

<서평>

Bible: Les récits fondateurs

(S. Bloch, F. Boyer, Montrouge: Bayard, 2016)

김선중*

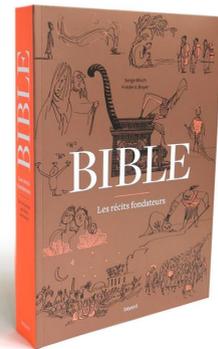
1. 머리말

성경은 읽기 어렵다. 다른 나라 이야기이고, 오래전 남의 나라말로 쓰인 것을 번역한 책이기 때문이다. 성경의 시대와 오늘 사이에는 시간과 공간과 문화 등의 여러 간격이 있다. 어려워서 이해하기 힘들 뿐 아니라, 영상과 소리 등 다매체에 익숙한 현대인이 종이에 기록된 활자를 통해 성경에 맛을 들이기가 쉽지 않다.

일반인이 기독교의 경전이자 인류 문화의 보고로서의 성경을 친근하게 대하는 데 도움을 주는 여러 방안이 있다. 『메시지 성경』처럼 오늘날 현대인에게 익숙한 언어로 번역할 수 있다.1) 『컬러 일러스트레이션 새번역』이나 만화 성경처럼 삽화와 만화를 통해 독자들의 이해를 돕고 상상력을 자극할 수 있다.2)

프랑스의 베이야르 출판사(Bayard)에서 펴낸 세르즈 블로흐(Serge Bloch,

<그림 1> 표지 그림



* Université de Strasbourg에서 구약학으로 박사학위를 받음. 현재 정읍중앙교회 담임목사. sjhosed@hanmail.net.

- 1) 메시지 성경에 대한 소개와 평가를 위해서는 김선중, “유진 피터슨의 『메시지: 구약 모세오경(영한대역)』 서평”, 『Canon & Culture』 14 (2013), 249-260을 보라.
- 2) 김영래, “『성경전서 새번역 컬러 일러스트레이션』 활용의 인식론적 고찰”, 『성경원문연구』 17 (2005) 7-23; 양재훈, “예술 매체를 통한 성서 메시지 전달과 성서 번역의 과제 - Siku의 The Manga Bible, NT-Raw를 중심으로”, 『성경원문연구』 23 (2008), 146-171.

1956년)와 프레데릭 브야이에(Frédéric Boyer, 1961년)의 <성경 - 주요 이야기들>은 구약성경에 나오는 주요 이야기를 토대로 한 삽화 성경에 해당한다. 앞으로는 <주요 이야기들>로 줄여 부르기로 한다. 프랑스 인터넷 서점 아마존은 종교 만화(Bd Religieux)로 분류한다(<https://www.amazon.fr/>). 정확히 말해 <주요 이야기들> 만화 성경도 아니고, 일러스트레이션 성경도 아니다. 굳이 말하면 성경 이야기에 대한 삽화집이라고 말할 수 있다. 책의 저자를 삽화가(illustrateur, dessinateur), 글쓴이(auteur)의 순서로 나열하는 것도 이를 반영한다. 만화 성경이 사각형에 그림을 넣고 대사를 말풍선에 넣어 이야기를 진술하고, 일러스트레이션 성경이 기존의 번역 성경 본문에 삽화를 넣는다면, <주요 이야기들>은 지문을 최대한 줄이고, 삽화로 이야기를 표현하고 있다. 기존의 애니 밸러튼(Annie Vallotton)의 컬러 일러스트레이션 성경에서 삽화만을 뽑아 그 주위에 성경을 다시 진술한 것으로 이해할 수 있다.³⁾

이 책을 펼쳐 보면 매우 놀랍다. 성경책이라기보다 그림책에 가깝다. 기존의 성경책에 대한 이해를 가지고 있는 사람이 보면, 낯설다. <주요 이야기들>이 가지고 있는 획기적인 점은 인터넷 홈페이지를 운영하고 삽화를 애니메이션으로 만들어 상영한 점이다. <주요 이야기들>은 미디어 성경에 해당한다.⁴⁾ <그림 2>에서 볼 수 있듯이 홈페이지의 초기 화면에서는 이 성경

<그림 2> 홈페이지 초기 화면



3) 스위스 아버지와 프랑스 어머니에게서 태어난 애니 밸러튼의 프랑스 이름은 ‘안 마리 발로퐁’(Anne Marie Vallotton)이다.

4) ‘미디어 번역’을 위해서는 R. Hodgson, “Communication and Translating the Bible in New Media for the 21st Century”, 『성경원문연구』 15 (2005), 154-200을 보라.

을 ‘이야기되고 그려지고 영상화된 성경’(La Bible racontée – dessinée – animée)이라고 밝히고, ‘당신이 전혀 보지도, 읽지도, 들어보지도 못한 성경’(La Bible comme vous ne l’avez jamais vue, lue et entendue)이라고 소개하고 있다.⁵⁾ <주요 이야기들>은 어린이에서 어른, 초심자에서 전문가까지의 독자를 대상으로 한다.

이 책을 이해하기 위해서는 프랑스와 벨기에의 프랑스어 문화에서 만화(bande dessinée)와 삽화(illustration)가 예술과 문화에서 차지하는 위치를 알아야 한다. 프랑스에서 만화는 ‘제9의 예술’(le neuvième art)로 불리는데, 프랑스 어린이들은 초등학교에서부터 프랑스어 시간에 만화를 하나의 예술과 문학 작품으로 배우고 익힌다. 애니메이션의 역사에서는 19세기 말에 프랑스 레이노(Charles-Émile Reynaud, 1844-1918)의 작품이 시초인 것으로 알려져 있다.⁶⁾ 이 글에서는 ‘삽화가’와 ‘만화가’라는 표현을 함께 사용하겠지만, 우리나라의 배경에서는 만화가보다는 화가 쪽에 더 가깝다. 참고로 이 책의 연장선상에서 2020년 10월에 <예수 – 말씀 이야기>가 같은 출판사에서 나왔다.⁷⁾ 아래에서는 <주요 이야기들>과 홈페이지의 짜임새와 특성을 살펴보도록 하겠다.

2. 짜임새

이 책은 528쪽으로 이루어져 있고, 크기는 가로 21.5센티미터, 세로 30센티미터로 정확히 A4 크기의 책이다. 책은 머리말(prologue, 17-19쪽), 35개의 장(chapitre, 21-499쪽), 맺음말(épilogue, 497-499쪽), 본문 읽기(lectures, 501-519), 목차(table des matières, 523-527쪽)로 구성되어 있다.

2.1. 머리말

머리말에서는 구약성경은 바벨론 포로기를 경험한 이스라엘 백성이 유일신 야웨 하나님과 하나님의 약속을 기억하며 기록된 책임을 밝힌다.

5) <https://www.bible-recits.com/>(2021. 1. 27.).

6) D. Auzel, *Émile Reynaud et l'image s'anima biographie d'Émile Reynaud* (Paris: Édition du May, 1992).

7) S. Bloch, F. Boyer, *Jésus : L'histoire d'une Parole* (Montrouge: Bayard, 2020).

2.2. 각 장의 표지와 본문

본론은 35개의 장으로 이루어져 있는데, 1-13장은 창세기, 14-17장은 출애굽기, 18장은 여호수아, 19장은 룻기, 20장은 사사기, 21-23장은 사무엘기, 24-25장은 열왕기, 26장은 아가, 27장은 이사야, 28장은 에스겔, 29장은 요나, 30장은 시편, 31장은 욥기, 32장은 에스더, 33장은 토빗, 34장은 에스라-느헤미야, 마지막으로 36장은 다니엘을 다룬다. 책의 배열에서 볼 수 있듯이, 이 책은 구약성경의 모든 책을 다루지 않는다. 기본적으로는 히브리어 성서의 3분법의 순서를 따르면서도 어느 정도 책의 배경이 된 역사의 순서를 따르고 있다. 글쓴이에 따르면 구약성경의 계약과 관련된 주요 내용을 선별하고 있다.⁸⁾

각 장의 표지는 <그림 3>에서 볼 수 있듯이, 제목과 부제, 그 장이 다루는 성경의 장, 신학의 주제를 간략하게 소개하고, 각 장의 본론은 삽화와 삽화에 해당하는 서술로 이루어져 있다. 1장의 표지를 우리말로 번역하면 아래와 같다.

<그림 3> 1장 ‘창조’의 표지



8) <https://www.thinglink.com/scene/794974285306265601?buttonSource=viewLimits>(2021. 1. 27.).

창조 또는 처음 말씀들

창세기 1-2장에 따라

하나님이 하늘과 땅, 식물, 동물 ... 그리고 너와 나를 만드시는 날. 왜 세상의 행복이 사물에 이름을 붙이는 것인지 배우는. 그리고 어떻게 외로움이 극복되는지.

본문에서 삽화는 보통 한 쪽에 한 개에서 네 개까지 배열된다. 삽화는 잉크를 펜촉으로 그린 것이고, 색이 입혀져 있다. 가장 흔한 경우는 <그림 4>처럼 삽화를 한 쪽에 네 개를 배열하여 이야기를 전개하는 경우이다. 책의 2장 ‘정원’(jardin)에 있는 본문의 지문을 우리말로 옮기면 다음과 같다.

<그림 4> 2장 ‘정원’의 한 본문



- (왼쪽 첫째 지문) 네가 먹으면, 너는 다른 사람이 될 거야. 뱀이 말한다. 너는 죽지 않을 것이고 다른 것을 보게 될 거야.
- (왼쪽 둘째 지문) 너는 완전히 다르게 볼 거야. 동산. 동산의 사람들. 하늘 ...
- (왼쪽 셋째 지문) 너희들이 먹는 날에, 너희 눈이 열릴 거야. 뱀이 말한다.
- (왼쪽 넷째 지문) 열망이 너무 강하다. 하와가 과일을 먹는다. 아

담 또한 그것을 원한다.

(오른쪽 첫째 지문) 하와가 아담에게 반쪽을 준다.

(오른쪽 둘째 지문) 그들이 갑자기 사자를 무서워한다.

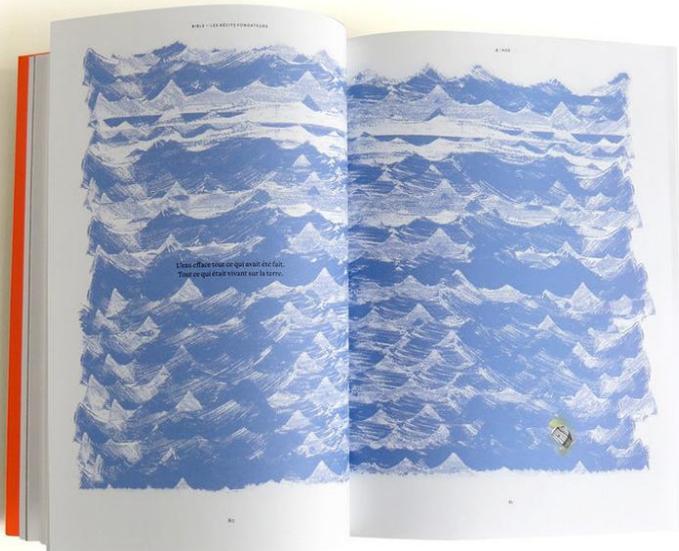
(오른쪽 셋째 지문) 그들이 갑자기 거미를 무서워한다. 나무와 구름을 무서워한다.

(오른쪽 넷째 지문) 그들은 동산에서 숨기 위해 달린다.

글쓴이는 아담과 하와가 사자와 거미, 나무와 구름을 무서워하게 된다고 서술한다. 사람이 죄를 지어 나머지 피조 세계와 떨어진 관계를 말한다. 머리 글에서 이미 말했듯이, <주요 이야기들>은 기존의 번역 성경을 대본으로 삼지 않는다. 성경을 왜곡하는 것도 아니고, 단지 세속 작가의 문체에서 비롯하는, 기존 성경에 대한 개작도 아니다. 이 책은 삽화집이자 삽화 성경으로서 삽화가와 글쓴이의 동화적 상상력을 최대한 반영한다. 그동안 지나치게 교리적인 성경 읽기에 익숙해 있던 독자에게 그림으로 다가간다.

노아의 홍수 경우에는 바다를 책의 편 두 쪽에 걸쳐 놓고 노아의 방주를 오른쪽 아래 구석에 놓아 거대한 물이 세상과 방주를 뒤덮은 모습을 그리고(<그림 5>), 다윗과 골리앗의 싸움도 두 쪽에 그림으로써 키 작은 다윗과 거인 골리앗 사이에 벌어진 싸움을 역동적으로 묘사하는 효과를 노린다(<그림 6>).

<그림 5> 노아의 홍수



<그림 6> 다윗과 골리앗



출처: 삽화가의 홈페이지⁹⁾

많은 지면을 차지하고 있는 그림에 비해, 본문은 매우 짧다. <그림 5>와 <그림 6>에 있는 본문은 아래와 같다.

물은 만들어진 모든 것을 지운다.
땅 위에 살아 있던 모든 것을.

골리앗은 물맷돌을 거인의 이마에 맞추는 다윗에게 달려든다.
단숨에.

2.3. 맺음말

맺음말에는 35개의 이야기에 대한 간략한 해설이 나온다. 여기에서는 512쪽에 있는 22장의 ‘다윗과 골리앗’에 대한 해설을 번역하여 소개한다. 기독교의 일반 역사비평에서부터 유대교의 미드라쉬 해석에 이르기까지 전문적인 주석의 내용을 비교적 쉽게 소개하고 있다.

9) [https://www.sergebloch.com/#/bible/\(2021. 1. 27.\)](https://www.sergebloch.com/#/bible/(2021. 1. 27.)).

사무엘과 사울의 모호한 관계에 사울과 다윗의 덜 모호하지만, 비극적인 관계가 이어진다. 첫째, 사울은 음악과 노래를 통해 우울증을 진정시킬 수 있는 젊은 양치기를 본다. 둘째, 이 어린 양치기는 거인 골리앗과 싸우면서 민족의 영웅이 된다. 셋째, 다윗은 성스러운 임금이다. 비극은 사울의 질투와 어두운 범죄로 이루어진다. 이스라엘 왕국은 피, 가족의 전쟁, 또한 우울증에서 태어난다. 그러나 다윗의 모습은 그 유명한 성경의 신화에 기초하고 있는데, 힘센 사람 앞에 있는 약자, 괴물 앞에 있는 젊은이, 무거운 무기를 든 군인 앞에 있는 양치기에게 승리를 주는 것이다. 다윗 임금의 신화를 창조해야 한다! 다른 성경 본문(삼하 21:19)에서는 골리앗에 대한 승리는 다른 영웅, 엘하난에게 주어진다. 많은 미드라쉬 주석이 다윗과 골리앗을 적의 있는 사촌으로 생각한다. 다윗은 모압 여자 룯의 후손이고, 골리앗은 누이 오르바의 후손으로 말이다.

3. 특징

3.1. 저자

<주요 이야기들>의 특징을 이해하기 위해서는 저자와 삽화가와 출판사를 알아야 한다. ‘성경’이라는 제목이 붙어 있는 책에 저자가 있다는 사실은 <주요 이야기들>이 기존의 <또브>(TOB)나 <루이 스공>(Louis Segond) 등의 프랑스어 성경에 삽화를 넣은 성경이 아니기 때문이다. 중요한 구절을 뽑은 성경도 아니다. 프레데릭 브아이에가 다시 쓴 성경(rewritten Bible)에 해당한다. 아래에서 다시 말하겠지만, 저자는 다시 쓰기(réécriture)로 자신의 작품을 설명한다. 브아이에는 1991년 이후에 40여 편의 소설과 시집 등을 낸 문학가이며 2001년에는 베이야르 출판사에서 <새 번역 성경>(Bible Nouvelle Traduction)을 제작하는 데 참여한 바 있다.

다음으로 프랑스의 알자스 출신인 세르즈 블로흐는 현재 프랑스와 유럽 뿐 아니라 영미에서도 유명한 세계적인 삽화가이다. 프랑스 초등학교생들에게 가장 인기 있는 ‘막스와 릴리’(Max et Lili) 시리즈의 작가이기도 하다. 우리나라에서도 동화 『돌 씹어 먹는 아이』에 삽화를 넣는 작업을 하였다.¹⁰⁾ <주요 이야기들>에 있는 수백 개의 삽화는 2016년 9월 24일에서 2017년 2월 10일까지 파리의 ‘르 쟁까트르 파리(le CENTQUATRE-PARIS, 104

10) 송미경 글, 세르주 블로크 그림, 『돌 씹어 먹는 아이』(서울: 문학동네, 2019).

Paris)’에서 일반인에게 전시되었다. 홈페이지에 있는 질문과 응답을 통해 만화가가는 자신이 알자스 지방에서 자라날 때 초등학교 시절의 종교 의무 교육에서 배운 성경 교육을 떠올린다.

이 성경을 출판한 베이야르 출판사는 두 계층을 대상으로 하는 책을 출판한다. 어린이와 청소년, 그리고 종교를 비롯한 인문학 서적을 출판한다. 어린이와 청소년을 위해서는 매년 270권 이상의 책을 출판하고, 종교와 인문학 분야에서는 매년 70여 권의 책을 출판한다. 이 출판사에서는 지금까지 어린이 성경, 삽화 성경을 포함하여 모두 19권의 성경을 출판하였다.¹¹⁾

이처럼 일반 문학 작가와 일러스트레이터, 일반 출판사가 목회자와 신학자의 도움을 받아 성경을 만들었기에, 기존의 종교인들이 생각하지 못하는 독창적인 작품을 만들어 낼 수 있었다. 2017년 1월 4일에는 베이야르 출판사의 주관으로 프란치스코 교황에게 소개하는 예식을 했다.

3.2. 홈페이지

무엇보다 독자의 시선을 끄는 점은 <주요 이야기들>을 소개하는 인터넷 홈페이지를 운영하는 점이다.¹²⁾ 홈페이지에는 소개(accueil), 소식(actu), 내막(coullisses), 성경과 독자(la Bible et vous), 주요 질문(grandes questions), 서점(la librairie)의 여섯 메뉴가 있다.

3.2.1. 소개

‘소개’에서는 <주요 이야기들>을 출판하게 된 동기와 과정을 밝힌다. 지금까지 시도되지 않은 책을 출판하여, 삽화와 애니메이션을 통하여 어린이로부터 어른, 초심자로부터 전문가에 이르기까지의 현대 독자들에게 성경의 주요 내용을 알리는 목적이 있다. 주로 종교적이고 교리적인 관점에서가 아니라, 철저히 현대인과 현대 문명의 관점에서 성경의 메시지를 전달하려고 한다. 홈페이지에서는 성경을 이야기하는 것은 독자가 사는 세상을 이야기하는 것이라고 밝힌다. 따라서 이 책은 단순히 성경의 처음부터 끝까지를 다시 이야기하는 것이 아니라, 현대의 개인과 사회가 안고 있는 문제, 곧 이민, 전쟁, 사랑, 권력, 형제 살인, 질투, 배신, 죽음 등의 문제를 성경의 이야기에 비추어 다룬다.

11) [https://www.bayard-editions.com/\(2021. 1. 27.\)](https://www.bayard-editions.com/(2021. 1. 27.)).

12) [https://www.bible-recits.com/\(2021. 1. 27.\)](https://www.bible-recits.com/(2021. 1. 27.)).

3.2.2. 소식

‘소식’에서는 이 책의 삽화, 출판과 관련된 전시회 등을 소개하고 애니메이션으로 제작된 영상을 게시하고 있다. 2021년 1월 23일 현재 25개의 에피소드가 애니메이션으로 제작되어 있다.¹³⁾ 이외에도 프란체스코 교황에게 소개된 뉴스, 2016년 11월부터 프랑스 가톨릭 방송국(KTO)에서 대림절 동안 애니메이션을 방영한 것을 알린다. 2016년 11월 15일에는 파리 실내 오케스트라가 까트르썩 파리에서 애니메이션 사운드트랙에 대한 연주회를 열었다. 마지막으로 2016년 10월부터 프랑스와 벨기에의 프낙(Fnac)을 비롯한 유명 서점에서 글쓴이, 삽화가, 편집장들과의 대담에 대한 소식을 전한다.

3.2.3. 내막

‘내막’에서는 2012년부터 글쓴이와 삽화가가 만나서 3년 동안 성경을 제작하게 된 과정을 저자와 삽화가의 인터뷰를 동영상으로 소개하고, 삽화를 애니메이션으로 만드는 과정을 보여 준다.

(1) 글쓴이

<그림 7>의 글쓴이와 관련된 난에는 ‘성경을 쓰기와 다시 쓰기’, ‘성경에서 추출한 35개 에피소드’, ‘성경에 매혹된 저자’라는 항목이 있다. 이 항목에는 각각 5개, 3개, 3개의 질문에 대하여 글쓴이가 대답하는 동영상들이 마련되어 있다. 질문은 다음과 같다.

- 성경을 쓰기와 다시 쓰기: ‘애니메이션이 어떻게 성경 읽기에 도움이 될 수 있는가?’, ‘작업을 하면서 어떤 어려움에 부딪쳤는가?’, ‘성경에 대해 일하는 것이 위압적인가?’, ‘어떻게 세르즈 블로흐와 일하게 되었는가?’, ‘어떻게 글쓰기 작업을 하는가?’
- 성경에서 추출한 35개 에피소드: ‘이 이야기들은 무엇을 말하는가?’, ‘왜 이 이야기들을 골랐는가?’, ‘이 이야기들은 우리에게 무엇을 질문하는가?’
- 성경에 매혹된 저자: ‘당신이 가장 좋아하는 인물은 누구인가?’, ‘당신에게 어느 이야기가 가장 감동적인가?’, ‘그러한 본문들에 대해 작업할 때 무엇을 느끼는가?’, ‘당신은 어떻게 성경을 만났는가?’

13) [https://www.youtube.com/channel/UCCGtiIU-9wMxBiBZ4njDeOA/featured\(2021. 1. 27.\)](https://www.youtube.com/channel/UCCGtiIU-9wMxBiBZ4njDeOA/featured(2021. 1. 27.)).

<그림 7> 글쓴이



위의 11개의 질문과 대답을 보면, 성경을 번역하고 각색하는 번역자나 문학자가 가지게 되는 고뇌와 성경을 대하는 자세를 알 수 있다. 글쓴이는 <주요 이야기들>을 제작할 수 있는 근거를 아래와 같이 한마디로 표현한다.

성경은 권위 있는 책¹⁴⁾이다. 왜냐하면 시간의 시작부터 남자와 여자가 그것을 읽고, 번역하고, 쓰고, 다시 쓰는 위험을 감행하기 때문이다.

La Bible est bible parce que depuis le début des temps, des hommes et des femmes ont pris le risque de la lire, de la traduire, de l'écrire et la réécrire.

이 한 문장을 통하여 글쓴이는 성경은 단지 고대에 완성되어 닫힌 책이 아니라, 사람들이 계속해서 읽고 해석하여 다시 써야 하는 책이라는 인식을 보여 준다. 성경을 다시 쓰는 작업을 하고 번역을 하는 일이 위험을 감내해야 하는 작업이기에, 성경이 권위 있는 책임을 알 수 있다고 말한다.

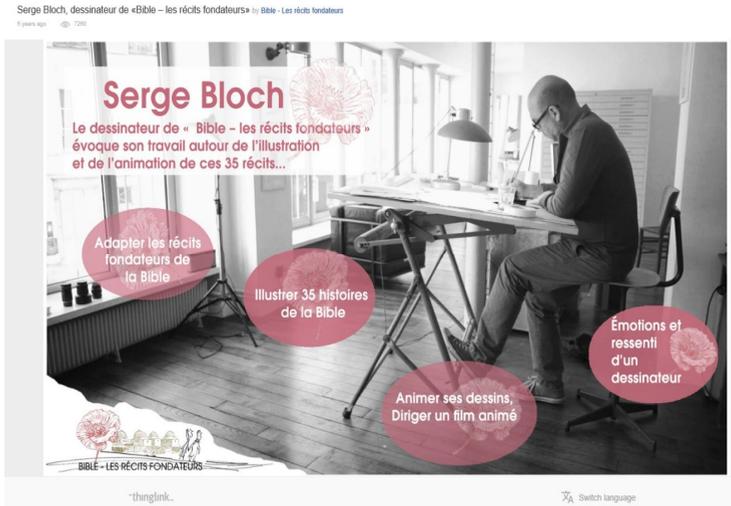
14) 저자는 정경으로서의 ‘성경’(La Bible)과 하나의 책으로서의 ‘성경’(bible)을 일종의 말놀이로 사용한다. 파피루스의 나무껍질이나 책을 뜻하는 그리스어 ‘비블로스(βιβλος)’에서 ‘성경’이라는 말이 나온 데에서 이러한 사용은 아무 문제없다.

(2) 삽화가

<그림 8>의 삽화와 관련된 항목에는 모두 16개의 질문과 대답이 있다. 항목별로 살펴보면 다음과 같다.

- 성경의 주요 이야기들을 조화롭게 하기: ‘당신은 이 이야기들을 위해 당신의 특성을 적응시켰는가?’, ‘프레데릭 브라이에와 어떻게 작업했는가?’, ‘폭력을 어떻게 설명하는가?’, ‘당신의 작품에서 정의의 소리를 어떻게 발견할 수 있는가?’, ‘이 생각을 어떻게 산출했는가?’
- 성경의 35개 이야기를 그리기: ‘그림에 대한 당신의 방법론은 무엇인가?’, ‘그리기에 힘든 이야기가 있었는가?’, ‘그리는 데 얼마만큼의 시간이 필요한가?’, ‘당신의 그리는 방식이 진화했는가?’
- 그림을 활성화하기, 애니메이션 필름을 지휘하기: ‘당신의 그림을 어떻게 애니메이션으로 만드는가?’, ‘어떤 유형의 애니메이션을 선호하는가?’, ‘애니메이션 작업에서 무엇이 가장 힘든가?’, ‘마리아네스 고드라(Marie-Agnès Gaudrat, 만화가이자 출판사의 편집인)와도 함께 일했는데?’, ‘애니메이션 시리즈도 지도하는가?’
- 만화가의 감정과 감동: ‘이 모험에서 무엇을 붙잡는가?’, ‘성경을 그리면서 특별한 감정을 느꼈는가?’

<그림 8> 삽화가



글을 읽을 때 독자의 선입견이 작용하지만, 어떠한 그림으로 표현하는가

에 따라 내용이 달라질 수 있다. 선의 굵기, 그림의 크기와 여백, 인물의 인상 등, 화가가 표현하는 방식에 따라 독자들이 받아들이는 강도는 다를 수 밖에 없다. 삽화를 애니메이션으로 만들 때도 인물의 움직임, 성우의 목소리 등, 고려해야 할 내용이 많다. <주요 이야기들>은 공동체가 함께 작업하여 이러한 문제들을 해결한다.

(3) 애니메이션 제작

<그림 9>의 애니메이션 제작에서는 애니메이션의 에피소드에 들어가는 음악을 담당하는 작곡가와 애니메이션 제작자와 성우와 행한 질문과 대답을 담고 있다. 이곳에 있는 동영상들을 보면, 글쓴이와 삽화가의 의도를 바르게 반영하기 위해 수많은 회의를 통해 의견을 나눈 사실을 알 수 있다.

- 음악가 벤자망 리볼레(Benjamin Rivolet): ‘<성경: 주요 이야기들>의 애니메이션의 작곡가인 벤자망 리볼레는 어떻게 작업하는가?’, ‘사운드트랙을 녹음하는 현장에 대한 동영상’
- 애니메이션과 이미지 제작자: ‘세르즈 블로호의 그림과 프레데릭 브아이에의 글을 어떻게 애니메이션으로 만드는가?’
- 나레이션 영드레 뒤솔리에(André Dussollier): 배우 영드레 뒤솔리에가 프레데릭 브아이에와 함께 스튜디오에서 요셉의 목소리를 녹음하는 장면을 보여 준다.

<그림 9> 애니메이션 제작



3.2.4. 성경과 독자

‘성경과 독자’에서는 삽화 전시회에서 나오는 사람들이 느낀 점에 대해 인터뷰형 동영상에 담고 있다. 그들이 생각하는 성경, 천국 등에 대해 말한다. 성경이 단지 신학자와 성서학자의 전유물로서 청중은 그저 들어야 하는 대상이 아니라는 인식을 보여 준다. 신앙인뿐 아니라 일반인들에게 성경과 성경의 내용을 알리기 위해 소통하는 모습을 볼 수 있다.

3.2.5. 주요 질문

‘주요 질문’에서는 성경이 현대에 가지고 있는 주요 문제들을 저자, 신학자, 목회자들이 그 핵심을 짧게 설명하는 동영상으로 이루어져 있다. 홈페이지에 나타난 질문과 응답의 항목을 만들게 된 문제의식은 다음과 같다.

2000년 이상 전에 생겨난 성서 이야기에는 아담과 하와, 곧 성의 차이의 발생, 노아와 세상의 취약성, 바벨과 전체주의 세계의 악몽, 모세와 민족의 해방과 같은 우리 인류를 여전히 활성화하는 근본적인 모든 질문이 담겨 있다. 아브라함부터 사라, 룻, 요셉, 다윗, 솔로몬, 요나를 지나 욕에 이르기까지, 구약성경의 위대한 인물들의 이야기는 여전히 21세기에도 반향을 일으킨다. 매주, 이 주요 질문들은 <성경 - 기초 이야기>의 저자인 프레데릭 브라이에와 같은 성경 전문가들의 도움으로 주제를 탐구한다.¹⁵⁾

홈페이지에는 현재 12개의 질문과 답이 올라와 있다. 왜 하나님은 소돔 성읍을 전멸시키셨나? 가인은 동생 아벨을 살해하여 하나님께 실제로 처벌받았나? 왜 아담과 하와는 사과를 씹어 먹었나? 누가 오늘날의 예언자인가? 성경은 무엇을 이야기하는가? 하나님은 살인자들을 보호하시는가? 모세는 히브리 사람인가 이집트 사람인가? 용서가 악을 선으로 바꿀 수 있는가? 사람은 사람이 저지르는 폭력에 저항할 수 있는가? 하나님은 사람을 다루실 수 있는가? 남자와 여자는 평등한가? 왜 하나님은 이집트에 열 개의 재앙을 내리셨는가?

위의 질문들은 당혹스러워 보일 수도 있다. 가인이 동생을 죽인 대가로 벌을 받았는가의 질문 등이 그러하다. 고상하지 않은 질문의 표현도 있다. ‘사과를 씹어 먹다’(croquer une pomme)와 같은 우스꽝스러운 표현도 사용하고 있다. 하지만 이 질문들은 매우 중요하고 근본적인 신학의 반성을 담

15) [https://www.bible-recits.com/grandes-questions/\(2021. 1. 27.\)](https://www.bible-recits.com/grandes-questions/(2021. 1. 27.)).

고 있고, 때로는 조야해 보이는 질문도 독자들과의 의사소통을 위한 것으로 보인다. 가인의 처벌 여부에 관한 질문은 하나님이 아벨의 제사만 받으신 것에 대해 하나님의 책임도 있지 않은가라는 질문을 담고 있다. 아담과 하와가 사과를 씹어 먹었는가의 질문은 선악과의 정체와 그 이야기가 말하고자 하는 의도에 관해 설명한다. 성경이 무엇을 말하는가의 질문에서는 성경이 역사책인지, 혹은 그렇다면 왜 이야기의 장르로 진술되고 있는지를 설명한다. 히브리 사람과 이집트 사람의 이중 정체성에 대한 모세에 관한 질문을 통해 히브리 종교인과 그리스도교인의 신앙에 대해 다룬다.

이러한 질문에 프레데리 브아이에, 파리 가톨릭 신학교의 구약학 교수 소피 라몽(Sophie Ramond), 로잔대학교의 구약학 명예교수인 다니엘 마게라(Daniel Marguerat), 폴레즈 드 프랑스의 토마스 뢰머(Thomas Römer), 뮐루즈 가톨릭 연구소의 자끄 니왜비아르 신부(Jacques Nieuviarts), 파리 가톨릭 신학교의 룩 크레피 주교(Luc Crépy)가 동영상에서 대답하고 있다. <그림 10>은 인간의 폭력에 대해 대답하는 다니엘 마게라의 동영상 화면이다.

<그림 10> 전문가의 해설



LA GRANDE QUESTION

L'homme peut-il résister à sa propre violence ?



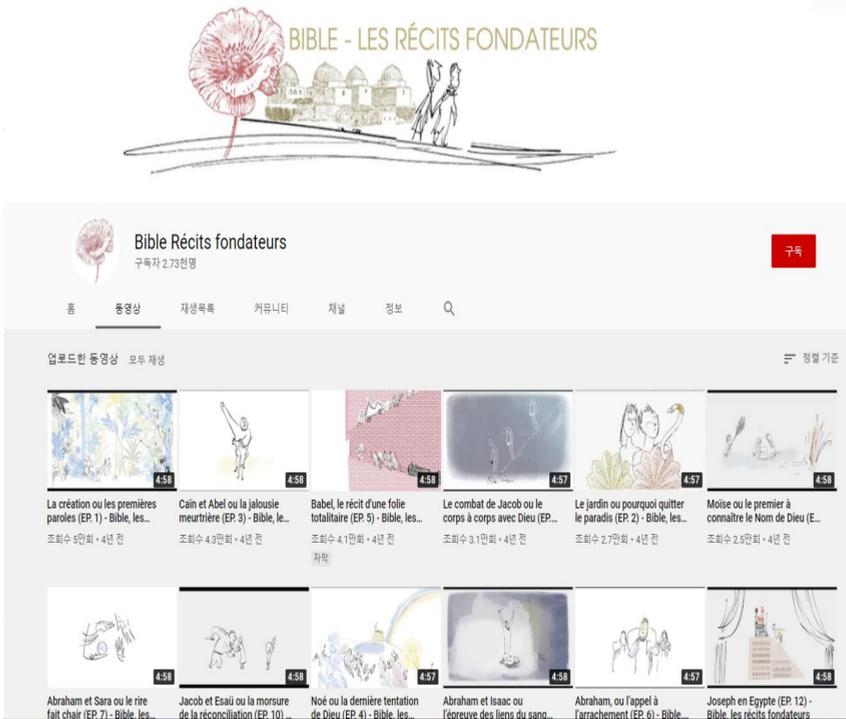
Daniel Marguerat

Pasteur de l'Eglise évangélique réformée du canton de Vaud en Suisse, bibliste, professeur honoraire à l'université de Lausanne. Spécialiste international du Nouveau Testament, son œuvre exégétique porte sur les récits bibliques, et l'histoire des écritures du Nouveau Testament.

3.3. 애니메이션 제작

이 성경이 가지고 있는 탁월한 점은 단지 평면의 성경으로 제작된 것에서 멈추지 않는다는 점이다. 삽화를 애니메이션으로 제작하였고, 그 애니메이션을 프랑스의 가톨릭 방송국에서 실제로 방영하였다. 현재는 유튜브에서 그 애니메이션을 감상할 수 있다. <주요 이야기들>은 제9의 예술로서의 만화의 형식을 넘어, 평면으로서의 종이책이 전달할 수 없는 메시지를 영상으로 표현하고 있다.

<그림 11> 유튜브 화면



3.4. 성경과 현대 윤리

글쓴이에 따르면, <주요 이야기들>에 나오는 이야기들을 선별할 때, 편집진은 구약성경에 나오는 하나님과 백성의 계약 신학의 흐름에 따라했다고 하지만, 그 선별의 주된 기준은 단지 신학적인 것만이 아니다. 현대인의 삶의 문제, 윤리 문제의 관점이 작용하기도 한다. 폭력, 성차별, 도시 문명 등

의 문제를 다루는 본문에 특히 주목한다. 이러한 구성에 따라 저자와 신학자들이 대답하는 것도 매우 효율적이다.¹⁶⁾

가인이 동생 아벨을 죽인 후, 자신을 보호하려고 하는 방어 기제로서 문화를 만들게 되는 과정에서 나온 문명을 표현하기 위해 삽화가는 기계의 공장과 대도시의 빌딩을 그린다(70쪽). 인간의 언어를 통합함으로써 전체주의의 야망을 실현하고자 하는 결과물인 바벨탑을 그릴 때, 삽화가는 바벨탑 꼭대기에 에펠탑을 그려 넣고 있다(95쪽). 성경의 메시지는 단지 글쓴이의 서술을 통해 서술되지 않고, 삽화가의 그림을 통해 독자들의 마음에 새겨진다.

4. <주요 이야기들>의 좋은 점과 아쉬운 점

4.1. 다매체 사회에서의 미디어 성격

<주요 이야기들>의 홈페이지 초기 화면에서 이 책은 그동안 전혀 보지도, 읽지도, 듣지도 못한 책이라고 자평하고 있다. 홍보를 위해 지나치게 자신의 작업을 높이 평가하는 것으로 보일지 모르지만, 지금까지 책에 대해 가지고 있는 선입견을 무너뜨린 것만큼은 사실이다. 종이라는 평면에 작업할 수밖에 없는 글과 책이 가지고 있는 한계를 뛰어넘기 위해 인터넷 홈페이지와 동영상의 다매체를 활용한 것이 무엇보다 획기적이다. 평면에 사람과 사물을 입체적으로 표현할 수 없어, 구성 요소를 분해하여 표현한 피카소(Picasso)의 표현 방식을 따르는 것과 같은 인상을 받는다.

4.2. 인간 현실과 성경의 메시지

이 책은 신학 수업을 전문적으로 받지 않은 문학과 만화가의 작품이라는 점에서 매우 신선하다. 물론 신학과 성서 주석이 전문가들에 의해 이루어져야 한다. 하지만 이 말이 신학과 성경이 전문가들의 전유물이라는 말은 아니다. 일부 특정한 사람이 성경을 독점할 경우, 나머지 사람은 들러리로 전락한다. 일부 사람이 말하고 가르치는 것을 따를 수밖에 없어진다. 여기에서부터 교회의 권력의 문제가 발생한다고 해도 지나친 말이 아니다. 물론 어느 정도까지는 목회자와 교사의 신앙 지도가 필요하다. 하지만 교

16) <http://alexandraoury.com/2018/01/bible-les-recits-fondateurs-de-serge-bloch-et-frederic-boyer.html>(2021. 1. 27.).

회는 노예로서의 신앙인이 아니라, 자립하는 신앙인을 만들어 내야 한다. 스스로 고민하고, 스스로 판단하여, 스스로 결정하는 신앙인을 양산해야 한다. 그러한 점에서 일반 출판사에서 종교인이 아닌 일반 문학과와 삽화가, 성우와 애니메이션 제작자가 함께 다매체 성경을 출판한 점은 많은 도전을 준다. 특별히 탈종교 시대, 탈기독교 시대에 무엇보다 필요한 작업이다. 위로부터 아래를 향하는 교리와 신앙의 가르침을 주려는 것만이 아니라, 현실에서 문제의식을 느끼고 출발하는 아래에서 위로 향하는 방법에 해당한다. 세상 사람들의 시선과 관점을 무시하고 기독교의 진리를 선포하는 것이 아니라, 세상 속에서 보편 인류가 가지는 문제를 가지고 성경을 바라본다.

4.3. 아름다움으로 성경을 감상하기

성경을 읽는 목적은 단지 기독교의 교리를 공부하거나 지식을 쌓기 위한 것이 아니다. 지적인 읽기만을 했을 때, 오히려 많은 부작용이 일어날 수 있다. 기독교의 구원은 단지 지적인 동의를 통해 일어나지 않는다. 지정의의 사람의 통전적인 차원에서의 구원을 말한다. 따라서 성경 읽기를 통하여 하나님과 피조 세계를 깊이 알아 가며, 동시에 감정을 풍요롭게 하는 미적인 차원까지 나가야 한다. 그러하기 위해서는 음악과 미술 등 예술의 차원에서 성경을 읽도록 하는 것이 필요하다.¹⁷⁾

<주요 이야기들>이 행한 시도가 획기적인 이유가 바로 이 점에 있다. 잉크와 펜촉을 통하여 핵심 이야기를 표현한다. 지친 현대인에게 여백을 준다. 생각할 공간을 준다. 더 나아가 이를 애니메이션을 제작함으로써 현대인과 대화한다.

4.4. 주석의 아쉬움

<주요 이야기들>이 독자들에게 많은 흥미를 주고 의사소통을 하려고 애쓰는 것이 사실이다. 그러나 흥미를 주는 것과 바른 정보를 전하는 것은 별개의 문제이다. 성경 시대에는 생각조차 할 수 없던 문제가 생기는 현대의 문명을 고대 성경의 빛에서 이해하기 위해 다시 쓰기 작업이 필수적이다. 하지만 이러한 과정 가운데 철저하고 신중한 주석을 필요로 한다. 대표적으로 한 가지 보기만 들면, 에덴동산에 대한 묘사가 그러하다. 글쓴이는 ‘그

17) 김선종, “구약성서의 구원론”, 『신학이해』 53 (2019), 75-101; R. 빌라테서, 『신학적 미학 - 상상력, 아름다움, 그리고 예술 속의 하나님』, 손호연 역(서울: 한국신학연구소, 2001).

때, 사람은 일하지 않았다. 천국이였다.’라고 말함으로써(45쪽), 마치 에덴 동산에서는 아담과 하와가 아무런 일을 할 필요가 없었던 것으로 언급하여, 일이 죄를 지은 처벌로 나타난 것으로 오해하게 한다. 하지만 창세기 2장에서의 사람은 땅을 경작하는, 노동하는 인간이다.

60쪽에서는 아담과 하와의 아들 가인과 아벨 이외에 이미 여러 사람이 함께 살고 있었던 것으로 서술한다. 사실 이것은 이미 구약 위경 “아담과 하와의 생애”에서 이미 나온 내용으로 부록의 읽기 자료에서 더 자세하게 설명하면 불필요한 오해는 없을 것으로 보인다.

4.5. 홈페이지 업데이트

<주요 이야기들>에 해당하는 인터넷 홈페이지를 운영하는 점이 매우 획기적이다. 그리고 그 내용도 매우 알차다. 하지만 호기심과 혹시나 하는 마음으로 홈페이지를 검색하지 않으면, 인쇄본을 통해서도 홈페이지와 동영상 상을 찾기가 쉽지 않다. 책과 홈페이지와 애니메이션이 가지고 있는 유기적인 활용에 대한 소개와 홍보가 더 잘 되어 있으면 좋을 것이다.

홈페이지의 질문과 대답란에서 지금까지 12가지 질문에 대하여 신학자와 목회자들이 대답하고 있지만, 그 이상은 진행되고 있지 않다. 홈페이지에서는 매주 질문과 대답을 올린다고 소개되어 있지만 멈추어 있는데, 이것은 현실상의 문제가 작용하고 있는 것으로 보인다. 전문가의 대답과 일반인의 반응이 역동적으로 반영될 수 있다면 성경을 소개하고 확신시키며 성경을 교육하는 데에 큰 자료로 사용될 수 있을 것이다.

4.6. 선별되지 않은 책에 대한 설명

<주요 이야기들>이 구약성경에서 선택하지 않은 책에 대해 충분히 설명하지 않은 점도 아쉽다. 전체 35개 장 가운데 반에 해당하는 17개의 장이 창세기와 출애굽기에 할애되고 있다. 글쓴이는 하나님의 계약의 관점에서 주요 이야기를 골랐다고 말하고 있지만, 십계명을 받는 이야기만 서술할 뿐, 오경의 핵심을 차지하는 계약 법전, 성결 법전, 신명기 법전에 관한 내용이 빠져 있다. 예언서에서도 예레미야, 아모스, 호세아처럼 드라마와 같은 인생을 산 예언자들이 빠져 있는 것도 아쉽다. 물론 성경의 모든 책에 나오는 이야기를 다시 쓰고, 이 수많은 이야기를 삽화로 그려내는 작업이 쉽지 않은 것은 사실이나, 차라리 더 많은 시간을 들여 두 권으로 나누어 구약

성경을 집필했으면 좋았을 것이라는 아쉬움이 있다. 신약은 이미 복음서가 출판되었으니, 앞으로 사도행전과 서신서 등에 나오는 흥미진진한 이야기들을 일반 독자들에게 쉽게 풀어 주기를 기대한다.

5. 맺음말

하나님의 말씀은 송이꽃보다 더 달다(시 19:10). 하지만 그 맛을 느끼게 되기까지는 많은 시간과 훈련 과정이 필요하다. 많은 사람에게 하나님의 말씀의 맛과 뜻을 알 수 있게 하는 것은 결국 전문가들의 몫이다.

다매체 성경 <주요 이야기들>은 오늘날 성경을 편찬하고 반포하는 기관과 그 업종에 종사하는 사람들에게 많은 도전을 준다. 어린이로부터 어른, 일반인에서 신앙인에 이르기까지 성경을 소개하고 알리는 데에 매우 유용하다. 간혀 있는 글이 아니라, 성경을 전혀 접해 보지 않은 사람도 거부감 없이 쉽게 펼쳐 볼 수 있도록 말과 그림과 동영상으로 다가간다. 성경을 만드는 기관이 각 나라의 성서공회이든 일반 기독교 출판사이든, 글쓴이와 삽화가와 성우와 애니메이션 제작자와 홈페이지 제작자와 운영자 외에 많은 사람을 섭외하여 성경을 제작하기 위해서는 많은 열정과 시간과 자본이 필요하다. 하지만 오랜 시간 동안의 작업을 통해 맺게 되는 열매는 매우 값지다.

다매체 시대에 한국 교회에도 많은 문학가, 삽화가, 예술인들이 글과 그림과 음악과 미술과 영상 등 여러 다양한 방법으로 다매체 성경을 만들어 하나님의 말씀을 쉽고 친근하게 세상에 전하게 되는 날이 어서 빨리 이르게 되기를 바란다.

<주제어>(Keywords)

성경, 핵심 이야기들, 다매체, 홈페이지, 삽화, 애니메이션.

Bible, récits fondateurs, multimedia, homepage, illustration, animation.

<참고문헌>(References)

- 김선중, “유진 피터슨의 『메시지: 구약 모세오경(영한대역)』 서평”, 『Canon & Culture』 14 (2013), 249-260.
- 김선중, “구약성서의 구원론”, 『신학이해』 53 (2019), 75-101.
- 김영래, “『성경전서 새번역 컬러 일러스트레이션』 활용의 인식론적 고찰”, 『성경원문연구』 17 (2005) 7-23.
- 빌라데서, R., 『신학적 미학 – 상상력, 아름다움, 그리고 예술 속의 하나님』, 손호연 역 (서울: 한국신학연구소, 2001).
- 송미경 글, 세르주 블로크 그림, 『돌 씹어 먹는 아이』(서울: 문학동네, 2019).
- 양재훈, “예술 매체를 통한 성서 메시지 전달과 성서 번역의 과제 - Siku의 The Manga Bible, NT-Raw를 중심으로”, 『성경원문연구』 23 (2008), 146-171.
- Auzel, D., *Émile Reynaud et l'image s'anima biographie d'Émile Reynaud* (Paris: Édition du May, 1992).
- Bloch, S., Boyer. F, *Jésus : L'histoire d'une Parole* (Montrouge: Bayard, 2020).
- Hodgson, R., “Communication and Translating the Bible in New Media for the 21st Century”, 『성경원문연구』 15 (2005), 154-200.
- <http://alexandraoury.com/2018/01/bible-les-recits-fondateurs-de-serge-bloch-et-fred-eric-boyer.html>(2021. 1. 27.).
- <https://www.bayard-editions.com/>(2021. 1. 27.).
- <https://www.bible-recits.com/>(2021. 1. 27.).
- <https://www.thinglink.com/scene/794974285306265601?buttonSource=viewLimits> (2021. 1. 27.).
- <https://www.sergebloch.com/#/bible/>(2021. 1. 27.).
- <https://www.youtube.com/channel/UCCGtiIU-9wMxBiBZ4njDeOA/featured>(2021. 1. 27.).

<Abstract>

Bible: Les récits fondateurs
(S. Bloch, F. Boyer, Montrouge: Bayard, 2016)

Sun-Jong Kim
(Jeongeup Joongang Presbyterian Church)

Published in 2016 by Bayard Culture, *Bible: les récits fondateurs* is an illustrated Bible rewritten by a general writer and designed by an illustrator. This Bible comes from the ambition to create a Bible that readers have never seen, read, or heard before. This Bible mainly contains illustrations with minimal writing. The greatest feature of this Bible is to show the process of producing the website and to introduce questions and answers by experts. As a media Bible, *Bible: les récits fondateurs* aims to promote the biblical message from children to adults and from beginners to believers.

We live in a multimedia age today. Even without the fourth industrial revolution mentioned, the civilization will change rapidly in the future. The existing literal Bible would not be able to excite young people who are changing too quickly. It would be difficult to satisfy them. In fact, the media Bible, produced in an illustration and video form, is not a new Bible made in a new culture. Already for early Christians, the Bible was not just a written Bible, but a Bible that was made to be listened to in narrations and looked at in paintings. In this regard, the media Bible restores the ideology of the time when the Bible was produced. Therefore, it seems that *Bible: les récits fondateurs* comes from not only this motivation but also a deeper theological dimension. Faith is not just an intellectual acknowledgment or confession. Through the healing of emotions, a complete person must be created.

In order to produce a media Bible, we need the infrastructure of writers, illustrators, voice actors, broadcasters, animators, and artists. And it should be based on healthy commentaries from biblical scholars. This work is possible when the Christian culture is established to some extent. Religion should not remain as a ghetto within the walls of religious people. It is necessary to communicate with the secular culture to make the biblical message be delivered to the general public more easily.