

책: 현실과 판타지 세계의 통로*

-미하엘 엔데와 코르넬리아 폰케의 판타지 소설 연구-

안 상 원**

- I. 들어가는 말
- II. 판타지의 상호텍스트성
- III. 판타지 세계의 통로
- IV. 책 읽기와 환상 체험
- V. 맺는 말

• 국문초록

본 논문은 엔데의 『끝없는 이야기』와 폰케의 『잉크하트』를 책과 독서의 관점에서 고찰하는 연구다. 두 작품에서 소설에 등장하는 허구의 책은 판타지 서사의 중심에 놓인다. 책은 현실과 환상 세계를 연결하는 통로로서, 『끝없는 이야기』의 바스티안은 책으로 들어가 이야기의 주인공이 되고, 환상나라의 경험을 통해 내적으로 성장한다. 반대로 『잉크하트』에서는 주인공의 특별한 읽기 능력에 의해 이야기의 형상들이 현실로 소환된다. 모와 매기 부녀는 환상계의 개입으로 인해 교란된 현실의 질서를 회복시켜야 한다. 이들 소설에서 환상성은 독서행위를 매개로, 현실

* 이 논문은 2012년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2012S1A5B5A07036926).

** 성균관대학교 겸임교수

과 2차 세계의 혼합으로 인해 발생한다. 건강한 현실을 위해 환상의 중요성을 일깨우는 이 소설들은 또한 디지털 영상시대에 소멸되어가는 책 문화에 대한 현사이기도 하다.

• 주제어

판타지, 책, 통로, 끝없는 이야기, 잉크하트

I. 들어가는 말

1979년 출간 이후 오늘날까지 세계 여러 나라에서 꾸준히 사랑 받고 있는 미하엘 엔데(Michael Ende, 1929~1995)의 『끝없는 이야기(Die unendliche Geschichte)』는 독일 아동·청소년문학에서 시대적 의미를 갖는 작품이다. 60~70년대 사실주의 경향이 지배적이었던 독일문학계에서 엔데의 판타지는 “패러다임의 전환(Paradigmawechsel)”¹⁾을 의미했다. 『끝없는 이야기』의 대대적 성공으로 인해, 현실에서 환상계로, 외부세계로부터 내면세계로, 비판적 사회비판으로부터 이상적 가치 추구를 향한 방향 전환이 시작된 것이다. 『끝없는 이야기』는 아동·청소년을 대상으로 한 판타지소설이면서, 의미심장한 상징성 때문에 성인독자층에서도 큰 반향을 얻었다. 독일에서는 이 작품에 대한 연구가 꾸준히 이루어져 온²⁾ 반면, 국내에서의 연구는 미진한 편이다.³⁾

1) Reiner Wild, *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*, Stuttgart: Metzler, 1990, p.354.

2) 『끝없는 이야기』의 연구경향을 간략히 보면, 먼저 텍스트 분석 연구(서사구조 분석, ‘환상나라’와 캐릭터 분석, 상호텍스트성 연구 등)가 있고, 문학전통의 맥락에서 낭만주의 문학과 관련성, 독일 교양소설의 한 사례로 고찰하는 연구가 있다. 또한 판타지-현실 관계에 관한 연구들은 판타지 소설이 주인공의 성장에 미치는 영향을 중심으로 판타지가 단순한 도피문학이 아니라 지극히 현실적 의미가 있음을 확인한다. ‘책 속의 책’ 주제에 관한 최근의 중요한 연구들은 본 논문에서 참조되었다.

3) 국내 연구에서 차경아의 작업이 의미 깊다. 그는 포스트모던 작가 칼비노가 전자 기술시대에 책의 생존전략으로 제시한 ‘가벼움’의 원칙이 실현된 것을 입증했는데, 일례로 세부의 에피소드들을 완결시키지 않은 채 열어놓은 것을 ‘하이퍼텍스트’의 양상으로 파악한 것이 그렇다(차경아, 「기술시대의 문학구현 원칙으로서의 ‘가벼움’: I. Calvino의 제안에 비춘 M. Ende의 『끝없는 이야기』 고찰」, 『논문집』, 41집, 경기대학교 연구교류처, 1997, 205~254쪽.). 조영효는 「진실한 의지」라는 윤리적 관점에서 이 작품을 분석했으며(조영효, 「미하엘 엔데의 『끝없는 이야기』 속의 성구 ‘원하는 것을 해라(Tu, was du willst)」의 연구」, 『독어교육』 7집, 한국독어독문학교육학회, 1989, 201~217쪽.), 이정희는 용의 ‘개성화 이론’에 따라 주인공의 내적 발전을 심리학적으로 추적했다(이정희, 「미하엘 엔데의 환상소설 『끝없는 이야기』 연구: 바스티안의 개성화과정을 중심으로」, 『

『끝없는 이야기』는 ‘책 속의 책’ 모티브의 전범이 된 작품이다. 이 모티브는 2000년대에 코르넬리아 폰케(Cornelia Funke, 1958~)의 ‘잉크월드 삼부작(Tintenwelt-Trilogie)’⁴⁾에서 계승되었다. 국내에서는 비교적 생소하지만 폰케는 독일 아동·청소년문학에서 가장 활발히 활동하는 작가 중 한사람이다. 폰케가 2003년 발표한 『잉크하트(Tintenherz)』는 독일에서 성공했을 뿐 아니라 23개 언어로 번역되어 작가의 명성을 세계에 알렸다.

‘끝없는 이야기’가 엔데 작품의 제목이자 소설에 나오는 책의 제목인 것처럼, 폰케의 소설에서도 제목이 동일한 허구의 책이 등장하며⁵⁾ 사건 전개에서 핵심 역할을 한다. 두 작품에서 ‘책 속의 책’은 현실과 환상 세계를 연결하는 매체라는 점이 공통적이지만, 그 양상은 반대의 방식으로 나타난다. 엔데의 소설에서는 책을 읽던 주인공이 책 속으로 들어가 환상 세계를 경험하고 돌아오는 데 반하여, 『잉크하트』에서는 책 속의 형상들이 현실 세계로 소환되는 것이다. 환상 세계와 현실 세계를 오가는 이야기는 신화, 전설을 비롯하여 많은 이야기에서 종종 찾아볼 수 있다. 그리고 다양한 영상 매체의 시대인 오늘날에는 환상계로의 교류가 TV나 스크린 같은 매체를 통해 발생하기도 한다.⁶⁾

카프카연구』 24집, 한국카프카학회, 2010, 157~181쪽). 최근의 연구로, 환상소설이 청소년 독자에게 미치는 효과, 즉 치유의 영향력이라는 관점에서 분석한 신혜양의 논문이 있다(신혜양, 「환상의 치유력: 미하엘 엔데의 『끝없는 이야기』」, 『브레히트와 현대연극』 26집, 한국브레히트학회, 2012, 107~126쪽.)

- 4) 『잉크하트(Tintenherz, 2003,)』, 『잉크스펠(Tintenblut, 2005)』, 『잉크데스(Tintentod, 2007)』. 본 논문에서는 소설 제목과 등장인물의 명칭은 국내에 소개된 번역본과 영화에서 제시된 것을 따르며, 원문을 병기할 경우에는 독일어 원문을 기재하기로 한다.
- 5) 이하 전개되는 기술에서 엔데와 폰케의 작품 제목과 책 속 책의 제목을 구분하기 위하여, 전자일 경우는 『끝없는 이야기』, 『잉크하트』로, 후자를 가리킬 때는 <끝없는 이야기>, <잉크하트>로 표기토록 한다.
- 6) 예를 들어 영화 <주만자>(1995)에서는 주인공이 마법의 보드게임 속으로 들어가서 게임 세계에 갇힌다. 영화 <플레전트 빌>(1998)에서는 시청자가 TV 드라마 속으로 들어가며, 영화 <마지막 액션 히어로>(1993)에서는 주인공이 영화 속으로 들

엔데와 폰케의 소설에서 환상 세계와 현실 세계를 매개하는 것은 책이며 두 세계 사이의 이동은 독서 행위와 긴밀한 관련이 있다. 이러한 설정은 오늘날 매우 특별해 보인다. 영상 매체의 판타지가 범람하고 종이 책의 독서문화가 소멸되고 있는 이 시대에 적지 않은 시사점을 제공하기 때문이다. 이 점에서 본 연구는 두 작품을 책과 독서행위라는 관점에서 조명하고자 한다. 본 논문의 목적은 엔데와 폰케의 소설에서 현실과 환상 세계의 통로로서 책의 의미가 무엇이며 이때 독서행위가 어떤 기능으로 작용하는지 비교·분석하는 것이다. 먼저 이 소설들이 이전의 다른 텍스트들과 갖는 상호텍스트성을 살펴보고, 다음 장에서는 책, 독자, 독서행위의 의미를 파악한 후, 『끝없는 이야기』와 『잉크하트』에서 환상 경험에 내재된 의미를 각각 분석하도록 한다. 아울러 이 작품들이 현대문화에 던지는 의미도 함께 생각해볼 것이다.

II. 판타지의 상호텍스트성

상호텍스트성 담론의 화두를 던진 크리스테바(J. Kristeva)는 “어떠한 텍스트라도 서로 다른 다양한 인용이라는 모자이크로 이루어지기 때문에 텍스트는 모름지기 한 텍스트의 다른 한 텍스트의 흡수이자 변형에 지나지 않는다”⁷⁾라고 규정했다. 자체완결적인 구조와 폐쇄된 체계의 텍스트란 존재하지 않으며 어떤 방식으로든 다른 텍스트들과 연관을 맺고 있다는 것이다. 모든 작가는 창작자이기에 앞서 다른 작품을 읽는 독자이기 때문에 작가가 글을 쓸 때 자기가 앞서 접했던 여러 텍스트들의 영향을 완전히 피할 수는 없다. 독자 역시 어떤 텍스트를 읽을 때 이전에 읽었던 모든 텍스트들에 대한 기억을 동원한다. 그러므로 창작에서나 수용에

어갔다 현실의 사건을 해결하기 위해 영화 캐릭터와 함께 현실로 나온다.

7) 줄리아 크리스테바 저, 서민원 역, 『세미오티케: 기호분석론』, 동문선, 2005, 109쪽.

서나 텍스트는 상호텍스트적일 수밖에 없는 것이다.⁸⁾ 이렇게 보면 상호텍스트성은 전 시대에 걸쳐 모든 텍스트에 내재하는 보편적 속성이 된다. 포스트모더니즘 문학이론에서 상호텍스트성이 중요했던 이유는 바르트(R. Barthes)의 ‘작가의 죽음’⁹⁾ 선언과 같이, 18세기 이후 형성된 근대적 주체성, 독창적 작가의 절대적 권위를 해체하려는 전략의 하나였기 때문이다.

판타지 소설에서는 상호텍스트성이 다른 문학작품보다 더 명백히 드러난다. 현대의 판타지에 원천 이야기를 제공하는 것은 신화와 민담 등 오랜 설화 전승이다. 판타지 작가들은 독창적 주체의 권위를 굳이 내세우려 하지 않고 인용과 모방을 적극적으로 활용하고 있다. 대부분 판타지가 아동문학에 속하기 때문에, 판타지의 상호텍스트성 역시 고유한 담론을 갖지 못한 아동문학의 특성으로 보려는 시각도 있지만,¹⁰⁾ 판타지의 경우는 오히려 독자의 접근성을 용이하게 하려는 작가의 의도와 관련이 있다. 판타지는 SF, 추리소설, 호러소설, 로맨스소설 등 ‘장르문학’에 속하는 것으로, 각 장르에는 장르의 ‘컨벤션’이라는 것이 존재한다. 요정과 마법사가 등장하는 판타지 ‘2차 세계’는 여러 작가들에게 공유되며, 엘프, 오크, 드워프, 드래곤 등 종족 설정 역시 여러 작가들에게서 계승·활용되고 있다.¹¹⁾ 그러므로 과거 전승 혹은 유사 텍스트와의 상호관련성을 파악하고 그것이 어떻게 활용되었는지 분석하는 것은 판타지 작품의 본질을 이해하는 데 매우 중요한 도구가 된다.

8) 김옥동, 『포스트모더니즘의 이론』, 민음사, 1992, 202~203쪽 참조.

9) 롤랑 바르트 저, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1999, 27~35쪽 참조.

10) 마리아 니콜라에바 저, 김서정 역, 『용의 아이들』, 문학과지성사, 1998, 232쪽 참조.

11) 20세기의 판타지에서 장르의 컨벤션에 가장 큰 영향을 끼친 작가는 톨킨이다. 『반지의 제왕』, 『호빗』 등 톨킨 작품에서 구현된 ‘중간계’의 세계관이나 종족 구성 등은 이후 판타지 작가들에게 다소간 변형을 거치며 계승되었다. 톨킨 역시 이전의 설화 전승 및 문학작품 들을 작품의 원천으로 삼았다. 톨킨 판타지의 캐릭터와 모티프는 많은 부분 북유럽신화, 핀란드 설화집 『칼레발라』, 중세 기사도 문학 등에서 차용된 것이다.

텍스트의 상호관계성을 바라보는 다양한 관점이 존재하는데, 아브라함(U. Abraham)은 상호텍스트성을 세 가지 양상으로 들었다.¹²⁾ 첫째는, 한 텍스트 속에 다른 텍스트가 전체적인 모습으로 겹쳐서 다른 텍스트를 지시하는 경우다.¹³⁾ 이때 다른 텍스트가 독자들에게 다소간 알려져 있어야 한다. 둘째, 한 텍스트의 사건이 전개되는 가운데 부분적으로 다른 텍스트의 캐릭터, 장면, 모티브가 나타나는 경우다.¹⁴⁾ 이때에도 다른 텍스트는 독자에게 다소간 알려져 있어야 한다. 셋째, 한 텍스트 안에 제 2의 텍스트가 등장할 때 두 텍스트 사이에서 상호관계가 형성된다. 이 세 번째 경우는 ‘책 속의 책’ 모티브가 핵심 기능을 하는 엔데와 폰케의 소설에 전적으로 부합된다.

다양한 문학 패턴과 모티브들이 활용된 엔데의 『끝없는 이야기』는 상호텍스트성이 매우 풍성한 텍스트다. 그리스 신화와 서사시 <오디세이>를 비롯해서, 중세 영웅문학 그리고 동시대 아동·청소년문학 등 엔데의 소설에서는 다양한 텍스트의 흔적을 찾을 수 있다.¹⁵⁾ 하지만 그런 이유에서 일각에서는 다른 아이디어를 빌려와서 재구성하는 모방자라고 엔데를 비난하기도 했다.¹⁶⁾

12) Cf. Ulf Abraham, *Fantastik in Literatur und Film*, Berlin: Erich Schmidt, 2012, pp.188~189.

13) 대표적인 예로 버나드 쇼의 희곡 『피그말리온』(1913)을 들 수 있다. 한 음성학자가 교육을 받지 못한 꽃 파는 처녀를 교양 있는 숙녀로 탈바꿈 시키고 그녀와 사랑에 빠지게 되는 줄거리는 ‘피그말리온’ 신화의 현대적 변용에 해당된다. 신화 텍스트와의 관련성은 희곡의 표제에서 분명히 밝히고 있다.

14) 상호텍스트성에서 가장 많이 비교 관찰되는 양상이다. 일례로 톨킨의 『반지의 제왕』의 핵심 모티브인 ‘절대반지’는 북유럽신화에 나오는 ‘안드바리의 반지(Andvaranaut)’와 관련이 있고, 바그너의 오페라 <니벨룽의 반지>와도 유사한 관계를 형성한다.

15) 루드비히는 다음 연구에서 『끝없는 이야기』의 문학적 원천, 다른 텍스트들과의 관계를 상세히 연구하였다. Claudia Ludwig, *Was du ererbt von deinen Vätern hast..., Michael Endes Phantasien - Symbolik und literarische Quellen*, Frankfurt/M: Peter Lang, 1988.

16) 마리아 니콜라예바, 『용의 아이들』, 259쪽, 265쪽 참조.

일례로 『끝없는 이야기』에 나오는 괴물 스프링크스와 신화의 출처를 살펴보자. 소년 아트레유(Atréju)가 신탁을 받기 위해 마법의 문을 통과해야 하는데, 두 마리 스프링크스가 그 문을 지키고 있다. 테베로 가는 길목을 지키며 나그네들에게 수수께끼를 내서 생명을 빼앗았던 신화 속의 괴물은 여기서도 유사한 기능을 맡은 것이다. “세상의 모든 수수께끼”¹⁷⁾를 내뿜는 스프링크스의 시선은 치명적인 것이어서, 아트레유 이전에는 그 시선을 피하여 문을 통과한 이가 없었다. 또 다른 예로, 책 속의 책 〈끝없는 이야기〉의 표지와 마법의 메달 ‘아우린(AURYN)’에는 “서로 꼬리를 물고 타원형을 이룬 밝은 색과 어두운 색의 뱀 두 마리”¹⁸⁾가 새겨져 있다. 이 형상은 연금술에서 원초적 통일을 상징하는 우로보로스(Ouroboros) 뱀¹⁹⁾을 따 온 것이다. 또한 ‘행운의 용(Glücksdrache)’ 푸후르(Fuchur)는 전설 속 ‘드래곤’의 변형으로, 엔데의 소설에서는 사악하고 무서운 전통적 이미지를 벗고 주인공의 조력자로 활약한다. 그 밖에 켄타우로스, 페가수스, 늑대인간 등, 『끝없는 이야기』에는 이미 독자에게 친숙한 신화 형상들이 직접적으로 혹은 변형을 거쳐 차용되었다.

『잉크하트』의 경우, 차용된 신화적 모티브들 중 단연 부각되는 것이 ‘대체’의 모티브라 할 수 있다. 현실의 존재가 책 속으로 대신 들어간다는 ‘대체’ 모티브의 독특한 설정은 고대 수메르 신화와 관련이 있다. 수메르 인들은 저승에 내려간 존재가 다시 현실로 돌아오려면 그 대가로 현실의 누군가가 대신 저승으로 가야 한다고 믿었다.²⁰⁾ 이 같은 모티브

17) Michael Ende, *Die unendliche Geschichte*, Stuttgart: Thienemann, 2004 (1979), p.104, “Alle Rätsel der Welt”. 난쟁이 현자는 아트레유에게 눈 먼 스프링크스의 시선이 세상의 모든 수수께끼를 내보내고 있다고 설명해주었다.

18) Ibid., p.11, “Zwei Schlangen, eine helle und eine dunkle, die sich gegenseitig in den Schwanz bisßen und so ein Oval bildeten”.

19) 원래의 형상은 한 마리 뱀이 몸을 둥글게 하여 제 꼬리를 물고 있는 형상이며 이집트에서 기원했다. 스스로 자신을 만들어내고 스스로를 죽이는 우로보로스 뱀은 중세 연금술의 상징으로, 원초적 통일, 붕괴와 재통합의 순환, 불사, 영원, 지혜를 의미했다.

20) 수메르 신화의 풍요의 여신 인안나는 저승세계에서 부활하는 대신 양치기 남편

연관성에서 더 나아가 『잉크하트』에는 실제로 존재하는 다른 책들이 여러 차례 언급된다. 모(Mo)가 보물을 소환할 때 읽은 책은 스티븐슨의 『보물섬』이다. 매기(Maggie) 가족과 모험을 함께 하게 되는 파리드(Farid)는 모가 『천일야화』를 읽다가 의도치 않게 책에서 소환해 낸 인물이다. 매기는 『피터 팬』을 읽다가 텅커 벨을 현실로 불러냄으로써 자신도 아버지와 같은 특별한 능력을 가졌음을 깨닫는다.

퐁케는 또한 59개의 각 장마다 다른 책에서 발췌한 문구를 모토로 삼았다. 『잉크하트』와 다른 책들과의 상호텍스트성을 보다 직접적으로 표명한 것이다. 모토로 인용된 문구는 그 장에서 펼쳐질 내용과 명시적이거나 암시적으로 연관을 맺고 있다.²¹⁾ 퐁케가 인용한 텍스트 중에는 엔데의 『짐 크노프와 기관사 루카스』를 비롯하여 『이상한 나라의 앨리스』, 『피터 팬』 등 아동문학도 있고, 『반지의 제왕』, 『호빗』 같은 판타지의 고전, 셰익스피어 등 세계문학, 블레이크와 쉘란의 시 그리고 노벨상 수상 연설과 중세 수도원 도서관의 비문도 여기에 속한다. 퐁케는 이런 방식으로 독자에게 다른 책들에 대한 관심을 불러일으킬 뿐 아니라, 장의 모토와 내용의 관계를 추측하게 하는, 일종의 지적 유희를 펼쳐놓은 것이다. 아울러 자신의 소설이 그러한 문학적 유산들을 계승하며 그것들과 대화하고 있음을 보여주고 있다.

두무지와 포도주의 여신 계슈틴안나를 만년씩 저승에 머물게 했다. 이들이 번갈아 저승과 이승을 오가는 동안 계절의 순환이 결정된다.

- 21) 모토의 출처, 모토와 내용의 연관성에 대하여 헤버의 상세한 연구가 있다. Saskia Heber, *Das Buch im Buch: Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaptation in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie*, Kiel: Ludwig, 2010.

Ⅲ. 판타지 세계의 통로

1. 책 속의 책

판타지는 경험 현실과 다른 허구의 2차 세계에서 벌어지는 이야기다. 요정과 상상 동물이 존재하고 마법의 원리가 세계를 지배하는 판타지의 2차 세계는 사건 전체가 전개되는 시공간으로서 독자성을 갖기도 하지만, 때로는 작품 속 현실 세계와 병존하기도 한다. 니콜라예바(M. Nikolajeva)는 판타지의 허구 세계를 ‘닫힌 세계(closed world)’와 ‘열린 세계(open world)’로 구분했다.²²⁾ 닫힌 2차 세계로는 톨킨의 ‘중간계’와 르 귄의 ‘어스시(Earthsea)’ 세계를 들 수 있다. 즉, 『반지의 제왕』과 『어스시』 연작에서는 환상 세계가 서술 상의 현실 전부이며 또 다른 세계는 제시되지 않는다. 반면 『해리 포터』의 호그와트 마법학교나 『나니아 연대기』의 나니아 세계는 작품 속의 경험 현실과 나란히 존재하는 ‘병렬세계(parallel world)’다. 열린 2차 세계의 판타지에서는 두 세계 사이의 공간 이동이 서사의 기본 틀을 형성한다. 경험 현실과 마법적 현실, 각기 상이한 원리에 기초한 세계들의 만남이 흥미를 유발하고, “현실과 환상적 요소 사이의 갈등상황”²³⁾이 사건의 실마리가 되는 것이다.

현실과 판타지 공간 사이를 연결하는 가장 보편적인 장치는, “실재의 문이든 상징적 의미에서든, 일종의 문”²⁴⁾이다. 앨리스는 토끼 굴에 빠져서 ‘이상한 나라’로 들어가고, 페번시 아이들은 옷장에 들어갔다가 나니아 세계를 여행하게 된다. 해리 포터는 호그와트 행 열차를 타기 위해 킹스크로스 역 9와 3/4 승강장을 통과한다. 『끝없는 이야기』와 『잉크하

22) Cf. Hans R. Brittner (ed.), *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: Metzler, 2013, p.441.

23) Ibid., p.442, “Eine Konfliktsituation zwischen Wirklichkeit und dem Element des Phantastischen”.

24) 마리아 니콜라예바, 『용의 아이들』, 256쪽.

트』에서는 책이 이 세계와 저 세계를 연결하는 통로가 된다. 주인공들은 책을 읽음으로써 현실과 책 속 환상 세계 사이의 경계를 넘어갈 수 있다. 책 읽기는 두 세계를 연결하는 통로에서 ‘문을 여는’ 행위라 할 수 있다.

급우들에게 따돌림과 괴롭힘을 당하던 소년 바스티안(Bastian)은 어느 날 고서점에 피신했다가 <끝없는 이야기> 책을 발견한다. 내용이 너무 궁금했던 바스티안은 서점 주인의 허락도 받지 않고 책을 들고 나온다. 바스티안은 수업도 빠지고 학교 창고에 숨어 책을 읽기 시작한다. 그리고 독서에 몰입하던 어느 순간 이야기 속으로 들어가고 만다. 『잉크하트』의 주인공 모는 책을 소리 내어 읽음으로써 이야기 속의 존재들을 현실로 소환하는 특별한 능력을 지녔다. 9년 전 그는 아내에게 <잉크하트>를 읽어주다가 악당 카프리콘(Capricorn), 바스타(Basta)와 불을 다루는 곡예사 더스트핑거(Staubfinger)를 의도치 않게 현실로 불러냈다. 그리고 그 대신 아내가 두 마리 고양이와 함께 책 속으로 들어가고 말았다. 『잉크하트』의 본격적인 사건은 그로부터 9년이 흐른 현재, 더스트핑거가 모를 방문하여 카프리콘의 추적을 경고하는 데서 시작된다.

엔데의 소설에서 문제의 책 <끝없는 이야기>는 구릿빛 비단으로 된 겉표지에, 활자는 두 가지 색으로 인쇄되어 있다. 각 장의 첫 글자는 크고 멋진 장식체로 쓰여 있고, 표지에는 서로의 꼬리를 문 두 마리 뱀이 그려져 있다. 책의 저자는 알 수 없다. 이처럼 외양부터 신비로운 이 책은 처음부터 바스티안에게 마법적 대상으로 다가와서, “그 순간 마치 덮에 걸린 것처럼 그의 마음속에서는 “찰칵!”하는 소리가 났다. 바스티안은 책을 만졌을 때 뭔가 거부할 수 없는 것이 시작되어 진행되고 있다는 막연한 느낌을 갖게 되었다.”²⁵⁾ 책에 의해 “선택된 사람(Auserwählter)”²⁶⁾으

25) Michael Ende, op. cit., pp.10~11, “im gleichen Augenblick machte etwas in seinem Inneren “klick!”, so als habe sich eine Falle geschlossen. Bastian hatte das dunkle Gefühl, dass mit dieser Berührung etwas Unwiderruffliches begonnen hatte und nun seinen Lauf nehmen würde.”

로서 바스티안은 책 읽는 것을 사명처럼 여기게 된다. 실제의 책 『끝없는 이야기』도 두 가지 색으로 인쇄 출판되었다. 현실의 바스티안을 기술하는 부분은 붉은 색으로, 바스티안이 읽는 〈끝없는 이야기〉의 내용은 녹색 활자로 진행된다. 그래서 바스티안이 책 속으로 들어간 후에는 모든 활자가 녹색으로 바뀌고 현실로 귀환한 후에는 다시 붉은 색으로 돌아온다. 독자는 활자의 색 구분을 통해 주인공의 차원 이동을 시각적으로 분명히 확인할 수 있다.

〈끝없는 이야기〉와 달리 〈잉크하트〉는 신비로운 책이 아니다. 서점에서 누구나 구입할 수 있는 평범한 책으로, 저자가 생존해 있고 출판된 지 38년 되었으며 여러 언어로 번역되었다. 내용은 판타지 장르에 속하고 “흥미진진하게 잘 쓰였으며 아주 특이한 존재들이 살고 있는”²⁷⁾ 이야기다. 2차 세계를 연결하는 마법은 〈잉크하트〉 책 자체에 있지 않다. ‘실버통(Zauberzunge)’으로 불리는 마법적 독자의 능력이 책 속의 세계를 현실로 불러내는 것이다. 따라서 〈잉크하트〉가 아닌 다른 책이라도 이야기의 세계는 현실로 소환될 수 있다. 그렇다면 인쇄된 책에 있던 형상들이 현실로 나왔을 때 그 형상들은 이야기 속에서 사라지는 것일까? 그렇다면 이미 활자로 고정된 텍스트의 내용이 바뀌는 것일까? 푸케는 이러한 가능한 의문에 대해 모의 말을 통해 대답한다.

어쩌면 모든 게 달라졌을 수도 있습니다. 어쩌면 인쇄된 이야기 뒤에 그보다 훨씬 커다란 또 다른 이야기가 있을지 몰라요. 우리가 사는 세상이 그렇듯 스스로 변화하는 이야기 말입니다. 글자들은 마치 열쇠 구멍으로 엿보는 정도의 이야기만을 우리에게 누설하는 겁니다. 어쩌면 글자들은 냄비를 덮은 뚜껑일 뿐이지요. 그 안에 많은 내용물이 담

26) Anne Siebeck, *Das Buch im Buch: Ein Motiv der phantastischen Literatur*, Marburg: Tectum, 2009, p.26.

27) Cornelia Funke, *Tintenherz*, Hamburg: Oetinger Taschenbuch, 2010(2003), p.152, “spannend, gut geschrieben und bevölkert mit den seltsamsten Wesen”.

겨 있는데 우리가 읽을 수 있는 것은 그 뚜껑뿐입니다.²⁸⁾

말하자면 인쇄된 텍스트 뒤에는 저마다의 고유한 환상 세계가 존재한다는 것이다. 헤버(S. Heber)의 표현처럼 “우리의 세계와 병렬적으로 존재하는 이 세계들 안에서 사건은 책에 서술된 것과 무관하게 계속 진행”²⁹⁾되고 있다. 저자가 썼지만 저자와 상관없이 존재하는, 활자들 뒤에 있는 “대안의 현실”³⁰⁾이 폰케의 소설에서는 당연한 것으로 요청되는 것이다. 그러한 환상 세계들은 모든 텍스트 뒤에 잠재상태로 숨겨져 있으며, 마법적 능력을 가진 독자에 의해 일깨워질 때 존재의 생명을 얻게 된다.

2. 특별한 능력의 독자

『잉크하트』의 매기네 가족은 온 식구가 책을 사랑하며 책과 관련되어 있다. 모의 직업은 낡고 오래된 책에 생명을 되살려주는 고서 제본가다. 그의 아내 레자(Resa)는 특히 “모험 이야기, 빛과 어둠이 가득 찬 그런 이야기들”³¹⁾을 좋아한다. 독신의 이모할머니 엘리너(Elinor)도 책을 자식처럼 사랑하는 열렬한 장서가다.

바스티안 역시 환상적인 이야기를 즐겨 읽는다. 하지만 바스티안에게

28) Ibid., p.163, “Vielleicht hat sich doch alles geändert. Vielleicht gibt es hinter der gedruckten Geschichte eine andere, viel größere Geschichte, die sich ebenso wandelt, wie unsere Welt tut? Und die Buchstaben verraten uns darüber gerade so viel wie ein Blick durch ein Schlüsselloch. Vielleicht sind sie nicht mehr als der Deckel zu einem Topf, der viel mehr enthält, als wir lesen können.”

29) Saskia Heber, op. cit., p.35, “In diesen Welten, die parallel zu unserer Welt existieren, geht das Geschehen, unabhängig von dem Buch, das von ihnen erzählt, weiter.”

30) Kerstin Hasenzahl, *Spannung zwischen Realität und Fiktion: Die Rolle des Autors in Cornelia Funks Roman Tintenherz*, Ontario: Waterloo, 2011, p.63, “eine alternative Realität”.

31) Cornelia Funke, op. cit., p.152, “abenteuerliche Geschichten, Geschichten voller Glanz und Finsternis”.

독서는 철저히 현실 도피를 의미한다. 학교에서 놀림당하고 공부도 못하고 가정에서조차 외로운 아이에게 이야기책은 현실을 잊을 수 있는 유일한 수단이다. 바스티안의 불행에는 어머니의 이른 죽음도 한몫했다. 아내를 잃은 상처로 아버지는 아들에게 무관심해졌기 때문이다. 학교가 파하고 저녁이 되자 바스티안은 혹시 걱정할지도 모를 아버지를 잠깐 떠올리지만 독서를 중단하지 않는다. 바스티안에게는 아버지와는 단절이 매우 심각한 문제였을 뿐 아니라 어머니의 사랑 역시 아이의 성장단계에 필요한 만큼 충족되지 않았다. 그렇기 때문에 환상나라에서 겪는 치유의 귀환 행로에서 아이유올라 부인(Dame Aiuóla)을 통해 결핍된 모성을 추체험하고, 그림들의 광산에서 마지막 남은 기억이었던 아버지의 초상을 얼음으로부터 꺼내는 것은 필연의 과정이었다. 현실로 돌아온 바스티안은 마침내 아버지와 화해하고 가족의 소중함을 확인하게 된다.

흥미롭게도 매기의 경우에는 어머니의 부재가 결핍으로 작용하지 않는다. 어머니가 없어도 아버지의 정성어린 양육 덕택에 매기는 지혜롭고 용감한 소녀로 자랐다. 70년대 말의 바스티안과 2000년대의 매기, 두 아동 사이에는 20년 이상의 시간 간격이 존재한다. 그 사이 야기된 가족관의 변화가 아이들의 성격에 반영되었다고 볼 수 있다.³²⁾

바스티안이 책 속으로 들어가는 것을 몰입적인 독서의 은유로 보는 것도 가능한 해석이다. 그런데 이때 바스티안의 공감능력을 간과해선 안 된다. 그는 ‘환상나라(Phantásien)³³⁾’와 병든 ‘어린 여제(Die Kindliche Kaiserin)’에게 깊은 연민을 느끼며, 어렴풋이 환상나라를 구제할 인간

32) 2000년대에 편부모 가족은 비정상적이지 않다. 이혼율이 계속 늘고 결혼 기피 경향이 증가하는 가운데 전통적 가족 관계는 해체되고 재편되었다. 이러한 변화는 전통적으로 가족의 주체가 중요한 역할을 하는 아동·청소년 문학에 분명히 반영된다. Cf. Marja Rauch, “Erlesene Familie. Restauration des Phantastischen in Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie”, Kroppenberg, Inge & Löhnig, Martin (ed.), *Fragmentierte Familien: Brechungen einer sozialen Form in der Moderne*, Bielefeld: Transcript, 2010, p.120.

33) 책 속의 책 <끝없는 이야기>의 공간인 환상 세계의 명칭이다.

구원자가 자신일지도 모른다는 생각을 하고 있었다. 그러다가 어린 여제가 환상나라의 역사를 기술하는 방랑산 노인을 방문하는 장면에서 바스티안은 <끝없는 이야기>와 제목도 생김새도 똑같은 책이 허공에 떠 있는 것을 보게 된다. 놀랍게도 이 ‘책 속의 책 속의 책’에는 학우들에게 쫓기는 것에서 시작하여 고서점에서 <끝없는 이야기> 책을 발견하는 바스티안 자신의 이야기가 전개되고 있었다. 그렇다면 책 속의 책 속의 책에 펼쳐지는 이야기 어딘가에서 어린 여제는 방랑산의 노인을 찾아갈 것이고 또 거기서 똑같은 책이 다시 등장할 것이다. 그런 식으로 이야기는 무한히 거듭될 것이다. 인간 구원자가 환상나라로 오지 않는 한, 환상나라는 이처럼 무의미하게 반복되는 이야기에 매몰될 수밖에 없다. 바스티안은 그 끔찍스런 무한성에 경악하여 이렇게 외친다.

“달아이야, 내가 갈께!”³⁴⁾

환상나라로의 이행은 바스티안이 예상치 못했던 분명히 마법적 현상이지만, 그러한 이행은 바스티안의 “영웅적이고 용감한 결정”³⁵⁾이 있었기에 가능했다. 타자를 위한 용기가 2차 세계로의 ‘문’을 열었다는 점에서 바스티안은 우연한 기회에 경계를 넘어가는 다른 판타지의 주인공들과 구별된다. 이야기에 대한 공감능력과 연민에 의한 결단이야말로 바스티안이 가진 ‘특별한’ 독자의 능력이라 할 수 있다.

모와 매기가 가진 ‘실버통’의 능력은 마법에 의해 결정된, “불가사의하고 환상적인 요소”³⁶⁾다. 이 능력은 활자 뒤의 잠재적 세계를 현실화하는 경이로운 것인 동시에 현실과 비현실의 구분된 질서를 교란시키는 위험한 능력이기도 하다. 현실과 2차 세계 사이의 문을 여는 실버통의 책 읽

34) Michael Ende, op. cit., p.211, “Mondenkind! Ich komme!”.

35) Anne Siebeck, op. cit., p.30, “eine heldenhafte, mutige Entscheidung”.

36) Hans R. Brittnacher, op. cit., p.445, “unerklärliche, phantastische Elemente”.

기는 바스티안의 ‘묵독’과 달리 소리 내어 읽어주는 ‘낭독’이다. ‘소리 내어 읽음’으로써 판타지 세계가 소환된다는 설정에서, 폰케의 소설은 문자가 발명되기 이전의 먼 과거로 거슬러 올라가 공동체적 구술문화의 기억까지 환기시킨다. 말로써 허구의 존재를 소환하는, 특별한 ‘변화’의 능력을 가진 매기와 모 부녀는 고대 공동체의 제의를 담당했던 사제·주술사와 같은 존재라고 할 수 있다.³⁷⁾

헤버는 잉크월드로부터 아내를 되찾으려는 모의 모습에서 오르페우스의 신화적 형상을 찾았다.³⁸⁾ 잉크월드로 사라진 레자는 현실 저편 곧 죽음의 영역으로 들어간 것과 다름없기 때문이다. 모와 오르페우스의 유사성은 모의 특별한 책 읽기 능력에서도 발견된다. 오르페우스의 노래처럼 모의 낭독에는 세상을 변화시키는 힘이 있다. 에우리디케를 찾아서 저승으로 내려간 오르페우스가 하프를 뜯으며 노래 부를 때 저승의 존재들이 모두 감화를 받았다고 신화는 전한다. 이 같은 오르페우스의 노래에 대응하는, 모의 ‘읽어주기’ 능력은 저승과도 같은 악당의 소굴에서 『보물섬』의 한 대목을 읽는 장면에서 발휘된다.

모든 것이 사라졌다. 교회의 붉은 벽들도, 카프리콘 부하들의 얼굴과 의자에 앉아 있던 카프리콘까지도. 남은 건 모의 목소리와, 베틀 위에서 짜인 양탄자처럼 글자들로 형성된 이미지들 뿐이었다. 글자와 단어들을 새로운 생명으로 일깨우는 모의 목소리 외에는 아무 소리도 들리지 않았다.³⁹⁾

37) 고대 근동의 문헌 연구 결과 고대에는 제의가 행위로만 구성된 것이 아니라 구두 언어, 찬양, 주문 등이 중요한 부분을 차지함이 밝혀졌다. 제의가 거행되는 동안 제사장은 신화의 내용을 암송하였는데, 신화에는 특별한 힘이 내재하는 것으로 믿어졌으며 신화적 언어를 암송하는 것은 신화에 내재된 힘을 현실 세계에 실현되도록 하기 위함이었다. 사무엘 헨리 후크 저, 박화중 역, 『중동신화』, 범우사, 2001, 19~21쪽 참조.

38) Cf. Saskia Heber, op. cit., pp.145~149.

39) Cornelia Funke, op. cit., p.193, “Alles verschwand. Die roten Wände der Kirche, die Gesichter von Capricorns Männern und Capricorn selbst auf seinem Stuhl. Es

마법의 순간처럼 온 사방이 침묵에 가라앉고 모든 존재가 그의 목소리에 매혹되었다. 악당들은 “명한 시선으로”⁴⁰⁾ 낭독에 귀 기울이고, “황홀한 채 허공을”⁴¹⁾ 응시했다. 이처럼 모의 낭독에는 청중을 사로잡는 마법 같은 능력이 있다. 듣는 이의 심금을 울리고 매혹시키는 모의 목소리는 세상을 변화시킨다. 텍스트 속의 존재들을 현실로 불러낸 것 역시 그 변화의 능력에 속하는 것이라 하겠다.

IV. 책 읽기와 환상 체험

1. 판타지 독서를 통한 성장

신화학자 캠벨(J. Campbell)은 ‘단일신화(monomyth)’라는 개념⁴²⁾ 아래 영웅 신화에 내재하는 동일한 서사구조를 제시했다. 어떤 영웅 서사에서든 ‘출발-입문-귀환’의 구조가 반복된다는 것이다. 기본적으로 모험 이야기 구조를 따르는 판타지에서도 작가들은 영웅 신화의 서사구조를 자주 차용한다. 바스티안이 이야기 속으로 들어간 것은 익숙한 현실의 문턱을 넘어 낯선 곳에서 모험 여정이 시작됨을 뜻한다.

『끝없는 이야기』는 전·후반 두 개의 서사로 구성되며 두 명의 영웅 주인공이 등장한다. 소설의 전반부, 바스티안이 읽는 〈끝없는 이야기〉의 주인공은 아트레유이고, 바스티안이 환상나라로 들어간 후반부에서는 바스티안이 사건 전개的主체가 된다. 첫 번째 서사에서 아트레유는 어린

gab nur noch Mos Stimme und die Bilder, die sich aus den Buchstaben formten wie ein Teppich auf dem Webstuhl. Kein Laut war zu hören außer Mos Stimme, die Buchstaben und Wörter zum Leben erweckte.”

40) Ibid., “mit abwesendem Blick”.

41) Ibid., “verzückt in die Luft”.

42) 조셉 캠벨 저, 이윤기 역, 『세계의 영웅신화』, 대원사, 1994, 34쪽 참조.

여제의 치료제를 찾으려 모험을 떠나지만 그의 서사는 과업을 완수하지 못한 채 중단된다. 환상나라를 구하기 위해서는 여제에게 새로운 이름을 붙여 줄 인간 구원자가 필요하기 때문이다. 아트레유는 늑대인간 그모르크(Gmork)에게서 환상나라에 재앙이 닥친 이유를 듣게 된다. 인간의 정신세계가 병들어 환상의 내면 가치를 소중히 여기지 않고, 인간이 더 이상 환상나라를 방문하지 않기 때문에 환상나라가 소멸하게 된 것이다. 환상나라의 존재가 무에 잠식당하면 어떻게 되느냐는 아트레유의 질문에 그모르크는 이렇게 답한다.

“하지만 네가 무를 통과하게 되면 넌 더 이상 네가 아니야. 넌 알 아볼 수 없게 되지 거기에서 너희들은 완전히 달라지게 돼. 너희는 환각과 현혹을 인간 세상으로 가져가지. 사람들의 머릿속에서 망상이 되는 거야. 실제로는 아무것도 두려워 할 게 없는데 불안을 상상하게 하고, 물건에 대한 욕심이 되어 사람들을 병들게 만들고, 절망할 이유가 없는데 절망을 상상하게 하지”⁴³⁾

무에 잠식된 환상나라의 존재들은 불안과 탐욕과 절망을 인간의 마음에 심어줌으로써 현실을 병들게 한다. 이처럼 환상 세계와 현실 세계는 불가분의 영향 관계에 놓여 있다. 사람들이 환상을 중요하게 여기지 않기에 환상나라는 파괴되고, 환상나라가 소멸하면 결국 인간의 현실 세계도 피폐해지는 것이다. 엔데는 이렇게 인간에게 이성과 합리성만이 아니라 환상의 힘이 얼마나 중요한지 설파하고 있다. 환상의 힘은 바스티안 개인의 치유를 가져오고 환상나라를 구원할 뿐 아니라, 인간의 현실 사

43) Michael Ende, op. cit., pp.159~160, “Aber wenn du durch das Nichts gehst, dann bist du’s nicht mehr. Dann bist du unerkennlich geworden Illusion und Verblendung trägt ihr in die Menschenwelt. Sie werden zu Wahnideen in den Köpfen der Menschen, zu Vorstellungen der Angst, wo es in Wahrheit nichts zu fürchten gibt, zu Begierden nach Dingen, die sie krank machen, zu Vorstellungen der Verzweiflung, wo kein Grund zum Verzweifeln da ist.”

회를 건강하고 균형 있게 만드는 것이다.

바스티안이 어린 여제를 ‘달아이(Mondenkind)’라는 새로운 이름으로 부름으로써 환상나라의 구제가 시작되었다. 바스티안은 거의 공허로 남은 환상나라에 새로운 존재들을 창조했다. 이를 위해 여제로부터 받은 아우린 메달에는 ‘네가 원하는 것을 하라(TU, WAS DU WILLST)’는 문구가 새겨져 있었다. 원하는 건 무엇이든 이루어졌다. 바스티안의 뜻대로 숲이 생겼다가, 숲은 다시 사막으로 변했다. 바스티안의 외모도 달라졌다. 뚱뚱하고 못생긴 소년이 아니라 동경하던 소년 영웅 아트레유처럼 그 자신도 아름답게 변모했다.

이름은 존재의 정체성을 나타내는 것이다. 어린 여제가 새 이름으로 불린 것은 환상나라가 다시 태어남을 뜻한다. 아트레유가 시작했던 환상나라 치유의 과업이 이제 바스티안에 의해 완결된 것이다. 하지만 과업이 완수된 지점에서 영웅의 귀환이 시작되지 않고, 바스티안의 이야기는 다시 이어진다. 욕망 실현에 탐닉한 나머지 바스티안이 현실로의 귀환을 거부하게 된 것이다. 소원을 하나씩 이룰 때마다 그 대가로 바스티안은 현실에서의 기억을 하나씩 망각해야 했다. 불만스러웠던 현실의 기억 따위는 바스티안에게 중요하지 않았다. 하지만 기억이 모두 사라지면 더 이상 소원도 갖지 못 하게 된다. 그럼에도 환상나라에서 영향력이 점점 강해진 바스티안은 오만과 허영에 빠져 마녀에게 현혹되고, 황제 자리를 빼앗기 위해 어린 여제가 머무는 상아탑까지 침범하게 된다. 바스티안은 이제 선한 영웅이 아니라 사악한 ‘반영웅(anti-hero)’의 모습으로 타락했다.

바스티안은 사랑하는 친구 아트레유와도 적대관계가 되고, 그를 죽이기 위해 추격하던 도중 ‘늪은 황제들의 도시’에 닿게 된다. 이 도시에는 한때 환상계를 지배한 황제였으나 모든 기억을 써버려 더 이상 소원을 빌지도 못 하고 변하지도 못 한 채 말조차 잃어버린 사람들이 유령처럼 머물고 있었다. 이들 형상을 통해 엔데는 환상의 위험성에 대해서도 경고하고 있다. 현실과의 관련을 상실하고 환상으로 도피했을 때, “삶을 위

협하는 정체성 위기”⁴⁴⁾에 빠질 수 있는 것이다. 바스티안은 비로소 자신의 과오를 깨닫고 현실 세계로 돌아가기로 결심한다. 바스티안의 영웅 서사에서 이야기 세계로 들어가는 순간은 ‘출발’의 지점이고, 아우린을 통해 다시 현실로 나오는 순간은 ‘귀환’의 지점이다. 그리고 늙은 황제들의 도시에서 각성하는 순간은 귀환을 결정하는 ‘전환점’이 된다.⁴⁵⁾

아우린에 새겨진 문구 ‘네가 원하는 것을 하라’는 바스티안에게 무제한의 자행을 허락한 것이 아니라, ‘참된 의지(wahrer Wille)’를 찾으라는 의미였다. 기억을 거의 잃은 바스티안에게 남은 마지막 소원은 ‘사랑’이었다. 이는 있는 그대로 자신을 사랑하고 타인을 사랑하는, 적극적인 의미의 사랑을 뜻한다. 자존감 없이 학교에서나 가정에서 인정받고 사랑받고 싶었던 바스티안은 환상나라에서 그릇된 행적의 끝에 자신이 진정 원하는 것을 비로소 깨달은 것이다. 바스티안은 결국 모든 기억을 망각하여 “이름도 가질 수 없는 아이”⁴⁶⁾가 되고 만다. 그러나 아우린이 열어 준 기적의 문을 통해 집으로 돌아오는 데 성공한다.

환상나라를 복구한 영웅이었지만 바스티안에게는 해결해야 할 내면의 문제가 남아 있었다. 그러므로 환상나라의 구제 이후 이어진 바스티안의 이야기는 문제의 치유를 위해 필요한 깨달음과 성숙의 과정이다. 이처럼 바스티안의 서사에서 중요한 것은 모험 여행 자체가 아니라 여행하는 주체의 내적 성장이다. 『끝없는 이야기』는 이 점에서 인간의 내적 성장에 집중하는 독일 교양소설의 전통을 계승하고 있다.⁴⁷⁾

〈끝없는 이야기〉를 읽는 동안 바스티안은 책의 외부에 존재하는 독자

44) Anne Siebeck, op. cit., p.34, “eine lebensbedrohliche Identitätskrise”.

45) 쉬퍼게스는 바스티안이 책 속으로 들어가는 순간, 현실로 돌아오는 순간, 그리고 바스티안의 마지막 기억이었던 아버지의 초상화를 광산에서 찾게 되는 세 지점을 중요한 전환점으로 보았다. Cf. Ines Schipperges, *Ende gut, alles gut?-Konflikt, Wendepunkt und Rettung als dramatisches Moment bei Erich Kästner, Michael Ende und Cornelia Funke*, Hamburg: Dr. Kovač, 2013, p.157.

46) Michael Ende, op. cit., p.459, “der Junge, der keinen Namen mehr hatte”.

47) Cf. Ines Schipperges, op. cit., p.168.

였다. 하지만 환상나라에서 바스티안은 이야기의 주인공이며, 그의 행적이 곧 이야기의 내용이 되었다. 결국 <끝없는 이야기>의 ‘미상의 저자’는 바로 바스티안 자신이었던 것이다. 바스티안은 이야기의 독자이면서 주인공이고 또 자신의 삶을 기록한 이야기의 저자이기도 하다. 『잉크하트』에서 언급되었듯이 활자로 된 텍스트들 뒤에 훨씬 풍부한 독자적 환상 세계가 잠재하고 있다면, <끝없는 이야기>는 아직 쓰이지 않은 텍스트라 할 수 있다. 그리고 이 책은 그 주인공이 어떻게 행동하느냐에 따라 내용이 얼마든지 바뀔 수 있는⁴⁸⁾ ‘가능성의 텍스트’다. 바스티안이 현실로 돌아온 후 책이 사라진 것은 성장과 치유를 거친 바스티안에게는 책의 ‘독자-주인공-저자’의 역할이 더 이상 필요치 않기에 당연한 귀결이었다. 하지만 이 가능성의 텍스트는 누구든 자신의 삶을 통해 작성하고 또 읽을 수 있는 보편적 텍스트이기 때문에, 고서점 주인 코레안더(Koreander)의 말처럼, “어쩌면 이 순간에 그 책을 다른 누군가가 손에 들고 열심히 읽고 있을지 모르는”⁴⁹⁾ 것이다. 그렇기에 이야기는 ‘끝나지 않는다.’

2. 저자, 독자 그리고 책

주인공의 내적 성장에 초점을 맞춘 엔데의 소설에 비하여 『잉크하트』의 서사 구도는 단순 명확하다. 명백히 분리된 선과 악의 두 세력이 맞서 싸우는 것이다. 악은 환상 세계인 잉크월드의 거주자들과 함께 현실 세계로 왔다. 이 형상들은 유령처럼 떠도는 것이 아니라 현실의 인물과 똑같이 행동하고 현실에 터를 일구며 자신들의 존재를 주장하고 있다. 카프리콘은 또 다른 실버통 다리우스(Darius)를 시켜 잉크월드로부터 부

48) Cf. Nadine Klein, *Das Medium "Buch" als Verbindungsglied zwischen den Welten phantastischer Kinder- & Jugendliteratur in Cornelia Funkes Tintenwelt und Michael Endes Phantasien*, Saarbrücken: Akademiker, 2013, p.89.

49) Michael Ende, op. cit., p.473, “vielleicht hat es in genau diesem Augenblick gerade jemand anders in der Hand und liest darin.”

하들, 하녀들, 그리고 어머니 모톨라(Mortola)를 불러냈다. 카프리콘이 이끄는 마을은 지리적으로는 현실 세계에 위치하지만 판타지 세계의 규칙을 따르는 공간이다.⁵⁰⁾ 중세적 생활방식과 마법이 삶을 규정하는 판타지 세계가 21세기의 현실에 공존함으로써 두 세계의 질서는 뒤섞여 충돌한다.

책은 두 세계를 연결하는 통로이고, 그 문은 특수한 능력을 가진 자의 ‘읽어주기’에 의해 열렸다. 그런데 『잉크하트』에서 다른 세계로 여행하는 여행자는 소설의 주인공들이 아니라 책 속의 존재들이다. 인간 가운데 책 속의 환상 세계로 들어간 이는 레자가 유일하지만, 그녀가 잉크월드에서 머물렀던 9년간에 대해서 소설은 보고하는 바가 없다.⁵¹⁾

『잉크하트』의 사건은 세상에 남은 단 한 권의 〈잉크하트〉를 소유하려는 여러 욕망들에 의해 추동된다. 그 자체로 특별할 것 없는 책이, 어느 날 마법적 독자가 책 속의 형상들을 불러내는 바람에 사건의 핵심에 놓이게 되었다. 마법적 독자의 문제는 자신이 원하는 대로 선택적으로 불러내거나 돌려보낼 수 없고, 대체의 상황을 통제할 수 없다는 데 있다. 카프리콘이 책에서 나오고 그 대신 레자가 책으로 들어간 것 모두가 의도치 않게 벌어진 일이다. 그렇기 때문에 모는 여느 아버지들처럼 어린 딸에게 책을 읽어주지 못한 것이다. 모에게 〈잉크하트〉는 양가적 감정을 일으키는 책이다. 책 때문에 딸마저 잃을까 두려우면서도, 아내를 되찾을 수 있다는 희망 또한 이 책으로 인해 존재하기 때문이다. 이것이 모가 남은 책 한 권을 지켜야 하는 이유다.⁵²⁾

잉크월드에 살다가 어느 날 갑자기 낯선 세계로 던져진 더스트핑거에게도 〈잉크하트〉는 소중한다. 고향으로 돌아가기 위해 반드시 책이 필요하기 때문이다. 반면 카프리콘은 자신이 떠나온 세계로 돌아가길 원치

50) Cf. Nadine Klein, op. cit., p.49.

51) 『잉크하트』의 후속편 『잉크스펠』에서는 잉크월드로 들어간 주인공들의 모험담이 펼쳐진다.

52) Cf. Anne Siebeck, op. cit., p.47.

않는다. 그 세계보다 진보한 인간 세계가 더 맘에 드는 것이다. 따라서 카프리콘에게 <잉크하트>는 위험한 책이다. 자신을 잉크월드로 되돌려 보낼 수 있기 때문이다. 카프리콘은 부하들을 시켜 온 세계에 출판된 책 모두를 찾아내 태워버렸다. 그리고 모가 소장했던 마지막 한 권도 빼앗는 데 성공한다.

모와 매기 부녀는 현실을 위협하는 악을 저지하고 환상 세계의 존재들로 인해 교란된 현실의 질서를 복구해야 한다. 그러면 무엇을 어떻게 해야 할까? 속수무책인 모는 <잉크하트>의 저자 페노글리오(Fenoglio)와 해결책을 공리하기 위해 그를 수소문하여 찾아간다. 이제 책을 쓴 저자가 사태 해결의 책임을 함께 떠맡게 된 것이다. 모는 페노글리오에게 텍스트를 고쳐 써 볼 것을 제안한다. 변경된 텍스트를 소리 내어 읽으면 다른 결과가 발생할지 모르기 때문이다. 카프리콘 일당에게 붙들려 매기와 함께 감옥에 갇힌 페노글리오는 안데르센의 <장난감 병정 이야기> 텍스트를 바꿔 써본다. 그리고 이 실험은 성공한다. 페노글리오가 고쳐 쓴 결말을 매기가 소리 내어 읽었을 때, 책 바깥으로 나왔던 장난감 병정이 책 속으로 돌아간 것이다.

카프리콘의 최후 계획은 잉크월드로서 자신의 수하였던 거대한 악마 ‘그림자’를 소환하는 것이었다. 모가 탈출한 후 카프리콘은 매기에게도 실버통의 능력이 있음을 알게 되고, 매기에게 <잉크하트>를 읽도록 강요한다. 그림자의 소환을 위해 마을 축제가 벌어지고, 이 자리에서 매기는 <잉크하트>를 낭독해야 한다. 하지만 페노글리오가 고쳐 써준 텍스트를 읽는 데 성공함으로써, 마침내 상황은 역전된다. 페노글리오는 그림자가 카프리콘과 그 일당 모두를 공격하도록 결말을 고쳤던 것이다. 카프리콘 마을은 순식간에 공허로 변한다.

그들은 어둠이 삼킨 것처럼, 아니, 아예 존재하지 않았던 것처럼
감쪽같이 사라졌다. 어쩌면 그게 맞는 걸지도 모른다. 그들을 만들어

낸 사람이 또한 그들을 없앤 것이다. 마치 스케치 하다 실수로 흰 종이에 남긴 얼룩을 지우개로 지우듯 없애 버렸다.⁵³⁾

사건의 절정이 되는 이 장면에서 <잉크하트>의 저자 페노글리오의 자기가 창조한 형상을 지워 없앨 수 있는 능력의 권위자로 확인된다. 그러나 저자의 능력만으로는 그러한 변화를 가져올 수 없다. 특별한 능력의 독자가 텍스트를 읽어 주었기 때문에 두 세계를 넘나드는 마법이 실현된 것이다. 여기서 저자의 역할과 저자와 독자의 관계에 대한 함의를 살필 수 있다. “독자-저자-텍스트의 삼각관계”⁵⁴⁾에서 서로의 의존관계는 명백하다. 세계를 변화시키려면 저자, 텍스트, 그리고 마법의 독자가 필요하기 때문이다. 인간에게 상상력을 부여하는 텍스트는 저자에 의해 작성되며, 텍스트 뒤에 잠재하는 세계에 생명을 넣어주는 독자가 그것을 읽었을 때 풍요로운 환상성이 열리는 것이다.

카프리콘을 퇴치함으로써 악은 일단 제거되었지만 이것은 잠정적 결말에 불과하다. 환상계와 현실계가 아직 완전히 구분된 각자의 질서로 회복되지 않았기 때문이다. 더스트핑거는 잉크월드로 돌아가지 못했고, 살아남은 악당의 잔재는 복수를 계획하며, 잉크하트의 저자 페노글리오는 자신이 창조한 책 속의 세계로 사라져버렸다. 악당 바스타와 모톨라가 그림자의 공격을 받지 않고 살아남은 것에 대해서, 이것이 텍스트를 고쳐 쓴 저자 능력의 한계냐 텍스트를 읽은 낭독자 능력의 한계냐⁵⁵⁾를 따지는 것은 유보해야 한다. 이는 속편을 위한 장치로 보는 것이 옳을 듯하다.

53) Ibid., p.544, “Fort waren sie, als hätte die Dunkelheit sie verschluckt, als hätte es sie nie gegeben, und vielleicht war das ja auch so. Der Mann, der sie erschaffen hatte, hatte sie auch ausgelöscht, wegradiert wie Fehler in einer Zeichnung, Flecken auf weißem Papier.”

54) Kerstin Hasenzahl, op. cit., p.58, “Triade Autor-Leser-Text”.

55) Cf. Ibid., op. cit., p.61.

V. 맺는 말

환상 세계의 경험을 통해 내면의 상처를 치유하고 성장하는 바스티안의 이야기 뒤에는 주지주의와 계몽적 이성주의에 대한 엔데의 비판적 입장이 녹아 있다. 환상의 가치를 폄훼하는 ‘현실주의’가 우리의 삶을 어떻게 삭막하게 만들고 있는지를 제시한 것이다. 과거 청산 및 사회 개혁의 목소리가 높았던 60년대 독일에서 엔데는 현실도피의 작가로 철저히 매도되었다. 하지만 엔데는 비판에 초연했다. 그는 판타지가 현실로부터 벗어나는 방편이 아니라 현실 속으로 들어가는 것을 의미하며, “일상의 삶을 보다 잘 이해하고 극복하는 것을 가능케 하기 위한”⁵⁶⁾ 것으로 믿었기 때문이다. 환상과 현실의 균형에 대한 엔데의 생각은 고서점 주인의 말에서도 표명된다. “환상나라로 절대 갈 수 없는 사람들이 있어. 그리고 환상나라로 갈 수 있지만 영원히 거기서 머무는 사람들이 있지. 또 환상나라로 가서 다시 돌아오는 사람들도 몇 있단다. 너처럼. 그리고 그 사람들이 두 세계를 건강하게 만드는 거야.”⁵⁷⁾ 『끝없는 이야기』는 환상이 현실을 건강하게 만든다는 굳은 확신에서 쓰였고, 엔데는 마침내 이 작품과 함께 80년대 문학의 새로운 경향을 주도하게 된다.

엔데의 소설이 환상이 위기에 처한 시대에 환상의 가치를 강조하였다면, 폰케의 소설 역시 다른 의미의 위기 상황을 반영하고 있다. 그것은 전통적 매체인 책 앞에 닥친 위기다. 현란한 디지털 영상문화가 활자문화를 능가하고 종이책의 죽음이 거론된 지 10여 년이 지난 2000년대에 폰케의 『잉크하트』는 다시 종이책의 의미에 대해서, 책 읽기에 대해서,

56) Alois Prinz, *Rebellische Söhne*, Weinheim: Beltz & Gelberg, 2012, p.235, “um das alltägliche Leben besser verstehen und bewältigen zu können”.

57) Michael Ende, op. cit., p.473, “Es gibt Menschen, die können nie nach Phantasien kommen. und es gibt Menschen, die können es, aber sie für immer dort. Und dann gibt es noch einige, die gehen nach Phantasien und kehren wieder zurück. So wie du. Und die machen beide Welten gesund.”.

저자와 텍스트와 독자의 관계에 대해서 여러 가지 숙고를 하게 한다. 사람의 마음에 용기와 활력을 불어넣어주는 텍스트의 힘, 그러한 텍스트를 제공하는 저자, 그리고 텍스트를 살아 있는 형상으로 불러내는 독자, 이들의 상호작용으로 인해 책은 오랜 세월 인류의 정신과 마음을 풍요롭게 해 주었다. 이 점에서 폰케의 소설은 “문학과 책에 대한 오마주”⁵⁸⁾인 것이다.

엔데와 폰케는 현실과 환상의 연결 통로로서 책을 주제로 다루면서 판타지 책을 읽는 즐거움과 그 가치를 독자에게 일깨우고 있다. 그러면서도 엔데가 ‘판타지’에 무게를 더 실은 반면, 폰케는 확실히 ‘책’을 더 강조한 것으로 보인다. 책의 가치가 점차 미약해져가는 시대에 폰케의 『잉크하트』는 잉크로 쓰이고 잉크로 인쇄된 모든 책을 기념하는 것이며, 유구한 독서문화 앞에 바쳐진 경의의 헌사임에 틀림없다.

58) Anne Siebeck, op. cit., p.45, “eine Hommage an das Lesen und die Literatur”.

• 참고문헌

<자료>

Ende, Michael, *Die unendliche Geschichte*, Stuttgart: Thienemann, 2004(1979).
Funke, Cornelia, *Tintenherz*, Hamburg: Oetinger Taschenbuch, 2010(2003).

<연구논저>

- 김옥동, 『포스트모더니즘의 이론』, 민음사, 1992.
- 롤랑 바르트 저, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997. (Roland Barthe, *Le plaisir du texte*, 1973).
- 마리아 니콜라예바 저, 김서정 역, 『용의 아이들』, 문학과지성사, 1998.
(Maria Nikolajeva, *Children's literature comes of age. Toward a new aesthetic*, 1996).
- 사무엘 헨리 후크 저, 박화중 역, 『중동신화』, 범우사, 2001. (Samuel Henry Hooke, *Middle Eastern Mythology*, 1963).
- 신혜양, 「환상의 치유력: 미하엘 엔데의 『끝없는 이야기』」, 『브레히트와 현대연극』 26집, 한국브레히트학회, 2012, 107~126쪽.
- 이경희, 「미하엘 엔데의 환상소설 『끝없는 이야기』 연구: 바스티안의 개성화과정을 중심으로」, 『카프카연구』 24집, 한국카프카학회, 2010, 157~181쪽.
- 조셉 캠벨 저, 이윤기 역, 『세계의 영웅신화』, 대원사, 1994. (Joseph Campbell, *The Hero with a thousand Faces*, 1949).
- 조영효, 「미하엘 엔데의 『끝없는 이야기』 속의 성구 “원하는 것을 해라 (Tu, was du willst)”의 연구」, 『독어교육』 7집, 한국독어독문학교육학회, 1989, 201~217쪽.

줄리아 크리스테바 저, 서민원 역, 『세미오티케: 기호분석론』, 동문선, 2005. (Julia Kristeva, *Séméiôtiké: recherches pour une sémanalyse*, 1969).

차경아, 「기술시대의 문학구현 원칙으로서의 ‘가벼움’: I. Calvino의 제안에 비춘 M. Ende의 『끝없는 이야기』 고찰」, 『논문집』, 41집, 경기대학교 연구교류처, 1997, 205~254쪽.

Abraham, Ulf, *Fantastik in Literatur und Film. Eine Einführung für Schule und Hochschule*, Berlin: Erich Schmidt, 2012.

Brittnacher, Hans R. (ed.), *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: Metzler, 2013.

Hasenzahl, Kerstin, *Spannung zwischen Realität und Fiktion: Die Rolle des Autors in Cornelia Funkes Roman Tintenherz*, Ontario: Waterloo, 2011.

Heber, Saskia, *Das Buch im Buch: Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaption in Cornelia Funkes Tinten-Trilogie*, Kiel: Ludwig, 2010.

Klein, Nadine, *Das Medium “Buch” als Verbindungsglied zwischen den Welten phantastischer Kinder- & Jugendliteratur in Cornelia Funkes Tintenwelt und Michael Endes Phantasien*, Saarbrücken: Akademiker, 2013.

Ludwig, Claudia, *Was du ererbt von deinen Vätern hast ... Michael Endes Phantasien - Symbolik und literarische Quellen*, Frankfurt/M: Peter Lang, 1988.

Prinz, Alois, *Rebellische Söhne: Die Lebensgeschichten von Hermann Hesse, Bernhard Vesper, Franz von Assisi, Martin Luther, Franz Kafka, Klaus Mann, Michael Ende und ihren Vätern*, Weinheim: Beltz & Gelberg, 2012.

- Rauch, Marja, “Erlesene Familie. Restauration des Phantastischen in Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie”, Kroppenberg, Inge & Löhnig, Martin (ed.), *Fragmentierte Familien: Brechungen einer sozialen Form in der Moderne*, Bielefeld: Transcript, 2010, pp.115~129.
- Schipperges, Ines, *Ende gut, alles gut? - Konflikt, Wendepunkt und Rettung als dramatisches Moment bei Erich Kästner, Michael Ende und Cornelia Funke*, Hamburg: Dr. Kovač, 2013.
- Siebeck, Anne, *Das Buch im Buch: Ein Motiv der phantastischen Literatur*, Marburg: Tectum, 2009.
- Wild, Reiner, *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*, Stuttgart: Metzler, 1990.

The Book as a Passage between Reality and Fantasy World

—A Study on the Fantasy Novels of M. Ende and C. Funke—

Ahn, Sang-Won*

The aim of this study is to analyze and compare two German fantasy novels: Michael Ende's *The Neverending Story* and Cornelia Funke's *Inkheart*. In both narratives, the 'book' plays a very important role. In the novels, the fantasy world and the real world are mixed by overlapping or clashing. It is the book that serves as a passage connecting the two worlds. The protagonists of the novels are book readers. While reading, they experience a peculiar fantasy world from the book. However, in both novels the fantasy world and the real world are related to each other in different ways.

In the Ende's work, Bastian, a boy, goes into the story of the book. The reader becomes a hero in the fantastic story. It means that in the reader's imagination a fantasy world turns into a vivid reality. Bastian discovered "the true will" of love through a fantasy world tour. Then he returns to reality. In contrast, in the Funke's novel, the fictive characters in the stories are called to the real world. Through the existences that came from the fantasy world, the order of the real world is interrupted, and the world falls into chaos and crisis. Maggie and her father must restore the order of the real world through a series of adventures.

It is confirmed in these novels that the fantasy elements are caused by the

* Adjunct Professor, Sungkyunkwan University

blending of reality and the fictional world. In order to communicate lively with the fictional world in the book, the imaginative absorbed reading is required. In this sense, the protagonists of *The Neverending Story* and *Inkheart* are excellent readers. Therefore, these novels could be also a kind of homage to the reading culture which gradually disappears in the digital video era today.

Key words: fantasy, book, passage, *The Neverending Story*,
Inkheart

필자 E-Mail: mirgut@korea.com

투고일: 2015년 7월 3일 / 심사완료일: 2015년 7월 31일 / 게재확정일: 2015년 8월 5일