JUVENILE TITLES

FICTION

제목 : THE CAMELOT CODE
가제 : 카멜롯 코드
저자 : Mari Mancusi
출판사: Disney Hyperion
발행일: 2018년 10월
분량 : -
장르 : YA 소설

*** 시간여행으로 현대에 나타난 젊은 아서 왕의 특별한 여행**

*** 역사를 보존하기 위해 그를 원래 있던 곳으로 되돌려놓으려는 두 게임광 친구의 기막힌 노력과 모험**

21세기 미국 매사추세츠에 살고 있는 열두 살 친구 소피와 스튜어트, 그리고 머나먼 옛날, 5세기 혹은 6세기로 추정되는 시기에 살았던 전설 속의 왕 아서, 세 사람이 같은 시대, 같은 장소에서 만난다면? 현대 사회를 사는 청소년들에게는 온라인 게임이라는 매체가 있고, 먼 옛날 아직 자신이 왕이 될 운명인 줄도 모른 채 살고 있는 아서에게는 마법사 멀린이 있다. 게임과 마법, 그 매력을 아는 사람들에게만 새로운 세상이 열리는 두 가지를 통해 세 사람은 시간을 뛰어 넘어 서로가 살던 세계를 엿본다. 하지만 너무 편리한 현 시대의 구글 검색 탓에 아서는 자신의 미래를 알게 되고, 불행하고 위험한 본래의 삶으로 돌아가지 않겠다고 결심한다. 아서가 왕이 되지 않았다면 지금 우리가 알고 있는 세상은 어떻게 바뀌었을까? 역사가 통째로 바뀔 수도 있는 무모한 결심을 되돌리기 위해, 소피와 스튜어트는 멀린의 도움을 받아 아서가 제자리로 돌아가게끔 설득하기 위해 온갖 작전을 마련한다. 너무 다르면서도 비슷한 두 시대를 오가며 기발한 상상력이 빚어낸 세 아이들의 흥미진진한 이야기가 펼쳐진다.

소피는 아주 어릴 때부터 단짝 친구였던 스튜어트와 함께 1년 넘게 영국의 고대 전설을 배경으로 한 온라인 게임에 빠져 살았다. 캘리포니아 주에서 서핑을 즐기는 아이라는 정도만 아는 또 한 명의 온라인 '친구'와 세 사람은 내내 한 팀으로 게임을 함께 하면서 갖가지 미션과 전투, 모험을 이어왔다. '레이디 벨라'라는 아이디로 게임에서 중요한 역할을 맡은 소피가 그토록 기다리던 거대한 성벽 앞까지 도달한 찰나, 영문도 모르는 아빠가 이 중대한 순간을 망쳐버렸다. 이제 '마녀의 방'이라 불리는 성 내부로 들어가 사악한 마녀를 무찌르기만 하면 게임에서 승리하는데, 1년 넘게 공들인 전투가 얼른 설거지 좀 하라며 벌컥 방문을 열고 들이닥친 아빠 때문에 깜짝 놀

라 싸움다운 싸움은 해보지도 못한 채 패배로 끝난 것이다. 소피는 너무 화가 났지만, 이대로 물러선다면 진정한 게임광이라 할 수 없다. 스튜어트와 다음 전투를 준비하기로 정리하고, 소피는 일단 현실 세계로 돌아왔다.

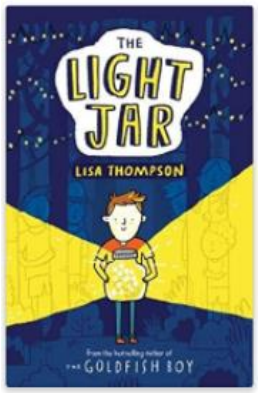
한편, 그 시각 이제 열세 살이 된 아서는 양아버지 집에 살면서 기네비어 공주와 함께 검술 연습도 하고, 마법사 멀린에게서 변신 마술도 배우며 살고 있다. 먹을 것이 없어 매일 울부짖는 마을 사람들을 챙겨주려고 늘 애쓰던 기네비어 공주는 왕궁에서 호화로운 연회가 펼쳐질 때마다 몰래 음식을 바구니에 모아두었다가 사람들에게 가져다 주곤 했다. 그 날도 어김없이 치즈와 빵 등을 잔뜩 가져온 기네비어와 함께 좁은 집에서 아이를 여럿 키우는 농부네 집을 찾아간 아서는 가난과 무자비한 세금 정책 때문에 울먹이던 농부의 아내에게서 이미 골백번은 듣고도 남은 한 줄기 희망 섞인 소망을 또 다시 들었다. 마법사이자 예언가인 멀린이 이야기한 새로운 왕, 마을 한 켠에 언젠가부터 나타나 꼼짝도 하지 않는 바위에 꽂힌 칼 '엑스칼리버'를 뽑아 들고 사람들의 삶을 지금보다 훨씬 더 행복하게 만들어줄 것이라는 새 왕의 존재만이 이 지긋지긋한 인생을 구제해줄 수 있다는 한탄이었다. 정말 그런 일이 벌어질까? 아서는 멀린의 제자이면서도 그 말을 썩 믿지 않았지만, 그 날 저녁 그 신비한 검보다 더 놀라운 일이 벌어졌다. 아서가 실수로 어떤 우물에 칼집을 떨어뜨렸다는 이야기를 전하자, 멀린은 그 우물이 시간을 넘나들 수 있는 일종의 관문이며 지금 그 칼집은 21세기, 미국이라는 나라에 가 있다고 알려준 것이다.

우연한 실수로 상상치도 못한 세상에 발을 들인 아서는 어마어마한 대도시의 풍경에 깜짝 놀란다. 그러나 달라도 너무 다른 현대 사회의 희한한 모습보다 그를 가장 놀라게 한 건, 바로 자신의 미래였다. 마을 사람들이 오매불망 기다리는 엑스칼리버를 바로 자신이 뽑게 된다는 것, 게다가 가장 친한 친구인 기네비어 공주가 자신의 왕비가 되고 나중에 랜슬럿 때문에 자신을 냉정히 배신한다는 사실까지 전부 알게 된 아서는 혼란과 충격에 잠기고, 그런 삶이라면 되돌아가지 않으리라 굳게 다짐한다. 마침 어쩌다 찾아온 21세기에는 신기한 것들이 너무 많았다. 페퍼로니 피자에 푹 빠져 축구팀에서 선수로 뛰기 시작한 아서는 어딘가 수수께끼가 가득한 매력 덕택에 금세 아이들 사이에서도 단연 인기를 독차지하고, 그럴수록 고되고 복잡한 원래의 삶으로 가려는 생각도 점점 희미해진다. 하지만 아서가 왕을 포기한다면, 전 세계 역사는 완전히 바뀔지도 모른다! 시간 여행을 떠나온 아서와 그의 결심을 알게 된 소피와 스튜어트는 아서 왕이 얼마나 엄청난 업적을 남기고 혼란스러웠던 세상을 어떻게 구원했는지 그 화려한 역사를 아서에게 보여주며 그를 설득하기 시작한다. 아직 철 없는 청소년에 불과한 아서는 과연 정신을 차리고 자신의 운명을 용감하게 받아들일 수 있을까? 역사와 판타지를 오가는 흥미진진한 이야기가 펼쳐진다.

<저자 소개>

마리 맨쿠시(Mari Mancusi)는 보스턴 대학교를 졸업하고 YA 작가 겸 프리랜서 TV 프로듀서로 활동해 왔다. 에미상을 두 차례 수상한 것을 비롯하여 다양한 상을 수상했다. 『Scorched』 시리즈, 『Blood Coven Vampire』 시리즈, 『Apocalypse Later』 등 신화와 전설을 바탕으로 한 이야기를 주로 발표해 왔다.

제목 : THE LIGHT JAR
가제 : 밤을 무서워하는 아이
저자 : Lisa Thompson
출판사: Scholastic
발행일: 2018년 1월 4일
분량 : 240 페이지
장르 : YA 소설



*** 현재까지 4만 부 이상 판매되고 2017년 1월 워터스톤 이달의 아동 도서 등 여러 상을 거머쥔 데뷔작 『GOLDFISH BOY』 작가의 신작**

*** "리사 톰슨의 글에는 따뜻한 마음과 통찰이 담겨 있는데, 이런 요소들을 모두가 부러워할 만큼 가볍고 손쉽게 글로 표현한다." - 「옵저버」**

새벽 한 시, 엄마가 다급히 깨우는 소리에 잠에서 깬 네이트는 반쯤 조는 채로 서둘러 짐을 챙겼다. 파란 불빛이 나오는 손전등, 테니스 공, 가로세로 퍼즐 책, 펜, 그리고 아기 때부터 어딜 가든 가지고 다니던 코끼리 인형과 '무엇이든 물어보세요' 장난감, 알람 시계, 그리고 세상 곳곳에서 벌어진 기상천외한 일들을 소개한 책을 가방에 쑤셔 넣는 내내 엄마는 창문 앞에 서서 길가만 내다보고 있었다. 네이트는 아무 말도 하지 않았지만, 엄마가 왜 밖을 초조하게 보고 있는지 알 것 같았다. 게리 아저씨가 혹시라도 갑자기 나타나지나 않을까 걱정하고 있는 게 분명했다.

그렇게 시작된 갑작스러운 '휴가'는 아무리 생각해도 전혀 휴가 같지가 않았다. 원래 엄마는 차로 장거리 여행을 떠날 때면 터널을 지날 때마다 네이트가 가장 좋아하는 '노래 마술'을 보여주곤 했는데, 이번엔 그런 것도 없었다. 라디오를 틀어 놓고 흘러나오는 노래를 뭐든 큰 소리로 따라 부르다가, 터널이 시작되면 라디오가 끊겨도 엄마는 목청 높여 노래를 이어가고 터널을 빠져 나온 순간, 다시 흘러 나오는 노래 소절과 기가 막히게 같은 구간을 부르는, 정말 마법 같은 재주를 이 새벽 여행에는 한 번도 보여주지 않았다. 어디로 가는 중이냐고 묻는 네이트의 말에, 엄마는 윌리엄 할아버지가 살던 숲 속 오두막으로 간다고 이야기했다. 외할머니 친구였던 윌리엄 할아버지는 옛날부터 할머니의 부모님의 집에서 정원사로 일하던 분이었고 내내 그 숲에서 살다가 몇 년 전에 돌아가셨다는 이야기도 이어졌다. 왜 할머니네로 가지 않을까? 이렇게 깜깜할 때 말고 해가 뜬 뒤에 가면 되지 않을까? 네이트는 궁금한 것이 너무 많았지만, 잠자코 뒷좌석에서 기다리기로 했다.

게리 아저씨가 처음으로 본색을 드러낸 건, 밤을 무서워하는 네이트의 유일한 위안이던 유리병 전등을 없애버리라고 고집을 부리던 그 날부터였는지도 모른다. 엄마와 함께 자주 만났던 그 아저씨가 집에 들어와서 같이 살기로 한 날, 엄마는 아침부터 온 집안을 먼지 하나 없이 청소하고 부엌에서 맛있는 요리를 만들고 충분히 단정한 네이트의 머리를 수십 번도 더 매만지며 초조하게 기다렸다. 마침내 짐 가방을 여러 개 들고 나타난 게리 아저씨는 그날 밤, 복도로 은은하게 흘러 나오는 네이트의 유리병 전등에 대해 낮은 음성으로 불만을 터뜨렸다. 언제부터였는지 네이트도 기억나지

않지만, 어릴 때부터 네이트는 빛 한 점 없는 깜깜한 밤을 극도로 무서워했다. 그렇다고 밤새 불을 켜놓고 잘 수는 없는 노릇이라 고민하던 엄마는 인터넷을 검색하다 예쁜 병 안에 크리스마스 트리를 장식하는 전등처럼 아주 작은 조명등을 여러 개 집어 넣어 만드는 유리병 전등 아이디어를 발견하고 직접 만들어서 선물했다. 불을 켜지 않아도 예쁜 그 유리병이 마음에 쏙 들었던 네이트는 어둠을 조용히 몰아내주는 그 따뜻한 불빛에 의지하며 매일 밤 편안하게 잠들 수 있었다. 하지만 그날 게리 아저씨가 쏟아내는 말을 들어보니, 네이트와는 정 반대인 모양이었다. 불빛이 조금이라도 있으면 잠을 잘 수가 없다는 둥, 여덟 살이나 된 아이가 어린애도 아니고 야간등이 왠 말이냐는 둥 엄마가 아무리 설명해도 이해하려 들지 않았다. 결국 엄마는 오늘 밤만 전등을 끄고 자라고 네이트를 설득했고, 다음 날 아침 네이트는 산산조각이 난 채 쓰레기통에 들어가 있는 유리병을 발견했다. 아저씨는 실수로 떨어뜨렸다고 했지만 네이트는 새빨간 거짓말인 걸 바로 알 수 있었다.

길고 긴 운전 끝에 마침내 도착한 윌리엄 할아버지의 오두막은 생각보다 훨씬 더 낡고 지저분했다. 창문은 깨져서 밖에서 쏟아지는 빗줄기가 줄줄 새어 들어오고, 퀴퀴한 냄새가 진동을 하는 거실 소파에서는 아예 오래 전부터 눌러 산 듯한 암탉까지 발견됐다! 전등이 들어온다는 사실만으로도 기적이라 여겨야 할 법한 이런 곳에서 언제까지 지내야 할까? 엄마도 놀랐는지 애써 씩씩한 척하다가 울음을 터뜨리고, 네이트는 작은 손으로 엄마를 위로했다. 다음 날, 일단 게리 아저씨의 추적을 안전하게 피할 수 있을 때까지 이곳에 머물기로 한 두 사람은 열심히 힘을 모아 집 안팎을 청소했다. 근처에 마을이라곤 전혀 없는 외딴 숲 속이라 먹을 것을 사려면 차로 한참을 가야 해서, 엄마는 네이트에게 문을 잠그고 잠시 기다리면 장을 봐오겠다며 차 키를 들고 오두막을 나섰다. 그리고 그 길로 다음 날 아침이 밝도록 돌아오지 않았다.

이야기는 네이트의 시선에서 굴곡 많은 엄마의 삶을 옆에서 가만히 지켜보며 함께 견뎌온 가슴 아픈 시간들을 가만히 들려주고, 엄마가 아무도 없는 숲 속 오두막을 선택할 수밖에 없었던 이유가 하나 둘 밝혀진다. 어디서 누가 나타날지 모르는 낯선 집에서 엄마를 기다리던 네이트에게는 아주 어릴 때, 상상 속에서 지어낸 친구 샘이 갑자기 눈 앞에 나타나 말을 거는 희한한 일이 시작되고, 한 번도 본 적 없는 키티라는 소녀까지 등장해 보물 찾기 단서를 찾아야 한다며 숲과 집 안을 헤매고 다닌다. 수십 년 전, 이 집에 살았던 가족들의 이야기와 혼란스러운 현재를 살아가는 네이트의 사연이 교차하고 아이들이 각자 마음 속에 묵혀 두었던 비밀, 아무에게도 말하지 못했던 이야기들이 조금씩 드러나며 계속해서 궁금증을 자아낸다. 엄마는 무사히 돌아올 수 있을까? 도시보다 훨씬 더 어두운 숲 속의 밤을 네이트는 언제까지 견딜 수 있을까? 겁에 질린 네이트를 따뜻하게 보듬어주는 친구들의 따뜻한 우정과 절망과 두려움 속에서 희망을 찾아가는 사람들의 이야기가 가득한 신비로운 분위기의 소설이다.

<저자 소개>

리사 톰슨(Lisa Thompson)은 잉글랜드에서 작가 겸 라디오 프로듀서로 활동하고 있다. 데뷔작 『GOLDFISH BOY』는 평단과 언론의 큰 호응을 받으며 베스트셀러 대열에 올랐다.