

모 윌렘스의 그림책에 나타난 유머 분석

Analysis of Humor in the Picture Books of Mo Willems

강은진

숭의여자대학교 아동미술디자인전공

Eun-Jin Kang(ejkang@sewc.ac.kr)

요약

유머는 유아의 삶에서 중요한 능력 중 하나이다. 유아의 인지발달과도 관련된 유머는 유아의 양육자와의 애착, 사회적 관계 형성, 긍정적인 자아개념에도 중요한 요인이기 때문이다. 최근 국내에 소개되고 있는 칼데콧 아너상 수상자인 모 윌렘스의 그림책에는 다양한 형태의 유머들이 등장한다. 본 연구에서는 베르그송의 희극성 유형을 기초로 모 윌렘스의 수상작 5권에 나타난 유머 요소들을 분석하였다. 분석 결과, 모 윌렘스 작품의 글과 그림에서 형태의 희극성, 움직임의 희극성, 상황의 희극성, 언어의 희극성, 성격의 희극성이 드러났다. 이러한 결과는 순응적 유머를 담은 모 윌렘스의 그림책이 유아, 부모, 교사의 유머 발달에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 교육적 시사점을 제안하였다.

■ 중심어 : | 유머 | 희극요소 | 모 윌렘스 | 그림책 |

Abstract

Humor is an essential ability in young children's life. That is why humor has relation with cognitive development, and humor is the effective factor of attachment, social relationship, and positive self-concept for young children. For this study, the picture books written and illustrated by Mo Willems, Caldecott Honor Medal winner, were chosen and analyzed. Mo Willems' five winning works were analyzed according to the five elements of humor from Bergson's comic theory. As results, the picture books of Mo Willems include the elements of humor, such as shape, movement, situation and language, and personality. This results suggest that the "adaptive" humor in picture books of Mo Willems should have an educational power to develop a sense of humor to young children, parents, and teachers.

■ keyword : | Humor | Bergson's Comic Theory | Mo Willems | Picture Books |

1. 서론

유머란 우스운 것을 표현하거나 감지하는 능력 또는 말하거나 쓰는 능력을 의미한다[1]. 유머의 발생과 기능에 대해 학자들은 부조화이론, 우월성이론, 위반이론을 근거로 설명한다[2]. 부조화이론(incongruity theory)이

란, 사람들이 논리적으로 쉽게 연결되지 않거나 전혀 예상치 못한 상황이 벌어질 때 갈등 혹은 모순(incongruity)을 경험하고 그것이 해결되는 과정에서 웃음을 터뜨린다는 개념이다. 둘째, 위반이론(violation theory)은 수용자가 당연하게 받아들이는 것, 예를 들면 언어적 규범, 사회적 규범, 도덕적 규범이 침해될 때 웃

접수일자 : 2014년 06월 12일

수정일자 : 2014년 09월 17일

심사완료일 : 2014년 09월 17일

교신저자 : 강은진, e-mail : ejkang@sewc.ac.kr

음이 발생한다는 이론이다. 마지막으로 우월성 이론은 대상의 불운(misfortune)을 보면서 발생하는 웃음은 자신의 우월성을 반영한다는 이론이다[3].

유머는 생애초기부터 발달하여 양육자와의 애착과 사회적 관계를 형성하는데 중요한 능력이 된다. 유머는 아동의 인지발달 중 특히 상징을 다루는 능력(상상과 가장놀이)의 수준과 관련이 있다[4]. 피아제의 발달 이론에 기반 해 유머 발달을 네 단계로 제시하면 다음과 같다[5].

1단계(18개월-24개월)의 아동은 하나의 대상을 다른 사물로 대체하는 능력을 갖게 된다. 이때 만일 아이에게 웃을 입히면서 양말을 아이의 코와 손에 걸치려 하면, 영아들은 웃게 될 것이다. 영아도 양말은 일반적으로 발에 신는다는 것을 알고 있기 때문이다.

2단계(약2-3세)에는 언어 조크가 처음으로 나타나는 시기로, 아동들은 대개 개를 “고양이”라고 부르거나 엄마를 “아빠”라고 부르며 즐거워한다. 단, 유머의 대상은 현재 존재하는 것이며, 조크를 위해 물리적 사물(prop)을 필요로 하지 않는다.

3단계(3-5세)의 유아들은 세상에 대한 지식이 증가함에 따라 유머러스한 효과를 주기 위한 ‘왜곡’을 필요로 한다. 이 시기의 유아들은 개를 표현하면서 (고양이처럼) 긴 꼬리와 작고 콧꽃하게 서 있는 귀를 그리는 등 부조화스러운 시각화를 즐긴다. 그러나 이것이 비논리적이기 때문이 아니라 웃겨 보이기 때문에 좋아한다. 이 시기에는 논리적인 것 보다 시각적인 부조화가 유머의 원인이 된다.

4단계(6-7세)의 아동들이 지닌 유머감은 점차 성인과 유사해 진다. 이 시기의 아동들은 글과 문장이 때로는 이중적인 의미를 가질 수 있음을 이해하는 능력을 갖게 되어 한 단어나 표현이 동시에 두 가지 의미가 있음을 이해하고 조크에 활용한다.

이와 같이 유머를 이해하고 감지하는 능력은 인지적 능력을 반영하며, 동시에 재미있는 행동도 포함한다[6]. 그뿐만 아니라 유머의 사용은 타인의 입장에서 타인의 감정을 느끼는 조망수용능력과 서로의 관점을 이해하려는 상호주관성, 타인과의 효율적인 의사소통에 관심을 가지는 커뮤니케이션 능력 등 사회적 관계에 필요한

유능성과 상당히 밀접한 관계를 가진다[7].

그래서 유아들에게 유머의 이해는 웃음을 동반하는 유쾌하고 독특한 정서로서 정서지능 요소 중 정서 인식 과도 밀접한 관련을 갖는다[8]. 유아들은 놀이 상황에서 유머러스한 반응을 표현하기 위해 의도적으로 부조화되게 표현하는데, 이러한 과장된 부조화를 이해하고, 표현할 수 있는 능력이 있어야 유머표현이 가능해지기 때문이다.

유아들의 놀이 중에도 유머가 관찰되었다. 만4세 유아들에게서 어릿광대 유머, 예상을 벗어난 말이나 행동, 즉 부조화(incongruity) 유머, 언어를 변형시키면서 노는 말놀이의 형태가 나타났다[7]. 유아들은 가상놀이를 하며, 현실의 자신 및 또래와의 부조화를 지각하며 웃거나, 자신의 성취나 시도를 공유하며 웃기도 하였고, 다른 또래를 놀리거나 자신이 우스꽝스러운 모습을 연출하며 웃는 모습이 관찰되는데, 이것은 유머의 긍정적인 면뿐만 아니라 부정적인 측면을 보여주는 것이다[9].

유머는 훈련을 통해 발달되기도 한다. 선행연구에서 만 5세 유아 33명에게 16주 동안 유머가 포함된 그림책 32권을 소집단으로 읽도록 한 다음, 자유선택놀이시간 중 언어영역에서 유아들이 흥미 있는 소재를 선택하여 유머 그림책 만들기 활동을 실시하였다. 연구 결과, 유머 창작 검사에서 실험집단의 유아가 비교집단의 유머보다 더 높은 점수를 나타내었으며, 유머 감지도 검사에서도 실험집단의 유아가 비교집단 유아보다 더 높은 점수를 보였다[8].

이와 같은 결과를 얻을 수 있었던 이유는 그림책 속에 다양한 유머들이 포함되어 있기 때문이다. 실제로 유아들은 유머가 포함된 그림책에 대해 엉뚱함, 기대의 불일치, 반복과 리듬을 수반하는 과장, 재미있는 그림의 묘사, 고정관념의 탈피 또는 창의적 변형, 재미있는 언어 등 그림책 속의 다양한 유머 요소에 대한 반응을 나타냈다[10]. 어린이의 유머는 근본적으로 지적 추구의 진지한 형태라기보다는 오히려 상상적인 즐거움을 취하는 성격을 띤다는 측면에서[4], 그림책에는 유아에게 다양한 유머와 재미를 소개하고 있다.

선행연구들은 그림책에 담긴 유머의 유형에 대한 관심을 지녀왔다. 런던 시내의 도서관 세 곳에 소장된 현

대 영국 그림책 55권에 구사된 유머의 유형을 글, 그림, 글과 그림의 관계를 기초로 살펴보기나[11], 국내외 그림책 80권에 나타난 행동적·신체적·언어적 유머의 빈도를 살펴본 연구도 진행되었다[12].

한편 그림책 작가의 작품에 담긴 유머를 심층적으로 분석한 연구도 진행되었다. 영국 그림책 작가 배빗 콜의 작품을 분석한 결과, 유아들이 친근하게 느끼고 호기심을 갖는 신체 관련 주제들을 주로 다루고 있었으며, 의인화된 동물, 호기심 많고 전형성을 벗어난 등장인물이 등장하였다. 그리고 다양한 구성, 작가 특유의 문체, 만화형식의 레이아웃, 자유롭고 밝은 분위기를 띤 색감의 그림체 사용, 상보적 관계와 대위적 관계의 글과 그림을 주로 활용해 재미와 유머를 유발하는 것으로 나타났다[13].

한국의 그림책 작가 한병호의 그림책에 나타난 유머를 분석한 연구도 있다[14]. 연구자들은 Bergson의 희극요소(형태의 희극성, 움직임의 희극성, 상황의 희극성과 언어의 희극성, 성격의 희극성)[15]에 기초해 한병호의 그림책 속 유머들을 신체구조의 변형과 과정에서 나타나는 형태의 유머, 인물의 기계적 움직임과 동일한 행위의 반복에서 나타나는 움직임의 유머, 동일한 상황의 반복이나 예상된 결과의 역전에서 나타나는 상황의 유머, 의성어와 의태어 및 운율적 각운과 불완전한 문장구조를 통한 언어의 유머, 비현실적이고 결점을 가진 인물이 보여주는 성격의 유머 등의 유머 요소로 분석하였다.

Bergson은 『웃음-희극의 의미에 관한 시론』[15]에서 희극적인 요소는 인간적인 것의 테두리 밖에서 존재하지 않으며, 무관심한 상황에서 예상 밖의 일을 목격했을 때 비롯되며, 다른 사람들과의 사회적 관습이나 관념 등의 합의가 있어야 가능하다고 보았다. 이러한 가정 하에 그는 희극성을 5개 유형(형태의 희극성, 움직임의 희극성, 상황의 희극성, 언어의 희극성, 성격의 희극성)으로 범주화하였다. Bergson의 희극요소는 유아들이 선호하는 그림책이나 애니메이션 속에 포함된 다양한 유머들은 살펴보는데 보다 질서 있는 시선을 제공해 준다는 점에서 의의가 크다[14][16].

최근 『그림책의 위대한 발견 전』을 통해 국내에 소

개된 모 윌렘스(Mo Willems)는 2004년, 2005년, 2008년 세 차례에 걸쳐 칼데콧 아너상을 수상하고, 2008년과 2009년에는 Theodor Seuss Geisel Award를 수상하였으며, New York Times에서 '2000년대 가장 새로운 인제'[17]라고 칭할 만큼 높은 관심을 받고 있는 현대 그림책 작가이다.

국내에서도 그의 작품이 기존 그림책의 서사방식과 구별되는 독특성[18]을 지니며, 어린 유아에게서나 볼 수 있는 비이성적이고 상상적 세계의 본질을 포착한다[19]고 평가되어, 그 심미적 요소를 탐색하는 연구들이 진행되었다. 선행연구들[18][19]에서 밝힌 바와 같이 모 윌렘스의 작품에는 유머러스한 등장인물과 사건이 나타날 뿐만 아니라 어린이에게서 발견되는 다양한 유희적 요소가 드러난다. 그러나 모 윌렘스의 작품에서 발견되는 유머를 체계적으로 분석한 연구는 거의 없다.

이에 본 연구에서는 현대 그림책 작가인 모 윌렘스의 작품들을 중심으로 Bergson의 희극요소에 기초해 유머 요소들을 분석함으로써, 현대 그림책의 경향을 살펴볼 뿐만 아니라 모 윌렘스 그림책이 영유아교육에 주는 시사점을 살펴보고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 모 윌렘스의 그림책에 나타난 유머요인을 분석하기 위해, 국내에 번역 소개된 그림책 중 수상작 5편을 분석대상으로 하였다. 언어의 희극성 분석을 위해 번역본과 영문본을 분석하였다. 분석된 그림책은 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상 목록

수상연도	수상내역	제목
2004	Caldecott Honor	Don't let the Pigeon Drive the Bus
2005	Caldecott Honor	Knuffle Bunny
2008	Caldecott Honor	Knuffle Bunny Too
2008	Theodor Seuss Geisel Award	There is a Bird on Your Head
2009	Theodor Seuss Geisel Award	Are You ready to Play Outside?

2. 분석방법

모 윌렘스의 그림책의 글과 그림에서 드러나는 유머를 분석하기 위해, Bergson의 희극성의 5개 유형(형태의 희극성, 움직임의 희극성, 상황의 희극성, 언어의 희극성, 성격의 희극성)을 기초로 범주화하고, 각 범주에 부합되는 유머 요소를 살펴보았다[15].

첫째, 형태의 희극성이란 캐리커처와 같이 과장된 변형(deformation)을 통해 보여주는 것으로, 얼굴의 미묘한 움직임이나 특징을 확대하여 내면의 뒤틀림이 우리에게 보이도록 할 때 희극적이 된다는 것이다. 둘째, 움직임의 희극성이란 신체의 태도나 몸짓, 움직임들이 기계적인 것임을 연상시키는 정도와 정비례할 때 우리에게 웃음을 주는데, 살아있는 신체가 기계장치의 이미지와 완전하게 서로에게 융화될수록, 그 반대로 기계적인 것이 신체의 움직임을 표현할수록 희극적인 효과가 살아난다. 셋째, 상황의 희극성과 말의 희극성은 놀이도구나 기계와 같이 반복, 역전, 그리고 일련의 사건들이 상호간섭 될 때 웃음을 유발한다. 넷째, 성격의 희극성은 사회의 풍습이나 관념, 혹은 편견과 관련이 깊은데, 우리들은 사회적으로 고립되거나 비사회적인 형태로 제시되는 타인의 가벼운 결정이나 장점을 보고서도 웃게 된다는 것이다.

이러한 분석 준거를 기초로, 대상 그림책의 글과 그림을 반복해 살펴보는 과정을 통해 각 범주에 해당되는 사례들을 제시하였다.

III. 모 윌렘스 작품에 나타난 유머 요소

1. 글과 그림에서 나타나는 형태의 희극성

형태의 희극성이란 과장된 변형(deformation)을 통해 보여주는 것을 말한다[15]. 인물의 얼굴이 미묘하게 움직이거나 인물이 지닌 어떤 특징이 확대되어 내면의 뒤틀림이 우리에게 보일 때 더욱 희극적이 된다. 그림책에서 형태의 희극성은 인물의 생김새를 묘사하기 위해 신체구조를 변형하거나 과장하는 데에서 나타난다[14].

「Knuffle Bunny」와 「Knuffle Bunny Too」에는

트릭시와 그녀의 엄마, 아빠, 그리고 “Knuffle Bunny”라 불리는 토끼인형이 등장한다. 트릭시는 다른 인물들에 비해 유난히 커다랗고 둥근 눈을 가지고 있으며, 「Knuffle Bunny」에서는 걸음마기 영아의 모습을 보여주듯 세 가닥의 머리카락과 이등신의 신체 비율로 묘사되고 있다. 트릭시의 아빠는 긴 얼굴과 커다란 코에 빨데 안경을 쓰고 있는데, 안경 위에 눈을 바로 그려 넣어 안경이 눈의 일부 인 것과 같은 느낌을 받게 한다. 트릭시와 아빠의 감정은 커다란 눈을 통해 표현된다. 「Knuffle Bunny」에서 아기 트릭시와 집을 나와 세탁방(Landromat)으로 향하는 아빠는 눈썹과 눈을 통해 처음 아이와 길을 나서는 격정스러운 마음을 표현한다. 아빠의 시선은 세탁물을 기계에 넣는 순간에도 트릭시에 고정되고 있다. 반면 트릭시는 익숙한 듯 아빠의 도움을 받아 세탁기기에 동전도 넣고 세탁물을 넣은 채 즐겁게 집으로 향한다. 그러다가 “트릭시는 무언가를 깨닫는다.(Trixie realized something.)” 세탁기 안에 토끼인형을 넣어 둔 채 온 것을 알아차린 것이다. 아직 단어로 말 하지 못하는 트릭시는 자신이 창안한 단어와 몸짓으로 다시 세탁 방에 돌아가야 함을 필사적으로 알린다. 반면 트릭시의 말을 알아듣지 못하는 아빠와 자신의 뜻을 굽히지 않고 표현하는 트릭시의 얼굴 표정과 몸짓에서 독자는 웃음 짓게 된다.

이러한 갈등은 집에 도착했을 때 “Knuffle Bunny는 어디 있어요?”라고 묻는 엄마의 질문을 통해 깨닫기 정리된다. 아빠의 당황한 표정과, 화난 듯 입을 앙다물고 있는 트릭시의 모습이 대조되는 장면은 인상적이다.

트릭시의 지극한 사랑을 받는 토끼 인형도 눈이 둥그랗게 묘사되어 비록 무생물이지만 상황마다 독자를 응시하는 눈을 통해 토끼인형에게 감정이입하게 해준다.

다음의 세 작품은 모두 배경은 생략된 채 등장인물의 대사와 그림만으로 등장인물의 성격과 상황을 파악하도록 구성되어 있다.

「Don't let the Pigeon Drive the Bus」의 비둘기도 단순하게 표현되었지만 큰 눈과 자유로운 날개, 가는 다리로 버스를 운전하고 싶어 하는 비둘기의 절실한 마음을 표현하기에 충분하다. 「Are You ready to Play Outside?」, 「There is a Bird on Your Head」의 코끼

리와 돼지는 단순하면서도 등장인물의 성격을 잘 표현해 주고 있다. 코끼리는 비를 맞는 돼지를 큰 귀로 우산을 만들어 가려주거나, 비가 그쳤을 때에는 코로 물을 뿌려 주는 등 듄직하면서도 배려심 많은 성격인데, 그림에서도 커다랗고 굵은 다리와 안경을 쓴 작은 눈이 대비되면서 느긋한 성격으로 묘사된다. 반면 돼지는 작으면서도 날렵해 보이고 동그란 눈이 순간순간 변하고 불평하는 돼지의 성격을 묘사해주고 있다. 비가 멈추었을 때, 비가 다시 내린다고 생각했을 때 돼지가 보이는 순간순간의 표정변화가 독자를 미소 짓게 한다.



그림 1. Are You ready to Play Outside?

이와 같이 모 윌렘스의 그림책에 등장하는 인물들은 만화와 같이 단순한 표현만으로도 등장인물의 기분과 상황을 보여주기에 충분하고 그 모습만으로도 독자에게 웃음을 주는 유머를 지니고 있다.

2. 글과 그림에서 나타나는 움직임의 희극성

인물의 외형적 형태의 특성과 인물이 보여주는 신체의 태도나 몸짓, 움직임들이 우리로 하여금 기계적인 것을 연상시킬 때 희극적이다[15]. 예를 들어 배우가 어떤 움직임을 할 때 관객은 그것을 인식하고 즐거워하며 그 움직임이 다시 나타나기를 기대한다. 이때 그 움직임이 다시 나타난다면 관객은 웃음을 터뜨리게 되는데 여기에는 배우를 자동적으로 작동하는 기계장치로 인식하기 때문이라는 것이다. 그림책에서 움직임의 유머는 인물들이 공간적 제약 속에서 기계처럼 움직일 때나 시간 간격을 두고 동일한 행동을 반복하는 모습을 볼 때이다[14].

「Don't let the Pigeon Drive the Bus」에서 비둘기는 버스 운전사가 자리를 비운 사이 그림책 화면으로

조심스럽게 등장하며 “Hey, can I drive the bus?”라고 물어본다. 그 이후 화면에서 독자를 응시하며 계속해서 버스를 몰게 해달라고 설득하다가 함께 ‘버스 운전하기’ 놀이를 함께 하자며 제안하고, 화면 밖으로 달려 나간다. 다음 장면에서 고개만 빼죽이 내밀고 있는 비둘기의 모습이 보이며, 비둘기의 제안을 독자가 받아들이지 않았음을 깨달은 비둘기의 모습을 보여준다.

결국 화가 난 비둘기가 “LET ME DRIVE THE BUS!!!(내가 버스를 운전하게 해달란 말이야!!!)”라며 소리 지르는 장면에서는 뛰고, 드러눕고, 소리 지르고, 거의 실신할 듯이 파닥거리고 있는 비둘기의 모습을 움직임을 표현하는 만화선과 여러 겹 겹쳐 그린 날개, 주변에 떨어진 깃털을 우스꽝스럽게 그리고 있다.

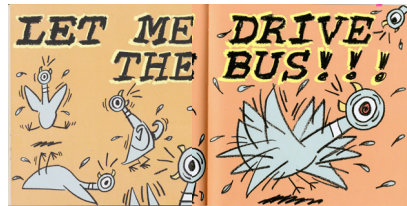


그림 2. Don't let the Pigeon Drive the Bus

이 작품에서 보이는 등장인물의 움직임은 화면구성을 통해 그 효과가 더욱 배가된다. 비둘기가 지속적으로 독자를 응시하고, 독자에게 말을 걸고 있음으로서 독자는 보이지 않는 카메라를 통해 비둘기를 응시하는 효과를 갖게 된다. 베이지색의 단순한 배경 위에서 다양한 위치와 크기로 배치되는 비둘기는 마치 그 카메라로 다가왔다가 멀어졌다가 사라졌다가 나타나기도 하는 움직임이 큰 인물로 느껴지기 때문이다. 이것은 그림책의 그림이 지니는 ‘대인적 기능’의 일종이다[20]. 시점이나 거리의 변화를 통해 작가는 독자와 등장인물 간의 소통을 계획하게 되는데, 모 윌렘스는 이 작품에서 대인적 기능을 심분 활용함으로써 이야기에 독자를 참여하도록 유도하고, 그 권한을 독자에게 넘겨주려고 시도하는 듯하다.

한편, 「Knuffle Bunny」에서 아빠가 자신의 뜻을 이해하지 못하자 소리를 지르고, 몸을 축 늘어뜨리거나 뺨대는 트릭시를 “boneless”라고 표현한 부분은 그림과

상호보완하며, 웃음을 유발한다.

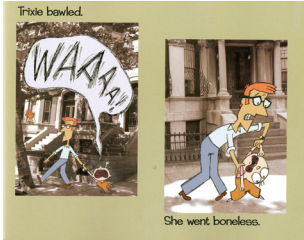


그림 3. Knuffle Bunny

3. 글과 그림에서 나타나는 상황의 희극성

3.1 반복(디아블로, Le diable à ressort)

디아블로는 뚜껑을 열면 괴상한 형태의 인형이 불쑥 튀어나오는 놀이감을 말하는데, Jack-In-The-Box와 유사하다. 이 놀이감은 튀어 오르려는 것과 그것을 누르려고 하는 서로 다른 강한 힘의 겨루기에 의해 성립된다. 당겼다가 늦춰지고 다시 당겨지는 용수철과 같이 전형적인 희극에서는 ‘반복’을 통해 웃음을 유발한다.

「Don't let the Pigeon Drive the Bus」에서 독자는 버스운전사에게 내가 돌아올 때까지 “비둘기에게 절대 버스 운전을 맡기지 마세요”라는 부탁을 듣는다. 버스 운전기사가 자리를 비우자마자 그 틈을 타 등장하는 비둘기는 “Hey, can I drive the bus?”라며 독자에게 버스 운전을 하도록 허락해 달라는 요청을 한다. 그러고 나서 독자를 설득하기 위해, 버스를 매일 운전했던 자기 사촌 해리의 이야기를 들어보기도 하다가(‘Please?/I’ll be careful/I know what, I’ll just steer./My cousin harry drives a bus almost every day!/True story/.../’), 반응이 없자 혼자 버스를 운전하는 상상놀이를 하다가(‘Vroom-Vroom Vroomy Vroom-Vroom!/PIGEON AT THE WHEEL!’), 실망하는 모습을 보였다가(‘No?/ I never get to do anything!’), 또 함께 버스 운전 놀이를 하자는 제안을 하고 최선을 다해 설득하는 모습을 보인다. 그러나 결국 “LET ME DRIVE THE BUS!!!”라며 소리를 지르며 요구한다.

독자는 버스 운전기사의 부재로 비둘기와 소통하는 기회를 얻게 되고, 비둘기는 버스를 운전하고 싶다는 뜻을 반복해서 독자에게 다양한 방법으로 전달한다. 독

자들은 마치 반복해서 튀어 오르는 Jack-In-The-Box의 인형을 밀어 넣듯이 비둘기의 시도를 응시하고 웃으며 그 과정에서 이야기에 참여하도록 유도된다. 이러한 웃음은 마치 비둘기라는 대상의 불운(misfortune)을 보면서 발생하는 웃음을 통해 자신의 우월성을 반영한다는 유머에 대한 ‘우월성 이론’으로 설명될 수 있다[3].

한편, 모 윌렘스의 시도는 다분히 텍스트의 허구성을 알리는 메타픽션의 요소들을 포함한다. 글에서 버스운전기사와 비둘기의 말풍선에 위치한 말을 통해 일인칭 관점을 유지하며, 그림에서도 등장인물들이 독자가 위치한 정면을 바라봄으로써 일인칭 관점을 유지한다. 그러나 선행연구의 지적과 같이 책의 뒷 표지에 “비둘기에게 운전을 시킬 거냐?”라고 물음으로써, 작가는 자신의 목소리를 드러내 독자에게 알림으로써 텍스트의 허구성을 알리는 메타픽션의 모습을 보인다[18].

3.2 역전

희극 장면 중에는 등장인물이 자유롭게 말하고 행동하는 것처럼 스스로 믿지만, 주인공이 생명의 본질을 지니고 있거나 다른 각도에서 보면 그를 갖고 노는 다른 사람의 손아귀에서 움직이는 장난감에 불과한 것처럼 보이는 경우가 많다. 상황이 뒤집혀지고 역할이 전도되는 등(예-재판관에게 설교하는 피고인, 부모를 깨우치는 어린이) 우리들은 결국 “역전된 세계”에 웃게 된다[15].

「There is a Bird on Your Head」에서 코끼리는 돼지에게 자기 머리 위에 새가 있는지 물어보고, 돼지의 대답을 통해 점점 상황이 악화되고 있음에 놀라거나 되물어 보는 코끼리의 모습이 익살스럽게 묘사된다.

- s4 돼지: There is a bird on your head.
코끼리: There is a bird on my head?
- s5 코끼리: Aaaaaaaaggghhh!!!
- s6 코끼리: Is there a bird on my head now?
돼지: No
- s7 돼지: Now there are two birds on your head.

처음엔 한 마리였던 새가 두 마리가 되고, 자기 머리

위에서 등지를 틀고 알을 낳아 부화했다는 말을 듣게 되는 코끼리의 표정은 점점 심각해진다. 반면 돼지의 말은 그 상황을 있는 그대로 전하고 있지만, 표정은 점점 그 상황을 재미있어 하고 있음을 보여주어 코끼리의 모습과 대조를 보인다.

그러나 이러한 상황은 마지막 부분에서 역전된다. 코끼리가 새들에게 다른 곳으로 가 달라는 부탁이 효과가 있었음을 기뻐하는 순간, 독자들은 새들이 돼지에게로 옮겨갔음을 깨닫게 되기 때문이다. 고소해 하는 듯한 코끼리의 표정과 상황이 역전된 돼지의 표정이 대조를 이루면서 유머는 극대화된다.

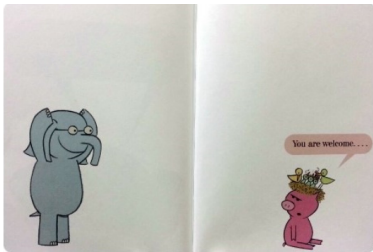


그림 4. There is a Bird on Your Head

1.3 독립된 계기간의 상호간섭

굴러가며 점점 커지는 눈덩이와 같이, 처음에는 대수롭지 않았던 원인이 필연적인 과정을 통해 증대하고 예기치 못한 결과로 이르게 되는 과정은 우리에게 희극적인 효과를 준다[15]. 그림책에서는 글과 그림의 아이러니를 보여줌으로써 유머를 창안하는 경우가 많다.

「Knuffle Bunny Too」는 전편에서 더욱 성장한 트릭시가 등장한다. 제목에서 전편과 유사한 상황이 등장할 것이라는 기대감을 갖게 되는데, 여기에는 ‘Too’는 전편에 이은 작품이라는 의미도 있지만, 부제 「A case of mistaken identity(잘못된 정체성의 사례)」에서 보듯이 뒤바뀌게 되는 또 다른 토끼인형에 대해 암시하는 중의적 의미를 지니기도 한다. 국내에서는 「내 토끼 어디있어?」로 번역되어 이러한 제목이 지니는 유머적 요소가 감소되기도 하였다.

트릭시는 자기만의 특별한 ‘Knuffle Bunny’를 데리고 학교에 간다. 선생님과 학교 친구들에게 보여 줄 거라 잔뜩 기대하고 바라보았을 때 자기와 똑같은 토끼인형

을 자랑스럽게 들고 있는 소녀의 모습을 보게 된다. 소녀의 토끼를 세 컷에 나누어 클로즈업 하듯 그림으로써 독자들은 트릭시의 시선에서 소녀의 인형을 더 자세히 바라보게 되고 그에 따라 자신의 토끼를 자랑하려고 한껏 들떠있던 트릭시의 좌절감도 함께 경험하게 된다.

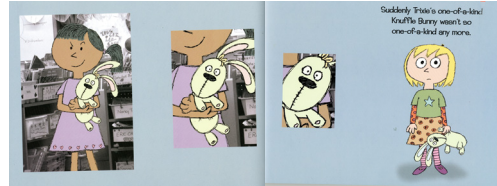


그림 5. Knuffle Bunny Too

트릭시는 자신의 토끼가 ‘Kuh-nuffle’이라고 하며, 소녀는 ‘Nuffle!’이라고 서로 자신의 토끼 인형이 특별하다고 다투게 되어 결국 선생님은 토끼인형을 빼앗아 선반 위에 놓는다.

학교가 끝나고 선생님이 토끼인형을 돌려주시면서 문제는 시작된다. 집에 돌아온 트릭시는 저녁도 먹고, 엄마 아빠와 Snurp 행성에서 온 엄마 아빠 로봇놀이도 하며, 잠자리에 든다. 자신의 토끼인형을 사랑스럽게 바라보던 트릭시는 무언가 잘못된 일이 벌어졌음을 깨닫는다. 그것은 바로 토끼인형이 자신의 인형이 아니라는 것이다. 새벽 2시반 트릭시는 아빠에게 이야기하고, 아빠는 결국 전화를 걸기 위해 거실로 내려오는 데 소녀의 아빠로부터 전화가 걸려온다.

자신의 특별한 토끼인형 보여주고자 했던 트릭시의 의도는 결국 인형이 뒤바뀌는 결과를 초래하게 되고, 이러한 사건은 트릭시와 소녀가 친구가 되는 계기를 마련해 준다.

어떤 상황들은 동시에 절대적으로 독립된 사건들의 두 계기에 속하면서 또한 아주 다른 의미로 해석될 수 있을 때 언제나 희극적이다. 희극의 본질은 서로 모순되는 두 판단의 충돌이나 중합에서 찾을 수 있다[15]. 에펠로그에 등장하는 아빠들의 모습은 그러한 의미에서 유머적이다. 토끼인형을 통해 새롭게 친해진 친구를 만나기 위해, 아빠의 팔을 잡아끄는 딸들과 달리 지난 새벽 밤잠을 설친 두 아빠의 초췌한 모습은 인형이 뒤

바뀐 사건으로 인한 진정한 피해자가 누구인지 실소를 금치 못하게 한다.

4. 언어의 희극성

문장 구조나 말의 선택에 의해 언어가 창조하는 희극성이 나타난다. 상황의 희극성을 구성했던 반복, 역전, 상호간섭이 언어의 희극성을 만들어내는 데에도 사용된다[15].

「Knuffle Bunny」에서는 언어의 유희성 혹은 즉흥성(playful or improvisational)이 나타난다[20]. 이 책에는 아직 단어를 말하지 못하는 걸음마기 영아, 트릭시가 등장한다. 제목인 「Knuffle Bunny」에서 'Knuffle'이라는 단어 역시 자신의 토끼인형을 지칭하기 위해 만든 용어이다. 아빠에게 토끼인형을 두고 왔고, 얼른 되돌아가야함을 보여주기 위해 트릭시는 언어를 즉흥적으로 만들어 낸다.

트릭시가 만들어 낸 소리는 “Aggle, fraggle, klabble!”이다. 첫 번째 두 개는 소리의 순서를 맞추어 라임을 만들어내고 있으며, 세 번째 “klabble” 역시 제대로라면 ‘klaggle’이었겠지만, 거의 라임을 맞추고 있다. 그러나 아빠는 트릭시의 이러한 시도를 전혀 이해하지 못한다. 심지어 “그래 맞아, 우리는 집으로 가는 길이야”라며 자신의 뜻대로 해석한다.



그림 6. Knuffle Bunny

트릭시는 다시 “AGGLE, FLAGGLE, KLABBLE!”이라고 몸짓을 덧붙여 말한다. 아빠의 이해를 돕기 위해 양손을 높이 올려 “Blaggle plabble!”이라고 말한 뒤, 손가락으로 가리키며 “Wumby flappy?!”라고 말한다. 트릭시의 말이 지닌 뜻을 알아들은 독자들은 트릭시와 아빠의 말이 통하지 않는 상황에서 미소를 지을 수밖에 없다.

윌렘스는 트릭시의 언어적 좌절을 묘사하기 위해, 완벽한 단어를 창안한다. 거의 입과 코가 젖은 채 좌절된 모습으로 “Snurp”라는 다른 창안해 계속해서 나오는 코를 훌쩍이는(snuffle) 모습을 표현한다.

그 외에도 자신의 말을 이해하지 못하자 소리를 지르고(bawled), 몸에 힘을 뺀 채 뻘대는 트릭시의 모습을 ‘boneless’라고 표현한 단어는 독자에게 (특히 때를 부리는 자녀를 경험했던) 웃음을 주기에 충분하다.

5. 글과 그림에서 나타나는 성격의 희극성

성격의 희극성은 사회의 풍습이나 관념, 혹은 편견과 관련이 깊은데, 우리들은 사회적으로 고립되거나 비사회적인 형태로 제시되는 타인의 가벼운 결점이나 장점을 보고서도 웃게 된다. 그림책이라는 독특한 형식은 다양한 예술 기법으로 성격묘사를 할 수 있다. 그림으로는 외적 성격묘사를 할 수 있는 반면, 글로는 등장인물의 외적 묘사와 내적 표상이 모두 가능하다. 그림책의 등장인물의 외양은 글보다는 그림으로 표현되는 경우가 많다. 그림으로 인간의 몇 가지 영원한 성격특성은 전달하기 어렵지만, 인물의 자세나 몸짓, 얼굴 표정 등은 행복과 공포, 분노와 같은 내면의 감정과 태도를 보여줄 수 있다[22].

「There is a Bird on Your Head」에서 코끼리는 자기 머리 위에 새가 있다는 말에 커다란 몸짓과 걸맞지 않게 ‘Aaaaaaaaagggghhh!!!’ 소리를 지르며 펄쩍 뛰어 오른다. 새가 두 마리가 되고, 등지를 짓고, 심지어 알을 낳아 부화하는 상황까지 되자 평소에 듣지했던 이미지와 다르게 당황해 하는 모습이 독자의 웃음을 자아낸다. 반면, 「Are You ready to Play Outside?」에서 돼지는 밖에 나가 놀자는 코끼리의 제안에 펄쩍 뛰며 좋아한다. 비가 오자 표정이 돌변하며 화를 낸다. 비오는 날 신나게 노는 지렁이들을 본 돼지는 빗속에서 달리고 펄쩍 뛰어 오르며 신나게 놀이를 한다. 그러다 비가 멈추자 다시 표정이 변한 돼지의 모습이 재미있게 그려졌다. 돼지의 표정과 몸짓에서 좋고 싫음이 명확하게 구분되는 모습과 그에 대한 코끼리의 반응이 유머러스하게 그려진다.

IV. 교육적 시사점

본 연구는 모 윌렘스 작품의 글과 그림에서 나타난 유머 요소를 분석하기 위해, Bergson의 희극성 유형을 기초로 그림책에 나타난 형태의 희극성, 움직임의 희극성, 상황의 희극성, 언어의 희극성, 성격의 희극성 등 다양한 유머 요소를 살펴보았다.

이러한 연구 결과는 유머의 유형을 살펴보았던 선행 연구들[11-13]의 분석기준을 보다 명료화했다는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있다. 그리고 모 윌렘스의 그림책이 지니는 특성을 유머에 초점을 두어 살펴보았다는 점에서 심미적 특성을 살펴본 선행연구들[18][19]과도 구별된다.

한편 모 윌렘스의 그림책에는 이와 같이 등장인물의 형태나 성격, 사건이나 상황, 언어가 지닌 유머가 담겨 있을 뿐만 아니라 일상생활을 주제로 한 다양한 유머들이 포함되어 있다. 「Knuffle Bunny」와 같이 소통이 부재한 상황에서 발생할 수 있는 유머, 「Knuffle Bunny Too」의 독립된 사건들이 서로 연결되었음을 보여주는 유머, 「There is a Bird on Your Head」와 같이 서로 다른 입장과 그 반전에서 오는 유머, 「Are You ready to Play Outside?」와 같이 등장인물의 성격 변화가 극명하면서도 친구에 대한 배려가 돋보이는 유머, 「Don't let the Pigeon Drive the Bus」처럼 독자에게 새로운 방식의 책과의 상호작용을 선사하는 유머 등 그의 그림책은 단순한 재미와 즐거움을 넘어서 부모-자녀관계, 또래관계, 책과 독자와의 관계를 유머를 통해 진지하게 음미해보는 시선을 제공해준다.

그뿐만 아니라 각 작품에 담긴 유머들은 영유아의 인지 발달에 따라 소개되기에 적합하다. 「Knuffle Bunny」에 담긴 유머는 언어 조크가 처음으로 나타나는 유머 발달 2단계(약2-3세)[5]의 영아들에게 적절하며, 「There is a Bird on Your Head」, 「Are You ready to Play Outside?」, 「Knuffle Bunny Too」, 「Don't let the Pigeon Drive the Bus」에 담긴 시각적 부조화는 유머 발달 3단계(3-5세)의 유아들의 유머감을 발달 시키는데 유용할 것으로 보인다.

실제 유아들의 놀이에서도 관찰되듯이 유머는 부정

적인 측면도 지닌다[9]. 즉, 자신을 복돋아주고 친화적인 형태의 순응적(adaptive) 유머가 있는가 하면, 공격적이며 자기 패배적인 비순응적(maladaptive) 유머가 있다[23]. 그러나 이러한 비순응적 유머는 모 윌렘스의 작품에는 등장하지 않는다.

모 윌렘스의 그림책에 나타나는 순응적 유머는 유아, 부모, 교사의 유머감 발달에도 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것이다.

첫째, 선행연구들은 유머의 훈련을 통해 유아의 유머가 발달할 수 있다고 제안한다[8]. 그뿐만 아니라 유머의 훈련은 유아의 자아개념과 만족지연에도 영향을 준다. 자아개념과 만족지연 능력이 낮은 만5~6세 유아에게 15회에 걸친 유머활동을 훈련한 결과, 유머활동을 경험한 유아가 경험하기 않은 유아보다 높은 자아개념을 보였으며, 만족지연 능력도 증진되는 결과를 얻었다[24]. 그러므로 유머가 담긴 그림책 읽기의 경험은 유아들에게 다양한 유머감을 익힐 수 있게 하며, 긍정적 자아개념과 긍정적 정서를 경험함으로써 주변의 문제 상황을 더 잘 견디며, 이성적인 대안을 생각하는데 효과적일 것이다.

둘째, 유머는 유아기 자녀를 둔 어머니에게도 중요한 영향을 주는 변인이다. 유머감각이 높은 어머니는 양육 스트레스가 낮은 편인데, 다양한 상황 속에서 유머를 잘 인지하는 어머니의 능력이 양육스트레스 완화에 영향을 미치는 중요한 변수라는 것이 발견되었다[25]. 그림책은 유아뿐만 아니라 어머니가 함께 읽는 과정에서 소통하는 매체이다. 유머가 담긴 그림책을 유아와 함께 읽는 과정은 어머니들에게도 다양한 유머감을 갖도록 해주며, 유아와 함께 읽는 동안에 유머러스한 상호작용을 통해 자녀와의 관계 증진뿐만 아니라 양육스트레스도 감소시켜줄 것이라 기대된다.

셋째, 유머는 유아교사의 행복감을 높이는데 중요한 요인이기도 하다. 유머를 즐겨 사용하는 사람은 고난과 역경의 상황 속에서 벗어나기 위해 유머를 사용하며, 삶을 긍정적으로 조망하려는 경향이 높기 때문이다. 유아교사는 다른 직무에 비해 스트레스가 높은 분야로 유아교사의 유머는 교사 자신뿐만 아니라 교사가 만나게 될 유아를 위해서도 중요하다. 특히 교사가 사용하는

친화적 유머와 자기고양 유머와 같은 순응적 유머는 교사의 행복감을 높여준다[26].

이러한 교육적 시사점을 볼 때, 추후 연구에서는 모 윌럼스의 그림책에 대한 유아들의 반응을 살펴보고, 유아뿐만 아니라 부모와 교사를 위한 유머 그림책 읽기 프로그램을 개발하여 현장에서 활용할 수 있도록 돕는 것이 필요하겠다.

참 고 문 헌

- [1] 양승희, “유아의 정서지능 수준에 따른 창의성과 유머 이해에 관한 연구”, 아동교육, 제15권, 제4호, pp.341-353, 2006a.
- [2] H. M. Lefcourt and R. A. Martin, *Humor and life stress-Antidote to adversity*,” New York: Springer-Verlag, 1986.
- [3] 유연수, 남택진, “유머 이론에 기반한 어뮤징 인터랙션에 대한 연구”, HCI 2012 학술대회 발표자료, 2012.
- [4] P. E. McGee, *Humor: It's origin and development*, San Fransico: Freeman, 1979.
- [5] C. Lyon, “Humor and the young child: A review of the research literature,” *Television*, Vol.19, pp.4-9, 2006.
- [6] A. S. Honig, *Humor development in children*, *Young Children*, May, pp.60-73, 1988
- [7] 김진영, “유아들의 유머와 친구 관계에 대한 질적 연구”, 유아교육연구, 제24호, 제6권, pp.113-133, 2004.
- [8] 양승희, “유머 그림책 만들기 활동 경험이 유아의 유머 창작과 유머 감지도에 미치는 영향”, 영유아 교육연구, 제9호, pp.91-112, 2006.
- [9] 차영숙, “유아들의 웃음발생과 그 양상”, 어린이 미디어연구, 제10권, 제1호, pp.185-212, 2011
- [10] 임영심, 채미영, “그림이야기책의 유머에 대한 유아의 반응”, 열린유아교육연구, 제9권, 제2호, pp.1-19, 2004.
- [11] 고선주, “영국 그림책의 유머 분석”, 어린이 문학 교육연구, 제9권, 제1호, pp.167-196, 2008
- [12] 김혜련, *그림책에 나타나는 행동적·신체적·언어적 유머*, 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011
- [13] 신세니, 조희숙, “배빗 쿨의 그림책에 나타난 유머 분석”, 유아교육연구, 제28권, 제6호, pp.229-252, 2008.
- [14] 임부연, 최남정, “앙리 베르그송의 희극론을 중심으로 살펴본 유아 그림책의 유머분석: 한병호의 그림책을 중심으로”, 어린이문학교육연구, 제10권, 제1호, pp.45-69, 2009.
- [15] A. Bergson, *웃음-희극의 의미에 관한 시론*, 김진성 역, 종로서적, 1989.
- [16] 김윤정, *픽사 단편 애니메이션에서 나타는 유머 요인 분석: 앙리 베르그송의 희극론을 중심으로*, 2010.
- [17] D. GARNER, “Inside the List”, http://www.nytimes.com/2005/05/15/books/review/15TBR.html?_r=0, 2005.
- [18] 임부연, 박향원, “그림책 읽기의 심미적 접근: Don't let the pigeon drive the bus!를 중심으로”, 어린이문학교육연구, 제11권, 제1호, pp.1-19, 2010.
- [19] 임부연, 박향원, “그림책에서의 심미적 요소 탐색: 2005 칼데콧 영예상 수상도서 Knuffle Bunny 를 중심으로”, 유아교육연구, 제28권, 제4호, pp.35-59, 2008.
- [20] 현은자, 강은진, 변윤희, 심향분, *그림책의 그림 읽기*, 마루벌, 2004
- [21] R. Heald, “Musicality in the Language of Picture Books,” *Children's Literature in Education*, Vol.39, pp.227-235, 2008.
- [22] M. Nikolajeva and C. Scott, *그림책을 보는 눈: 그림책의 분석과 비평(How picturebooks work)*, 서정숙 외 역, 마루벌, 2011.
- [23] C. L. Fox, S. Dean, and K. Lyford, “Development of a Humor styles questionnaire

for children,” De Gruyter Mouton, Vol.26, No.2, pp.295-319, 2013.

[24] 류현수, 이정숙, “유머활동을 통한 유아의 자아 개념 및 만족지연 증진에 관한 연구”, 유아교육연구, 제26권, 제5호, pp.235-259.

[25] 김지연, 정계숙, “유아기 자녀를 둔 어머니의 유머감각, 스트레스 대처방식과 양육스트레스간의 관계”, 생애학회지, 제3권, 제1호, pp.59-77, 2013.

[26] 황혜익, 강현미, 탁정화, “유아교사의 유머와 행복감의 관계에서 긍정성의 매개효과”, 유아교육학논집, 제18권, 제1호, pp.341-363, 2014.

저 자 소 개

강 은 진(Eun-Jin Kang)

정회원



- 1995년 2월 : 성균관대학교 아동학과(문학사)
 - 1997년 8월 : 성균관대학교 아동학과(문학석사)
 - 2004년 8월 : 성균관대학교 가정학과 아동학전공(가정학박사)
 - 2008년 3월 ~ 2013년 12월 : 숭의여자대학교 유아교육과 교수
 - 2014년 1월 ~ 현재 : 숭의여자대학교 아동미술디자인전공 교수
- <관심분야> : 유아언어교육, 아동문학, 미디어교육