



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

제주 산방산 설화를 활용한
그림책 스토리텔링

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

윤혜원

2016년 8월



석사학위논문

제주 산방산 설화를 활용한
그림책 스토리텔링

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

윤혜원

2016년 8월

제주 산방산 설화를 활용한 그림책 스토리텔링

지도교수 김 한 일

윤 혜 원

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2016년 8월

윤혜원의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ㉠

위 원 _____ ㉠

위 원 _____ ㉠

제주대학교 사회교육대학원

2016年 8月

Picturebook Storytelling of Folktales in
'Sanbansan Mountain'

Yoon, Hye-Won
(Supervised by Professor Kim, Han-II)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement
for the degree of Master of Science Education(Storytelling).

2016. 8.

This thesis has been examined and approved.

.....
.....
.....

Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	viii
Abstract	x
I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구방법	3
II. 이론적 배경	5
1. 그림책과 제주설화	5
2. 제주설화의 활용사례	10
III. 그림책 스토리텔링	20
1. 그림책의 구성요소	20
2. 그림책에서의 글과 그림의 역할	25
3. 그림책의 프레임	33
4. 스토리텔링 방안	38
IV. 그림책 제작	44
1. 기획의도	45
2. 주제	46
3. 등장인물	47
4. 플롯구성	52
5. 배경설정	60
6. 글과 그림의 관계	61

7. 프레임 연출	64
V. 결론	67
참고문헌	70

표 목 차

<표 1> 제주설화를 활용한 도서 출판 현황	11
<표 2> 설화를 활용한 그림책/동화책 쓰기방식에 대한 분류 표	40
<표 3> 등장인물의 특징 및 외형	49
<표 4> 줄거리의 플롯 단계별 적용	58
<표 5> 그림의 표현을 활용한 장면 구성	61
<표 6> 글의 표현을 활용한 장면 구성	62
<표 7> 글과 그림과의 관계	64
<표 8> 프레임을 통한 화면 연출	65

그림 목 차

<그림 1> 『이야기 속 제주』의 캐릭터 및 실사사진 활용장면	14
<그림 2> 웹툰 『제주구슬할망』의 한장면	15
<그림 3> 웹툰 ‘신과함께’의 저승편, 이승편, 신화편에 그려진 신의모습	16
<그림 4> 애니메이션 ‘오늘이’에서 매일이와 이무기가 불만족 하는 모습	18
<그림 5> 애니메이션 ‘오늘이’에서 매일이와 이무기가 행복을 찾는 모습	18
<그림 6> 그림책 『새가 된 청소부』 공간이동에 따른 여백변화	26
<그림 7> 그림책 『괴물들의 사는 나라』 공간이동에 따른 여백변화	27
<그림 8> 그림책 『마음이 아플까봐』 색채 변화	27
<그림 9> 그림책 『지각대장 존』에서의 공간변화	28
<그림 10> 그림책 『내 모자 어디 갔을까』에서의 글의 시각적 효과	29
<그림 11> 그림책 『색깔의 여왕』(좌), 『프레드릭』(우)	31
<그림 12> 그림책 『5대가족』의 정교화 표현	31
<그림 13> 그림책 『세상에서 가장 큰 케이크』(좌), 『프레드릭』(우)	32
<그림 14> 그림책 『짚어 봐 조지야』	32
<그림 15> 그림책 『담』의 가로관형 프레임의 펼침	34
<그림 16> 그림책 『섬』의 세로관형 프레임의 펼침	35
<그림 17> 그림책 『우리 할아버지』의 프레임 구조	36
<그림 18> 그림책 『섬』에서의 내적 프레임의 나열	36
<그림 19> 그림책 『섬』 외적프레임의 활용	37
<그림 20> 그림책 『겹쟁이 빌리』 프레임 테두리의 활용	37
<그림 21> 그림책 『시간상자』의 프레임 구조	38
<그림 22> 백록담(좌), 산방산(우)	44
<그림 23> 등장인물 관계도 1	50
<그림 24> 등장인물 관계도 2	52

【국문초록】

제주 산방산 설화를 활용한 그림책 스토리텔링

윤 혜 원

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 한 일

그림책은 최근까지 예술과 문학이라는 경계에서 장르의 독립성을 인정받지 못하고, 아동문학의 범주 안에서 주로 연구되어 왔다. 하지만 그림책의 독자층이 성인을 포함하여 전 연령으로 넓어지고, 세계적인 시상식에서 그 이름이 거론되면서 국내 그림책의 인식변화와 함께 그 권위도 상승하고 있다. 이러한 인식의 변화는 최근 그림책을 제10의 예술로 선언하며 그림책협회가 출범하면서 독자적인 장르로서 그 가치를 확고히 하고 있다.

그림책의 기본요소인 글과 그림의 결합이 만들어내는 독자적인 구성방식은 프레임 넘나들며 새로운 세계를 만들고, 그 안에 상상력을 담아내며 상징적인 의미전달체계를 구축하는데, 이는 일방적인 의미전달이 아닌 감정이입을 끌어내며 기본요소 그 이상의 의미를 갖는다. 이러한 방식은 그림책에서 감성을 공유하는 아날로그적 소통방식으로 나타난다.

아날로그와 디지털의 경계를 명확하게 나누며 디지털발전은 가속화되었고, 그로 인해 등장한 많은 뉴미디어는 가속화에 대응하며 상대적으로 그 수명은 짧아지는 결과로 이어졌다. 또한, 지속해서 새로운 것을 추구하며 발달해 온 문화의 변화는 과거 문화와의 단절 현상으로까지 이어졌다. 이러한 디지털 시대가 주는 삭막함을 대변해 주듯 최근 몇 년간 매체의 관점이 과거 아날로그적인 감성에 맞춰지면서 새롭게 등장하는 미디어들은 과거에서 콘텐츠 소재를 재 발굴 하여 새로운 콘텐츠 문화를 만들어 내고 있다.

이러한 점에 기인하여 제주설화에 주목하였다. 섬이라는 지리적인 특징으로 생성된 독자적인 문화와 화산섬이라는 지형적인 특징들을 배경으로 탄생한 제주의 설화는 오랜 문화와 역사를 그대로 담고 있는 제주 문화의 산물으로써 이는 수년간 제주를 대표했던 힐링, 휴양이라는 키워드를 대체할 새로운 문화콘텐츠로서의 개발가치를 충분히 지니고 있다.

이에 본 논문은 제주의 자연설화인 산방산 설화를 스토리텔링하고 그림책의 각 구성요소로 표현하고 재구성되는 과정을 제시한다.

그림책이 가지고 있는 주제, 등장인물, 배경, 글과 그림의 요소들을 유기적으로 구성하기 위한 필수요소는 주제와 스토리이다. 이 논문에서는 감정을 담은 주제를 정하고, 작가의 실제 경험에서 비롯된 이야기에 재구성한 설화의 이야기를 접목하여 최종 스토리를 구성했다. 글과 그림을 여백이나 색채 등의 시각적인 표현 방식을 통하여 플롯에 직접 개입하거나 이야기의 분위기, 등장인물의 감정, 세계관의 변화를 상징적으로 그려내며 독자의 상상력과 감정공유를 끌어내고자 하였다.

재구성한 설화 창작이 더해진 이야기가 그림책의 다양한 구성요소와 표현방식에 접목되며 새로운 콘텐츠로 재탄생하는 과정을 통해, 그림책이 가지는 요소들의 결합이 가지는 독자적인 특징을 보여줌으로써, 독자적인 예술 장르로 인정받기 위한 그림책의 가치를 제시한다.

【Abstract】

Picturebook Storytelling of Folktales in
'Sanbongsan Mountain'

Yoon, Hye-Won

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Prof. Kim, Han-il

Until recently, picture books were not recognized for the uniqueness of its genre in the field of art and literature. Picture books have always been on the edge of the literary world, being researched around the boundaries of the juveniles. But now, picture books have broken out of these boundaries, and have widened their audience, now targeting adult readers. In recent years, we have seen picture books garnishing attention in big publishing houses and international award ceremonies, smashing old stereotypes. This idea of changing mindset has been titled as a 10th art form and even brought up an establishment named "Picture book Culture Art Institute Association" as it starts to settle as a major category in a genre.

The two basic requisites of a picture book, text and art, are used to create a whole new dimension as they frequently cross both individual frames. The flow of storytelling takes on a new dynamic, with the literal and visual frames combining, and achieving a synergistic, powerful effect. The end result

elicits a strong emotional empathy from its readers. Until now, only ‘old media’ forms have enjoyed this ability (called an ‘analogue emotional conversation’) to plug in directly to their readers hearts; while the ‘new media’ lacks this deeper connection with their readers emotions.

Analogue and digital were been definitely bordered when the digital media rapidly reached its peak growth. The continuous demand for new ideas and new content from the present day has caused a massive disconnect between us and our past. Quite recently, to refresh the thirst for substance that the digital age has brought, some companies have started releasing several collections of various media that examine the analogue emotions of the past eras.

Considering market trends and the needs of the consumers, our eyes fall right to our doorstep, to the magnificently rich folktales of Jeju Island, located in the southernmost end of the Korean Peninsula. The stunning geographical characteristics of this island have ensured the development of an isolated culture. Using Jeju’s volcanic island setting as the backdrop, we have collected some of the best folktales this intriguing culture that has ever been created. The collection of Jeju’s folktales also serves as a cultural showcase for the island’s culture, and with such aspects as peace of mind and physical wellness being big parts of Jeju’s reputation; it fulfills the requirements of being developed as a new cultural content.

We are now pleased to present these engrossing folktales of Jeju, in what we feel is the best manner to highlight their multifaceted natures, with picture books. While it is true that the various elements of a picture book, such as the visual elements like the background, the text, the characters, should be created organically, the importance of the main subject and the story itself cannot be denied. With this notion in mind, we have set ‘emotions’ as our subject. We have then organized the folk tale collections by seeking out writers who have personal experiences with the specific emotions.

On top of this strong foundation, we added the visual expression of these words with artwork created specifically to interweave though the already intriguing storyline. The end result is a rich tapestry, mixing the atmospheric Jeju's environment and the characters deep emotions, all drawn in a manner certain to fire up the imagination, and most likely, transport the reader to a time and a place for from his or her own.

By going through the process of reconstructing the folktales with unique elements of the picture books, we have given birth to a whole new content collection. The synergistic effect of combining the elements of the picture book and the folktale brings out new, distinct characteristics in the reading experience, and we are proud to present this new offering of quality as a new genre of literature.

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

사람은 태어나면서부터 바로 인지발달단계에 접어든다. 이때부터 감각과 언어 지각 등을 다양한 경험을 통해서 습득하게 되는데, 습득을 위한 다양한 도구와 방법 중에서도 그림책을 빼놓을 수 없다. 이렇게 그림책은 사람이 태어나면서 가장 먼저 접하게 되는 책이 된다. 신생아들을 위한 흑백 초점 그림책을 시작으로 다양한 연령을 대상으로 하는 그림책이 존재하며, 최근 유아 문학 장르에서 벗어나 성인독자층까지 포괄하는 새로운 장르의 책으로 그 독자영역을 확대해 가고 있다. 이러한 그림책에 대한 인식의 변화는 그림책을 독립적인 장르로 인정받게 하려는 목소리와 움직임으로 나타나고 있다.¹⁾

그림책에 대한 이러한 관심은 올드미디어라는 그림책의 미디어적 특징에서 찾을 수 있다. 디지털 시대가 가속화되면서 그 속도에 맞춰 속속 등장하는 뉴 미디어에 맞추어 인간의 삶도 변화하였고, 최근 그러한 삶 속에서 사람 대 사람사이의 감성의 부족과 소통의 단절이라는 문제점들이 부각되기 시작했다. 이러한 문제점의 인식은 아날로그 감성을 그리워하는 과거로 회귀하는 현상으로 이어졌으며 이는 과거 인기를 품었던 가수들을 재기시키거나 8, 90년대를 그려낸 드라마들을 잇달아 성공시키는 결과를 낳았다. 그 당시에는 뉴미디어였을 콘텐츠들이 지금은 올드미디어가 되어 과거의 감성을 대변해주는 지금의 우리가 가지고 있는 뉴미디어들도 언젠가 올드미디어가 된다. 그런데도 올드미디어에 주목하는 이유는 뉴미디어가 구현할 수 없는 상상력을 올드미디어가 그대로 담고 있기 때문이다.

그림책은 TV라는 영상 매체가 등장한 시절부터 TV가 다시 디지털TV에 밀려

1) 6월 13일 “그림책을 예술은 한 시대를 살고 있는 인간의 의지와 정서를 감성적으로 표현하며, 시대의 변화는 새로운 매체를 탄생 시킨다”는 표현과 함께 그림책을 제10의 예술인 독자적인 예술임을 선언하며 그림책협회가 출범 하였다,
그림책협회홈페이지, <http://www.picturebook.or.kr/notice/?uid=9&mod=document>

올드미디어로 변모하는 오랜 시간동안 올드미디어의 자리에 있었다. 책이라는 장르가 인터넷 신문과 e-book이라는 매체로 전환되는 최근까지도 그림책은 여전히 책 그 자체의 가치를 지키고 있다. 이는 그림책이 가지고 있는 기본적인 요소인 글과 그림, 그리고 그 두 요소가 캔버스라는 종이 위에 조화롭게 그려지면서 만들어지는 독창적인 세계와 페이지의 연결성으로 이어지는 구조적인 특징으로 디지털로는 대체할 수 없는 그림책만의 독자적인 특성을 갖기 때문이다.

그림책의 주요 스토리는 가족, 친구, 감정, 자아 등 분야를 막론하고 글과 그림을 통해 새로운 이야기로 만들어진다. 이 논문에서는 그림책을 제작하기 위한 소재를 옛이야기나 오래된 이야기라고 불리는 설화에서 찾았다. 구전으로 전해지는 다양한 설화들은 이미 콘텐츠로 다양하게 활용이 되고 있는데 우리나라에도 많은 설화가 있으며 그중에서도 특히 제주도는 1만8천 신이 존재하는 신의 섬으로 다양한 설화들이 존재한다. 화산 활동으로 생성된 독특한 지리적 지형으로 인하여 그와 관련된 설화들도 많이 전승되고 있어 제주의 설화를 활용하여 문화콘텐츠로 개발되는 사례도 늘어나고 있다.

지역 설화 활용의 성공사례는 세계 각국의 여러 지역에서 찾아볼 수 있다. 대표적으로 그리스 로마신화는 다양한 연령을 대상으로 하는 콘텐츠 제작이 지속적으로 이루어지며 성공을 거두고 있는데 신들의 전쟁, 트로이, 퍼시 잭슨과 번개도둑, 타이탄 등의 영화가 대표적 사례이다. 이외에도 그리스 로마신화에 등장하는 각각의 신들의 상징적인 이미지는 제품의 브랜드에도 활용이 되었는데 술의 신 디오니소스의 라틴어식 이름이 어원인 드링크제 ‘박카스’와 승리의 여신 니케이가 어원인 스포츠 브랜드 ‘나이키’가 그 대표적인 예가 된다.

영화로 제작되어 흥행에 성공한 존 로널드 로얼 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)의 소설 반지의 제왕은 북유럽신화를 토대로 만들어졌으며, 세계적으로 4억5천만 권 이상의 책이 판매되고 그 영화까지 흥행의 반열에 올라선 조앤 케슬링(Joanne Kathleen Rowling)의 해리포터 시리즈도 신화적 요소를 많이 갖추고 있다. 일본 애니메이션의 산실이라 할 수 있는 지브리 스튜디오의 작품 중 ‘이웃집 토토로’의 주요 인물인 토토로는 신의 정령을 표현하고 있으며, ‘모노노케 히메’, ‘센과 치히로의 행방불명’ 등도 원령신앙을 토대로 하는 신화적인 요소를 포함하고 있다.

이와 같은 설화원형의 문화콘텐츠로서의 성공적인 개발을 위한 움직임은 제주의 설화에서도 진행되고 있다. 하지만 아직은 등장인물이나 배경만 모티브로 차용하여 설화의 서사와는 연관성 없이 설정만으로 활용되거나²⁾ 그 서사를 활용하는 경우라 할지라도 많이 알려진 특정 설화들만이 계속해서 재탄생되고 있다. 대표적으로 제주탄생설화인 설문대 할망과 제주의 여성상을 보여주는 자청비 그리고 강림 도령 등 특정 설화들은 출판, 공연 등을 통해 콘텐츠 개발의 다양한 시도가 계속되는 데 비해 제주의 문화, 지리적인 특징과 연결된 지역 설화나 자연 설화는 상대적으로 그 활용사례가 적다.

본 논문에서는 제주의 지질명소 중 하나인 산방산의 탄생스토리를 보여주는 산방산 설화를 스토리텔링 하여 그림책에 적용되는 과정을 보여 주려 한다. 산방산은 지질명소로 지정될 만큼 지질학적 가치가 높은 장소임과 동시에 그 수려한 경관으로 관광지로도 유명한 장소이다. 산방산 설화는 제주의 대표명소인 백록담의 탄생설화와의도 연결된다. 실측 거리만 봐도 백록담과 산방산은 연관성이 없어 보임에도 불구하고 두 장소가 가지고 있는 지질적, 외형적 특징만으로 두 설화가 연결되는데 이러한 점에서 제주인 들의 재치와 상상력을 엿볼 수 있다. 이러한 산방산 설화가 가지고 있는 상상력은 재구성되면서 다양한 화소를 만들어 낸다.

산방산 설화가 그림책만의 구성체계를 통해 새로운 콘텐츠로 재구성되어 만들어지는 과정을 통해 제주지역 설화의 콘텐츠로서 활용가치는 물론 이를 새로운 매체로 탄생시키는 그림책의 독자적인 예술 장르로서의 가치를 보여주려 한다.

2. 연구방법

본 연구는 그림책을 독자적인 장르로 인식을 확고히 하기 위해 그림책만의 특성과 구조적인 요소들에 대해 알아보고 이를 바탕으로 제주 설화를 소재로 하는 그림책의 제작과정을 보여주려 한다. 스토리의 플롯 구성과 시각적인 구성이 보여주는 다양한 의미 전달 방식을 제시하고, 그 표현방법의 갖는 의미전달력과 독자와의 소통방식을 보여준다.

2) 2014년 개봉한 『고스트메신저 극장판』(스튜디오 애니멀, 2010)은 제주차사본풀이에 나오는 저승사자 강림이라는 캐릭터를 직접적으로 언급하고 있으나, 서사적인 연관성은 없다.

스토리의 소재를 제주 자연설화인 산방산 설화로 정하였는데 이 설화에 주목한 이유는 제주의 설화를 활용한 대부분 콘텐츠가 지니고 있는 제주의 탄생이나 영웅이라는 소재를 포함하고 있지 않고, 그 서사도 짧아 설화 자체만으로는 하나의 콘텐츠로 다시 쓰이기에는 좀 부족해 보일 수 있지만, 그 스토리를 자세히 살펴보면 짧은 서사 안에 지질적 특징에서 비롯되는 풍부한 상상력을 찾을 수 있기 때문이다. 이를 그림책으로의 재구성하는 과정을 통해 이야기가 가지고 있는 콘텐츠로의 개발 가능성을 보여주고자 한다.

따라서 본 연구에서는 다음과 같은 절차에 의하여 연구를 진행 하였다

첫 번째, 그림책이 가지고 있는 의미적인 특징과 역할을 살펴본다. 또한, 제주 설화의 특징 및 설화의 종류별, 대상 매체별 활용 현황을 토대로 제주 자연설화 개발 필요성과 배경을 알아보고, 이를 통해 제주 자연설화의 활용 방안으로 그림책을 제시한다.

두 번째, 설화를 새로운 콘텐츠로 제작하기 위하여 그림책에 대한 구조적인 특징들을 연구하고 그것을 바탕으로 설화를 스토리텔링 하여 접목하는 방안을 살펴본다. 이는 그림책이 가지고 있는 서사에 맞춰 스토리를 구성하고, 구조적인 요소들로 이루어진 시각적 표현들을 다양한 방식으로 표현해 봄으로써, 그림책의 구조적인 특징으로 구현되는 콘텐츠의 활용성을 보여준다.

세 번째, 앞서 정리된 이론적 배경과 스토리텔링 방안에서 도출된 내용을 중심으로, 기획의도에 맞는 주제를 정하고 설화의 스토리텔링을 통한 전체 줄거리를 완성하여, 이를 바탕으로 글과 그림의 구성과 프레임 구조를 통해 연출되는 장면들을 제시한다. 이때, 글과 그림의 구현방식 그리고 프레임을 통한 표현방식을 충분히 활용하여 그림책의 주제가 독자와 소통할 수 있도록 하는 다양한 방식을 보여주고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 그림책과 제주설화

1) 그림책

사람은 태어나면서부터 다양한 그림책들을 접하게 된다. 유아기의 감성, 인지 능력 등을 발달시키기 위한 교육용 그림책에서부터 본다면 그림책은 사람이 태어나서 가장 먼저 접하는 책이면서 유아기 때부터 성인에 이르기까지 누구나 쉽게 접할 수 있는 책이다.

그림책의 주요 구성요소인 글과 그림은 서로 상호보완작용을 하면서 통합적으로 주제를 전달하는 특성이 있다. 글에 담겨있지 않은 추가 정보가 그림에 담겨있어 글과 그림의 상호작용으로 그림책의 의미가 생성되기 때문에 그림이 없이는 이야기의 의미를 전달할 수 없다. 하지만 이는 어느 한쪽의 우월성을 이야기하는 것이 아닌 글과 그림의 결합이 그림책을 구성하는 데 있어 매우 중요한 요소임을 말하는 것이다.(현은자 외, 2005: 17-18참조)

또한, 글과 그림이 결합될 때 그 둘은 종종 서로를 끌어당기거나 멀어지면서 역동적인 관계를 만들어 내는데 이러한 이원성은 글과 그림간의 경계를 점점 허물며 글자체를 그림처럼 시각텍스트로 표현되기도 한다. 이러한 글과 그림과의 관계가 그림책을 좋거나 나쁘게 만드는 그림책의 본질이 된다.(마틴 솔즈베리, 모렉스타일스, 2012: 89)

그림책은 다양한 독자층을 가지는데 아동문학에서는 주로 책을 직접 읽는 아동과 읽어주는 성인독자라는 이중독자로 분류한다. 하지만 아동문학의 범주를 벗어난 그림책에서의 성인독자들은 읽어주는 역할이 아닌 직접 읽는 주체로 변모되면서 성인들을 위한 그림책이 나오거나, 특정 연령대를 정하지 않은 그림책들이 등장하고 있으며 유아를 대상으로 한 그림책이라 할지라도 성인들에게까지

사랑받는 그림책을 등장하게 했다. 이러한 다양한 독자의 반응으로부터 본질적으로 그림책의 역할을 할 수 있게 되는데 독자들은 그림책을 읽을 때 실로 다양한 반응을 보이게 된다.

현대의 그림책은 의사소통의 측면에서 성인과 아동에게 글보다 평등한 자격이 주어지고, 단어와 이미지의 결합을 통해 독자층의 경계를 넘나들며 의사소통을 하는데, 때로는 성인과 더 잘 소통하기도 한다. 앤서니 브라운(Anthony Browne)의 ‘돼지 책’은 가정주부들과 의사소통이 잘 되는 그림책으로 성인여성은 이 책의 주인공에 적극적으로 반응한다. 성인대상의 책은 대부분 사회적 이슈를 담고 독자의 반성적인 사고력과 정신적인 성숙을 끌어낸다.(현은자, 김세희, 2005: 19) 앤서니 브라운의 이 책은 가정의 이야기를 담아내면서 성인과 아동에게 관심을 받으며 각 독자에게 다른 반응을 이끌어 내는데 성공한 것이다.

우리 시대 최고의 작가로 꼽히고 있는 모리스 센닥(Maurice Sendak)은 자신의 작품세계에 대해 아래와 같이 말했다.

“만약 나에게 특별한 재능이 있다면 그것은 내가 다른 사람들보다 특별히 그림을 잘 그리거나 글을 잘 쓰기 때문이 아니다. 차라리 그것은 다른 사람들이 기억해내지 못하는 것-어린 시절의 어떤 특별한 순간의 소리와 감정과 이미지들-을 나는 기억하는 것이다.”(김애용, 2000: 26)

모리스 센닥은 어린 시절의 이미지들을 그의 그림책에서 독특한 그림체를 사용해 환상적으로 표현하면서 이를 통해 독자들이 자신만의 특별한 감정과 이미지를 찾아낼 수 있도록 한다.

이러한 과정은 유아들의 그림책을 읽는 모습에서 찾아볼 수 있는데 유아들은 그림책을 읽을 때 흥내를 내거나 묘사를 하는 등의 반응을 보인다. 이는 책을 읽는 독자의 인지적 수준이나 관심 상태에 따라 그 내용의 의미를 새롭게 만들어 내는 것을 증명하는 예로서 그림책은 독자의 경험에 비추어 상상하고 추론하는 과정을 거쳐 새로운 해석을 만들어 낼 수 있음을 보여주는 것이다.(이차숙, 2012: 67) 이렇게 그림책이 주는 이미지는 단순 메시지를 전달하는 매개체이기보다 독자 각자의 세계를 만들어 갈 수 있는 공감과 소통의 매개체의 역할을 하고, 그림책이 만들어 내는 환상성을 통해 아이들은 자신의 감정과 경험을 공유하고, 어른들은 자신이 가지고 있는 어린 시절의 기억과 환상으로 빠지며 그림책과 소통

하게 된다.

독자층이 확대됨에 따라 그림책은 최근 아동 장르라는 인식에서 벗어나 성인들에게도 많은 관심을 받고 있는데, 이는 그림책 시장의 흐름에서도 알 수 있다. 성인을 위한 그림책이나 특정 연령대를 대상으로 하지 않는 그림책들이 출간되고 있으며, 유아용 그림책이라 할지라도 성인에게 더욱 관심을 받는 책들도 생겨나고 있다. 이러한 점에서 그림책에서 그려내는 주제들이 특정 연령대를 대상으로 하는 것이 아니라 인간이라면 누구나 느낄 수 있는 감정이나 경험에 관한 이야기이며, 유아들에게는 현재의 감정을 성인에게는 과거의 기억을 통해 함께 공감할 수 있음을 보여주고 있다.

다양한 공감을 만들면서 국내의 그림책은 국제적으로도 두각을 나타내기 시작했다. 정유미 작가는 『먼지 아이』와 『나의 작은 인형 상자』로 그림책의 노벨상이라 불리는 볼로냐 라가치상을 2014~2015년 2년 연속 받았으며, 이를 포함하여 2015년에는 국내 작품 총 6권이 입상³⁾하는 성과를 이루었다. 또한 라가치상 안데르센 상과 함께 세계 3대 그림책 상으로 불리는 BIB(Biennial of Illustrations Bratislava) 상에서 2015년 이명애 작가의 『플라스틱 섬』이 황금패를 수상하는 등 최근 5-6년간 국제대회에서 국내 그림책의 수상횟수는 계속 늘고 있다. 2016년 그림책 작가 이수지 작가는 한국인 최초로 2016 한스 크리스티안 안데르센상 최종 후보에 올랐다. 비록 수상은 하지 못하였지만 이러한 결과들은 최근 그림책에 대한 관심이 작품성 있는 그림책의 제작과 국내 그림책의 권위성장으로 이어지면서 그 가치를 인정받고 있음을 보여준다.

그림책 장르에 대한 지속적인 관심으로 그림책도 스테디셀러가 등장하게 된다. 그림책 스테디셀러에 대해 연구한 결과에 의하면 스테디셀러 그림책의 비율은 외국 그림책이 국내 그림책보다 조금 더 많았고, 그림책의 제작과정에 있어 글 작가와 그림 작가가 다른 책이 글과 그림을 한 작가가 쓴 책보다 더 많았다. 장르에서는 논픽션보다는 픽션이 많았는데 픽션 중에서도 판타지 그림책이 가장 높은 비중을 차지하고 있었다. 주제에서는 친구·놀이가 가장 많았지만 자아 형

3) 지경애(2014), 『답』, 반달. 정유미(2015), 『나의 작은 인형상자』, CULTURE PLATFORM.
김장성(2014), 『민들레는 민들레』, 이야기꽃. 박연철(2013), 『페루페루』, 시공 주니어.
정진호(2014), 『위를 봐요!』, 은나팔. 안영은(2014) 『세상에서 가장 큰 케이크』, 주니어 김영사.
등 총 6권이 각 분야에서 입상했다.

성, 가족, 마음 타 분야들도 골고루 분포하고 있었다.(김민정 외, 2014: 147~152 참조)

이처럼 그림책은 친구, 감정, 가족 등의 다양한 주제를 통해 독자의 공감을 끌어내고 있으며 꾸준히 그 관심의 범위를 넓혀가고 있다. 이러한 변화는 결국 그림책이 가지고 있는 특징에서 비롯되는데, 그림책이 가지고 있는 가장 큰 특징인 글과 그림의 조화가 그 요인이라 할 수 있다. 글과 그림이 각자의 역할과 구성으로 전달하고자 하는 메시지를 보여주면서, 그 조화를 통해 만들어지는 그림책만의 환상적인 표현들은 단순히 글로 서술되거나 영상만으로 표현되는 타 매체와 확연하게 구별되며 독자적인 특성을 가진다.

그림책은 글과 그림으로 일방적인 메시지전달이 아닌, 독자의 공감을 얻고 소통을 하는 방식을 만들어내며, 사람의 감성과 공감을 끌어내는 매체로서 독자적인 예술 장르라 할 수 있다.

2) 설화

그림책에서 소재로 자주 등장하는 것 중에 하나가 설화이다. 설화는 그림책 뿐 아니라 다양한 매체에서 그 활용도가 높는데, 그 안에 담겨있는 역사와 문화를 바탕으로 한 스토리는 이미 여러 장르에서 콘텐츠의 성공을 이루며 그 활용가치를 인정받고 있다.

“설화를 글자의 뜻에 따라 쉽게 말하면 ‘이야기’이다. 그러나 아무 이야기나 다 설화라고 하지 않는다. 설화는 개인의 창작물이 아니라 민족적 집단의 공동생활 속에서 공동의 의식에 의하여 자연 발생적으로 형성된 문자, 기술, 이전의 구전 문학으로 일정한 구조를 가진 꾸며낸 이야기이다. 그러므로 그 속에는 민족의 역사·신앙·관습·세계관 및 꿈과 낭만·웃음과 재치, 또는 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨내는 슬기와 용기 등이 문학적으로 상화되어 있다.”(최운식, 2002: 4)

설화는 신화, 전설, 민담 세 가지로 분류되는데 그 경계가 뚜렷하지 않고 상호 전환적이며 도깨비, 호랑이, 구미호 등의 캐릭터들과 시공간에 이르기까지 원천 콘텐츠로서의 다양한 요소를 보유하고 있다.

특히 제주에는 1만8천 신화가 있는 신의 섬으로 실제 아직도 무속 신당이 잘 보존되어 있고, 백록담, 용두암 등 화산폭발로 생긴 지형적인 특성에 따른 지역 설화도 많이 전승되며 제주가 가지는 섬이라는 지리적 환경이 만든 제주만의 독특한 문화와 함께 그 안에 제주도민의 의식이 반영되어 있다.

또한 제주의 설화는 민중의 생활 속에서 소박한 사건들을 다루는 주변 영웅들의 이야기와 역사속의 인물 등을 주로 다루고 있는데, 신의 이야기를 다루고 있는 신화를 보더라도 우주와 인간역사의 운행질서를 주된 테마로 하는 거대담론적인 그리스나 중국신화와는 달리 소박한 민초들의 애환을 그린다는 점에서 인간적인 정감이 느껴지는 설화이다. 제주신화의 주인공들에게는 대다수의 민중이 안고 있는 수수하지만 본질적인 인생문제, 생사의 문제나 남녀 간의 사랑과 미움이 주요 관심사들이다. 제주의 신들은 대체로 검박한 인생을 살다가 죽고 난 다음에야 치세의 직능신이나 마을의 당신으로 신격이 주어지기 때문에 신화 이야기의 대부분은 우리가 세상에서 평범하게 만날 수 있는 이야기 들이다.(양영수, 2011: 2)

이처럼 제주의 설화는 지역의 문화, 관습을 그대로 보여주면서 제주의 독특한 삶과 옛사람의 지혜를 보여주는 문화 원형으로서의 그 안에 다양한 이야기들은 새로운 콘텐츠의 원형으로 활용가치가 높다. 설화가 시대를 거슬러 구전되는 동안 그 오랜 시간을 거치며 지나온 시대에 대한 문화와 관습 까지 갖춘 이야기들은 과거와 현재를 모두 포괄하면서 다양하게 변형이 가능한 훌륭한 창작 소재가 된다. 이처럼 제주설화는 그 원형스토리 만으로도 콘텐츠로서의 완성도를 지니고 있으면서, 스토리텔링으로 구현될 때는 다른 매체에 따라 최적화된 콘텐츠로서 재탄생 할 수 있는 가능성을 지니고 있다.

설화를 활용하여 그림책을 제작할 때에도 이 둘의 결합은 단순히 옛이야기를 아날로그적 기법 그대로 전달하는 것이 아닌 설화가 가진 이야기의 다양성과 그림책이 가진 구조적특징의 결합에서 오는 새로운 세계관과 스토리 생성으로 현재를 투영하는 새로운 콘텐츠로 거듭날 수 있는 가능성을 보여주는 것이다.

2. 제주 설화의 활용사례

제주 설화를 활용한 다양한 콘텐츠의 개발은 이미 오래전부터 진행되어 왔고, 그에 따른 성공사례들도 많이 찾을 수 있다. 특히 최근 들어 제주에 대한 관심이 급속도로 늘면서 제주의 문화에 대한 관심도 함께 높아졌는데 이는 제주의 문화를 소재로 하는 다양한 콘텐츠의 개발로 이어지고 있다. 이러한 콘텐츠 시장에서 단순히 관광지로서의 제주가 아닌 제주의 본질적인 가치를 알리기 위한 시도가 보이는 제주 설화를 소재로 한 콘텐츠 제작현황을 알아보고 이를 바탕으로 제주 설화 스토리텔링을 위한 그림책제작의 필요성을 알아보려 한다.

먼저 제주설화를 바탕으로 제작된 콘텐츠를 매체별로 크게 출판, 웹툰, 영상 세 가지로 나누어 그 사례를 정리해 보았다.

1) 출판

출판은 제주설화를 소재로 가장 많이 활용한 분야이다. 인터넷 포털 사이트 ‘Google’도서 검색 에서 ‘제주설화’, ‘제주신화’를 키워드로 검색하여 나온 목록은 약 370여건이었고, 이 중 단순히 내용과 제목에 키워드만 포함되어 제주 설화의 내용과는 직접적인 연관이 없는 도서들을 1차 제외하고, 장르적으로 여행도서, 잡지, 연구도서, 자료집, 단순설화모음집 등을 제외하였다. 선별된 도서의 상세정보 및 판매정보를 위해 국내 대표 인터넷 서점인 ‘yes24’, ‘교보문고’, ‘알라딘’, ‘반디앤루니스’ 사이트에서 재검색 하였으며, 검색과정에서 연관도서로 추가로 검색된 도서 중 ‘Google’도서에서 검색결과로 나오지 않았던 도서를 더하였고, 마지막으로 제주지역 활성화 사업 등을 통해 지역 내에서 제작된 도서를 추가하여 총 50건의 리스트를 <표 1>로 그 목록을 취합하였다. 열거의 기준은 발행 연도 순으로 하였다.

<표 1> 제주설화를 활용한 도서 출판 현황

순번	제목	저자	발행	출판사	분류
1	제주도이야기1	현길언	1984	창작과비평사	동화
2	설문대 할망	문충성	1993	문학과지성사	시집
3	자청비·가문장아기·백주또: 제주섬,신화 그리고 여성	김정숙	2002	각	인문/신화
4	오늘이	이성강	2004	문공사	그림책/ 동화
5	큰 곳 열두 거리 의 구조적 원형과 신화	이수자	2004	집문당	역사/문화
6	태양을 쏘아 버린 대별 왕	김원석	2004	대교출판	동화책
7	저승사자가 된 강림도령	김원석	2004	대교출판	동화책
8	제주신화	이석범	2005	황금알	인문/신화
9	제주도 신화의 수수께끼	현용준	2005	집문당	민속학
10	할로영산	이석범	2005	황금알	소설
11	검둥이를 찾아서	박재형 글/ 이상권 그림	2006	국민서관	그림/ 동화책
12	신화의 땅 제주도에서 토산을 만나다	오성자	2006	여름언덕	인문/신화
13	설문대 할망	송재찬 글/ 유동관 그림	2007	봄봄출판사	그림책
14	오늘이	서정오 글/ 조수진 그림	2007	봄봄출판사	그림책/ 동화
15	즐거운 제주 : 숨어있는 제주의 설화·전설을 따라	박영순 심상현	2007	제주넷	국내여행
16	하늘에 비는 돌, 조천석	제주 그림책 연구회	2007	제주그림책연 구회	그림책
17	저승사자가 된 강림도령	송언 글/ 정보영 그림	2008	한림출판사	그림/ 동화책
18	강림 도령: 염라국 저승 사자 개정판	송언 글/ 정문주 그림	2009	한겨레아이들	그림/ 동화책
19	마마신과 용감한 해녀	박효진 그림	2009	키즈아이콘	그림책
20	설문대 할망(설화로 만나는 제주 이야기, 탐라 창조여신)	장영주 글/ 김선미 그림	2009	글사랑	동화책
21	우리 신화에는 어떤 비밀이 숨어 있을까? 우리나라 신화 이야기	최래옥 글/ 허구 그림	2009	나무생각	어린이문학
22	초록 주머니	제주그림책 연구회	2009	제주그림책연 구회	그림책
23	설문대 할망의 오르가즘	현용식	2010	들꽃	시/에세이

24	신과 함께	주호민	2010	애니북스	만화
25	아빠가 들려주는 제주설화	현동훈 편	2010	STORY HOUSE	동화
26	오늘이	정하섭 편/ 윤정주 그림	2010	웅진주니어	그림책/ 동화
27	태초에 할망이 있었다	고혜경 저	2010	한겨레출판	인문/한국 신화
28	해바라기 신화 현대적 서사로 육화된 제주 신화	박현솔	2010	문학사상	시/에세이
29	계절을 여는 아이 오늘이	초록인 글/ 정승혜 그림	2011	교학사	동화책
30	세계속의 제주신화	양영수	2011	보고사	인문/ 한국신화
31	제주도 본풀이와 주변 신화	허남춘	2011	보고사	민속학
32	판타지 제주신화	김문	2011	지식의숲	소설
33	설문대 할마님, 어떡 옵테가?	이성준 저	2012	각	인문학 / 민속학
34	우리 신화로 만나는 처음 세상 이야기	서정오 글/ 허구 그림	2012	토토북	어린이/ 신화종교
35	설문대 할망 (굽이굽이 옛이야기 시리즈 5권)	입어진 글 편형규 그림	2013	해와나무	동화책
36	설문대할망	김정희 글 오진욱 그림	2013	을파소	동화책
37	설문대할망 손가락	문무병 저	2013	각	인문/ 민속
38	은실이와 갈천 한 조각	김정선 글/ 김정선, 강영미 그림	2013	제주그림책연 구회	그림책
39	마음오를꽃	정도상	2014	자음과모음	청소년소설
40	살아있는 한국신화	신동훈	2014	한겨레출판	역사문화 / 한국신화
41	오몽할머니	홍진숙	2014	제주그림책연 구회	그림책
42	흑룡만리	박소명 글/ 민들레 그림	2014	우리아이들	그림책/ 동화
43	고래굴의 비밀 : 신비의 섬 제주로 떠나는 모험	박재형 글/ 이용규 그림	2015	국민서관	그림/ 동화책
44	무녀굴	신진오	2015	황금가지	공포/ 스릴러소설
45	바람의 신 영등	양재성 글/ 바람연필 그림	2015	제주그림책연 구회	그림책
46	신돌이야기	박지선 글	2015	두잉	동화책
47	제주신화와 교육연극	배진섭	2015	연극과인간	연극이론

48	늑디생이, 사라진 번기를 찾아라	김원석 글/ 송진옥 그림	2016	머스트비	동화책
49	이석범의 탐라유사 8부작	이석범	2016	살림	인문학
50	이야기 속 제주 카툰 북	제주넷	2016	제주넷	카툰 북

정리된 표의 제목을 살펴보면 제주의 형성설화, 자연설화 그리고 역사 설화에 이르기까지 다양한 종류의 설화를 담고 있으며, 책의 장르 또한 다양하다. 하지만 설화의 비중에 있어서는 ‘설문대 할망’, ‘강림도령’, ‘오늘이’ 등 특정 인물 설화가 반복적으로 제작되고 있으며, 장르면 에서는 그림책과 동화책이 20여개로 가장 많았다. 이중 각 분류별로 설화를 활용한 방식이 다른 몇 가지 설화를 비교해 보고자 한다.

동화책 『아빠가 들려주는 제주설화』는 제목 그대로 아빠가 아이에게 들려주는 형식으로 아이에게 전달하고 싶은 4가지의 메시지를 설화의 줄거리에 부합시켜 이야기 하고 있다. 4가지의 목차를 보면 씩씩하고 용감한 아이, 똑똑하고 현명한 아이, 사랑을 아는 아이, 상상력이 풍부한 아이로 이에 해당하는 설화들을 모아서 아빠가 아이에게 읽어주는 형식의 문체로 설화의 원전스토리를 그대로 전달하는 하고 있다.

다른 동화책 『검둥이를 찾아서』는 설화의 내용을 원전 그대로 전달하는 것이 아니라 재창작한 경우이다. 창작 동화로 주인공의 집 강아지 검둥이가 산에 올라갔다가 돌아오지 않자 검둥이를 찾으러 다니는 과정 속에 제주 설화를 등장시킨다. 이때 표현되는 제주 설화속의 이야기 요소들은 안개산(한라산), 겁쟁이 뱀 딸 딸이(김녕굴사), 신기한 난쟁이 할머니(설문대 할망)등으로 표현되면서 재미를 더하고 있다. 이 책은 모험과 용기라는 주제를 전달하면서 설화를 모티브로 하는 창작물이다.

소설 『무녀굴』은 공포문학 작가인 ‘신진오’의 첫 장편으로 김녕굴사 설화의 내용을 현대식으로 재구성하여 공포소설로 탄생 시켰다. 소설에서는 설화에 등장하는 뱀굴과 저주라는 소재를 활용하였는데, 거기에 공포소설의 단골 소재인 병의, 무당귀신과 4.3사건이라는 제주의 이야기까지 더하면서, 뱀굴에 소녀를 바쳐야 했던 아픈 설화의 내용을 제주의 아픈 과거인 4.3사건과 결합하여 새로운 스토리로 풀어내 참신한 시도가 돋보이는 책이다.

그림책 『초록주멍기』의 제목에 나오는 ‘주멍기’라는 단어는 제주어로 ‘주머니’라는 뜻이다. 제주의 대표적인 여성상들이 초록주멍기를 들고 이어달리기를 하는 모습을 그렸다. 설문대 할망, 영등 할망, 백주또등 제주신화 속 여성 신들을 그렸는데, 관련설화에 대한 이야기는 없지만 그녀들의 특징적인 삶을 그림과 함께 짙막한 글로 표현하였다. 설문대 할망에서 시작하여 현재의 여성에게로 이어지는 초록주멍기 안에 제주 여성들의 삶을 담고 있다.

마지막으로 『이야기 속 제주 카툰 북』은 제주의 설화를 카툰으로 재구성하여 유아부터 성인까지 다양한 연령층을 대상으로 설화를 보다 재미있고 쉽게 접할 수 있도록 엮어놓았다. 삼성혈, 관덕정, 용두암등 총 31개의 자연설화, 인물설화 등이 카툰으로 제작되어 수록되어 있으며 관련된 실제 지역이미지를 함께 수록하여 설화에 관련된 지역 정보를 추가하였다. 제주를 상징하는 한라봉, 흑돼지, 설문대 할망을 캐릭터로 등장시켜 이야기의 진행방식을 다채롭게 하면서 설화원형의 내용을 그대로 사용하지 않고 창작을 더해 이야기에 재미요소를 더하였다. 또한 페이지에 QR코드를 삽입하여 어플리케이션과 연동하여 각 설화에 해당하는 애니메이션을 제공하고 있는 원소스멀티유즈(OSMU)의 좋은 예가 된다.



<그림 1> 『이야기 속 제주』의 캐릭터 및 실사사진 활용장면

이렇듯 출판에서는 설화 원형의 전달에서부터 내용의 재구성, 소재의 활용까지 다양한 표현방법으로 출판 제작이 이루어지고 있다. 자세히 살펴본 사례를 제외하고 아직까지는 상당수가 그 형식만 다르게 하여 설화의 원형내용을 그대로 전달하는 방식이 많았지만 모바일을 활용하는 등의 새로운 시도들도 점차 늘어나고 있다. 설문대 할망, 오늘이 등 대표적인 설화에만 맞춰져 있던 초점들도 최근 들어 ‘김녕굴사’같은 자연설화로 그 범위가 넓어지는 것을 알 수 있다. 디지털

매체의 발달로 출판시장이 정체 of 길을 걷고 있지만, 오히려 디지털의 과용을 걱정하는 현대인들에게 설화는 아날로그 감성을 지니고 있는 책에서 그 가치를 더해가고 있다.

2) 웹툰

제주설화를 활용하여 제작된 웹툰의 수는 많지 않지만 대표적으로 이하림, 김병관의 ‘제주 구슬할망’과 주호민의 ‘신과 함께’가 있다.

‘제주 구슬할망’은 ‘2008 제주 푸른 물 이야기 만화. 시나리오 공모전’의 대상작품인 영화 시나리오 ‘구슬 할망(부제 - 제주 해녀 이야기)’을 만화화 한 작품으로 제주의 콘텐츠를 홍보하고자 제작되었다. 구슬할망 본풀이의 내용을 바탕으로 재정리 되어 서울에서 부모에게 버려져 제주로 들어온 주인공이 대상군 해녀가 되고, 딸만 아홉을 낳은 이야기로 후에 나주 김씨 딸의 자손들에 의해 전승되면서 자손들을 번성하게 하는 조상신이 되었다는 이야기 이다. 웹툰 ‘제주구슬할망’에서는 설화의 내용 중에서 주인공이 대상군 해녀가 되는 과정을 주 내용으로 하여, 주인공을 시기한 다른 해녀를 악녀로 등장시켜 이로 인해 생기는 사건들과 이를 이겨내고 대상군 해녀가 되는 주인공의 줄거리로 재구성 하였다. 설화의 주요 내용에 새로운 캐릭터와 사건을 더해 이야기의 흥미성을 더하였고, 그 안에 인간의 욕심과 참회, 용서 등의 주제를 전달하며 서사구조를 강화시켰다.



<그림 2> 웹툰 ‘제주구슬할망’의 한 장면

제주 설화를 활용한 대표 성공작인 웹툰 ‘신과 함께’는 포털 사이트 네이버에서 2010~2012년에 연재된 작품으로 ‘2011 대한민국 콘텐츠 어워드 대통령상’, ‘2011

부천만화대상 우수 이야기 만화상’, ‘2011 제10회 독자만화대상 대상’, ‘2012년 한국만화 영상진흥원에서 선정한 한국만화 명작 100선’에 포함되는 등 그 작품성을 인정받으며 주목을 받았다. 또한 단행본 출간 및 일본 스퀘어 에닉스와 일본판 리메이크 판권을 계약하여 일본 진출과 중국에 누룩미디어와 계약을 통해 중국 쿠크닷컴에 유료로 서비스되는 등⁴⁾ 세계적으로도 관심 받는 콘텐츠로 거듭나고 있다.

콘텐츠의 OSMU도 활발히 이루어지고 있는데 2013년 8월 KBS라디오드라마, 2015년 7월 예술의 전당에서 뮤지컬 공연을 거쳐 최근 신과함께-저승편의 영화화가 확정되었으며, 더욱이 영화는 ‘하정우’, ‘차태현’, ‘이정재’등 화려한 캐스팅으로 제작 전부터 주목을 받고 있다.

이렇게 작품성과 흥행을 동시에 성공시킨 ‘신과함께’는 시리즈물로 저승편, 이승편, 신화편으로 구분된다. 차사본풀이를 차용한 저승편과 집을 지키는 신을 등장시킨 이승편 그리고 제주의 신화원형을 스토리 전반에 걸쳐 그대로 반영한 신화편으로 구성되어 있다. 신화편에서 차용된 제주신화는 ‘천지왕본풀이’, ‘이공본풀이’, ‘문전본풀이’, ‘차사본풀이’이며, 이러한 제주신화들은 전편인 ‘저승편’, ‘이승편’의 세계관과 연결되어 전 시리즈에 걸쳐 스토리의 모티브가 되고 있다. 작가의 창작을 더하여 각 신화들이 짜임새 있는 구성으로 연결되어 있어 이야기의 흡입력을 높이면서 ‘신과함께’는 웹툰에서의 OSMU 대표사례로 제주설화를 활용한 가장 성공한 콘텐츠제작 사례이다.



<그림 3> 웹툰 ‘신과함께’의 저승편, 이승편, 신화편에 그려진 신의모습

4) 한국콘텐츠진흥원, [KOCCA포커스 2014-09호] 국내 웹툰 산업이 한류 지속에 미치는 영향, 2014. 11~14p

3) 영상콘텐츠

영상콘텐츠는 애니메이션, 영화, 드라마 등 다양한 장르를 포함하는데, 제주의 실화를 소재로 한 영상콘텐츠는 그 종류가 많지 않다.

특히 국내 애니메이션의 경우 제작비와 흥행이라는 무거운 과제를 짊어지고 최근 수년간 정체기를 지나면서, 그중 ‘헬로 카봇’, ‘터닝 메카드’등의 로봇 완구를 중심으로 하는 유아동용 TV시리즈 애니메이션이 그나마 성공하고 있는 추세⁵⁾로 순수 창작물로서의 극장용 애니메이션은 제작에 대한 진입 벽이 더 높아지고 있다. 이렇게 상품을 위주로 한 유아동용 TV시리즈 애니메이션이 산업의 주축을 이루고 있는 시기에 등장한 SF판타지 애니메이션 ‘고스트메신저’⁶⁾는 그 제작만으로도 많은 매니아 층을 형성시켰다.

애니메이션 ‘고스트메신저’에서는 제주 차사본풀이의 강림도령을 모티브로 주인공 강림도령과 꼬마 강림을 등장시켰고, 바리공주를 비롯하여 마고할미, 사라도령, 케네깃또등의 캐릭터가 등장한다. 하지만 신화와의 내용적인 개연성보다는 신화속의 인물만을 차용하였으나 이를 현대화된 캐릭터로 그려내고, 애니메이션 속에 등장하는 배경 공간 또한 디지털 화 된 공간으로 보여주며 현대적 세계관으로서의 독특함을 보여준다.

또 다른 애니메이션으로 이성강 감독의 ‘오늘이’가 있다. 이 작품은 원천강 본풀이를 스토리텔링한 작품으로 원천강 본풀이는 출판 분야에서도 활용도가 높았던 콘텐츠이다. ‘오늘이’는 ‘고스트메신저’와는 달리 그 내용을 재구성하여 오늘이의 여행이라는 큰 줄거리를 바탕으로 새로운 주제를 그려냈다. 실제 극중 인물인 매일이는 행복이 무엇인지 알기 위하여 계속해서 수많은 책에 둘러 쌓여 책만 읽지만 행복에 대한 답은 찾지 못하고, 다른 등장인물인 이무기 또한 많은 여의주를 가졌음에도 용이 되지 못해 우울해 한다.

5) 한국콘텐츠진흥원, 2016년 콘텐츠 산업 전망, 2016. 40p.

6) 구봉희, 고스트메신저 극장판, 스튜디오애니멀, 한국, 2014.



<그림 4> 애니메이션 ‘오늘이’에서 매일이와 이무기가 불만족 하는 모습

하지만 이 둘은 결국 가지고 있던 걸 버리고 나서야 행복을 찾게 되는데, 행복을 찾는 장면에서 매일이는 책을 던지고, 이무기는 여의주를 버린다. 자신에게 있는 것을 내려놓고 나서야 비로소 행복을 찾게 되는 장면들로 이는 애니메이션의 첫 장면으로 돌아가 그 주제를 생각하게 한다. 초반 오늘이와 학의 이별은 결국 인간의 욕심에서 비롯된 것이었고, 그 욕심으로 인해 인간들도 희생되는 장면이 그것이다. 인간의 욕심에서 시작된 오늘이의 여행을 통해서 그 주제를 그려내고 있다.



<그림 5> 애니메이션 ‘오늘이’에서 매일이와 이무기가 행복을 찾는 모습

애니메이션 ‘오늘이’는 원천강 본풀이에서 부모를 찾아 떠나는 오늘이의 스토리를 인간의 욕심, 행복이라는 주제로 재해석 한 완성도 높은 영상으로 설화의 서사를 새로운 주제로 재구성 한 좋은 사례이다.

이처럼 제주설화의 새로운 콘텐츠로의 제작은 다양한 분야에서 이루어지고 있다. 그중 설화의 원형을 그대로 보존하고 전달하려는 시도는 영상이나 웹툰 보다는 출판 분야에서 더 많이 드러났다. 이는 각 매체가 가진 특성에서 오는 현상일 수도 있지만 분명한 건 원형을 그대로 전하기보다는 재구성하여 새롭게 재탄생

한 이야기가 다른 콘텐츠로의 확장성을 더 많이 지니고 있다는 점이다. 여전히 아쉬운 것은 소재에 있어 ‘설문대 할망’이나 ‘오늘이’와 같은 특정 인물 설화와 유명한 본풀이들이 반복적으로 사용되고 있었는데, 이는 다른 관점에서 보면 그만큼 제주가 가지고 있는 아직 개발되지 않은 원천콘텐츠들이 많이 남아 앞으로 제주설화의 콘텐츠 활용기회가 많다는 것을 말해주기도 한다. 제주가 가지고 있는 설화의 내용은 제주의 역사와 문화 그 자체라는 점에서 그 안에 있는 이야기들은 세대를 아우를 수 있는 스토리로 개발될 수 있다. 특히 출판 분야에 있어 설화를 재창작하기 위한 과정에서 문학 장르가 갖는 표현의 제약사항들을 풀어 줄 열쇠는 그림책이 될 수 있다. 그림책이 갖는 글과 그림을 활용한 구성방법들은 다양한 표현으로 나타나며 그 안에 환상적이고 새로운 세계를 그려낼 수 있기 때문에 제주 설화가 가진 이야기들과 그림책이 그려주는 새로운 세계의 만남은 그림책을 단순히 감성만을 전달하는 매체로서의 올드미디어가 아닌 새로운 콘텐츠의 시발점이 될 수 있는 또 다른 원천콘텐츠로 만들어 줄 수 있다.

Ⅲ. 그림책 스토리텔링

설화를 소재로 그림책의 제작단계를 연구하기에 앞서 그림책 스토리텔링에 필요한 요소들을 먼저 살펴본다. 그림책이 가지고 있는 기본적인 구성요소와 특징, 구조 등을 먼저 알아보고 이러한 구성요소가 갖는 각각의 특징들이 설화를 어떻게 변용하고 효과적으로 전달하는지에 대한 과정으로 연결한다.

1. 그림책 구성요소

그림책을 구성하는 기본적인 요소는 글과 그림이다. 하지만 작가의 주제를 전달하는 완전한 그림책이 만들기 위해선 글과 그림을 단순히 나열하는 것이 아니라 일정한 형식에 맞게 상호보완적으로 연결시켜야 한다. 두 요소가 조화롭게 구성 될 때 비로소 그림책이 완성되는데, 이러한 그림책을 완성하기 위해 글과 그림을 포함하여 그림책을 구성하는 기본적인 요소들을 먼저 살펴봐야 할 것이다. 문학이나 예술 장르가 가지고 있는 구성요소처럼 그림책에는 아직까지 그 구성요소에 대해 정의 내려진 바가 없다. 이는 그림책의 장르적인 특징에서 비롯된 것으로 앞에서 언급한 바와 같이 그림책은 문학과 예술의 경계에서 모호하게 존립했으며, 최근에는 독립적인 장르로 인정받기 시작하였다. 아직 아동문학의 범주 안에서 그림책이 연구되고 있어 그림책의 구성요소를 문학의 구성요소와 동일시하기도 한다. 하지만 아동문학 일부로 그림책을 다루는 것뿐 그림책 장르 자체를 아동문학이라 분류하기는 힘들다는 면에서 그러한 문학적 요소를 그대로 따르는 것은 부적절해 보인다.

그림책의 구성요소를 구분하는 견해에는, 글과 그림으로 나누어 생각하여 글은 문학적 요소로 주제, 사건, 배경을 가지고 있고 그림은 예술적 요소로 이루어져 있다고 보는 관점과(이소영외, 2013: 261참조) 그림책이 실제적으로는 그림이 강

조되지만 내면적으로 서사성을 본질로 하는 문학의 영역에서 비껴나가지 않기 때문에 문학적 본질을 무시하거나 배제할 수 없다고 보는 의견(노영희, 2010: 278참조)을 찾을 수 있었다.

위의 두 의견을 참고하여 본 연구에서는 설화의 스토리텔링을 통한 재구성과 그 이야기를 바탕으로 그림책의 서사를 구성하고자 하는 의도에서, 그 본질을 서사가 먼저 구성된 후에 글과 그림의 구성이 정해지는 것에 주안점을 두고 문학적 관점으로 접근하여 그림책의 구성요소를 주제, 플롯, 등장인물, 배경으로 정리하였으며, 그림이 갖는 예술적 요소는 기본적으로 구성된 요소들을 포괄하여 시각적으로 구현하는 또 다른 구조적인 장치로 다루고자 한다.

1) 주제

주제란 작품에서 작가가 나타내고자 하는 기본적인 생각이다. 즉 작가가 독자에게 전달하고자 하는 메시지이다. 그림책에서 독자는 글과 그림을 통해 주제를 전달받고 수용하게 된다. 글로 상세하게 설명이 가능한 소설과는 달리 그림책에서는 짧은 글과 그림으로 주제를 전달하게 되는데 이때 글과 그림과의 관계, 글의 특징적인 표현, 그림의 가시적인 효과 그리고 글과 그림 사이의 공백 등 그림책이 가지고 있는 모든 표현수단을 통해 전달된다. 독자는 이러한 그림책의 시각적인 구성요소들과 소통하면서 주제를 수용하게 되는데 이때 마치 가족이라는 주제를 던질 때 아이와 부모의 받아들이는 가족구성원으로서의 관점이 다르듯이 독자가 가지고 있는 감정과 환경에 따라 수용하는 양상이 다르게 나타날 수 있지만 작가가 전하고자 하는 큰 맥락의 주제는 변하지 않는다. 때문에 그림책에 있어 주제는 일관성을 가지고 서사를 이끌어 나가는 역할을 한다.

2) 플롯

플롯은 작가가 전달하고자 하는 주제를 짜임새 있게 구성한 것이다. 플롯과 줄거리를 같은 뜻으로 보기도 하지만 줄거리가 시간의 흐름에 따라 사건을 배열한 것이라면 플롯은 작가의 의도대로 재구성하는 것이라는 점에서 그 차이를 찾을

수 있다. 이러한 점을 이용하여 작가는 사건의 배열, 인물의 등장 등의 구조적인 장치들을 통해 메시지 전달력을 높일 수 있다.

플롯의 단계는 분야별로 다르게 분석되어 왔는데 구스타프 프라이타크의 『희곡의 기교 Technik des Dramas, 1863』에서는 발단(exposition), 상승(rising action), 절정(climax), 하강(falling action), 대단원(denouement)의 5단계설로, 소설에서는 브룩스 와 워렌이 발단(exposition), 갈등(complication), 절정(climax), 대단원(denouement)의 4단계가 대표적으로 통용되고 있다.(이소영외, 2013: 260~261 참고)

위 문학 장르의 플롯을 고려해 봤을 때 그림책이 가지고 있는 서사성과 문학적인 요소를 중심으로 보아 그림책의 플롯은 문학의 플롯과 크게 다르지 않다고 여겨 본 연구에서는 그림책의 플롯을 발단, 전개, 절정, 결말로 구분 짓는다.

발단에서 인물과 배경이 등장하고 전개단계에서는 사건발생의 문제를 던지고 중심사건을 향해 이야기를 쌓아나간다. 전개 단계에서 갈등이 발생하며 이렇게 누적된 사건과 갈등은 절정단계에서 극에 달하게 되고 결말에서 사건이 해소된다. 이러한 플롯의 구성에 맞춰 각 단계별로 상황에 대한 단락을 적절하게 배치하여 전체적으로 사건의 흐름을 유연성 있게 연결하면서 사건에 대한 긴장감과 흥미유발까지 가능케 하는 짜임새 있는 구성을 할 수 있다.

이러한 플롯을 구성하기 위한 다양한 유형이 존재하는데 단선적 플롯(Linear plot)과 누적적 플롯(Cumulative plot), 일화적 플롯(Episodic plot), 액자식 플롯(story within story plot) 4가지로 분류하는 견해와 단선적 플롯(Linear plot)과 누적적 플롯(Cumulative plot), 일화적 플롯(Episodic plot), 연쇄적 플롯(chainplot), 순환적 플롯(circular plot)의 5가지로 제시하는 견해가 있다.(유미, 2012: 20, 재인용) 본 연구에서는 위 두 의견을 종합하여 플롯의 유형을 총 6가지로 정리 하였다.

각 플롯에 대한 특징을 살펴보면 첫 번째 단선적 플롯은 가장 일반적인 플롯으로 시간순서에 따라 사건전개가 이루어지는 플롯이다. 두 번째로 누적적 플롯은 이야기의 흐름에 새로운 인물이나 사건이 더해지는 것이며, 세 번째 일화적 플롯은 여러 개의 일화속 등장인물이나 배경 주제가 하나로 연결되어 있는 것이다. 네 번째 액자식 플롯은 이야기 속 이야기 형식이며, 다섯 번째 연쇄적 플롯

은 하나의 행위가 원인이 되어 다음 행위가 생기는 것이다. 마지막으로 순환적 플롯은 이야기 속의 사건이 시작되어 진행되다가 다시 원점으로 돌아오는 형식이다.

이러한 플롯은 그 표현에 따라서 그림책의 메시지전달력을 높이기도 하고 흥미성을 높이는 역할을 하게 된다. 이러한 플롯을 주제와 소재, 그리고 대상에 맞게 적절하게 선택하여 그림책의 완성도를 높일 수 있다.

3) 등장인물

그림책에서 등장인물은 그 대상에 따라 유아는 감정이입이 대상이 되거나 역할모델, 모방의 대상이 되기도 하면서(장혜미 외, 2008: 16) 독자와 상호작용을 하며 긴밀한 관계를 형성하게 되는 중요한 매개체가 되고, 이야기의 흐름에 있어 핵심적인 역할을 하게 된다. 등장인물은 이야기를 주도적으로 이끌어 나가는 주인공과 보조적인 역할을 하는 주변인물로 나뉘 수 있는데 이때 등장인물은 인물(人物)이라고 하여 반드시 사람을 지칭하지는 않는다. 특히 그림책에서 시각적으로 표현되면서 동물, 사물, 자연까지 등장인물의 형태는 다양하게 표현된다. 이때 표현되는 등장인물의 외형, 행위, 대사 등을 통해 성격을 드러내거나 작가의 메시지를 전달하는 매개체로 활용된다.

이러한 등장인물이 가지고 있는 이미지나 성격을 캐릭터라고 표현한다. 캐릭터는 성격, 기질이라는 사전적인 의미를 가지고, 소설, 연극, 영화, 게임 등 다양한 콘텐츠에서 사용되지만 그 매체에 따라 사용되는 의미는 조금씩 다르다. 등장인물 자체를 캐릭터로 지칭하기도 하고, 등장인물의 특징이나 속성을 가리키기도 하기 때문이다. 그림책에서 캐릭터는 뚜렷한 의미를 가지고 줄거리에 개입된다. 그림으로 보여 지는 등장인물의 성격이나 행동은 사건의 발단이 되기도 하고 복선이 되기도 하면서 전체적인 흐름을 관장한다.

존 버닝햄(John Burningham)의 『지각대장 존』에서 선생님 앞에서와 등굣길에서 다르게 그려지는 존의 모습은 이 책에게서 보여 지는 선생님 또는 어른의 권위에 대한 아이의 모습을 대변하고 있으며, 마치 학교와 등굣길이라는 각각의 배경에서의 존의 모습은 확연하게 다르게 나타나고 있다. 이 책에서는 존과 선생

님의 시각적인 구도와 등장인물의 외형적인 특성을 활용하여 이야기의 주제를 잘 보여주고 있다.

이처럼 그림책에서 등장인물은 작가의 생각을 가장 잘 드러내고 작가를 대변해주는 요소로써 이러한 등장인물에 독자가 감정이입을 하게 되면서 작가와 독자가 소통할 수 있게 된다.

4) 배경

배경은 이야기의 무대가 되는 것으로써 시간적 배경과 공간적 배경으로 나누어 볼 수 있다. 사건 발생의 원인이 되며 이야기의 전반적인 흐름을 결정짓는 중요한 요소로 인물의 성격이나 현재 상태, 인물 간의 관계를 상징적으로 표현하고 주제를 전달하는 데 필요한 다양한 장치들이 배경을 통해 전달되기도 한다.

공간적인 배경은 글로 서술하기 힘든 부분을 시각적으로 세밀하게 표현이 가능하여 장치적인 요소들을 통해 상황이나 복선을 상징적으로 표현할 수 있다. 이러한 장치들은 환상성을 가진 그림책에서 강하게 존재감이 드러나는데, 현실세계와 환상세계를 다르게 표현하고 세계를 넘나드는 통로를 장치적 요소로 구현하게 된다. 앤서니 브라운은 다양한 방법으로 환상세계로의 통로를 표현하고 있는데 『터널』에서는 ‘터널’이라는 통로를 직접 제시하고, 『고릴라』에서는 등장인물인 고릴라가 주인공을 환상세계로 이끄는 역할을 하고 있으며, 그의 다른 작품인 『돼지 책』에서는 등장인물 자체가 변신하는데 주인공의 남편과 아들이 돼지로 변신하면서부터 환상세계가 시작되고 다시 인간으로 돌아오면서 현실로 되돌아오게 된다. 모리스 센닥의 『괴물들이 사는 나라』에서는 통로나 인물의 변화와 같은 특정 장치 없이 여백을 활용한 그림의 구성만으로 환상세계로의 공간 배경 전환을 표현하고 있다.

시간적인 배경은 시대에 따른 문화적·환경적인 요인들이 캐릭터의 특징과 이야기의 분위기를 결정짓는 요소로서 과거와 현재 등 표현하고자 하는 시점에 따라 그림의 구성과 표현, 등장인물의 외형 등에 영향을 준다. 설화의 경우는 아주 오래된 이야기이지만 그 이야기의 배경이 되는 시점이 불분명하므로 이런 경우 등장인물의 복장과 도구 등의 시각적인 요소는 통용되는 과거의 이미지를 그대

로 표현한다. 하지만 정확한 시점이 존재하지 않는다는 것은 결국 누구도 그 시대의 모습을 정의할 수 없다는 점에서 과거를 표현하는 시각적인 요소에 작가의 창작의도를 개입시키면 새로운 세계관을 그려내고 이야기의 흐름에까지 영향을 줄 수 있다는 것을 시사한다. 구성에 따라 과거라는 시간적인 배경은 환상세계라는 공간적인 배경과 결부되어 시공간에 얽매이지 않는 새로운 공간을 만들어내면서 전체적인 이야기의 흐름과 분위기를 정하는 결정적인 요소가 된다.

지금까지 살펴본 주제, 플롯, 등장인물, 배경 등의 요소들은 본연의 의미와 역할을 가지고 그림책을 구성하지만 이들은 개별적이기 보다는 상호보완적으로 그림책을 구성한다. 주제를 전달하고 플롯을 구성하는데 있어 이러한 구성요소들은 글과 그림이라는 주요 구성요소 안에서 다양하게 구현 된다.

2. 그림책에서 글과 그림의 역할

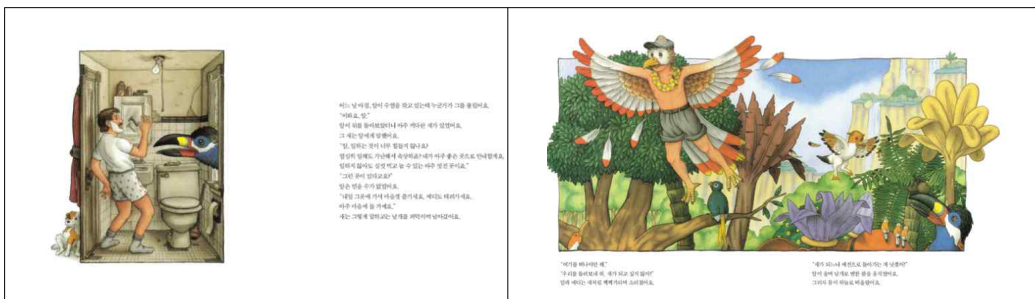
문학적요소와 시각적요소가 결합된 그림책에서 글과 그림의 표현방식을 조화롭게 결합하여 이야기의 완성도를 높일 수 있다. 앞에서 살펴본 그림책의 구성요소들 또한 글과 그림이 결합되는 방식에 따라 그 구성방식이 달라지기 때문에 글과 그림이 그림책에서 갖는 각각의 역할에 대해 알아보고 그에 따라 두 요소가 결합하는 방식에 대해 알아보고자 한다.

1) 그림

그림책의 필수요소인 그림은 독자의 시선을 가장 먼저 확보하는 시각적인 요소로서 매우 중요한 기능을 하고 있다. 이는 책을 펼쳤을 때 독자의 시선이 가장 먼저 그림을 향하기 때문에 그림은 시각적인 방법으로 다양한 효과를 얻을 수 있기 때문에 작가는 그림을 통해서 다양한 메시지를 전달하고 서사를 이끌어 나간다.

그림책에서 그림의 역할은 크게 4가지로 정리 할 수 있다. 첫 번째로 그림의 크기와 여백이라는 특징을 사용해 사건에 직접 개입하여 플롯 전개에 도움을 주고, 두 번째로 선과 색조, 명암과 채도를 이용해 기본 분위기를 조성한다. 세 번째로 인물과 인물, 인물과 배경사이의 공간적인 거리를 활용해 인물의 심리를 표현할 수 있으며 마지막으로 색채와 인물의 표정, 동작으로 인물의 성격을 묘사하고 성격형성에 도움을 준다.(신헌재 외, 2007: 254-255참조)

이렇게 그림으로 표현된 시각적인 효과들이 표현된 그림책의 예를 들어 살펴 보면 아서 요링크스(Arthur Yorinks)의 『새가 된 청소부』에서 현실과 신비한 섬이라는 환상의 경계를 여백으로 표현 하여 플롯을 전개하는 것을 예로 들 수 있다. 현실에서 청소부가 살고 있는 공간은 한 페이지 내의 작은 공간에 표현되지만 신비한 섬으로 날아가면서 여백이 줄고 그림이 점점 커지다가 집으로 돌아오자 다시 여백이 넓어지고 그림은 원래의 크기로 줄어든다.



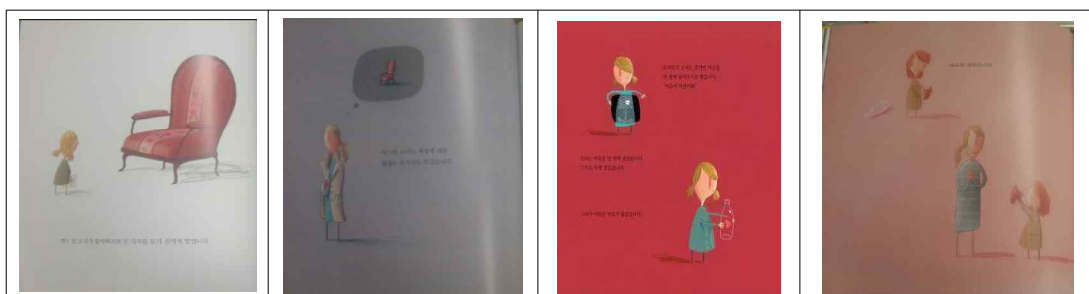
<그림 6> 그림책 『새가 된 청소부』 공간이동에 따른 여백변화

모리스 센닥의 『괴물들이 사는 나라』는 여백의 변화로 세계를 표현한 대표적인 예로 그 변화가 더욱 직접적으로 드러난다. 주인공 맥스가 현실에서 판타지로 이동하는 과정에서 여백이 줄어들고 그림의 영역이 커지다가 괴물이 사는 나라에서 괴물소동을 벌이는 절정의 순간에는 여백이 없이 모두 그림으로 채워지고, 다시 맥스가 현실로 돌아오는 과정에서 여백이 점차 넓어지는 것을 볼 수 있다.



<그림 7> 그림책 『괴물들의 사는 나라』 공간이동에 따른 여백변화

올리버 제퍼스(Oliver Jeffers)의 『마음이 아플까봐』에서는 색채로 이야기의 분위기를 표현하고 있다. 주인공 소녀가 할아버지와 함께 행복한 시절을 보내던 시절의 그림은 풍부한색감이 가득 채우고 있으나, 할아버지의 빈 의자가 나오는 장면에서 배경색이 모두 사라진 흰색배경은 빈 의자의 아쉬움을 더욱 크게 표현한다. 회색 배경의 페이지에서는 소녀의 외로움과 멍멍함이 강하게 드러나고, 마음을 꺼내는 장면의 페이지에서는 강렬한 붉은색 배경으로, 다시 마음을 넣을 때에는 따뜻한 색감의 배경색을 사용하면서 각 페이지에 걸쳐 주인공의 심리 상태를 배경색으로 표현하고 있다. 할아버지와 행복한 시절에서의 행복이라는 모든 것을 다 갖춘 꼭 채워진 마음을 풍부한 색감으로 표현하고 그 이후의 장면들에서는 각 페이지별로 표현되는 소녀의 마음을 배경색을 통해서 더 극명하게 드러내고 있다.



<그림 8> 그림책 『마음이 아플까봐』 색채 변화

존 버닝햄의 『지각대장 존』에서 존과 배경과의 공간은 존의 심리를 보여주는 장치로 작용한다. 학교를 혼자 가는 장면에서의 존은 마치 앞으로 펼쳐질 상황에 대해 알면서도 어쩔 수 없이 가야하는 두려움과 무거움을 안고 심리적인 압박에 짓눌린 것처럼 작고 이러한 존과 배경과의 공간은 넓다. 반면에 학교 가는 길에 존이 악어나 사자를 만나는 현실에서는 존은 배경과 함께 화면을 가득 채우며 배경과 존 사이의 공간을 좁힌다. 학교 가는 길에 사건이 발생하는 공간은 존의 자아가 강하게 나타나는 공간이지만, 학교라는 공간은 존을 무시하고 억압하는 공간으로 상반되게 그려냈다.



<그림 9> 그림책 『지각대장 존』에서의 공간변화

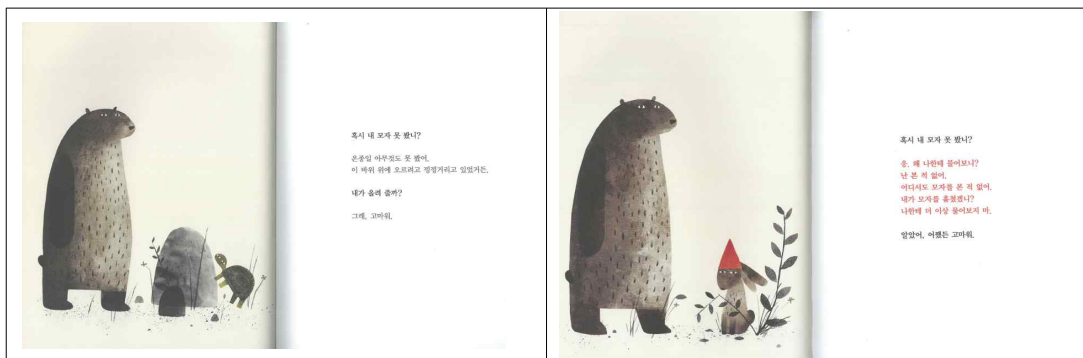
이렇듯 그림은 시각적 표현요소라는 특징을 통해 다양한 방식으로 스토리를 전개해 나가면서 전달하고자 하는 메시지를 상징적으로 표현하는데, 이러한 시각적인 표현은 독자에 관점에 따라 다르게 받아들여 질 수도 있다. 『지각대장 존』에서 다루고 있는 학교 가는 길은 독자의 연령층과 환경에 따라 다르게 해석되고 자신만의 길로 받아들여질 수 있는 것이다. 하지만 독자 개별적으로 받아들이고 그려내는 상황이 다를 뿐 그 공간과 색감이 주는 느낌은 달라지지 않는다. 이렇게 그림을 통한 시각적인 효과는 독자의 감정이입을 이끌어내면서 그림책이 작가와 독자가 소통하는 역할의 중심점이 된다.

2) 글

그림과 달리 글은 연쇄적인 사건과 시간을 구체적으로 나타낼 수 있는 표현방법으로 현실에서의 시간을 서술하는데 있어서 1분 안에 일어나는 일도 10분 정도의 독서 분량으로까지 늘려 세밀하게 서술 할 수도 있을 뿐 아니라 개인이 감

정이나 정서, 행동들을 구체적으로 묘사하면서(엄유진, 2004: 69) 그림이 표현하지 못하는 부분을 채우는 역할을 한다.

그림책에 있어서 글은 그림과 조합하여 내용의 전달력과 표현력을 더 높여주는 역할을 하지만 단순히 그림의 조력자로서의 역할을 하는 것은 아니다. 글 없이 그림만으로 내용전달이 안 되는 경우도 있고, 때로는 글이 사건의 흐름에 결정적인 역할을 하기도 한다. 존 클라센(Jon Klassen)의 『내 모자 어디 갔을까?』는 주인공 ‘곰’이 어느 날 갑자기 없어진 모자를 찾는 내용이다. 모자를 찾으러 다니면서 만나는 상대와의 대화가 글로 표현되는데 이때 주인공의 질문과 상대방의 대답을 표현한 글을 검정색과 회색으로 다르게 표현하였다. 하지만 토끼의 대화내용에서 토끼의 대답만 유일하게 붉은색으로 되어있다. 같은 페이지의 그림에서 토끼의 붉은 모자를 본다면 주인공이 찾고 있는 모자가 붉은색이며 토끼가 쓰고 있다는 것을 바로 알 수 있다. 이 그림책에서는 텍스트만 놓고 봐도 범인이 토끼라는 것을 짐작하게 해줄 정도로 글의 시각적인 효과를 잘 드러낸 예라 할 수 있다.



<그림 10> 그림책 『내 모자 어디 갔을까』에서의 텍스트의 시각적 효과

이처럼 글은 그림을 조력하고 더불어 시각화를 통한 독자적 역할을 하면서 내용전달의 중요한 요소가 된다. 하지만 그림책의 특성상 그림이 없는 글은 그림책이 될 수 없다는 점에서 글은 그 개별적인 역할보다는 그림과의 관계를 통해서 진정한 역할을 하게 된다.

3) 글과 그림의 관계

그림책에서 글과 그림은 각각의 의미를 가지고 있지만 독립적이 아닌 상호보완적으로 서사를 풍부하게 해주는 역할을 한다. 또한 글과 그림이 구성되기 위한 다양한 표현방식이 있다.

이차숙(2015)은 글과 그림의 관계를 일치, 보완, 대위 관계라는 세 가지로 정리하였으며. 현은자 외(2016)는 대응, 상호보완, 굴절 관계로 정리하여 설명하였다. 두 견해 모두 기존의 Schwarzc, Perry Nodelman, Nikolajeva와. Scott등 연구자들의 선행 이론을 정리한 것으로 표현은 다르지만 그 맥락은 같다. 여기서는 두 견해 중 좀 더 세분화시켜 정리한 대응, 상호보완, 굴절의 3가지 정리단계를 기준으로 한다.

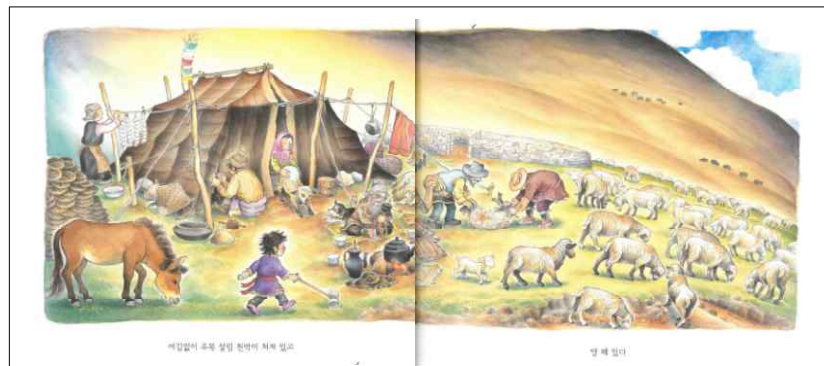
첫 번째로 대응관계는 글과 그림이 같은 이야기를 하고 있는 관계이다. 이 관계는 다시 축소와 정교화로 나뉘는데 축소는 그림이 글보다 단순화 되어 있는 경우이고, 정교화는 그림이 좀 더 상세하게 묘사되는 경우이다.(현은자 외, 2004: 63-65참조)

축소의 경우는 유타바우어(Jutta Bauer)의 『색깔의 여왕』에서 찾아볼 수 있는데 ‘색깔 나라 여왕님이 성 밖으로 산책을 나왔어요’라는 글과 함께 제시된 그림은 그 내용은 일치하지만 그림으로 표현된 성과 여왕은 많은 부분이 단순화 되어있다. 성의모습은 일반적으로 그려지는 화려한 모습이 아닌 성의 윤곽만이 특징적으로 표현되고 있다. 레오 리오니(Leo Lionni)의 『프레드릭』에도 축소의 경우를 찾아볼 수 있는데 ‘헛간은 버려지고 곳간은 텅 비었습니다. 겨울이 다가오자’ 라고 글로 묘사가 되어 있지만 그림에서는 헛간이나 곳간등의 장소는 그려져 있지 않고 그 상황을 파악 할 수 있는 들쥐들이 나무열매와 마른 짚을 모으는 장면을 그려놓았을 뿐이다. 이러한 축소방식은 페이지에서 전달하고자 하는 내용과 관련하여 등장인물의 행동이나 상황을 두드러지게 보이는 효과를 가진다.



<그림 11> 그림책 『색깔의 여왕』 (좌), 『프레드릭』 (우)

정교화는 그림을 축소시키는 것과는 반대로 그림을 좀 더 상세하게 묘사한다. <그림 12>의 『5대가족』에서 유목살림 천막이라고 단순하게 표현된 텍스트와 달리 그림에서는 살림도와 천막의 생김새 등을 자세하게 묘사하고 있어 ‘유목살림’에 대한 정보를 그림을 통해 더 얻을 수 있다.



<그림 12> 그림책 『5대가족』의 정교화 표현

두 번째 상호 보완적 관계는 글과 그림 각각의 특성을 활용하여 글에 없는 것이 그림에 표현되거나, 그림에 없는 것을 글로 표현하면서 상호보완의 관계로 표현을 더 풍부해지게 한다. 이 관계는 다시 그림이 글을 부연 설명하는 확장과 글과 그림이 이야기를 나누어 가지고 있는 보충 그리고 글과 그림이 변갈아가며 나오는 교차전진으로 세분화 된다.(현은자 외, 2004: 67-70참조)

<그림 13>에서 케이크를 만드는 장면에서는 확장의 예를 볼 수 있는데, 글로 설명된 것에 비해 그림에서는 호두를 깨는 다양한 행위나 우유와 밀가루를 섞기 위해 나르고 붓는 자세한 장면을 보충하여 글을 부연 설명하고 있다. 이러한 추

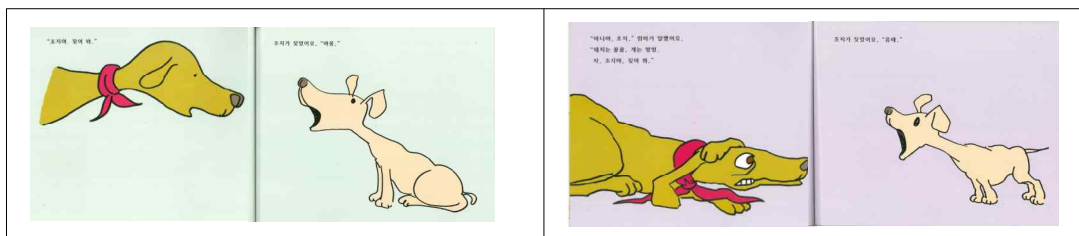
가적인 행동을 보여주는 확장장면은 그 부연설명이 없어도 페이지의 내용을 전달하는데 크게 무리는 없어 보인다.

하지만 보충설명의 경우는 글이나 그림이 서로를 보충해주는 것으로 글과 그림을 반드시 함께 읽어야 하는데 레오 리오니의 『프레드릭』을 보면 프레드릭은 가만히 있고 다른 쥐들은 열심히 일을 하고 있는데, 이때 들쥐들의 “프레드릭, 넌 왜 일을 안하니?” 라는 질문에 프레드릭은 “햇살을 모으는 일을 하는 중”이라고 대답을 한다. 이 장면에서 글이 없다면 단순히 눈을 감고 있는 프레드릭의 모습은 잠을 자는 것인지 햇살을 모으는 중인지 알 수 없으며 프레드릭이 놀고 있을 것이라고 판단한 들쥐들의 생각 또한 알 수 없다.



<그림 13> 그림책 『세상에서 가장 큰 케이크』 (좌), 『프레드릭』 (우)

줄스 파이퍼(Jules Feiffer)의 『짚어 봐 조지야』에서는 이러한 글과 그림의 보충과 확장관계를 동시에 볼 수가 있다. 그림만 봐서는 조지가 개로 그려져 있기 때문에 입을 벌리고 있는 조지를 보면 개가 짚는 소리를 내는 것처럼 보이지만 글에서는 조지의 소리를 다른 동물의 소리로 나타내고 있다. 조지가 개가 아닌 다른 동물의 소리를 낸다는 것을 글로서 보충해주고 있는 것이다. 또한 페이지가 변하면서 조지와 엄마의 표정이 변하는 것을 볼 수 있는데, 이러한 표정을 통한 감정변화는 글로 따로 묘사되지 않지만 계속해서 어긋나는 엄마와 조지의 대화를 보면서 그들의 감정을 연상시킬 수 있도록 그림으로 부연설명하고 있다.



<그림 14> 그림책 『짚어 봐 조지야』

마지막으로 굴절관계는 글과 그림이 반대의 이야기를 하는 경우로 글과 그림이 서로 반대의 이야기를 하는 아이러니와 서로 다른 관점에서 이야기 하는 대위의 관계로 볼 수 있다. 이러한 굴절관계는 작가의 표현효과를 위해 의도적으로 설정하기도 한다.(현은자 외, 2004: 72-74참조)

이처럼 글과 그림은 그 표현방식과 관계를 달리하면서 다양한 효과를 내는데 이는 독자와의 소통으로 전달되는 의미 구현방식을 가진 그림책이 가질 수 있는 가장 큰 특징으로 그림책마다 한 가지 구성방식을 선택하여 그 내용을 그 주제를 일관성 있게 전달하기도 하고 때로는 여러 가지 구성방식으로 복합적으로 사용하여 독자의 상상력을 더욱 풍부하게 하며 전달되는 메시지를 다채롭게 만들어 준다.

위에서 살펴본 글과 그림의 역할과 관계는 구성의 측면에서 시각적으로나 서사적으로 독자와 소통하는데 있어 매우 중요한 장치가 된다. 이는 그림책을 제작하는 데 있어서 작가의 의도가 얼마나 잘 전달되는지를 판단할 수 있는 척도가 되는 부분이기 때문에 그림책 작가가 가장 중요하게 생각하고 많이 고민해야 할 부분이기도 하다. 특히 책이라는 장르적 특징에서 보면 페이지라는 정해진 공간 안에서 구현되어야 하는 글과 그림은 다소 제약적으로 보일 수 있지만 여기서 바로 그림책이 갖는 그림이라는 요소의 최대 이점을 드러낼 수 있게 된다. 그림이 주는 상상력은 프레임을 자유롭게 넘나들고 때로는 프레임 자체를 시각장치로 활용하여 또 하나의 의미전달체계를 만들 수 있기 때문이다. 글과 그림은 그 둘만의 관계구성으로 끝나는 것이 아니라 화면 전체를 아우르며 그림책의 완성도를 높이게 된다.

3. 그림책 프레임

프레임은 정지된 한 장의 그림 또는 장면으로 정해진 틀 안에서 의미를 갖고 다양한 매체에서 그 특성에 따라 고유의 의미와 기능을 가진다. 주로 영상에서 많이 쓰이게 되는데 움직이는 영상 중 한 장을 의미하는 영상의 프레임과는 다르게 그 자체가 정지된 장면으로 구성이 되어있는 그림책에서는 페이지 자체가 프레임이 된다. 회화도 그 자체가 정지되어있는 이미지로써 그림책과 같은 의미

의 프레임으로 쓰이는 것처럼 보이지만 글과 그림의 구조로 서사를 가져간다는 점에서 그림책과 회화가 갖는 프레임의 의미는 다르게 적용된다. 즉 그림책에서 프레임은 그림책 고유의 의미를 지니는 독자적인 언어로 사용되면서 그 구성만으로 새로운 의미를 생성할 수도 있다. 프레임의 그림책 안의 글과 그림의 구조와도 유기적인 관계를 이루고 있는데 글과 그림이 각각의 역할로 상대적인 구조를 지닌다면 프레임은 이러한 글과 그림을 구성하는 각 페이지를 이야기로 연결키는 좀 더 포괄적인 의미를 가진다.

프레임의 구성을 알기 위해 먼저 그림책이 책이라는 도구로서 갖는 외적인 속성을 살펴보면 물리적인 사이즈를 말하는 판형과 펼친 페이지에서 왼쪽 페이지를 뜻하는 verso(Verſo), 오른쪽 페이지를 뜻하는 렉토(Recto)프레임이 있다.

판형은 책표지가 갖는 물리적인 사이즈로서 그림책에서는 그 비율에 따라 가로 판형과 세로 판형으로 나뉘는데 이 둘이 주는 효과는 다르다. 책을 펼쳤을 때 두 개의 페이지가 합쳐지면서 새로운 프레임이 만들어 지게 되는데, 가로 판형의 경우는 펼쳤을 때 수평적으로 넓어지는 파노라마효과로 다채로운 효과를 가질 수 있으며 세로 판형의 경우는 펼쳤을 때 정사각형에 가까운 모니터와 비슷한 비율을 가지게 된다. 이러한 프레임의 변화를 통해 구성과 의미 전달체계를 다르게 할 수 있다.

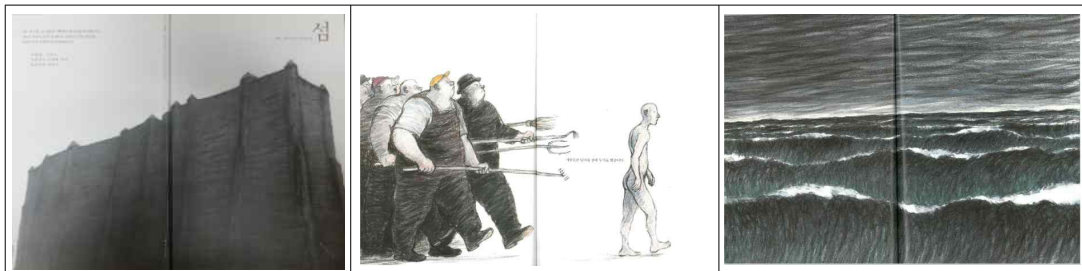
<그림 15>의 그림책 『담』은 엄마를 기다리는 주인공의 놀이터가 되는 ‘담’을 양쪽페이지를 합쳐 하나의 프레임으로 넓게 사용하면서 담이 가지고 있는 이미지를 부각 시켜 그림책에서 주는 담의 역할을 하나의 공간에서 담아낸다.



<그림 15> 그림책 『담』의 가로판형 프레임의 펼침

세로 판형 프레임으로 구성된 <그림 16> 아민 그레더(Armin Greder)의 『섬』은 표지에서부터 섬이라는 공간이 갖는 고립된 느낌을 높은 벽으로 표현

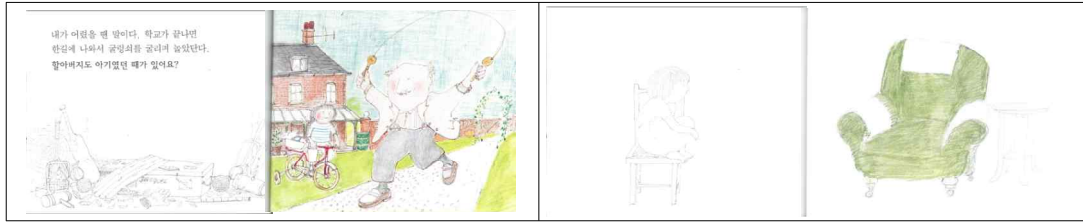
하였다. 펼쳐보면 앞표지와 뒤표지를 각각의 프레임으로 활용하여 두 개를 합쳐 하나의 성으로 완성하였다. 페이지 내의 각 프레임에서는 보여 지는 섬에 들어온 타인과 그를 경계하고 증오하는 섬 주민들의 모습은 항상 모여서 큰 벽과 같은 형상을 하고 있는데, 이때 세로 프레임이 갖는 속성으로 이들이 주는 높은 벽의 느낌을 확대시켜주고 있으며 바다 역시 넓고 평온한 느낌보다는 깊이를 알 수 없는 불안함과 공포감을 증대시키는 효과를 더하고 있다.



<그림 16> 그림책 『섬』의 세로판형 프레임의 펼침

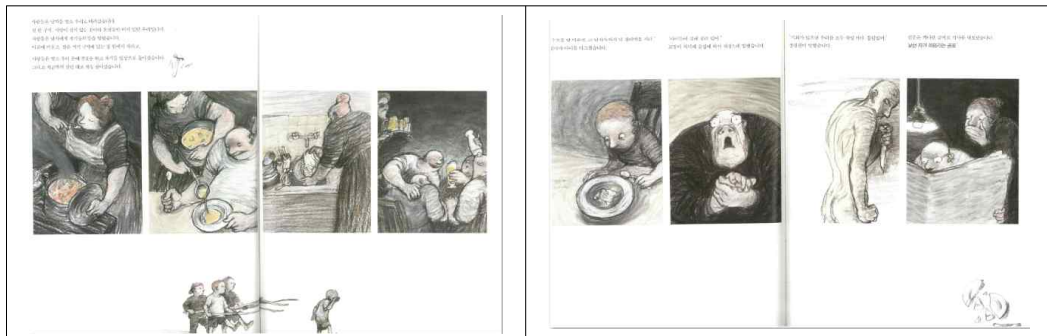
판형프레임이 사이즈와 비율에서 내재적 의미를 갖는다면 내적프레임은 페이지 안에서 다양하게 구성되며 그 의미에 따라 크기와 표현방식 그리고 배치 등으로 표현된다. 그리고 한 페이지 내에 복수의 내적프레임이 존재하기도 하는데 이러한 내적프레임의 표현방식은 앞에서 살펴본 글과 그림의 역할에서 그림의 여백이 갖는 의미와도 밀접한 관계를 갖는다. 모리스 센닥의 『괴물들이 사는 나라』에서 현실과 환상의 경계를 여백의 크기로 표현한 것은 내적프레임의 관점에서 보면 프레임의 크기에 따른 변화로 볼 수 있는 것이다.

<그림 17> 존 버닝햄의 『우리 할아버지』는 버소와 렉토가 각각의 프레임이 되어 다른 이미지를 연출하고 있다. 왼쪽페이지에는 텍스트와 회색 그림 오른쪽 페이지에는 컬러로 된 그림을 배치하여 프레임을 나누어 놓았지만 두 페이지는 유기적으로 연결되어있다. 왼쪽 페이지에서 그려지는 이미지들은 할아버지와 대사에서 나오는 기억속의 장면들이 되고, 오른쪽은 회상을 하고 있는 현재의 할아버지와 손녀의 모습을 그려놓은 것이다. 빈 의자를 바라보는 손녀를 표현한 페이지의 빈 의자는 할아버지의 빈자리를 보여줌으로써 할아버지의 부재를 상징적으로 표현하고 할아버지의 관점에서 손녀 역시 기억으로 남게 된 것을 손녀를 왼쪽에 배치하면서 상징적으로 보여준다.



<그림 17> 그림책 『우리 할아버지』의 프레임 구조

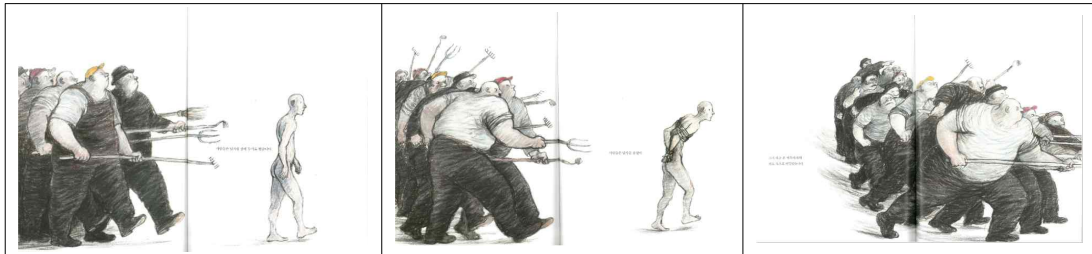
복수의 프레임은 각각의 프레임의 배열과 프레임의 형식에 따라 다양한 의미로 표출된다. <그림18>의 왼쪽 그림 아민 그레더의 『섬』에서는 같은 시간대 등장인물들의 상황과 감정들을 내적 프레임의 수평나열로 보여 줌으로써 그 분위기를 무겁게 하는데, 남자를 가두고 일상으로 돌아온 사람들의 모습은 마치 평화를 찾은 듯 행복해 보이지만 전체적으로 음산한 분위기의 그림 하단에 아이들의 모습은 마을 사람들의 경계심에서 오는 내면의 폭력성과 잔인함이 투영하고 있다. <그림18>의 오른쪽 그림에서는 마을사람들의 남자에 대한 공포와 함께 마을사람들 상상 속 남자 또한 공포의 대상으로 그려지며 공포의 분위기가 더욱 증대된다. 이 페이지에서도 마찬가지로 오른쪽 하단에 깨진 접시를 배치함으로써 마을사람들의 심리를 함께 보여준다.



<그림 18> 그림책 『섬』에서의 내적 프레임의 나열

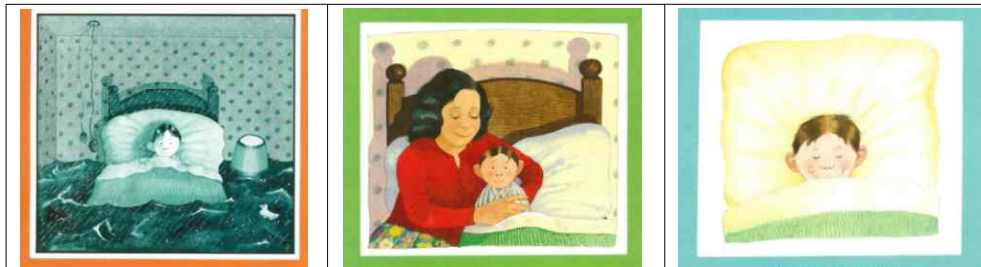
이 책에서는 프레임 밖의 공간까지 활용하고 있는데 <그림19>의 마을사람들과 남자와의 관계를 보면 남자는 점점 오른쪽으로 밀려나다가 결국 프레임 안에서 사라지고 마을사람들만 남아있다. 여기서 ‘남아있다’라고 표현을 한 것은 책 텍스트에 “과도 속으로 떠밀었습니다.”라는 글의 보충설명으로도 알 수 있지만 글 없이 그림만 본다면이라도 앞의 몇 장면과 연결하여 봤을 때 남자가 프레임

밖 가상의 공간으로 떠밀렸다는 것을 유추할 수 있다. 바로 그림 앞에 두 장면에서 마을사람들과 남자의 시선이 계속 오른쪽을 향해있으며 그 위치도 계속해서 오른쪽으로 이동하며 밀려나는 것을 확인 할 수 있다. 또한, 남자가 화면에서 사라진 장면에서 마을사람들이 화면 밖을 향해 무기를 찌르는 듯한 행동을 취하고 있는데, 이를 통해 화면밖에 그 대상이 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 외적인 프레임은 독자에게 직접적으로 보이지 않는 가상의 프레임이기 때문에 앞의 내용과 장면에 독자 개개인이 제반하고 있는 지식과 감정들을 바탕으로 그 상상력이 융합되면서 독창적이고 새로운 장면을 만들어 독자가 수용할 수 있는 최대한의 감정을 만들어 내고 수용 할 수 있게 만든다.



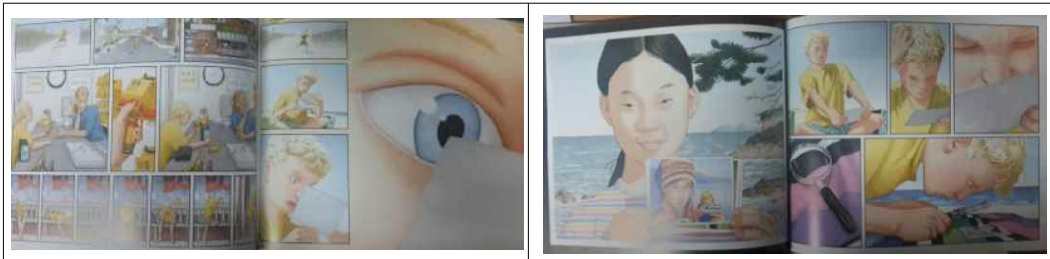
<그림 19> 그림책 『섬』 외적프레임의 활용

앤서니 브라운의 『겁쟁이 빌리』에서는 액자 식 구성으로 내적프레임을 배치하였는데 이때 프레임을 감싸고 있는 테두리로 상황을 달리 보여주고 있다. 주인공 빌리가 혼자 겁을 먹고 있는 장면에서의 프레임은 검정색 곧은 선으로 되어 있는 반면, 엄마가 옆에서 안심시켜주고 있는 장면에서의 테두리는 열은색의 곡선으로 처리 되어 있으며, 편안하게 잠이 든 장면에서는 아예 프레임의 경계가 테두리는 보이지 않고 빌리를 감싸고 있는 이불이 그 역할을 대신하고 있다. 딱딱하고 경직되어 있는 직선형의 프레임과 안정적인 곡선 그리고 이불이 주는 안정감을 프레임과 결부시켜 빌리의 심리적 압박감과 안도감을 표현하고 있다.



<그림 20> 그림책 『겁쟁이 빌리』 프레임 테두리의 활용

이러한 프레임의 배치와 외형적인 요소는 중첩을 통해 글 없이 그림만으로도 이야기를 이끌어 갈 수 있다. 대표적인 예로 데이비드 위즈너(David Wiesner)의 『시간상자』가 있다. 해변에서 주인공이 얻게 된 카메라의 사진 속 시간들을 거슬러 올라가는 내용으로 사진 속 인물들이 들고 있는 또 다른 사진을 통해 점점 과거로 흘러가는 것을 프레임의 중첩으로 표현하여 다양한 시공간 층위를 경험하게 되며, 페이지를 구성하고 있는 복수의 프레임들은 문자텍스트처럼 배치되어 그림을 읽게 하고 있다 또한 사진을 표현하고 있는 프레임은 검은색 테두리로 오른쪽과는 구분지어 보여줌으로서 중첩된 시공간을 보여주고 있는 것이다.(김전선, 2012: 100)



<그림 21> 그림책 『시간상자』의 프레임 구조

이처럼 프레임은 각 시퀀스를 연결하여 시간을 구성하기도 하고 공간을 연출하면서 배치나 구성을 통해 의미를 증폭시키거나 새로운 의미를 생성하기도 한다. 나아가 프레임의 구성으로 그림책의 전체적인 서술을 이끌어 나가기도 하는데 이러한 점에서 프레임은 그림책을 구성하는 글과 그림의 관계와는 또 다른 차별성을 가진 그림책만의 독자적인 언어라 할 수 있다.

4. 스토리텔링 방안

앞서 살펴보았듯이 그림책은 문학적 요소와 시각적인 요소가 특화된 의미구조를 구축하며 조화롭게 구성된 융합콘텐츠이다. 그림책 제작에서 그림책이 가지고 있는 구성 요소와 독자적인 속성들을 잘 활용했을 때 그 주제나 의미전달이 명확해진다. 본 연구에는 설화를 바탕으로 그림책을 제작하는 과정에서 기본적인 요소인 글과 그림의 구성과 표현을 중점적으로 두고 설화가 가지고 있는 이야기

를 재구성하여 줄거리를 만들고 그 줄거리를 바탕으로 플롯을 구성하여 전체 서사를 완성하는 서사적인 관점과 이렇게 구성된 이야기를 그림책으로 구현하기 위하여 그림책의 구성요소들의 표현방법에 따라 전달되는 의미체계가 어떻게 적용될 수 있는지에 대한 시각적인 관점으로 접근하여 앞서 알아본 그림책의 요소를 서사적인 요소와 시각적인 요소로 나누어 그림책을 제작하기 위한 요소별 스토리 텔링 적용 방안을 알아보려 한다.

1) 서사적 요소

스토리텔링은 사건, 인물, 배경이라는 3가지 요소를 가지고 있으며 여기서 사건은 바로 서사의 출발점이 된다. 따라서 먼저 설화의 스토리를 그림책 스토리로 재구성하기 위한 방안에 초점을 두고 그 방법을 모색해 보았다.

설화의 원형 내용을 그대로 전달할 것인지, 캐릭터나 주요 이야기의 원형은 살리면서 창작성을 얼마나 개입할 것인지 또는 작가가 전달하고 하는 주제는 무엇인지에 따라 그 방식 또한 달라진다.

설화를 재구성하는 방법을 서정오(2003)는 다시쓰기(재화)나 고쳐쓰기(개작) 새로쓰기(창작)로 구분하였는데 옛이야기를 미덕을 창작에 응용하는 것을 새로쓰기, 중요한 화소를 빼거나 보태는 방법으로 줄거리를 바꾸는 것을 고쳐쓰기, 줄거리를 그대로 두고 다듬고 말투를 손질하는 것을 새로쓰기로 정의하였다.

위의 결과를 놓고 보면 위 세 가지의 분류의 경계가 모호하고 보는 이의 해석이나 그 기준에 따라서도 달라질 수 있다. 하지만 어떤 방식을 취하느냐에 따라 작가의 창작의도 개입의 정도가 달라진다는 데 있어 이러한 분류는 중요하다. 작가의 의도가 개입되는 정도로 놓고 본다면 고쳐쓰기와 새로쓰기가 그 정도가 새로쓰기에 비해 높다. 본 논문에서는 작가의 창작 개입 정도와 설화의 이야기표현 정도를 기준으로 하여 설화의 주요 사건 및 인물만을 모티브로 한 경우 새로쓰기로 설화의 사건이 직·간접적으로 다루어지고 있는 것을 고쳐쓰기로 분류 하였다. 그리고 설화의 내용을 그 방식만 바꾸어 전하는 것을 새로쓰기로 보았다.

위 기준에 맞추어 앞서 나온 조사한 제주설화를 바탕으로 한 출판 콘텐츠 중에서 그림책의 분류에 해당하는 도서들만 다시 정리하여 설화를 재구성한 방법

을 알아보았다. 이중에는 그림책보다는 동화책으로 그림동화의 장르적 성격을 가지는 도서가 포함되어있는데 이는 설화 스토리의 변형사례를 살펴보기 위해 문학적 관점에서의 함께 살펴본 것이다.

<표 2> 설화를 활용한 그림책/동화책 쓰기방식에 대한 분류 표

순번	제목	저자	발행	방식	분류
1	오늘이	이성강	2004	다시쓰기	그림책/ 동화
2	검둥이를 찾아서	박재형 글/ 이상권 그림	2006	고쳐쓰기	그림/ 동화책
3	설문대 할망	송재찬 글/ 유동관 그림	2007	다시쓰기	그림책
4	오늘이	서정오 글/ 조수진 그림	2007	다시쓰기	그림책/ 동화
5	하늘에 비는돌, 조천석	제주그림책 연구회	2007	고쳐쓰기	그림책
6	저승사자가된 강림도령	송언 글/ 정보영 그림	2008	다시쓰기	그림/ 동화책
7	강림도령 : 엄라국 저승사자 개정판	송언 글/ 정문주 그림	2009	다시쓰기	그림/ 동화책
8	마마신과 용감한 해녀	박효진 그림	2009	고쳐쓰기	그림책
9	초록주머니	제주 그림책 연구회	2009	고쳐쓰기	그림책
10	오늘이	정하섭 편/ 윤정주 그림	2010	다시쓰기	그림책/ 동화
11	은실이와 갈천 한 조각	김정선 글/ 김정선, 강영미 그림	2013	고쳐쓰기	그림책
12	오몽할머니	홍진숙	2014	새로쓰기	그림책
13	흑룡만리	박소명 글/ 민들레 그림	2014	새로쓰기	그림책/ 동화
14	고래굴의 비밀 : 신비의 섬 제주로 떠나는 모험	박재형 글/ 이용규 그림	2015	새로쓰기	그림/ 동화책
15	바람의 신 영등	양재성 글/ 바람연필 그림	2015	다시쓰기	그림책

설화 재구성의 방법으로 살펴보았을 때 그 비율이 가장 많은 것은 설화를 있는 그대로 전승하려는 의도가 보이는 다시쓰기이고, 줄거리를 변형하고 그 주제에 맞추어 설화를 등장시키는 창작물들에서는 새로쓰기나 고쳐쓰기의 방식을 취한 것을 볼 수 있다. 특히 『흑룡만리』의 경우는 그 소재자체가 제주의 설화가

아닌 제주의 문화유산인 발담에 관한 이야기 임에도 불구하고 제주 발담에 대한 역사와 중요성을 전달하는데 있어 제주 탄생설화를 결부시켜 설문대 할망을 등장시키면서 발담이 갖는 제주에서의 문화적 역사적 가치를 한층 더 높여 보여주고 있다.

『마마신과 용감한 해녀』나 『검둥이를 찾아서』는 여러 개의 제주설화를 하나의 이야기로 엮어서 큰 줄거리와 주제를 구성한다. 이때 등장하는 제주설화의 스토리가 직접 드러나게 되는데 이러한 경우는 고쳐 쓰기로 분류하였다. 이를 바탕으로 보면 원형을 그대로 전달하는 다시쓰기보다는 고쳐쓰기 방식이 작가의 의도에 맞추어 구성 및 플롯을 재구성함으로써 이야기의 스토리 구성을 더욱 풍족하고 짜임새 있게 만들어 준다. 새로 쓰기도 작가의 의도가 개입되기는 하지만 여기서는 주로 설화의 캐릭터나 이야기의 모티브만을 차용하는데서 그치는 경우가 많아 작가의 의도가 가장 잘 드러나는 반면 설화본연의 내용전달력은 부족하다. 위의 방법을 기준으로 본다면 창작자의 의도를 개입시키기에 적절한 방식과 설화의 스토리가 차지하는 비중에 따라 구성방식을 나뉘 본다면 새로 쓰기 보다는 고쳐 쓰기가 작가의 창작의도를 개입하면서 설화의 스토리를 유지한다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 이러한 특징들을 바탕으로 설화를 재구성하는데 작가의 창작의도를 일정부분 개입시킬 수 있는 고쳐 쓰기의 방식을 선택하고 현실과 설화라는 두 개의 세계관을 형성하여 새로운 주제와 서사로 스토리를 전개하려 한다. 전체적인 서사 구조는 그림책의 플롯의 단계인 도입, 전개, 클라이맥스, 결말을 바탕으로 하고 전개, 클라이맥스 부분에 설화를 개입시켜 중요사건으로 배치한다. 이때 전체적인 서사구조는 현실과 설화를 각각의 세계로 설정하고, 설화의공간적 배경은 환상의 세계로 규정지어 ‘현실-환상-현실’이라는 시공간적 세계관을 구성한다.

또한 설화를 중심스토리로 가져가는데 있어 설화가 가지고 있는 서사적인 특징을 함께 도입하기 위해 설화가 가지는 서사구조에 대한 이론을 참고 한다.

프롭은 그의 저서 민담형태론에서 등장인물의 행동을 기준으로 민담의 31개의 기능을 발견하여 정리하였고, 던데스는 이 연구를 발전시켜 민담의 구조를 일정한 수의 ‘단락소’가 순차적으로 나타나는 연쇄구조로 규정하였다. 이렇게 나타나

는 연쇄적인 구조의 형식은 이야기 구조에 따라 ‘결핍-결핍의 해소’, ‘금지-위반-결과’등으로 규정지어 진다.(김보경, 2010: 13-14)

본 연구에서는 던테스의 이론에서 언급되는 ‘결핍-결핍의 해소’ 라는 설화의 구조를 ‘문제발생 - 문제해결’의 상황으로 스토리에 적용하여 위에 설정된 현실-환상-현실의 시공간적 구조에 대입시켜 현실세계 발생한 문제에 대한 답을 설화라는 환상세계를 통해 찾아 돌아오게 하는 서사구조를 갖추려 한다. 일정한 시간 순서나 단순한 사건의 병렬이 아닌 복잡한 사건의 연결을 보여주기 위하여 새로운 인물과 사건으로 전개되는 누적적 플롯이나, 하나의 원인으로 계속해서 다음 행위가 생기는 연쇄적 플롯 유형을 활용하여 이야기를 흥미롭게 풀어 낼 수 있다

2) 시각적 요소

설화를 다른 매체로 구현할 때 매체의 분류에 따라 스토리텔링방식은 달라진다. 대표적으로 소설과 영상을 비교해 봤을 때 소설이 인물의 내면심리를 서술하며 직접적으로 표현할 수 있는 반면 영화에서는 심리상태를 시각화시켜서 보여준다. 영화에서는 대부분을 시각적으로 재현해야 하므로 복잡하고 뛰어난 심리나 묘사가 부적합하고 구체적이고 시각적인 사건을 그리는 것이 더 적합하다. 이는 이미지를 통해 메시지를 전달하는 영상매체가 갖는 특성에서 오는 것이다.(허남주, 2010: 16)

그림이라는 이미지를 전달하는 그림책 역시 시각적 표현에 적합한 매체이다. 영화에서는 영상을 통해 시각적으로 다양한 장면들을 재현하는데 반해 그림책에서는 글과 그림의 시각적인 구성을 통해 이를 구현한다. 이 과정에서 글과 그림은 다양한 방식으로 상호 보완이 이루어지는데 주로 그림이 가지고 있는 메시지 전달력이 중심이 된다. 이때 그림책의 시각적 요소들은 글과 그림의 구성, 프레임 중심으로 고려해 볼 수 있다.

앞서 설화라는 장르적 특징을 고려하여, 그 이야기의 전달성에 주안점을 두고 고쳐쓰기 방식의 스토리텔링을 제안하였다. 설화라는 옛이야기가 갖는 특징은 그림책에서 현실세계가 아닌 환상세계로 그려지면서 기억이라는 현실과 만나며 발

생하는 다양한 배경과 설정을 그림으로 표현할 수 있다. 여기에 감정이라는 주제가 개입되는데 감정을 드러내는 장면들은 그림의 색감이나 여백 등을 활용하여 표현이 가능하지만 그림으로만 표현하기에 부족한 부분은 글로 채워줄 수 있다. 이때 글자의 표현이나 둘 사이의 관계도 시각적으로 표현될 수 있다.

이처럼 현실과 환상이라는 두 세계관의 이동에 있어서는 그림이 주가 되고, 감정의 표현에 있어서는 글이 중추적인 역할을 하면서 상호보완 관계 내에서도 확장과 보충의 다양한 표현을 상황에 맞게 적용할 수 있고 각 페이지에서 전달하고자 하는 주제를 명백히 하기 위하여 글자의 종류나 색상 크기 등 글의 속성의 변화로 시각적인 변화를 주려한다.

프레임의 설정에 있어서는 환상과 현실이라는 시공간적인 배경을 다르게 표현하기 위해 환상 세계에서 보여 지는 산과 바람 등 자연을 파노라마식으로 넓게 그려낼 수 있는 가로 판형을 선택하였다. 또한 가로 판형은 현실과 환상세계를 나누는 경계를 표현하거나 글과 그림의 분리 관계에 있어서도 적절한 역할을 하고, 환상의 세계에서 등장하는 한라산이나 옥황상제라는 거대한 존재를 표현하기 위하여 프레임 외적의 공간까지 활용하여 독자가 상상해서 만들어 갈 수 있는 공간적 배경을 남겨두었다. 또한 각 페이지의 경계는 현실세계와 환상세계의 공간으로 나누어 질 수 있는데 페이지의 경계를 기준으로 하는 등장인물의 배치를 통해 상징적으로 현실과 환상을 구분할 수 있다.

지금까지 앞서 살펴보았던 그림책의 구성요소들을 서사적, 시각적 관점으로 나누어 설화를 활용하여 그림책을 제작하기 위한 적용방안을 살펴보았다. 이는 그림책을 제작하기에 적절한 방안을 제시하는 것으로 실제 제작하는 과정에서는 더 많은 요인들이 그 구성요소에 영향을 주게 된다. 그림책 구성요소의 특징과 역할을 파악하고 그에 맞는 제작방안을 제시하여 실제 적용해보는 최종과정을 거치면서 제주 설화가 그림책의 각 구성요소에 맞추어 그 주제와 표현의도에 따라 다양하게 변용되는 것을 볼 수 있다.

이렇게 설화가 가지고 있는 이야기성과 그림책이 가지고 있는 독립적이고 독창적인 특징들이 상충되어 새로운 콘텐츠로 제작되는 과정을 통해 설화가 갖는 새로운 콘텐츠로서의 발전 가능성을 보여주고, 설화라는 원천콘텐츠를 새로운 콘텐츠로 발전시킬 수 있는 그림책의 역할과 가치를 찾고자 한다.

IV. 그림책 제작

제주도를 생각하면 제일먼저 생각나는 것이 한라산 일 것이다.

한라산의 중심부인 백록담에 얽힌 설화의 내용을 보면 한라산은 신선이 놀던 산으로 백록담의 물은 신선들이 타고 다니던 흰 사슴이 먹던 물이라 백록담(白鹿潭)이라 이름이 붙었다 되어있다. 또한 사람이 반쯤만 오르면 안개가 순식간에 짙 끼어 지척을 분간할 수 없었는데 이것은 선경에 인간이 올라올 수 없도록 신선이 조화를 부렸기 때문 이라 한다.(제주문화원, 2012: 13)

그 높이가 너무 높고 올라갈 수단이 없어 사람이 오르지 못했던 옛 시절의 한라산 정상부는 신이 살고 있는 신성한 곳으로 그려져 있는데. 이는 한라산이 가지고 있는 높이라는 지형적인 특징에서 비롯된 것이다. 한라산 백록담과 연관된 또 다른 설화인 산방산설화도 이러한 지형적인 특징에서 비롯되었다.

실제 산방산의 생김새를 보면 백록담에 꼭 들어갈 수 있을만한 모양새를 하고 있으며, 지질학적으로 백록담과 산방산의 성분은 둘 다 조면암질로 구성되어 있다.



<그림 22> 백록담(좌), 산방산(우)

지질학적인 근거까지 준해서 본다면 산방산과 백록담을 둘러싼 설화는 산방산과 백록담을 한번쯤 직접 방문해보고 싶게 만드는 흥미로운 이야기이다. 산방산 설화는 산방산이 주는 지역적 명성에 비해 이야기의 주목성은 떨어진다. 다른 제주 자연설화들 역시 그 지역의 지리적 가치에 비해 이야기 주목성이 다소 떨어지는데. 이러한 이유는 지역의 특성을 바탕으로 만들어진 허구다 보니 영웅이 등장하거나 거대한 서사가 없다는 데서 찾을 수 있다. 하지만 설화와 함께 연관지

어플 때 허구임에도 불구하고, 그 이야기의 창작성에 지형이라는 사실적인 근거가 뒷받침 되는 것은 다른 설화가 갖지 못하는 지역설화만의 강점이 된다. 산방산과 백록담의 모양을 보고 만들어진 백록담 설화가 가지고 있는 옥황상제와 사냥꾼의 이야기는 길이가 매우 짧지만 그 만큼 다양한 스토리를 상상할 수 있는 여지를 남김으로써 오히려 새로운 이야기의 원천소스로서의 조건을 갖추게 된다.

1. 기획의도

본 논문에서 그림책제작에 소재로 사용하기 위해 선택한 설화는 산방산 설화이다. 이 설화는 매우 짧은 편이지만 사건에서 발생한 상황들을 자세히 살펴보고 들여다보면 각 등장인물의 관점에서 사건들을 정리해볼 수 있다. 왜 하필 사냥꾼의 화살이 그 순간 빛나갔을지, 의도치 않게 날아가서 산방산이 되어버린 한라산 봉우리의 심정은 어떨지에 대한 상황들에 대해 생각해보면 서로 오해하는 등장인물들의 감정을 떠올려 볼 수 있다. 사건 이후의 사냥꾼과 옥황상제의 상황이 나와 있지 않다는 것에 초점을 두고 등장인물을 중심으로 의도치 않게 발생한 상황에 관한 결과와 그 과정에서 발생하는 감정을 주제로 하여 이야기를 재구성하고자 한다.

오해라는 것은 상대방이 일방적으로 잘못 받아들여 생기기보단 대개 의도치 않게 발생한 상황에 대하여 상대를 이해시키지 못할 때 발생한다. 여기서 오해를 받는 당사자는 상대방이 자신을 오해하는데서 오는 억울함이라는 감정으로 연결되기도 한다. 그렇다면 어떠한 상황에서 바로 상대를 이해시킬 수 있다면 오해라는 감정 대신 다른 감정이 발생하고 이러한 감정의 연결에 주목하여 이야기의 주제를 나타내고자 하였다.

주요 감정은 작가의 어린 시절의 경험에서 찾아냈는데, 설화에서와 같이 의도치 않았던 행동에서 비롯된 오해와 억울함이라는 감정이다. 어떠한 사건에 대해 내 입장을 설명할 기회조차 없이 당연히 그럴 줄 알았다는 듯 내 사정을 묻지 않고 단정 지어 버린 엄마에 대한 서운함과 더불어 그때의 상황을 엄마에게 제

대로 전달하지 못한 아쉬움은 아직까지도 기억 속에 남아있다. 만약 엄마가 그때 내가 당연히 그랬을 것이라고 생각하지 않고 나에게 먼저 사정을 물어 봤더라면 또는, 내가 엄마에게 먼저 솔직히 말을 했더라면 지금의 나에게는 그날의 기억이 다른 감정으로 남아있을 것이다. 그 시절의 엄마나이가 된 지금의 입장에서 가끔 어린아이의 행동을 보며 단정 지어버리기도 하는데, 그럴 때 어린 시절의 나와는 달리 차분히 자신의 이야기를 하는 아이도 있지만 아직까지는 자신의 사정을 먼저 물어주길 바라고, 자신의 이야기를 잘 꺼내지 못하는 경우를 더 많이 접한다. 이러한 것을 보며 생활방식과 인식이 많이 변하였지만 30년 전의 나와 지금 내 앞에 있는 7살 아이가 가지고 있는 정서는 크게 변하지 않았음을 알게 된다. 이에 어린 시절의 감정을 그대로 실어 아이와 어른이 모두 각자의 감성에서 공감할 수 있는 이야기를 만들고자 한다.

2. 주제

본 이야기에서는 일차적으로 이해라는 감정을 토대로 상대방에 대한 미안함과 고마움이라는 감정을 통한 소통을 다루고자 한다.

이야기의 주요 스토리가 되는 산방산 설화를 살펴보면 사냥꾼이 옥황상제의 영당이에 활을 쏘고, 옥황상제가 한라산의 봉우리를 던지는 일련의 사건들은 결국 본인이 의도치 않게 발생한 상황들이다. 옥황상제에 의해 날아가 산방산이 되어야 했던 한라산 봉우리도 어쩌면 의도치 않은 상황에 대해 느꼈을 감정이 있을 것이라고 생각하였고, 이렇게 한라산 봉우리를 날려버린 옥황상제 역시 본인이 저지른 행동에 대해 미안함을 느꼈을 것이라고 가정해 보았다. 그리고 그러한 상황들을 서로가 서로에게 미안함을 느끼고 서로 이해해주는 감정으로 연결하였다.

어릴 적 경험을 소재로 하여 스토리가 추가 구성되었지만 본 작품은 특정 독자를 대상으로 하지 않는다. 유아의 경우는 어린 주인공을 보며 주인공과 동화될 수 있고 성인의 경우는 어릴 적의 기억을 꺼내어 어린 시절의 자신에게 감정이

입을 할 수 있기 때문이다. 이해와 함께 등장하는 고마움, 미안함이라는 감정은 세대를 막론하고 누구나 쉽게 느낄 수 있는 감정임에도 불구하고 오히려 잘 표현되지 않는다. 그래서 각박해진 사회에서 성인들에게 더 필요한 감정 요소가 아닐까 생각한다.

상대가 이해라는 통로를 닫아놓았다면 그것을 여는 방법은 변명이 아닌 진솔함 일 것이다. 이러한 서로 간에 감정의 연결을 통한 소통을 보여주고자 한다.

3. 등장인물

이야기는 현실과 설화 두 가지의 이야기가 결합되어있어 현실세계와 환상세계로 나뉘며 등장인물도 해당 세계에 따라 나뉜다. 현실세계서는 소녀와 엄마 그리고 고 말타기 리어카 아저씨(이하 아저씨라 지칭한다)가 있고 환상세계에는 옥황상제, 사냥꾼, 사슴, 산방산(한라산꼭대기)이 등장한다. 주인공인 소녀가 현실세계와 환상세계를 넘나드는데 이를 연결시켜주는 매개체는 아저씨와 사슴이다. 아저씨는 등장인물로서 소녀를 사슴에 태워 환상세계로 보내는 역할을 하는 조력자이며, 이때 현실세계에서의 사슴은 생명이 없는 놀이기구로 환상세계로 연결되는 통로가 된다. 환상세계에서는 주인공자체가 사슴으로 변하도록 설정하여 유일하게 두 공간에서 모두 존재하며 환상세계에서 주인공인 소녀와 동일시되어 모든 사건의 관찰자 역할이 된다.

주인공 소녀는 실제 작가 경험속의 나이 그대로 7살로 설정 하였고, 이름은 따로 정하지 않았으며 그림책 어디에서도 소녀의 이름은 따로 불리지 않는다. 환상세계에서 사슴으로 변신한 주인공 역시 사냥꾼의 표적으로 등장은 하지만 사건에 직접적으로 개입을 하지는 않으며 관찰자의 입장에서 사건을 지켜본다. 소녀의 관점에서 진행되면서 보여 지는 장면들은 바로 독자들의 시점이 되어 감정이 입을 불러일으키고 독자들이 직접 주인공의 입장에서 상황을 대면할 수 있도록 하였다.

조력자인 아저씨는 주인공을 환상세계로 보내는데 결정적인 역할을 한다. 돈을

들고 와서 구경하고 있는 소녀가 당연히 놀이기구를 타러 온 것일 거라 판단하고 소녀를 들어 올려 사슴에 태워 환상의 세계로 연결해주는 능동적인 역할을 한다. 하지만 그림책에서 아저씨가 의도적으로 소녀를 환상세계로 보낸 것인지 아니면 이 그림책의 주제에 맞춰 아저씨 역시 의도치 않게 소녀를 보낸 것인지는 직접적으로 언급되지 않는다. 뒤에 나올 그림과 프레임의 구조를 통해 이 부분을 상징적으로 구성할 예정이다. 그림과 프레임이라는 구조와 함께 시각적으로 표현하기 위하여 아저씨에 대한 구체적인 묘사 보다는 일반적인 이미지와 마치 다른 세계에서 온 것과 같은 복장과, 인상착의로 보는 독자에 따라 아저씨의 역할을 다르게 받아들이도록 설정하였다.

환상세계에서 등장하는 캐릭터는 옥황상제, 사냥꾼, 사슴, 산방산 으로 사람, 신, 동물, 자연을 모두 포함하고 있다. 모든 등장인물은 주인공과 직접적인 관계를 맺고 있지 않지만 주인공의 모험에 깨달음을 주는 인물들로 주인공의 감정변화에 도움을 주는 보조인물이 된다. 이중 사슴은 사건을 이끄는 주요역할이 아닌 원인제공만을 하고 있어 그 역할이 작고, 환상세계에서 역시 주인공을 사슴으로 치환시켜 사건에 직접적인 영향을 주지는 않지만 관찰자 입장에서 모든 과정을 지켜보도록 설정하였다.

옥황상제는 천지왕으로 불리는 세상을 관장하는 신이다. 그리스 로마신화로 본다면 제우스와 견줄 만큼 전지전능한 신으로 제주설화를 다룬 많은 동화책과 그림책에서의 옥황상제의 모습은 전형적인 할아버지의 모습을 띠고 있다. 임금님과 같은 풍채와 인자한 외모, 다부지고 강인한 남성상으로 그려지고 있다. 본 작품에서는 천지왕을 지금까지의 전형적인 모습에서 벗어나 숲의 정령으로 캐릭터화 하였다. 외계인이라고 하면 많은 사람들이 영화 'ET'의 주인공의 모습을 떠올리듯 앞서 말한 옥황상제라고 하면 누구나 비슷한 외형을 떠올리게 된다. 본 작품에서는 고정적인 옥황상제의 이미지에서 벗어나 새로운 캐릭터성을 부여하였다. 이야기 속에 그려지는 옥황상제는 그가 가지고 있는 신적인 능력이나 역할을 보여주지는 않는다. 이러한 점에 주목하여 덩치는 크지만 엄살도 심하고 마음은 어린 감성과 강한 남성상에서 벗어난 미지의 캐릭터로 인간의 형상이 아닌 나무를 형상화 하였다. 옥황상제의 다양한 능력 중에 자신의 모습을 변하게 하는 능력도 있다고 가정 한다면 한라산이라는 자연을 관장하는 자연의 정령으로 변신



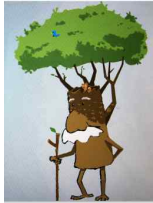
한 모습으로 이해할 수 있다.

사냥꾼은 평소 사냥실력이 좋아 한 번도 표적을 놓친 적이 없는 당당한 모습으로 자신이 사냥해서 얻은 곰 가죽을 쓰고 다닐 정도로 자신의 실력을 자랑스러워한다. 그렇기 때문에 사건에서 자신의 화살이 빗나간 것에 대해 더욱 당황한다.

정기를 품고 있는 한라산 봉우리(훗날의 산방산)는 제주의 가장 높은 곳에서 옥황상제와 함께 한라산의 생태를 돌보고 있다. 아래 세상을 내려다보는 것을 좋아하는데, 가끔 산 주변에 심하게 구름이 모이는 날이 있어 그럴 땐 입김으로 구름을 살짝 불어내 시야를 확보한다. 이 책에는 나오지 않지만 한라산 봉우리가 뿔혀 날아가 산방산이 되고 그 움푹 패인자리가 백록담이 되는데 이때 한라산봉우리가 품고 있던 정기는 백록담 천지연이 되어 그 물 역시 신성시 되는 것으로 설정하였다.

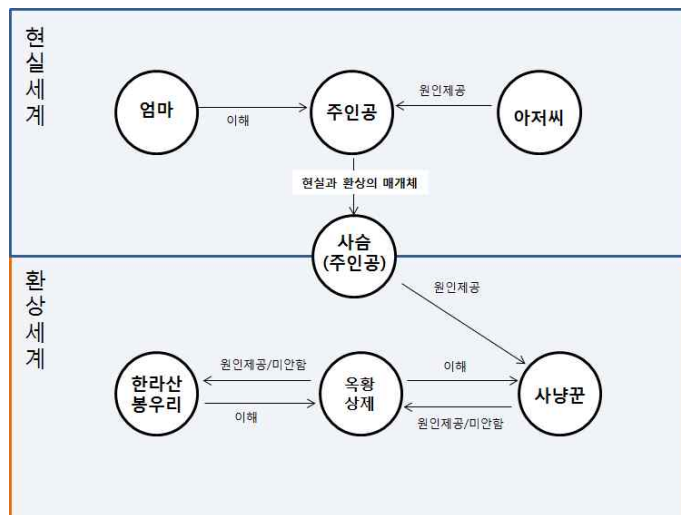
등장인물들의 설정에 따른 스케치를 표로 정리하면 아래와 같다.

<표 3> 등장인물의 특징 및 외형

	등장인물	특징	스케치
주인공	소녀	7살의 소녀로 밝고 호기심이 많다. 하지만 소심한 성격으로 다른 람의 눈치를 보거나 자신의 이야기를 잘 꺼내지 못하는 경향이 있다.	
조력자	아저씨	말타기 리어카를 끌고 마을을 돌며 아이들을 만나고 있다. 카우보이처럼 망토를 두르고 마법사 같은 모자를 쓰고 묘한 표정을 짓고 있어 그 존재를 명확하게 단정 지을 수 없는 캐릭터이다.	
보조인물	옥황상제	숲을 관장하는 신의모습으로 덩치가 크고 힘도 세지만 아픈 것을 못 참고 마음도 여린 감정적인 캐릭터이다.	
	사냥꾼	사냥실력이 좋아 실수한 적이 거의 없어 자신의 사냥실력에 자신	

		감이 넘치기 때문에 사건에 휘말리면서 당혹감이 더욱 커진다.	
	한라산 봉우리	제주도의 가장 높은 곳에 위치 하지만 구름보다 높이 있는 탓에 구름이 자주 눈을 가리는 탓에 가끔 입김으로 구름을 밀어내고 세상을 구경한다.	
	사슴	현실에서는 주인공을 태우는 매개체로 환상세계에서는 주인공 자체가 사슴이 되면서 모든 사건의 관찰자가 된다.	
	엄마	사건 직접적인 개입을 하지는 않는다. 주인공 소녀가 감정으로 소통을 하는 대상이다.	

스토리에 직접적으로 개입하는 등장인물은 소녀(사슴), 아버지, 옥황상제, 사냥꾼, 한라산 봉우리 이렇게 5개로 정리된다. 주제와 연관시켜 감정으로 정리해보면 각 등장인물들은 ‘의도치 않은 행동’에 따른 사건과 그 행위의 결과에 대해 미안해하고 이를 상대방이 이해를 해주게 되는데, 이 때 이해를 하는 입장에서는 상대가 솔직하게 말해준 것에 대한 고마움을 함께 느끼게 된다. 이러한 주요 사건과 감정을 중심으로 등장인물의 관계도를 <그림 23>과 같이 도식화하였다.



<그림 23> 등장인물 관계도 1

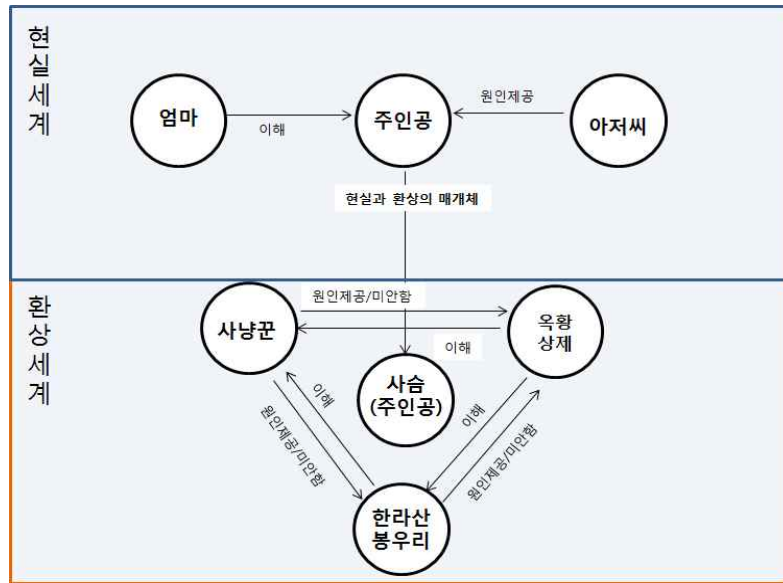
현실과 환상의 세계로 나누어 봤을 때 직접적인 사건이 발생하는 환상세계에서 감정라인이 더 잘 그려지고 있으며 사슴은 사냥꾼이 옥황상제를 쏘게 만드는 원인제공을 하였지만 사냥꾼에게 직접적인 행위를 가하지는 않았기 때문에 둘 사이에 감정라인은 존재하지 않는다. 현실세계에서 역시 아저씨는 주인공에게 원인을 제공하였지만 그 행동은 주인공을 환상세계로 연결해주는 연결고리를 제공해줄 뿐 둘 사이에 감정은 연결되지 않는다. 오히려 현실세계에서 엄마와의 약속인 심부름을 지키지 않은 채 말을 타버린 행위에 대하여 주인공과 엄마 사이에 감정라인이 생성 된다.

사건이 진행되는 환상세계를 기준으로 본다면 옥황상제는 한라산 봉우리를 날려버린 것에 대해 미안해하고 자신에게 화살을 쏜 사냥꾼을 이해해주는 두 가지 감정을 모두 갖고, 나머지 등장인물들은 한가지의 감정만 갖는다. 주인공이 현실에서 발생한 문제에 대한 해결점을 환상세계에서 찾아 돌아가도록 하기 위한 환상세계에서의 감정라인은 주인공에게 영감을 주기엔 다소 부족하다. 이에 등장인물간의 감정라인을 부각시키기 위한 추가적인 상황설정이 필요하다.

추가적인 상황설정을 하는데 있어 새로운 인물이 등장할 경우 사건의 흐름자체를 변경해야 하기 때문에 기존의 등장인물을 그대로 두고 등장인물간의 감정의 흐름을 추가하기 위하여 창작을 개입시켜 화소를 추가하는여 개입시키는 방식을 선택했다. 이는 앞서 등장인물의 특징에서 미리 설정을 하였다.

이렇게 추가된 도식을 <그림 24>로 다시 정리하여 환상세계에 등장하는 모든 캐릭터에게 감정을 위한 일련의 과정을 추가하고 등장인물 별로 두 가지의 감정을 다 가지게 함으로서 서로가 상대방을 이해하게 되는 과정들을 반복적으로 발생시켰다. 이러한 반복된 상황의 관찰자로서 주인공은 자신이 현실에서 마주했던 상황에 대해 다시 생각해보게 되고, 이를 통해 현실에서 자신이 취해야할 행동에 대한 답을 얻게 된다. 또한 등장인물 모두가 가해자이면서 피해자가 되는 설정은 이야기의 재미요소를 증가시키는 요인으로 작용한다.

이와 같이, 주제를 전달하기 위해 등장인물의 설정을 통해 설화의 큰 줄거리를 변형하지 않고 그 안에 화소를 추가하여 흐름의 재구성할 수 있으며, 이러한 역할, 성격 등의 재설정을 통해 등장인물은 스토리구성의 핵심요소가 되어 플롯구성단계에서 그 전체 스토리를 완성 시킬 수 있다.



<그림 24> 등장인물 관계도 2

4. 플롯 구성

주제를 정하고 등장인물 설정이 완료 되면 스토리를 주축으로 이야기의 플롯을 구성할 수 있다. 플롯을 구성하기에 앞서 기본이 되는 줄거리(사건)의 정리가 필요하다. 이 이야기는 제주 산방산 설화에 작가 경험에서 비롯된 실화를 첨가하여 재창작하는 방식으로 재구성 한다. 설화의 이야기에 다른 이야기 요소가 첨가되는 점에 주목하여 설화 재구성의 방식 중에 설화스토리 원전에 바탕을 두고 주요 화소를 변경 추가하는 방법인 고쳐쓰기의 방식을 선택하였다.

먼저 작가의 경험과 설화의 스토리를 각각 정리하고 두 개의 이야기를 현실세계와 환상세계로 분류하고자 한다. 경험에서 비롯된 실화를 스토리를 정리하고 이에 고쳐쓰기의 과정을 통해 재구성된 설화를 더하여 정리된 최종 스토리로 플롯을 설정한다.

4) 스토리(사건)

(1) 현실세계

현실세계의 스토리를 설정하기 위하여 실제사건을 있는 그대로 정리하고 여기에 환상세계로 연결되기 위한 설정과 감정라인을 넣어 재구성하는 과정을 거친다. 먼저 실제 사건을 있는 그대로 정리해 보았다.

‘골목 어귀에 말타기 리어카가 온 어느 날 엄마는 옆집에 사는 친구가 돈을 내지 않고 타고 있으니 그 친구의 값을 내고 오라며 100원을 건네준다. 엄마가 준 100원을 손에 들고 달려가서 아저씨한테 돈을 내밀자 아저씨는 내말을 끝까지 듣지도 않고 내가 타러온 것이라 생각하여 나를 말에 태운다. 당황하긴 했지만 내가 일부러 그런 것이 아니라는 생각에 잘못을 아저씨에게 미룬 채로 그냥 말을 타고 있었다. 하지만 말을 타는 내내 마음이 불편하여 엄마에게 뭐라고 말을 해야 할지, 아저씨에게 지금이라도 말을 해야 할지 이런저런 걱정에 가득 차 있었다. 몇 분 후 멀리서 엄마가 달려왔고, 엄마는 웃으면서 이럴 줄 알았다고 말하며 나에게 어떠한 사정도 묻지 않고 기다렸다가 나를 데리고 갔다. 엄마에게 혼이 나지는 않았지만 내가 일부러 그런 게 아니라는 것을 말하고 싶었다. 하지만 이미 내가 일부러 그랬을 것이라고 단정 짓는 엄마는 내말을 믿어주지 않을 것 같아 결국 아무 말도 못한 채 그날의 사건은 그렇게 마무리 되었다.’

정리된 내용을 수정하기 위하여 먼저 구조 파악에 용이하도록 순서에 따라 단락별로 정리하였다.

- ① 어느 날 동네에 말타기 리어카가 오고 엄마는 주인공에게 먼저 타고 있는 친구의 값을 지불하고 오라며 100원을 주면서 심부름을 보낸다.
- ② 100원을 들고 아저씨에게 가서 손을 내밀자 아저씨는 내가 타러 온 것으로 알고 나를 태운다.
- ③ 당황했지만 아저씨의 실수일 뿐 내 탓은 아니라고 생각하여 그냥 말을 탄다.
- ④ 말을 타는 내내 즐겁기도 하고 불안하기도 한 마음이 공존하여 마음이 불편하다.

- ④ 몇 분 뒤 엄마가 온다.
- ⑤ 엄마는 그럴 줄 알았다고 말하며 나에게 아무것도 묻지 않고 기다렸다가 나를 데려간다.
- ⑥ 엄마에게 상황을 말하고 싶지만, 이미 내가 일부러 그랬을 것이라고 단정 지어버린 엄마는 내 얘기를 들어주지 않을 것이라고 생각하고 아무 말도 하지 않는다.

정리된 단락중 도입부의 친구가 이미 타고 있다는 설정은 전체 이야기의 흐름에 큰 영향을 주지 않고, 엄마의 심부름이라는 엄마와 주인공 둘만의 관계로 설명이 충분하기 때문에 그부분은 삭제하고 ‘엄마의 심부름’으로만 그 상황설정을 변경한다. 시·공간의 이동을 위해 주인공을 환상세계로 이동시키기 위한 통로인 사슴을 부각시키는 설정을 추가 한다. 마지막으로 현실에서는 엄마와의 소통을 하지 못한 채 결론이 나지만 그림책에서는 환상세계에서 답을 얻어 돌아온 주인공이 자신의 감정을 전달하고 엄마와의 소통을 하는 것으로 결론을 변경하여 다시 아래와 같이 정리한다.

- ① 엄마의 심부름을 가던 어느 날 동네어귀에서 말타기 리어카를 마주친다.
- ② 엄마가 준 100원으로 말을 탈 수 있지만 이 돈은 엄마가 심부름을 위한 돈이기 때문에 꼭 참고 구경만 하고 있다.
- ③ 하지만 항상 말타기 아저씨가 올 때 마다 내가 탔던 사슴이 오늘도 마침 나를 기다렸듯이 비어있어 계속 쳐다보게 된다.
- ④ 돈을 들고 앞에 있는 나를 본 아저씨는 내가 말을 타러 온 것이라 생각하여 말을 태운다.
- ⑤ 당황했지만 아저씨의 실수일 뿐 내 탔은 아니라고 생각하여 그냥 말을 탄다.
- ⑥ 말을 타는 내내 즐겁기도 하고 불안하기도 한 마음이 공존하여 마음이 불편하다.
- ⑦ 나를 보며 멀리서 웃으며 엄마가 달려오는 것을 보고 엄마에게 먼저 솔직하게 말을 하기로 결심을 한다.
- ⑧ 엄마의 손을 잡고 집으로 가면서 겪은 일을 엄마에게 얘기하고 엄마는 그 얘기를 들어준다.

(2) 환상세계

아래 내용은 제주문화원에서 발행한 『제주전설집2』에 수록된 제주자연전설 중 산방산 설화에 대한 내용이다.

“안덕면 화순리에 둥그스름한 바윗덩어리로 이루어진 산방산이 있다. 그 모습이 마치 한라산의 봉우리를 옮겨다 놓은 듯해서인지 이 산은 본래 한라산의 봉우리였다고 전한다. 옛날 어떤 사냥꾼이 한라산에 사슴을 잡으러 갔다. 활을 메고 여기저기 돌아다니는데, 사슴은 한 마리도 잡지 못한 채 한라산 정상에까지 올라가게 되었다. 한라산은 하도 높아 하늘에 닿을 만큼 하였다. 사냥꾼은 마침 사슴을 한 마리 발견하여 활 끝으로 옥황상제의 엉덩이를 건드리고 말았다. 옥황상제는 화가 발각 났다. 곧 한라산의 봉우리를 뽑아서 서쪽으로 내던져 버렸다. 그 봉우리가 날아와 앉은 것이 지금의 산방산이 되고, 봉우리를 뽑아 버린 자국은 움푹 패어져서 백록담(白鹿潭)이 이루어졌다 한다.”

위 내용 역시 먼저 단락으로 정리하면 아래와 같다.

- ① 사냥꾼이 한라산에 사슴을 잡으러 간다.
- ② 마침 사슴을 발견하고 활을 치켜들고 쫓았으나 활 끝으로 옥황상제의 엉덩이를 건드리고 말았다.
- ③ 옥황상제는 화가 나서 한라산의 봉우리를 뽑아 서쪽으로 던졌고 그것이 지금의 산방산이다.
- ④ 봉우리를 뽑아버린 자국은 움푹 패어져 백록담이 되었다.

설화의 내용을 다시쓰기 하는데 있어 전체 줄거리는 놔두고 감정주체를 전달하기 위해, 등장인물 설정과정에서 만들어진 도식에 맞춰 사냥꾼과 한라산 봉우리에게 이야기 화소를 추가하고, 마지막 백록담의 모습을 보여주는 부분은 삭제한다. 여기에 사냥꾼과 한라산 봉우리 사이에 감정을 연결하기 위하여 한라산 봉우리가 사냥꾼의 화살을 다른곳으로 보내는 원인을 제공하는 결정적인 역할을 주고, 옥황상제가 화가 나서 봉우리를 뽑는 대신 놀라서 손을 휘두르다 의도치 않게 한라산 봉우리를 처내는 설정으로 변경한다. 마지막으로 서로에 대한 감정

을 전달하는 장면을 삽입하여 아래와 같이 수정하였다.

- ① 유난히 구름이 낀 어느 날 한라산 봉우리는 눈앞에 구름을 입김으로 불어 내고 있고 그 옆을 옥황상제가 거닐고 있다.
- ② 사슴을 잡으러 오는데 한라산에 도착한 사냥꾼은 마침 사슴을 발견하고 활을 쏜다.
- ③ 하지만 이때 눈을 가린 구름을 치우기 위해 한라산 봉우리가 힘껏 분 입김에 화살이 엉뚱한 방향으로 날아간다.
- ④ 화살의 끝은 옥황상제의 엉덩이를 건드리게 된다.
- ⑤ 너무 놀란 옥황상제가 아파서 몸 둘 바를 모르며 휘두른 손끝에 맞아 한라산 봉우리가 뿔혀 나가게 된다.
- ⑥ 의도치 않게 발생한 상황에 대해 옥황상제는 한라산봉우리에게 진심으로 미안해한다.
- ⑦ 옥황상제의 진심을 이해해준 한라산 봉우리는 오히려 자신으로 사냥꾼의 화살이 엉뚱한 곳으로 날아간 것에 대해 미안함을 전한다.
- ⑧ 이제는 산방산이 된 한라산봉우리의 진심을 사냥꾼도 이해해주고 사냥꾼 역시 의도치 않게 날아간 화살에 맞은 옥황상제에게 진심을 미안한 마음을 전한다.
- ⑨ 마지막으로 옥황상제 역시 사냥꾼의 마음을 이해해주며 모두가 서로를 이해하게 된다.

(3) 전체줄거리

위에서 정리된 두 가지이야기를 병합하기 위하여 현실과 환상세계의 경계를 주인공이 사슴을 타는 시점으로 설정하고 전체 줄거리를 재구성하여 아래와 같이 정리하였다.

- ① 엄마의 심부름을 가던 어느 날 동네어귀에서 말타기 리어카를 마주친다.
- ② 엄마가 준 100원으로 말을 탈 수 있지만 이 돈은 엄마가 심부름을 위한 돈이기 때문에 꼭 참고 구경만 하고 있다.
- ③ 하지만 항상 말타기 리어카 아저씨가 올 때 마다 내가 탔던 사슴이 하필

오늘도 내 자리인 듯 비어있어 계속 쳐다보게 된다.

- ④ 돈을 들고 앞에 있는 나를 본 아저씨는 주인공이 말을 타러 온 것이라 생각하여 말을 태운다.
- ⑤ 당황했지만 아저씨의 실수일 뿐 내 탓은 아니라고 생각하여 그냥 말을 탄다.
- ⑥ 말을 타는 내내 즐겁기도 하고 불안하기도 한 마음이 공존하여 마음이 불편하다. 그러다 어느 순간 하늘을 나는 기분이 들면서 환경이 변한다.
- ⑦ 유난히 구름이 낀 어느 날 한라산 봉우리는 눈앞에 구름을 입김으로 불어 내고 있고 그 옆을 옥황상제가 거닐고 있다.
- ⑧ 사슴을 잡으러 한라산에 도착한 사냥꾼은 마침 사슴을 발견하고 활을 쏜다.
- ⑨ 하지만 이때 눈을 가린 구름을 치우기 위해 한라산 봉우리가 힘껏 분 입김에 화살이 엉뚱한 방향으로 날아간다.
- ⑩ 화살의 끝은 옥황상제의 엉덩이를 건드리게 된다.
- ⑪ 너무 놀란 옥황상제가 아파서 몸 둘 바를 모르며 휘두른 손끝에 맞아 한라산 봉우리가 뿔뿔히 나가게 된다.
- ⑫ 의도치 않게 발생한 상황에 대해 옥황상제는 한라산 봉우리에게 진심으로 미안해한다.
- ⑬ 옥황상제의 진심을 이해해 준 한라산 봉우리는 오히려 자신의 입김으로 사냥꾼의 화살이 엉뚱한 곳으로 날아간 것에 대해 미안함을 전한다.
- ⑭ 이제는 산방산이 된 한라산 봉우리의 진심을 사냥꾼도 이해해주고, 사냥꾼 역시 의도치 않게 날아간 화살에 맞은 옥황상제에게 진심으로 미안한 마음을 전한다. 이 모든 과정을 사슴이 된 내가 지켜본다.
- ⑮ 어느 순간 정신을 차리니 다시 현실에서 말을 타고 있다. 불안함은 어느새 없어지고 나는 엄마에게 먼저 솔직하게 말을 하기로 결심을 한다.
- ⑯ 엄마의 손을 잡고 집으로 가면서 겪은 일을 엄마에게 얘기하고 엄마는 내 얘기를 들어준다.

정리된 줄거리는 그림책의 플롯구조에 맞춰 감정주제가 잘 드러날 수 있는 재설정과정(재설정)이 필요하다. 현실과 환상세계의 이동은 ⑥과⑦사이에서 현실에서 환상

으로 ⑭과⑮사이에서 환상에서 현실로 다시 돌아오며 바뀌게 되는데 이 부분에 세계를 이동하는 주인공을 시각적으로 표현한다. 주인공의 감정변화와 함께 세계를 이동하게 되는데 이러한 세계관의 이동을 연결하는 통로나 다른 두 세계의 표현은 글과 그림의 관계, 배경, 프레임 등 시각적인 장치를 통해 구체화 할 수 있다.

2) 플롯 구조

앞에서 정리된 전체 줄거리를 플롯의 단계별로 적용하여 표로 구성하면 다음과 같다.

<표 4> 줄거리의 플롯 단계별 적용

단계	내용
발단	<p>① 엄마의 심부름을 가던 어느 날 동네어귀에서 말타기 리어카를 마주친다.</p> <p>② 엄마가 준 100원으로 말을 탈 수 있지만 이 돈은 엄마가 심부름을 위한 돈이기 때문에 꼭 참고 구경만 하고 있다.</p> <p>③ 하지만 항상 말타기 아저씨가 올 때 마다 내가 뺏던 사슴이 오늘도 마침 나를 기다렸듯이 비어있어 계속 쳐다보게 된다.</p>
전개	<p>④ 돈을 들고 앞에 있는 나를 본 아저씨는 주인공이 말을 타러 온 것이라 생각하여 말을 태운다.</p> <p>⑤ 당황했지만 아저씨의 실수일 뿐 내 탓은 아니라고 생각하여 그냥 말을 탄다.</p> <p>⑥ 말을 타는 내내 즐겁기도 하고 불안하기도 한 마음이 공존하여 마음이 불편하다. 그러다 어느 순간 하늘을 나는 기분이 들면서 주변이 변한다.</p> <p>⑦ 유난히 구름이 낀 어느 날 한라산 봉우리는 눈앞에 구름을 입김으로 불어 내고 있고 그 옆을 옥황상제가 거닐고 있다.</p> <p>⑧ 사슴을 잡으러 한라산에 도착한 사냥꾼은 마침 사슴을 발견하고 활을 쏜다.</p> <p>⑨ 하지만 이때 눈을 가린 구름을 치우기 위해 한라산 봉우리가 힘껏 분 입김에 화살이 엉뚱한 방향으로 날아간다.</p>

절정	<p>⑩ 화살의 끝은 옥황상제의 엉덩이를 건드리게 된다.</p> <p>⑪ 너무 놀란 옥황상제가 아파서 몸 둘 바를 모르며 휘두른 손 끝에 맞아 한라산 봉우리가 뿔뿔히 나가게 된다.</p>
결말	<p>⑫ 의도치 않게 발생한 상황에 대해 옥황상제는 한라산봉우리에게 진심으로 미안해한다.</p> <p>⑬ 옥황상제의 진심을 이해해준 한라산 봉우리는 오히려 자신으로 사냥꾼의 화살이 엉뚱한 곳으로 날아간 것에 대해 미안함을 전한다.</p> <p>⑭ 이제는 산방산이 된 한라산 봉우리의 진심을 사냥꾼도 이해해주고, 사냥꾼 역시 의도치 않게 날아간 화살에 맞은 옥황상제에게 진심으로 미안한마음을 전한다. 이 모든 과정을 사슴이 된 내가 지켜본다.</p> <p>⑮ 어느 순간 정신을 차리니 다시 현실에서 말을 타고 있다. 불안함은 어느새 없어지고 나는 엄마에게 먼저 솔직하게 말을 하기로 결심을 한다.</p> <p>⑯ 엄마의 손을 잡고 집으로 가면서 겪은 일을 엄마에게 얘기하고 엄마는 내 얘기를 들어준다.</p>

먼저 플롯을 구성하기 위해 중심사건을 설정하였다. 이 이야기에서 중심사건은 옥황상제가 한라산 봉우리를 날려버리는 것으로 설정 하였는데, 이는 한라산 봉우리가 직접적으로 가장 큰 변화를 겪는 등장인물로 사건의 중심이 되기 때문이다. 이러한 중심사건으로 플롯을 구성해보면 인물과 배경이 등장하는 발단 단계에서는 주인공이 등장하고, 주인공이 환상세계로 가기 위한 장치가 마련이 된다. 전개 단계에서 사냥꾼이 쏜 화살이 엉뚱한 곳으로 날아가면서 중심사건이 시작된다. 절정에서 옥황상제가 한라산봉우리를 날려 버리는 것으로 갈등이 극에 달하게 되고 결말부분에서 모두가 서로 이해를 하고 주인공역시 현실세계로 돌아와 감정의 소통을 이루게 된다. 주인공을 기준으로 ‘문제발생-문제해결’의 구조로 구분해 본다면 문제의 발생은 전개 과정에서 일어나고 문제의 해결은 결말과정에서 일어난다.

플롯의 유형에 비춰볼 때 전체의 흐름은 사냥꾼이 쏜 화살이 의도치 않게 다른 곳으로 날아가고, 이를 맞은 옥황상제로 인하여 한라산 봉우리가 날아가는 등 하나의 행위가 원인이 되어 계속해서 다음 행위가 생기는 연쇄적 플롯을 취한다.

5. 배경 설정

(1) 공간적인 배경

현재와 설화속의 과거를 공존하기 때문에 주인공이 살고 있는 현재의 동네와 설화의 배경이 되는 제주도 한라산근방이 공간적인 배경이 된다. 한라산 이라는 배경에서 등장하는 환경, 인물은 과거의 느낌보다는 현대적인 이미지에 가까운 캐릭터 구성으로 현재-과거로의 시간적인 요소보다는 현실 - 환상이라는 공간의 변화를 주고자 하였다. 제주의 과거를 환상세계로 표현하며 이때 현실에서 환상세계로 넘어가는 매개체를 말타기 리어카의 ‘사슴’으로 설정 하였다. 환상세계라는 공간적인 배경에 있어 설화에서 등장하는 한라산이라는 지역적인 요소를 상징적으로 드러내기 위하여 산과 바다를 표현하였다.

(2) 시간적인 배경

주인공은 현재와 과거를 넘나들며 이야기를 진행 시킨다. 주인공은 작가의 어릴 적 경험속의 자신이기 때문에 주인공이 살던 시대적 배경은 1980년대 후반이 된다. 즉 그림책에서 그려지는 현실세계의 시대적배경이 1980년대 후반이 되는 것이다. 그리고 환상세계로 표현한 설화 속 과거는 산방산이 만들어졌던 2만여년 전이 되지만 이러한 시간적인 설정을 시각적으로 표현하거나 글로 묘사하지 않았다. 이야기의 구조에서 주인공이 이동하는 환상세계는 구체적으로 2만여년 전의 제주가 아닌 새로운 환상세계로 그려지기 때문에 시간적인 요인이 주는 설정은 이야기의 큰 흐름에 영향을 주지 않는다. 그림책을 읽는 독자에 따라 자신만의 환상세계를 그릴 수 있게 하여 누구나 머릿속에 그릴 수 있는 나타내고자 하였다.

이렇게 공간, 시간적인 배경을 나타내는 시각적인 요소들을 그 시대와 공간을 그대로 그려내기 보다는 상징적으로 표현하였는데 이는 글과 그림의 관계와 프레임을 활용한 시각적인 장치를 통해 더 발전된다.

6. 글과 그림 관계 연출

이 그림책에서 주목해야 할 두 가지는 현실세계와 환상세계라는 배경설정과 감정으로 연결된 플롯 전개이다. 이에 대한 구조적인 장치가 글과 그림의 역할 및 둘의 관계를 통해 연출 된다. 주제에서 배경까지 설정된 내용을 토대로 그림책 제작을 위한 각 페이지를 구성하는 과정에서 각각의 역할에서부터 글과 그림의 관계가 상징적으로 나타나는 장면들을 아래와 정리하였다.

1)그림의 표현

그림의 여백을 이용하여 현실세계와 환상세계를 구분하여 시공간의 이동을 시각적으로 보여주었으며, 배경의 색을 이용하여 등장인물이 느끼고 있는 미안함과 불안함을 가중시켰다.

<표 5> 그림의 표현을 활용한 장면 구성

1.여백을 활용한 현실세계와 환상세계의 구분		
이미지		
		
설명	현실세계에서는 배경에 아무것도 그려지지 여백으로 표현되어있다.	환상세계는 여백이 없이 화면을 모두 채웠다.
2.색을 이용한 감정 표현		
이미지		
설명	주인공이 의도치 않게 사슴을 탄 이후에 불안해하는 심리를 배경색으로 표현하였다.	사냥꾼이 날린 화살이 옥황상제의 엉덩이를 맞추자 당황한 사냥꾼의 심리를 현실에서 주인공의 심리와 비슷하게 그려냈다.

2) 글의 표현

이야기의 흐름은 주인공의 1인칭 시점에서 진행이 된다. 이에 서술은 모두 주인공의 설명으로 진행이 되지만, 보조 인물들의 대사로 주제전달이 되기 때문에 주제전달을 위한 글의 형태에 변화를 주었다. 주인공을 제외한 다른 등장인물의 대사는 모두 큰따옴표로 표시를 하였으며, 감정을 드러내는 대사들은 그 사이즈를 크게 하였다. 또한 이러한 대사들은 등장인물 간에 반복적으로 보여주며 그 내용을 더욱 부각시켰다.

<표 6> 글의 표현을 활용한 장면 구성





1. 등장인물에 따른 글자 설정		
이미지		
설명	이야기가 주인공의 시점에서 진행됨에 따라 주인공의 모든 대사는 큰 따옴표가 없다.	주인공을 제외한 보조인물의 대사는 모두 큰 따옴표로 처리하고 다른 폰트를 사용하였다.
2. 반복적인 주제 전달		
이미지		
설명	주제에서 전달하고자 하는 감정에 대한 표현을 나타내는 글은 시각적으로 더 크고 잘 보이게 표현하였으며 반복적으로 나타난다.	
3. 주인공의 감정 변화		

이미지	
설명	<p>상황에 따라 ‘들어줄까?’에서 ‘들어주겠죠?’ 라는 대사와 함께 그 폰트의 사이즈로 감정변화를 표현하였다.</p>

3) 글과 그림과의 관계

설화에서 가져온 모티브로 의인화된 등장인물과 감정이라는 요소는 글과 그림의 관계로 좀 더 구체적으로 표현할 수 있다. 특히 감정이라는 요소는 그림만으로 표현하기보다는 글의 묘사로 인하여 그 표현이 더 풍부해질 수 있다. 이러한 점을 고려해 이 그림책에서 글과 그림관계는 서로 독립적이지 않고 상호 보완해가는 보완관계를 주로 사용하면서, 일치관계로 특정 페이지의 내용을 좀 더 상세하게 보여 주고자 하였다. 다양한 보완방식을 활용한 구성으로 각 페이지마다 전달하고자 하는 내용에 대한 표현을 풍부하게 하였다. 이야기에서 글과 그림의 관계가 적용된 화면을 살펴보면 다음과 같다.

<표 7> 글과 그림과의 관계

상호보완 관계	 <p>엄마의 심부름을 가는 길 이별은 떠날 수 있는 날은 언제나 조심조심</p>	 <p>아 내가 좋아하는 거다! 하지만 이번엔 구경만 할거예요! 물론 이 스키엔 탈 수 있지만. 장말 구경만 할거예요!</p> <p>근데 내가 항상 타던 사슴이 떠어있네?..</p>
	<p>그림만으로는 주인공이 무엇을 하 는 중인지 알 수 없으나 텍스트를 통해 주인공이 엄마의 심부름을 가는 것임을 알 수 있다.</p>	<p>그림에서는 말타리 리어카를 바라보기 만 하고 있지만 글을 통해 주인공이 말을 타고 싶어 하는 마음을 보충설명 해주고 있다</p>
	 <p>거인의 사과를 산본우리가 볼까요? "너도 아라서 나도 요로게 그만." "미안한데"</p>	 <p>"괜찮아!일부러 그런 게 아닌데 말" 사람들의 사과를 거인이 물어주겠죠? "나도 일부러 영감을 창조하고 한 번 아라지만" "미안한데"</p>
<p>그림을 통해 등장인물의 당황한 심리는 그려지고 있지만 그들의 미안해 하는 대상이나 상황은 모두 글로 보충되고 있다.</p>		
일치관계	 <p>꼭지 보여요? 꼭지 날아가는 거예요? 꼭지 보여요? 산이 바위를 만들고 있어요.</p>	 <p>이거 보여요? 어디까지 날아온 화살이 산이 만들어낸 바위에 떨어 다른 곳으로 날아가고 있어요!</p>
	<p>글과 그림이 같은 이야기를 하고 있는 일치관계로 표현하였다.</p>	

7. 프레임 연출


글과 그림의 연출로 구성된 각 페이지들이 연결되어 주제를 전달하기 완전한 스토리가 되기 위해 각 페이지들로 구성된 프레임 연출이 필요하다. 특히 시공간의 변화와 감정변화를 다루는데 있어 프레임은 독자적인 언어로서 중요한 역할을 하게 된다. 마지막으로 이러한 프레임의 변화로 의도를 전달하는 페이지를 살펴보고자 한다.

프레임의 변화를 통한 화면연출에서는 프레임에 등장인물의 배치를 통해 의미를 전달하였다. 좌,우 프레임의 경계를 세계를 이동하는 통로로 설정하여 이 경계를 중심으로 주인공의 위치를 통해 세계를 구분하였다. 현실 세계에서는 주인공이 계속 왼쪽에 위치하지만 환상 세계에서는 계속 오른쪽에 위치한다. 이는 왼쪽프레임에서 오른쪽프레임으로 넘어가면서 세계를 이동한 것인데 주인공이

사슴으로 변신하는 페이지에서 위치는 프레임의 경계에 걸쳐져 있음을 볼 수 있다 이는 주인공이 세계를 이동하는 과정을 보여주는 것이며, 마지막 장면에서 다리만 보이는 주인공과 엄마는 왼쪽에 위치하지만 그 그림자는 경계를 넘어 오른쪽을 향해있다. 이는 그림자를 통해서 환상세계는 주인공의 내면에 존재하고 있음을 나타낸다. 이때 주인공의 그림자 모습 또한 사슴으로 그려 그 의미를 더하였다. 조력자인 아저씨의 경우 현실세계에서 오른쪽페이지에 주인공과 상반되게 위치해 이 역시 아저씨가 주인공을 환상세계로 보내는 역할을 함과 동시에 아저씨의 존재도 환상세계에서 온 인물로 보이게 만드는 장치이다.

<표 8> 프레임을 통한 화면 연출

1. 등장인물의 위치를 통한 현실세계와 환상세계의 구분		
그림		
		
		
		
설명	<p>현실세계에서의 주인공은 왼쪽 화면에 위치 한다</p>	<p>환상세계에서의 주인공은 오른쪽 화면에 위치한다.</p>

그림		
설명	<p>현실세계에서의 아저씨와 사슴은 오른쪽에 배치함으로써 환상세계와 가까운 인물임을 표현한다.</p>	
<p>2.프레임의 경계를 활용한 환상세계와 현실세계</p>		
그림		
설명	<p>환상세계로 넘어가면서 사슴으로 변하는 장면에서 주인공의 위치는 정확하게 오른쪽이 아닌 경계에 살짝 걸쳐져 있음으로서 현실에서 환상세계로 가는 중임을 말한다.</p>	<p>마지막페이지의 등장인물은 왼쪽에 위치하고 있지만 그림자는 오른쪽 프레임으로 향해있다. 주인공이 경험한 환상세계는 주변에 내재해 있음을 표현하며 이는 주인공 뿐 아니라 엄마에게도 해당한다.</p>
<p>3. 외적프레임활용</p>		
그림		
설명	<p>화살에 맞은 엉덩이부분만을 확대하여 화면밖에 그려지는 표정은 독자 스스로 그려볼 수 있다.</p>	<p>주인공과 엄마의 모습을 그림자를 통해 손을 잡고 다정하게 걷어가는 모습을 알 수 있으며, 그림자속의 등장인물은 여전히 사슴형태로 그려놓아 주인공의 상태와 존재하는 세계를 독자가 직접 상상하도록 의도하였다.</p>

V. 결론

그림책은 독립적인 장르로 그 가치를 인정받기에 충분한 요소들을 가지고 있음에도 불구하고 아직까지 아동문학의 인식에서 완전히 벗어나지 못했다. 그림책이 가지고 있는 다양한 주제와 구성적인 특징들은 왜 그림책이 독립적인 장르로 인정받아야 하는지를 알려주는 가장 기본적이면서 중요한 요소가 된다. 본 연구에서는 서사적이고 시각적인 두 가지 관점에서 표현되는 구성요소와 표현 기법에 주목하여 그림책이 가지고 있는 특징들을 제시하였다.

기본적인 구성요소인 글과 그림은 각각의 역할을 가지면서 그 둘의 관계로 새로운 구성을 만든다. 먼저 그림은 그림책에서 독자의 시선을 가장 먼저 확보함과 동시에 다양한 구성방법으로 마지막까지 의미전달을 하며 그림책에 있어 가장 기본적이면서 필수적인 요소가 된다. 크기와 여백을 이용하여 배경을 설정하고, 색채를 이용하여 분위기를 조성하며, 그림에서 주는 공간적인 거리를 이용해 인물의 심리까지 대변해 주고 있다. 이처럼 그림으로 다양한 의미전달이 가능하지만 그림의 시각적인 효과로는 전달이 되지 않는 구체적인 묘사나, 등장인물의 심리상태는 글로서 채워줄 수 있다. 글은 그림의 조력자로서 내용의 전달력과 표현력을 높여주지만 글 자체만으로도 시각적인 요소로서 독자적인 의미전달체계를 구현하는데 글이 가지고 있는 텍스트의 특성들을 활용하여, 텍스트의 크기, 색상, 종류 등으로 상징적인 의미전달이 가능하다.

이러한 다양한 구성체계의 핵심은 글과 그림의 조화로운 관계이다. 글과 그림의 다양한 관계로 나타나는 표현들은 작가가 강조하고자 하는 메시지를 부각해 주고, 등장인물의 심리상태나 등장인물 간의 감정적인 관계나 갈등까지 나타낸다. 이러한 표현은 그림책의 또 다른 요소인 프레임과 만나면서 독자적인 의미전달체계를 완성하게 되는데, 그림책에서의 프레임은 한정된 페이지 내의 공간으로 서가 아닌 그 경계를 자유롭게 넘나들면서 눈에 보이지 않는 외적 프레임까지 포함한다. 책을 펼치는 순간 두 개에 페이지가 만나면서 만들어지는 프레임은 그림책만이 갖는 독특한 세계가 되고, 그 안에서 독자는 등장인물과 감정이입을 하

며 자신의 감정과 환경에 따라 자신의 세계를 더 만들어 간다.

본 논문에서 그림책의 소재를 설화로 선택한 것은 바로 이러한 독창적인 세계관에서 비롯된 것이다. 예부터 전해 내려오는 설화의 이야기는 그림책과 만나면서 새로운 캐릭터와 세계를 만들어 내기에 부족함이 없으며 특히 제주도의 문화적 역사적 특징과 생활양식을 그대로 가지고 있는 제주설화는 제주 대표 문화콘텐츠의 소재로서 개발가치가 충분한 문화 산물이다. 최근 지속적인 제주도에 대한 관심은 제주의 새로운 문화콘텐츠 개발의 필요성을 끌어냈는데 돌담, 해녀 등 제주의 다양한 문화원형과 함께 제주의 설화도 새로운 콘텐츠의 주역이 되고 있다. 이러한 제주설화의 활용양상을 살펴보면 대표적인 특징 설화가 반복적으로 개발되거나, 자연설화와 같이 지역 문화를 지닌 설화들이 인물 중심의 설화에 비해 주목을 받지 못하면서 제주의 설화들이 다양하게 활용되지 않고 있다. 하지만 자연설화는 지형적인 특징들을 바탕으로 그 이야기가 전개되면서 실제 장소와 연결되어 인물 중심의 설화가 갖지 못하는 새로운 주제와 즐거리를 만들어 내기에 충분하다.

본 연구는 이러한 제주의 자연 설화 중 하나인 산방산 설화를 스토리텔링 하여 그림책이 가지고 있는 구성요소의 특징들에 맞춰 새롭게 만들어지는 과정을 통해, 그림책만이 갖는 독자적인 특징들을 제시함으로써 그림책의 가치를 보여주고자 하였다.

기획의도에서 감정이라는 주제 선정이유를 제시하고, 주제를 전달하는 데 있어 그 대상을 특정연령에 국한하지 않고 독자에 따라 각자의 경험과 감정에 따라 다르게 받아들이도록 전 연령을 대상으로 하였다.

스토리를 제작하는 과정에서는 작가의 경험에서 주제를 찾고 이를 바탕으로 전체 스토리로 구성하면서 독자와의 공감요소를 충분히 살려 주제의 전달력을 높이고, 고쳐 쓰기 방식으로 재구성된 설화를 소재로 활용하면서 설화가 가지고 있는 서사적인 구조와 그림책의 서사구조를 적절히 배합하여 새로운 구성을 만들어 이야기의 흥미성을 높였다.

글과 그림의 구조 및 프레임으로 표현되는 시각적인 구성은 그림 작가와 충분한 협의 및 협업을 거쳐 수정하는 과정을 거쳤다. 먼저 스토리를 완성하고 이를 바탕으로 그림 작가가 스케치한 뒤, 그림에 어울리게 다시 글을 다듬는 과정을

반복하면서 각 페이지를 구성하였다. 각 페이지의 내용과 등장인물의 감정, 그리고 시공간적인 배경 등을 전달하는 데 있어 글과 그림의 구조적인 표현방법을 충분히 활용하여 전달력을 높이고 독자와의 소통방식을 다양하게 하였다.

이러한 제작과정을 통해 그려진 세계는 일관되게 그려지는 이미지를 벗어나 독자 개별적인 감정에 따라 스스로 만들어내는 독창적인 세계로 거듭날 수 있도록 하였다. 캐릭터 또한 현실에 존재하지 않는 새로운 캐릭터를 만들고 주인공이 이입할 수 있도록 하면서 독자 스스로가 주인공이 되어 그림책과 소통할 수 있게 하였다. 이러한 과정을 통해 독자와 소통을 하는 매체로서의 그림책이 갖는 가장 큰 특징을 끌어내고자 하였다.

본 연구에서는 제주설화라는 원형 콘텐츠가 그림책만의 독자적인 구성으로 그려지면서 새로운 콘텐츠로 만들어지는 과정을 제시하였다. 이러한 과정을 통해 제주설화가 가지고 있는 새로운 콘텐츠로서의 활용 가능성을 보여주고, 새로운 콘텐츠를 만들어 내는 역할에 있어 그림책이 가지는 가치를 보여주고자 하였다. 더 나아가 설화뿐만 아니라 다양한 분야의 소재를 활용하고, 본 연구에서 제시한 방식을 바탕으로 더 다양한 구성을 만들어가면서 무한한 이야기를 담아낼 수 있는 새로운 콘텐츠의 지속적인 개발로 이어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 김열규 (1982), 『민담학개론』, 일조각.
- 마틴 솔즈베리·모랙스타일스 (2012), 『그림책의 모든 것』, (주)시공사.
- 신헌재·권혁준·곽춘옥 (2008), 『아동문학과 교육』, 박이정출판사.
- 양영수 (2011), 『세계속의 제주신화』, 보고사.
- 제주문화원 (2012), 『제주 전설집2』, 오름출판.
- 최운식 (2002), 『설화·고소설 교육론』, 민속원.
- 현은자·강은진·변윤희·심양분 (2004), 『그림책의 그림읽기』, 마루별.
- 현은자·김세희 (2005), 『그림책의 이해 1』, 사계절.

《그림책》

- 데이비드 위즈너 (2007), 『시간상자』, 베틀북
- 레오 리오니 (1999), 『프레드릭』, 시공 주니어.
- 모리스센닥 (2002), 『괴물들이 사는 나라』, 시공 주니어.
- 줄스 파이프 (2000), 『찾어 봐 조지야』, 보림.
- 존 버닝햄 (1995), 『지각대장 존』, 비룡소.
- 존 버닝햄 (1995), 『우리할아버지』, 비룡소.
- 아민 그레더 (2009), 『섬』, 보림.
- 아서 요링크스·리처드 이겔스키 (2013), 『새가 된 청소부』, 뜨인돌 어린이.
- 안영은·김성희 (2014), 『세상에서 가장 큰 케이크』, 주니어 김영사.
- 앤서니 브라운 (1998), 『고릴라』, 비룡소.
- 앤서니 브라운 (2001), 『돼지책』, 웅진주니어.
- 앤서니 브라운 (2002), 『터널』, 논장.
- 앤서니 브라운 (2006), 『겁쟁이 빌리』, 비룡소.

올리버 제퍼스 (2010), 『마음이 아플까봐』, 아름다운사람들.
 이억배·고은 (2014), 『5대가족』, 바우솔.
 유타바우어 (2004), 『색깔의 여왕』, 문학 동네 어린이.
 존 클라센 (2012), 『내 모자 어디 갔을까?』, 시공 주니어.
 지경애 (2014), 『담』, 반달그림책.

《논문》

김민정, 현은자, 김지영 (2014), 「한국 스테디셀러 그림책의 특성」, 어린이교육
 문학연구, 제15권 제3호, 141-163.
 김보경 (2010), 「설화 다시쓰기를 통한 서사적 글쓰기 지도방안 연구」, 석사학
 위논문, 조선대학교 교육대학원.
 김애용 (2000), 「모리스 센닥의 그림책에 나타난 환상적 표현에 관한 연구」, 석
 사학위논문, 숙명여자대학교.
 김전선 (2012), 「그림책의 의미작용: 이중 서술체계와 매체적 특성을 중심으
 로」, 석사학위논문, 홍익대학교대학원.
 노영희 (2010), 「포스트모더니즘 관점에서 본 Anthony Browne의 어린이 그림
 책 특징 연구」, 열린 유아 교육연구, Vol. 15, No. 2, 273-299.
 서정오 (2003), 「옛이야기 다시쓰기, 열려있는 가능성 : 김희경 『챙이 영감 떠
 느리』 문학동네 2003, 권정생 『훨훨 간다』」 국민서관 2003, 창비 어
 린이 2003년 가을호, 제1권, 통권 2호, 218-223.
 엄유진 (2004), 「어른을 대상으로 하는 그림책의 콘텐츠에 관한 연구」, 석사학
 위논문, 이화여자대학교대학원
 유미 (2012), 「국내외 아동문학상 수상 그림책 특징에 관한 연구 : 2001~2011년
 수상작을 중심으로」, 석사학위논문, 덕성여자대학교.
 이소영, 이유림 (2013), 「그림책 플롯의 절정을 표현한 예술적 요소 연구」,
 기초 조형학연구, Vol.14, No.2, 259-267.
 이차숙 (2012), 「그림책 읽기의 의미 구성적 과정에 대한 이해」, 한국영유아보
 육학, 73, 55-80.

이차숙 (2015), 「그림책텍스트의 구조와 의미작용 방식에 대한이해」, 유아교육 연구, 제35권, 제4호, 149-172.

장혜미, 현은자 (2008), 「그림책에 그려진 성인 등장인물에 대한 연구」, 아동학회지, 제29권, 4호, 15-26.

허남주 (2010), 「소설의 영상화 과정에 관한 연구- 소설 「오래된 정원」 과 영화 <오래된 정원> 을 중심으로」, 석사학위논문, 추계예술대학교 문화예술경영대학원.

《보고서》

한국콘텐츠진흥원 (2014), [KOCCA포커스 2014-09호] 국내 웹툰 산업이 한류 지속에 미치는 영향

한국콘텐츠진흥원 (2016), 2016년 콘텐츠 산업 전망.

《웹사이트》

그림책협회, <http://www.picturebook.or.kr/notice/?uid=9&mod=document>