

JUVENILE TITLES

FICTION

제목 : ARIADNIS

가제 : 아리아드니스

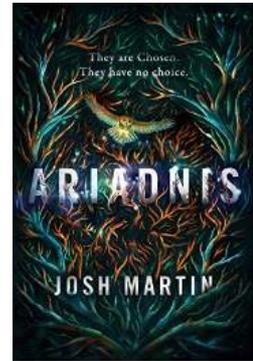
저자 : Josh Martin

출판사: Quercus Children's Books

발행일: 2017년 2월 9일

분량 : 356 페이지

장르 : YA 소설



거대한 절벽에 세워진 두 개의 도시, 운명이 걸린 시험을 치르러 섬의 신을 만나러 가는 두 소녀
세상에 마지막으로 남은 섬 하나, 그곳에서 유일하게 살아남은 두 도시 아테나와 메티스에서
'선택 받은 자' 두 명이 태어난다. 주미아와 아울라, 같은 날 태어난 두 사람은 열여덟 살이 되는
해에 도시의 운명이 걸린 시험을 치르러 아리아드니스로 들어가야 한다. 오랜 세월 잠들어 있던
'현명한 자'를 깨운 죄로, 두 도시는 선택 받은 자를 통해 현명한 자에게 각자의 존재를 증명하고
이 세상에 살아남아야 할 이유를 납득시켜야만 한다. 현명한 자가 살고 있는 아리아드니스, 그
문 앞에서 마주한 주미아와 아울라는 함께 입장하지만 무사히 살아서 나올 수 있는 사람은 단 한
명밖에 없다. 그리고 두 사람의 무사 귀환을 온 마음으로 기도하는 두 도시의 생사도 어린 두 소
녀의 성패에 달려 있다.

'대 물결'이 세상을 덮쳐 유구한 역사를 이어온 인간의 삶은 종말로 치달았다. 그 고난을 뚫고
겨우 살아남은 사람들은 목숨을 부지할 수 있는 땅을 찾아 헤매던 중, 그 엄청난 파국의 영향을
받지 않은 유일한 섬을 찾아낸다. 이제 다시 살 수 있다는 안도감도 잠시, 이들에게는 세상을 다
시 만들어야 하는 막중한 과제를 성공적으로 해내야 할 책임이 주어졌다. 지구 전체를 지배했던
원래의 삶, 기계와 최신 기술이 인간의 삶에 중심이 되는 세상을 다시 지어야 할까? 이제는 인간
본연의 모습으로 돌아가, 자연 속에서 맨 처음 인간의 조상이 그랬던 것처럼 아예 새로운 세상을
일구어야 할까? 의견은 극명히 엇갈렸고, 격렬한 논쟁과 설득에도 좀처럼 견해가 좁혀지지 않았
다. 결국 하나의 세상을 함께 만들 수 없다는 결론에 도달한 생존자들은 각자의 가치관대로 두
개의 도시를 따로 짓기로 결정한다. 마침 섬의 깎아지른 듯한 절벽에는 기이한 나무들이 자라고
있었는데, 하늘로 높이 치솟은 아홉 그루의 나무와 아래로 자라는 아홉 그루의 나무가 장관을 이
루고 있었다. 식물이라고 하기에는 너무나 거대한 이 나무를 기둥으로 삼아 각자 한쪽은 하늘을
향한 나무들에, 다른 한 쪽은 땅으로 자라는 나무들에 도시를 짓기로 합의했다. 그러나 따로 다

른 세상을 만들고도 깊은 갈등과 분열은 쉽사리 정리되지 않았다.

인간의 싸움과 갈등에 분노한 신의 재판 앞에 나란히 선 '선택 받은 자'들의 치열한 경쟁

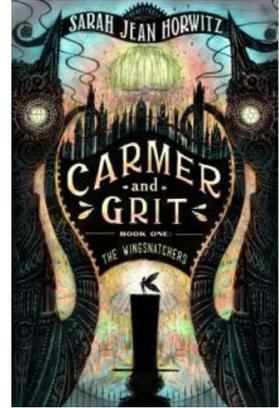
절벽 꼭대기에 지어진 도시 아테나와 절벽 아래에 지어진 도시 메티스의 갈등이 더욱 격렬해진 것은 상반되는 가치관처럼 너무나 다른 도시의 운영 방식에서 비롯됐다. 두 도시는 날이면 날마다 전쟁을 벌였고, 결국 절벽 안에 잠들어 있던 섬의 신, '현명한 자'를 깨우고 말았다. 평온한 섬의 균형을 깨어버린 인간들의 싸움에 분노한 신에게 두 도시는 어느 쪽이 더 가치 있는 집단인지 판단을 내려 달라고 부탁했다. 그러자 신은 앞으로 아홉 세대에 걸쳐 두 도시에 '선택 받은 자'가 태어날 것이며, 첫 여덟 명은 두 도시에서 한 명씩 번갈아 가며 태어나고 아홉 번째 해가 되면 두 도시에서 각각 한 명씩, 선택 받은 자가 태어날 것이라 예언했다. 현명한 자가 정한 표식이 몸에 새겨진 채 태어날 이 선택 받은 자는 아홉 살이 지난 해부터 매년 생일마다 신을 직접 대면해야 한다. 그리고 자신이 속한 도시를 대표하여, 왜 아테나가 혹은 메티스가 더 적합한 도시인지 설명해야 한다. 아홉 번째로 양쪽에 각자 태어난 두 명의 선택 받은 자가 열여덟 살이 되는 해에는 마침내 이 기나긴 평가의 시간에 종지부를 찍는 마지막 시험이 치러지고, 신은 두 도시 중 한쪽을 선택한다. 바로 이 시험을 치를 대표자로 아울라와 주미아가 선택된 것이다.

입에서 입으로 전해오는 이야기를 통해, 두 소녀는 그간 신에게 선택되어 매년 시험을 치른 대표자들은 신이 머무는 아리아드니스를 다녀올 때마다 아무것도 기억하지 못한다는 사실을 잘 알고 있다. 신의 거처가 어떤 모습이었고 어떤 질문을 받았으며 무엇을 이야기했는지 전혀 떠올리지 못했다. 그리고 마지막 승자에게는 '절대 지식의 책'이 주어지고, 이 책을 읽는 자는 세상의 모든 지식을 알게 되며 전쟁에서 승리하게 된다. 기회는 단 한 번뿐, 수많은 사람들과 도시의 운명이 달린 이 긴 싸움에서 승리하려면, 무엇이 기다리는지도 모르는 아리아드니스에서 무조건 경쟁자를 이겨야 한다. 두 소녀는 무엇도 예상하지 못하는 상태로 자신을 꼭 닮은 경쟁자와 마침내 마주한다.

<저자 소개>

조쉬 마틴(Josh Martin)은 엑세터 대학교를 졸업하고 메스 스파 대학교에서 글쓰기 석사과정을 마쳤다. 현재 런던에서 글을 쓰고 그림을 그리며 살고 있다.

제목 : CARMER & GRIT series
가제 : 카머와 그릿 시리즈
저자 : Sarah Jean Horwitz
출판사: Algonquin Young Readers
발행일: 2017년 4월 25일
분량 : 368 페이지
장르 : YA 소설/ 어드벤처 판타지



마술사와 신기한 기계장치, 진짜 마법을 부릴 수 있는 요정의 만남, 흥미진진한 판타지 시리즈

아주 어릴 적부터 물건이나 기계가 돌아가는 원리에 왕성한 호기심을 가졌던 펠릭스 카머는 그런 성격에 꼭 맞는 자리를 찾았다. 도시 곳곳을 돌며 마술 쇼를 벌이는 마술사의 제자 겸 조수가 된 것이다. 관중들에게 큰 인기는 얻지 못해도 그럭저럭 공연을 하면서 살아가던 카머에게, 늘 고대하던 기회가 영 내키지 않는 일과 동시에 주어졌다. 최신 과학기술로 만들어진 온갖 자동장치를 직접 볼 수 있는 박람회에 마침내 참석할 수 있게 되었는데, 그러려면 망신당할 것이 뻔한 마술 경연대회에도 참가해야 한다. 심지어 일이 꼬이는 바람에, 큰 상금이 걸린 이 대규모 대회에서 우승을 거두지 않으면 카머와 마술사 앙투안의 유일한 집까지 다 잃게 될 위기에 처한다. 과연 카머는 이 어려운 고비를 무사히 넘길 수 있을까? 상상력을 자극하는 판타지 시리즈 『카머와 그릿』의 첫 번째 이야기, 「요정 납치범」은 카머 앞에 열린 이 험난한 고생길로 시작된다.

열세 살 펠릭스 카머는 좀처럼 누르지 못하는 호기심 때문에 고아원에 살던 시절부터 악동으로 명성이 자자했다. 특히 움직이는 물건이라면 무엇이든 ‘어떻게 움직이는지’ 알아야 직성이 풀리는 탓에 걸핏하면 자잘한 사고부터 심각한 문제까지 일으켰다. 직접 만든 발명품으로 여러 사람을 귀찮게 만들고 몸 여기저기 긁히고 찢힌 상처를 만들어내는가 하면 고아원에 늘 두둑한 돈을 기부하는 고마운 신사의 시계를 분해해서 처음으로 고아원 원장선생님께 심한 매질을 받기도 했다. 다 분해해보고 다시 조립하려 했다는 변명이 먹힐 리가 없었다! 그래도 카머의 그 뜨거운 호기심이 마술사 앙투안과의 인연을 만들었다. 혼자 돌아다닐 수 있는 나이가 되자 카머는 앙투안이 길거리에서 벌이는 쇼에 꼬박꼬박 참석해서 한때는 수백 명의 관중 앞에서 공연하던 이 한 물 간 마술사의 속임수를 곧잘 잡아내곤 했다. 급기야 앙투안에게 더 나은 트릭을 알려주기도 하고, 새로운 기술을 제안하기에 이르렀고 덕분에 그의 하나뿐인 제자가 되어 함께 공연을 다니는 팀이 된 것이다. 그와 앙투안, 그리고 쇼 도우미인 키티까지 세 사람은 앙투안이 직접 만든 3층짜리 이동식 주택 ‘모토 맨스’에서 빠듯하지만 화목한 생활을 이어갔다. 케케묵은 마술만 반복하는 앙투안의 공연은 가난한 삶에 지쳐 웃을 기운도 여유도 없는 관중들에게 박수보다 비난 세례를 받기 일쑤였지만, 그래도 카머는 자신에게 새로운 삶을 열어준 은인이자 멘토, 스승인 앙투안을 께듯이 모셨다. 하지만 대도시 스케만티스에서 개최되는 미국 최대 마술대회에 나가자는 스승의 갑작스러운 제안은 도저히 고분고분하게 받아들일 수 없는 일이었다.

사라지는 요정들, 세계적인 대회에서 우승해야 하는 퇴물 마법사, 최신 기술 뒤에 숨겨진 음모

사실 카머는 최고의 자동장치 기술자들이 모여드는 도시 스케만티스에 가고 싶은 마음이 굴뚝 같았다. 하지만 마술 경연대회 때문이 아니라, ‘미래의 도시’라 불리는 그곳에서 개최되는 국제 기술박람회 때문이었다. 로봇기술에서 세계적으로 앞서가는 티투스 인더스트리가 개발한 신기한 제품들을 직접 눈으로 볼 수 있는 절호의 기회였으니까! 이 박람회 때문에 카머는 스케만티스에서 공연을 해보면 어떠냐고 제안하려 했는데, 별안간 스승님이 경연대회 소식을 전한 것이다. 지금처럼 소도시 공연에서도 마술이 너무 시시하다며 토마토나 계란 세례를 받는 마당에 온 나라에서 몰려든 최고의 마술사들과 시합을 벌인다니! 하지만 어쩌겠는가? 박람회에 갈 수 있다면 큰 창피를 당할 것이 뻔한 대회라도 성심껏 스승님을 도와 나갈 수밖에 없다.

아직도 상자 안에 사람을 넣고 톱질하는 구식 마술만 할 줄 아는 앙투안과 대회 준비를 하던 카머는, 기왕 나가는 김에 거액의 상금을 노려보기로 결심한다. 그런데 대회가 점점 다가오던 어느 날, 날개가 하나밖에 없는 요정 공주 그릿이 카머 앞에 나타난다. 하늘을 날아야 하지만 날 수 없는 그릿은 최근 들어 요정들이 하나 둘 감쪽같이 사라지는 일이 벌어지고 있다며, 사건의 진상을 밝히려 나선 길이었다. 순간 카머에게 아주 괜찮은 아이디어가 떠오른다. 몸이 불편한 그릿을 도와주고, 대신 가망 없는 마술 대회에서 앙투안과 카머가 우승을 거둘 수 있도록 그릿이 ‘진짜’ 마법의 힘을 빌려 도와주는 것이다. 썩 괜찮은 거래에 양쪽이 동의하고 준비는 순풍을 만난 배처럼 착착 진행되지만 카머와 그릿에게 생각지도 못한 방해물이 나타난다. 기계장치에 마법의 기운을 불어넣으려던 둘의 계획과 똑같은 전략을 세운 팀이 나타난 것이다. 게다가 요정들이 실종되는 일 뒤에, 사악한 마음을 품은 악당들의 알 수 없는 계략이 숨어 있었다. 카머와 그릿이 함께 도와야 이 음모의 주인공을 밝혀내고 대회에서도 승리를 거둘 수 있다. 그래야 세상을 송두리째 없애버리려는 무시무시한 계략을 막을 수 있다.

총 두 권으로 이어질 ‘카머와 그릿’ 시리즈의 첫 번째 이야기로, 요정이 등장하는 옛날 이야기와 로봇 고양이, 광기 어린 과학자의 발명품 등 흥미진진한 요소가 잘 어우러지는 어드벤처 판타지 소설이다.

<저자 소개>

새라 진 호위츠(Sarah Jean Horwitz)는 보스턴의 에머슨 칼리지에서 시각·매체 예술을 공부하고 YA 소설을 쓰기 시작했다. ‘보스턴 십대 작가 페스티벌’ 조직위원회 위원으로도 활동 중이다.