

'사람' 만 믿고 시작한 지상 紙上 박물관 건립기



왼쪽부터 백창훈 디자이너 | 강응천 주간 편집인 | 김영철 아트디렉터 | 김영미 연구, 편집 | 이정민 디자이너

《한국생활사박물관》 시리즈는 생활사라는 내용과 박물관이라는 형식을 결합시킨 책이다. 두 가지 모두 2000년을 전후한 한국 출판계가 소확해 내기에는 버거운 대상이었다. 그래서 이 시리즈의 제작진은 지금도 “몰랐으니까 했지, 알았으면 시작하지 않았을걸”이라는 말을 농담처럼 하곤 한다. 필자도 언론과 인터뷰를 할 때면 꼭 “선무당이 사람 잡은 격”이라는 말을 단골 메뉴로 끼워넣곤 했다. 책을 만드는 과정에서 나왔던 말들을 통해 이 시리즈의 기획 편집 과정을 되돌아보겠다.

생활사에는 생활이 없다

《한국생활사박물관》시리즈는 따를 만한 모델이 거의 없는 상태에서 시작했다. 박물관 도록이 아닌 단행본에 박물관 형식을 도입한 예는 외국에도 없었다. 심지어는 책으로 낸 다음에도 가끔씩 “거기 생활사박물관이죠? 몇 시까지 해요?”라는 전화를 받고 있을 만큼 매우 생소한 형식의 책이 《한국생활사박물관》이다.

전례도 없고 적합한 시스템에 관한 정답도 없는 상황에서 믿을 건 결국 ‘사람’ 뿐이었다. 시행착오를 거치면서 하나씩 체계를 잡아나가다 보면 엄청난 시간과 노력이 들었다. 그렇다고 기간을 무작정 늘릴 수도 없는 노릇. 마감이 닥치면 편집진은 밤에도 일하고 휴일에도 일해야 했다. 그러다 보니까 편집진에서는 이런 자조 섞인 말도 나왔다. “생활의 역사를 만든다는 생활사 편집진에게 생활이 없다.”

2차원 지면에 3차원 박물관?

박물관 형식을 지면에 도입한다는 아이디어가 나왔을 때, 사람들은 자꾸만 입체적인 공간 연출을 떠올리곤 했다. 그래서 먼저 건축 전문가에게 3차원 그래픽으로 가상 박물관을 설계하도록 하고 거기에서 각 부분을 따다가 지면을 구성하자는 말도 나왔다. 이 제안은 엄청난 설계비 때문에 없던 일로 돌아갔으나, 지금 생각해 보면 그렇게 했다고 더 좋은 책이 되지는 않았을 것 같다. 아무리 3차원 그래픽을 동원해도 책이 박물관 내부처럼 보일 수는 없고, 그렇게 보이는 게 바람직하지도 않기 때문이다.

책은 2차원 지면이다. 거기에도 아무리 박물관 형식을 도입한다고 해도 3차원 공간이 될 수는 없다. ‘지상(紙上) 박물관’으로서의 이 책이 살릴 수 있는 박물관 형식의 장점은, 공간적 구성에 있는 것이 아니라 정보를 시각적으로 생생하게 전달한다는 점에 있을 것이다.

들어갈 때 충격, 나올 때 감동

초창기 기획회의 때 나온 말이다. 박물관에서 학예연구사로 근무한 경력이 있는 한 기획위원은 박물관을 설계할 때의 묘가 바로 이것이라고 했다. 《한국생활사박물관》시리즈가 세

상에 첫 선을 보였을 때 얼마나 독자들에게 충격을 주었는지는 잘 모르겠다. 그러나 적어도 이 시리즈를 완간했을 때는 우리나라 출판계에 신선한 감동을 안겨주는 작품이 되도록 최선을 다하고자 한다.

내가 필자냐 네가 필자냐

《한국생활사박물관》시리즈는 매우 전문적인 지식을 필요로 하기 때문에 해당 주제의 전문 학자가 필자로 참여하는 것이 불가피하다. 글쓰기에 능하다고 해서 전문 연구자가 아닌 필자가 집필할 경우에는 충실한 내용을 확보하기가 매우 어렵다.

이것이 《한국생활사박물관》의 가장 큰 어려움 가운데 하나이다. 학술논문 작성과 대중적인 글쓰기 사이에는 넘을 수 없는 높은 벽이 있는데다가 《한국생활사박물관》처럼 이미지와의 밀접한 관계 속에서 글을 써야 하는 책은 더욱 세심한 글쓰기가 요구되기 때문이다.

글을 쓸 때는 먼저 편집진과 필자가 구성안을 마련한 다음 디자인팀과 함께 글과 이미지를 결합시키는 편집 전략을 짠다. 필자는 그에 따라 초고를 작성하지만 딱딱하고 추상적인 글쓰기를 벗어나는 경우가 거의 없다.

따라서 편집진이 ‘재집필’ 수준으로 원고를 ‘교열’ 하는 작업이 필수적으로 따른다. 이 과정에서 초고의 원형이 많이 사라지므로 심심치 않게 필자와 갈등을 빚기도 했다. 어떤 필자는 전화를 걸어 이렇게 농담 섞인 불평을 하기도 했다. “내가 필자냐, 네가 필자냐?”

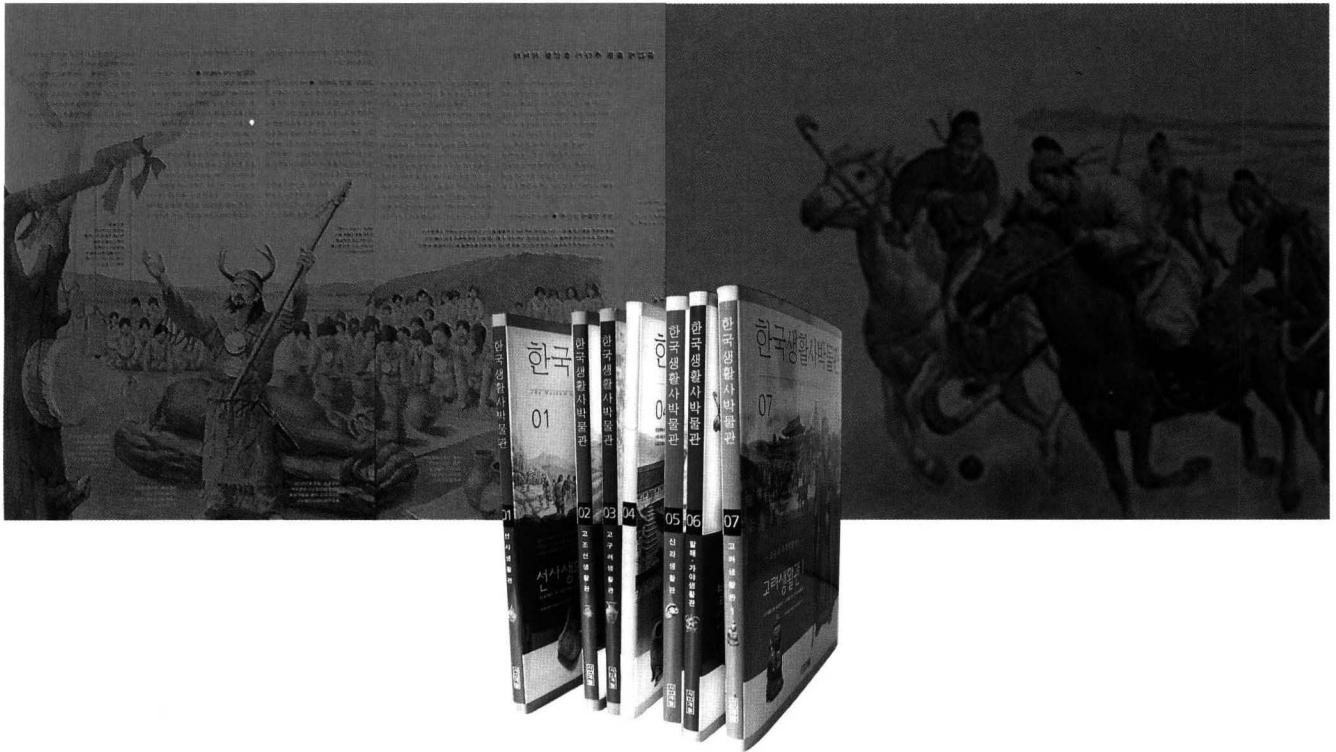
물론 궁극적으로는 편집진과 필자의 합의 아래 초고에 담긴 기본정보를 유지하면서도 편집의도를 관철시키는 선에서 최종 원고를 완성한다. 짧은 시간 내에 그 과정을 마무리하는데 따르는 어려움은 처음에 상상도 하지 못했던 것이다.

전문성과 재미가 결합된 글, 이미지와 맞물려 돌아가는 글을 효율적으로 완성하는 공정. 이것은 시리즈 중간 지점에서 돌아볼 때 가장 어려운 과제 중 하나로 남는 부분이다.

그림 말

나는 디자이너와 화가들에게 한 가지 불만이 있었다. 왜 ‘그림’이라고 하지 않고 ‘일러스트레이션’이라는 외래어를 쓰는

‘그림으로 말하기’ 또는 ‘말하는 그림’ 이라고 해석되는 ‘일러스트레이션’ 이 임자를 만난 곳이 《한국생활사박물관》이다. 여기에서야말로 모든 그림이 ‘유창하게, 그리고 정확하게 말하기’ 를 요구받았기 때문이다.



책갈피 세계출판사의 《한국생활사박물관》 시리즈(각권 16,800원)는 1권 선사생활관, 2권 고조선생활관, 3권 고구려생활관, 4권 백제생활관, 5권 신라생활관, 6권 발해·가야생활관, 7,8권 고려생활관(1,2)까지 나와 있습니다. 그리고 조선편 3권과 20세기 생활관 1권이 현재 발간예정에 있습니다.

냐는 것이었다. 일러스트레이션 디렉터는 일반적인 그림과 구분되는 일러스트레이션의 특성을 설명하면서 그것을 우리말로 표현하자면 ‘그림말’이 좋을 거라고 대답했다.

‘그림으로 말하기’ 또는 ‘말하는 그림’이라고 해석되는 ‘일러스트레이션’이 임자를 만난 곳이 《한국생활사박물관》이다. 여기에서야말로 모든 그림이 ‘유창하게, 그리고 정확하게 말하기’를 요구받았기 때문이다. 여기서 그림은 다른 삽화와는 달리 본문 속의 글을 이해하기 위한 보조장치도 아니고 글을 읽는 중간에 쉬면서 감상하는 장식예술도 아니다. 그림의 요소 하나하나가 모두 옛 사람들의 생활상에 관한 독립적인 정보를 담고 있기 때문이다.

그림 한 컷이 박사논문이다

따라서 《한국생활사박물관》의 그림은 화가의 기교와 상상력에 더해 편집진, 필자, 디자인팀의 역량이 총동원되며, 그것이 잘 녹아들어야만 제대로 된 ‘그림말’이 탄생할 수 있다.

그림의 원형이 처음 제시되는 곳은 필자와 편집진의 구성안 회의이다. 여기서 글로는 묘사할 수 없거나 글보다 훨씬 효과적으로 생활사의 한 순간을 보여줄 수 있는 장면을 그림후보로 선정한다. 이것은 디자이너가 손톱그림이나 가편집안을 작성하는 과정에서 정교해지거나 수정된다. 그렇게 해서 그림의 주제와 크기가 결정되면 이제 그림 속에 담길 내용과 시각요소들을 논의한다.

그림 요소들이 시대 상황과 역사적 개연성에 맞는지를 고증하는 일은 필자의 책임이며 감수자나 자문가의 역할도 매우 중요하다. 이런 그림 고증 앞에서는 해당 시대를 10년, 20년 공부한 전공학자도 난감해질 때가 많다. 그래서 고조선 시대의 인물을 재현하는 그림을 그릴 때 고증 작업을 하던 한 학자는 이렇게 말했다. “이 그림 한 컷 그리는 게 박사논문 쓰는 것만큼 어려워!” 또 고증에 참여하는 학자들마다 의견이 다르고, 스케치 단계와 채색 단계에서 보이는 오류가 다르기 때문에 종종 다 그린 그림을 다시 그려야 할 때도 있었다. 이런 시행착오 때문에 고생을 많이 한 어떤 화가는 나중에 평가회의 자리에서 이렇게 말했다. “내가 옛 사람이 되어 사는 것 같아 작업이 즐거웠어요. 하지만 하도 다시 그리라는 바람에 한번만 더 그리라고 하면 때려치웠을 거예요.”

편집자는 음지에서 양지를 지향한다

《한국생활사박물관》같은 지식정보 책이 나오면 독자는 대개 그 책의 필자가 어떤 사람인지를 살핀다. 감수자가 있을 경우에도 그가 어느 대학의 어떤 교수인지를 보게 된다. 출판사의 브랜드 이미지도 중요하다. 《한국생활사박물관》은 이 세 가지 고려 사항에서 꽤 괜찮은 요소를 갖추고 있다.

편집이 알찬가, 디자인이 잘 됐나, 그림을 잘 그렸나 하는 점도 물론 책을 고를 때 중요한 기준이 된다. 그러나 그런 기준에서 합격하더라도 “책 잘 만들었네!” 하고 넘어갈 뿐, 편집자, 디자이너, 화가가 누구인지에 관심을 보이는 사람은 그리 많지 않다.

한번은 이 책을 소개한 TV 프로그램이 방영됐다. 이 방송을 보고 난 다음 제작진 내부에서는 책을 만드는 데 실질적 기여를 한 사람들보다 대학교수인 감수자들이 더 비중 있게 다루어졌다는 말이 나왔다. 이 말을 듣고 나는 이런 농담을 던졌다. “편집이란 음지에서 양지를 지향하는 일이야.”

물론 농담이다. 편집은 통념처럼 ‘자르고 붙이고 교정하는’ 기능에 머무르는 일이 아니다. 나아가 《한국생활사박물관》 편집진은 내용과 형식을 조화시키는 과정의 중심에 서서 필진과 감수진을 관리하고 이끄는 역할까지 하고 있다.

《한국생활사박물관》은 다른 어떤 책보다 기획, 편집, 디자인 등의 비중이 큰 책이다. 또 사진, 그림 등 시각 요소의 비중도 매우 높다. 이런 기획물이 많아지면 많아질수록 그러한 인력과 요소의 중요성은 점점 더 커질 것이다. 따라서 그들의 사기를 높이고 효율을 키우는 출판계 내외의 배려 또한 점점 더 절실하게 요구될 것이다. **한문**

강응천 사계절출판사 한국생활사박물관 편집주간