
| 3. 그림책 작가 연구와 작품 연구 | 13 |
| | |
| III. 다시마 세이조의 삶과 그림책의 변천 과정 | 19 |
| 1. 성장배경 | 19 |
| 2. 삶과 그림책의 변천 과정 | 21 |
| | |
| IV. 다시마 세이조의 그림책 분석 | 35 |
| 1. 환경 | 35 |
| 2. 반전 | 39 |
| 3. 자연, 어린이, 생명 | 43 |

| | |
|--------------|----|
| IV. 결론 | 65 |
| 참고문헌 | 67 |
| 부록 | 72 |

부 록

| | |
|-----------------------------------|----|
| <표 1> 한국어 번역 23권 중 판매되는 그림책 | 72 |
| <표 2> 작품 분석 연구 분류표 | 73 |
| <표 3> 그림책 수상 내용 | 74 |

그림 목차

| | |
|--|----|
| <그림 1> 다시마 세이조 | 21 |
| <그림 2> 작품에 영향을 준 요소 도식화 | 22 |
| <그림 3> 『시바텐 1960』 표지 | 24 |
| <그림 4> 『힘센 돌이 1967』 표지 | 25 |
| <그림 5> 『소녀와 머위 꽃대 1973』 표지 | 26 |
| <그림 6> 『산에서 도망쳤다/쓰레기 버리기 1989』 양면 표지 | 28 |
| <그림 7> 『가오 2001』 표지 및 내용 이미지 | 30 |
| <그림 8> ‘나무 열매 미술관’ 전경 | 32 |
| <그림 9> ‘나무 열매 미술관’의 공간 일부분(가-바) | 33 |
| | |
| <그림 10-1> 『해적』 표지 | 36 |
| <그림 10-2> 오시마섬의 설치 작품 | 36 |
| <그림 10-3> 해적 등장 | 37 |
| <그림 10-4> 해적과 환경 파괴범 | 37 |
| <그림 10-5> 울고 있는 인어 | 38 |
| <그림 10-6> 인어를 찾아다니는 해적 | 38 |
| <그림 10-7> 바다를 매립하는 장면 | 38 |
| <그림 10-8> 독을 흘려보내는 배 | 38 |
| <그림 10-9> 달나라로 떠나는 해적 | 39 |
| <그림 10-10> 오염된 바다 | 39 |
| | |
| <그림 11-1> 『내 목소리가 들리나요?』 표지 | 40 |
| <그림 11 - 2> 전쟁터로 나가는 장면 | 41 |
| <그림 11-3> 포탄 앞의 병사 | 41 |
| <그림 11-4> 포탄 맞은 병사 | 41 |
| <그림 11-5> 혼이 된 병사 | 41 |
| <그림 11-6> 동생의 분노 | 42 |

| | |
|----------------------------------|----|
| <그림 11-7> 어머니의 슬픔 | 42 |
| <그림 11-8> 슬픈 영혼들 | 42 |
| <그림 11-9> 마지막 페이지 | 42 |
| <그림 12-1> 『뛰어라, 메뚜기』 표지 | 44 |
| <그림 12-2> 풀잎에 숨어있는 메뚜기 | 45 |
| <그림 12-3> 적을 기다리는 메뚜기 | 45 |
| <그림 12-4> 탈출하는 메뚜기 | 45 |
| <그림 12-5> 메뚜기와 부딪힌 새 | 45 |
| <그림 12-6> 날개로 나는 메뚜기 | 46 |
| <그림 12-7> 희망을 찾은 메뚜기 | 46 |
| <그림 13-1> 『채소밭 잔치』 표지 | 47 |
| <그림 13-2> 텃밭에서의 할아버지 모습 | 47 |
| <그림 13-3> 저글링하는 무당벌레 | 47 |
| <그림 13-4> 당근들의 공굴리기 | 48 |
| <그림 13-5> 할아버지 얼굴을 만든 호박 | 48 |
| <그림 13-6> 텃밭에서 잠이 든 할아버지 | 48 |
| <그림 13-7> 자장가를 부르는 덩굴여지 | 48 |
| <그림 14-1> 『엄청나고 신기한 폴숲』 표지 | 49 |
| <그림 14-2> 아이가 놓쳐버린 공 | 50 |
| <그림 14-3> 폴숲 속을 굴러가는 공 | 50 |
| <그림 14-4> 공과 부딪힐 뻔한 새 | 50 |
| <그림 14-5> 깜짝 놀란 꽃다발 | 50 |
| <그림 14-6> 아무도 날 붙잡지 못해 | 51 |
| <그림 14-7> 공에 가득 찬 친구들 | 51 |
| <그림 15-1> 『염소 시즈카』 표지 | 52 |
| <그림 15-2> 집에 온 아기 염소 | 53 |

| | |
|---------------------------------|----|
| <그림 15-3> 쭉쭉 자라는 시즈카 | 53 |
| <그림 15-4> 시즈카의 결혼 | 54 |
| <그림 15-5> 새끼 낳는 시즈카 | 54 |
| <그림 15-6> 아기 염소와 이별하는 시즈카 | 54 |
| <그림 15-7> 시즈카 우유 | 54 |
| | |
| <그림 16-1> 『모르는 마을』 표지 | 56 |
| <그림 16-2> 길가에 작은 새 | 57 |
| <그림 16-3> 밭의 소랑 돼지랑 물고기 | 57 |
| <그림 16-4> 채소 마을 | 57 |
| <그림 16-5> 모르는 마을 레스토랑 | 57 |
| <그림 16-6> 민들레 솜털 | 58 |
| <그림 16-7> 모험이 끝남 | 58 |
| | |
| <그림 17-1> 『비가 주룩주룩』 표지 | 59 |
| <그림 17-2> 엄마 생각 | 59 |
| <그림 17-3> 창밖의 친구 | 59 |
| <그림 17-4> 창문에 찾아온 올챙이들 | 60 |
| <그림 17-5> 창밖의 숲 | 60 |
| <그림 17-6> 친구들을 태운 대나무 잎 배 | 61 |
| <그림 17-7> 집에 돌아온 엄마 | 61 |
| | |
| <그림 18 - 1> 『잡았다!』 표지 | 62 |
| <그림 18-2> 잡을 거야 | 62 |
| <그림 18-3> 내가 잡은 물고기 | 62 |
| <그림 18-4> 죽지 마! | 63 |
| <그림 18-5> 물을 만난 물고기 | 63 |
| <그림 18-6> 인사하는 물고기 | 64 |
| <그림 18-7> 친구가 된 물고기 | 64 |

【국문초록】

그림책 작가 다시마 세이조의 삶과 작품 연구

김 란

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 한 일

그림책은 간결한 텍스트와 흥미로운 이미지, 규칙과 상식을 뛰어넘는 색채의 표현 기법, 우리의 상상력을 극대화하는 다양한 메시지를 담고 있다. 이처럼 그림책은 독자들에게 읽기의 즐거움과 낯선 세계로의 경험을 제공해준다.

아직 정체성이나 사회적 관계, 가치관이 형성되지 않은 어린이들에게 필요한 그림책을 만들려면 그림책 작가와 작품 연구가 활발히 이루어져야 한다. 현재까지 이루어진 그림책 연구는 그림책을 활용한 언어, 미술, 치료 등 교육적 목적으로 활용하는 사례 연구들이 대부분이며, 작가 연구나 작품 연구는 많지 않다. 따라서 본 연구에서 다룬 그림책 작가 다시마 세이조에 대한 삶과 작품 연구는 그림책 작가들에게 새로운 방향성을 제시하며, 더 좋은 그림책을 만드는 데에 큰 도움이 될 것이다.

본 연구에서는 다시마 세이조의 삶과 그림책 창작의 변천 과정 및 작품을 주제별로 분석 연구하였다. 우선 그의 삶과 변천 과정을 네 시기로 분류하였고, 시기별로 ‘그림책 작가로서 출발과 민담의 세계’, ‘자급자족하는 삶과 환경운동’, ‘환경운동과 반전운동 및 그림책’, ‘그림책과 나무 열매 미술관’으로 나누었다. 또한 세이조의 대표적인 그림책 9권을 대상으로 하여 세 가지 주제 ‘환경’, ‘반전’, ‘자연과 어린이

및 생명'으로 나뉘어 그가 제시하는 사회현상과 그 문제점에 대한 해답을 찾는 과정이 어떻게 독자들에게 적절하게 표현되었는지 연구하였다.

본 연구 과정에 들어가기 전, 세이조의 창작에 영향을 준 삶의 요소를 분석하는 것은 매우 중요했다. 첫째, 그의 성장배경이다. 그는 시골의 풍부한 자연 속에서 성장하였다. 그는 자연 속에 파묻혀 지낸 시절이 있었기에 모든 크고 작은 생명체에 귀를 기울이는 감수성을 지녔다고 볼 수 있다. 그의 어린 시절의 경험들은 그림책으로 만들어져서 독자들에게 자연의 소중함을 전달하고 있다. 생명과 교감하는 세이조의 그림책은 독자들에게 빛나는 자연을 선사한다.

둘째, 그가 창작하던 시기의 시대 상황이다. 세이조가 어린 시절의 불평등과 맞서 싸웠던 경험은 그의 삶의 철학과 가치관에 영향을 끼쳤고, 환경과 반전운동에 참여하게 한다. 그는 태평양 전쟁의 격변기를 지나며 엄청난 혼란과 고통을 겪었다. 이러한 경험이 반전 메시지를 전하는 '평화 그림책'을 펴내게 된다. 그리고 일본 내연안 지역에 산업 폐기물을 불법 매립하는 것과 오시마섬의 한센병 요양소의 실태를 그림책으로 펴내 자신의 신념을 강력히 전하고 있다.

셋째, 그가 미술을 전공한 것이다. 그는 졸업작품으로 그림책을 펴내면서 그림책 작가의 길을 가게 된다. 그는 지금도 예술가, 환경운동가, 반전운동가로서 왕성한 활동을 하고 있다.

본 연구는 세이조의 삶과 작품 연구를 통해 그가 독자들에게 전해주고자 하는 메시지가 어떤 방법으로 표현되었는지 연구하였다. 또한 그가 그림책을 통해 전하는 자연환경, 사회현상과 평화로운 세상에 대해 해답을 제시해 가는 과정을 분석하였다.

주제어 : 다시마 세이조, 정서 발달, 창의성, 환경, 반전, 자연, 어린이, 생명.

【Abstract】

**A study on the life and works of
picture book author Seizo Tashima**

Kim, Ran

Department of Storytelling

GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

Supervised by professor Kim, Han-il

The picture book contains concise texts, interesting images, techniques for expressing colors that exceed rules and common sense, and various messages that maximize our imagination. As such, picture books allow the readers to experience the joy of reading and a strange world not to be encountered before.

Good picture books should be written for children who have not yet formed identities, social relationships, and values. Basically, this is why research on picture book writers and works should be actively conducted. Most of the research in picture books was for educational purposes such as language, art, and treatment, while only a few cases on the writers and works. Therefore, this thesis presents a new direction for picture book writers and future writers, and will eventually be of great help in writing better picture books.

In this study, the life of Seizo Tashima, the transition process of picture book creation, and his works by subject were analyzed. First of all, his life and transition process were classified into four periods: 'starting as a picture book writer and the world of folktales', 'self-sufficient life and environmental

movement and picture books', 'environmental movement, antiwar movement, and picture books', and 'picture book and tree fruit museum'. Next, into three themes: 'environment', 'antiwar', and 'nature, children, and life', and the process of presenting an answer to the social phenomenon and the problems were studied how it was appropriately expressed to the readers.

In the process of this study, it was very important to analyze the elements of life that influenced Seizo's creation. First, the background of his childhood growth. He grew up in the rich nature of the countryside as a child. Due to such a childhood, he had the sensitivity to listen to all living things and even small creatures. His childhood experiences were written in picture books and convey the importance of nature to readers. Seizo's picture books in communion with nature present shining nature to the readers. Seizo's experience of fighting inequality in his childhood influenced his philosophy and participated in environmental and antiwar movements. He is well known as an author whose life and art coincide. Second, the context of the times when he was creating. Through the chaos of the Pacific War, the severe experience led him to the publication of the 'peace picture book' that conveys an antiwar message. On top of that, the illegal reclamation of industrial waste in Japan's coastal areas and the status of Hansen's disease sanatorium on Oshima Island were published in the picture book, expressing his belief. Third, he majored in art. His graduation work was his first picture book. He is still active as an artist, environmentalist, and antiwar activist.

In this thesis, it was studied how Seizo's life and the message he wanted to convey to his readers were expressed through the study of his life and works, and analyzed the process of presenting answers to the natural environment, social phenomena, and peaceful world.

Keyword : Seizo Tashima, emotional development, creativity, environment, antiwar, nature, children, life

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

그림책은 어린이들의 성장 과정에서 경험할 수 있는 문학작품이자 예술작품이다. 어린이들은 그림책을 가정이나 학교, 도서관에서 손쉽게 만날 수 있다. 그림책은 텍스트가 짧다고 해서 서사구조나 주제 전달이 약하지 않다. 오히려 그림책은 짧은 텍스트와 그림이 조화를 이루어 메시지를 강력하고 집약적으로 전달해 준다.

오늘날 그림책은 어린이 이외에도 부모, 교사 등 연령과 세대에 국한하지 않는 독자층이 형성되었다. 그림책을 읽고 토론하는 온·오프 모임, SNS, 유튜브는 물론 각종 매스컴에서 그림책에 대한 활발한 커뮤니케이션이 이루어지고 있다.

마틴 솔즈베리(Martin Salisbury 2012)¹⁾와 모랙 스타일스(Morag Styles 2012)²⁾는 그림책은 계속 발전 중이며, 점점 늘어나는 실험적인 작가들에 의해 확대되고 있다고 했다. 그림책은 도전받고 있고, 다양하고 독특한 방법, 다양한 재료를 이용한 그림책들이 전해주는 많은 메시지 속에서 어린이들은 다채로운 세상을 경험하게 된다고 했다.³⁾

현대사회는 그림책의 독자가 어린이라 할지라도 성인 대상의 책 못지않게 다양한 주제가 등장한다. 예전에는 어른들이 아이들을 걱정하는 마음에서 이야기를 골라서 들려주기도 했지만, 이제는 그림책에서 다루지 못할 주제는 없다. 폭력, 성, 단절 가정, 죽음, 환경 문제, 전쟁 같은 주제들을 자연스럽게 그림책에 담아내고 있다. 그림책은 아직 세상과 접촉이 많지 않은 어린이들이 주된 독자이고, 이들은 그림책을 통해 책 속의 주인공이 되어 경험해보지 않은 일들을 겪으면서 세상에 대해 알아가고, ‘나’의 정체성을 발견하며, 미래의 삶을 살아가는 힘을 기른다.

1) 마틴 솔즈베리는 대학교에서 일러스트레이션 강의, 영국 최초의 어린이책 일러스트레이션 석사과정을 이끌고 있음. 저서 『플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계』, 『그림책의 모든 것』 등이 있다.

2) 모랙 스타일스(2003)는 케임브리지 대학교에서 어린이 문학 강의, 어린이책 작가이자 편집자. 저서 『예술, 서사, 그리고 유년기』, 『그림책의 모든 것』 등이 있다.

3) 마틴 솔즈베리, 모랙 스타일스(2012), 『그림책의 모든 것』, 20쪽 참조.

어린이들에게 다양한 그림책 세상에서 새로운 경험을 할 수 있는 기회가 주어지는 것은 환영할 일이다. 하지만 많은 그림책 가운데 좋은 그림책을 찾아내는 안목을 기르고 정보를 갖는 것도 매우 중요해졌다. 그러므로 공동체의 가치와 작가의 안목 등을 종합적으로 고려한, 좋은 그림책의 개념을 구축하는 것은 또 하나의 과제라고 할 수 있다. 이처럼 그림책이 사회에 끼치는 영향력이 커진 만큼 그림책에 대한 심도 있는 연구가 필요하다. 지금까지의 그림책에 대한 연구는 그림책을 활용한 교육적 효과에만 주력한 경향이 많았다. 이에 따라 그림책을 만드는 작가들의 가치관, 작가가 그림책을 통해 전달하고 싶은 메시지는 무엇인지에 대한 작가와 작품 연구가 더 활발해야 할 필요성이 요구된다. 그래서 본 연구에서는 일본의 그림책 작가 다시마 세이조(Tashima Seizo, 1940-)4)의 삶과 창작 세계를 분석 연구하고자 한다.

세이조의 작품은 국내에서도 활발히 번역되어 출간되었지만, 그의 삶과 작품 세계를 연구한 논문이나 번역된 자료는 전무하다. 그의 그림책을 찾는 독자들은 점점 늘어나는 추세이다. 이런 세이조를 연구대상으로 하여 그의 삶과 그림책의 주제가 어떻게 연관되었는지를 살펴보고자 한다. 그 연구를 통해 그림책 작가들에게는 주제와 소재의 표현이 심도 있는 방법을 제시해주고 그림책 연구가들에게는 연구의 방향성을 제시해주게 될 것이다.

세이조는 그림책을 통해 인간의 부조리한 삶의 방식과 제도에 맞서며 그림책을 예술작품으로 승화시켰다. 세이조의 연구를 통해 그림책이 어린이들의 성장과 지적 발달에 필요한 삶의 지혜를 주는 절대적 가치를 지녔음을 고찰하고자 한다. 나아가 그림책을 만드는 작가들의 삶의 철학, 가치관과 예술적(심미적) 안목이 그림책 창작의 필수 요소임을 인식하는데 기여하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 세계적인 그림책 작가인 세이조의 삶을 고찰하고 그의 그림책에 담

4) 다시마 세이조는 일본의 그림책 작가이며 설치 미술가, 그리고 환경 운동가이며 반전운동가이다. 이런 활동이 결국은 그림책으로 표현된다. 평화와 자연을 사랑하며, 생명을 기본 바탕으로 둔 예술작업을 한다.

긴 주제를 환경, 반전, 자연과 어린이의 및 생명의 세 가지로 분류해서 분석하려고 한다. 그는 세상의 모순과 부조리와 생명 경시 및 인간의 자연 파괴에 대한 문제점과 그 해답을 그림책을 통해 드러내고 있다. 나아가 그림책 작가들에게 창작의 새로운 방향성을 제시하고 있다. 또한 세계적 그림책 작가인 세이조에 대한 연구는 국내에서 이루어진 적이 없어서 본 연구의 필요성이 더욱 절실하다.

본 연구의 방법을 위해 먼저 세이조의 삶을 네 시기로 분류한다. 첫째, ‘그림책 작가로서 출발과 민담의 세계’, 둘째, ‘자급자족하는 삶과 환경 운동과 그림책’, 셋째, ‘환경운동과 반전운동, 그리고 넷째, ‘그림책과 나무 열매 미술관’으로 나누었다. 세이조의 작품 연구와 분석을 위하여 세이조의 그림책 150여 권 가운데 한국에서 번역된 그림책 23권을 참고하였다. 본 논문에서는 그의 대표적인 그림책 9권을 대상으로 주제, 형식, 그림의 특징을 분석하고자 한다.

세이조의 그림책 연구는 단순한 이야기 구성과 회화성 분석을 넘어서 환경과 반전운동이라는 강력한 메시지를 던져준다. 그러므로 세이조의 그림책은 그림책의 본질인 주제의 간결성과 시각적 효과를 충족시켜준다. 그리고 미래 세대를 위해 지구 환경을 지키고 전쟁과 평화, 자연과 환경, 생명과 어린이에 대한 우리들의 반성과 통찰을 고찰하고 실천하는 작업이다. 그리고 많은 그림책 작가들이 고민하는 주제 의식에 대한 새로운 목표 설정과 방법론을 제시하고자 한다.

본 연구에서 세이조의 모든 작품을 다루지 못하는 점은 아쉬운 부분이다. 하지만 세계적인 그림책 작가의 삶과 작품의 분석 연구를 통해 미래의 그림책 작가들에게 창작의 다양성과 방향성을 제시할 수 있을 것으로 생각된다. 나아가 독자들에게는 좋은 그림책을 제공하는 기회를 줄 것이다. 이 논문을 시작으로 더 많은 그림책 연구가 후속으로 이루어지기를 기대한다.

II. 이론적 배경

1. 그림책의 정의

그림책은 어린이들에게 글과 그림이라는 두 가지 매체를 통해서 아이들의 지각이 형성되는 과정을 돕는 독특한 예술작품이다. 결국, 그림책은 그림과 문자로 구성된 책이라고 할 수 있다. 하지만 반드시 모든 그림책에 그림과 문자가 함께 있는 것은 아니며, 그림만 있는 그림책도 있다. 문자를 모르는 유아에게 문자를 대신하는 그림은 시각적인 즐거움뿐만 아니라 사물의 관계구조를 파악하게 해준다.⁵⁾ 사물의 관계구조라는 말은 어린이가 속한 사회적 관계와 무관하지 않다. 이런 점에서 그림책을 볼 때, 글을 알지 못하는 유아라도 상상력을 발휘하여 내용의 의미를 파악하고, 자신의 상상력을 발휘해서 그림책을 이해할 수 있다.

그림책이란 언어 예술과 회화 예술의 조화물로 독자적이고 독창적인 물리적 형태로 형상화한 것이라고 했다. 그림책의 그림은 문장을 설명하는 보조적인 역할이 아니라 글을 읽지 못하는 유아들까지도 그림만 보고도 이야기와 주제가 어떻게 연결되는지 알아차릴 수 있게 해야 한다. 결국, 그림책의 최고 가치는 어린이에게 ‘즐거움’과 ‘기쁨’을 주면서 자유롭게 상상할 수 있도록 도와주어야 한다.⁶⁾ “그림책을 읽는다는 것은, 이야기를 포함한 이미지들을 읽는 것만이 아니라, 그림과 그림 사이를 읽는 것이다. 읽는다는 것은 그냥 예쁘다는 것과 잘 그렸다는 유치한 미학을 넘어서 읽는 것이고, 그 페이지의 구성을 읽는 것이다.”⁷⁾ 그것은 “리듬을 읽는 것이고 그림과 글을 한 음절씩 읽는 것이고, 펼침 페이지 안에서 이 둘의 상대적 관련성을 읽는 것이다. 이런 일들은 총체적 감각으로 모든 요소들을 해석하고 이해하는 시선을 가져야만 이루어지고, 부분으로 흐트러지지 않고 전체에 집중하는 능력을 길러야만 이루어진다.”⁸⁾

미국 학자 바버러 베이더(Barbara Bader)는 그림책 『미국 그림책의 역사: ‘노아

5) 신혜선(2002), 「아동문학상 수상 유아 그림책 연구」, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원, 1쪽.

6) 마츠이 다다시(2009), 『어린이와 그림책』, 25쪽 인용.

7) 니카가와 모토코(2006), 『그림책은 미술관』, 15쪽 인용.

8) 페리 노들먼은 위니펙 대학교에서 35년간 문학을 가르치다 지금은 명예교수로 있다. 저서로는 『그림책에 나오는 낱말들』, 『어린이 문학의 즐거움 1:2』 등이 있다.

의 방주'에서 '공포의 기억까지』에서 그림책이란 글, 일러스트레이션, 전체 디자인을 말한다. 그것은 제품이자 상품이다. 사회적, 문화적, 역사적 기록이자 무엇보다도 어린이에게는 하나의 경험이다. 예술의 한 형태인 그림책은 글과 그림의 상호 의존, 양쪽에서 동시에 펼쳐지는 장면, 그리고 흥미진진한 극적 사건에 따라 결정된다고 했다.⁹⁾

“그림책은 아이들을 위한 그 시대의 사회적, 문화적, 역사적 기록이며 또 다른 새로운 세계를 경험하게 하는 것과 같다. 글과 그림이 어우러진 도서의 형태는 이미 그 자체가 다른 조형예술과 구별되는 것임을 전제하고 있다. 독특한 의미전달 방식을 보여주는 ‘고유한 예술 형태’의 그림책들은 픽션 그림책뿐 아니라 알파벳 그림책과 같은 논픽션 그림책, 그리고 영아 그림책, 심지어 성경 그림책까지 모든 장르에 걸쳐 나타나고 있다”¹⁰⁾ 현은자와 김세희는 그림책을 읽음으로써 아이들이 깊은 생각을 할 수 있고 그림책이 어린이들에게 정서적인 관계, 즉, 사랑, 이혼, 죽음, 폭력, 협박, 환경 문제 등 삶에서 큰 문제들을 생각할 수 있는 안전한 공간을 제공한다는 점도 보여준다고 했다. 그림책은 말과 그림으로 구성된 예술작품이며, 작가와 화가가 어린이의 발달을 염두에 두고 중요한 주제를 매우 신중하게 선택했다는 것을 알 수 있다고 했다. 일상생활에서 인상 깊은 에피소드를 그림과 글로 나타내고, 작가나 화가의 민족, 문화 역사 등의 배경 속에서 어린이의 마음과 발달을 해석하고 의미를 부여한다고 했다.¹¹⁾

독자들은 그림책의 문을 열고 들어가 다양한 주제와 관련된 삶의 경험을 하게 된다. 어린이 독자들은 그림책에서 아름다운 숲을 보고 자연의 아름다움을 알 수 있다. 그리고 착한 사람을 만나거나 악당을 만나보면서 이 세상에는 자신과 다른 타인의 성향에 대해 느낄 수 있다. 이외에도 다양한 삶의 경험을 그림책을 통해 즐겁게 경험하면서 세상에 대한 이해와 관계 맺기를 통해 소통과 공감의 기술을 익히게 된다.

좋은 그림책이란 결코 전문가와 어른이 권장하고 정의하는 대상이 아닌 어린이의 판단력과 감성을 존중하고 자리 잡아주며, 어린이가 사회 일원으로서 스스로 생각과 꿈을 펼쳐 가도록 이끄는 책이 좋은 책이다. 무엇보다 그림책이 소중한 이유

9) 마틴 솔즈베리, 모래 스타일스(2012), 앞의 책, 80쪽 참조.

10) 현은자와 김세희(2005), 『그림책의 이해 2』, 9쪽 인용.

11) 히로코 사사키(2004), 『그림책의 심리학』, 인용.

는 그 속에 아이들의 마음이 담겨있기 때문이며, 아이들은 마음을 진실하게 담고 있는 그림책에 빠져든다.¹²⁾ 이현아는 그림책은 아이들의 이야기를 담아내는 가장 유연하고 아름다운 그릇이라고 했다.¹³⁾ 그림책이란 어린이들이 처음으로 접하는 잘 짜진 판타지의 세계이며 어린이들이 판타지의 세계에 폭 빠져드는 장치로 그림이 중요하다.¹⁴⁾

작가들은 그림책을 만들 때 어린이의 마음이 되거나 어린이였을 때를 기억하며 책을 만든다. 이렇게 작가들이 어린이의 마음으로 책을 만들려고 하는 것은 어린이를 위한 책이기 때문일 것이다. 따라서 그림책을 읽는 어린이들이 공감할 수 있고 책 속에 깊이 빠져들어 상상의 나래를 펼칠 수 있다면 훌륭한 그림책임이 분명하다.

어린이 세계를 진솔하게 보여주는 어린이 책은 어른에게도 감동과 깨달음을 준다. 어린이만을 다룬 그림책은 한 권도 없다. 그것은 누구나 어른이 되어서는 순수와 동심을 지닐 수 있기를 바라는 마음이 있기 때문이다. 이 시대의 그림책은 어린이뿐만 아니라 다양한 연령으로 확대된 예술작품이다.¹⁵⁾

가장 훌륭한 그림책이란 가정에서의 작은 미술관 역할을 하는 것이다. 주제, 그림, 디자인, 제작이 어우러져 어린이와 어른 모두를 즐겁게 만들고 상상력을 길러준다.¹⁶⁾ 이처럼 그림책은 가정 외에도 도서관과 학교 그리고 공공시설에도 놓여있는 곳이 많다. 이런 점에서 본다면 오늘날 어린이들은 그림책이라는 예술작품을 언제든 가까이에서 쉽게 즐길 수 있게 되었다.

2. 그림책 연구사

그림책 작가들은 어린이를 보는 깊은 눈, 어린이를 인간으로 대우하는 높은 지향점, 어린이가 만들어 내는 복잡한 감정을 제대로 그려내는 것에 감탄하였다고 말하며 작가나 화가가 어린 시절에 겪은 독특한 에피소드를 예술가의 날카로운 감성

12) 서천석(2015), 『그림책으로 읽는 아이들 마음』, 13쪽 참조.

13) 이현아(2020), 『그림책 한 권의 힘』, 12쪽 참조.

14) <http://www.yes24.com>.

15) 엄혜숙은 번역가, 평론가이며, 저서로는 『나의 즐거운 그림책 읽기』, 『보름간의 문학 기행』 등이 있다.

16) 마틴 솔즈베리, 모래 스타일스(2012), 앞의 책, 50쪽 참조.

과 깊은 통찰력으로 이야기하여 그 안에서 인격을 가진 현실의 어린이를 생생하게 느끼게 한다.¹⁷⁾ 평생 독자로 이어지는 사다리의 첫 발판을 마련하는 게 바로 그림책 작가의 일이며, 읽고, 배우고, 생각하는 시민 없이 우리가 현재 직면한 많은 문제를 과연 해결할 수 있을지 의문이며, 그림책 작가는 두 손에 중요한 것을 쥐고 있으며, 그것은 바로 이 세상의 미래이다.¹⁸⁾ 이처럼 현대 시대의 그림책은 단순히 예술을 넘어서서 어린이 독자뿐만 아니라 전 연령층의 독자에 이어 사회에까지 큰 영향을 끼치는 것을 부인할 수는 없다.

최초의 그림책은 하인리히 호프만(Heinrich Hoffmann, 1809-1894)¹⁹⁾의 『더벅머리 페터 Der Struwelpeter, 1845』이다. 『더벅머리 페터』는 최초로 글과 그림이 상호작용을 하는 독창성과 혁신성을 인정받았다. ‘어린이를 즐겁게 해주려는 요소’와 ‘어린이 교육의 책임자인 아버지의 마음’이 담겨있다. 하지만 지나치게 폭력적인 내용 때문에 지금도 논란의 여지가 있다. 그러나 어린이들에게는 재미있는 그림이 들어있고 어린이 시점에서 이야기를 펼쳐내서 어린이 스스로가 생활윤리를 익히고 바른 규율을 습득하게 했다는 점에서 그림책 역사상으로 중요한 의미가 있다.²⁰⁾ 무엇보다도 어른이 어린이의 특성을 이해하기 시작했다는 점에서 획기적이다.

이후에 어린이의 마음을 이해하고 그림책으로 펴낸 영국의 그림책 작가 베아트릭스 포터(Beatrix potter, 1866-1943)는 호기심 많고, 장난꾸러기이며 엄마의 말도 잘 듣지 않는 주인공이 모험을 펼치는 이야기인 그림책 『피터 레빗, 1902』을 펴냈다. 어른들에게 힘없는 존재로 인식되고, 억압받던 어린이들은 『피터 레빗』에서 피터가 되어 어린이의 본성을 되찾고, 마음껏 자유를 만끽하게 되었다. 그 속에서 ‘나’의 모습을 발견하며, 미래의 삶을 주체적으로 행동할 수 있는 용기를 얻게 됐다. 어른들은 처음에는 『피터 레빗』을 버릇없는 토끼 이야기로 치부했지만, 점차 어린이의 본성을 이해하게 되었다.

“베아트릭스 포터의 피터 레빗이 나온 이후에 많은 그림책 작가들이 그림책 속에서 어린이들의 다양한 감정과 심리를 다루고 연구하기 시작하였다. 그 결과 현대 그림책은 어린이의 심리뿐만이 아니라 어린이를 둘러싼 사회의 다양하고 복잡한

17) 히로코 사사키(2004), 『그림책의 심리학』, 22쪽 참조.

18) 앤 윌트포트(2017), 『그림책 쓰기의 모든 것』, 349쪽 참조.

19) 하인리히 호프만은 독일의 정신과 의사이다. 자신의 아들의 훈육을 위해 『더벅머리 페터』를 만들었다.

20) 신명호(2009), 『그림책의 세계』, 164쪽 참조.

주제를 함께 다루며 현대사회에서 보이는 많은 갈등과 위기, 해결을 다루려고 노력하고 있다.”²¹⁾ 대표적인 작품으로는 19세기에 어린이가 현실 세계에서 느끼는 분노를 환상의 세계에서 어떻게 해결하는지 글과 그림을 통해 적극적으로 표현한 모리스 샌닥(Maurice Sendak 1928-1912)²²⁾의 『괴물들이 사는 나라, 1963』가 있다. 그는 어린 주인공이 가진 감정의 깊이를 색깔, 형태와 구성을 통해 전달하려고 여러 면에서 노력하였기 때문에 걸작으로 인정받고 있다.²³⁾ 이 작품에서 작가는 어른에 의해 억압받는 어린이들에게 스스로 마음의 내면을 다스리고 해결하는 힘을 보여주었다고 할 수 있다.

20세기 초로 들어서면서 인쇄 기술이 발전하고 뛰어난 그림책 작가들이 등장하며 그림책의 황금시대가 열렸다.

에즈라 잭 키츠(Ezra Jack Keats, 1916-1983)는 『눈 오는 날 The Snowy Day』에 다문화 가정 이야기를 담았다. 마리 홀 예츠(Marie Hall Ets, 1895-1985)²⁴⁾는 어린이가 어떻게 사회에 접근해야 하는지와 어린이의 불안, 망설임 등의 심리 상태를 억제된 컬러와 거친 터치로 표현했다. 『나와 함께 놀아요』는 주변 관계를 통해 친구 만들기 또는 대인관계 형성을 위한 과정을 펼쳐 보였다. 이 책은 상대의 존재를 있는 그대로 받아들일 때 친구가 된다는 것을 어린 소녀의 체험으로 담아냈다. 흑백 연필 스케치풍의 그림에 노란 단색만이 더해진 단순한 색상과 한 공간을 배경으로 한 반복적인 단순 구도에서 펼쳐지는 이야기는 작은 변화마저 섬세하게 그려냈다. 조심스러운 소녀의 움직임에 속삭임처럼 들려주는 그림책이다. 『숲속에서』는 콩테의 거친 선을 살린 흑백 일러스트레이션으로 숲속에서 즐거운 한때를 보내는 소년의 상상 세계를 펼쳐주었다. 어린이의 놀이는 무엇인가, 어린이는 놀이를 통해 무엇을 추구하는가를 담은 예츠는 어린이를 포함하여 사회 일선에서 소외된 사람들의 심정을 대변하는 그림책을 만들었다. 그는 자선 사업 등 사회 활동에 깊은 관심을 두고 적극적으로 활동한 작가이다.

21) 김은정(2010), 앞의 책, 2쪽 인용.

22) 모리스 샌닥은 한스 크리스티안 안데르센상과 칼데콧 그림책 상을 수상했으며, 저서 『괴물들이 사는 나라』, 『닭고기 수프』 등이 있다.

23) 마틴 솔주베리, 모래 스타일스(2012), 앞의 책, 38쪽 참조.

24) 마리 홀 예츠(Marie Hall Ets, 1895 -1985)는 미국 위스콘신에서 태어난 그림책 작가로, 그녀는 미국 정통 그림책 작가로 알려졌다. 어린이의 심리와 내면세계를 잘 알고, 어린이의 상상을 소박하고 따뜻함이 가득한 그림책 세계에 담았고, 주제를 최소한의 터치로 단순하게 사각 화한 그림책은 색과 시점을 안정시켜 줌으로써 어린이들이 충분히 이해할 수 있게 해주었다. 1960년에 발표한 《Nine Days to Christmas》로 콜더컷 상을 받았다.

새로운 표현 양식을 추구한 작가 레오 니오니(Leo Lionni, 1910-1999)는 어린이를 독립된 주체로 보고 그들의 자아의식을 중시하는 작가인데, 그의 작품 『과랑이와 노랑이』는 어느 가정에서나 볼 수 있는 평범한 가족관계를 소재로 한 그림책이며, 가족에서 개인으로 성장하는 과정을 담았다. 표현 기법의 색상과 선 등 시각 요소의 새로운 표현 기법이 눈에 띈다. 존 버닝 햄(John Burningham, 1936-2019)은 장애와 소외를 다룬 『깃털 없는 기러기 보르카』를 첫 번째 그림책으로 펴냈고, 동물들의 멸종, 권위적인 교육 현장 등 같은 무거운 주제를 작품에 담았다.

세계의 현대 그림책의 시작은 모리스 샌닥의 『괴물들이 사는 나라』라고 할 수 있다. 그 당시만 해도 성인들이 느끼기에 거부감을 느낄 주제였다. 하지만 많은 사람들의 우려와는 다르게 『괴물들이 사는 나라』는 주인공 맥스의 분노와 이완을 현실과 환상의 공간으로 다양한 장면을 분할하고 표현하여 어린이들에게 폭발적인 인기를 얻었으며 현재까지도 어린이의 내면을 가장 잘 나타낸 대표적인 그림책으로 꼽히고 있다.²⁵⁾ 이후 그림책 작가들은 보편적인 주제들 외에도 현대사회가 갖는 문제점들인 집단 따돌림, 범죄, 전쟁, 가난, 환경오염, 부모의 이혼, 죽음 등과 같은 수많은 갈등과 위기들을 그림책에 담아내고 있다.

이처럼 현대사회의 그림책은 시간이 지날수록 다양한 주제와 소재, 그리고 독특하고, 창의적인 표현 기법을 선보이며 계속 변화하고 있으며, 사회에 더욱 큰 영향을 끼치고 있다. 그러므로 위의 제시된 작가들 외에 다른 현대의 그림책 작가들은 현대 시대의 자연 파괴, 환경오염, 불안정한 사회와 가정 등의 문제로 아이들이 겪어야 되는 정서와 심리적인 문제들을 어떻게 그림책에 담아내는지 알아보는 것은 매우 의미 있는 일이다.

북아일랜드의 작은 마을 마그데라에서 태어난 이브 번팅(Anne Evelyn Bunting, 1928-)은 가난, 문맹, 전쟁, 인종차별 등 현실에서 일어날 수 있는, 또한 일어나고 있는 다양한 사회적인 문제들을 그림책에 다루었다. 그녀가 성장하고, 미국 이민 전까지 살아온 아일랜드의 정치적, 종교적 분쟁과 갈등의 영향이 크다고 한다. 번팅은 사회 문제를 그림책에 다루는 이유로서, 어린이도 이 사회의 구성원으로서, 어른들과 함께 전쟁, 가난, 폭동 등의 사회 문제를 함께 겪고 있으며 이러한 상황에서 어린이들도 어른 못지않게 사회구성원으로서 극복해야 할 몫이기 때문에

25) 김은정(2010), 앞의 논문, 16-17쪽 참조.

아동문학에의 반영은 당연한 것으로 본다.²⁶⁾ 작품으로는 빈곤층의 문제를 다룬 『월
월 날아서 집으로』, 인종차별주의와 로스엔젤레스의 폭동을 다룬 『연기 자욱한
밤』, 문맹의 문제를 다룬 『수요일의 종이』 등이 있다.

앤서니 브라운(Anthony Browne 1946-)은 그림책을 특정한 예술의 형태로 발
전시킨 대표적 작가이다. 현대사회를 사는 어린이의 심리와 가족의 갈등 관계, 이로
인해 파생되는 위기와 해결의 순간을 더욱 극대화해 그림책에 담아내서 독자들이
쉽게 공감할 수 있도록 했다. 또한, 짧은 분량의 그림책 속에 다양하고 구체적인 강
력한 메시지를 전달하는 다양한 상징 요소들은 앤서니 브라운 그림책의 가장 큰
특징이다.²⁷⁾ 이는 기존의 읽기 체계에 도전하고 새로운 기법을 찾아 도입한 작가의
노력에 따라 완성되었다고 생각한다. 그는 의학 일러스트레이터와 카드 그림작가로
실력을 닦은 뒤, 1970년대에 처음으로 그림책을 만들었다. 그의 작품은 특히 학계의
큰 영향을 받았다. 시각적 상징을 이용해 온갖 의미가 풍부하게 담긴 이야기들을
만들면서, 의미를 겹겹이 숨겨놓고 어른과 어린이 독자들이 밝혀낼 수 있도록 하였
다.²⁸⁾ 그는 쓸쓸하고 외로운 아이의 마음을 대변하거나 고통과 희생, 진보적 메시
지, 감금과 자유 등을 주제로 그림책을 만들었다.

토미 웅거러(Tomi Ungerer, 1931-2019)²⁹⁾는 다소 아웃 사이더의 이미지가 강
했다고 한다. 어린 시절 겪은 경험이 바탕이 되어 인간 내면의 선과 악이라는, 그림
책에서 다루기 쉽지 않은 주제를 독창적이고 신선한 방법으로 그려낸 작가이다.³⁰⁾
작품으로는 전쟁을 다루는 『곰 인형 오토』, 폭력을 다루는 『꼬마 구름 파랑이』,
편견을 다루는 『즐로티』 등이 있다.³¹⁾ 그리고 카티예 페르메이러(Kaatje Vermerire
1981-)의 노화와 죽음을 다룬 『마리와 삶의 여러 가지 것들 2009』, 가정 폭력을
주제로 다루는 노르웨이 부부 작가의 스페인 뉘후스(Sven Nyhus)가 글을 쓰고, 그
로달레(Gro Dahle)가 그림을 그려 공동으로 만든 작품인 『화난 남자 2009』 그리고
『엄마의 머리 2007』는 가족 치료사의 요청으로 만들었다고 한다.

26) 김혜리(2004), 「그림책을 활용한 외국어 교육의 이론과 실제-이브 번팅의 사회 문제를 다루는 작
품을 중심으로」, 석사학위논문, 건국대학교 대학원, 12-13쪽 참조.

27) 김은경(2010), 앞의 논문, 4쪽 참조.

28) 마틴 소르베리, 모래 스타일스(2012), 앞의 책, 41 참조.

29) 토미 웅거러는 프랑스의 동화 작가이자 일러스트레이터이다. 저서 『꼬마 구름 파랑이』 『달사람』
등이 있다.

30) <http://bir.co.kr>.

31) 이은주(2019), 「전쟁, 폭력, 편견을 다루는 토미 웅거러 그림책의 사회기호학적 분석」, 한국 일러
스트레이션학회, 53-55쪽 참조.

조선경의 『과랑새 2009』는 부모 자식 관계에서 필연적인 성장과 독립을 다루며, 작가는 아이들이 인생 경험은 부족할지 몰라도, 이러한 복잡한 감정들을 느끼기는 마찬가지라고 말하며, 우리가 아이들도 추론할 수 있는 같은 인간으로 존중해 주길 바란다고 말했다. 그리고 폭력과 소외에 관한 사회성 짙은 내용을 그림책으로 만들어온 아민 그레더(Armin Greder 1942-)는 『섬』에서 공동체의 구성원들이 낯선 존재에 가하는 폭력과 그 기저에 깔린 심리에 대해 작가는 탁월한 묘사를 보여주었다. 이 작품은 사회를 반영하며 작가는 따돌림, 크게는 인종차별과 다문화, 전쟁을 말하고 있다. 이것은 불편한 이야기지만 우리 주변의, 또는 나의 일상적인 이야기라는 것을 풍자하고 있다.³²⁾ 작가는 목탄으로 그림을 그렸으며, 색은 최대한 절제하였고 어두운 드로잉으로 그렸다.

한국의 그림책은 1980년대 이전까지의 전(前) 그림책 시기, 1980년대부터 1990년대 초까지의 그림책 인식기, 1990년대 중반부터 현재에 이르는 본격 창작 그림책의 출간과 번역 그림책의 정리기로 나눌 수 있다.³³⁾ 초창기의 한국 그림책은 대부분 외국의 그림책을 번역해서 출간한 책들이 대부분이었다. 이때의 외국 작품은 레이먼드 브릭스의 『눈사람 아저씨 1997』, 한림출판사에서 외국 출판사와 계약해서 출간한 하야시 아키코의 『순이와 어린 동생 1995』, 『이슬이의 첫 심부름 1991』, 그리고 야마와키 유리코의 『구리와 구라 손님 2011』, 사토 와키코의 『도깨비를 빨아버린 우리 엄마 2013』, 사계절 출판사에서 독일의 에를브루흐의 『누가 내 머리에 똥 썼어? 1989』 등을 출간했다.

이렇게 활발한 외국책 번역 출간은 한국 그림책에 문을 여는 긍정적 효과를 주었다. 그러나 한편으로는 서구와 일본 등에 정서와 가치관을 일방적으로 받아들일 수밖에 없는 환경이 되기도 했다. 다행히 긍정적 영향이 더 커서 한국 그림책 시장이 커지기 시작했다. 한국 작가의 그림책은 류재수의 『백두산 이야기 2009』, 이규경의 『여름을 보고 싶은 눈사람 1989』, 『희망이 뭐지 아니? 1989』, 이억배의 『술이 이야기 1995』, 권윤덕의 『만희네 집 2008』, 권정생 글, 정승각 그림의 『강아지 똥 2017』 등이 있다.³⁴⁾ 이외에는 대부분 전집으로 된 그림책들이다.

1990년대 초 웅진출판사에서 출간된 그림책 시리즈 등이 단행본 창작 그림책

32) 최다혜(2013), 「크로스오버 그림책에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 58쪽 참조.

33) 현은자, 김세희(2005), 『그림책의 이해』, 182쪽 참조.

34) 현은자, 김세희(2005), 위의 책, 195쪽 참조.

의 대중화에 기여했다. 물론 이를 계기로 어린이 독자들은 우리의 정서와 가치관, 전통 등을 한국 그림책을 통해 누릴 수 있는 기회를 만나게 되었다. 여기에 참여한 작가는 보리, 정승각 등이 포함되어 있다. 그때의 그림 기법을 살펴보면 현대 그림책에서 사용하고 있는 다양한 예술적 매체로 그림을 표현하고 있다. 즉 책에는 수채화, 크레파스 스크래치화, 판화, 색연필, 점묘화, 색지 부조, 크레용화, 한지 콜라주, 종이접기 등 다양한 매체를 사용한 수준 있는 그림이 들어있다.³⁵⁾

한국의 그림책은 빠르게 발전하기 시작했으며, 외국 그림책에 손색이 없는 그림책들이 나오기 시작했다. 또한 한국적인 것을 모티브로 한 일러스트레이션은 세계 아동문학계로부터 주목을 받기 시작하였다. 1986년에 류재수의 『턱 없는 달』이 노마 국제그림책 원화 콩쿠르(Noma Picture Book Original Mustration Concours)에서 입상하였다. 그리고 1989년 강우현의 『사막의 공룡』은 세계에서 권위 있는 BIB³⁶⁾에서 황금사과상을 수상하였다. 1990년 류재수의 『백두산 이야기』는 볼로냐 그림책 공모전 지명 작가로 선정되었고, 1990년대 말에는 BIB에 이호백, 이억배의 『세상에서 제일 힘센 수탉』과 이춘길의 『제주 많은 다섯 친구』가 초청되었으며, 한병호의 『새가 되고 싶어 2009』가 BIB 황금사과상을 받았다.³⁷⁾ 그리고 김의숙은 『피노키오의 모험』으로 볼로냐 일러스트레이션 공모전에서 수상했고³⁸⁾, 또한 2004년 윤미숙의 『팔죽할멈과 호랑이』, 신동준의 『지하철은 달려온다』가 세계 최대 규모인 볼로냐 라가치상(Bologna Ragazzi Award)³⁹⁾에서 각각 픽션과 논픽션 분야에서 수상하였다.

한국 그림책의 발전은 2000년대를 지나며, 서양의 그림책 시장과 비교하여 뒤지지 않는 성장을 하게 되었다. 그 예로 2011년 조은영의 『달려 토토』는 BIB 원화전 그랑프리를,⁴⁰⁾ 2015년에는 박연철의 『떼루떼루』로 볼로냐 라가치상의 뉴호라이

35) 현은자, 김세희(2012), 『그림책의 이해1』, 184쪽 참조.

36) BIB는 격년제로 열리는 국제그림책 원화 공모전(Biennial of Illustrations Bratislava)으로 라가치상, 안테르센상과 나란히 권위를 같이한다. 1967년부터 국제아동·청소년협의회(IBBY)와 유네스코의 후원으로 슬로바키아의 수도 브라티슬라바에서 치러진다.

37) 이지현(2007), 「그림책의역사, 그리고 현대 문학이론과 기호학적 관점에서의 그림책의 커뮤니케이션 분석」, 조형 미디어학 10권 1호, 39쪽 참조.

38) 박상률(2016), 「그림책의 힘」, 한국 출판마케팅연구소, 기획 회의, 424호, 28쪽 참조.

39) 볼로냐 라가치상은 아동도서전 기간에 픽션, 논픽션, 뉴 호라이즌, 오페라 프리마 등 4개 부문으로 나뉘며, 책 내용은 물론 디자인·편집·장정의 수준과 창의성, 교육적·예술적 가치를 평가 대상으로 삼아 뛰어난 작품을 낸 작가와 출판사를 선정한 뒤 각 부문에서 대상과 우수상을 수상한다.

40) <https://blog.naver.com/challymin/220820320685>.

준 부문 상을 받은 것을 비롯해 볼로냐 라가치상의 모든 부문에서 수상작이 나와 총 6권의 한국 그림책이 수상하며 세계적인 무대에서 경쟁하게 되었다.⁴¹⁾ 이밖에 BIB, 뉴욕타임즈의 올해의 그림책, IBBY 명예 리스트에서도 다수의 국내 그림책의 수상작을 볼 수 있다.⁴²⁾ 그리고 2020년에는 『구름빵』의 백희나가 한국 그림책 작가로는 처음으로 아스트린드그렌상을 수상했고, 2022년에는 『파도야, 놀자』의 이수지가 아동문학의 노벨상이라 불리는 안데르센상을 수상하는 쾌거를 이루었다. 이러한 결과들로 볼 때 한국 그림책은 다양한 그림책 연구와 함께 그림책 작가들의 주제 의식의 지평을 확장하는 기회를 확보한 셈이다.

현대의 세계 그림책 작가들은 더 새로운 주제, 더 기발한 상상력, 새로운 재료 및 기법 등의 독특하고 창의적인 그림책을 만들기 위해 노력하고 있다.

3. 그림책 작가 연구와 작품 연구

그림책의 연구는 20세기 후반에 들어서야 진지한 연구의 대상으로 받아들여지며 그림책에 대한 비평, 분석을 목적으로 하는 논문의 양이 늘어나고 있다.⁴³⁾

작가 연구의 개념은 작가와 작품을 연구대상으로 할 때 작품과 연계한 작가의 문학적 일대기를 중심으로 연구하는 것을 의미한다. 전통적으로 작가 연구의 중심은 비평 방법상 역사·전기적 비평에 있으며, 작품을 작가의 생애 혹은 체험과 연관 지어 연구하는 것을 좁은 의미의 작가론이라 본다.⁴⁴⁾ 특히, 문학작품을 연구할 때 작가 중심으로 연구하는 것을 표현론적 관점으로 본다. 작품을 창조하는 주체인 작가를 이해하고 작품을 창작할 때 작가가 처한 환경 및 작가의 삶 등을 연구하는 것은 작품을 연구 분석하는 기반이 될 수 있기 때문이다. 하지만, 작가 연구를 할 때 고려할 점은 작가의 모든 삶을 조명할 때 작품과 연관된 작가의 삶과 철학, 가치관을 분류해야 한다는 것이다. 이를 위해 철저한 자료의 고증과 수집이 필요하다.

41) 한아름(2017), 「해외 아동문학상 수상 한국 그림책의 페리텍스트(Peritext) 연구」, 석사학위논문, 성균관 대학교 대학원, 19-20쪽 참조.

42) 신소연(2019), 「철학적 그림책에 대한 기호학적 연구」, 박사학위논문, 성신여자대학교 대학원, 8쪽 참조.

43) 김은정(2010), 앞의 논문, 6쪽 참조.

44) 임진영(2009), 「작가연구의 대상과 방법 문제-김윤식 작가 연구를 중심으로 한 고찰」, 한국 문학 연구회. 3쪽 참조.

작가 연구를 하기 위해서는 작가와 작품과 관련된 자료 수집이 중요하다. 만약, 본 연구처럼 그림책 작가가 연구대상일 경우, 그림책의 수집이 중요하다. 작가의 창작 결과인 그림책을 명확하게 분석하고 과연 연구 가치가 있는지를 연구자가 선별할 수 있어야 한다. 다음으로 직접 연구하지는 않지만, 작가가 작품 이외에 남긴 자료를 수집하는 것이다. 예를 들어 세이조는 강연, 인터뷰와 미디어 등 다양한 채널로 독자와 만나는 작업을 했다. 이런 과정에서 작가가 직접 자신의 작품 세계나 창작 배경 등을 밝히기도 했다. 이런 자료를 수집하여 연구자가 작품 분석 시 고려하는 것은 작가 연구에 중요한 방법이다.

본 연구 대상인 세이조에 대한 작가 연구, 작품 연구는 현재까지 국내외를 통틀어 일본의 히로마츠 유키코⁴⁵⁾의 ‘다시마 세이조이 그림책: 계속되는 변화의 삶’이 유일하다. 유키코는 학술서에 세이조에 대한 약력, 수상 및 기타의 특징, 다섯 개의 작품 분석에 대해 정리해놓았으며, 세이조의 그림책 예술은 정신, 기술 및 행동의 불가분의 결합의 산물이라고 했다. 그는 세이조의 그림책은 재미있는 이야기, 전쟁에 대한 진지한 이야기, 민담, 어린이책을 통해 일관된 정신을 느낄 수 있다고 하며, 세이조의 작업에 대한 철학은 일관되게 유지되며, 그의 표현 기술은 그가 제작한 작품마다 변화되었다고 했다.

한국 그림책의 권위를 세계 정상에 올려놓은 백희나와 이수지의 작가 연구를 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 백희나는 국내 그림책 작가 중 대표성을 인정받는 작가이다. 백희나 작가는 2004년 첫 작품 발표 후 꾸준한 창작활동을 통해 20여 권의 작품을 창작했다. 백희나 그림책의 특징은 입체적 인물표현, 인물의 표정과 몸짓, 배경, 색, 사실적 소품과 사진을 합성한 배경 막 등으로 현실을 재현하고 그 안에서 환상의 세계를 창조해 내는 것이다.⁴⁶⁾ 그의 그림책은 회화적 그림에 국한 것이 아닌 만들기 방법을 적용해 영상 촬영으로 이미지를 창작하는 등 다양한 기법이 있는 그림책이다. 작가 연구 논문에는 이런 백희나 작가를 연구한 논문이 눈에 띈다.

백희나 그림책에 나타난 생태 의식 연구⁴⁷⁾는 백희나 작품 중 ‘생태 의식’을 준거 기준으로 하여 작가 연구를 한 논문이다. 저자는 기존 백희나 연구가 ‘판다지 그림책’에 대한 연구가 대부분이었기 때문에 ‘생태’를 주제로 선정했다고 밝혔다. 판타

45) 히호마츠 유키코는 그림책 작가, 평론가, 큐레이터, JBBY 임원, 세계의 여러 미술대회 심사위원

46) (조아라(2020)).

47) (조유정(2022)).

지가 형식적 요소가 강한 연구라면 ‘생태’는 내용적 측면이 강하기 때문에 연구의 다양성 측면에서 고무적이라고 할 수 있다. 작품으로는 자아 통합과 성장의 서사로 새롭게 해석해 낸 『연이와 버들 도령』, 『구름빵』, 『달샤벳』, 타인의 존재와 마음을 이해하는 『알사탕』 등이 있다. 『연이와 버들 도령』은 기법적인 면에서도 지금까지 작가가 선보였던 다양한 작업 방식을 집대성한 작품이다. 『팔죽 할머니와 호랑이』에서 선보였던 닥종이 인형, 『장수탕 선녀님』에서 선보였던 인형과 실사의 혼합, 『꿈에서 맛본 똥과리』에서 선보였던 중국의 그림자극(피영) 같은 기법을 두루 만나볼 수 있다.⁴⁸⁾

최근 그림책의 노벨상으로 불리는 안데르센상을 수상한 이수지 작가를 연구한 논문은 ‘이수지 스타일’을 찾는 연구를 진행했다. 이수지 그림책 연구⁴⁹⁾를 통해 일러스트레이터로 출발한 이수지 그림 스타일이 주는 효과 등을 연구했다. 작가 정신이 작품에 어떻게 반영되었는지를 중점으로 연구를 진행했다. 이수지 그림책은 대부분 글이 없거나 아주 최소한의 텍스트를 활용하는 단순한 서사 형식을 보여주고 있다. 반면에 주변 텍스트의 요소들을 잘 활용하고 있다. 이처럼 그림책의 표지부터 면지, 접지선까지 최대한 효과적으로 잘 활용하고 있는 이수지는 그림책의 일반적 규칙을 넘어서는 여러 시도에 대해 자신의 작품 노트에서 직접 언급하기도 하였다.⁵⁰⁾ 그림책의 책 자체의 형태를 중요시하는 이수지의 그림책들에는 주변 텍스트들이 잘 어우러져 그림책의 주제 의식을 나타내는데, 그 기능들이 효과적으로 잘 사용된 것이라고 볼 수 있다. 작품으로는 『거울 속으로』, 『파도야, 놀자』, 『그림자 놀이』 등이 있다. 이수지는 어린이도, 어른들도 각자의 관점으로 소통하는 재미있는 그림을 그리고자 노력한다고 했다.

존 버닝햄 그림책에 나타난 판타지 연구에 대한 논문은 그의 작품을 초기, 중기, 후기로 구분하여 작품 전체에 걸쳐 나타난 판타지에 대해 분석하였으며, 그의 그림책의 특징은 판타지, 아이 같은 그림, 여백이 많은 그림이며, 얼핏 단순해 보이는 글과 그림으로 심오한 주제를 다루며, 아이와 동물 같은 사회적 약자, 아웃 사이더, 환경과 자연, 죽음, 소외, 왕따, 떠돌이 등의 문제를 다루었다고 했다.⁵¹⁾

앤서니 브라운의 어린이 삽화 캐릭터의 조형 디자인 연구는 이 연구가 현대 그

48) <https://book.naver.com>.

49) (장다혜(2017)).

50) (권혜경(2021)).

51) (이수경(2021)).

림책 디자인에 참고가 돼 어린이 그림책 설계자들의 공감을 이끌어내기를 기대한다고 밝히며, 초현실주의와 앤서니 브라운의 스타일, 서사 이론에 따른 삽화 캐릭터 분석, 캐릭터 조형 및 어린이 인지 발달 이론, 어린이 삽화 캐릭터 조형 형상화 분석, 어린이 삽화 캐릭터 색채 응용 연구, 앤서니 브라운의 창작 사고에 기초한 실천을 연구 분석하였다.⁵²⁾

그림책은 가장 편안하고 친절한 장르인 것 같지만, 사실 어린이 문학 전체에서 가장 큰 사회적, 미적 긴장들을 자아낸다고 했다.⁵³⁾ 현대의 그림책 속에는 다양한 구성과 타이포그래피, 상호텍스트성, 상징, 레이아웃, 색감, 작가의 독창적인 스타일 등 많은 요소가 압축되어 있으며 수많은 현대사회의 갈등과 위기, 인물들의 심리 등이 다양한 방법으로 표현되어 있다고 하였다.⁵⁴⁾ 현대 그림책에 대해 예술적인 야망과 복잡한 서술구조와 좀 더 참여적인 주제들의 그림책이 한꺼번에 등장하고 있는데 이러한 그림책들은 독자뿐만 아니라 비평가와 중개자까지 혼란을 준다고 했다. 또한, 현대 그림책의 읽기가 어려워지며 그림책의 발전에 대한 깊이 있는 성찰과 새로운 그림책들에 대한 분석이 필요하다고 했다.⁵⁵⁾

판타지 그림책 연구⁵⁶⁾를 환상과 현실의 관계를 중심으로 분석한 최승은은 이 연구가 서양의 판타지 그림책으로 시야를 넓히고 더불어 국내외 대표적 판타지 그림책 작품들을 통해 그림책에서 나타난 환상이 비현실적인 것이 아니라, 현실 바탕에 두고 있음을 논의하며, 모리스 센닥, 존 버닝햄, 앤서니 브라운, 크리스 반 알스버그, 데이비드 위즈너, 백희나, 이수지, 일곱 명의 작가 작품을 그림책의 환상과 현실의 양상에 대해 연구하였다.

본 연구는 세이조를 표현론적 관점에서 연구하고자 한다. 1940년에 태어난 작가의 시대 배경과 삶의 과정이 그의 작품에 미친 영향은 크다. 그러므로 작가의 성장배경을 살펴보고 그 과정이 어떻게 작품과 연결되었는지를 살펴보는 것은 매우 중요하다. 그러기 위해 작가연구 방법 중 자료 수집을 기반으로 한 연구가 필요하다. 세이조는 일본 작가이다. 그러므로 번역본을 연구대상으로 할 때 자료의 고증은 매우 중요하다. 두 나라는 문화적 차이가 확실하므로 번역하는 과정에서 오류가 발

52) (자오루이지아(2022)).

53) 마틴 솔즈베리, 모래 스타일스(2012), 앞의 책, 51쪽 참조.

54) 김은정(2010), 앞의 논문, 4쪽 참조.

55) 김은정(2010), 위의 논문, 4쪽 재인용.

56) (최승은(2014)).

생하지 않도록 신중하게 자료 수집을 해야 했다.

표현론적 관점에서 살펴볼 필요가 있는 것은 작품 주제에 대한 작가의 인식과 변화이다. 본 연구에서는 작가의 작품을 ‘환경, 반전, ‘자연, 어린이 그리고 생명’의 3가지 주제로 나눠 분석한다. 작가가 60여 년 동안 발표한 작품 수가 150여 권이 넘는다. 한국에 번역된 23권의 작품 중 세 작품은 절판되었다. 현재 판매되고 있는 20권의 작품 중 가장 대표적인 9개의 작품을 위의 주제별로 선별해 작가의 관점에서 분석해 정리하고자 했다. 많은 작품 중 연구 주제에 맞는 작품을 선별하는 것은 작가 연구 방법의 가장 중요한 부분이었다.

본 연구는 특정 작가의 삶과 작품을 대상으로 한 작가 연구이다. 작가 연구를 통해 작가가 삶의 과정에서 얻은 경험과 가치를 표현한 작품과 작가를 함께 연구하므로 폭넓은 작품의 가치를 발견할 수 있다. 작가 연구 방법 중 자료 수집을 바탕으로 한 연구를 하여 다시마 세이조 작품을 이해하는데 기여하고자 한다.

본 연구 대상인 세이조 또한 현대사회의 환경오염이나 반전 이야기 같은 사회 문제를 그림책에 담아내는 작가이다. 그런 바탕에는 그의 삶의 철학과 가치관이 영향을 끼쳤으며, 더 깊이 들여다보면 그는 자연의 살아있는 모든 생물의 ‘생명’의 가치를 소중히 여기는 작가이다. 이런 점을 살펴볼 때 그림책에는 작가의 삶이나 가치관이 그대로 담겨있다고 보아도 무방할 것이다.

위 사례를 통해 특정 작품을 심층적으로 분석하거나, 또는 특정 작가의 여러 작품을 통합 분석하는 경우, 어느 방법을 택하든 작가와 작품은 불가분의 관계이다. 그러므로 작가 연구가 곧 작품 연구로 이어진다고 할 수 있다. 다만, 그 연구 안에서 작가의 삶과 시대적 배경, 주제 의식을 중심에 놓고 작품을 선정, 심층 분석을 할 때 작가 정신이 그림책 속에 어떻게 적용되었는지를 좀 더 면밀하게 살필 필요가 있다.

한 권의 그림책은 그 책이 탄생하게 된 사회적 배경을 담고 있으며, 사회관, 교육관과 더불어 복제 기술의 역사 (인쇄술의 역사), 그리고 무엇보다도 그 당시의 어린이 모습과 어린이에 대한 기대를 담고 있다. 이러한 사실은 오늘날에도 여전히 그림책은 그 사회가 무엇을 추구하고 어떤 이상을 향해 움직이고 있는지, 그에 따라 어린이에게 무엇을 기대하는지 읽게 한다.⁵⁷⁾

57) 신명호(2009), 『그림책의 세계』, 11쪽 참조.

현재는 지구촌 시대를 맞이해 세계 나라들이 갖는 문화에 따른 독특하고 다양한 기법과 다양한 주제의 그림책들이 계속 쏟아져 나오고 있다. 그에 따라서 독자들에게 긍정적인 영향을 끼칠 작가와 작품들을 찾아내서 연구하고 알려야 한다. 또한 앞으로 지속적인 그림책 발전을 위해 논리적이고 학문적인 연구와 비평이 필요하다.

Ⅲ. 다시마 세이조의 삶과 그림책의 변천 과정

1. 성장배경

세이조는 1940년에 일본 오사카에서 쌍둥이 형제로 태어났다. 그의 가족은 아버지, 어머니, 큰형, 누나, 그리고 쌍둥이형 유키히코, 이렇게 여섯 식구이다. 쌍둥이 형은 염색 작가이자 그림책 작가인 다시마 유키히코다. 세이조가 다섯 살 무렵이었을 때, 그의 가족은 아버지의 고향인 고치현(지금의 고치 시)의 요시와라로 이사를 했다. 아버지는 고치현의 교육위원회에서 일했고, 요시와라에서 교사였던 어머니와 큰형, 네 살 위의 누나, 그리고 유키히코 형과 살았다. 그의 가족은 집안 사정으로 인해 친척인 진마 아저씨의 집에 살게 되었는데, 진마 아저씨의 괴팍한 성격 때문에 가족이 무척 고통을 받았다고 한다. 세이조는 이 사실을 그가 쓴 에세이집 『그림 속 나의 마을』에 자세히 기술했는데, 이 시기의 일본은 전쟁이 끝난 뒤, 미군정의 최고 사령관 맥아더 장군이 한 가구당 가족 숫자를 기준으로 일정한 토지를 분배하겠다고 했다. 그러자 평생 독신으로 살며 허리띠를 졸라매면서, 땅을 지켜온 진마 아저씨는 세이조의 가족을 전부 입양하였다. 그런데 토지 개혁이 포고된 뒤에 양자를 들인 가족은 토지를 주지 않았다. 그래서 공연한 일이 되었고 땅만 잃게 되어서 화풀이를 했다고 한다.

가정형편이 어려워 먹을 것이 부족했던 쌍둥이 형제는 쓴맛이 있는 나무 열매를 따 먹기도 하였고 곧잘 마을 가까이에 있는 작은 내로 나가서 물고기를 잡아다 허기를 채우기도 하였다. 울챙이를 잡아서 집에 있는 양동이에서 키우기도 하였고, 송사리, 메기, 문절망둑, 새우 등을 낚시하였다. 그리고 어떤 날은 친구와 씨름하듯 물속에서 물고기와 한 판 승부를 벌이기도 하였다. 이렇듯 어린 시절의 작은 생명들과 함께 호흡하며 경험했던 에피소드들은 훗날 그림책이라는 소통의 장을 통하여 독자들에게 전해준다.

그는 자신의 에세이집 『그림 속 나의 마을 1992』에서 그림책에 현재 내가 사는 도쿄 히노데 마을의 길과 밭을 그릴 때, 내 붓끝은 어느새 어린 소년의 발이 되어 요시와라의 논밭 사이를 달리고 숲속을 이리저리 뛰어다닌다고 말하며, 그의 적

극적인 삶과 지칠 줄 모르는 예술 활동의 근원적 원동력은 어린 시절에 함께 했던 자연과 어린이와 생명력인 셈이다.

어린 시절의 세이조와 그의 쌍둥이 형 유키히코는 그리 건강한 편이 아니었다고 한다. 둘 다 장이 안 좋아서 고생을 많이 했고, 어머니도 그런 쌍둥이 때문에 마음고생이 심했다고 한다. 특히 세이조는 열이 자주 나서 초등학교 2학년 때 편도 제거 수술까지 했다.

“나는 늘 상처투성이였다. 덩불이나 숲속에서 풀잎에 베이고, 나뭇가지에 찢리는 게 일어났다. 또 넘어져서 뾰족한 돌멩이에 부딪히기도 하고 장난감을 만들다가 다치기 일쑤였다.”⁵⁸⁾ 세이조는 자주 다쳤고, 크고 작은 사고들을 쳐서 어른들에게 혼나는 게 다반사였다. 그때마다 엄마는 아이들 대신에 마을 사람들에게 용서를 구하러 다녔는데, 그는 엄마의 그런 모습을 보며 몹시 미안한 마음이 들었다고 한다. 그는 이다음에 자라서 훌륭한 화가가 된다면 어머니를 멋지게 그려서 전 세계 사람에게 보여주고 어머니한테도 보내겠다고 결심을 했다. 그러면 어머니는 분명히 오늘의 슬픔을 다 잊어버릴 만큼 기뻐할 것이라는 생각을 했다고 한다.

세이조는 말뚝 위에서 친구들에게 장난치다가 다리에 큰 부상을 입기도 했는데, 그로 인해 치료를 받으러 약 한 달여 동안을 혼자 날마다 병원에 다녔다. 어른들의 거리로는 그리 먼 거리는 아니었지만, 아이였던 세이조에게는 무척 멀고 힘든 길이었다. 세이조는 아픈 몸으로 가다가 힘들어서 주저앉고 싶었는데, 그때 메뚜기가 앞서 폴짝폴짝 뛰어가며 어서 따라오라며 용기를 주었다. 이 이야기는 그림책 『뛰어라, 메뚜기』로 출판되었다.

세이조는 부조리한 어른들 때문에 마음의 상처도 자주 입었다. 그중 세이조에게 큰 상처를 준 어른은 초등학교 때 교장 선생님이었다. 그에게 비상식적인 대우를 받았던 일은 지금도 세이조의 가슴 깊이 아픔으로 남아있다고 말한다. 일방적으로 가족을 괴롭힌 진마 아저씨, 불합리하게 세이조 형제를 학대한 교장 선생님, 그리고 약자들을 괴롭히는 몇몇 어른들의 모순된 모습을 보며, 세이조는 어린이지만 참지 않고 맞서 싸웠다. 이렇게 어린 시절부터 부조리와 불평등에 맞서 싸웠던 그는 그림책 작가가 되었다. 어린 시절부터 그림 그리는 것을 좋아했던 세이조는 고등학교 때 고치에서 오카모토 타로⁵⁹⁾의 강의를 들었다. 오카모토는 예술은 예고나 연습 없이 와야

58) 다시마 세이조(2000), 앞의 책, 113쪽 인용.

하며, 경험을 바탕으로 해서는 안 된다고 말했다. 그때 미술을 공부하고 싶은 마음이 생겼다고 했다.⁶⁰⁾ 그리고 그는 세계적으로 유명한 그림책 작가가 되었다.

세이조는 그림책 작가로서의 삶만 지향하지 않고, 사회의 부조리한 면에도 관심을 갖고 목소리를 높이며 사회운동을 하고 있다. 그는 자신의 신념을 그림책으로 만들어 독자들에게 울림 있는 메시지로 보여준다.

2. 삶과 그림책의 변천 과정

세이조는 도쿄 변두리에서 손수 밭을 일구며, 염소와 닭을 기르면서 생명력 넘치는 그림책을 꾸준히 발표했다. 한편으로는 환경운동과 베트남 어린이를 위한 모임으로부터 시작된 반전운동에 참여하는 등 평화를 지키기 위한 활동에도 힘을 쏟고 있다.



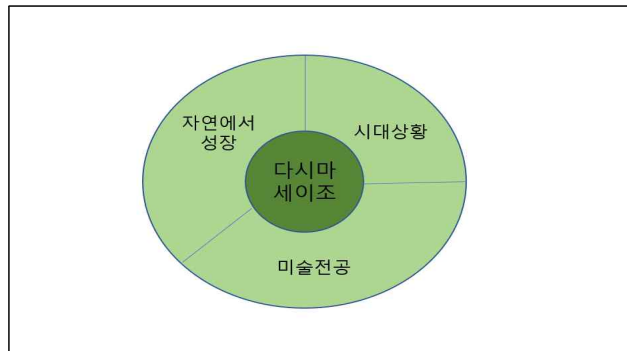
<그림 1> 다시마 세이조

삶과 예술이 일치하는 작가로도 잘 알려진 그는 지금까지도 그림책 작가와 평화 운동가로서 왕성하게 활동하고 있다.

작가의 창작에 영향을 준 삶의 요소는 <그림 2>처럼 세 가지로 나눠 제시할 수 있다.

59) 오카모토 타로는 일본을 대표하는 아방가르드 화가이자 현대 미술의 선각자, 저서 『청춘 피카소』, 『예술과 청춘』, 『미의 주력』, 『마음에 독을 품고 등이 있다』.

60) 다시마 세이조(2000), 앞의 책, 40쪽-155쪽 참조.



<그림 2> 작품에 영향을 준 요소 도식화

그의 삶에서 작품 활동에 영향을 끼친 중요한 세 가지 요소는 자연에서의 성장, 창작 시기의 시대 상황, 미술을 전공한 것이다.

첫째, 자연 속에서의 성장이다. 이는 앞 성장배경에서 자세하게 논의했지만, 작품에 반영된 정도가 크기 때문에 간략하게 설명하면 다음과 같다. 그는 어린 시절 5세에서 11세 사이에 오사카 근교의 요시와라라는 산골에서 그의 쌍둥이 형 유키히코와 함께 나무 열매를 따면서 놀았고, 시냇가에서 올챙이나 물고기들을 잡으며 놀았다. 그때 자연이 어린 다시마 세이조의 마음을 관통했을 것이다. 이렇게 그는 자연 속에 파묻혀 지낸 시절이 있었기에 살아있는 모든 것에, 그리고 작은 생물에도 귀 기울이며 마음을 쓰는 감수성을 지녔다고 볼 수 있다. 이렇게 자연과 교감하는 마음을 그림책에 담아냈기에 어린 독자들 또한 그의 그림책 속에서 빛나는 자연을 만날 수 있는 것이다.

둘째, 창작 시기의 시대 상황의 영향이다. 그는 1940년에 출생한 그는 태평양 전쟁의 격변기를 지나게 되었다. 그때, 패전국인 일본은 원자폭탄의 투하 후 엄청난 혼란과 고통을 겪었다. 이런 시대 상황은 작가의 창작에도 큰 영향을 주었다. 그래서 2007년 그가 나서서 한국, 중국, 일본 작가들과 함께 손을 잡고 ‘평화 그림책’을 펴낸 것도, 이러한 전쟁의 공포를 경험했기 때문이다. 이뿐 아니라 다시마 세이조는 일본 정부가 산업 발전의 명목으로 연안 지역에 산업 폐기물을 불법 매립 하는 것과 오시마섬의 한센병 요양소의 실태를 그림책으로 고발했다. 즉 그는 성장과 이익만을 추구하는 인간들의 무분별한 개발을 고발하며, 자연의 상징인 인어와 환경 지킴이 해적을 통하여 환경의 소중함을 알리고 있다.

셋째, 미술을 전공으로 선택한 것이다. 그는 어린 시절부터 쌍둥이 형 유키히코와 함께 미술을 아주 좋아해서 비라도 내리는 날에는 하루 종일 그림만 그리면서 지냈다고 했다. 그리고 이다음에 자라서 화가가 되겠다고 결심했다.⁶¹⁾ 그는 누나가 초등학교에서 가져온 미술 교과서에 그려진 동백 그림을 보고 실물의 아름다움과 다른 회화의 아름다움에 감동했다고 한다. 친구들과 땅에 나뭇가지나 뽕족한 돌로 그림을 그리며 놀았는데, 다른 아이들은 모두 비행기나 군함 등을 그릴 때, 그는 꽃이나 새, 동물과 물고기들을 그리는 게 좋았다고 한다. 쌍둥이 형 유키히코와 함께 들어서 이웃 동네에 그림을 배우러 다니기도 했다. 그러던 중에 미술 선생님이 초록산에 빨간 크레파스로 덧칠하는 것을 보고, 그림은 보이는 풍경과 그리는 그림은 달라도 좋다는 걸 배웠다고 한다. 중학교, 고등학교 시절에도 미술 선생님의 도움을 받았는데, 그의 마음에 ‘화가’가 되고 싶다는 꿈이 쌓여갔다. 이렇게 어릴 때부터 그림을 좋아하는 마음이 차곡차곡 쌓여서 마침내 타마미술대학 그래픽디자인학과에 들어가면서 본격적으로 화가의 길을 가게 된다.

그의 나이가 20세 때, 고향 고치현에서 관광을 홍보하기 위해서 ‘전국기성관광 포스터전’ 있었다. 그때, 그는 가다랑어를 낚시하는 모습을 힘 있는 선으로 표현해서 금상과 특별상을 수상하였다. 그는 대학교 때 자신만의 그림 스타일을 갖기 위해 노력했고, 졸업작품으로 그림책을 만들면서 그림책 작가가 되었다. 그리고 그는 그림책 작가가 된 후에 세계적으로 권위 있는 그림책 상을 대거 수상한다. 이렇게 작가의 창작에 영향을 준 요소를 살펴보았다.

이제 그의 작품 세계를 조명하고 그림의 변천 과정을 살펴보는 것은 의미가 있다. 먼저, 작가의 삶과 작품을 통시적으로 살펴 특정 시기별로 분석한다. 1) 그림책 작가로서 출발과 민담의 세계 (1960-1967) 2) 자급자족하는 삶과 환경 운동, 그리고 그림책 (1969-1997) 3) 환경운동과 반전운동, 그리고 그림책 (1998-2008) 4) 그림책과 나무 열매 미술관(2009-현재)으로 나눌 수 있다.

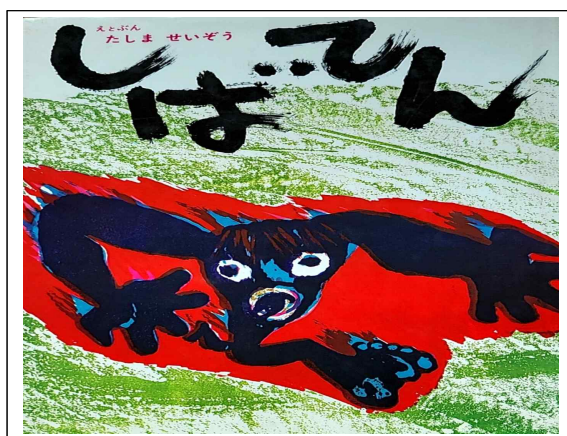
1) 그림책 작가로서 출발과 민담의 세계 (1960-1967)

61) 다시마 세이조(2000), 앞의 책, 81쪽 참조.

이 시기의 세이조는 그림책 작가로 입문해서 성장해 가는 시기라고 볼 수 있다. 이때 그의 작품들은 민담이나 토착 신앙에 바탕을 두었음을 알 수 있다. 그러면서 자신만의 화풍을 찾으려고 끊임없이 노력한 시기라고 할 수 있다.

그는 타마미술대학교(Tama Art University) 졸업작품으로 그림책 『시바텐 Shibatten 1962』을 만들었다. 그때 그는 석판인쇄 제작에 필요한 프레스 기계를 갖고 있지 않아서 자신의 온몸의 체중을 실어 11부를 인쇄하였다.

이야기 내용은 주인공 시바텐은 탐관오리로부터 고통받는 마을 사람들을 구해주지만, 막상 시바텐이 잡혀가게 되자, 마을 사람들이 비겁하게 모른척한다는 이야기이다. 세이조가 처음으로 낸 그림책 역시 그동안 인간들의 부조리한 면을 고발하는 주제의 다른 그림책들과 크게 다르지 않다는 점에 일관성이 있다.



<그림 3> 『시바텐 1962』 표지

그는 세가와 야스오⁶²⁾, 이마에 요시모토⁶³⁾ 등으로부터 자비로 퍼낸 ‘시바텐’이 호평을 받았는데, 이 일은 세이조가 그림책 작가가 되기로, 결심한 계기가 되었다고 한다. 그래서 1965년 25세 때에 출판사의 첫 데뷔작 『민담: 새하얀 지붕 1965』를

62) 세가와 야스오는 그림책 작가이며, 1989년 브라티슬라바 비엔날레(BIB) 황금사과 상, 그리고 1992년에는 제19회 산케이 아동 출판문화상, 지금까지 100권이 넘는 그림책을 출간. 『이제 자장 자장』, 『내 모습 예쁘지?』 등이 있다.

63) 이마에 요시모토는 그림책 작가이며, 동화, 소설, 그림책에 이르기까지 다양한 작품을 썼으며 번역이나 평론까지도 활동하고 있다. 『바다의 일요일』로 산케이 어린이출판문화상을, 『도련님』으로 일본 어린이문학자협회상을, 『형』으로 노마 어린이문예상을 받았으며, 『토통 여우』, 『밤은 내 친구』 등의 저서가 있다.

펴냈다. 세타 세이지의 글에 그림을 그렸는데, 이 작품을 만들 때, 그는 무척 가난해서 선거할 때 홍보용으로 사용했던 널빤지에다 종이를 붙여서 그림책으로 만들었다. 이 작품은 독창적인 화풍으로 주목을 받았다. 이 시기의 그는 강렬한 원색을 사용하여 악과 선을 대비시켰고 간결한 그림이지만 아이라도 스토리를 짐작할 수 있는 직접적인 묘사로 텍스트를 압도하는 효과를 보여준다. 그 당시에 그림책 창작 활동과 왕성한 비평 활동으로 어린이 문학계에 큰 영향을 끼친 마츠이 다다시(Matsui Tadashi)⁶⁴로부터 호평을 받았다. 그러나 비평가로부터 혹평을 받는 바람에 그의 책은 독자들로부터 멀어지고 말았다. 세이조는 낙담을 하였지만, 이 위기를 자기 발전의 기회로 삼았다. 현재 『새하얀 지붕』의 초판본은 그가 미야기현립미술관에 기증하였다. 우리나라에는 번역되지 않았다. 그리고 1967년에 이마에 요시모토의 글에 그림을 그린 『힘센 돌이 1967』를 펴냈다.



<그림 4> 『힘센 돌이 1967』 표지

이 그림책의 내용은 옛날 가난한 농부들의 꿈과 희망을 그렸는데, 불투명한 흙물감에 거친 붓놀림은 힘찬 생명력이 느껴진다. 그는 이 그림책으로 1969년에 BIB 황금사과 상⁶⁵을 수상하였다.

그가 세계적인 상을 받자 여러 출판사에서 그림책을 출판하자는 제의가 쇄도했다. 이때 다시마 세이조는 출판사들의 뜻대로 많은 작품을 하다 보니 시간에 쫓겨

64) 마츠이 다다시는 주요 작품으로 『목수와 도깨비 문서』, 『혹부리 할아버지』, 『복숭아 동자』, 저서 『그림책이란 무엇인가』, 『그림책을 보는 책의 즐거움』 등이 있다.

65) BIB(Biennial of Illustrations Bratislava)는 격년제로 열리는 국제그림책 원화 공모전으로 라가치상, 안데르상과 나란히 권위를 같이한다. 1967년부터 국제아동청소년협의회(IBBY)와 유네스코의 후원으로 슬로바키아의 수도 브라티슬라바에서 치러진다.

좋은 그림책이 나오지 않았다. 그래서 그는 하고 싶은 예술을 하려면 시골에서 농사를 지으면서 자급자족하는 생활을 해야겠다고 결심했다.

2) 자급자족하는 삶과 환경 운동, 그리고 그림책 (1969-1997)

세이조는 1969년에 가족과 함께 도쿄 니시타마 지역의 히노데 마을로 이사해서 농사를 짓고 염소를 기르며 자급자족하는 농경 생활을 시작하였다. 이때부터 그림책 작가로서 이름이 알려지는 시기이다.

그는 히노데 마을에 이사하고, 농경 생활이 안정되면서, 몇 년 만에 머위 꽃대에 관한 그림책 『소녀와 머위 꽃대 1973』을 펴냈다.



<그림 5> 『소녀와 머위 꽃대 1973』

세이조는 『생명의 수프, 2000』에서 ‘그림을 그리는 것은 종교적 행위처럼 느껴진다. 작품은 눈에 보이지 않지만, 논쟁의 여지가 없는 생명력의 에너지를 민속과 토착 신앙 방식으로 구체화할 때만 마음을 움직이는 데 성공할 수 있다. ‘후키만부쿠’는 토착 신앙에 관한 이야기를 하려고 했다. 내가 이 환상에서 가장 그리고 싶었던 것은 단순한 어머니 대지 숭배를 통해 우리 조상들로부터 물려받은 자연의 경외심이라고 했다. 봄에 ‘후키’라고 하는 이름의 소녀와 대지에 태어나는 ‘후키’와의 교류를 그린 이야기이며, 소녀의 동그란 눈과 두툼한 입술은 토착적인 강인함이 느껴진다.

이어서 그는 일본의 어느 잡지사에 두 달에 한 번 다른 작가와 번갈아 교대하며 연재하게 되었다. 그때 연재한 작품이 『염소 시즈카 1975』이다. 이 책은 세이조

의 어린 딸 나호코가 아기 염소를 선물로 받는 장면부터 시작된다. 『염소 시즈카』는 아기 염소 시즈카가 엄마가 되고, 엄마가 된 시즈카가 다시 아기 염소 뽀로와 이별하는 등 염소로 인해 벌어지는 일상 이야기를 다룬 그림일기 형식의 그림책이다. 잡지에 연재했던 이 이야기를 단행본으로 펴내자 엄청난 인기를 받으며 많은 인세를 받았다. 경제적으로 풍족한 삶을 누리게 된 다시마 세이조는 나태해지는 것을 경계하여 『염소 시즈카』를 강제 절판했다. 그리고 5년 만에 석판화로 만든 그림책 『자갈이 떨어진다. 잊어버리자 1980』을 펴냈다. 이 책은 석판화로, 이페루나스카 지역의 콜럼버스 이전 시대의 지형에서 영감을 얻었다고 한다. 이전 작품과는 완전히 새로운 품으로 정성껏 공들여 만든 아름다운 작품이다. 그런데 뜻밖에 이 책은 작품이 좋음에도 불구하고 독자들은 이 책을 찾지 않았다. 이때 그는 그림책은 그림을 잘 그려야 되는 것보다 개성이 중요하다는 걸 느꼈다고 한다. 그는 이 시기에 절판시켰던 『염소 시즈카』를 다시 1편에서 7편까지 통합권을 펴냈다. 3년 뒤, 세이조는 자신이 사는 히노데 숲에 폐기물 처리장이 들어선다는 것을 알게 되었다. 그는 예술은 종이 위에만 하는 게 아니라는 생각에서, 예술가 친구들과 함께 그 땅을 사서 그곳에 설치 미술을 시작하고 꽃을 심었다. 그러면 정부에서 그 땅을 함부로 하지 못할 것이라는 생각에서였다. 하지만 정부 발표가 난 뒤에 땅을 매입했기 때문에 땅 소유의 권리가 인정되지 않아서 실패로 돌아갔다. 결국 히노데 숲에 거대한 폐기물 처리장이 들어섰다. 이후에 히노데 숲에 폐기물 저장소가 들어선다는 것을 알게 되면서 직접적으로 환경운동에 뛰어드는 시기이기도 하다. 이 시기의 그는 환경운동을 하며, 그의 신념을 예술 활동으로 연결하며 엄청난 에너지를 쏟았다. 그의 삶이 그림책과 설치 활동에 그대로 투영되었다.

세이조는 1986년부터 90년대 초까지 유명한 음악가인 히토시 코무로(Hitoshi Komuro)와 함께 일본 전역의 90여 곳을 다니면서 라이브 페인팅 투어를 통해 환경운동을 전개했다. 그리고 1988년에는 그림책 『날아라, 메뚜기 1988』를 발표했다. 작은 메뚜기지만 끝까지 포기하지 않는다는 이야기다. 힘찬 붓질이 이야기 내용을 더욱 살아나게 한다. ‘날아라, 메뚜기’에서 사용된 재료는 다시 새롭게 코팅지에 브러시로 칠한 흰색 접착제와 수채화 물감으로 작업했고, 브러시 청소 향아리에 있는 침전물을 사용했다. 이 그림책은 큰 성공을 거두었으며, 우리나라에서 『뛰어라, 메뚜기 1996』로 번역되었고, 세계 여러 나라에서 번역되었다. 그리고 일본을 비롯한 여러 나라에서 여섯 개 부문에서 상을 받았다.

세이조는 예술 활동에 몰입하는 중에 히노데 숲에 두 번째 거대 폐기물 처분장이 세워진다는 사실을 알게 된다. 그는 다시 반대 운동을 시작하였다. 그는 관청에서 나무를 베려고 하자, 나무 밑에서 잠을 자기도 하며 몸으로 막는 직접적인 운동도 마지않았다. 그의 삶의 철학을 알 수 있는 부분이다. 이런 점을 볼 때, 세이조는 단지 그림을 잘 그리는 그림책 작가가 아니라 자연의 조그만 생물들의 생명의 문제에도 파고드는 작가라는 것을 알 수 있을 것이다. 그는 정부 압력에도 첫 번째 폐기물 처리장 히노데초의 야토자와 처분장으로부터의 누수 문제를 규명해 제2의 처분장을 중지시키지 않으면 지난 25년 동안 만든 작품들은 모두 거짓말이 된다며 운동을 계속하였다. 이때, 출판사에서 그에게 이 환경 이야기를 그림책으로 내자는 제안을 한다. 이때 펴낸 그림책이 양면으로 된 환경 그림책 『산에서 도망쳤다/쓰레기 버리기 1989』이다. 이 책은 두 가지 이야기가 앞면과 뒷면에서 두 가지 이야기가 동시에 시작된다. 앞면에는 산에 사는 동물들을 주인공으로 하였고, 뒷면에는 대량 생산, 소비, 폐기를 하는 인간들의 이야기를 담고 있다. 양면에서 진행되다가 가운데 장에서 서로 만나는데 쓰레기 처리장 뒤에 있는 현실을 드러내는 구조로 되어있다. 이 그림책은 세이조가 처음으로 ‘환경’에 대해 사회적 메시지를 전한 책이다. 한국에는 번역되지 않았다.



<그림 6> 『산에서 도망쳤다/쓰레기 버리기 1989』 양면 표지

세이조는 환경운동을 계속하면서도 예술 활동을 멈추지 않았다. 이 시기에는 환경운동 하느라 그림책 작업을 많이 하지 못했지만 다른 방식의 예술 활동은 멈추지 않았고, 1992년에는 그가 어린 시절에 뛰어놀았던 요시와라의 산과 강의 기억을 그린

에세이집 『그림 속 나의 마을 1992』을 펴냈다. 이 책은 영화로도 만들어져 베를린 영화제에서 은곰상을 수상하였다. 어린 시절의 세이조와 그의 형 쌍둥이 형 유키히코의 산골 생활이 그려진다.

이런 그에게 중대한 위기가 찾아온다. 위암에 걸리고 만 것이다. 그는 위암에 걸린 이유가 폐기물 처리장에서 생긴 누수 때문으로 생각하고 있다. 그는 1998년에 항암 치료를 위해 시즈오카현의 이즈반도로 이사를 한다. 이즈반도는 바닷가를 끼고 있는 관광지이다. 이때 그의 그림 화풍에 완전히 새로운 전개를 보이는 또 다른 재료와 기법이 추가된다.

본격적인 자연과 환경에 작업하기 시작한 그는 아름답게 보여주는 그림책이 아닌 메시지를 강력하게 전달하는 표현법에 더 치중했다.

3) 환경운동과 반전운동, 그리고 그림책 (1998-2008)

이 시기의 세이조의 그림책은 그의 삶과 긴밀히 연결되어 있다. 암을 치료하기 위해 정착한 이즈반도에서 이전까지와는 완전히 새로운 스타일의 그림책이 탄생했다. 그가 사는 곳은 바닷가 마을이었는데 산책을 하다가 길가에 떨어진 많은 나무 열매를 보게 됐다. 그는 나무 열매에게 ‘너는 무엇이 되고 싶니?’, 그리고 ‘너는 무엇으로 태어나고 싶니?’라는 질문을 하면서, 나무 열매 작업을 하게 되었고, 나무 열매 그림책 『가오 2001』이 탄생했다.



<그림 7> 『가오 2001』 표지 및 내용 이미지

이 그림책은 시로다모상록 열매와 산포도 등 숲속의 열매와 씨앗들을 정리해서 종이에 붙이지 않고 사진으로 찍어서 만들었다. 땅에 떨어진 열매만을 사용하다 보니 필요한 열매를 모으기 위해 다음 해까지 기다렸다가 다시 작업해야 했다. 그래서 2년이 지난 뒤에 책이 나왔다. 들개 한 마리가 뱀과 거대한 새, 개구리 등으로 차례로 변해가는 역동적인 작품이다. 이 작품은 떨어진 열매만 사용하였고 풀로 붙이지 않고 작업했다. 나무 열매가 갖는 ‘씨앗’의 의미로 인해 생명의 소중함과 솟아나는 에너지가 더 크게 느껴지는 그림책이다. 이즈반도에서 요양하면서 시간이 남은 그는 주변의 자연환경을 주제로 작품을 만들기 시작했다. 그는 정원의 목련 열매, 들벧나무에서 떨어진 많은 양의 덜 익은 열매와 시러다모(일종의 상록수) 열매로 콜라주 방식으로 작품을 했다. 세이조는 1998년에 ‘토폴링 보이’, 2002년에 ‘지상의 별자리’, 2003년에 ‘마부이’ 및 ‘자책하는 남자’, 2005년에 ‘고원에 떨어지는 별’, 2006년에 ‘수조의 파티’를 설치 미술을 하였고, 이 작품들은 슬로바키아, 일본의 시즈오카이케다 20세기기념관과 네리마미술관 등 여러 군데에서 전시하였다. 그리고 2006년과 2007년에는 쌍둥이 형 유키히코와 함께 일본의 고치, 니가타에서 순회전 시회를 개최하였다.

세이조는 요양 중인데도 멈추지 않고 왕성한 활동을 하였고, 예술을 향한 마음은 그의 작품 중심 주제인 ‘생명’과 맞닿아 있으며 앞으로 나아가며 성장해 가고 있다.

4) 그림책과 나무 열매 미술관 (2009-현재)

이 시기에도 세이조의 그림책 일대기에 큰 전환점이 생긴다. 히로마츠 유키코는 다시마 세이조의 공간적 표현과 협력자 네트워크의 2009년 Echigo- Tsumari Art Triennale 기간 동안 문을 연 Hachi 와 Seizo Tashima 그림책 미술관에서 독자적으로 나타났다고 했다.⁶⁶⁾ 완전히 새로운 것을 하고 싶었던 그는 그동안 작업해왔던 그림책과 현대 예술과 자연이 혼합되는 거대한 그림책으로 표현되는 ‘하지 세이조 와 나무 열매 미술관’을 개관하였으며, 지금도 계속되고 있다. 그리고 ‘반전운동’과 ‘환경 문제’를 다룬 그림책들을 꺼내고 있으며 설치 미술, 그리고 일본 및 세계 여러 나라에서 그림책 원화 및 그림을 전시하고 있다.

세이조는 카마치시의 토오카 마을의 사나다 초등학교가 2005년에 폐교되면서 강제 전학을 갔던 3명의 학생을 주인공으로 삼아 2009년에 폐교 전체를 공간 그림책으로 꾸몄다.

니이가다현은 예술을 통해 지역 활성화를 도모하고자 2000년부터 대지 예술제인 「에치고 · 츠마리 아트트리엔날레」를 시작했다. 자연을 무대로 하는 대지 예술제에서 산촌의 폐가 및 폐교를 행사장으로 활용함으로써 타 지자체에 비해 독특한 ‘지역만들기 프로젝트’로 호평을 받았다. 이때 이 프로젝트를 주관한 단체에서 세이조에게 제의를 하게 되었다.

세이조는 일상에 도움을 주는 장난감, 토속신앙의 대상이기도 한 벚짚과 대나무로 작품을 만들었다.⁶⁷⁾ 그는 과거 이 학교에서 활기차게 생활했던 학생과 교사, 심지어 ‘도깨비’ 모습까지 재현했는데, 바닷가에 떠내려온 나무나 열매 등을 모아 물감을 칠해서 모았다. 그는 작품을 보호하기 위해 생물을 배제할 필요가 없는 박물관을 꿈꾸며, 그의 거대한 그림책은 자연과 함께 진화 중이다. 그의 작업은 계속되고 있으며 아이들과 젊은이들에게 많은 호응을 받고 있다. 거대한 그림책으로 바뀌고 있는 폐교를 보기 위해 찾아오는 관광객들로 마을은 항상 붐빈다고 한다. 그래서 학생들은 떠났어도 학교는 여전히 살아 있다.

그는 행정기관에서 도로를 만들고 집을 건설하는 것보다, 사람의 마음을 움직이는 예술로 공동체를 살리는 게 중요하다면서, 예술제를 통해 젊은 사람들이 모이

66) 히로마츠 유키코, 위의 책, 2017.

67) <https://www.donga.com>.

게 되면서 노소의 화합도 이뤄지고 있다고 했다. 그러면서 “되돌아보면, 지금 이렇게 나무 열매로 작품 만드는 일은 할 수밖에 없었다고 생각해요. 어릴 때부터 죽 무언가가 이어져 있었어요. 옛날부터 약해서 잘 아팠던 이 몸에 다른 사람들은 갖고 있지 않던 보물 같은 게 숨겨져 있던 거지요. 이 일을 할 수 있는 건 나뿐이다. 앞으로든 무엇이든 만들 수 있다고, 나는 확신을 갖고 말할 수 있어요.”⁶⁸⁾

세이조는 ‘나무 열매 미술관’은 인간과 도깨비, 그리고 생물이 조합된 조금 이상한 공간이다. 아이가 무서워하지 않을까? 걱정하는 사람도 있었지만, 개관하자, 아이들이나 젊은 사람들이 몰려들었다. 지금은 학교라기보다 마을 자체가 미술관이라고 했다.



<그림 8> ‘나무 열매 미술관’ 전경

세이조가 작업한 거대한 그림책인 ‘나무 열매 미술관’에는 해변에서 모은 열매와 나무에 색을 칠해서 만든 아이들, 유령, 동물 등이 학교 안과 밖에서 즐겁게 뛰어다니고, 목련과 도토리껍은 별이 되어 빛난다.

68) <https://blog.naver.com/dptn1893/220838935298>.



<그림 9> ‘나무 열매 미술관’ 공간의 일부분(가 - 바))

2015년에는 학교 옆에 많은 생물이 서식할 수 있게 인공적으로 논을 만들었고, 염소 시즈카와 새끼 두 마리가 그림책에서 나와 학교에 입학해서 새로운 이야기를 만들고 있다. 이 공간은 그림책만이 아니라 회화의 요소, 조경과 음악, 조각들이 다양하게 있다.

히로마츠 유키코는 세이조의 나무 열매 미술관을 자연의 힘, 엄청난 시간과 노력, 그리고 작가의 지칠 줄 모르는 독창성의 추구가 빚어낸 진정 기억에 남는 작품이다. 작품에 사용한 열매 하나하나의 개성이 그림에 생기를 불어넣고 독자에게 감

각을 불러일으킨다고 말했다.⁶⁹⁾

그는 그림책과 미술의 경계에 끊임없이 도전하고 있으며 이때까지 그림책에 예술을 담았다면 이제는 거대한 그림책이라는 모토 아래 ‘나무 열매 미술관’을 개관하였다. 그는 그림책과 예술과 자연을 통합하여 오감으로 느낄 수 있는 그림책을 만들어 가고 있다. 그는 계속해서 한계에 도전할 수 있고, 점점 관습을 깨뜨릴 수 있다고 말한다.⁷⁰⁾

나무 열매 미술관에서는 교실 한 곳을 식당으로 운영하여 방문객들에게 지역의 신선한 재료로 만들어진 음식을 제공하고 있다. ‘나무 열매 미술관’ 그림책은 지금도 계속 만들어지며 살아나고 있다. 폐교를 다시 살려내어서, 그림책과 사람과 자연을 통합하고 마을까지 살려내었다. 종이 그림책 작업만 한 것이 아니라 그림책을 살려내고 확장 시켜서 공동체로 움직이게 했다는 데에 더 큰 의미가 있다.

69) 히로마츠 유키코(2017), 앞의 학술서.

70) 히로마츠 유키코(2017). 같은 학술서

IV. 다시마 세이조의 그림책 분석

1. 환경

세이조는 그림책을 통해 자연과 인간의 모든 것들은 서로 지켜주며 같이 살아가는 하나의 공동체적인 존재들이라는 메시지를 전하는 작가이다.

그는 자신이 29년 동안 살았던 히노테 숲에 폐기물 저장소가 들어서게 되는 것을 알았을 때, 적극적으로 반대 운동을 펼치는 동시에 그림책 『산에서 도망쳤다/쓰레기 버리기』를 펴냈다. 이후에도 환경 운동에 적극적으로 참여하였으며, 설치 미술로 환경운동을 하며 자신의 삶의 철학이나 가치관을 행동으로 옮기는 삶을 살고 있다. 그는 인간들이 자연에 저지르는 인간들의 부조리한 면을 그림책이나 예술 활동으로 지속해 고발하고 있다.

세이조는 2013년에 제2회 세토우치 국제예술축제⁷¹⁾에서 수감자들의 거주지였던 오시마섬 한센병 요양소의 건물을 설치 미술인 인어와 해적, 잃어버린 배와 다양한 바닷속 생물들의 공간으로 만들기 위해 작업을 했다. 그 후에도 그는 수족관 외부에서 ‘푸른 하늘 수족관’과 오시마섬 사람들을 위해 조성하는 ‘숲속의 작은 길’ 등 치유 설치 예술작품과 숲속 산책길을 계속 만들며 환경운동을 하고 있다. 그의 설치 작품은 한국과 파리 등 해외에서 전시되었다. 이때의 작품을 그림책으로 표현한 책이 『해적』이다.

『해적』은 세이조와 아트디렉터 시오자와 후미오가 함께 구성한 그림책이다. 세이조가 그린 기본 그림에 아트디렉터가 작가와 논의해서 색을 입히고 레이아웃을 구성하며 그림책 한 장면 한 장면을 완성했다. 이 작품은 그림책이라고는 하지만, 화면 컷 수가 많다. 세이조는 긴 이야기를 지루하지 않게 만화 형식으로 만들었다. 그만큼 화면 구성이 다채롭다고 할 수 있다.⁷²⁾ 이 책에는 자연과 생명을 사랑하고 걱정하는 작가의 마음이 아주 자연스럽게 드러나고 있다. 어린 독자들은 해적과 인

71) 세토우치 국제예술축제는 2010년부터 3년마다 열리는 국제 예술제로 세토 내해의 주요 섬, 나오시마, 쇼도시마, 데시마, 메기시마, 오기시마, 오시마, 이누시마 섬을 주 무대로 펼쳐지는 바다와 예술, 그리고 지역 커뮤니티를 중심으로 한 축제이다.

72) 엄혜숙은 그림책 비평가, 번역가이다.

어의 재미있는 이야기를 읽다가, 아픈 바다와 마주하게 된다. 아픈 바다 생물과 인어를 구하고 싶은 마음은 해적뿐 아니라 독자들에게도 일어날 것이다. 강요하지 않고 주제를 전달하며 스스로 생각해 보게 하는 것. 이것이 바로 훌륭한 그림책이 갖춰야 할 덕목이라고 할 수 있다.⁷³⁾



<그림 10-1> 그림책 『해적 2015』 표지 <그림 10-2> 오시마섬의 설치 작품

1) 『해적』

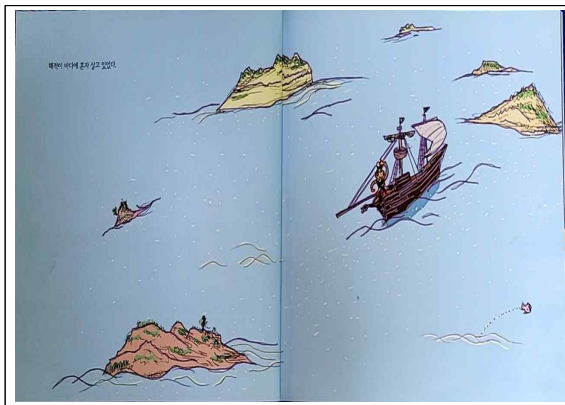
후쿠시마 2011년 원전 사고 이후, 일본의 의식 있는 이들은 환경 문제에 더욱 천착하고 있다. 이 작품은 세이조가 첫 작품을 낸 지 50여 년 만에 낸 작품이다. 그림책 작가로서 자신이 살아온 경험을 한데 모아 만든 책이라고 할 수 있다. 세이조는 어린이 그림책에 ‘환경’과 ‘생명’이라는 동시대적인 문제를 담고자 ‘해적’과 ‘인어’를 등장시켰을 것이다. 그러므로 이 작품은 표지만 볼 때는 ‘인어를 사랑한 해적’의 이야기이지만, 찬찬히 살펴보면 ‘자연을 사랑한 자유인’이라고 할 수 있다.

세이조는 그림책 『해적』에서 바다 오염의 심각성을 고발하고 있다. 해적으로 표현된 주인공은 바다의 살아있는 존재들과 친구처럼 지낸다. 그리고 멧돼지 괴물에게서 섬사람들을 지켜주는 섬 지킴이라고 할 수 있다. 인어와 해적은 사랑에 빠져 행복한 나날을 보낸다. 그런데 어느 날부터인가, 평화의 바다에 인간의 개발이라는 이름으로 바다에 무서운 독을 흘려보내고 여울을 메워버린다. 그 결과 인어는

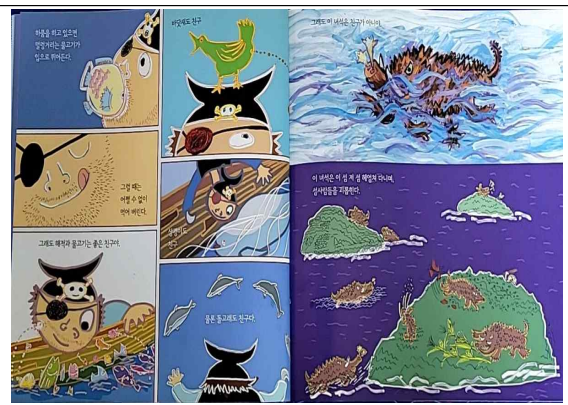
73) <http://www.hollym.co.kr>

바다에 오염된 독 때문에 죽게 된다. 해적은 모든 힘을 다해 인간으로 상징되는 큰 배와 싸우지만 역부족이었다. 결국 죽은 바다에서 더는 살 수 없게 된 해적은 인어와 함께 달나라로 탈출한다.

이 작품은 그의 다른 작품들보다 텍스트가 길다. 죽음과 투쟁이라는 주제를 넣었지만, 독자는 전혀 지루하지 않게 이야기를 읽을 수 있다. 주인공을 아이들이 좋아하는 해적과 인어라는 캐릭터로 삼은 점도 있지만, 그림 선을 가는 볼펜으로 작업한 점이 집중도와 가독성을 높여준다. 이런 점이 호기심을 지속시키면서 더욱 책 속으로 몰입하게 한다.



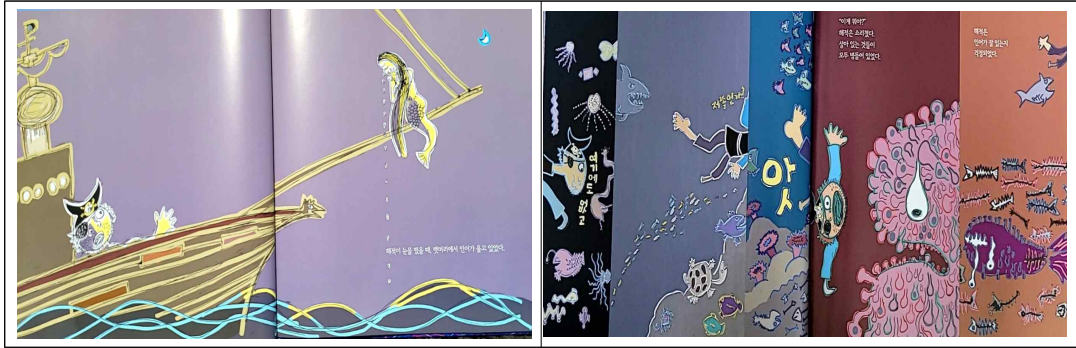
<그림 10-3> 해적 등장



<그림 10-4> 해적과 환경 파괴범

<그림 10-3>의 첫 그림에서 눈과 다리, 팔이 각각 하나인 해적이 보인다. 주인공을 해적으로 표현한 이유는 나환자들의 강제 수용소인 오시마섬에 사는 그들의 외적인 모습을 표현한 것이다. 이러한 상처투성이 해적의 모습은 나환자뿐만 아니라 섬사람들의 고단한 삶을 상징하기도 한다.

세이조는 그림의 기법을 그림책과 만화 기법을 교차해서 구성했는데, <그림 10-4>의 그림에서 해적과 바다 생물들이 다정하게 지내는 장면을 볼펜 선으로 가볍게 처리한 점이 경쾌하면서 즐겁다. 그리고 메시지를 조금 더 강하게 전달하려고 괴물 멧돼지 그림은 아크릴을 사용하였고 두꺼운 선으로 처리해서 위기감을 고조시켰다.

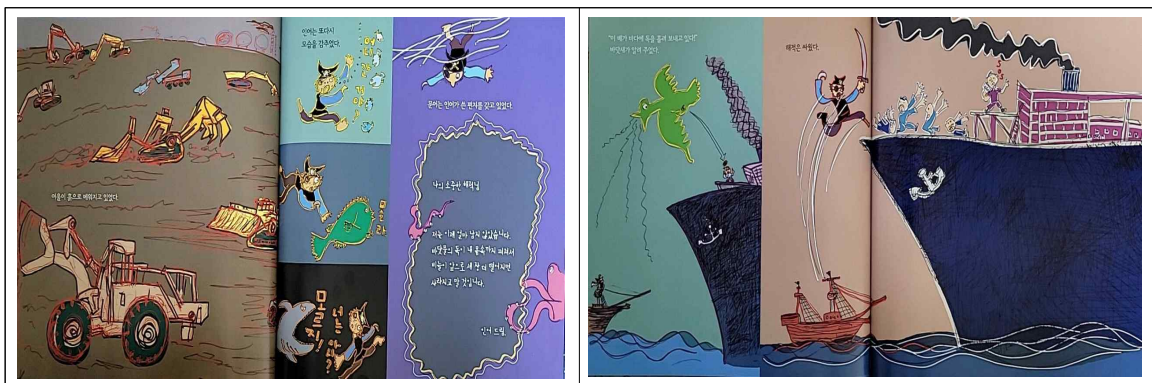


<그림 10-5> 울고 있는 인어

<그림 10-6> 인어를 찾아다니는 해적

<그림 10-5>에서 해적은 섬사람들을 괴롭히는 괴물 멧돼지를 물리치고 의기양양해 있을 때, 뱃머리에서 울고 있는 인어를 보게 된다. 바닷속에 사는 인어가 바다에서 나와 뱃머리에 있다는 것은 이미 바다가 오염됐다는 것을 의미한다.

사랑에 빠진 해적이 인어를 찾아서 바다를 헤매는 과정에서 오염된 바닷속 모습을 생생하게 보여준다. 작가는 『해적』의 무거운 주제의 내용을 어린 독자들에게 전달하기 위해 놀이하듯이 이야기를 이끌어가는 점이 가독성을 높여준다. 그리고 <그림10-6>의 그림에서 세이조의 독특하고 재미있는 기법이 보인다. 그것은 역동적인 상황을 보여줄 때마다 그림 한 장에 세로 선을 여러 개 그려서 다양한 움직임과 배경을 보여준다. 마치 모션 픽처(Motion Picture (활동사진)) 같은 역할을 해서 이야기의 흐름에 생명력을 부여한다.



<그림 10-7> 바다를 매립하는 장면

<그림 10-8> 독을 흘려보내는 배

<그림 10-7>의 그림은 인간들이 개발 명목으로 자연을 파괴하여 바다를 흙으로 매워버리는 모습이다. 그 폭력성을 빨간 불펜으로 중장비들을 덧칠하면서 강조하고

있다. <그림10-8>은 인간의 환경파괴를 고발하는 새와 맞서 싸우는 해적으로 표현한다. 그러나 그들은 거대권력을 상징하는 큰 배와 다수의 무리와는 달리 배도 작고 혼자이다.



<그림 10-9> 달나라로 떠나는 해적

<그림 10-10> 오염된 바다

<그림 10-9>의 그림에서 해적은 인어와 해적선과 함께 달나라로 날아간다. 바다에는 이제 아무 생명도 없다. <그림 10-10>은 작가는 이 종말론적인 상황을 하얀 바다로 묘사한다. 하얀 바다는 쓸쓸함을 넘어서 공포마저 느끼게 한다.

2. 반전

세이조는 그림책 『내 목소리가 들리나요? 2012』를 펴내기 위해 그림책을 만들어온 것 같다고 말할 만큼 그에게 의미 있는 그림책이다. 세이조는 “전쟁과 권위주의에 관해서는 고통을 받거나 다치거나 죽임을 당하는 사람은 항상 약자이다. 나는 전쟁의 참혹함에 항의하여 국가와 민족의 차이를 초월하여 어린이뿐만 아니라 어른들에게도 호소할 수 있다고 생각했다. 그림책이 아닌 다른 매체에서는 불가능한 작업이라고 생각한다”라고 말했다.⁷⁴⁾ 그는 달튼 트람보라는 영화와 터기 시인 ‘나짐 쿠메토’라는 시인의 ‘죽은 여자아이’라는 시에서 영감을 받아서 이 그림책을 만들었다고 한다. 그는 이 그림책의 모든 삽화에서 전쟁이 불러일으키는 모든 감각과 감

74) 히로마츠 유키코(2017), 앞의 학술서, 13쪽 인용.

정을 주입하고 표현하는 데 성공했으며, 전쟁과 생명을 위협하는 모든 것이 사라지기를 기도하는 것만으로는 충분하지 않고 전쟁이 사라지도록 노력하고 우리의 의지를 확고하게 행사해야 한다고 했다.

1) 『내 목소리가 들리나요?』

이 그림책은 전쟁으로 사망한 병사의 넋이 화자가 되어 이야기를 끌고 나가는 독특한 구성의 그림책이다. 그는 이 그림책에서 사람의 얼굴을 특별하게 표현하지 않아서, 특정한 나라의 이야기라고 할 수 없으며, 한국일 수도 있고, 일본일 수도 있고, 또 다른 아랍의 어떤 나라일 수도 있다고 했다. 그렇지만 그 어떤 나라에서든지 전쟁이 일어날 수 있고, 전쟁의 참상을 보여주고 싶었기 때문에 이렇게 그렸다고 말했다.⁷⁵⁾

작가는 우리의 일상이 언제든지 깨질 수 있고, 전쟁은 낯선 일이 아님을 경고하는 것 같다. 이 그림책은 작가와 한국, 중국, 일본의 세 나라 작가의 12명의 평화 그림책 시리즈로 구성된 ‘평화 그림책’이다.

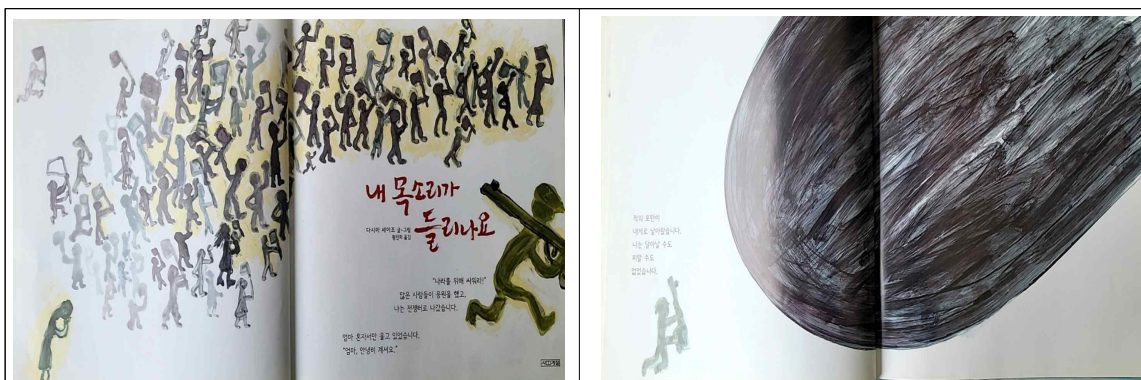


<그림 11-1> 『내 목소리가 들리나요?』 표지

세이조는 언제든지 전쟁의 위기가 올 수 있다고 말한다. 당장 전쟁으로 인한 고통이나 전쟁과 직면하지 않아도 평화에 관심을 기울이고 전쟁을 막아야 한다고 말한다. 세이조가 낮은 목소리로 쉽 없이 풀어낸 이야기는 깊고도 날카로운 울림을

75) blog.aladin.co.k 참조.

준다.76)



<그림 11-2> 전쟁터로 나가는 장면

<그림 11-3> 포탄 앞의 화자

<그림 11-2>는 그림책의 속표지이다. 병사인 ‘나’는 “나라를 위해 싸워라!”라는 명령을 받고 전쟁터로 나간다. 끌려온 사람들을 검은 덩어리로 표현한 것은 인간의 존엄에 대한 잔인한 폭력이다. ‘나’라는 개인은 거대권력 집단 앞에서 흠뻑이에 불과하다는 것을 알려준다. <그림 11-3>에서 전쟁은 시작된다. 모든 ‘나’는 파편처럼 흩어진다. 전쟁은 존재를 없애버린다.



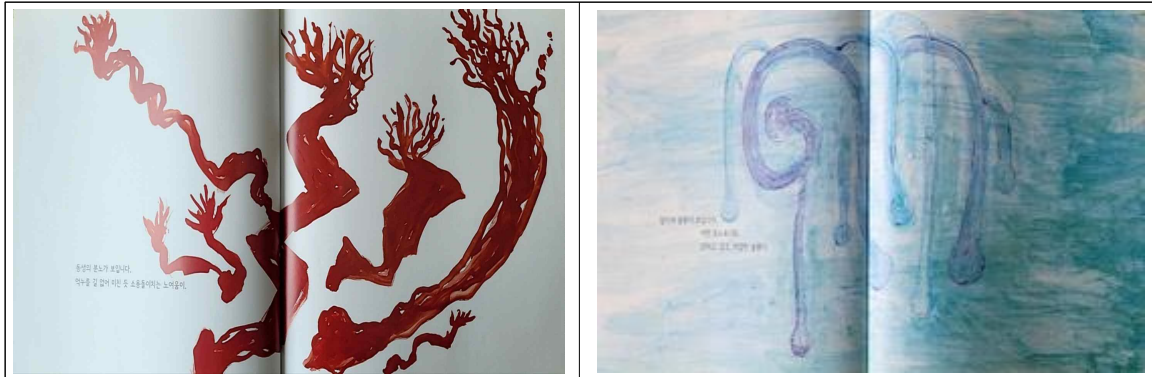
<그림 11-4> 포탄 맞은 병사

<그림 11-5> 혼이 된 병사

<그림 11-4>에서 세이조는 이 그림책을 통해 어린이들뿐만 아니라 어른들에게도 전쟁의 참상과 공포를 알리고 있다. 이 핏빛으로 표현된 인간의 찢김의 아픔을 더욱 강력하게 전달하기 위해 아이러니하게도 눈부신 금빛을 사용한 것 같다. <그림 11-5>의 그림은 죽은 병사를 표현한다. 영혼을 푸른색으로 표현한 것은 젊은이의

76) blog.aladin.co.kr, 참조.

생명, 하염없이 떨어지는 하얀 물방울은 젊은이가 흘리는 눈물과 피를 말한다. ‘



<그림 11-6> 동생의 분노

<그림 11-7> 어머니의 슬픔

<그림 11-6>의 그림은 형의 죽음에 대한 동생의 비명이며 분노이며 적을 향한 분노이다. 동생의 아픔과 뜨거운 분노는 솟구치는 화산처럼 위로 치솟는 붉은색으로 표현했다. <그림 11-7>에서 형의 복수를 위해 싸우다 죽은 둘째 아들까지 잃은 어머니의 애통함은 형체 없는 모습으로 표현된다. 그것은 마치 끝없이 떨어지는 눈물 같다.



<그림 11-8> 슬픈 영혼들

<그림 11-9> 마지막 페이지

<그림 11-8>은 이 책에서 말하는 전쟁의 참상 중에 가장 아픈 장면이다. 억울하게 희생된 사람들과 그들의 영혼이 함께 핏빛 세상에 놓여있다. 작가는 우리의 통념을 깨고 영혼을 창백한 푸른색으로 묘사한다. <그림 11-9>의 그림의 표지와 마지막 페이지에서 우리에게 똑같은 질문을 한다. ‘내 목소리가 들리나요?’ 그러나

이것은 질문이 아니다. 작가는 그가 전쟁의 참상에 대해 전해준 메시지를 결코 잊으면 안 된다는 부탁이자 경고이다.

세이조는 “만약 전쟁이 일어난다고 한다면 죽는 것은 아이들이고, 그 아이들을 지키려는 사람들, 그리고 힘없는 사람들을 지키려는 사람들도 같이 죽어가는 상황이 된다. 나는 전쟁 이야기를 아주 어릴 때부터, 어린아이들 마음속에 심어주고 싶다. 어린 시절에 전쟁 이야기를 들은 아이들이, 평생 반전을 생각하며 살게 하고 싶어서 나는 평화 그림책을 계속해서 그리고 있다”⁷⁷⁾라고 말했다.

세이조의 평화 그림책 『내 목소리가 들리나요?』는 전쟁은 절대 일어나서는 안 되며, 또한 전쟁은 사람들의 평화로운 일상을 완전히 사라지게 하는 절대 악이라는 것을 깨닫게 해준다.

3. 자연, 어린이, 생명

작은 생명에 공감하는 세이조는 버섯이나 나무 열매를 따고 새나 물고기를 잡으며 어린 생물들과 교류해왔다고 하면서, 몸 안의, 육체의 기억, 몸의 여기저기에서 기억하고 있었으며 촉각이나 시각, 청각에 남아 있는 것 같다고 말했다.⁷⁸⁾

세이조는 어린 시절을 고치현의 산골 마을 요시와라에서 보냈다. 그때, 새와 물고기, 개구리 등과 놀며 생명의 역동성과 신비로움을 경험했다. 이러한 체험이 그가 생명력이 넘치는 그림책, 그리고 환경과 평화를 사랑하는 마음을 담은 그림책을 펴내는데 매우 큰 영향을 끼쳤다.

그의 그림책에서 자연의 생명력과 어린이의 생명력은 서로 긴밀히 맞닿아 있다. 그의 그림책에서 자연과 어린이는 따로 떼어 놓을 수 없는 존재로 똑같이 존중받는 친구 관계로서 이야기를 이끌어 나가며, 그 세계에 독자들을 동참하게 한다.

현대 시대의 사람들의 근거지는 대부분 도시이다. 또한 이동에 제한이 있는 어린이들은 더욱 자연을 대할 기회가 없을 것이다. 이러한 의미에서 다시마 세이조의 그림책은 사람들에게 자연과 교감하며 친구가 될 것을 거듭 조언한다.

77) blog.aladin.co.k, 인용.

78) 후쿠인칸쇼텐 어머니의 벗 편집부(2017), 『그림책 작가의 작업실』, 52쪽 참조.

‘자연, 어린이, 생명’에서는 우리나라에 번역된 그림책 중에 『뛰어라, 메뚜기』, 『채소밭 잔치』, 『엄청나고 신기하게 생긴 풀숲』, 『염소 시즈카』, 『모르는 마을』, 『비가 주룩주룩』, 『잡았다!』에 대해 분석하겠다.

1) 『뛰어라, 메뚜기』

세이조는 『뛰어라, 메뚜기』를 통해 어린이 독자들에게 자신감을 준다. 어떠한 고난이 닥치더라도 메뚜기처럼 용기만 있으면 이겨낼 수 있다고 응원하는 유쾌한 그림책이다.

세이조는 어린 시절 히노데 마을에 살 때 다쳐서 먼 곳에 있는 병원에 혼자 다녔던 적이 있다. 그때 계절이 여름이어서 무척 힘들었는데, 메뚜기 한 마리가 세이조에게 포기하지 말라는 듯이 수십 미터를 앞서 폴쩍폴쩍 뛰어가며 용기를 주었다. 이 메뚜기를 모델로 만든 그림책이 『뛰어라, 메뚜기』이다.⁷⁹⁾ 독자들에게 용기를 주는 책이다.



<그림 12-1> 『뛰어라, 메뚜기』 표지

어린이 책 작가인 야다마시로는 “다시마 세이조는 보기 드문 끈기를 가진 예술가 중 한 명입니다. 이 표지만 봐도 알 수 있어요. 메뚜기의 허벅지는 닭의 허벅지만큼 큼니다. 이 강력한 허벅지와 열렬한 점프 의지로 메뚜기는 하늘로 날아갑니다”⁸⁰⁾ 라고 말했다. 세이조는 메뚜기가 두렵고 무서운 위기의 상황에서 어떻게 지

79) 다시마 세이조(2000), 『그림 속 나의 마을』, 40쪽 참조.

혜와 용기를 내서 벗어나는지 보여준다.

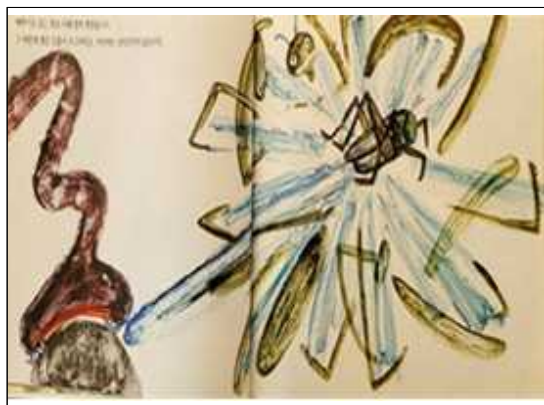


<그림 12-2> 풀잎에 숨어있는 메뚜기

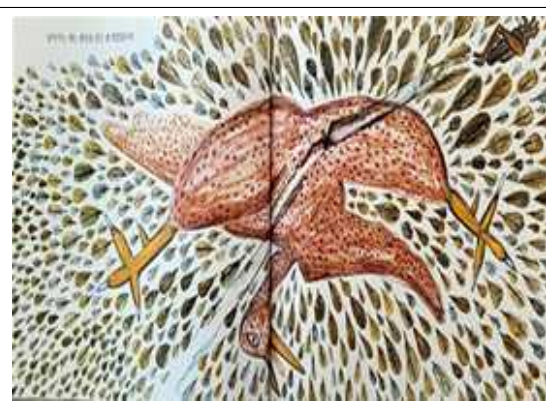


<그림 12-3> 적을 기다리는 메뚜기

<그림 12-2>에서 풀잎 속에 숨은 메뚜기의 모습은 작고 위축되어있으며 두려움에 떨고 있다. 커다란 개구리가 다른 메뚜기를 잡아먹고 있다. 이것은 메뚜기가 자기 힘으로 맞서 싸우기 힘든 물리적인 압박과 심리적 위기를 대변한다. <그림 12-3>에서 메뚜기는 용기를 내서 맞서 싸우기로 한다. 메뚜기가 훤히 보이는 바위에 대담하게 앉아있다. 메뚜기의 모습을 보면 앞다리와 뒷다리는 언제든지 앞으로 튀어 나갈 준비가 되어있다. 독자들도 긴장된 순간이다.



<그림 12-4> 탈출하는 메뚜기



<그림 12-5> 메뚜기와 부딪힌 새

<그림 12-4>는 삶에는 예상치 못한 위험이 언제나 도사리고 있다. 큰 뱀과 사마귀는 그것을 상징한다. 메뚜기는 이제 그것들에 놀리지 않는다. <그림 12-5> 마

80) 히로마츠 유키코(2018), 앞의 학술서. 인용.

지막 관문이 남아 있다. 새와 과감히 부딪힌 메뚜기는 이것마저 통과한다. 작가는 새의 깃털이 과장되게 흩어지는 표현으로 독자들에게 통쾌함을 선물한다.



<그림 12-6> 날개로 나는 메뚜기

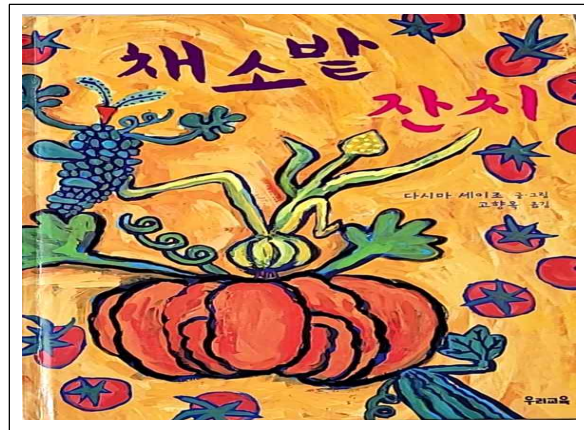
<그림 12-7> 희망을 찾은 메뚜기

<그림 12-6>의 적을 피해 높이 뛰어올랐던 메뚜기는 아래로 떨어지기 시작한다. 순간, 자기의 날개가 생각났다. 이 작지만 놀라운 발견, 이것은 우리에게 용기도 중요하지만, 진정으로 자신을 제대로 아는 것, 자신이 갖고 있는 내면의 힘이 무엇인지 찾아내는 것을 상징한다. <그림 12-7>은 마침내 고난을 이겨낸 메뚜기는 자신의 날개로 힘차게 향해 날아간다. 이 그림에서 메뚜기가 날 때 햇살이 퍼지는 묘사는 극복한 자의 충만한 기쁨을 표현한다.

2) 『채소밭 잔치』

세이조는 도시에 자라는 아이들, 심지어 아이들의 부모님들조차도 채소와 땅에 대해서는 아는 바가 별로 없다고 안타까워한다. 이런 부모와 아이들에게 채소에도 계절이 있다는 것을 말하고 싶어서 3년이라는 긴 세월을 걸쳐서 이 책을 만들었다고 했다.⁸¹⁾ 세이조는 도시 생활을 청산하고 도쿄 외곽 히노데 마을에 땅을 사서 염소와 닭을 키우고 채소도 가꾸면서 자급자족의 생활을 하였다. 처음에는 농부 생활이 낯설었지만, 나중에는 노련한 농군이자 그림책 작가가 되었다.

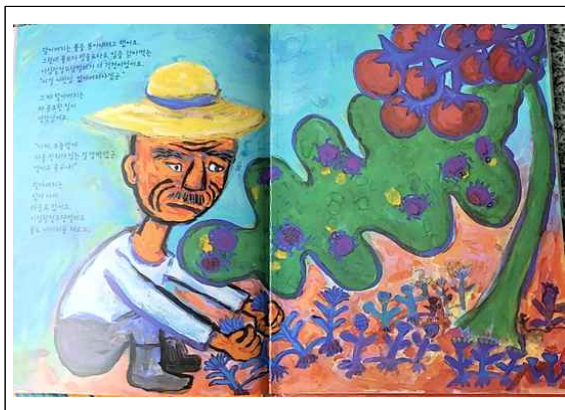
81) 권율, ch, yes24.com/Article/View/13098, 참조.



<그림 13-1> 『채소밭 잔치』 표지

<그림 13-1>의 표지의 그림책은 우리가 아무 생각 없이 먹는 채소와 텃밭에 사는 작은 곤충들을 생각하게 하는 작품이다. 작가는 채소가 자라는 텃밭에는 채소 외에 여러 생명이 같이 도우며 살아가고 있다는 점도 알려준다. 이 책은 다시마 세이조의 자연을 사랑하는 마음이 잘 드러나 있다.

이 책의 첫 장면은 할아버지가 방울토마토를 꺾어 먹는 이십팔점무당벌레를 보면서 시작된다. 할아버지는 마을 잔치를 잊고 있었다는 것을 생각해 내고 방울토마토가 걱정되기는 하지만 급하게 잔치에 간다. 이어서 채소밭에서도 신나는 잔치가 벌어진다.



<그림 13-2> 텃밭에서의 할아버지 모습



<그림 13-3> 저글링하는 무당벌레

<그림 13-2>에서 작가는 이십팔점무당벌레를 토마토처럼 크고 많이 그려서 그들을 통해서 벌어진 일을 암시한다. <그림 13-3>의 실컷 먹고 배가 부른 이십팔점무당벌레들은 방울토마토를 가지고 저글링을 하며 터뜨리고 있다. 그러자 큰 토마토들이 무당벌레들을 쫓아낸다. 작가는 채소들의 존재를 강렬하고 사랑스러운 색깔로 채색한다. 이것은 아이들에게 채소밭의 소중함과 친밀감에 대해 강조한다.

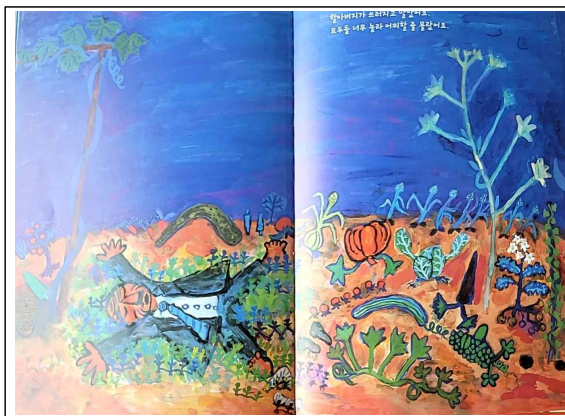


<그림 13-4> 당근들의 공굴리기

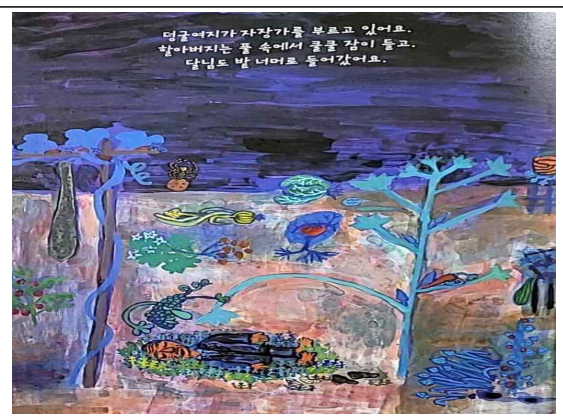


<그림 13-5> 할아버지 얼굴을 만든 호박

<그림 13-4>는 한바탕 소란이 그치자 이번에는 당근들이 감자를 공 굴리기 한다. 주변에는 채소 관객들이 응원하는 광경인데 강렬한 원색을 사용함으로 채소들의 함성소리와 뜨거운 응원이 전해지는 것 같다. <그림 13-5>는 할아버지가 잔치에서 돌아오자 풀들이 춤을 추고 거미가 줄을 친다. 채소들의 공중그네, 할아버지 얼굴로 변신하는 호박, 자기들을 보살펴주는 할아버지에 대한 감사의 잔치다.



<그림 13-6> 텃밭에서 잠이 든 할아버지



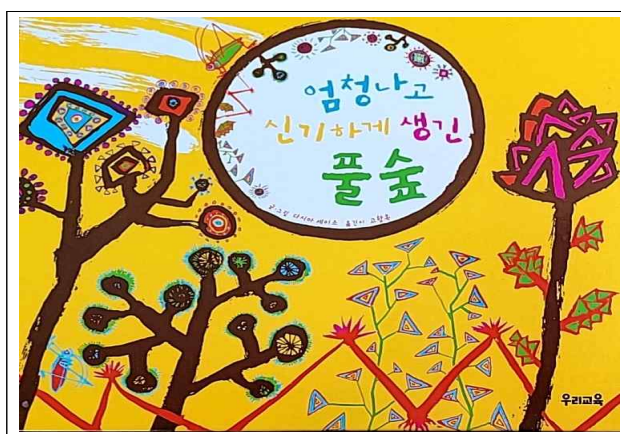
<그림 13-7> 자장가를 부르는 덩굴여지

<그림 13-6>의 편안히 잠이 든 할아버지의 모습은 무척 평화롭다. 한밤중인데도 파란 하늘과 아직도 원색의 기운이 남아 있어서 채소밭 잔치의 열기가 남아 있는 것 같다. <그림 13-7>의 그림은 풀들이 할아버지를 포근히 감싸주고 덩굴여지의 자장가 소리에 밤이 깊어간다. 어느새 하늘에도 검은색이 칠해졌다. 그러면서 내내 도도하게 빛나던 원색은 할아버지의 깊은 잠도 안식의 밤이 오듯 모든 색이 얼어진다.

3) 『엄청나고 신기한 풀숲』

세이조의 이 그림책은 사람과 자연과 사물의 통합에 대한 메시지를 전한다. 그는 인생의 대부분을 시골에 살면서 예술 활동을 하는 작가이다. 이 그림책에서는 ‘공’이라는 사물도 인간과 자연과 교감할 때 하나의 존재로 인정하고 있다.

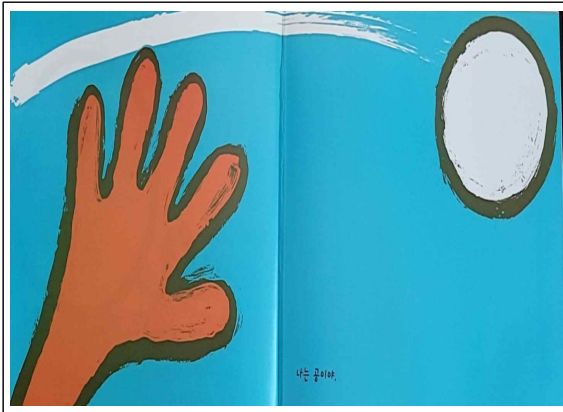
공놀이를 하던 아이가 놓친 공이 풀밭으로 굴러 들어간다. 공놀이를 하는 곳은 우리가 사는 물질 세상을 말하고 풀밭은 자연을 상징한다. 공은 우리이기도 하고 작가 자신이기도 하다.



<그림 14-1> 『엄청나고 신기한 풀숲』 표지

<그림 14-1>은 어린이가 느낌이 가는 대로 선을 그은 것처럼 풀 모양 그림이 독특하다. 단순한 도형 같으면서도 화려하고 아주 강한 생명력을 가진 풀로 그렸다.

풀들의 모양은 모두 다르지만, 풀들은 서로 손을 잡고 신나게 노는 친구처럼 보인다. 이 그림책은 공이 날아가는 것처럼 한 면마다 문장 한 줄 정도로 텍스트 또한 짧고 빠르게 지나간다.

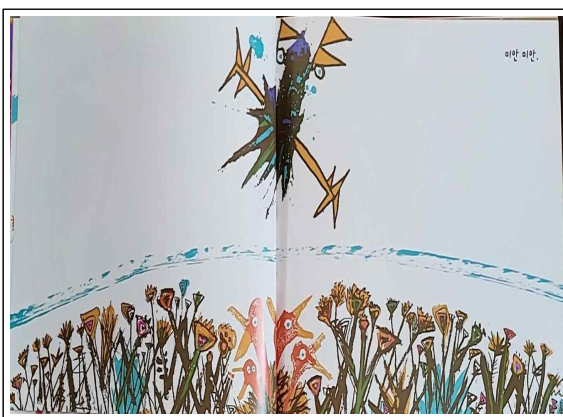


<그림 14-2> 아이가 놓쳐버린 공



<그림 14-3> 풀숲 속을 굴러가는 공

<그림 14-2>에서 개구쟁이인 듯한 아이가 공을 놓쳤다. “나는 공이야.”라는 첫 문장의 이 한 마디는 독자의 관심을 단번에 끈다. 그래서 독자는 아무 부담 없이 풀숲으로 공을 따라 들어갈 것이다. <그림 14-3>의 공은 저마다 다른 색깔을 가진 풀과 꽃들을 스치며 굴러간다.



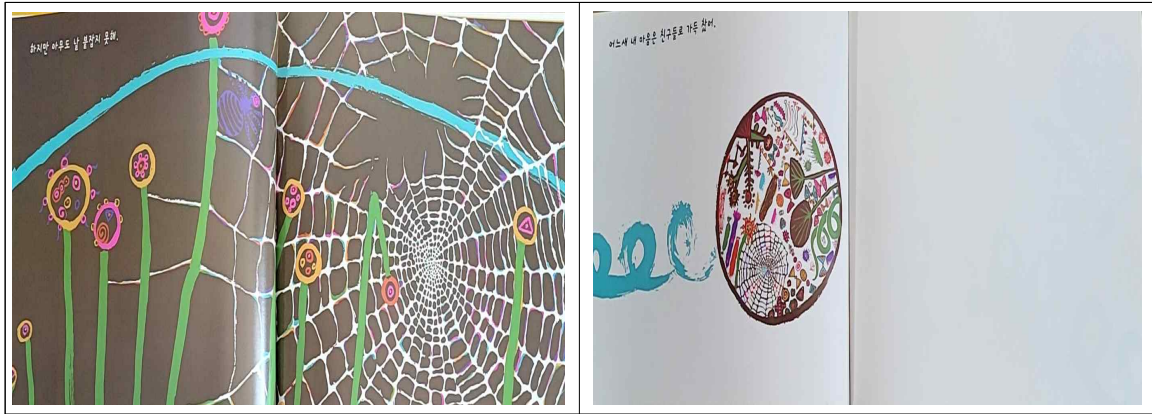
<그림 14-4> 공과 부딪힐 뻔한 새



<그림 14-5> 깜짝 놀란 꽃다발

<그림 14-4>에서 날아가던 공은 장난꾸러기처럼 새와 부딪힐 뻔했다. 그렇지만 위압감 대신 안도감이 드는 장면이다. <그림 14-5>에서는 결국 공은 꽃다발과

부딪힌다. 꽃송이들이 축제의 색종이처럼 사방으로 날린다. <그림 14-4>와 다르게 눈에 띄는 하얀 포물선이며 강력한 운동성을 보여준다. 이것은 공의 폴숲 여행 즐거움이 절정에 다다랐음을 표현한다.



<그림 14-6> 아무도 날 붙잡지 못해

<그림 14-7> 공에 가득 찬 친구들

<그림 14-6>에서는 거미가 공을 붙잡으려 한다. <그림 14-4>, <그림 14-6>처럼 공이 위기의 순간마다 작가는 공의 포물선을 푸른빛으로 그린다. 이것은 위기이지만 공의 긍정적인 발전을 상징하기 때문이다. <그림 14-7>은 마지막 장에서 폴숲 여행을 끝마친 공은 “어느새 내 마음은 친구들로 가득 찼어.”라고 말하며 다시 폴숲에서 굴러 나온다. 공은 처음 폴숲으로 들어갈 때는 하얀 공이었는데 여행을 마치고 나올 때는 풀과 꽃들로 옷 입은 공이 되었다. 이것은 공놀이라는 물질의 세상에서 마음만 먹으면 자연으로 들어갈 수 있지만 우리는 웬만해선 그곳을 향하지 않는다. 그런데 아이가 공을 놓쳤다는 것은 우리의 실패, 실수, 그리고 예상치 못한 문제들을 상징한다. 그럴 때 자연 속에서 우리는 이외의 위로와 만남과 기쁨과 희망을 얻을 수 있다. 그래서 다시 우리의 삶의 자리에서 공놀이, 일상을 살아낼 수 있는 것이다.

4) 『염소 시즈카』

『염소 시즈카』는 그의 반세기를 넘은 창작 여정 가운데 자신만의 독특한 조형 세계가 한창 무르익는 시기의 작품으로 그의 호방한 기질이 유감없이 드러나 있

다. 유니크한 화면의 구조와 역동적인 테생, 거기서 느껴지는 소박함과 천진스러움, 그리고 슬그머니 미소 짓게 하는 유머 등 앞으로 전개될 그의 모든 작품의 특징이 집약된 밀도 있는 그림책이다.⁸²⁾ 그는 히노데 마을이라는 시골에서 농사를 짓고 염소를 키우며 그림책 작업을 했다. 이때 작가의 어린 딸 나호코와 아기 염소 시즈카가 엄마 염소가 될 때까지의 이야기를 담은 그림일기 형식의 그림책이다. 시즈카는 ‘고요함’, ‘조용함’이라는 뜻이지만 매일 시끄럽게 울어서 집안 식구들이 ‘조용!’하고 외치다 보니 저절로 ‘시즈카’가 되었다.



<그림 15-1> 『염소 시즈카』 표지

『염소 시즈카』는 한 어린 동물의 성장 일기로서 생명을 이어가는 생명의 그림책이다. 천방지축 아기 염소는 아이들과 우리의 유년 시절을 상징한다. 그리고 염소가 새끼를 낳고 새끼를 떠나보내며 인간은 알 수 없는 염소의 심정을 제3자의 눈으로 보면서 우리의 삶과 부모와 자식의 인생까지 함께 생각하는 세대를 아우르는 서사가 목직한 그림책이다.

<그림 15-1>의 『염소 시즈카』는 7권의 그림책을 통합한 208쪽의 두꺼운 그림책이다. 『염소 시즈카』의 시리즈의 일곱 권의 제목은 첫째, 아기 염소가 왔어. 둘째, 시즈카의 결혼. 셋째, 축하해, 시즈카. 넷째, 시즈카와 뽀로. 다섯째, 잘 가! 뽀로. 여섯째, 아빠의 젓짜기. 일곱째, 사고뭉치 시즈카. 이렇게 일곱 개의 소재목으로 구성이 되어있다.

세이조의 그림책 『염소 시즈카』는 읽기에 짧은 그림책은 아니지만, 책을 펼치

82) 류재수(2010), 『염소 시즈카』, 2010, 서평 참조.

면 한가로운 농촌을 배경으로 한 가족과 아기 염소의 평화로운 일상을 만나게 된다. 그림책의 화법은 밝은 채색과 굵고 부드러운 선으로 인해 평화로운 가정의 일상이 강렬하면서도 자연스럽게 전달된다. 현대 시대의 아이들은 자연을 만나기 쉽지 않고 자연을 만나려면 일부러 시간과 돈을 들여 찾아가서 견학하는 ‘자연’이다. 그렇다 보니 다시마 세이조의 『염소 시즈카』는 염소를 키우며 사는 시골의 평범한 일상을 보여주지만, 아이들에게는 특별하면서도 흥미롭기도 하며 소중한 이야기이다.

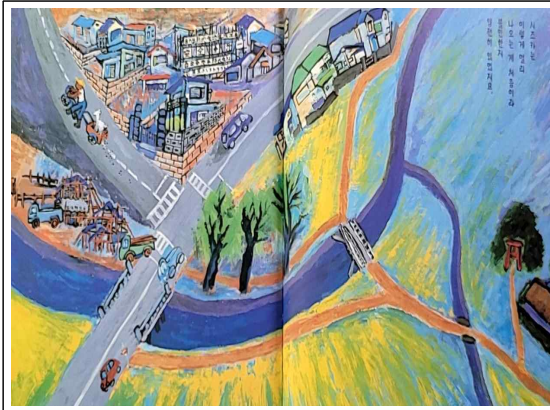


<그림 15-2> 집에 온 아기 염소



<그림 15-3> 쑥쑥 자라는 시즈카

<그림 15-2>는 나호코의 엄마 아빠가 아기 염소를 집으로 데려오는 장면이다. 아빠는 작가 본인인 세이조이다. 어른들이 작은 동물을 사랑으로 대하는 장면은 아이들에게 무의식적인 영향을 끼친다. 아이들은 생명의 소중함, 동물과 교감하는 법 등을 자연스럽게 배운다. <그림 15-3>의 그림은 친구가 된 나호코와 시즈카의 모습이다. 나호코는 신발을 벗고 있다. 이것은 아기 염소와 완벽히 교감하며 사랑하고 있음을 나타낸다. 그림 색도 노란색 꽃을 들거나 입에 물고 있는 모습은 같은 기쁨을 누리고 있음을 의미한다.



<그림 15-4> 시즈카의 결혼

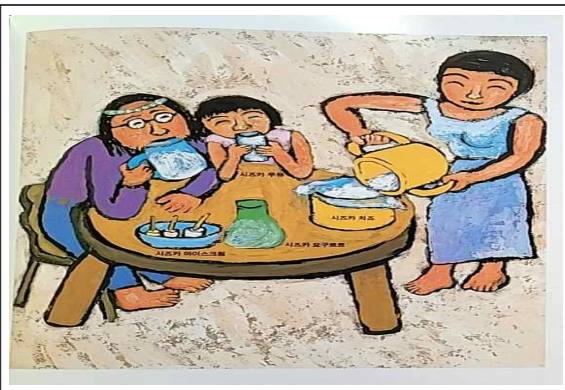


<그림 15-5> 새끼 낳는 시즈카

<그림 15-4>는 마을의 전경을 하늘에 드론을 띄워서 보는 것처럼 한눈에 볼 수 있게 그렸다. 아이들이 손이 가는 대로 그린 것처럼 도로선이 편안해 보인다. 시즈카가 결혼하러 가는 모습이다. 자전거에 리어카를 매달고 달리는 아빠는 어찌나 기쁜지 넓은 도로 한 가운데를 달린다. <그림 15-5> 이 그림은 시즈카가 새끼를 낳는 장면이다. 다시마 세이조는 이 그림을 통해 자연의 섭리를 어린이들에게 보여 준다. 아기 염소가 세상에 머리를 내밀 때, 고통스러움에 시즈카가 입을 크게 벌리고 우는 모습은 엄마가 되는 기쁨과 행복, 고통, 숭고함까지 그대로 전해진다.



<그림 15-6> 아기 염소와 이별하는 시즈카



<그림 15-7> 시즈카 우유

<그림 15-6>의 그림은 겪어야만 하는 생의 과정이다. 엄마가 된 시즈카가 아기 염소 뽀로를 다 키우고 떠나보내는 장면이다. 시즈카는 뽀로를 처음 낳 때처럼 입을 크게 벌리고 운다. 탄생의 기쁨이나 이별의 슬픔이나 살아있는 모든 존재에게

는 아기 염소를 배웅하는 시즈카의 모습이다. <그림 15-7>은 시즈카의 본래의 모습인 가축의 역할을 보여준다. 시즈카의 우유로 치즈와 요쿠르트, 아이스크림을 만들어 먹는 장면이다. 가축은 자기를 아끼는 인간에게 모든 것을 주는 존재이다. 이런 의미에서 가축은 작은 자연이다. 그런데 재미있는 것은 이번에는 나호코 부모의 맨발이 보인다. 이제 그들도 완벽히 자연으로 들어간 것을 뜻한다.

세이조는 그림책 『염소 시즈카』의 작가의 말에서 가축의 주인은 감기에 걸렸는데 찬비가 내려도 쉴 수가 없고 가축이 먹을 풀을 베러 나가야 한다고 했다. 가축은 더는 쓸모가 없어지면 죽임을 당하는데, 이점은 가축과 애완동물의 차이점이라고 말했다. 그는 시즈카는 늙어서 죽자 복숭아나무 밑에 묻어주었고 나중에 시즈카의 영양이 담긴 맛있는 복숭아가 열렸다고 했다. 시즈카는 죽었지만 시즈카가 벨어낸 생각들은 지금도 초원과 밭고랑을 노니며 떠돌아다니고 있을 거라고 했다.⁸³⁾ 다시마 세이조는 상상으로만 실현된 예술작품이 아니라 실제 생활에서 얻어낸 소중한 경험이 철학적이고 예술이라는 점을 더욱 가치 있는 작품이다.

5) 『모르는 마을』

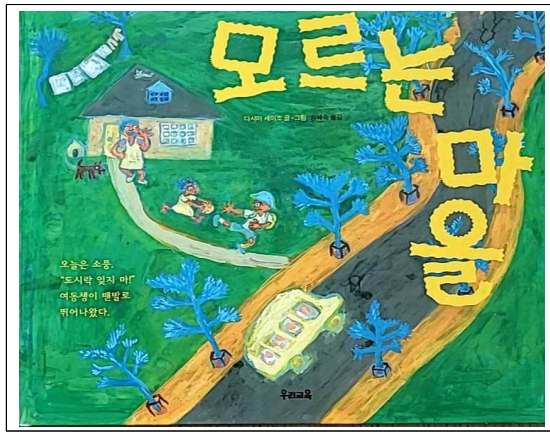
세이조는 그림책 『모르는 마을』을 통해 자연은 상상이 가득한 공간이며, 아이들의 자연 놀이터라는 메시지를 전한다. 누구에게나 길을 잃었던 경험이 있을 것이다. 처음에는 두렵지만 이내 모험심이 생기면서 모르는 장소에 대한 호기심이 생겨난다. 이런 일에 대한 작가의 신나는 모험담을 엿볼 수 있다.

작가의 어린 시절의 놀이터는 자연 속이었다. 작가는 자연의 놀이터에서 모르는 숲을 탐험하며 처음 만나는 장소, 나무, 꽃, 생물들에 대한 무한정 호기심과 모험심을 발동하며 상상력의 나래를 펼쳤을 것이다. 작가의 어린 시절의 자연 탐험은 그림책 『모르는 마을』을 보는 아이들에게 가감 없이 이입될 것이다. 아이들은 그림책을 통해 자연의 판타지를 맛볼 것이다.

이 그림책은 아이들의 동심 세계를 빼닮은 그림이 눈과 마음을 즐겁게 하며 특히 원색을 사용하여 자연의 살아 움직이는 순간을 단순하고 명쾌하게 드러내 아이

83) 다시마 세이조(2010), 『염소 시즈카』, 작가의 말 참조.

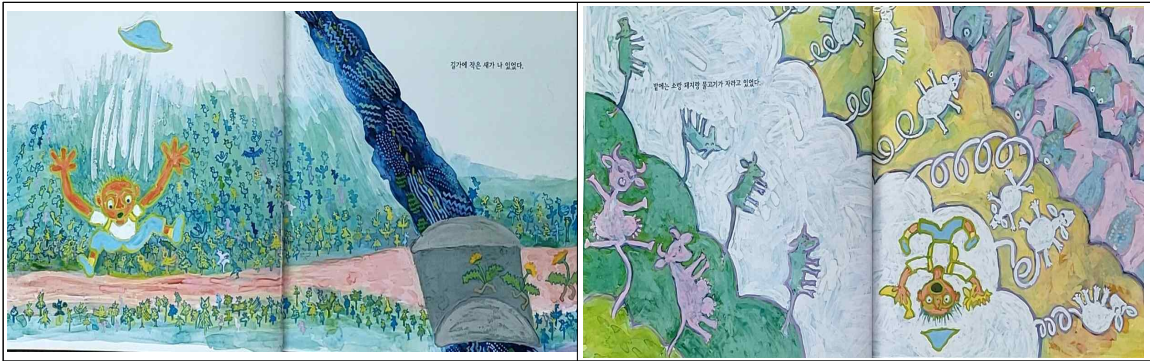
들의 흥미를 불러일으킨다고 하였다.⁸⁴⁾ 작가는 자연을 표현할 때 화려한 색을 마음껏 사용해서 모르는 마을에서의 여행에 대한 호기심을 자극한다.



<그림16-1> 『모르는 마을』 표지

이 그림책은 <그림 16-1>의 표지에서부터 이야기가 시작되는 그림책이다. 한 아이가 소풍날에 버스를 놓쳐서 아무도 타지 않은 버스에 타면서 벌어지는 이야기이다. 버스는 이 아이를 밭에서 자라는 소와 돼지와 물고기, 콩벌레 자동차, 그리고 인간을 잡아먹는 민들레 등 우리의 상상을 넘어선 캐릭터를 등장하는 판타지 마을로 데려다준다. 이 책에 나오는 판타지 설정은 억지스럽거나 부자연스럽지 않으며 자연스럽게 독자의 발길을 이끈다. 아이들의 호기심을 사로잡는 판타지 마을이다. 그렇지만 판타지가 억지스럽지 않으며 흥미롭게 전개된다. 독자들 또한 주인공 아이와 함께 모르는 마을을 모험하고 있는 자신을 발견할 것이다.

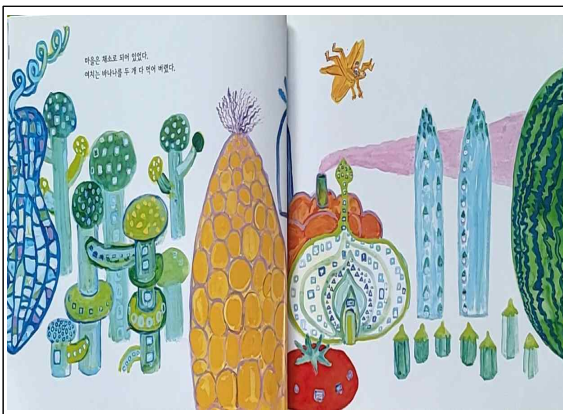
84) <https://search.daum.net>, 참조.



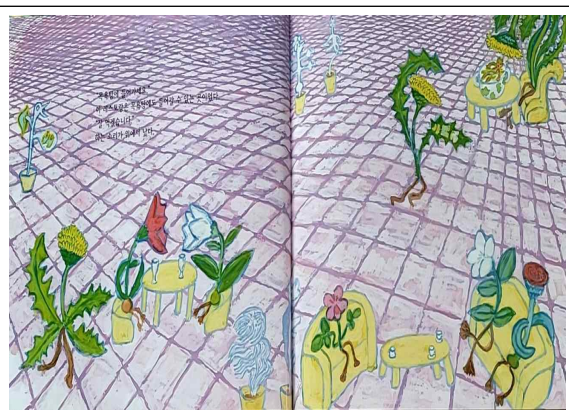
<그림 16-2> 길가에 작은 새

<그림 16-3> 밭의 소랑 돼지랑 물고기

<그림 16-2>에서 주인공 아이는 모르는 마을에서 버스를 내렸는데, 민들레 아이들이 걷고, 길가에는 작은 새가 풀처럼 나 있었다. 놀란 아이의 머리카락이 하늘로 치솟고 그에 따라 공중으로 날아간 모자의 움직임도 강렬한 붓 터치로 놀라움을 표현해준다. 이뿐만 아니라 물줄기도 분수처럼 치솟는 기법으로 사용하여 전체적으로 기이한 세상에 들어온 아이의 충격을 대변하고 있다. 작가의 상상력은 독자들을 그림책 첫 장부터 단번에 몰입시키며, 호기심이 생기고 탄성을 자아내는 뒤바뀐 세상을 보여준다. <그림 16-3>은 밭에 꼬리가 밭에 심어져서 거꾸로 자라는 소와 돼지, 그리고 거꾸로 땅에 심어진 물고기. 작가는 이번에는 아이의 모습을 뒤집어서 앞 페이지와 연속적인 상상력에 반전을 보여준다.



<그림 16-4> 채소 마을



<그림 16-5> 모르는 마을 레스토랑

<그림 16-4>의 장면은 원근법을 상관하지 않고 채소로 만든 집과 건물들을 배치하여 독자들이 자기도 모르게 작가가 안내하는 모르는 마을로 따라 들어가게

만든다. 특이한 것은 다양한 채소마다 고유한 질감과 무늬를 그대로 표현하지 않고 마치 하나하나 보석작품을 세공하듯 정교하게 새로운 무늬를 부여하였다. 낱장으로 보아도 훌륭한 예술작품이다. 이어지는 판타지는 세상은 <그림 16-5>에서 목욕탕과 레스토랑이 한 공간에 있는 장면이다. 꽃들이 저마다 테이블에 앉아 차를 마시며 이야기를 나누는 모습은 기하학적인 바닥의 분홍 타일과 어우러져 몽환적이기까지 하다.



<그림 16-6> 민들레 솜털

<그림 16-7> 모험이 끝남

<그림 16-6>에서 “나는 민들레 솜털을 타고 돌아왔다.” 주인공 아이는 민들레 솜털에 날려 집으로 돌아가게 된다. 그런데 아이는 벌거숭이이다. 버스를 놓쳐 소풍은 가지 못했지만, 작가는 아이가 모든 외적인 것을 다 벗어버리게 함으로써 완전한 자연과의 교감을 맛보게 해준다. 정해진 제한된 장소나 규칙에 따라 움직여야 되는 여행이 아니라 마음껏 시공간을 초월하는 여행을 맛보았기 때문이다. <그림 16-7>에서 집에 돌아온 아이는 소풍도 안 가고 모자도 옷도 배낭도 잃어버렸지만, 엄마에게 혼나지 않는다. 엄마는 아이를 혼내지 않는다. 다시마 세이조는 모든 규칙, 규제, 어떤 속박, 심지어는 일상의 번거로움까지 다 탈출하고 싶은 인간의 마음을 표현한 것이다. 그리고 어린이도 역시 자유를 갈망하는 존재로 인식한다. 그러나 아이러니 한 점은 목줄이 묶인 강아지이다. 이것은 마치 자유를 갈구하나 어쩔 수 없이 현실에 묶여있는 우리들의 모습을 말하는 것 같다.

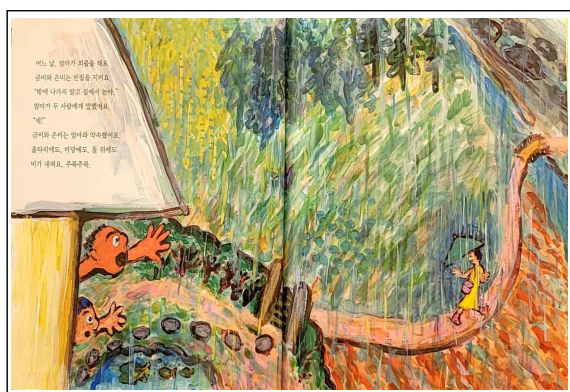
6) 『비가 주룩주룩』

그림책 『비가 주룩주룩』은 표지에서부터 비 오는 날의 즐거운 생동감이 넘치며 빗소리가 요란히 들리게 만든다. 비가 오는 날 밖에 나갈 수 없어 심심한 아이들은 이 그림책 한 권을 펼쳐 들고 마음껏 비의 세상을 경험할 수 있다. 이 책은 외출한 엄마를 기다리는 어린 남매가 걱정과 두려움을 극복하고 성장해 가는 과정을 그린 그림책이다.⁸⁵⁾ 엄마는 남매에게 밖에 나가지 말고 집을 잘 지키라고 당부하며 외출한다.



<그림 17-1> 『비가 주룩주룩』 표지

엄마가 외출한 후에 울타리에도, 마당에도, 돌 위에도 비가 내리기 시작한다. 엄마를 기다리는 아이들이 나누는 이야기와 놀이, 상상력을 쉽 없이 들려준다.



<그림 17-2> 엄마 생각

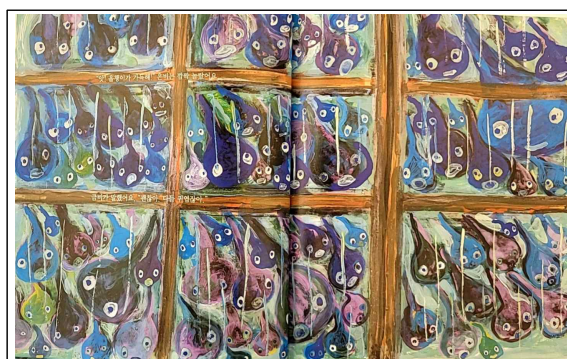


<그림 17-3> 창밖의 친구

<그림 17-2>는 엄마를 배웅하는 아이들의 마음을 과장되게 그려진 긴 목과

85) <https://blog.naver.com/zhdzhddefao/221610718796>, 참조.

역시 비현실적인 손의 크기로 보여준다. 아이들은 창가에서 엄마가 타고 가는 버스가 안 보일 때까지 지켜본다. 이 책에서 반복되는 ‘비가 내려요. 주룩주룩.’이라는 문장은 엄마를 기다리는 남매의 마음을 노래의 후렴구처럼 들려준다. <그림 17-3>은 창밖을 보며 엄마 생각을 하던 남매에게 머위 잎을 쓴 개구리가 등장하면서 판타지 세계로 빠진다. 남매의 크고 동그랗게 표현된 두 눈은 이 아이들이 앞으로 만날 판타지 세계에 대한 호기심을 증폭시켜준다.



<그림 17-4> 창문에 찾아온 올챙이들



<그림 17-5> 창밖의 숲

<그림 17-4>는 이번에는 개구리 이어 창가에 올챙이들이 가득 찾아온다. 그리고 뒤이어 달팽이와 물고기들도 남매를 방문한다. 두 아이는 엄마의 존재를 잊을 정도로 그들과 놀이에 깊이 빠져든다. <그림 17-5>는 창밖에 펼쳐진 숲의 나무들과 풀들, 밭의 채소들이 기쁜 듯이 춤을 추고 있다. 그들의 기쁨을 마치 사람처럼 손과 발을 흔들며 움직이듯이 표현하여 비가 주는 생명력을 독자가 충분히 맛보게 해준다. 어느새 남매는 비와 함께 찾아온 개구리 올챙이, 달팽이, 물고기들과 그리고 나무와 풀들과 모험을 여행을 떠난다.



<그림 17-6> 친구들을 태운 대나무 잎 배

<그림 17-7> 집에 돌아온 엄마

<그림 17-6>는 남매가 나뭇잎 배를 3785개나 만들었는데, 이것은 엄마를 기다리는 시간을 말하기도 하지만 한편으로는 비가 너무 많이 와서 위험에 빠진 숲속 친구들을 구해주기 위한 작전이기도 하다. 아이들의 작전이 성공적으로 마쳤을 때 엄마가 귀가한다. <그림 17-7>의 그림에서 엄마가 들고 온 케이크 상자 위에 여동생이 초록 종이배를 올려놓는다. 그 종이배는 방바닥에 놓인 책에 그려진 같은 모양과 색깔이다. 이것은 두 아이가 경험한 판타지의 이야기를 엄마에게 들려주는 것을 암시한다. 『비가 주룩주룩』은 ‘굵은 붓 터치와 생동감이 면지에서 빗방울처럼 쏟아지고 푸른빛에서, 초록색으로, 다시 노란색으로 시시각각 변화하는 색감의 변화로 시시각각 변하는 감정이 고스란히 그림으로 전달되는 멋진 그림책이다.’⁸⁶⁾ 그림책 한 권에 비 내리는 세상의 숲과 물가에 사는 개구리와 올챙이, 물고기들과 비를 맞고 있는 작은 곤충까지도 초대해 즐거운 놀이를 펼친 책으로 작가의 나이를 뛰어넘는 순수성이 그대로 드러나는 책이다.

7) 『잡았다!』

세이조의 그림의 특징인 힘찬 붓질과 살아있는 듯한 생동감이 고스란히 느껴지는 그림책이다. 그뿐 아니라 세이조의 독창적인 표현 기법도 잘 드러난다. 예를 들어 다시마는 위기나 공포, 두려운 때에 색감을 사용할 때나 기쁨, 행복, 환희일 때에 항상 밝은색으로 선명하게 채색을 한다. 『잡았다!』는 그가 어린 시절에 냇가에

86) <https://blog.naver.com/1y6262/221642039591>, 참조.

서 팔딱거리며 물고기를 잡으며 놀았던 체험을 모티브로 한 그림책으로, 아이와 물고기가 한 판 경쟁하듯 혼신의 힘을 쏟아붓는 장면을 강렬하게 그려내고 있다.



<그림 18-1> 『잡았다!』 표지

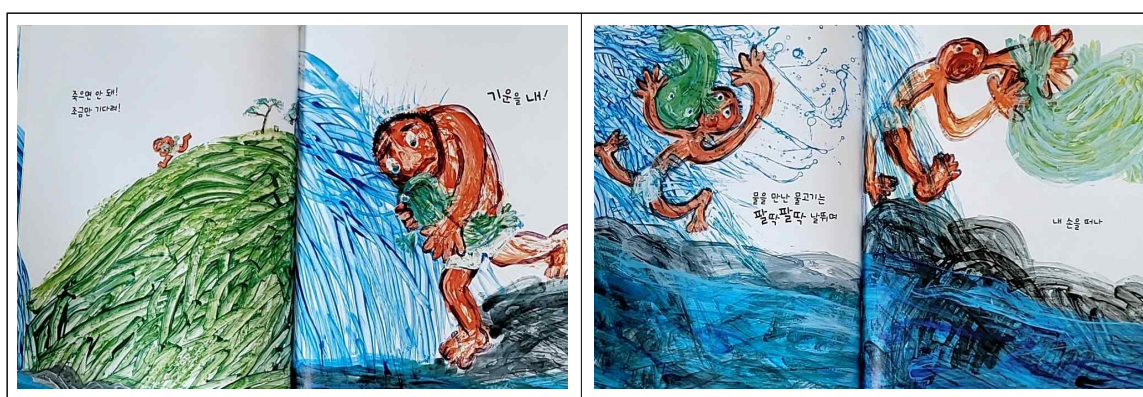
<그림 18-1>의 표지에서 보이듯이 『잡았다!』는 힘찬 생명의 약동과 생명의 소중함을 전하는 그림책이다. 세이조는 그의 어린 시절의 이야기인 에세이집 『그림속 나의 마을 2000』에서 냇가에서 물고기를 잡으며 놀았던 일들을 독자들도 그 시간, 장소에 함께 있는 것처럼 느낄 만큼 역동적으로 묘사했다. 그의 어린 시절의 최고의 자연 친구는 물고기인 듯하다.



<그림 18-2> 잡을 거야!

<그림 18-3> 내가 잡은 물고기

<그림 18-2>에서 아이가 급한 마음에 손을 앞으로 쭉 뻗어 물고기를 잡으려고 하지만 물고기의 커다란 눈을 보면 쉽게 잡히지 않을 듯하다. 강여울이 파랗고 물결의 붓칠이 힘차게 사선의 뻗는 것처럼 표현한 것은 아이와 물고기의 한 판 승부의 긴박함을 잘 드러낸다. 기이하게 크게 그린 아이의 오른손은 물고기에 집중된 아이의 마음이 얼마나 강한지 보여준다. <그림 18-3> 한 판 승부는 아이의 승리로 끝난다. 물고기를 양동이에 넣는 얼굴에는 희열이 넘친다. 물결이 잔잔해지고, 잔디 능선이 가파르지 않고 안정감이 든다.



<그림 18-4> 죽지 마!

<그림 18-5> 물을 만난 물고기

<그림 18-4>에서 자기가 잠깐 잡이 든 사이 양동이에서 나온 물고기가 축 쳐 있는 걸 본 아이는 깜짝 놀란다. 그리고 물고기를 안고 강가로 내달린다. “죽으면 안 돼! 조금만 기다려! 기운을 내!” 그림에서 가파른 동산도 아랑곳하지 않고 뛰어 내려가는 걸 보면 아이의 마음이 얼마나 급한지 알 수 있다. 금방이라도 울 듯한 얼굴, 물고기를 껴안은 두 팔에서 어른의 다리처럼 크고 힘이 들어간 두 다리. 이런 묘사는 아이에게 투영된 작가의 생명 존중 사상이 독자들에게 충분히 전달된다. <그림 18-5>에서는 물가에 오자마자, 물고기는 아이가 놓아주기도 전에 팔딱거리며 물속으로 뛰어들었다. 작가는 물속으로 들어가는 물고기의 색채의 농도를 흐리게 하는 대신 커다랗게 묘사하고 있다. 이것은 놓쳐버린 아이의 꿈의 허탈함을 상징한다.



<그림 18-6> 죽지 마!

<그림 18-7> 물을 만난 물고기

<그림 18-6>에서 아이는 강물로 돌아가는 물고기를 아쉬운 마음으로 멍하니 바라보고 있는데, 물고기가 높이 뛰어오르며 고맙다고 인사한다. 화면은 반으로 자른 듯 바다와 비어있는 공간으로 나뉜다. 마치 아이와 물고기가 동등한 관계로 재설정 되는 느낌이다. <그림 18-7>은 그때야 아이의 얼굴에 웃음이 번지며 기쁜 마음으로 물고기를 보낸다. 아이의 얼굴에 물고기가 그려져 있는 그림은 다분히 해학적이다. 그리고 물고기가 아이의 얼굴 정 중앙에 배치된 것은 더 이상 잡고 잡히는 관계가 아닌 진정한 친구의 관계로 상징된다.

그의 그림책에 드러나는 생명력의 원천은 모든 살아있는 생명을 존중하고 사랑하는 마음에 있다. 그는 자연에 대한 사랑, 인간에 대한 사랑, 아주 작은 생물의 생명까지도 소중히 여기는 마음을 그림책에 담아낸다. 이런 바탕에는 그의 삶의 철학, 가치관과 세계관이 녹아있다.

세이조의 그림 기법의 가장 큰 특징은 마치 어린이가 그린 그림처럼 자유스러우며 천진스럽다는 것이다. 그리고 힘찬 선에서는 그림이 살아 있는 듯한 강한 생명력이 느껴진다.

그의 그림책에는 자연과 생명, 반전과 환경, 아이들이 성장해 가는 과정에서 경험하고 소통과 공감 해야 할 주제들이 신선한 메시지로 우리에게 전해진다.

IV 결론

다시마 세이조는 60여 년 동안 그림책을 펴냈고 지금도 계속 활동하고 있다. 그는 그림책 작가로서 환경운동가이자 반전운동가인 세이조는 어릴 때부터 시골에서 자급자족하는 삶을 살고 있다. 그는 자연과 생명 존중을 가장 소중한 삶의 가치로 여기며, 삶의 부조리에 맞서 행동하며 바로 잡으려 노력했다. 그러나 결국 그것이 쉽지 않음을 체험하게 된다.

본 연구는 세이조의 삶을 시기별로 나눠 연구하였고, 그의 그림책을 주제별로 '환경', '반전', '자연과 어린이, 생명'의 세 가지로 분류하여 분석하였다. 그는 그림책을 통해 현실에 드러난 세상의 모순과 부조리, 생명 경시와 인간의 자연 파괴에 관한 문제점을 드러내 독자들에게 그 해답이 무엇인지 알려주려고 했다. 이 연구를 위해 그의 대표적인 그림책 9권을 선택하여 집중 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 환경을 주제로 한 그림책 『해적』을 분석하였다. 현대는 산업의 발달로 인한 무분별한 자연훼손과 개발이 난무하며 플라스틱 제품의 사용으로 자연이 신음하고 있다. 『해적』은 바다 오염을 다룬 이야기이다. 이 책에서 그의 메시지는 환경오염으로 언젠가 지구는 인간이 살 수 없는 곳으로 변하게 될 것이라는 경고이다. 이런 일들이 계속 진행된다면 결국 피해는 후손들에게 돌아갈 것이다. 세이조는 환경오염에 대한 심각성을 어린 독자들의 눈높이에 맞게 『해적』을 통해서 설득력 있게 묘사했다. 환경 훼손은 미래의 지구와 모든 생명체의 안전과 직결되기에 그 문제의식에 대한 각성이 필요하다는 것을 말해준다.

둘째, 반전을 주제로 한 그림책 『내 목소리가 들리나요?』를 분석하였다. 세이조는 전쟁이 어떻게 인간의 존엄성을 파괴하고 목숨을 앗아가는지 또 남겨진 이들의 삶이 어떻게 아픔과 고통으로 매몰되는지를 보여준다. 세이조는 전쟁의 희생자는 젊은이들이며 전쟁은 언제든지 벌어질 수 있다고 말한다. 또한 반전은 자신이 평생 어린이들에게 각인시켜주고 싶은 주제라고 했다. 그는 전쟁의 참혹함을 통해 어린이 독자들에게 평화의 소중함을 알려주려는 것이다. 특히 『내 목소리가 들리나요?』의 내용을 보완하는 그림들의 강렬한 선과 이미지들은 전쟁의 고통과 비극을

적나라하게 보여준다.

셋째, 세이조 작품의 가장 핵심을 차지하는 주제인 자연과 어린이 및 생명에 대한 작품 『뛰어라, 메뚜기』, 『엄청나게 신기하게 생긴 풀숲』, 『모르는 마을』, 『염소 시즈카』 통합권, 『채소밭 잔치』, 『비가 주룩주룩』, 『잡았다!』를 분석하였다. 현대는 도시화의 가속화로 자연과 멀어질 수밖에 없는 환경이 일반적이다. 그러나 그는 주변에 있는 자연 속 크고 작은 생명체의 존재를 우리에게 소개해 준다. 풀 한 포기에서 꽃 한 송이, 그리고 올챙이와 메기, 염소와 사람 등이 친구가 되고 심지어 식탁에서 늘 보아온 채소들이 함께 노래하며 춤춘다. 비와 바람까지도 서로 친구가 되는 그의 그림책 속 자연의 나라는 독자들을 자연으로 달려가고 싶게 한다. 이처럼 그림책에 담긴 세이조의 자연 예찬은 자연과 인간이 서로 상생을 통해 지향해야 할 과제라고 말해준다.

세이조는 그의 명성이나 방대한 작업량에 안주하지 않고 말년에도 활발히 창작 활동 중이다. 그 예로 2009년 니가타현의 폐교를 이용하여 ‘나무 열매 미술관’을 개관하여 생명력 넘치는 그림책으로 만들고 있다. 그는 이 나무 열매 미술관을 통해 독자들에게 자연, 어린이 그리고 생명이 소중한 가치를 전해주고 있다. 평생 세이조가 주장해온 “자연 없는 예술은 없다.”라는 말처럼 그의 신념을 그림책에 담아 독자들과 교감하며, 자연과 어린이를 지키는 역할에 분투하고 있다.

세이조는 그의 그림책을 읽는 독자들에게 자연과 인간, 모든 생명체가 서로 돕고 상생하는 세상에서 평화로운 삶을 살아가는 것이 우리가 추구해야 할 최고의 가치라는 것을 말해주고 있다.

본 연구를 통해 그림책이 어린이들에게 재미와 지식을 주는 기능 이외에 함께 살아가는 방법을 깨닫게 해주는 주제의 활용 방안에 기여하게 되기를 기대한다.

참고문헌

《 단행본 》

- 니카가와 모토코(Nikagawa Motoko, 2006), 『그림책은 미술관』 .
다시마 세이조(Tashima Seizo, 2000), 『그림 속 나의 마을』 .
마쓰이 다다시(Matsui Dadasi,, 2009), 『어린이와 그림책』 .
마틴 솔즈베리(Martin Salisbury, 2012) , 『그림책의 모든 것』 .
모랙스타일스(Morag Styles, 2012), 『그림책의 모든 것』 .
류재수(2010), 『염소 시즈카』 .
서천석(2015), 『그림책으로 읽는 아이들 마음』 .
이현아(2020), 『그림책 한 권의 힘』 .
앤 위트포트(Anne Whitord, 2017), 『그림책 쓰기의 모든 것』 .
현은자 , 김세희(2005), 『그림책의 이해』 .
후쿠인칸쇼텐 어머니의 벗 편집부(2017), 『그림책 작가의 작업실』 .
히로코 사사키(Hiroko Sasaki, 2004), 『그림책의 심리학』 .

《 그림책 》

- 다시마 세이조, 『해적』 .
-(1996), 『뛰어라, 메뚜기』 .
-(2006), 『채소밭 잔치』 .
-(2007), 『엄청나게 신기한 풀』 .
-(2009), 『모르는 마을』 .
-(2012), 『내 목소리가 들리나요?』 .
-(2018), 『염소 시즈카』 .
-(2019), 『비가 주룩주룩, 2019』 .
-(2020), 『잡았다!』 .

《 논문 및 연구자료 》

- 김혜리(2004), 「그림책을 활용한 외국어 교육의 이론과 실제- 이브 번팅의 사회 문제를 다루는 작품을 중심으로」, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.

- 김은정(2010), 「현대 그림책 작가 앤서니 브라운 연구」, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 김수미(2010), 「서울: 그림책의 성인 독자에 대한 연구」, 석사학위논문, 성균관대학교 대학원.
- 김현주(20122) 「그림책 관련 국내 석·박사 학위 논문 연구 동향 분석: 1983-2022년 국내 석박사 학위논문 중심으로」, 석사학위논문, 성균관대학교 대학원.
- 권혜경(2021), 「한국 그림책의 창작양상 연구 : 2000년대 해외 진출 작품을 중심으로」, 박사학위논문, 단국대학교 대학원.
- 신혜선(2002), 「아동문학상 수상 유아 그림책 연구」, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 신소연(2019), 「철학적 그림책에 대한 기호학적 연구」, 박사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 이수경(2021), 「존 버닝햄 그림책에 나타난 판타지 연구」, 미술석사학위논문, 충북대학교 대학원.
- 이은주(2019), 「전쟁, 폭력, 편견을 다루는 토미 웅거러 그림책의 사회기호학적 분석」, 한국 일러스트레이션학회.
- 임진영(2009), 「작가연구의 대상과 방법 문제-김윤식 작가 연구를 중심으로 한 고찰」, 한국문학연구회.
- 조성순(2019), 「한국 그림책 발달 과정 연구 : 삽화에서 그림책으로의 변화 과정을 중심으로」, 석사학위논문, 인하대학교 대학원.
- 장다혜(2017), 「이수지 그림책 연구」, 석사학위논문, 춘천교육대학교 대학원.
- 조아라(2020), 「백희나 그림책 연구: 포스트모더니즘 특질의 구현 양상을 중심으로」, 석사학위논문, 춘천대학교 대학원.
- 조유정(2020), 「백희나 그림책에 나타난 생태 의식 연구」, 석사학위논문, 공주교육대학교 대학원.
- 차오루이지아(2022), 「앤서니 브라운 어린이 삽화 캐릭터의 조형 디자인 연구」, 박사학위논문, 청주대학교 대학원.
- 최다혜(2013), 「크로스오버 그림책에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 최승은(2014), 「판타지 그림책 연구-환상과 현실의 관계를 중심으로-」, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 한아름(2017), 「해외 아동문학상 수상 한국 그림책의 페리텍스트(Peritext) 연구」, 석사학위논문, 성균관대학교 대학원.

히로마츠 유키코(Hiromatsu Yukiko, 2018), 「다시마 세이조이 그림책: 계속되는 변화의 삶」.

《 정기간행물 》

이지현(2007), 「그림책의 역사, 그리고 현대 문학이론과 기호학적 관점에서의 그림책의 커뮤니케이션 분석」, 조형 미디어학 10권 1호.

박상률(2016), 「그림책의 힘」, 한국출판마케팅연구소, 기획 회의 424호.

《 인터넷 》

권율, ch.yes24.com/Article/View/13098.

blog.aladin.co.k.

<http://bir.co.kr>.

<http://www.hollym.co.kr/>

<http://www.yes24.com>

<https://search.daum.net/>

<https://book.naver.com>.

<https://www.donga.com>.

<https://blog.naver.com/dptn1893/220838935298>.

<https://blog.naver.com/challymin/220820320685>.

<https://blog.naver.com/zhdzhddufao/221610718796>.

<https://blog.naver.com/ly6262/221642039591>.

《 인물 》

김세희: 번역가, 평론가이다.

레오 니오니(Leo Lionni, 1910-1999)는 동화 작가이자, 그림책 작가이다. 저서 『으뜸 해엄이』, 『프레드릭』 등이 있다.

레슬리 브룩은 영국의 직업화가이며, 저서 『아기 돼지 삼 형제 이야기』, 『아기 곰 삼 형제 이야기』 등이 있다.

마틴 솔즈베리(Martin Salisbury)는 영국 최초의 어린이책 일러스트레이션 석사과정을 이끌고 있음. 저서 『플레이 펜: 어린이책 일러스트레이션의 새로운 세계 Play Pen: New Children's Book Illustration』 등이 있다..

모렉 스타일스(Morag Styles)는 케임브리지 대학교Cambridge University에서 어린이문학을 강의하며, 어린이책 작가이자 편집자이다. 저서 『예술, 서사, 그리고 유년기 Art, Narrative and Childhood 2003』 등이 있다 .

모리스 샌닥(Maurice Sendak, 1928-2012)은 한스 크리스티안 안데르센상과 칼데콧 그림책 상을 수상했으며, 작품 『괴물들이 사는 나라』, 『닭고기 수프』 등이 있다.

마리 홀 예츠(Marie Hall Ets, 1895-1985)는 미국 위스콘신에서 태어난 그림책 작가로, 그녀는 미국 정통 그림책 작가로 알려졌다. 어린이의 심리와 내면세계를 잘 알고, 어린이의 상상을 소박하고 따뜻함이 가득한 그림책 세계에 담았고, 주제를 최소한의 터치로 단순하게 사각 화한 그림책은 색과 시점을 안정시켜 줌으로써 어린이들이 충분히 이해할 수 있게 해주었다. 1960년에 발표한 《Nine Days to Christmas》로 콜더컷 상을 받았다.

신명호는 번역가, 평론가이며, 저서 『그림책의 세계』, 『그림책은 작은 미술관』 등이 있다.

서천석: 소아 정신과 의사, 저서 『하루 10분, 내 아이를 생각하다』 등이 있다.

세가와 야스오(Segawa Yasuo, 1931-)는 그림책 작가이며, 1989년 브라티슬라바 비엔날레(BIB) 황금사과상, 1992년에는 제19회 산케이 아동 출판 문화상, 저서는 지금까지 100권이 넘는 그림책을 출간했으며, 작품 『이제 자장자장』, 『내 모습 예쁘지?』 등이 있다.

앤서니 브라운(Anthony Browne, 1946-)은 한스 크리스찬 안데르센상 일러스트 부문, 1983년과 1992년, 두 번의 케이트 그리너웨이상을 수상하였고, 작품으로 『고릴라』, 『돼지 책』 등이 있다.

앤 휘트포드(Anne Whitord)는 그림책 작가, 아동 도서 작가이며, 칼 샌드버그 아동 문학상을 비롯해 19개의 상을 수상했으며, 저서 『잘 자요, 뽀뽀』, 『다음에, 이구나』, 『그림책 쓰기의 모든 것』 등이 있다.

엄혜숙은 번역가, 평론가이며, 저서 『나의 즐거운 그림책 읽기』, 『보름간의 문학 기행』 등이 있다.

오카모토 타로(Taro Okamoto, 1911-1996)는 일본을 대표하는 아방가르드 화가이자 현대 미술의 선각자이다. 저서 『청춘 피카소』, 『예술과 청춘』, 『미의 주력』, 『마음에 독을 품고』 등이 있다.

이마에 요시토모(Imae Yoshitomo, 1932-2002)는 동화, 소설가, 그림책에 이르기까지 다양한 작품을 썼으며, 번역이나 평론까지도 활동하고 있다. 작품 『바다의 일요일』로 산케이 어린이출판문화상을, 『도련님』으로 일본 어린이문학자협회상을, 『형』으로 노마 어린이문예상을 받았으며, 이외에 작품 『토통 여우』, 『밤은 내 친구』 등이 있다.

존 버닝햄(John Burningham, 1936-2019)은 영국의 동화 작가, 그림책 작가이며,

작품 『야, 우리 기차에서 내려』, 『알도』 등이 있다.
현은자는 번역가, 평론가이다.

히로마츠 유키코(Hiromatsu Yukiko)는 그림책 작가, 평론가, 큐레이터이며, JBBY
임원, 세계의 여러 미술대회 심사위원을 했다.

토미 웅거러Tomi Ungerer, 1931- 2019는 프랑스의 동화 작가이자 일러스트레이터
이며, 작품 『꼬마 구름 파랑이』 『달 사람』 등이 있다.

페리 노들먼(Perry Nordleman, 1942-)는 저서 『그림책에 나오는 낱말들』, 『어
린이 문학의 즐거움 1·2』 등이 있다.

《 기타 》

세토우치 국제예술축제는 2010년부터 3년마다 열리는 국제 예술제로 세토 내해의
주요섬, 나오시마, 쇼도시마, 데시마, 메기시마, 오기시마, 오시마, 이누시마 섬을
주 무대로 펼쳐지는 바다와 예술, 그리고 지역 커뮤니티를 중심으로 하는 축제
이다.

BIB(Biennial of Illustrations Bratislava)는 격년제로 열리는 국제그림책 원화 공모
전으로 라가치상, 안데르센상과 나란히 권위를 같이한다. 1967년부터 국제아동·
청소년협의회(IBBY)와 유네스코의 후원으로 슬로바키아의 수도 브라티슬라바
에서 치러진다.

볼로냐 라가치상은 아동도서전 기간에 픽션, 논픽션, 뉴 호라이즌, 오페라 프리마
등 4개 부문으로 나뉘, 책 내용은 물론 디자인·편집·장정의 수준과 창의성, 교
육적·예술적 가치를 평가 대상으로 삼아 뛰어난 작품을 낸 작가과 출판사를
선정한 뒤 각 부문에서 대상과 우수상을 수상한다.

부 록

<표 1> 한국어 번역 23권 중 판매되는 그림책

| 번호 | 제목 | 글/그림 | 출판사 | 한국 출판년도 |
|----|-------------------|---------|------|------------|
| 1 | 『뛰어라, 메뚜기』 | 다시마 세이조 | 보림 | 2000 |
| 2 | 『11마리 벼룩과 고양이』 | 다시마 세이조 | 효리원 | 2002 |
| 3 | 『늑대의 돼지 꿈』 | 다시마 세이조 | 현암사 | 2002 |
| 4 | 『채소밭 잔치』 | 다시마 세이조 | 우리교육 | 2006 |
| 5 | 『엄청나게 신기하게 생긴 풀숲』 | 다시마 세이조 | 우리교육 | 2007 |
| 6 | 『쿨쿨쿨』 | 다시마 세이조 | 보림 | 2008 |
| 7 | 『모르는 마을』 | 다시마 세이조 | 우리교육 | 2009 |
| 8 | 『염소 시즈카』 | 다시마 세이조 | 보림 | 2010 |
| 9 | 『모기향』 | 다시마 세이조 | 한림 | 2011 |
| 10 | 『마귀와 뚜기』 | 다시마 세이조 | 여유당 | 2012 |
| 11 | 『내목소리가 들리나요?』 | 다시마 세이조 | 사계절 | 2012 |
| 12 | 『해적』 | 다시마 세이조 | 한림 | 2015 |
| 13 | 『염소 시즈카』 (통합권) | 다시마 세이조 | 보림 | 2018 |
| 14 | 『꽃꽂하게걸어라,아레호』 | 다시마 세이조 | 보림 | 2018 |
| 15 | 『내가 올챙이야?』 | 다시마 세이조 | 계수나무 | 2019 |
| 16 | 『비가 주룩주룩』 | 다시마 세이조 | 미래아이 | 2019 |
| 17 | 『잡았다!』 | 다시마 세이조 | 미래아이 | 2020 |
| 18 | 『바람이 뽕뽕』 | 다시마 세이조 | 미래아이 | 2020 |
| 19 | 『염소 시즈카의 숙연한 하루』 | 다시마 세이조 | 책빛 | 2022 |
| 20 | 『송이와 꽃붕어 토토』 | 다시마 세이조 | 한솔수북 | 2022 |

<표 2> 작품 분석 연구 분류표

| 순번 | 제목 | 주제 |
|----|-------------------|-------------|
| 1 | 『해적』 | 환경 |
| 2 | 『내 목소리가 들리나요?』 | 반전 |
| 3 | 『뛰어라, 메뚜기』 | 자연, 생명, 어린이 |
| 4 | 『채소밭 잔치』 | |
| 5 | 『엄청나게 신기하게 생긴 풀숲』 | |
| 6 | 『모르는 마을』 | |
| 7 | 『염소 시즈카』 (통합권) | |
| 8 | 『비가 주룩주룩』 | |
| 9 | 『잡았다!』 | |

<표 3> 그림책 수상 내용

| 순번 | 제목 | 년도 | 상 | 나라 |
|----|--------------------|------|------------------------------|-------|
| 1 | 제14회 전국 관광포스터전 | 1960 | 금상 및 특별상 | 일본 |
| 2 | 『힘센 돌이(치카타로)』 | 1969 | 황금사과상 BIB | 슬로바키아 |
| 3 | 『소녀와 꽃(후키만부쿠)』 | 1974 | 단샤출판문화상 아동도서상 | 일본 |
| 4 | 『힘센 돌이(치카타로)』 | 1977 | 일본 학교 도서관 협회 우수 그림책 선정 | 일본 |
| 5 | 『뛰어라, 메뚜기』 | 1988 | 제11회 일본 그림 책상 | 일본 |
| 6 | 『뛰어라, 메뚜기』 | 1989 | 제38회 쇼가 구칸 아동문학상 | 일본 |
| 7 | 『그림 속 나의 마을』, 에세이 | 1996 | 베를린 국제영화 제 은곰상 | 독일 |
| 8 | 『내가 가장 좋아하는 카이세이샤』 | 2003 | IBBY 장애청소년 우수도서선정 | 일본 |
| 9 | 『가오(늑대왕)』 | 2009 | 일본학교 도서관 협회 우수 그림책 선정 | 일본 |
| 10 | 『가오(늑대왕)』 | 2010 | 제15회 일본 그림 책상 | 일본 |
| 11 | 『잡았다!』 | 2021 | 산케이 아동출판 문화상 미술상 | 일본 |