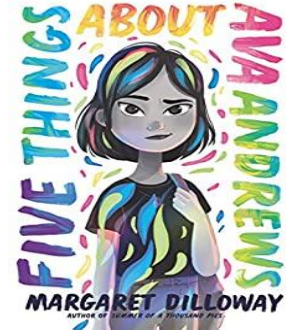


JUVENILE TITLES

FICTION

제목 : FIVE THINGS ABOUT AVA ANDREWS
가제 : 애바에 대해 알아 할 다섯 가지 사실들
저자 : Margaret Dilloway
출판사: Balzer + Bray
발행일: 2020년 6월 9일
분량 : 320 페이지
장르 : 성장소설



* "정신적인 질병까지 혼합 된 만성 질환의 복잡성을 깊이 있게 그린 이야기이자, 행동주의에 대해 알아가게 되는 한 지역 사회와 한 소녀의 이야기를 그린 감동적인 소설" - 「커커스 리뷰」

열한 살 된 애바 앤드류스는 회색빛 겉모습과는 달리, 총천연색으로 빛나는 다양한 내면을 가지고 있는 소녀이다. 겉으로 보기에는 늘 조용하고 차분해 보여도 속으로는 무궁무진한 다양한 아이디어와 계획을 품고 있다는 뜻이다. 하지만 애바의 주변인들 중 애바의 이런 면을 알고 있는 것은 오직 켈리아뿐이었다. 하지만 켈리아 마저 애바의 곁을 떠나고 애바는 스스로 자신의 목소리를 찾아야 할 상황에 놓였다. 육체적으로도, 정신적으로도 남들보다 훨씬 많은 약점을 가지고 살아가던 한 소녀가 사람들과 함께 하는 기쁨과 용기를 얻고 세상을 바꾸기 위한 삶을 꿈꾸게 되는 따뜻하고 감동적인 이야기이다.

켈리아는 1학년부터 6학년에 이르기까지 줄곧 애바의 가장 친한 친구였다. 켈리아는 애바의 친구들 중 유일하게 애바가 유전적 요인으로 발생하는 심장 질환인 '비협착성 심근병증'을 가지고 있으며 이 때문에 불안증까지 갖고 있다는 것을 알고 있는 친구였다. 켈리아를 제외한 다른 사람들은 애바의 사정을 전혀 모르고 있었고 애바가 언제나 조용하고 이 세상 그 어떤 일에도 관심이 없는 사람이라고 생각했다. 애바는 겉으로는 샌디에고로 이사를 가게 된 켈리아의 행복을 빌어주고 있었지만 속으로는 이제 혼자서 새로운 학교에서 낯선 중학생 생활을 하게 될 생각에 마음이 무겁고 슬펐다.

중학생이 된 지 2주차, 애바는 여전히 홀로 교실에 앉아 있었고 창문을 통해 들려오는 잡담 소리를 애써 무시하며 고개를 숙이고 공부를 하거나 점심 시간에는 혼자 책상에 앉아 작문 숙제를 했다. 애바는 구역구역 에세이를 쓰면서 자신의 글이 너무나 형편 없다고 생각했고 켈리아와는 달리 축구나 체스, 리더십 훈련과 같은 활동적인 일 대신 이런 글이나 쓰고 있다는 사실이 너무나 지루하고 형편 없게 느껴졌다. 애바의 부모님 역시 애바에게 사람들과 어울리고 몸을 움직일 수 있는 클럽 활동에 참여할 것을 몇 번이나 애바에게 권고했지만 애바는 사람들의 시선의 중심

에 서거나 그런 활동적인 일들은 자신과는 결코 어울리지 않는 일이라고 생각하고 체념해버린 지 오래였다.

이번 작문 숙제의 주제는 찰스 디킨스의 소설 '두 도시 이야기'에 대해 쓰는 것이었는데 애바는 자신의 형편 없어 보이는 글을 읽으며 차라리 아프다는 핑계를 대고 작문 수업을 피하고만 싶었다. 하지만 애바는 결국 작문 수업이 열리는 교실로 들어갔고 '학교를 위한 504 의료 계획'에 따라 문과 가장 가까운 통로에 자리를 잡고 앉았다. 애바처럼 불안증이 심한 학생은 언제나 교실을 떠날 수 있다는 안정감을 가질 수 있도록 이렇게 문 가까이에 앉을 수 있었던 것이다. 애바는 조용히 앉아 작문 수업 담당 선생님인 수코 선생님이 자신의 에세이를 읽고 있는 장면을 바라보았다. 애바는 눈썹을 찌푸렸다가 웃기를 반복하며 자신의 글을 읽고 있는 그를 바라보며 분명 작문 과제에서 0점을 받을 것이며 부모님과 오빠들의 놀림을 받게 될 것이라고 확신했다. 곧 수코 선생님은 학생들에게 각자의 에세이를 나눠주었고 직접 자신이 쓴 글을 차례로 소리 내어 읽어보라고 제안했다. 애바는 뒷자리에 앉은 TY가 연필을 빌려달라는 소리에도 아무런 대답을 할 수 없을 정도로 사람들과 대화를 하는데 심각한 어려움을 겪고 있었는데 하물며 여러 사람 앞에서 자신의 글을 소리내어 읽는 것은 애바에게 거의 불가능에 가까운 일이었다. 애바는 그 자리를 빠져나갈 명목으로 화장실을 간다는 핑계로 교실에서 도망쳤다.

수업이 끝난 후, 수코 선생님은 애바에게 다가오더니 애바가 화장실에 간 사이 자신이 직접 애바의 글을 학생들 앞에서 읽었고 선생님 본인은 물론이고 반 학생들 모두가 애바의 글에 깊은 인상을 받았다는 사실을 전해주었다. 애바는 그 말에 몸에 부착 된 ICD (내부심장제세동기)가 작동하는 것을 느꼈다. 애바의 심장이 비정상적으로 뛰고 있다는 증거였다. 사실 애바는 그 이야기를 듣자마자 선생님이 과한 칭찬을 하는 것이라고 생각했지만 사실 애바 역시 다른 사람들과 대화하고 다른 사람들 앞에서 자신을 마음껏 드러내고 싶어했다. 하지만 늘 그럴 때마다 심장이 문제였고 애바는 결코 자신은 남들처럼 살 수 없을 것이라고 생각했다. 그리고 그 때, '세실리'라는 켈리아의 즉흥 연극 팀 친구인 소녀가 켈리아에게 다가왔고 애바에게 함께 무대에서 즉흥적으로 이야기를 만들어내는 그룹에서 함께 활동하는 게 어떨겠냐고 제안했다. 애바는 이 그룹에서 활동하면서 자신이 불안을 직접 통제 할 수 있다는 것을 증명하기 위해 최선을 다하게 되고 자신조차 알지 못했던 스스로의 새로운 모습을 발견하게 된다. 그리고 다른 사람들과 함께 팀을 꾸리는 일이 어떤 의미인지에 대해서도 알게 되었다. 하지만 애바는 점점 자신감을 키우게 되면서 단지 목소리를 내는 것만이 다가 아니라는 사실을 알게 되고 자신의 목소리를 어떻게, 어떤 목적으로 내야 하는 지 서서히 배워간다. 애바는 수 많은 약점과 곤경에도 불구하고 자신이 가지고 있는 다채로운 색깔들을 이 세상에서 펼칠 수 있게 될까?

<저자 소개>

마가렛 딜로 웨이 (Margaret Dilloway)는 『Summer of a Thousand Pies』와 여섯 권의 책을 쓴 작가이다. 그녀는 샌디에고에서 살며 세 팀을 중심으로 즉흥 연극을 제작하고 기획하는 일을 하고 있다.

제목 : THE GLARE

가제 : 더 글레어

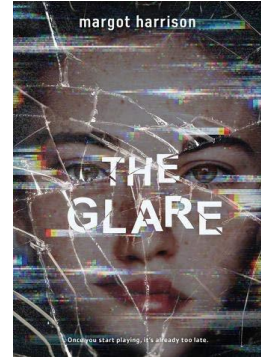
저자 : Margot Harrison

출판사: Little, Brown Books for Young Readers

발행일: 2020년 7월 14일

분량 : 336 페이지

장르 : 스릴러



- * "많은 생각을 불러일으키는 흥미로운 이야기, 이 소설은 현대 문학 컬렉션에 들어가야 한다."- 「School Library Connection About the Author」
- * 기술 발전 뒤에 숨어 있는 현대 사회의 공포를 그린 심리 스릴러

헤더는 십 년 넘게 그리드 (grid, 현대 사회의 기관이나 설비)에서 벗어나 살고 있었다. 그러던 어느 날 헤더는 자신의 어두운 과거와 관련된 전설의 게임을 다시 발견하게 된다. 드라마 블랙미러의 팬이라면 반드시 좋아할 만 한 SF 심리 스릴러이다.

사막에 해가 떠오를 무렵, 헤더는 아직 자신이 깨어난지 모르고 규칙을 어긴 채 몰래 글레어 (이 소설에서 휴대폰과 컴퓨터, 태블릿을 통칭하는 말)를 들여다 보고 있는 엄마를 주시하고 있었다. 헤더는 지난 십 여년간 현대 기술의 흔적이란 조금도 남아있지 않은 고립된 목장에서 엄마와 살았다. 헤더는 당장이라도 소리를 지르며 그 글레어 박스가 엄마를 잡아 삼킬지도 모른다고 말하고 싶었다. 헤더는 이때만 해도 이 금속 덩어리가 자신의 안으로 침투해 몸을 해칠지도 모른다고 생각하고 있었다. 헤더는 자라면서 늘 들던 이야기가 있었는데 그것은 한 소녀가 너무나 많은 전자 기기 화면들을 바라보다가 스크린 화면에서 나온 섬광이 그 소녀의 머리 안에 벌레들을 심어 결국 그 기기에 완전히 사로 잡혀버렸고 그 소녀가 스스로 더 이상 화면을 바라 볼 수 없도록 배수구 세척제를 눈에 넣었다는 이야기였다. 또한 헤더는 이 이야기가 자신이 캘리포니아의 산라파엘에 살았던 시절 여섯살 무렵이었을때 자신을 돌봐주던 유모에게도 일어났었다는 사실을 잘 알고 있었다. 하지만 헤더는 이제는 더 이상 이런 현상이 간단한 형태로 일어나지 않으며 어디까지나 이 일들을 우리가 어떻게 해석하느냐가 더 중요하다는 것을 잘 알고 있었다. 그리고 헤더는 이제 엄마의 글레어 박스를 '휴대폰'이라고 부르기로 했다. 헤더는 엄마가 아마도 차마 헤더가 들어서는 안되는 이야기들을 이혼한 남편인 헤더의 아빠에게 전하기 위해 그 휴대폰을 쓰고 있다고 생각했다. 헤더는 갑자기 내일을 생각하니 눈물이 차올랐다. 내일은 바로 이제 더 이상 두려움 이유는 없긴 하지만 어쨌든 헤더가 태어난 곳인 글레어가 넘쳐나는 세계로 돌아가는 날이었기 때문이다.

헤더는 사실 언제나 이 목장에서 벗어나길 바라고 있었다. 그리고 엄마와 어린 시절부터 절친한 친구였던 호주 멜버른에 살고 있는, 엄마의 친구가 유방암 진단을 받았다는 소식을 들은 직후부터 탈출 계획을 떠올렸다. 엄마가 몇 달 동안 가족도 없이 홀로 투병 중인 그 친구에게로 가기로

한 것이다. 처음 헤더의 엄마는 헤더를 같이 호주로 데려가려다가 전기나 흐르는 물을 사용하지 않고 하얀 옷을 입고 지내는 '뉴 제네시스'라는 곳에 있는 자신의 친구에게 헤더를 보내려고 했다. 하지만 헤더는 지난 이주 동안 엄마를 겨우 설득한 끝에 캘리포니아에 있는 아빠와 함께 지낼 수 있게 되었다. 헤더는 일단 아빠에게로 간 후 산 라파엘에 있는 학교에 다니는 것을 최종 목표로 삼고 있었다. 만약 엄마가 학교에 가는 일까지 반대할 경우 헤더는 아빠와 계속 같이 살고 싶다고 말하거나 또는 도망가겠다는 협박을 해서라도 이 목장에는 다시 돌아오지 않을 계획이었다.

하지만 엄마는 여전히 헤더가 여전히 글레어의 세계로 돌아가는 것을 걱정하고 있었다. 헤더의 엄마는 아빠의 회사에서 일할 당시 17시간 동안 게임을 만드는 일을 하느라 글레어에 노출되어 있었고 그녀의 목표는 사람들이 게임에 중독 되도록 만드는 것이었다. 때문에 그녀는 글레어가 사람들에게 어떤 영향을 미치는지 너무나 잘 알고 있었다. 또한 어린 시절 헤더가 엄마한테 강제로 글레어를 뺏기자 집에 가스 버너를 틀어놓고 지붕에 올라가 항의하는 바람에 집이 불에 탈 뻔한 적도 있었던 것이다. 엄마는 헤더에게 아빠의 집으로 가서 글레어를 사용하게 되더라도 부디 신중하게 사용할 것을 당부했다.

다음 날, 십 년 만에 헤더는 고립된 세상에서 벗어나 공항으로 갔고 일반 사람들이 살고 있는 광경을 보게 되었다. 헤더를 흥분하게 한 것은 사방에 널린 글레어가 아니라 예쁜 프릴 브라우저에 포니 테일을 한 자기 또래의 여자 아이들이었다. 헤더는 글레어를 사용하지 않고도 친구를 사귄 수 있을지 조금 불안해졌다. 하지만 이제 목장 생활로부터 벗어나기 위해서는 자신이 글레어의 유혹 조차 거뜬히 통제 할 수 있다는 것을 부모님에게 보여주어야만 했고 헤더는 주변에서 반짝이는 모든 글레어들을 무시하기로 다짐했다. 그리고 마침내 캘리포니아에 도착해 아빠와 만났다. 헤더는 아빠의 집으로 가는 길 아빠가 예전과는 달리 자신의 앞에서도 자유롭게 휴대폰을 쓰는 모습을 보며 의아하면서도 창 밖으로 보이는 화려하고 아름다운 풍경에 매료 되고 있었다. 게다가 아빠의 새로운 가족과 오랜 만에 만나게 된 옛 친구들은 헤더의 마음을 더욱 더 설레게 했다. 또한 헤더는 십 년 만에 갖게 된 최신형 글레어 앞에서도 스스로를 잘 통제할 수 있을 것이라고 자신 있게 확신할 수 있었다.

하지만 헤더는 어느 날 어린 시절 자신을 공포로 몰아넣었던 1인칭 총격 게임을 다크웹에서 발견하게 된다. 이 게임은 레벨 13까지 올라간 상태에서 13번 죽을 경우 실제로 게임 유저를 사망하게 만드는 게임이었다. 헤더가 이 게임을 다시 시작하자 헤더의 친구들 역시 그녀와 함께 소위 '죽음의 게임'을 시작하면서 헤더는 자신이 여태껏 꾸던 악몽의 진실이 그녀의 상상보다 훨씬 잔인하다는 것을 깨닫게 된다. 현대인들의 스마트 기기 중독과 기술과 인간, 기술 윤리에 대해 그린 소름 끼치도록 흥미로운 소설이다.

<저자 소개>

마고 해리슨 (Margot Harrison)은 버몬트에 사는 수상 경력을 가진 기자이며 전작으로는 『The Killer in Me』가 있다.