

대중문화의 시대, 책의 길은...

강준만은 《대중문화의 겉과 속》에서 한국 사회의 대중문화 담론을 두고 ‘거식증’에 걸렸다고 비판한다. 이론 중심적인, 그것도 외국의 이론들만을 그대로 옮겨놓은 것이 태반이라는 게다. 어려운 글만 쓰다보니 정작 대중문화를 소비하고 이끌어가는 대중이 그러한 담론에서 소외되어 버린 것 아니냐는 것이 요지이다.

오늘날 책이 대중문화와 이런 반목을 하고 있는 것 아닌가 하는 의구심을 갖게 된다. 영화와 연극으로, 미술과 음악으로, 이젠 게임으로까지 그 아우라를 넓혀가고 있지만 어쩐지 겉돌고 있다는, 못내 불안한 생각이 슬며시 일어난다. 혹 책이 대중문화에게 무언가를 ‘한 수’ 가르쳐 주려는 자세를 꼿꼿이 견지하고 있는 것은 아닌지 하는 일말의 의심 또한 지울 수 없다.

그러나 어찌되었건 숱한 대중문화는 책을 자양분 삼아 성장하고 있고, 이제는 대중문화의 자양분이 책으로 승화되는 작업, 즉 쌍방향의 소통이 일어나고 있음은 주지의 사실이다. 그렇다면 이 시점에서 ‘책의 길은 무엇인가’를 묻는 것도 유효한 작업이 아니겠는가.

책만이 모든 대중문화의 원전임을 누누이 강조하고 싶지는 않다. 누구나가 마음으로 동의하는 일이기 때문일 수도 있지만, 이제 책이 기득권을 포기하고 낮은 자리로 내려가 더 많은 대중문화 장르와 호흡하며, 새로운 책의 길을 모색해야 하기 때문이다.

그래도, 기독교 문학에서 성서 다음으로 큰 영향을 미쳤다는 《그리스도를 본받아》의 저자 토마스 아 캠피스의 말이 오늘도 유효한가를 묻는다면 독자 제위께서는 어떻게 생각하실지 궁금하다.

“내 이 세상 도처에서 쉴 곳을 찾아보았으되, 마침내 찾아낸, 책이 있는 구석방보다 나은 곳은 없더라.”

책을 추동하는 대중문화의 힘

대중문화와 책, 기생이 아닌 공생의 방향을 찾아서

지금 대중문화는 OSMU(One Source Multi Use)가 대세다. 하나의 컨텐츠를 영상매체는 물론 다양한 문화 장르에서 활용할 수 있다니 '자금난'에 허덕이는 문화산업 종사자들에게는 매혹적인 손짓이 아닐 수 없다. 게다가 확실하게 대박 난 컨텐츠를 다시 써먹을 수 있다는 것은 손해에 대한 위험부담도 줄어드는 셈이니 원소스멀티유즈는 여러 모로 '안전한' 프로젝트다.

원소스멀티유즈 프로젝트의 관건은 핵심이 되는 컨텐츠가, 'Multi-Use' 되는 다른 분야의 이미지를 장악할 만큼 강력하고 매력적이어야 한다는 것이다. 그 핵심 컨텐츠의 추동력이 얼마나 절대적인가에 따라 해당 프로젝트 성공 여부가 판가름 난다.

〈반지의 제왕〉 판타지 열풍 몰고 와

이런 점에서 출판계는 그간 상당히 낙관적 입장이었다. '원소스'로서의 책의 절대적인 추동력은 오랜 시간 동안 입증되어 온 '당연한' 진리였기 때문이다. 대중문화에 대한 출판인들의 자부심은 '센세이션'을 일으키는 대중문화의 근간에는 항상 '책'이 자리한다는 데 있었다.

2001년부터 2003년까지 해마다 겨울이면 '판타지 영화의 참맛을 보여주었다'는 평가를 받는 영화 〈반지의 제왕〉. 영화진흥위원회의 영화연감통계에 따르면, 2001년 개봉된 1편 〈반지의 제왕 : 반지원정대〉는 138만여 명의 관객을 동원했다.

2002년 개봉된 2편 〈반지의 제왕 : 두 개의 탑〉은 173만여 명, 2003년 개봉된 3편 〈반지의 제왕 : 왕의 귀환〉은 무려 190만여 명을 동원했다. 위 수치는 모두 서울 관객 기준으로, 전국적으로는 1편은 400만 명, 2·3편은 각각 500만 명 이상의 관객을 동원한 것으로 파악되고 있다.

그러나 영화 〈반지의 제왕〉이 개봉되기 전까지 국내에서

는 영화의 원작소설인 『반지의 제왕』에 주목하는 사람은 없었다. 영화가 개봉되기 전인 2001년 초 번역서가 선보였지만 국내 독자들에게는 J. R. R. 톨킨의 이름은 낯설 그 자체였다. 그러나 영화 상영 이후 소설 『반지의 제왕』 시리즈는 날개 돋친 듯 판매가 되었다.

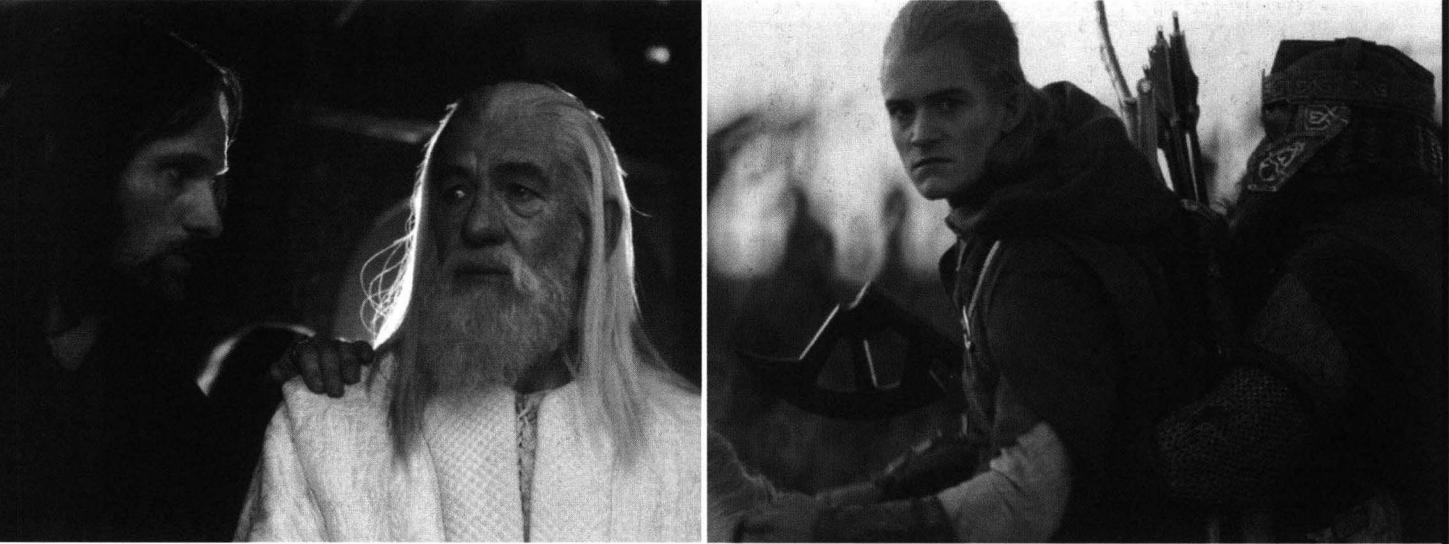
『반지의 제왕』 외에도 고대 북유럽에서 민간 전승되어 온 신화학적 상상력을 가정적인 주제와 연결시킨 환상적 동화 『호빗』과 신화 연대기 『실마릴리온』 등을 선보이며 20세기 영문학사의 큰 발자취를 남긴 톨킨은 그렇게 우리에게 소개되었다. 탄탄한 영화의 바탕에는 탄탄한 원작이 있음을 보여주는 좋은 샘플인 셈이다. 한편으로 영화의 흥행에 힘입어 『반지의 제왕』 완구와 캐릭터 산업이 영화 그리고 책의 수입 보다 더 큰 수입을 챙겼다는 것도 염두에 둘 만하다.

책과 호흡하는 다양한 문화 현상들

『반지의 제왕』과 비슷한 시기에 개봉된 『해리포터』 시리즈 역시 조앤 롤랭이라는 탁월한 이야기꾼에 의해 만들어진 원작 『해리포터』에 의해 탄생했다는 것은 이제 누구나 아는 사실이 되었다. 『해리포터』는 원작자 조앤 롤랭을 돈방석에 앉혀 놓았을 뿐 아니라 영화 『해리포터』의 제작자들 역시 돈방석이 앉혀 놓았다.

2005년 말 개봉된 『나니아 연대기 - 사자, 마녀 그리고 옷장』 역시 영미문학사에서 독특한 위치를 점하고 있는 C. S. 루이스의 소설 『나니아 연대기』가 원작이다. 『나니아 연대기』는 출간 이후 50년이 넘는 동안 29개 언어로 출간되어 9,000만 부 이상 판매된 베스트셀러이자 스테디셀러이다.

어린이책을 좋아하는 독자라면, 많은 그림책들이 영화 등으로 옮겨진 것쯤은 알고 있을 것이다. 레이먼드 브릭스의 섬세한 삽화가 제대로 옮겨졌다는 평을 듣는 『스노우맨』은



영화 〈반지의 제왕〉이 개봉되기 전까지 국내에서는 원작소설 〈반지의 제왕〉에 주목하는 사람은 거의 없었다.

어린이들이 있는 집이라면 비디오 테이프 하나쯤을 꼭 있을 법도 하다. 몇 해 전 인기를 모았던 애니메이션 〈슈렉〉과 영화 〈쥬만지〉도 알만한 사람은 다 아는 그림책이었다.

어디 영화뿐이랴. 때론 연극으로, 때론 TV 드라마로, 이젠 게임에까지 책이 그 오지랖을 넓혀가고 있다. 동양인들은 물론 서양에서도 그 고전의 가치를 인정하는 『삼국지』는 3D 게임 〈삼국지〉로 갈아타면서 게임에서도 고전의 반열에 올랐다. 계속해서 업그레이드되고 있는 게임 〈삼국지〉는 이제 게임 마니아들에게, 게임으로 입문하는 창구 역할을 하고 있다.

책과 미술이 무슨 상관이 있겠냐, 라고 생각하기 쉽지만 미술 영역도 어김없이 책과 호흡하는 대중문화, 혹은 예술의 한 장르이다. 지난 1월 19일부터 서울 종로구 사간동 금호미술관에서 전시되고 있는 '보다, 보여지다' 전(展)에 공동으로 출품한 강애란 씨의 작품은 책을 매개로 하고 있다. 전시장 가운데 설치된 책상 위에는 『바람과 함께 사라지다』 『장미의 이름』 『작은 아씨들』 등의 책이 놓여있고, 이들을 각각 만지

면 해당 영화가 전시장 벽면에 상영되는 방식이다. 책과 영화, 설치미술 세 가지 영역이 하나로 만남 셈이다.

책의 매력을 능가하는 대중문화의 컨텐츠들

그러나 언제부터인가 '책'이 근간이 된다는 이런 고정관념이 흔들리고 있다. 오히려 대중문화가 출판을 주도하는 현상이 속속 일어나고 있는 것이다. 'One Source'로서의 대중문화 컨텐츠들이 책의 매력을 능가하는 경우, 책은 'Multi-Use'의 한 부분으로 활용되고 있다.

2년 전, 허진호 감독의 영화 〈외출〉은 한류스타 배용준의 캐스팅으로 화제를 놓기도 했지만 영화 개봉과 더불어 소설가 김형경 씨가 동명의 소설을 출간하면서 많은 논란을 일으켰다. 문단의 인기 작가이자 중견 작가인 그녀가 그간 하위 장르로 평가되던 영화소설을 썼다는 것, 그리고 그 소설이 우리나라의 대표적 문학출판사인 문학과지성사에서 출간되었다는 것은 '본격문학과 대중문화의 접합'에 관한 많은 찬반론을 불러왔다.



게임 〈바람의 나라〉는 원작을 만화로 하고 있는 우리나라의 대표적 게임이다.

상상력과 독창성이 보고이어야 할 문학이 이미 인기를 검증받은 영상매체에서 그 원형을 빌려온다는 것은 ‘문학의 위기를 드러내는 것’이라는 우려도 있었지만 ‘영화소설이나 드라마소설의 수준을 한 단계 높이면서 새로운 형식실험에 성공했다’는 긍정적인 평도 있었다.

그러나 출판계의 입장에서 보자면 이런 문학 내적인 논리보다, 한국문학 출판시장의 위축으로 인해 인기 작가의 소설도 초판을 다 소화하기 힘든 현실 속에 다른 매체와의 ‘접합’을 통해 출구를 모색해 보려는 답답한 속사정이 자리하고 있었다.

한편 일본에서는 유명 게임이 유명 작가에 의해 소설로 등장해 화제를 모으기도 했다. 지난 2005년 국내에도 번역 출간된 『이코-안개의 성』은 일본에서 밀리언셀러로 꽉히는 게임 『ICO』를 원작으로 하고 있는 소설이다. 아름다운 그래픽과 감동적인 스토리, 뛰어난 조작성과 몰입도를 자랑하는 명품 게임이라는 것이 대체적인 평가이다. 그런 게임을 나오기상을 수상한 바 있는, 차세대 일본작가로 평가받는 미야베 미유키가 소설로 재구성한 것이다.

『이코-안개의 성』을 읽고 어떤 게임인지 궁금해, 게임을 사서 직접 해보았다는 한 누리꾼(네이트)은 “뭔가 앞뒤가 안 맞지만 게임을 해보니까 책의 대략적인 묘사가 머릿 속에 그려졌다”면서 “복잡한 성을 배경으로 한 게임을 그래도 이만큼이나 성공적으로

묘사해낸 것은 작가의 역량이 그만큼 뛰어나다는 증거”라고 한 인터넷 서점 홈페이지에 글을 남기기도 했다.

한국출판 시장의 위축, 다른 매체와의 접합이 답이다?

대중문화가 선도하는 출판 현상은 드라마로 오면 더욱 활발하다. 드라마 〈주몽〉의 인기를 타고 작년부터 불기 시작한 출판계의 ‘주몽’ 바람은 올해도 쉽게 잦아지지 않을 전망이다. 드라마의 방영과 함께 쏟아져 나온 관련 소설들이 이미 30여 종을 훌쩍 넘고, 어린이 대상의 학습만화도 10여 종에 이른다.

특히 주목을 끄는 것은 매달 1권씩 드라마의 방영 속도에 맞추어 출간되고 있는 소설 《주몽》이다. 이 책은 기획 단계부터 철저하게 드라마의 방영을 염두에 두고 출간이 진행된, 원소스멀티유즈 프로젝트를 출판에 도입한 대표적 형태이다. 아예 집필도 드라마 〈주몽〉의 방송작가 최완규, 정형수씨와 소설가 홍석주 씨가 함께 했다. 소설 《주몽》을 담당하고 있는 황금나침반 임수현 대리는 “드라마소설을 출간하는 일이 출판사로서도 일정 부분 위험 부담을 안고 있는 일”이라고 설명한다.

“최근 드라마나 영화가 뜨면, 거기서 소재를 얻어서 책을 출간하는 일이 많은데 이는 유행에 따라 급조된 것일 경우가 많습니다. 원소스멀티유즈를 출판에 도입할 경우, 가장 중요한 것은 그 책의 질적인 측면입니다. 시나리오가 책으로만 들어지는 데 있어서 질이 담보되지 않으면 출판하지 않는 것만 못하게 됩니다. 멀티유즈는 여느 출판보다 섬세하고 많은 품이 들어가는 작업이기 때문에 기획 단계부터 여러 가지 측면을 고려해서 진행되어야 합니다.”

‘질’로 승부하는 멀티유즈로서의 책이 되길

사실 출판계가 영화나 드라마 같은 대중문화에 ‘추동’ 되

는 현실에 대해 출판 전문가들은 그리 좋게 보지만은 않는다. 출판계로서는 ‘주도권’을 뺏겼다는 기분이 들기도 하고, 대중문화의 거품 같은 인기를 등에 업고 출간된 책들의 ‘질’을 담보하기도 힘들기 때문이다. ‘세계화와 멀티미디어 시대 속에서 독자들의 변화 욕구에 발맞춘다’는 명목 아래 생산되는 출판물들이 실은 영화나 드라마의 인기에 편승해 출속으로 출간된 것들인 경우가 많다는 것이 이런 우려를 뒷받침한다.

물론 대중문화 자체의 컨텐츠가 탄탄하고, 충분한 시간을 갖고 출판이 기획된 경우는 긍정적인 면도 있다. 출판의 외연이 확장되고, 다양한 대중문화 장르와 상호 교류한다는 것은 그만큼 책의 가능성성이 커진다는 의미이기 때문이다.

외국의 예이기는 하지만 1973년 영국에서 초연되어 20년 넘게 사랑받아온 연극 〈달링〉은 1998년 소설로 출간되어 오늘날까지 여전히 스테디셀러의 자리를 지키고 있다. 우리나라의 연극 〈백설공주를 사랑한 난장이〉도 연극의 선풍적인 인기에 힘입어 책으로 출간되었지만 독자들에게 별다른 반응을 이끌어내지 못한 것과는 대조적이다.

책과 대중문화가 밀접한 관련을 맺고 있다는 것을 부정할 사람은 없다. 지금 필요한 것은 이 현상이 옳다, 그르다 하는식의 ‘호오’ 판단이 아니라, 서로의 관계에 대한 발전적인 방향 설정이다.

한 컨텐츠가 인기를 얻으면 우르르 몰려들어 나눠 먹기식의 기생이 아닌, 서로를 통한 시너지 효과가 극대화되는 접점을 찾는 공생이 되어야 한다. 그러기 위해서는 책은 대중문화를, 대중문화는 책을 재발견할 수 있는 실험적 방식의 상호교류가 끊임없이 모색되어야 할 것이다. ■

취재_장동석 · 이주연 기자