

예술 매체를 통한 성서 메시지 전달과 성서 번역의 과제

-Siku의 *The Manga Bible, NT-Raw*를 중심으로-

양재훈*

1. 들어가는 말

인류는 예로부터 예술적 활동을 끊임없이 추구해 온 ‘예술적 동물’이다. 스페인 북부의 알타미라 동굴 벽화, 호주의 카카두 국립공원의 선사시대 암각화에서부터 현대 미술에 이르기까지 그 시대적범위는 인류 존재의 시간적 폭 만큼이나 넓고, 그 시각적 예술의 방법이나 도구 역시 레이저 쇼와 같은 첨단 기기를 통해 밤하늘을 도화지 삼아 그려 넣는 표현으로부터 시작하여 뒷골목 담벼락에 스프레이로 뿌려 만든 그라피티(graffiti), 타투(tattoo)나 바디 페인팅(body painting)에 이르기까지 다양하다. 가깝게는 거실 벽지에 색연필로 낙서를 하는 아거나 미술시간에 그림을 그리는 초등학생에서부터 비디오 아트와 같이 전문적 예술을 하는 세계적 아티스트 백남준을 포괄할 정도로 미술이라는 시각 예술은 어느 누구나 늘 경험하는 예술이다.

초기 기독교에 있어서 성서신앙 교육 역시 미술이나 음악과 같은 예술을 통해 많이 이루어졌다. 해리스의 연구에 따르면, 산업혁명으로 인해 문명이 급격한 변화를 이루기 이전 고대 사회에서 인류의 문맹률이 가장 낮았던 시기는 기원전5세기 아테네였고, 그 문자 터득률은 특별히 문맹률이 낮았던 몇 도시를 제외하고 일반적으로 전체 인구의 10% 정도였다.¹⁾ 옹이 주장하는 대로, 과거 인류의 문화는 문자보다는 말에 의존하는 구두문화였다는 사실도 해리스의 주장과 같은 맥락에 놓여 있다고 볼 수 있다.²⁾ 피어쓰기 없는 고대 성경 필사 방식 역시 당시 성서가 문자 읽기보다는 듣기 위한 목적이 더 강한 것이었음을 뒷받침해 준다³⁾ 따

* 협성대학교 교수, 신약학.

1) W. V. Harris, *Ancient Literacy* (Cambridge: Harvard University Press, 1989).

2) W. J. Ong, *Orality and Literacy: The Technologizing of the World* (London; New York: Routledge, 1997). 초기 기독교의 문맹률에 대한 논의를 보려면 H. Y. Gamble, *Books and Readers in the Early Church: A History of Early Christian Texts* (New Heaven: Yale University Press, 1995), 1-41을 보라.

3) 바트 어만, 『성경 왜곡의 역사: 누가 왜 성경을 왜곡했는가』, 민경식 역(서울: 청림출판, 2006),

라서 초기 기독교에서 이루어졌던 신앙 교육은 텍스트 읽기보다는 음악과 미술과 같은 듣기와 보기에 많은 의존을 하게 되었다. 글씨를 못 읽는 그들에게 성경책은 별다른 의미를 주지 못했다. 따라서 교회 안에 있는 성상이나 성화, 성가대의 노래, 성직자의 예배 의식(일종의 거룩한 퍼포먼스로서) 등이, 성경 말씀보다는 온갖 화려한 장식으로 꾸민 성경 “책”이, 신앙 교육이나 신앙 전수에 있어서 중요한 역할을 했다고 볼 수 있다.

음악이나 미술이 신앙 전수에 있어서 갖는 역할은 결코 무시할 수 없다. 과거 구텐베르크의 인쇄술과 마틴 루터의 종교 개혁으로 인해 평신도들이 직접 성경 말씀을 접하게 되기 전까지 이러한 예술적 장르는 “무식한” 평신도들에게 단순히 성경 지식을 전해주는 차원을 넘어서서 기독교론과 같은 중요한 신학이나 교리를 교육하는 역할도 했기 때문이다. 예를 들면, 로마의 카타콤에서 발견된 이미지는 요한복음의 포도나무 비유와 선한 목자의 모습으로 예수의 친근한 이미지를 전하고 있으나, 이태리 바실리카 썬 비탈레(San Vitale Basilica, Ravenna, ca. 6c)에 있는 모자이크 작품에 나타난 예수는 생명수 강이 흐르는 우주를 딛고 계시록 일곱 봉인의 책을 들고 보좌에 앉아 있는 모습으로서 우주적 창조주요 심판자로서의 예수 이미지를 드러냄으로써, 서로 각각 다른 기독교론을 나타내고 있다.

그러나 산업 혁명 이후 문맹률이 낮아지고 인쇄술이 발달함에 따라 많은 사람들이 공동체적 말씀 듣기보다는) 개인적 독서 읽기로 성경을 체험하게 되었고, 들을 때 체험되는 메시지보다는 읽을 때 체험되는 메시지에 더욱 많은 영향을 받게 되었다.⁵⁾ 영어사전에서는 시간을 뜻하는 단어 “Hour [auər]”를 알파벳 “A” 카테고리에 넣지 않고 “H” 카테고리에 넣어 분류하는데, 이것은 사람들이 청각적인 것보다 시각적인 것에 더 익숙하게 되었음을 보여주는 좋은 예이다.

오늘날 사회는 종이로 인쇄되어 나오는 문화를 넘어서 인터넷의 웹 페이지나 e-book과 e-mail 등과 같은 또 다른 매체의 시대로 접어들었다. 따라서 성서도 원하던 원하지 않든 또 다른 차원의 세계 속으로 끼어들게 된 것이다. 고대 교회의 성상, 중세 서양의 회화를 넘어서 이제 성서는 움직이는 그림(영화)이라는 새로운 문명 매체를 무시할 수 없게 되었고, 앞으로 컴퓨터 게임, 더 나아가서 ‘가상현

103.

4) 원래 초기 기독교 예배에서 개인적 읽기가 아닌 공동체적 낭독으로서의 성서에 대해서는 P. Towner, “The Function of the Public Reading of Scripture in 1 Timothy 4:13 and the Biblical Tradition”, 『성경원문연구』 20(2007), 121-135를 보라.

5) 성서 본문을 청각적으로 들을 때 얻어지는 효과와 시각적으로 읽을 때보다 정확히 말하면 글자를 볼 때 얻어지는 효과가 어떻게 다른지 마가복음 5장의 본문의 예를 들어서 그 차이를 연구한 것을 보려면 Jayhoon Yang, Sung Baek, “Orality and Textuality in the Biblical Narrative and its Application to Bible Teaching”, *Korea Society for Christian Education & Information Technology* 7 (2005), 259-289를 보라.

실’이라는 매체에 대해서도 심각하게 고려해야 할 것이다. 이러한 우리의 현실과 전망 가운데, 성서에 대해서 우리가 어떻게 해야 할 것인지 그 기준은 무엇인지 등에 대해서 우리는 고민해야 한다.

이 논문은 만화라고 하는, 어른들은 별로 관심이 없으나 청소년들에게는 강한 설득력과 매력을 지니는 매체를 통한 성서 번역메시지 전달이라는 문제에 대해서 어떠한 판단을 내릴 것인지에 대해 고민한다. 특히 이 논문은 만화를 비롯한 다양한 매체를 통한 성서 번역 혹은 성서의 메시지 전달(Bible storytelling)에 대한 비평 기준들을 나름대로 제안함으로써 추후에 이러한 현실에 대해서 비평적 시각을 가지고 접근할 수 있는 틀을 제공하는 데 목적이 있다. 이 논문은 최근 세계적으로 많은 관심을 불러일으키고 있는 세 종류의 망가 바이블들⁶⁾ 가운데서 시쿠와 아킨시쿠⁷⁾가 만든 망가 바이블을 다룬다. 특히 그의 망가 바이블 시리즈 중에서 가장 초기에 만들어진 *The Manga Bible NT-Raw*를 가지고 분석한다.⁸⁾

이 논문에서는 먼저 이 작품을 분석하기 위한 다섯 가지 방법론적 틀을 설명한다. 이 다섯 가지 방법론은 단지 이 작품뿐만 아니라 성서의 내용을 새로운 매체를 통해 번역 혹은 재창조한 결과물을 비평하는 데 나름대로 기준들과 방법을 제시하는 것이 될 것이다. 다음으로 이 방법론을 가지고 망가 바이블 NT-Raw라는 작품을 하나의 사례로 들어가면서 구체적으로 분석할 것이다. 그리고 마지막으로 이 논문은, 이러한 다양한 매체를 통한 성서 번역 및 성서 메시지 전달의 전망과 과제들을 특히 한국의 상황에서 제안함으로써 마무리할 것이다.

2. 망가 바이블 분석을 위한 다섯 가지 접근 방법

반즈 테이텀은 그의 책 *Jesus at the Movies*에서 지난 백 년 간 제작되었던 예수에 대한 대표적 영화 작품들을 분석하였다⁹⁾ 이 책에서 그는 (1) 문학적 차원

6) 시쿠의 망가 바이블(Manga Bible) 시리즈(2007-2008), 한국인 이영신과 황정선 등이 존더만 출판사에서 만들어 낸 망가 바이블 시리즈(2008-), 그리고 틸테일에서 만들어낸 망가 메시아(2007)가 그 대표적 예이다.

7) 시쿠(Siku)는 전체 컨셉과 그림을, 아킨시쿠(Akinsiku)는 스크립트를 담당하였다.

8) 이 논문에서는 별도의 설명이 없는 한 망가 바이블은 시쿠의 *The Manga Bible NT-Raw*를 지칭하는 것으로 하겠다.

9) 전통적인 사고방식에서는 종이에 문자로 기록된 글만을 텍스트로 인식했으나 포스트모던적 사고방식에서는 음악, 조각, 건축, 미술, 영화, 컴퓨터 게임, 심지어는 생산되어 나온 물품 등 모든 것들이 해석 가능하며, 따라서 이 모든 것들이 텍스트가 된다. 따라서 영화, 특히 기독교적 영화를 다루는 데 있어서 테이텀이 제시한 방법론은 우리가 망가 바이블이라는 작품을 해석하고 비평하는 데에도 좋은 틀을 제공해준다.

(2) 예술적 차원 (3) 역사적 차원 그리고 (4) 신학적 차원 등 네 가지의 비평 방법론을 제시한다.¹⁰⁾ 그러나 그는 ‘예수 영화’를 분석하기 위한 틀로 이것들을 제시했기 때문에 나는 네 가지 차원을 보다 확대하여 다른 장르에서도 활용할 수 있도록 독자/청중의 (5) 수용적 차원에 대한 영역을 추가하려고 한다 이 섹션에서는 이 다섯 가지의 해석적 틀에 대한 설명을 간략히 할 것이다.

2.1. 문학적 차원

시쿠의 망가 바이블은 신약성서 내용을 근거로 하고 있다. “근거로 하고 있다”는 표현은 나이다가 제안하는 동등성의 원리에 비추어 볼 때,¹¹⁾ 시쿠의 작품은 어느 한 성서 혹은 여러 성서 텍스트를 그대로 번역한 것이 아니라 나름대로 창의적인 작업을 했다는 것을 뜻하며, 따라서 이 작품은 성경 번역이라기보다는 성경 이야기(Bible storytelling)에 해당한다. 그러나 그것이 성경이 되었던 발췌 성경 번역이 되었던 성경 이야기가 되었던 상관없이 이 작품은 신약성서를 바탕으로 하고 있으며, 이것은 그가 성서의 본문에서 자신의 작품을 위해서 선택의 행위를 했다는 것을 뜻한다.¹²⁾

문학적 차원을 다룬다는 것은 시쿠의 작품이 성경의 어느 텍스트를 근거로 하고 있는 것인지 살펴보는 것이다. 이 작품의 경우 마태복음부터 요한계시록에 이르는 텍스트들을 다루고 있다. 그렇다면 우리는 몇 가지 문학적 차원을 점검할 수 있는데, 첫째, 신약성서의 27권 텍스트 가운데 어떤 것을 선택하고 있는지는 질문을 던질 수 있다. 둘째로, 복음서에 해당되는 질문으로서, 우리는 시쿠가 이 작품에서 어느 복음서를 활용하고 있는지 질문해 볼 수 있다.

셋째로 복음서의 경우에 있어서 어떠한 장면을 선택했는지 살펴볼 수 있다.

10) W. Barns Tatum, “The Problem of the Cinematic Jesus,” SBL Forum. <http://www.sbl-site.org/Article.aspx?ArticleId=229>; Tatum, *Jesus at the Movies: A Guide to the First Hundred Years* (CA: Polebridge Press, 1997), 6-12.

11) J. De Ward and E. A. Nida, *From One Language to Another* (Nashville: Nelson, 1986),

12) 대한성서공회에서 출간한 성경 발췌 소책자들은 이러한 선택의 예를 잘 보여준다. 대한성서공회에서 출간한 대표적 소책자들은 개인적인 고통이나 가정문제를 위한 『언제나 우리를 사랑하시는 하나님』(1994), 『스트레스를 받고 있는 가정을 위하여』(1995), 『하나님께서 우리가정에 주시는 말씀』(1993); 평화, 기쁨이라는 주제로 엮은 『이 땅에 평화를』(1993), 『참된 기쁨』(1994); 삶의 문제나 가치관의 정립이라는 목적을 가지고 만들어진 『하나님께서 하신 약속』(1993), 『생명을 주시는 말씀』(1998), 『하나님이 나를 택하셨다』(1994), 『사망의 음침한 골짜기로 다닐지라도』(1993); 『하나님을 의지하는 삶』(1994); 하나님이나 예수님에 대한 소개를 위한 『완전한 사랑』(2002), 『부활과 생명』(1998) 등이 있다. 또한 장르별로는 시편묵상집인 『소리를 높여 기도하고 찬양하라』(1994)가 있다. 시쿠의 망가 바이블과 가장 유사한 목적과 이야기 형태를 가진 것으로는 『예수, 그는 누구인가?』(1986)가 있다. 대한성서공회에서 출간된 이러한 소책자들에 대해서는 결론부에서 다시 다루게 될 것이다.

즉, 이 장면이 예수의 기적 장면인지 수난 장면인지 유대 지도자들과의 논쟁 장면인지 등을 살펴보고 왜 시쿠가 그러한 장면을 선택했는지, 만일 어떤 장면이 배제되었다면 왜 그 부분을 삭제했는지, 그 이면에 어떤 이데올로기나 신학적 이해가 있는지 등을 살펴보는 것이다. 이 작업은 결국 신학적인 차원과도 연결이 되는데, 왜냐하면 어떤 구절이나 장면은 선택하고 어떤 곳은 배제했다는 것은 시쿠의 신학적 혹은 이데올로기적 문제와 직결되기 때문이다

2.2. 예술적 차원

시쿠의 망가 바이블은 성서 텍스트를 그림으로 표현한 예술작품이다. 예술적 차원에서는 시쿠의 작품이 얼마나 예술적 완성도를 지니고 있는지 살펴본다. 즉, 이 작품이 그림이라는 매체를 활용하는 것이므로, 그 미술적 창의성이 어떠한지, 하나의 예술 작품으로서 작가가 어느 정도 독창성을 가지고 있는지, 캐릭터나 세팅 등은 어떠한 방식으로 그려내고 있는지, 그림뿐만 아니라 플롯 구성이나 컷 배열 등에서도 얼마나 독특한 나름대로의 예술 세계를 펼치고 독자들과 대화를 시도하고 있는지 살펴보는 것이다. 그리고 이러한 예술적 차원들이 궁극적으로 저자의 이데올로기/신학과 어떻게 연결되는지 점검하는 것이다.

2.3. 역사적 차원

망가 바이블은 2000년 전 팔레스타인에서 벌어졌던 역사적 사건들을 다루고 있다. 신약성서의 이야기는 허구가 아닌 역사적사건을 바탕으로 한 책이므로 우리는 이 작품을 살필 때 역사적인 측면에 대한 연구를 생략할 수 없다. 역사적 차원에서는 이 작품이 역사적 고증에 있어서 어떠한 모습을 취하고 있는지 살펴본다. 예를 들어, 시쿠가 그림을 그릴 때에 등장하는 인물들이 2000년 전 팔레스타인 지역에 살았던 사람들의 삶의 형태를 담아내고 있는지 아니면 노만 쥘이슨(N. Jewison)의 지저스 크라이스트 슈퍼스타(*Jesus Christ Superstar*, 1973)나 데이빗 그린(D. Greene)의 갓스펠(*Godspell*, 1973)처럼 1970년대 히피 문화를 담아내고 있는지 등에 대한 질문을 우리는 던질 수 있다.¹³⁾

역사적 차원에 대한 질문은 앞서 설명한 두 개의 차원들과 더불어 중요한 질문이 되는데, 왜냐하면 역사적 차원을 통해서 우리는 그 작품의 작가가 어떠한 예

13) 쥘이슨의 영화 *Jesus Christ Superstar*에 대해서 이러한 측면을 분석하여 연구한 논문을 보려면 Jayhoon Yang, "Mormon Jewison and Melvyn Bragg's Jesus in 1973 and Mark's Gospel", *Journal of Religion and Popular Culture* 17 (2007) (<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art17-jewis onbragg1973.html>) 을 보라.

수를 (만일 복음서의 이야기를 다룬다면) 지향하고 있는지 알 수 있기 때문이다. 즉, 작가가 역사적 예수에 대한 역사적 재구성(나사렛 예수)을 지향하고 있는지, 아니면 역사적 예수에 대한 현대적 재해석(그리스도 예수)을 지향하며 오늘날 고민들에 대한 연결점을 찾는 것에 더 많은 관심을 가지고 있는지 살펴볼 수 있다.¹⁴⁾ 따라서 작가가 역사적인 차원을 어떻게 접근하느냐의 문제는 그가 독자와 어떤 방식으로 의사소통을 원하고 있는지 엿보게 해주는 단서를 제공한다.

2.4. 신학적 차원

신학적 차원은 한 작품에서 지향하는 신학적 입장을 살펴보는 것이다. 특히 시쿠의 망가 바이블은 신약성서에서 예수의 이야기를 주로 다루기 때문에 이 작품이 고백하는 기독교론적인 질문과도 직결된다. 신학적 차원에서는 여러 가지 신학적 주제들을 살펴볼 수 있는데, 작가가 예수에 대해서 어떻게 이해를 하는지 살펴봄으로써 이 작품이 추구하는 기독교론을 볼 수 있다. 또한 신정론의 문제, 윤리적 문제, 종말론 등과 같은 다양한 신학적 주제들을 점검해 볼 수 있다.

신학적 차원을 살펴보는 것은 앞서 다루었던 세 가지 차원의 접근 방식들과도 서로 긴밀히 연결된다. 예를 들면, 어떤 방식으로 그림을 그려내는지에 따라(예술적 차원) 이 작품이 추구하는 기독교론(신학적 차원)이 달라질 수 있다.¹⁵⁾ 시쿠의 작품에서도 예수를 어떠한 이미지로 그려내는지 살펴봄으로써 이 작품이 지향하는 기독교론을 볼 수 있다. 어느 복음서를 따르는지, 역사적인 차원은 어떻게 접근하는지 등에 대한 문제 역시 신학적 차원과 연결된다. 따라서 지금까지 살펴본 네 가지의 차원들은 상호작용을 하면서 서로를 조명해준다. 신학적 차원은 이 네 가지 차원들 가운데 가장 초점이 모아지는 영역이고 모든 차원들이 이 신학적 차원과 깊이 이어지기 때문에 이 논문에서는 별도로 신학적 차원을 떼어서 다루지는 않고, 문학적, 예술적, 역사적 차원을 다루면서 함께 언급할 것이다.

2.5. 수용적 차원

14) 예를 들어, 위에서 언급한 노만 쥬이슨의 작품은 1970년대를 사는 수많은 젊은이들 특히, 반전과 평화운동, 자유 등으로 특징 지어지는 히피 세대의 고민을 예수상을 통하여 반영하고 있다.

15) 그 쉬운 예로서, 노만 쥬이슨의 슈퍼스타 작품의 경우 겿세마네 장면에서 카메라 앵글을 하늘에서 아래로 내리 쬐는 방식을 통해 하나님의 시각에서 내려다보는 관점과 더불어 M. Goodacre, "Do You Think You're What They Say You Are?: Reflections on Jesus Christ Superstar," *Journal of Religion and Film* 3:2 [1999] <http://avalon.unomaha.edu/jrf/jesuscss2.htm>을 보라) 예수의 인간적 측면을 강조했다(Jayhoon Yang, "Superstar and Mark's Gospel", 38.).

수용적 차원은 중요하면서도 상대적인 작업이기에 그리 간단한 문제는 아니다. 성서 번역이나 성경 이야기 등의 작업은 반드시 독자들을 염두에 두게 되어 있다. 만일 이러한 작업이 문자 텍스트에서 문자 텍스트로의 번역 작업이 된다면, 독자들의 문자적 수용 가능성의 문제가 대두된다¹⁶⁾ 즉, 독자가 번역되는 문자들을 얼마나 잘 이해할 수 있는지, 더 나아가서 번역되는 텍스트를 독자가 어떻게 하면 더욱 쉽고도 용이하게, 그리고 효과적으로 잘 받아들일 수 있을 것인지에 대한 고민이 필요하다.

번역은 한 문화권에서 다른 문화권으로(context) - 동양과 서양, 한 문화 공동체/또래 공동체/개인에서 다른 문화 공동체/또래 공동체/개인으로의 공간적 이동에서 비롯된 것이든, 아니면 어른 세대에서 청소년, 혹은 어린이 세대와 같은 시간적 이동에서 비롯된 것이든 상관없이 - 이동을 포함한다. 따라서 번역 작업은 단순히 동등한 언어를 맞춰서 옮겨 놓는 것이 아니라 상당히 포괄적인 문화적 이동이 되어야 한다. 그러므로 번역 작업에서 중요하게 고려해야 할 부분이 독자/수용자의 수용성이다. 하지슨이 강조하듯, 성서 번역을 기호학적 차원에서 접근하여 미디어 번역까지 포함할 경우,¹⁷⁾ 이 문제는 더욱 중요한 과제로 남는다. 번역이 단순한 문자 텍스트 사이의 이동을 넘어서 하나의 문자 텍스트 영역에서 영화나 만화, 미술이나 음악, 인터넷 사이버 공간⁸⁾ 등과 같은 다른 장르의 영역으로 번역 혹은 이야기(storytelling) 될 때 수용자의 입장에서 과연 새로운 매체가 얼마나 설득력을 지니는지, 얼마나 수용 가능성이 있는지도 평가해 보아야 한다.

수용적 차원은 마케팅에 대한 이론들을 참고할 수 있다. 성경 보급의 목적이 구원을 주는 예수 그리스도의 생명의 말씀을 전달하는 것이라고 볼 때, 결국 어떻게 하면 수용자들에게 가장 효과적으로 그것을 전달할 수 있을 것인지에 대한 평가가 이루어져야 하며, 이러한 피드백을 바탕으로 추후에 이루어지는 전달에서 새로 전략을 적용하고 수정하여 그 효용성을 높여야 한다. 수용적 효용성의 극대화를 위해서 가장 우선적으로 고려할 것은 소비자/수용자의 성향 분석이다. 성경 메시지를 세일즈 한다고 할 경우, 그 목적으로 삼고 있는 대상(소비자)의 연령은 어떤지, 그들의 취향은 어떤지, 성경 메시지를 전달했을 경우 그들이 거부감을 갖도록 하는 부정적인 요소들은 어떤 것들인지, 어떻게 하면 그러한 요소들

16) 이러한 이유에서 뉴먼은 어린이 성경 번역에 있어서 염두에 두어야 할 사항들 가운데 하나로서 수용성을 꼽았다(B. M. Newman, "Some Features of Good Translation for Children", *Bible Translator* 38 [1987], 411-418). 대한성서공회에서도 2000년에 나온 「성경원문연구」 6호를 어린이 성경을 위한 특집호로 제작하여 이러한 고민들을 해결하기 위한 모색을 한 적이 있다.

17) R. Hodgson, "Communicating and Translating the Bible in New Media for the 21st Century", 「성경원문연구」 15(2005), 154-200.

18) 대한성서공회에서 2003년 이래로 운영하고 있는 어린이 마당(<http://www.bskorea.or.kr/child/>)은 그 좋은 예이다. 이에 대해서 결론부에서 다시 언급할 것이다.

을 극복할 수 있는지 등에 대한 고민들이 있어야 한다.

수용성의 차원을 점검하기 위해서는 설문 조사나 통계 작업 같은 실질적인 수고의 작업이 필요하다. 예를 들어 시쿠의 망가 바이블 시리즈를 수용성의 차원과 관련해서 살펴본다고 했을 때, 우리는 먼저 그가 어떤 목적을 가지고 이 작품을 제작했으며, 그가 어떤 독자층을 염두에 두고 있는지 살펴볼 필요가 있다. 그는 망가 바이블 서문에서 다음과 같이 밝히고 있다.

이 책은 신약성서 안에 담긴 모든 가르침들을 모두 다루고 있지 않다. 이 책은 단지 독자들에게 성경을 소개하는 유익한 ‘첫 걸음’을 제공하기 위해 만들어졌다. 그리하여서 독자인 당신에게 [신약성경의] 가장 중요한 주제들과 인물들에 대해 맛을 보고, 도대체 그것들이 무엇인지 기본적인 아이디어를 한번 접해볼 수 있도록 하는 데 목적이 있다.¹⁹⁾

이 서문으로 미루어 볼 때, 이 책의 대상 독자는 신약성서에 대해 잘 알지 못하는 일반 독자들이다. 이 책이 지향하는 목표는 그들로 하여금 성경에 대해 관심을 가지고 이 책을 발판삼아 직접 성경을 찾아보도록 하는 것이다. 이러한 목표를 달성하기 위해서 시쿠가 추구하는 전략은 간략한 “맛보기” 전략이다. 즉, 신약성경의 중요한 주제들과 인물들을 추려내어 소개하고, 이를 통해서 그들에게 성경에 대한 기본적인 개념을 갖도록 하는 것이다.

또한 이 책은 문자 텍스트가 아닌 그림 텍스트 위주로 되어 있다. 특히 그가 선택한 그림 텍스트는 서양회화나 컴퓨터 그래픽 등이 아닌, 일본식 망가 스타일에서 다소 벗어난 나름대로 독특한 망가 스타일이다. 이를 미루어 볼 때 그가 젊은 독자층을 염두에 두고 있음을 알 수 있다. 그는 언론인인 리머(M. Rimmer)와의 인터뷰를 통해 이러한 사실을 반영하고 있다. 시쿠는 자신이 열한 살 때 복음을 접하게 된 이야기를 전하면서 이 망가 바이블이 어린이들에게도 같은 효과를 내리라고 기대하느냐는 리머의 질문에 성령께서 하신다면 못 하실 것도 없다고 답변함으로써 나름대로 젊은 층에 대한 기대를 가지고 있음을 보여주고 있다.²⁰⁾

이런 것들을 종합해 보았을 때 우리는 수용적 차원에 있어서 두 가지 과제를 접하게 된다. 첫째로 시쿠의 제1차 독자들에게 있어서의 수용적 차원의 문제이며, 둘째로 이것이 한국어로 번역이 될 경우 한국 독자들이라는 제2차 독자들의 수용적 차원의 문제이다. 이 작품을 한국어로 번역해 보급한다면 우리는 첫째보다는 둘째 문제와 관련하여 수용적 차원을 논의해야 한다. 즉, 한국어로 번역된 시쿠의 망가 바이블이 어떤 독자들을 대상으로 하는지, 어떤 목표를 가지고 영어

19) Siku, *The Manga Bible, NT-Raw* (London: Hodder & Stoughton, 2007), v.

20) Siku, *Manga Bible*, 68.

에서 한국어로 번역할 것인지에 따라 번역도 달라질 수 있다), 수용 효과의 극대화를 위해서 어떤 과제들을 해결해야 하는지 등을 논의할 수 있을 것이다.

이런 문제들은 결국 설문 조사와 같은 통계 작업으로 이어져야 한다. 대상 독자를 선정하면서 그들이 어떤 취향을 가진 집단인지, 과연 시쿠의 망가 바이블 이미지 스타일이나 구성, 그림 텍스트와 문자 텍스트의 레이아웃 등이 그들에게 어느 정도의 수용성이 있을 것인지 조사할 수 있을 것이다. 이러한 조사 결과에 비추어 볼 때 과연 우리는 이 작품이 얼마나 그 수용성에 있어서 높은 만족도를 보이고 있는지, 그리고 그 수용적 차원이 앞서 언급한 네 가지의 차원들과 더불어 저자가 지향하는 신학과 어떻게 부합하는지 등을 평가해 볼 수 있을 것이다.

이 논문에서는 시쿠의 작품에 대한 수용성의 차원을 다루지는 않을 것이다. 수용성에 대한 조사 작업은 새로운 논문을 필요로 할 정도의 큰 작업이며 먼저 대상 독자를 선택해야 하는 문제가 있기 때문이다. 시쿠의 작품은 제1차 독자들을 위한 목표와 전략을 기술하고 있다. 문제는, 우리가 만일 수용성에 대한 연구를 한다고 하면, 우리가 관심을 가지고 다루게 되는 대상은 1차 독자(영어권)가 아닌 한국인을 대상으로 하는 2차 독자이며, 그 텍스트 역시 영어본이 아닌 한국어 번역본이어야 한다는 점이다. 이 경우, 한국어 번역본의 목표와 방법론 등에 대한 새로운 분석이 필요하다. 이것은 1차 저자인 시쿠의 몫이 아닌 2차 저자에 해당하는 이 책의 한국어 번역자의 입장과 연관이 있다. 따라서 1차 생산물인 영어본 *The Manga Bible NT-Raw*를 다루면서 한국 독자들을 대상으로 하는 수용성 연구는 사실 별개의 문제가 된다. 그러나 추후에 한국어 번역본을 접할 수 있게 된다면 이러한 차원으로 연구를 확장하는 것도 의미 있는 작업이 될 것이다.

3. 시쿠의 *The Manga Bible NT-Raw*

이 섹션에서는 시쿠의 망가 바이블을 수용성의 차원을 제외한 네 가지 차원들을 통해 살펴볼 것이다. 최근 제작된 대표적 망가 바이블은 세 가지이다. 물론 옛날부터 소위 성경 만화라는 것이 많이 있었다. 하지만 2007년 이후로 일본 만화 스타일인 “망가”라는 기존에 없던 독특한 유형으로 세 개의 성경 만화 작품들이 나와 세계적으로 인기를 끌고 있다. 이 세 작품들은 시쿠의 망가 바이블(*The Manga Bible*), 한국계 작가인 이영신과 황정선 등이 미국 존더만 출판사를 통해 출간하고 있는 망가 바이블(*Manga Bible*), 그리고 틴데일 하우스에서 출간하고 있는 망가 메시아(*Manga Messiah*) 등의 시리즈이다.²¹⁾

21) 시쿠의 망가 바이블은 일종의 시리즈 작품들인데, 2007년 2월에 출간한 *The Manga Bible - NT*

이 세 개의 망가 바이블(시리즈) 가운데서 가장 일본식 망가의 스타일을 추구하고 있는 것은 틴데일 하우스의 망가 메시아이다. 틴데일의 망가는 표지부터 일본어를 사용하고 있으며, 그림에 있어서도 눈물이 금방이라도 터져 나올듯한 큰 눈으로 인물을 그리는 전형적인 일본식 망가 스타일을 따른다. 그러나 시쿠의 망가 바이블 시리즈는 이와는 다른 그림 스타일로서 거칠고 날카로운 선을 사용하며 캐릭터 눈동자 묘사도 전형적인 일본식 망가 스타일과는 다르다²²⁾

3.1. 문학적 차원 분석

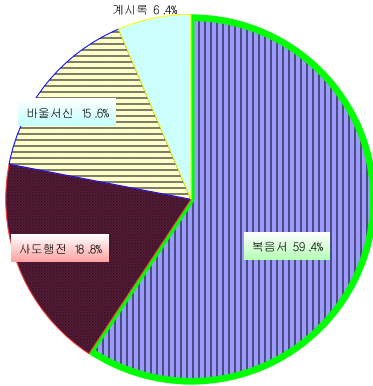
시쿠의 망가 바이블은 서문과 에필로그, 인터뷰 등의 부록을 제외하면 총 64페이지로 이루어져 있고, 그 구성은 네 개의 복음서, 사도행전, 바울서신, 그리고 요한계시록이다. 각 책들의 분포도를 나타낸 아래 <표 1>에서 볼 수 있듯이, 이 책은 약 60% 가량을 예수의 이야기에 대해 할애하고 있으며, 19% 가량을 초대 교회의 이야기, 그리고 16% 가량을 바울 서신, 그리고 6% 가량을 요한계시록에 할당하고 있다.

흥미로운 것은 시쿠가 바울 서신들을 만화로 그려내고 있다는 점이다. 일반적으로 그림성경이나 성경 만화, 서양 기독교 회화, 심지어 기독교 영화의 경우에도 바울 서신을 담아내는 것은 거의 없다.²³⁾ 대한성서공회의 어린이마당 사이트에 있는 “재미있는 성경말씀 페이지나²⁴⁾ “성경만화”²⁵⁾ 페이지에서도 바울서신

*Extreme*과 *The Manga Bible NT-Raw*가 있고, 그 뒤를 이어서 *The Manga Bible: Raw* (2007, 7), *The Manga Bible: Extreme* (2007, 7), 그리고 *The Manga Bible: From Genesis to Revelation* (2008, 1)이 있다. 이영신과 황정선 등이 출간하는 망가 바이블 시리즈는 *Names, Games, and the Long Road Trip: Genesis-Exodus* (2007, 8), *Walls, Brawls, and the Great Rebellion: Numbers-Joshua-Judges-Ruth* (2007, 8), *Fights, Flights and the Chosen Ones: First-Second Samuel* (2008, 2), *Traitors, Kings, and the Big Break: First Kings- Second Kings* (2008, 5), 그리고 *Prophets, Captives and the Kingdom Rebuilt: Jonah- Esther-Ezekiel-Daniel-Job-Ezra/Nehemiah-Psalms* (2008, 8) 등이 있다. 그리고 틴데일 하우스에서 출간한 망가 메시아는 2007년 7월에 틴데일 하우스 출판사(Tyndale House)에서 제작한 망가이다.

22) 아오키가 잘 지적했듯이, 이영신과 황정선의 망가 바이블은 시쿠의 망가 바이블에 비해서는 일본식 망가 스타일에 더 가깝지만, 그 자체로 볼 때 오히려 한국식 만화(manwha) 스타일에 더 가깝다. 심지어 이영신과 황정선의 망가 바이블(영어본)은 의성어를 한국어 문자 그림으로 표현한다. (D. Aoki, “Reviews: The Manga Bible vs. Manga Bible vol. 1” (<http://manga.about.com/b/2008/01/24/reviews-the-manga-bible-vs-manga-bible-volume-1.htm>)).

23) 정종화는 『자료로 보는 세계 종교 영화』 (서울: 범우사, 2007)에서 기독교를 소재로 한 서양 영화 70편, 한국 영화 30편을 소개하고 있는데, 이 100편의 기독교 관련 영화에 있어서 바울 서신을 다루는 내용은 없다. 굳이 찾는다면, 마틴 스콜세지 감독의 『그리스도 최후의 유혹』 (1988)에서 바울이 등장하는 장면을 꼽을 수 있다. 이 장면은 단순히 바울이 전도하는 사도행전 류의 장면을 넘어서 바울의 기독교론(고전 2:2)을 반영하고 있기 때문이다. 그러나 이것마저도 극히 제한적이다.



을 다루는 부분은 없다.²⁶⁾ 그런데 시쿠의 망가 바이블은 바울 서신을 만화 이야기로 담아내고 있다. 망가 바이블에서 다루는 바울 서신은 고린도전서, 로마서, 갈라디아서, 빌레몬서 등 총 네 개이다. 고린도전서는 세 쪽, 로마서는 한 쪽, 갈라디아서는 네 쪽, 그리고 빌레몬서는 두 쪽으로 되어있다.

먼저 고린도전서의 경우, 글로에 집에서 온 사람들 편에 들려온 고린도 교회의 문제(고전 1:11)들

에 대한 성경 텍스트를 근거로 편지를 전달하러 이 사람들과 바울이 대화를 나누고 이에 대해서 편지를 써 주어 그 편지를 고린도 교인들이 함께 둘러 앉아 읽는 장면으로써 고린도전서의 배경과 내용을 그림으로 그려냈다. 비록 세 쪽밖에 되지 않지만 이 책은 고린도전서의 주요 주제들을 잘 다루고 있다. 고린도전서는 교회의 분열 문제(1:10-4:21), 음행의 문제(5:1-13), 교인들 간의 소송 문제(6:1-11), 음행의 문제(6:12-20) 등을 글로에 일행이 가져왔고, 이에 대해 결혼(7:1-40), 우상 제물(8:1-11:1), 예배 질서(11:2- 14:40), 은사(12:1-14:40), 그리고 부활(15:1-58) 등의 문제에 대해 바울이 답하는 편지이다. 고린도전서에서 다루는 이슈들 가운데서 시쿠는 교회 분열과 성적인 문제를 다룬다. 기타 문제들은 이 두 가지 주제 안에 포함된다고 판단했고 이 두 가지가 고린도 교회/서신의 큰 이슈라고 판단했기 때문에 이와 같이 한 것으로 보인다. 고린도전서의 부활의 문제는 복음서 부분의 내러티브로 대체했다.

로마서의 경우 믿음으로 말미암은 칭의에 대해 다루고 있다. 로마서 부분은 내용이 추상적인 것이기 때문에 고린도전서 부분과는 달리 그림은 활동적이지 않

24) <http://www.bskorea.or.kr/child/funstory/list.aspx>

25) <http://www.bskorea.or.kr/child/cartoon/list.aspx>

26) 대한성서공회에서 2005년에 번역 출간한 *Bible Now!*에서는 총 468페이지 가운데 12페이지(그림 텍스트는 9페이지)를 바울 서신을 위해서 할애하고 있다. 그러나 로마서, 고린도전서, 에베소서를 다루는 이 장면들은 어떠한 사건을 다루거나 신화적인 것을 이야기(narrative)로 전환하여 담아낸 것이 아니라 “그냥 그림을 그려 넣은” 것에 지나지 않는다. 이렇다보니 고린도전서 12장의 은사에 대한 부분을 그려낸 장면의 그림 텍스트는 이 부분의 문자 텍스트와는 연관이 없는, 소위 말해서 “글 따로 그림 따로” 있는 문제를 담고 있다. (American Bible Society, 대한성서공회 역, 『Bible Now! 어린이들에게 들려주는 101가지 성경 이야기』[서울: 대한성서공회 2005], 442).

다. 그 대신 시쿠는 더디오가 바울의 편지를 대필하는 것을 착안하여(롬 16:22) 바울이 말을 하고 더디오가 글을 받아 적는 모습으로 담아냈다. 망가 바이블에서 시쿠는 로마서의 주제가 유대인과 이방인의 관계에 대한 것으로 이해한다. 그는 그리스도 안에서 유대인과 이방인이 차별이 없고 모두가 율법이 아닌 믿음으로 의롭다 함을 얻는 것을 강조하고 있다.²⁷⁾ 그러나 로마서가 이신칭의라는 교회의 교리적 문서라기보다는 바울이 스페인 전도를 앞두고 그들에게 협조를 구하는 일종의 전략적인 편지라는 주장이²⁸⁾ 설득력 있게 대두되는 상황에서 시쿠는 이와 같이 로마서를 해석함으로써 전통적인 견해를 따르고 있다.

전통적인 교회의 해석을 따르는 것은 빌레몬서 부분에도 잘 나타난다. 시쿠는 두 쪽에 걸쳐 빌레몬서를 그리고 있는데, 그는 이 편지의 수신자가 빌레몬이며, 감옥에 갇힌 바울이 우연히 감옥에서 도망친 노예인 오네시모를 만나 그리스도인이 된 그를 주인에게 돌려보내 주면서 오네시모가 끼친 손해도 대신 갚아주겠으니 그를 용서하라는 편지로 빌레몬서를 해석한다.²⁹⁾ 많은 학자들은 비록 약간의 수정은 있으나 전반적으로 이러한 전통적 해석을 받아들이고 있다. 물론 오네시모의 주인이 과연 빌레몬인지에 대한 의문을 제기하는 목소리는 오래 전부터 있었고,³⁰⁾ 오네시모가 잡혀 온 것이 아니라 도움을 받기 위해 바울을 찾아가는 것이라는 주장도 있었다.³¹⁾ 그러나 이러한 해석들도 도망친 노예 오네시모라는 전통적 해석에서 크게 벗어나지 않는다.³²⁾

그러나 이런 해석에 도전하는 목소리도 있다. 김영봉에 따르면 도망친 노예라는 해석은 노예에 대한 편견에서 비롯된 것이며 이런 주장을 처음 내놓은 교부 크리소스톰의 개인적인 이데올로기를 그동안 교회가 아무런 비판 없이 받아들여왔기 때문에 빚어진 잘못된 해석이라는 것이다.³³⁾ 우리는 빌레몬서 본문이 도망친 노예에 대한 빌레몬서의 전통적 해석을 직접적으로 뒷받침 해주는 어떠한 결정적인 근거도 제공하고 있지 않다는 점을 본문 텍스트를 자세히 관찰하면 알 수 있다. 나는 바울이 11절에서 “쓸모 있는/쓸모없는(εὐχρηστος/ἄχρηστος)”이라는 표현이 디모데후서 4장 11절에서 마가에 대해 쓰이고 있으며, 이것이 선교적

27) Siku, *Manga Bible*, 54.

28) R. Jewett, *Romans: A Commentary on the Book of Romans* (Hermeneia; Minneapolis: Fortress Press, 2006).

29) Siku, *Manga Bible*, 59-60.

30) J. Knox, *Philemon Among the Letters of Paul: A New View of Its Place and Importance* revised ed. (New York and Nashville: Abingdon Press, 1959).

31) E. Lohse, *Colossians and Philemon a Commentary on the Epistles to the Colossians and to Philemon* (Hermeneia; Philadelphia: Fortress Press, 1971).

32) P. T. O'Brien, *Colossians, Philemon* (WBC 44; Dallas: Word Books, 1982).

33) 김영봉, “다시 읽는 빌레몬서”, 『박설봉 산수기념 논문집』(수원: 협성대학교, 1998) 149-168.

차원의 용어임을 발견하였다. 나는 도망친 노예인 오네시모가 옥에 잡혀왔다가 바울을 만나 회심한(11a, 쓸모 있는 자가 되어) 것이 아닌, 바울의 선교 동역자로서 중요한 역할을 담당하는 정도에 이르렀음을 가리키는 것으로 본다. 비록 이러한 주장이 지난 2천년 가까이 교회에서 전통적으로 받아들여져 왔던 빌레몬서의 전통적 해석에 눌러 있지만, 이러한 가설은 새롭게 정립되어야 하며, 이러한 맥락에서 망가 바이블의 빌레몬서는 재고할 필요가 있다.

갈라디아서 부분은 망가 바이블의 바울 서신 중에서 가장 많은 분량을 차지한다. 갈라디아서는 심각한 갈등 상황을 다루고 있기에 이것을 극적으로 표현하기에 적절해서 시쿠가 이 부분을 다루었을 수도 있다. 또한 갈라디아서의 갈등 내용이 바울 신학에 있어서 중요한 주제이도하기 때문에 이런 이유로 시쿠가 갈라디아서를 비중 있게 다룬 것으로 볼 수도 있다. 흥미롭게도 시쿠는 갈라디아서 2장에 나오는 예루살렘 회의를 사도행전 15장의 회의와 연결해서 같은 사건으로 본다. 즉, 갈라디아서에 근거한 두 차례의 예루살렘 방문과 사도행전에 근거한 세 차례의 방문 사이에 놓인 여러 가지 해석 가운데, 그는 갈라디아서의 두 번째 방문과 사도행전의 세 번째 방문을 같은 것으로 해석한다.³⁴⁾

바울의 진정성을 인정받는 일곱 개의 편지 가운데 고린도후서, 데살로니가전서, 그리고 빌립보서가 시쿠의 망가 바이블에서는 제외되었다. 고린도후서는 바울의 권위가 도전받는 상황을 반영하는데, 이것은 그 안전에 있어서는 좀 다르지만 갈라디아서에 반영되어 있고, 또한 고린도전서 부분을 통해 고린도 교회에 대한 이야기를 다루었으므로 망가 바이블에서는 생략된 것 같다. 빌립보서의 경우에도 거짓 교사들의 문제와(1:12-18; 3:1-21) 교회 내의 분열의 문제(4:1-2)가 주요 이슈인데, 이 두 가지 주제는 갈라디아서와 고린도전서를 다루는 부분과 겹치기 때문에 생략이 되었을 수 있다.

문제는 데살로니가를 제외했다는 점이다. 데살로니가전서의 경우 진정성을 인정받는 문서 가운데 가장 초기의 문서이고, 다른 여섯 개의 편지들과는 달리 종말에 대한 주제를 다루고 있어서 나름대로 독특한 부분으로 다루어질 수 있음에도 불구하고 망가 바이블에서는 이 부분을 제외했다. 망가 바이블에서 재림이나 종말에 대한 주제를 다루는 것은 예수께서 재판을 받는 장면에서 언급한 것³⁵⁾과 요한계시록을 다루는 부분이 전부이다. 전자의 경우 망가 바이블 안에서 이야기 전개로 볼 때 시쿠의 종말론에 대한 것을 반영한다고 보기는 힘들다 단, 후자의 경우에서 종말에 대한 시쿠의 개념을 엿볼 수 있다.

시쿠는 요한계시록에 대해 네 쪽에 걸쳐서 그려내고 있다. 인터뷰에서 리머

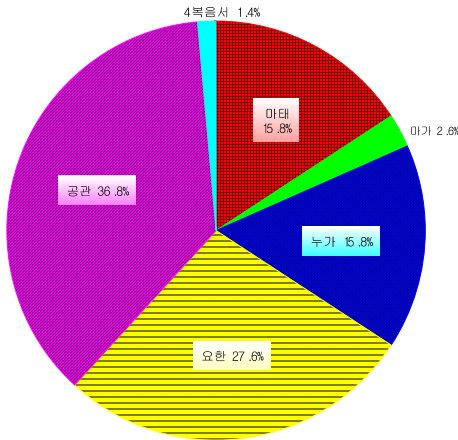
34) Siku, *Manga Bible*, 55.

35) *Ibid.*, 35.

(Rimmer)도 요한계시록에 “달랑 네 쪽!”³⁶⁾을 할애한 것에 대해서 지적하고 있다. 이 네 쪽 중에서 하나는 소녀가 병원에서 요한계시록 꿈의 세계로 빠져드는 서론으로, 다른 하나는 하늘 예배의 경험을, 또 다른 하나는 여러 재앙과 심판에 대한 환상을, 그리고 마지막 쪽은 새 하늘과 새 땅, 하나님의 위로, 그리고 소녀가 꿈에서 깨어나는 장면으로 할애한다. 망가 바이블의 요한계시록은 비록 네 쪽 밖에 안 되지만 요한계시록의 중요한 주제들은 골고루 다루고 있다. 따라서 비록 데살로니가전서를 제외하긴 했지만 요한계시록을 통해 종말에 대한 주제는 다루고 있다. 이 부분은 21세기에 사는 열두 살짜리 소녀가 런던의 한 아동 병원에 입원했다가 요한계시록을 읽고 꿈을 꾸는 모습을 통해 요한계시록을 전달하는 새로운 방식으로 예술적인 창의성을 드러냈다. 그러나 그저 어린 소녀가 꾸는 꿈 정도로 가볍게 넘어가도록 독자들을 오도할 가능성도 배제할 수 없다.

이제 복음서 부분을 살펴볼 차례이다. 망가 바이블에서 복음서가 차지하는 비중은 상당히 크다. 복음서

<표 2. 망가 바이블의 복음서 의존 비율>



중에서 각각 의존하는 비율은 단일 복음서를 비교했을 때 요한복음이 27.6%로 가장 많았고, 마태와 누가가 각각 15.8%로 그 뒤를 잇고, 마가복음이 2.6%로 가장 의존 비율이 낮았다. 공관복음서 모두에 나타나는 부분은 36.8%이며, 네 개의 복음서 모두에 나오는 부분은 1.4%에 그쳤다(<표 2.> 참조)

망가 바이블은 공관복음서의 시간적 순서를 따르고 있다. 따라서 예수의 성전 폐기 사건(막 11:15-17)을 요한복음처럼 사역 전반부에 배치시키지 않고 후반부에 놓았다. 복음서 부분은 예수의 탄생 이야기로부터 시작하여 예수의 부활에서 끝을 맺는다. 내용면에서 분류를 해보면 다음 <표 3> 과 같다.

복음서 부분을 이와 같이 살펴보았을 때 몇 가지 사실들을 발견할 수 있다. 첫째, 공관복음서 공동 사용을 제외하면 단독 의존율에 있어서 네 개의 복음서들 가운데 요한복음의 사용 비중이 높다. 둘째, 요한복음의 비중을 높이면서도(심지

36) Ibid., 72.

<표 3. 복음서 부분 구조>

순번	내용	텍스트	분량(쪽)	순번	내용	텍스트	분량(쪽)
1	예수 탄생	마태	3	14	사역-간음녀 용서	요한	2
2	세례요한/세례	공관	2.5	15	기적 3 - 실로암	요한	2
		요한	0.5	16	비유3-돌아온 탕자	누가	1
3	시험	마태	2	17	성전 폐기	공관	2
4	기적 1 - 추마	공관	2	18	수난-유대지도자 음모	요한	1
5	제자 부르심	누가	3	19	수난-최후 만찬	공관	1.5
6	비유1-선한사마리아	누가	1	20	수난-겔세마네	공관	1.5
7	기적 2 - 치유	공관	1	21	비유4-악한 소작농	공관	1
8	제자 부르심	공관	1	22	수난-유대지도자 재판	공관	0.5
9	사역 - 가르침	요한	2	23	수난-빌라도 재판	공관	1
10	비유2-빛진 자	마태	1			요한	0.5
11	세례요한 죽음	마가	0.5	24	수난-십자가 처형	4복음	0.5
12	제자 파송 귀환	마가	0.5	25	부활	누가	1
13	유대지도자와 갈등	요한	2	26	부활이후 현현	요한	0.5

어 26번 섹션에서 요한복음 21장의 에필로그를 사용함으로써 복음서 섹션을 마무리한다) 공관복음서의 이야기 순서를 따라간다는 점이다 셋째, 예수의 사역을 배분함에 있어서 준비 기간으로 8쪽, 사역 기간으로 21쪽, 수난과 부활 이야기로 9쪽을 사용한다. 넷째, 예수의 사역 부분의 절반에 해당하는 부분을 세 차례의 기적과(5쪽) 네 차례의 비유와 한 차례의 가르침 대화(총 6쪽)로 그려냄으로써 기적을 베푸는 자와 가르치는 스승으로서의 예수 이미지를 부각시킨다.

이상과 같이 보았을 때 시쿠가 마가 바이를 통해서 어떤 기독교론을 전달하려고 하는 지 엿볼 수 있다. 우선, 요한복음의 비중이 크다는 것은 얼핏 우리들에게 고기독론(High Christology)을 전해주려는 것 같은 느낌을 준다. 하지만 요한복음 인용 텍스트는 고기독론과는 별로 상관이 없다. 예를 들어, 니고데모와 대화(9번)는 요한복음 본문에서는 매우 고기독론적이다. 요한복음의 원래 에피소드는 니고데모와의 대화(요 3:1-10)와 이에 대한 담화(요 3:11-21) 부분으로 이루어져 있다. 특히 후반부인 담화 부분이 예수에 대한 고기독론을 말해주는데 마가 바이를에서는 이 고기독론 부분을 생략한다. 도리어 인류를 구원하기 원하시는 하나님의 사랑 부분(요 3:16)만을 남겨둠으로써 이 이야기를 예수에 대한 고기독론에서 하나님의 사랑에 대한 것으로 전환시켰다 이러한 모습은 “예수의 인간적인 면”을 부각시키려 했던 시쿠의 제작 의도를 반영한다.³⁷⁾

마가 바일이 공관복음의 순서를 따라간다는 것은 이 책이 “교회에 단 한 번도 가본 적이 없는 사람들을 염두에 두고”³⁸⁾ 쓴 일종의 기독교 소개용 책이라는

37) Ibid., 66, 69-70.

목적에도 부합한다(수용성 차원). 우리는 누가행전의 저자가 자신의 글 서문에서 밝히는 것과 같은(눅 1:1-4) 목적과 기능을 망가 바이블에서 찾아볼 수 있다. 예수의 탄생에서 시작하여 부활, 그리고 사도행전에서의 승천과 이어지는 교회의 선교 이야기를 망가 바이블은 모두 순서대로 담고 있으며, 이로 미루어볼 때 누가행전의 저자가 가졌던 입장을 시쿠도 택한 것으로 보인다.

예수의 사역에 대한 부분에는 그의 치유와 가르침이 골고루 들어가 있다. 치유 부분에 있어서는 공관복음서와 요한복음을 두루 사용하고 있으며 비유는 누가복음에서 두 개, 마태복음에서 한 개, 그리고 공관복음에서 한 개를 사용한다. 치유 사역의 경우 축마 사역 하나에 병 고침의 사역 둘로 구성함으로써 기적 행사자로서의 예수를 보여주는데, 특이한 것은 자연을 대상으로 한 기적(예를 들면 풍랑을 잔잔케 하는 것이라든지 물 위를 걷는 것과 같은 고기독론적 기적)을 배제하고 도리어 인간들의 아픔을 치유해주는 이웃과 같은 예수의 이미지를 부각시킴으로써 고기독론적 예수가 아닌 인간적인 예수의 모습을 전하고 있다.

가르침의 경우, 선한 사마리아인의 비유(선한 이웃), 빛진 자의 비유(용서), 돌아온 탕자의 비유(영접/용서), 그리고 악한 소작농의 비유(수난)를 제시한다. 악한 소작농의 비유는 망가 바이블의 이야기 전개를 위해 적절하게 배치된 비유인데 반해, 나머지 세 개의 비유들은 용서하며 이웃을 돌보는 선한 그리스도인의 삶과 용서하고 맞아들이시는 아버지의 모습을 부각시킴으로써 “많은 사람들이 기독교에 대해서 매우 적대적인 태도를 가지고 있는 이 시대에 그들의 오해를 바로 잡아주고 그들을 기독교 안으로 초대하고자 하는³⁸⁾ 목적을 드러내고 있다.

이러한 목적은 왜 망가 바이블에 산상수훈이 생략되어 있는지 설명해준다. 망가 바이블에는 산상수훈이 없다. 편지글도 만화로 그려내는 시쿠가 많은 알레고리가 담겨 있는 산상수훈을 만화로 표현할 실력이 없어서 생략한 것은 아니다. 산상수훈의 내용은 매우 당위적이면서 명령적 교훈이다. 즉, 높은 수준의 도덕적 요구를 하는 부분이다. 이러한 것은 시쿠가 추구하는 망가 바이블의 지향점과는 상반된 것이며, 이로 인해서 산상수훈을 생략한 것으로 보인다.

그렇습니다. 우리는 바로 그 하나의 동기[이야기를 통해서 스스로 깨닫게 되는 것]를 추구했지요. 우리는 그저 사람들에게 “이거 하시오. 저 것 하시오.” 하는 식으로 도덕적인 교훈들을 명령하고 받아 적도록 하려고 하지는 않았습니니다. 이야기를 함으로써 사람들은 자기들이 얻어야 할 메시지는 그것이 무엇이 되었든 알아서 얻을 테니까요.⁴⁰⁾

38) Ibid., 73.

39) Ibid., 73-74.

40) Ibid., 70.

3.2. 예술적 차원 분석

기존의 성경 만화들은 그림 스타일에 있어서 전형적인 특징들을 가지고 있는데 그것을 들로 나누다면, 교회학교 아동부 저학년 정도의 어린이들을 위한 만화와 그 이상의 연령을 위한 만화이다. 저학년 정도의 어린이들을 위한 만화는 단순하거나 부드러운 색깔에 선의 사용도 굴곡이 강한 부드러운 특징을 가지고 있다. 피노키오나 백설 공주 같은 디즈니 애니메이션의 그림 스타일이라든지 후지코 후지오의 『도라에몽』 시리즈 류의 스타일을 가지고 그린 성경 만화가 바로 이러한 것들이다.⁴¹⁾ 이런 그림들은 그림을 단순화 시키고 과장된 비현실적 인물을 그린다. 다른 하나는 초등학교 고학년 이상이나 일반인들의 교양을 위한 성경 만화 스타일인데, 이러한 만화들의 그림은 현실적인 그림 스타일을 가지고 있으며 선의 사용도 상당히 자세하다.⁴²⁾

그런데 시쿠의 망가 바이블 그림 스타일은 색다르다. 앞서 언급했듯이, 미야자키 하야오(M. Hayao)의 만화와 같은 전형적인 일본 망가 스타일도 아니고, 그렇다고 해서 위에서 소개한 두 종류의 성경 만화 스타일과도 거리가 먼 작품이다. 시쿠의 작품은 서양의 만화(comic)와 유사하지만 그들과는 그림 스타일이 다르다. 망가 바이블의 그림은 전체적으로 길게 나타나고(그래서 키가 커 보인다) “판에 박힌 듯이 그려내는 전형적인 서양의 만화책(Western comic book) 스타일”도 아니다.⁴³⁾ 따라서 이 책은 초등학교 저학년 이하 보다는 중고등학교 이상의 연령에게 더 관심을 끌 수 있는 책이다.

그림을 그릴 때 시쿠는 덜 중요한 부분은 과감히 단순화 하거나 생략하고 강조할 부분만 부각시켰다. 따라서 전체적으로 볼 때 선은 날카롭고 인물들은 카리스마가 넘치는 모습으로 나타난다. 특히 예수를 그릴 때 이런 특징이 잘 나타난다. 망가 바이블에서 예수는 종종 긴 가운데 후드를 걸치고 있거나, 반쯤 가린 얼굴을 하거나, 아예 검은색으로 가려 있다(<그림 3>). 예수의 몸짓은 소위 말하는 멋진 모습(10쪽, 축마 장면)으로 종종 나타나고, 십자가 처형 장면도 카리스마 넘치는 모습으로 그려져서 숭고한 맛을 더해준다. 그래서인지 예수는 상당히 어둡고 날카로운 이미지로 나타난다. 이 그림에서 보듯이, 시쿠는 “예수를 밤비(Bambi)

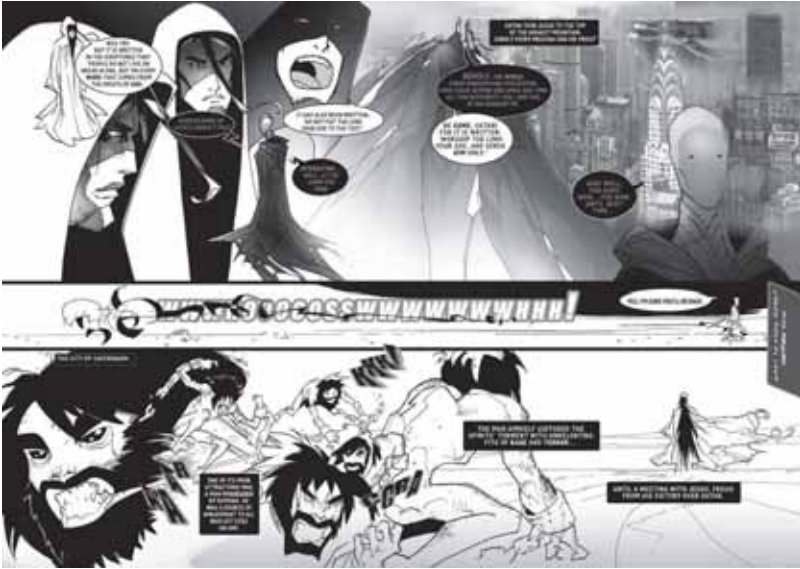
41) 이러한 성경 만화의 대표적인 예가 대한성서공회에서 번역 출간한 Bible Now!의 그림 스타일이다.

42) 1990년대 초반에 한국에서 크리스찬 다이제스트를 통해 출판된 에티엔느 달리의 『성경 만화』 시리즈나 국민일보사를 통해 1990년대 후반에 김수연이 출판한 『만화성경』 시리즈, 2003년에 『교양으로 읽는 만화 성경』이라는 이름으로 한국에서 출판한 클로드 몰리테르나(C. Moliterni)와 헤수스 블라스코(J. Blasco)의 1983년 작과 같은 그림들이 여기에 해당한다.

43) Ibid., 65.

로 보지 않고” 도리어 “사탄보다 더 무시무시하게 드러나”도록 그려낸다.⁴⁴⁾

<그림 3>



시쿠가 예수를 이러한 모습으로 그려낸 것에는 그의 신관과 기독교인이 반영되어 있다. 그는 리머와의 인터뷰에서 다음과 같이 말한다.

나는 하나님이 환히 비치는 빛이라고 생각하지 않습니다. 나는 또한 그분이 어둡고 침울한 힘이 있으신 분이라고 봅니다. 나는 하나님의 그러한 면을 예수를 바라보면서 투영시키려고 노력했습니다. [...] 우리는 어떤 것들에 대해서 설명을 할 수 없습니다. 어떤 일들은 정말로 참혹하지요. 예를 들면, 왜 하나님은 악이 성행하도록 내버려두시는가 하는 겁니다. “하나님, 좀 그만하시지요?” 하지만 하나님은 그만두지 않습니다. 바로 이런 점이 하나님의 어두운 면입니다. 저는 왜 그런지 설명을 못하겠습니다. 아마 다른 사람들도 그러할 겁니다.⁴⁵⁾

예수를 어둡게 그려내는 것이 망가 바이블이 기존 성경 만화와는 다른 모습을 보이는 큰 차별성 가운데 하나이다. 어쩌면 시쿠가 건강의 악화로 인해 어린이 병원에 누워 있어야 하는 자신의 열두 살 난 딸을 보면서 이러한 신정론의 문제를 고민했고, 이것이 그의 그림에 반영되어 있을 수도 있다. 그러나 감사의 글에서 시쿠 자신이 밝히고 있듯이 그 여자 아이에 대한 그의 신정론적 고민은 그의

44) Ibid., 66-67.

45) Ibid., 67

개인적 신앙으로 넘어선 듯하며⁴⁶⁾ 요한계시록 부분에서 나타난 자신의 딸 역시 도리어 밝은 표정을 하고 있다.⁴⁷⁾ 하여튼 시쿠는 예수에 대한 일반적 이미지-온화하고, 부드럽고 친절하며 따스한 선한 목자상-를 벗어나려고 한 것은 분명하다.

예수를 부드럽고 온화한 자비의 인물로 그려내는 기존의 회화나 만화, 영화와 달리 예수를 이렇게 색다르게 그리는 것은 어쩌면 시쿠가 목표를 삼았던 비기독교인들에게 쉬이 접근하기 위한 하나의 방편으로 보인다. 기존 예술 매체에서 내보이는 친편일률적인 예수상은 일반인들에게 보지도 않고 덮어버리는 식상함을 안겨주는데, 이와 달리 망가 바이블은 직접 내용을 읽어보지 않으면 그것이 성경 만화인지 무협지인지 분간하기 어려울 정도로 비기독교인들에게 거부감 없이 다가갈 수 있는 그림 스타일을 제시한다. 따라서 이런 색다른 그림 스타일은 시쿠가 목표로 삼았던 접근성 내지는 수용성을 극대화하는 역할을 담당하기도 한다.

예술적 차원에서 또 눈여겨 볼 것은, 말풍선(speech balloon)을 넣을 때 사탄의 대사는 검은 배경으로 처리를 한 것이다(<그림 3> 참조). 이것을 통해서 시쿠는 사탄이 가지고 있는 부정적 이미지를 부각시키려 했다. 위의 <그림 3>에서 볼 수 있듯이, 시쿠의 그림은 사탄이 갖는 일반적인 이미지를 깨뜨리고 있다. 사악하고 시커멓고 무섭게 그려지는 사탄의 이미지와는 달리 시쿠의 그림에서 사탄은 그저 평이하고 밋밋하다. 그래서 그림만 봐서는 그것이 사탄인지 분별이 가지 않는다. 이 그림에서는 도리어 예수가 어둡게 그려져 있어 예수가 사탄 같고 사탄이 예수 같아 보일 수도 있다. 그가 왜 사탄을 가치중립적 그림 이미지로 그려냈는지 그 이유를 정확히 파악하기는 어렵다. 어쩌면 사탄이라는 존재는 결코 특이하지 않으며 매우 자연스러워서 우리의 일상에 늘 함께 도사리고 있는, 우리 인간들과 매우 가까운 존재임을 보여주기 위한 것일 수도 있다.

또한 시쿠의 작품이 우리의 눈길을 끄는 것 가운데 하나는 기독교 초보자를 배려하는 이 책의 목적에 부합하도록 종종 페이지 옆면으로 해당 장면의 성경 본문을 찾아볼 수 있도록 “Want to Know More?” 부분을 첨가한 것이다. 망가 바이블의 레이아웃 부분과 캡션 부분에 있어서도 몇 가지 짚고 넘어갈 점들이 있다. 망가 바이블에서 눈여겨 볼 것은 비유이다. 비유의 배치를 살펴보면, 첫째와 둘째 비유들을 배치할 때 위의 <표 3>에서 볼 수 있듯이, 기적(4, 7번)-부르심(5, 8번)-가르침/비유(6, 9-10번)의 구도를 따르고 있다. 이 처음 두 개의 비유들은 그 앞뒤에 따르는 장면들과는 문맥이나 주제 면에서 사실 별로 연관성이 없어 보인다. 세 번째 비유의 경우는 사정이 다르다. 세 번째 비유는 소위 말하는 돌아온 탕

46) Ibid., ii.

47) Ibid., 61.

자의 비유인데, 시쿠는 이 비유를 실로암 사건 바로 뒤에, 성전 사건 바로 앞에 배치시켰다. 실로암 사건을 통해 시쿠는 배타적인 유대 지도자들을 고발하며, 성전 사건과 뒤이어 나오는 유대 지도자들의 배척하는 모습을 통해 역시 그들의 악한 모습을 드러낸다. 이 장면들 사이에 시쿠는 이 셋째 비유를 넣는데, 그 제목을 “탕자 용서하지 않는 형(THE PRODIGAL SON-unforgiving brother)” 이라고 캡션을 붙였다. 그는 캡션에 “탕자” 라고 표기함으로써 해체주의에서 사용하는 “지움 아래”(sous rature) 개념을 도입하였으며, 이것을 위와 같은 구도 속에 배치시킴으로써 누가복음 15장의 이 비유가 탕자에 대한 것이 아니라 용서하지 않는 사람들(유대지도자)에 대한 것임을 간파하고 있다. 이것을 통해서 시쿠는 누가복음 15장의 흔히 말하는 “돌아온 탕자”의 비유에 대한 새로운 해석을 제시하고 있다.

3.3. 역사적 차원

망가 바이블은 역사적 차원에서 두 가지 특징을 보인다. 첫째는 정확한 역사성을 근거로 하기 위한 노력을 했다는 점이다. 먼저 연대 측정에 있어서도 그는 막연한 추측이 아닌 성경 내외적인 자료들을 수년간 연구한 결과로 정보를 제공한다.⁴⁸⁾ 그가 제시하는 예수 탄생의 시기나 그 당시의 정보들, 예수의 열 두 제자들의 배경에 대한 보충 설명, 세례 받는 방식(세례가 아닌 침례), 세례 요한에 대한 시기적 정보⁴⁹⁾ 예루살렘 성전과 관련한 몇몇 정보들⁵⁰⁾ 바로 그러한 예들이다. 바울의 전도 여행도 지도를 그리고 여행 일정을 따라 가게 하여 나름대로 역사적 신빙성이 있는 정보라는 인상을 주고 있다. 시쿠가 이와 같이 역사적인 사실성을 부각시키는 이유는 2천 년 전의 예수 사건이 허구라는 비기독교인들의 의혹을 대비하기 위한 일종의 변증적 기능을 하도록 하기 위해서라고 볼 수 있다.

그러나 그의 그림이 모두 역사적 정확성을 반영하고 있는 것은 아니다. 예를 들어 37쪽에 나오는 십자가 처형 장면은 고고학적 고증을 거친 것으로 보기에 힘들며, 도리어 영화나 서양 회화 등에서 흔히 사용하는 전형적인 구도를 반영하고

48) Ibid., 71.

49) 참고, R. E. Brown, *Birth of Messiah*, New Updated Ed. (NY: Doubleday, 1993), 166-167.

50) 시쿠가 제공하는 25만 순례객의 정보(28쪽)에 대해서 학계에서는 다르게 보기도 한다. 요세푸스가 말하는 희생제물의 숫자가 255,000마리, 혹은 256,000마리였고, 이를 기준으로 대략 25만 명의 순례객을 주장한 것으로 보인다. 그러나 희생제물의 숫자가 1인당 한 마리라는 계산은 적절하지 않으며(*Ant.* VI. 9.3), 이를 근거로 25만 순례객을 주장하는 것은 적절하지 않다. 도리어 요세푸스는 - 비록 과장되어 신빙성이 떨어지지만 - 삼백 만 명의 축제 참가자들을 증언한다(*Ant.* II. 14.3). 예레미야스는 성전에 순례하는 사람들이 들어설 수 있는 면적을 계산하여 순례객의 숫자를 125,000명 정도로 추산한다. 예레미야스, 『예수시대의 예루살렘』(서울: 한국신학연구소, 1988), 109-121.

있다. 32쪽에 나오는 겐세마네의 기도 장면도 전형적인 서양 회화 스타일을 옮겨 놓았다. 36쪽에서 바라바와 예수를 가운데 두고 빌라도가 저울질을 하는 장면은 바라바를 사악한 불량배처럼 그리고 있어서 일반적으로 교회 전통에서 전하고 있는 살인자 강도의 이미지를 그대로 반영하고 있다. 그러나 바라바가 사악한 불량배 강도라고 보기 보다는 독립 혁명가로 보는 것이 더 적절하며,⁵¹⁾ 이런 관점에서 보다 정확한 역사적 사실을 반영하는 데 잘못을 보이고 있다.

그럼에도 불구하고 우리는 시쿠가 나름대로 역사적 사실에 충실하려고 노력했던 것은 인정할 수밖에 없다. 그러나 그가 역사적 사실에만 충실하려고 했던 것은 아니다. 도리어 시쿠는 망가 바이블이 현대인들을 위한 책이라는 목적을 잊지 않고 있다. 따라서 현대인들의 피부에 와 닿는 것들을 사용하고 있는데, 특히 비유 부분이 그러하다. 다른 부분들에 있어서 시쿠는 다른 예수 영화나 그림들에서 묘사하고 있는 것과 같은 2천 년 전 당시의 복장을 한 인물들을 그려내고 있다. 그러나 비유 부분과 그 외 곳곳에서 현대적인 이미지를 삽입하고 있다.⁵²⁾

비유를 그럴 때에는 그림 스타일도 바뀌며, 성경 본문에서 무척 자유롭다. 예를 들면, 선한 사마리아인의 비유에서는 신부, 성가대 지휘자, 외국인 등이 등장하며 “응급처치 자격 과정”등과 같은 현대 독자들의 피부에 와 닿는 표현들을 사용한다. 빛진 자의 비유에서는 영화 『대부』를 패러디한다. 사용하는 용어도 갱단들이 사용하는 속어들도 나오며, 화폐 단위도 당연히 달러이다. 악한 포도원 소작농의 비유에서는 마지막 컷이 미국 서부영화의 한 장면을 연상시킨다. 전반적으로 볼 때 다른 예수 영화들이나 만화들처럼 전형적인 과거풍의 캐릭터나 이미지를 활용하지만, 곳곳에서 현대적인 이미지와 대사를 활용함으로써 오늘날의 독자들과 대화를 나누려는 모습이 엿보인다.

4. 결론: 한국 상황에서의 전망과 과제

지금까지 우리는 시쿠의 망가 바이블을 몇 가지 기준을 가지고 분석해 보았다. 21세기에 놓인 한국의 기독교는 문화적으로 사회의 도전을 많이 받고 있다. 불과 몇 십 년 전만 해도 사회 문화를 이끌고 가던 한국의 기독교는 도리어 사회에 이끌려 가는 처지에 놓였다. 사회는 다양한 문화적 매체들을 내놓으며 하루가 다르게 새로운 세상을 펼쳐 보이지만, 교회는 여전히 움직이기를 꺼려한다. 진보적이

51) 비슬라-머리, 『요한복음』, WBC주석 35 (서울: 솔로몬, 2001), 617-618.

52) 예를 들면, 사탄에게 시험을 받는 장면에서는 미국의 대도시와 중국의 대도시를 배경으로 그린다. 요한계시록의 경우 오늘날 런던의 한 어린이 병원을 배경으로 그려낸다.

라고 평가받던 한국 기독교는 이제 수구적 보수라는 타이틀을 가지게 되었다. 어쩌면 쉽게 변화하거나 움직이지 않는 것은 기독교가 가진 복음의 순수성 유지에 대한 고민과도 관련된 것이며, 따라서 쉽게 변화하지 않는 것을 부정적으로만 볼 수는 없다. 그리고 오늘날 무차별적으로 마구 쏟아져 나오는 세상의 “발달한” 문화가 과연 적절한 것인지 아무런 평가도 없이 “새 것은 좋은 것”이라는 미명하에 받아들여야 한다고 우기는 것도 사실 그다지 바람직하지는 않을 것이다.

그러나 현실적으로 볼 때 세상은 변하고 사람도 함께 변한다. 이미 죽은 고어를 오늘날 사용할 수 없듯이, 문화가 바뀌면 그것에 따라 메시지를 담아내는 그릇도 보조를 맞춰야 한다. 이러한 측면에서 볼 때 망가 바이블은 젊은 독자층에게 성서의 메시지를 소개하고 그들에게 기독교를 바로 접할 수 있는 기회를 마련해준다는 점에서 긍정적으로 평가할 수 있다. 망가 바이블 서문이 밝히고 있듯이 이것이 성서를 대체하지는 않는다. 단지 성서를 보다 편하게, 부정적인 선입관 없이 접할 수 있도록 한다는 점에서 이러한 시도는 도움이 된다.

망가 바이블은 ‘성서 번역’이 아닌 ‘성경 이야기’에 해당하지만, 나름대로 성서 본문이나 성서 본문의 메시지에 충실하려는 노력이 있는 작품이며, 독자들로 하여금 실제로 성서를 직접 읽도록 안내하는 역할에 있어서도 많은 노력을 기울인 작품이다. 그림 스타일에 있어서도 새로운 시도를 하고 있으며, 성서라면 무조건 외면하는 독자들의 눈길을 일단 잡아끄는 데는 긍정적인 효과가 있는 작품이다.

망가 바이블은 우리에게 성서 번역이나 성경 이야기의 콘텐츠를 어떻게 평가할 것인가에 대한 질문 이외에도, 또한 어떻게 그것들을 제작할 것인가에 대한 시각을 던져준다.⁵³⁾ 특히 한국적 상황을 생각했을 때 우리나라 고유의 특징들을

53) 이러한 작품을 보면서 대한성서공회가 고려해볼만한 것이 있다. 현재 대한성서공회에서 출간하는 것은 말 그대로 성경이다. 앞서 각주에서 나열하면서 소개했던 소책자 시리즈 역시 결국 성경 본문을 주체나 메시지 전달 목적에 맞도록 편집한 것일 뿐 그 이상도 이하도 아니다. 2004년도에 대한성서공회는 애니 발라톤(A. Vallotton)의 유명한 성경 삽화 551컷을 채색하여 출간하였고, 성경에 삽화를 넣은 것을 넘어서서 채색을 한 것도 많은 발전이다(이 작업에 대한 평가에 대해서는 김영래, “『성경전서 새번역 컬러 일러스트레이션, 활용의 인식론적 고찰』, 『성경원문연구』 17 (2005), 7-23을 보라). 그러나 이것을 통해 기존의 성도들에게는 새로운 맛을 주고 이해에 도움을 주는 기대는 해 보겠지만, 과연 성경에 대해 전혀 관심이 없는 비기독교인들의 첫 눈을 끌어당기는 데 얼마나 그 역할을 감당할지 의문이다. 2004년도에 나온 컬러일러스트레이션 어린이 성경 역시 애니 발라톤의 그림에 컬러를 입힌 것과 더불어 작은 크기로 만들어서 어린이들이 들고 다니기에 좋다는 것 이외에 과연 텍스트 내용 자체가 얼마나 독자층의 수용성을 고려했는지 의문이다. 현재 대한성서공회가 시쿠가 망가 바이블을 통해서 하는 작업과 유사한 작업을 하는 것이 있는데, 어린이 마당 사이트 운영이다. 그러나 아쉽게도 현재 어린이 마당 사이트 운영은 그다지 활발하지 않다(“성경 만화” 페이지는 단 10개의 만화 컷이 있고, “재미있는 성경 이야기” 페이지는 18개의 스토리가 있다. 성경 이야기보다는 이것을 응용한 게임 콘텐츠는 보다 많아서 “미로게임” 9개, “틀린 그림 찾기” 10개, “색칠공부” 40개, “퍼즐 맞추기” 10개가 있다. 그러나 그림들은 거의 대부분이 서로 겹친다. “성경퀴즈”의 경우 14개의 섹션들로

살리는 문화 매개체를 통한 작업이 필요하다. 망가 바이블 같은 것들을 어떻게 비평하고 이런 것들을 어떻게 들여와야 할 것인지에 대한 고민도 중요하지만 어떻게 하면 한국적인 독특한 문화 양식들을 살려내어서 우리의 고유 가치를 창출할 수 있는지에 대한 질문도 중요하다. 예를 들면, 위에서 분류했던 성경 만화의 그림 스타일에서도 보듯이, 일본 망가 스타일이나 서양의 코믹북 스타일의 성경 만화는 있어도 우리나라의 독창적인 그림 양식에 대한 개발은 부족하다⁵⁴⁾

이 논문에서는 망가라는 문화 매체를 다루었지만, 그 외에도 성경 번역이나 성경 이야기 제작 작업에 있어서 다양한 매체에 대해 우리는 이제 고민해야 한다. 어쩌면 망가나 만화는 벌써 옛날이야기가 되어가고 있는지 모른다. ‘리니지’ 같이 현실과 가상공간이 혼동될 정도로 발달된 컴퓨터 게임의 시대에, 가상현실이 점점 실제 현실로 다가오는 시대에 우리가 살고 있기 때문이다. 이러한 시대 속에서 성경에 대해서는 어떻게 접근해야 할 것인지 고민해야 할 것이다

<주요어>(Keywords)

Culture, Manga, Bible Translation, Critical Methods, Korean Christianity.

문화, 망가, 성경 번역, 비평적 방법들, 한국 기독교

구성되어 있다. FAQ는 8개가 전부이며 가장 큰 문제는 이러한 모든 콘텐츠가 활발하게 업데이트 되지 않는다는 점이다. 그 실례로, 독자/청중들의 참여도를 보여주는 “기도해주세요” 섹션을 보면 2003년 이래로 올라온 글이 50개에 그치고 있다). 특히 2-5세 연령대의 유아들을 위한 성경 교육을 위한 성경/성경 이야기는 몇 개의 번역본을 제외하고는 현재 한국에서는 찾아볼 수 없으며 이러한 것이 대한성서공회가 시쿠의 망가 바이블을게기로 가져야 할 관심 영역 가운데 하나일 것이다.

54) 1990년대 김수연이 국민일보사를 통해 출판했던 성경 만화들 역시 이러한 외국 그림 스타일을 벗어나지 못한다.

* 참고문헌(References)

- 김영래, “『성경전서 새번역 컬러 일러스트레이션』 활용의 인식론적 고찰”, 『성경원문연구』 17 (2005), 7-23.
- 김영봉, “다시 읽는 빌레몬서”, 『박설봉 산수기념 논문집』, 수원: 협성대학교, 1998, 149-168.
- 바트 어만, 『성경 왜곡의 역사: 누가 왜 성경을 왜곡했는가』, 민경식 역, 서울: 청림출판, 2006.
- 비슬리-머리, 『요한복음』, 서울: 솔로몬, 2001.
- 예레미아스, 『예수시대의 예루살렘』, 서울: 한국신학연구소, 1988.
- 정중화, 『자료로 보는 세계 종교 영화』, 서울: 범우사, 2007.
- American Bible Society, 『Bible Now! 어린이들에게 들려주는 101가지 성경 이야기』, 서울: 대한성서공회, 2005.
- Aoki, D., “Reviews: The Manga Bible vs. Manga Bible vol. 1”, <http://manga.about.com/b/2008/01/24/reviews-the-manga-bible-vs-manga-bible-volume-1.htm>.
- Brown, R. E., *Birth of Messiah*, NY: Doubleday, 1993.
- De Ward, J. and E. A. Nida, *From One Language to Another*, Nashville: Nelson, 1986.
- Gamble, H. Y., *Books and Readers in the Early Church: A History of Early Christian Texts*, New Heaven: Yale University Press, 1995.
- Goodacre, M., “Do You Think You’re What They Say You Are?: reflections on *Jesus Christ Superstar*,” *Journal of Religion and Film* 3:2 (1999).
- Harris, W. V., *Ancient Literacy*, Cambridge: Harvard University Press, 1989.
- Hodgson, R., “Communicating and Translating the Bible in New Media for the 21st Century”, 『성경원문연구』 15 (2005), 154-200.
- Jewett, R., *Romans: A Commentary on the Book of Romans*, Minneapolis: Fortress Press, 2006.
- Knox, J., *Philemon Among the Letters of Paul: A New View of Its Place and Importance*, New York and Nashville: Abingdon Press, 1959.
- Lohse, E., *Colossians and Philemon a Commentary on the Epistles to the Colossians and to Philemon*, Philadelphia: Fortress Press, 1971.
- Newman, B. M., “Some Features of Good Translation for Children”, *Bible Translator* 38 (1987), 411-418.
- O’Brien, P. T., *Colossians, Philemon*, Dallas: Word Books, 1982.

- Ong, W. J., *Orality and Literacy: The Technologizing of the World*, London; New York: Routledge, 1997.
- Siku, *The Manga Bible, NT-Raw*, London: Hodder & Stoughton, 2007.
- Tatum, W. B., *Jesus at the Movies: A Guide to the First Hundred Years*, CA: Polebridge Press, 1997.
- Tatum, W. B., "The Problem of the Cinematic Jesus," SBL Forum. <http://www.sbl-site.org/Article.aspx?ArticleId=229>.
- Towner, P., "The Function of the Public Reading of Scripture in 1 Timothy 4:13 and the Biblical Tradition", 「성경 원문연구」 20 (2007), 121-135.
- Yang, Jayhoon and Sung Baek, "Orality and Textuality in the Biblical Narrative and its Application to Bible Teaching", *Korea Society for Christian Education & Information Technology* 7 (2005), 259-289.
- Yang, Jayhoon, "Mormon Jewison and Melvyn Bragg's Jesus in 1973 and Mark's Gospel", *Journal of Religion and Popular Culture* 17 (2007).

<Abstract>

The Communication of Biblical Messages through Artistic Works and the Problem of Bible Translation

focusing on Siku's *The Manga Bible: NT-Raw*

Prof. Jayhoon Yang (Hyupsung University)

This article inquires into the relationship between Christian messages and the contemporary culture. It suggests five critical approaches of literary, artistic, historical, theological and acceptability dimensions in dealing with Bible-related cultural productions. The literary approach analyses the literary dependance on the Bible of the artistic work. The artistic approach answers to the question of how the work communicates with the reader through artistic methods. The historical dimension examines how faithful the work is to the historicity. The theological question is related to the author's theology, especially Christology. The question of acceptability is concerned with the communication between the producer and the target consumer, and is followed by statistical works, its analysis and evaluation. The first three dimensions are eventually centered on the question of theological question as literary, artistic and historical questions reflect the producer's theology.

This article examines Siku's *The Manga Bible NT-Raw* (2007) as a sample using these approaches and evaluates this artistic work, and thus provides a guideline to interpret and criticise these productions. It suggests that this artistic work maintains the low-Christology, highlighting the face of Jesus as a man rather than God himself. It argues that the author attempts to communicate to the non-Christians or anti-Christians, and that the four dimensions collaborate with one other to achieve this aim. The literary examination reveals that it relies on the Synoptic gospels rather than John, and that its coverage extends from the birth of Jesus to the apostles' mission and the last day, which is interpreted as an attempt to introduce Christianity to its outsiders. The artistic features of this work also serves to fulfill the purpose of this work to communicate the gospel to non-Christians, especially those living in contemporary culture. Historical examination of this work suggests that it tries to be faithful to historical authenticity while being open to employ modern images so as to enhance the communication with modern readers which also contributes to the aim of this work.

This article also discusses the current situation concerning Bible productions in Korea, and suggests some aspects that Korean Christianity should consider with regard to the Bible teaching/translation in facing the age of postmodernity where various cultures and values coexist.