

문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 지도

- 성경 구약의 「에스더」를 활용한 수업 구안을 중심으로 -

임춘택(한신대학교 강사, 서울대학교 교육종합연구소 객원연구원)(3-1)

논문초록

이 논문의 목적은 대학 강좌에서 문화콘텐츠 개발을 위한 창의적 글쓰기 수업 구안 방법을 제시하는 데에 있다. 먼저 문화와 문화원형 개념에 대해 정의를 「에스더」서와 연계하여 논의하고 구약 「에스더」서가 문화원형콘텐츠개념에 포함될 수 있음을 증명한다. 다음으로 「에스더」서를 이미 문화콘텐츠화한 뮤지컬과 영화를 소개하고 「에스더」서를 문화콘텐츠화할 수 있는 장점들을 이어 제시한다. 마지막으로 창의적 글쓰기를 통한 콘텐츠 창작과 개발 수업에서 논의할만한 「에스더」서의 구체적인 내용들을 제시-분석하고자 한다. 대학에서의 기독교문화콘텐츠 개발은 신학과 기독교문화학 그리고 교양 선택 과목에서 진행될 수 있으며 기독교 세계관 학자, 기독교 문화콘텐츠 개발 관련 전문종사자, 기독교 대학(원)생들이 문화시대에 대한 신앙적 소명감을 갖고 지속적으로 감당해야 할 영역이라는 연구자의 취지로부터 시작하였다. 논문에서 제시하는 「에스더」를 활용한 창의적 글쓰기 수업 방안이 문화콘텐츠학 관련 스토리텔링과 콘텐츠 기획 제작에 유용한 수업 방안 사례로 활용되기를 희망한다.

주제어: 문화콘텐츠, 문화원형, 에스더서, 수용자 중심 문학 연구, 창의적 글쓰기 수업

I. 서론

기독교 영화의 정수라 말할 수 있는 대작 『벤허 Ben-Hur』의 스토리는 성경적 상상력을 발휘해 창작되었다. 『벤허』는 영화사적으로나 기독교 신앙적 관점에서 매우 탁월한 작품에 속하는데, 영화에서 제일 인상적인 볼거리로 로마의 경주마 경기장에서 육마차가 경주하는 웅장한 장면은 TV매체에서 다양한 목적과 기능으로 사용되는 것을 현재까지도 꾸준히 볼 수 있다. 그러나 이러한 웅장한 장면 연출이 영화를 대중들에게 널리 전하는 데에는 가장 큰 역할을 한다고 볼 수 있지만 이 영상을 영화의 중심 또는 핵심이라 말할 수는 없다. 할리우드 영화가 가볍게 보기 편하면서 비주얼에 비중을 두고 있는 요즘의 경향과는 달리 『벤허』의 무게중심은 진지한 내용으로 짜인 구성(Plot)에 있는 것이다. 즉 ‘용서와 사랑의 메시지’, 주인공 벤허와 메살라의 갈등 관계가 영화 끝부분에서 주님의 보혈이 땅을 적시고 비를 타고 강에서 바다로 흘러 온 인류를 향한 사랑, 속죄, 구원을 전달하는 것과 함께 결말을 맺으면서 감독은 용서와 사랑이라는 메시지를 전달하려고 그 모든 것들을 동원한 듯하다. 이렇듯 『벤허』를 가능하게 한 성령충만으로부터 나온 창의적 상상력은 영화, 음악, 드라마, 뮤지컬, 서적 등 문화콘텐츠(특히 스토리텔링 영역)로 창작-개발되어 기독교문화 전파와 구원 사역에 도구적으로 훌륭하게 사용될 수 있음을 확인할 수 있게 한다.

국가적 차원에서 문화콘텐츠 육성을 위해 문화체육관광부 산하 한국콘텐츠진흥원을 중심으로 콘텐츠 기획, 창작-개발, 상품화를 위한 사업 공모를 매년 시행하고 있다. 기획만화창작 지원, 문화원형디지탈화, 대중음악창작기반강화, 게임콘텐츠창작활성화 사업 공모를 개인과 업체 입찰 방식을 통해 선정하여 문화콘텐츠 창작과 발굴에 국가적 차원의 개발 노력을 활발히 하고 있다.(참조, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지, 2010) 이렇듯 정부가 문화콘텐츠 개발 노력과 투자에 박차를 가해 오고 있는 시점에서 교계와 학계에서는 기독교 문화콘텐츠 개발에 얼마나 관심과 투자가 이루어지고 있는가를 제고해야 할 것이다. 홍수처럼 밀려드는 인문주의 가치관을 기반 한 문화상품화의 시대에 ‘돈벌이’가 우선이 아닌 기독교 세계관과 구원사업에 소명감, 말씀, 기도로 준비된 기독교인들의 헌신이 필요하다. 성경적이지 못한 ‘그릇된’ 상상력과 인본주의적 상상력이 난무하는 오늘날의 문학, 영화, TV드라마 작품들에 맞서 교회 교육과 신학대학 교육에서 신앙, 학문, 직업적 자질을 갈고닦은 전문적인 문화(원형)콘텐츠 창작자들이 매체 제작과 문화산업에 적극 진출하여 성경의 메시지를 전달하는 사역에 힘써야 할 것이다.

본 연구는 기독교 문화 콘텐츠 창작을 위한 대학에서의 수업 방안을 「에스더」를 중심으로 제시하고자 한다. 신학, 기독교문화학, 교양 강의에서 선택 과목으로 지정하여 진행될만한 ‘기독교문화콘텐츠 창작’ 수업의 교수-학습 방법을 구안하였다. 먼저 문화콘텐츠 분야의 소프트웨어라 할 수 있는 스토리텔링을 하기 위해 「에스더」를 문화콘텐츠(학) 관점에서 분석, 개발 가능성을 제시한다. 다음으로 「에스더」의 신학적 연구 자료와 문화콘텐츠 자료 등을 이해, 비교, 분석하여 독자, 수용자 중심의 문예학 이론 관점에서 학습자만의 ‘새로운 에스더’ 창작 방법과 가능성을 확인한다. 마지막으로 학습자의 상상력으로 스토리텔링하기 위해 「에스더」의 빈자리를 서사, 대화, 심리 묘사 방법을 통해 채우거나 새롭게 구성하는 창의적 글쓰기 수업을 설계하였다.

II. 문화원형콘텐츠로서의 「에스더」

이 장에서는 문화 · 문화원형 개념과 「에스더」서의 연관 관계를 확인하고자 한다. 문화 개념에 대한 논의는 그 의미 규정에 있어 사회적 · 역사적 변화와 함께 지속적인 논의가 활발하게 진행되고 있다. ‘문화란 무엇인가?’ 라는 질문은 ‘문학이란 무엇인가?’ 또는 ‘역사란 무엇인가?’ 등과 같은 질문에 대해 답하기보다도 난해해 보이는데, 문화 학자인 윌리엄스(R. Williams)도 문화를 “영어 단어 가운데 가장 어려운 몇 개의 단어 중 하나”(R. Williams, 1983: 87) 라고 언급할 정도였다. 문화개념은 학자들 간의 각기 다른 세계관과 규정 방식에 따라 넓은 스펙트럼을 형성하며 논의되어 왔다.¹⁾ 본 연구의 기저와 연관하여 언급할 수 있는 문화개념 정의로 테일러(E. B Tylor)의 이론을 보면 “지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습과 사회의 구성원으로써 획득한 어떤 다른 능력과 습관을 포함하는 복합적인 전체”(E. B. Tylor, 1958: 1) 라고 하였다. 그의 말을 해석해 보면, 문화란 역사적인 시 · 공간에서 이루어진 집단적이고 지속적인 유무형의 총체적인 삶의 양식이라 말할 수 있다.

문화 · 문화원형의 관점에서 「에스더」서를 논의해 하면, 유대 민족의 삶이라는 “복합적인 전체”로부터 기술된 구약의 「에스더」는 지금의 중동 지역, 당시 페르시아와 시대적으로 B. C. 470년 전후의 실제 인물들의 삶을 중심으로 기술된 유대인의 문화적 산물이다. 또한 「에스더」를 포함한 성경은 이스라엘 민족의 역사를 기술한 종교 문화 산물이면서 나아가 서구 중세 이후 지속적으로 세계 역사에 영향력을 넓혔다는 점에서 세계적인 서적 유산이다. 성경에는 유대 민족의 역사와 생활양식에 대해 기술(記述)한 유대인의 문화가 담겨 있다. 마치 조선왕조실록, 삼국유사처럼 한민족(韓民族)의 전통과 역사를 기술한 한국 역사가가 한국인의 문화유산인 것과 유사하다. 성경은 인류 구원서로서의 목적론적으로 우선된 가치와 함께 역사적 사실로서의 유대 민족의 집단적 사고와 행위가 기저된 고유한 문화유산(서적)이다. 현재로부터 대략 2500년 전에 일어난 사건을 기술한 유대인의 ‘서적 문화 산물’인 「에스더」를 현시대 문화콘텐츠학의 문화원형²⁾ 개념 범주에서 논해 본다면 「에스더」는 기독교 문화원형콘텐츠로서 수용되고 개발 가능하다.

그렇다면 원형이란 무엇인가? 원형이라는 개념은 국내의 문화산업진흥기본법에서 사용되기 훨씬 이전에 독일어권 심리학자 융(C. G. Jung)에 의해서 처음 정의되었다. 융은 특정 문화 또는 민족 공동체의 구성원들이 “집단 무의식 Kollektives Unbewußtsein”이라는 원형적 가치관에 지배를 받는다고 보았다.(차봉희, 1985: 34) 융이 정의한 원형(Archetype)이란 어떤 집단에게 무의식적이고 자동적으로 작용하는 힘과 전통 또는 어떤 무조건적인 행위 지침/규범이었다. 이러한 원형 개념은 유대민족에게 있어서 성경에서 시종일관 하나님(또는 하나님의 보호하심과 인도하심 그리고 구원자를 보내심)에 대한 믿음으로 나타난다. 유대민족이 자신들을 구원할 메시아를 기다림은 유대 집단의 의식 · 무의식에서 표출되는 믿음, 신앙이라는 종교

1) 문화에 대한 정의는 거의 모든 학문의 영역에서 이미 소개되고 연구되었기에 현재 시점에서 다시 중복하여 열거하는 것은 불필요하다.

2) 한국콘텐츠진흥원의 홈페이지에서 Daum 사전과 연결하여 문화원형을 “의식주, 건축, 의례, 신앙, 교통, 통신, 군사, 외교, 역사, 민족, 예술, 과학기술, 문학, 문헌에 이르기까지 선사시대부터 현대에 이르는 오랜 역사 속에서 형성된 우리 민족 문화의 모든 것”이라 정의하고 있다.

적 형태로 유대 민족 역사와 함께 현재까지도 지속하고 있으며 물론 「에스터」서의 모르드개와 그 당시 유대인들에게서도 민족적 문화원형으로 나타나고 있다.

문화콘텐츠학에서 제시하는 문화원형 개념을 구약 「에스터」와 연관하여 본다면, 김교빈은 “지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성”, “다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성”(김교빈, 2006: 11~12)으로 문화원형을 정의하고 있다. 「에스터」는 구약 39권 성경 가운데 하나이다. 성경은 인류 구원의 책이면서 유대 민족의 역사서이고 그들의 전통과 종교예식 그리고 민족적 성향과 특징들이 담긴 책으로, 신앙적으로 다른 민족과의 구별성이 뚜렷이 강조되어 있다. 야훼 하나님만을 섬겨야 하고 섬겼던 (때로는 섬김을 저버려 징계를 받았던) 신앙은 이전부터 지금까지도 유일한 유대 민족의 특징이자 다른 민족과 구별됐던 것으로 이들의 특별한 역사와 종교 그리고 민족성은 문화콘텐츠학(특히, 인문학콘텐츠)의 문화원형 규정과 관련되어 있고 문화콘텐츠화 할 수 있는 이론적 기반이 된다.(참조, 박윤선, 1979: 189)³⁾ 그리고 구약 성서 「에스터」를 문화원형콘텐츠로서 불신자들에게 다가가기에 장점이 될 수 있는 세부 내용적 특징으로는, 성경 전체 범주에서 나타나는 하나님, 제사장, 천사, 기도 등과 같은 핵심 단어와 내용이 빠져 있지만 유대민족의 고유한 문화원형적 특징들이 작자의 문학적 기법 사용이라고 봐야 할 정도로 매우 간접적으로 스며들어 있음을 알 수 있다. 이에 대해 박윤선은 “본서에 하나님의 성호는 한 번도 나오지 않지만 하나님의 의로운 섭리가 시종일관 흐르고 있어서 하나님의 의(義)와 구원이 어떠함을 보여준다.”(박윤선, 1979: 180)라고 서술하였다. 이러한 「에스터」서의 특징은 하나님을 부인하거나 무신론자들에게 종교적인 용어를 사용하지 않고도 하나님의 정의로움과 역사 안에서의 편만함과 주도적인 역사로의 개입 나아가 사랑과 구원을 암시적으로 전달하는 문학적 기법을 사용하고 있다는 점이다.

민족적으로 다른 민족과 구별되는 특징들은 문화원형콘텐츠 개발을 위한 전제조건이다. 민족적 구별됨의 관점에서 구약의 「에스터」는 다른 민족들과 구분되는 유일신 사상을 절대적 신앙 조건으로 삼는다. 유대 민족이 다른 민족으로부터 핍박을 받거나 제거되는듯 한 풍전등화와 같은 상황에서 언제나 하나님의 도움이 역사적으로 개입됨을 「에스터」뿐만 아니라 성경 전체를 통해 드러난다. 유대민족의 구성원들이 보여주는 믿음의 행위가 그들의 생존 위기를 극복하고 번성하는 계기가 된다. 성경은 초지일관 여호와에 대한 경외와 믿음의 가부가 흥망성쇠를 가르킨다는 사실을 경고하고 있다. 이는 구약시대 유대 민족만의 특별한 모습으로서 다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성을 띠는 것이었다. 이러한 관점에서 「에스터」서는 ‘기독교문화원형콘텐츠’로서 다양하게 창출될 수 있는 근거가 될 수 있음을 알 수 있다.

3) 루터(Martin Luther)의 성역 초기에는 「에스터」서가 너무 유대인 중심이어서 이에 반대했다고 한다.

III. 문예학과 문화콘텐츠 관점에서의 「에스더」

문예학과 성경 : 서론에서 영화콘텐츠 『벤허』가 ‘성령충만으로부터 나온 창의적 상상력’의 진수를 보여준 사례라고 언급하였듯 대학의 기독교문화콘텐츠 창작 수업에서도 성경으로의 적극적이고 올바른 학습자의 개입을 통한 창작이 이루어져야 한다.⁴⁾ 현재 국내 문학 연구와 교육에서도 문학 작품 자체 분석과 ‘의미 찾기’ 중심에서 읽는이 즉, 독자 / 수용자 / 수업 학습자의 적극적인 문학적 개입을 수용하고 중시하는 경향이 하나의 주된 흐름을 이루고 있다. 이렇게 독자의 의미와 역할을 강조하게 된 계기 가운데 하나는 독일어권의 문예연구방법론인 1960년대 야우스 H. R. Jauß와 이저 W. Iser의 “수용미학 Rezeptionsästhetik”, 가다머 H. G. Gadamer의 “철학적 해석학 Philosophische Hermeneutik” 그리고 현재까지도 독일 중등학교 문학교육을 지배하고 있는 “행위 및 생산 지향 문학 교수법 Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht”에 관한 연구와 여러 서적이 국내에 소개된 영향이 컸기 때문이라 볼 수 있다.⁵⁾ 수용미학적 문예연구방법 관점에서 문학텍스트는 단지 독자에게 작가의 의도를 전달하기 위한 매개체가 아닌 독자에 의한 의미 구성과 재생산이 가능한 언어 기호구성체가 된다. 이는 “문학텍스트의 언어기호는 규범의 통제에서 벗어나 심미적 이탈을 행함으로써 그 자체로서 완결된 의미를 부여하지 못하고 항상 독자가 생산적으로 개입할 빈자리를 남겨둔다.”(임춘택, 2009: 46) 라는 관점 전환과 함께 문학 활용의 방법에 대한 다양한 논의가 가능해졌다는 의미를 지닌다. 문학은 더 이상 고정되고 작가만이 절대적으로 의미를 부여할 수 있는 ‘작품 Werke’이 아니라 독자, 수용자에 의해 다양한 방식으로 해석, 수용, 변형, 가공, 확장, 전환될 수 있는 ‘텍스트 Text’의 의미로 전환된다. 또한 문학의 진정한 완성자는 작가가 아니라 독자이고 일련의 문학 행위에서 독자의 역할이 문학 연구의 주요한 대상이 된다.

이렇듯 인문학 분야의 수용미학 연구가 활발히 진행되면서 신학 분야에서도 성경 해석과 수용미학을 연결한 사례가 나왔다. 신학 연구에서 구약성서에 대해 수용미학 이론을 기반으로 독자 중심 해석 방법에 관한 연구로 천사무엘(2001)은 「수용미학적 구약성서해석에 관한 연구」를 수행하였다. 그는 “독자가 지닌 경험, 전이해 그리고 상상력을 통해 (성경에 관한) 독자만의 의미를 생산할 수 있으며 독서를 통해 성경의 잠재성은 독자의 의식 속에서 하나님의 말씀으로 활성화되고 구체화될 수 있다”(천사무엘 2001: 23)고 보았다. 또한 인문학적 관점에서의 문학 수용 방법과 성경 수용 방법에서의 차이점으로 후자의 경우 성경 해석의 전통 그리고 성령의 깨우침에 의한 올바른 방향성 제고가 필수적이라 보았다. 연구에서 독자의 성경해석과 관련한 구체적인 예도 제시하였는데, 창세기 19장 26절에서 롯의 아내가 하나님의 명령을 어

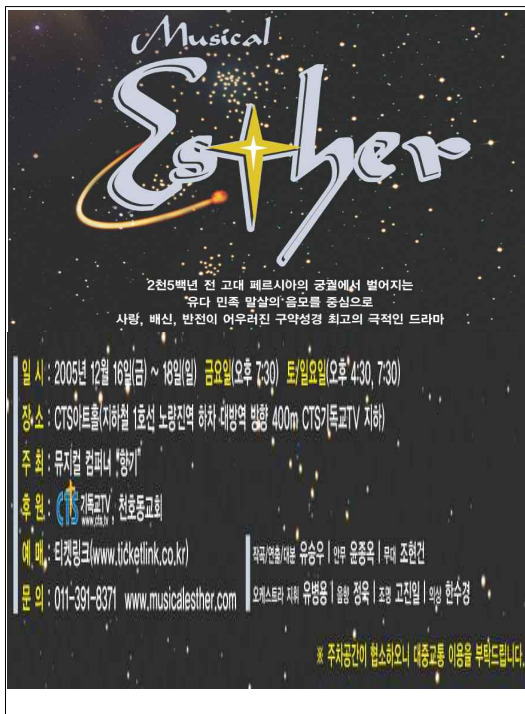
4) 이와 반대로 반기독교 사상을 지닌 작가들에 의해서 성서를 그릇된 상상력으로 표현하는 행위들을 볼 때, 성경을 신앙인의 눈으로 보는 것이 얼마나 문화콘텐츠 산업과 관련하여 중요한지를 절실히 느끼게 한다. 그 대표적인 예가 몇 년 전에 있었던 댄 브라운의 『다빈치 코드』 열풍이었다. 댄 브라운은 『다빈치 코드』를 사실(fact)과 픽션(fiction)이 결합된 팩션(faction)이라고 규정하면서 성경의 사실을 적극적으로 사악하게 왜곡하고 있다. 물과 성령으로 거듭나지 않았음은 두말할 것도 없고 사단에게 적극적으로 종노릇하는 불신자가 성서를 갖고 ‘천재적’이라는 찬사 아래 발휘되는 상상력은 구원 사역과 기독교문화사역에 커다란 장애가 된다.

5) H. R. 야우스, 장영태 역, 도전으로서의 문학사 Literaturgeschichte als Provokation, 서울, 문학과 지성사, 1983. / W. 이저, 이유선, 독서행위 Der Akt des Lesens, 서울, 신원문화사, 1993. / R. Warning(Hrsg.), Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis, München, Wilhelm Fink, 1979. 등 다수

기고 뒤를 돌아보아 소금 기둥이 된 사실과 그 이유를 누가복음 17장 31-32절에서, 두고 온 재산에 대한 욕심 때문이라는 사실을 연결한 방법이 전통적인 빈자리 채우기 방법이면 이와 다른 해석, 독자의 상상력에 의해 다양하게 해석될 수 있음을 제시하였다. 즉, 두고 온 가족이나 친구에 대한 연민, 자기 뒤를 따라 오는 어린 딸에 때문이라는 롯의 아내의 마음에서 그 당시 일어났을지도 모를 가능한 경우들을 독자의 상상력으로 열어 둘 수 있다고 보았다. 이 외에 성서에는 올바른 신앙의 상상력에서 독자적 상상력이 작용될 수 있는 부분이 무수히 많음을 밝히고 있다.(참조, 천사무엘 2001: 20 이하)

본 연구와 관련한 「에스터」 서에서도 독자 또는 학습자가 주도적으로 텍스트의 빈자리를 단초로 플롯을 재구성한다든지 인물들의 대화를 작성한다든지 인물의 심리 상태를 묘사하는 작업을 할 수 있다. 이처럼 작가는 「에스터」 서의 전체 스토리 구성을 유지하는 상태에서 위와 같은 글쓰기 작업을 실시할 수도 있고 학습자의 의도와 목적에 따라 「에스터」 서의 전체 구성을 변형하여 새로운 스토리를 구성하거나 다른 콘텐츠 장르로 전환할 수 있다. 학습자는 자유롭고 의도적으로 매체를 넘나들면서 상상하고 창작하는 작업을 진행한다.

문화콘텐츠와 「에스터」 : 현재까지 본 연구자가 「에스터」 서를 활용하여 대중문화콘텐츠로 생산된 경우를 확인한 것은 내국인이 제작한 뮤지컬과 국외영화 각 한 편 씩이다. 먼저 뮤지컬의 경우 본 연구자가 직접 관람하지는 못했고 인터넷 검색으로 확인했다. 대략 2005년부터 국내와 해외에서 현재까지도 공연되고 있는 것을 확인할 수 있었다. 아래 사진은 2005년에 국내 한 교회에서 오케스트라와 함께 뮤지컬 『에스터』를 공연한다는 포스터이다. 최근 미국 뉴욕 공연에 대한 정보(사진과 글)를



한 인터넷 블로그에서 자세히 확인할 수 있었다.⁶⁾

6) <http://blog.dreamwiz.com/estherwoo/12309015>

영화의 경우 마이클 O. 사벨 감독, 티파니 듀폰트 주연의 『왕과의 하루밤 One Night With The King』이라는 다소 선정적인 제목으로 바꾸어 구약 「에스더」를 영화화하였다. 전체 스토리는 성경과 유사하지만 제작에 심혈을 그렇지 많이 들이지 않은 것 같은 인상을 받았다. 정통 성경 주해나 해석에 기반하면서도 배우들의 치열하고 현실감 있는 연기, 관객으로 하여금 조마조마한 감정 유발, 각 사건들의 개연성 부분들이 많이 부족했다. 한마디로 깊이가 없는 아쉬운 연출을 보였다.

하지만 구약 「에스더」서는 문화콘텐츠화하기에 좋은 이점들을 여러 측면에서 확인할 수 있다. 역사적 배경이 되는 제국의 모습을 비롯하여 콘텐츠로서의 볼거리를 「에스더」서는 제공한다. 「에스더」서는 페르시아 시대라는 역사적 사실로부터 스토리의 웅장함을 전달한다. 수산 궁의 아하수에로 왕은 세계 최대인 전체 127도(참조, 박윤선, 1979: 193)를 관장하는 페르시아의 왕이었다.(1:1) 영화나 뮤지컬에서 역대 제국의 넓은 영토와 절대 왕권과 도시의 웅장함은 가장 큰 볼거리로 제공될 수 있다.⁷⁾ 예를 들어 『벤허』는 로마제국의 웅장함을, 『반지의 제왕』은 CG(Computer Graphic)로 제 3세계를, 『글래디에이터』 또한 로마제국을 보여 주었고 수많은 할리우드 영화에서는 미국의 영향력과 힘이 세계적으로 얼마나 막강한지를 확인할 수 있다. 영화를 비롯하여 많은 문화콘텐츠들에서 한 시대의 제국 이미지를 바탕으로 웅장한 장면을 연출함으로써 거대한 역사적 배경을 제공한다.

이상의 두 가지 문화콘텐츠(뮤지컬과 영화)로 공연, 상영된다는 점에서 알 수 있듯이 「에스더」서는 흥미 있게 볼만한 내용들이 다수 들어 있어서 문화콘텐츠로 영상화할 수 있는 ‘조건’이 갖춰진 성경이다. 그러므로 콘텐츠 창작 수업에서 학습자들은 「에스더」서를 읽으면서 스토리의 장면들을 이미지화하기 위해 상상할 수도 있고 역으로 자신이 이미지화한 것을 이야기로 전환할 수도 있다. 아래 제시한 「에스더」서에서 나오는 사건들은 「에스더」서를 시각화했을 경우에 수용자들에게 볼거리 제공 이상으로 극적 효과를 낼 수 있고 콘텐츠에 몰입하도록 만들 수 있는 단초로 사용될 수 있는 부분들이다.

- 180일 동안 나라의 부함과 위엄의 혁혁함을 나타내는 ‘행사’와 이어지는 7일 동안의 거대한 잔치(화려하고 웅장하게 이미지화)(에스더 1:3~9절). 잔치에 참석한 왕과 모든 방백 · 신복들에게 얼음물을 끼얹는 것과 동일한 왕후 와스디의 왕명거절(시각적인 볼거리와 극적인 반전 효과)

- 에스더서의 신령스럽게 아름다운 내 · 외적인 모습. 에스더는 분명 외적으로 아름다운 여성이었다.(에스더 2:7절) 요즘 한국의 여성미 기준(소위 S 라인과 V 라인)에 대한 비판으로 사용할 수도 있다. 에스더가 궁녀로 선택될 수 있었다는 것은 에스더가 살았던 그 당시 여러 여성들을 접하고 취할 수 있었던 왕과 궁녀들을 주관했던 신하들 눈에 에스더는 분명 아름다운 여성이었을 것이다. 성경 속에서 에스더는 요즘 영화, TV 드라마, 광고 속 여성들에게서 비취

7) “ ‘도’는 히브리어로 ‘세금’ 이란 뜻이라고 한다. 다리오왕이 세금 징수의 편이를 위하여 민족 혹은 언어 차이에 따라 나눈 것이다.” 민족이나 언어로 127개로 나눌 수 있었다는 것은 영토적으로만 보아도 굉장히 넓었음을 짐작할 수 있게 만든다.

지는 외모적인 아름다움 같은 것에는 관심이 없었기에 자신을 치장하고 왕에게 잘 보이기 위해 특별히 노력하지도 욕심이 있지도 않았다.(에스더 2:12~15절) 오히려 자신의 안위와 쾌락은 전혀 중요하지 않았고 오직 거룩하고 민족을 구하겠다는 희생정신으로 가득하였다.(에스더 4:16절) ‘거룩한 아름다움’이라 할 수 있는 에스더 캐릭터를 통해 상당히 손상되고 저급하게 상품화된 여성의 미용 행위와 기준에 대해 제고하는 기회로 작용을 할 수 있다. 영화, 연극, 뮤지컬, TV 드라마, 음악 문화콘텐츠에서 구현되는 현대의 세속적인 여성미의 기준에 새롭고 신선한 예가 될 수 있고 나아가 이러한 세속화된 미의 기준을 정화시키는 작용 역할을 할 수 있는 모델로 제시될 수 있을 것이다.(성경적인 여성의 내외적 아름다움 제시)

- 에스더서에서 간과하기 쉽지만 스토리의 핵심적인 플롯이 되는 부분이 하만의 왕권 침탈 계획과 음모이다. 하만이 왕권 침탈의 야욕을 드러낸 구절은 6장 6~9절까지이다. “하만이 들어 오거늘 왕이 묻되 왕이 존귀케 하기를 기뻐하는 사람에게 어떻게 하여야 하겠느냐 하만이 심중에 이르되 왕이 존귀케 하기를 기뻐하시는 자는 나 외에 누구리요 하고(6절) 왕께 아뢰되 왕께서 사람을 존귀케 하시려면(7절) 왕의 입으시는 왕복과 왕의 타시는 말과 머리에 쓰시는 왕관을 취하고(8절) 그 왕복과 말을 왕의 방백 중 가장 존귀한 자의 손에 붙여서 왕이 존귀케 하시기를 기뻐하시는 사람에게 옷을 입히고 말을 태워서 성중 거리로 다니며 그 앞에서 반포하여 이르기를 왕이 존귀케 하기를 기뻐하시는 사람에게는 이같이 할 것이라 하게 하소서(9절)” 6~9절까지 하만은 “왕”이라는 단어를 무려 10번이나 반복하여 사용하고 있다. 상식적으로 사람이란 자신이 관심을 갖는 것을 지속적으로 생각하고 고민하고 다른 사람과의 대화중에서 말하기 나름이다.(참조, 지명수, 2006: 69~71) 하만은 본문에서 기술한 대로 모르드개와 유대인 몰살 계획과 함께 내적으로 음밀하게 왕권 침탈 야욕이 있었던 것이다. 이것들은 에스더의 극적인 개입으로 물거품이 되었고 모르드개를 처형하려 장대에 자신이 달리는 결과를 초래하게 된다. 이 부분들을 학습자의 글쓰기 과정에서 암시효과로 드러낼 수 있다. (하만의 역적과 극적 반전 효과)

- 기타, 와스디 왕후 폐위 사건(1장 후반절), 하만이 장대에 달리는 장면(7:10절), 조서를 내리는 말 달리는 장면(8:9, 14절), 유대민족이 대적들을 응징하는 장면(9:5~16절), 아리따운 에스더가 뜰에 앉아서 왕의 선택을 기다리는 장면(5:2절), 에스더의 결심장면(죽으면 죽으리라.)(4:16절), 왕의 내시 빅단과 데레스가 아하수어로 왕을 모살하려다 미수한 사건(2:21절) 등

이와 같이 위에서 제시한 「에스더」서의 사건들은 구성력(Plot) 있는 탄탄한 스토리를 전제로 한다. 아무리 볼거리가 화려해도 콘텐츠의 구성력이 떨어지면 절반의 성공에 불과하다. 그러므로 ‘「에스더」서를 활용한 기독교문화콘텐츠 창작 수업’에서 성경 강해서, 「에스더」 관련 연구 자료(서적과 논문), 교수자의 「에스더」서 연구와 수업 준비 그리고 학습자의 자료 조사를 통한 「에스더」서에 대한 깊이 있는 이해가 창의적 글쓰기 이전에 먼저 선행되어야 한다. 이러한 「에스더」서 선행 분석과 이해를 전제로 본 연구자는 「에스더」의 구성을 다음과 같이 확장하여 현대적인 감각으로 콘텐츠화할 것을 제시해 보았다.

- 플롯의 확장 : 스토리를 구성하는 위와 같은 단일 요소들이(시각적 볼거리, 에스더의 미, 극적 효과) 여럿 갖춰졌어도 기독교 문화콘텐츠로서 완성되었다고 결론 내릴 수는 없다. 왜냐

하면 에스더의 플롯은 현대 문학에서 자주 사용되는 복잡한 인물간의 관계형성 보다 훨씬 단순하기 때문이다. 설상가상 「에스더」서의 단순한 이야기 구조에 C.G.(Computer Graphics) 또는 무대장치와 사운드 등 이야기 구조 외의 요소들마저 빈약하다면 「에스더」서를 문화콘텐츠로 만든 작품은 대중들로부터 큰 호응을 얻기가 어려울 수도 있을 것이다.⁸⁾ 「에스더」서의 플롯 구성을 살펴보면 주요 인물은 에스더, 모르드개, 아하수에로 왕, 하만으로 구성되어 있다. 기타 인물은 와스디 왕비, 왕을 모살하려 한 빅단과 데레스, 궁녀를 주관하는 헤개, 역졸, 유대민족, 잔치에 참여한 각국 방백 등이 있다. 「에스더」서의 전체 이야기는 대부분 아하수에로 왕, 하만, 모르드개, 에스더 왕후 4명에 의해 진행된다. 4명으로 엮이는 메일 플롯만으로는 이야기 전개 구성이 매우 단조로울 수 있다. 「에스더」서의 내용을 원문 그대로 영화나 뮤지컬, 연극 등에서 사용 한다면 메일 플롯과 기타 인물들의 사건이 아무런 관련 없이 단순 나열되는 매우 우스꽝스러운 모습이 되고 말 것이다. 그러므로 에스더서의 스토리텔링 작업은 4명으로 구성된 메일 플롯(Main Plot)과 기타 인물과 사건들로 이루어진 서브 플롯(Sub Plot)이 상호 간의 인과관계 또는 영향관계에서 짜여 저야 온전한 스토리텔링 작업이 이루어졌다고 할 수 있다.(참조, 김정희, 2007: 213~216)

IV. 학습자의 창의적 콘텐츠 제작 수업

기독교문화콘텐츠를 다양한 콘텐츠로 창작, 발굴하기 위한 창의적 글쓰기(스토리텔링) 작업시, 우선적으로 성경 본문을 대상으로 활용하는 것이 좋다. 앞 장에서 살펴본 데로 「에스더」서는 문화(원형)콘텐츠로 개발하기에 필요한 좋은 조건들을 갖추었음을 확인할 수 있었다. 「에스더」서의 경우 원문에 대한 다른 변형 없이 본문 그대로를 문화콘텐츠로 개발하여도 매우 훌륭한 창작물이 될 수 있는 조건을 갖춘 하나님의 말씀이자 역사적인 사실 텍스트 나아가 문학 텍스트로의 조건을 충족시키고 있기 때문이다. 또한 성경에서 찾을 수 있는 가치들, 예를 들어 사랑, 희생, 지혜 등을 소재로 삼아 다양한 장르와 구현 방식(Platform)을 고려-선택하여 콘텐츠화할 수 있다. 문화원형콘텐츠 선정 이후에는, 수업에서의 콘텐츠 제작 수위를 결정해야 한다. 학습 대상자, 교수자의 학습 목표 설정, 콘텐츠 제작 관련 개설 과목 급수(기초과정, 중급과정, 고급과정) 등을 선택-고려하여 정한다.

「에스더」서를 문화콘텐츠로 개발하기 위해서, 가칭 '문화원형으로서의 에스더서를 활용한 창의적 글쓰기(콘텐츠 창작)' 수업이 가능할 수 있다. 학습자들은 교수자의 가르침과 함께 학습자 스스로 「에스더」를 활용한 문화콘텐츠 창작을 실행하여 기독교문화콘텐츠 개발 능력을 기를 수 있다. 수업 대상자는 신학, 기독교문화학 관련 학생들 나아가 기독교 대학 교양 과정에서 기독교인 학생들에 의해 수강되어 진행될 수 있다. 학생들은 수업에서 기독교문화콘텐츠학 이해와 「에스더」서에 관한 지식을 습득하고 교수자와의 자유로운 토론과 상상력으로 문화콘텐츠 창작을 진행한다.

8) 물론 캐스팅 성공, 음악의 탁월성과 유명 오케스트라 협연 등의 가능성이 충분히 있다.

창작 진행 과정과 방법으로는 먼저 학습자들은 교수자와 학습한 내용, 주의사항들을 참조, 「에스더」서의 전체적이고 세부적인 성경과 신학적인 사실들을 고려하여 개별 학습자들에게 의하여 창의적 글쓰기 작업(스토리텔링)이 이루어진다. 그 이후에 조별로 모여 상호 피드백 과정에서 의견을 나누고 자신의 것을 수정, 보완, 조합, 재구성하는 시간을 갖는다. 실제 글쓰기 작업 과정에서는 인물들의 심리묘사(에스더, 모르드게, 하만, 아하수에로, 기타 인물 등), 글 작성(특정 문화콘텐츠에 맞춰 시나리오, 극대본, 애니메이션, 만화 등)을 진행한다. 수업에서의 교수 활동은 기독교 세계관에 입각한 신앙인으로써 콘텐츠 창작 작업을 병행할 수 있는 전문 학자에 의한 방법이 있고 창작에 있어서 보다 전문가와 함께 팀티칭 방식으로 진행할 수도 있다.

창작은 「에스더」서의 읽기 과정에서 발생하는 의문점과 교수자가 준비해 온 질문들을 해결하는 작업부터 진행되어야 한다. 이는 「에스더」서가 전지적 작가 시점에서 이야기를 전개하여 정작 아래와 같이 중요한 사건 발생 이유를 제공하지 않기 때문이다.

- 수산궁 잔치에 왕후 와스디는 무슨 이유로 나오지 않았을까? 이렇게 큰 잔치에 왕명을 어기고 나오지 않은 이유는 무엇인가?

- 아하수에로 왕은 에스더 왕후의 말 한 번에 자신이 가장 신임하던 신하 하만을 단번에 죽일 생각을 했을까?

- 왕을 모살하려는 두 내시의 음모를 어떻게 알 수 있었을까?

- 하만은 단지 미디어와 페르시아 국가를 부강하게 하고자 일편단심 충성했음에도 불구하고 왕을 잘못 만난 탓에 뜻을 펴지 못한 개혁자였을까? 과연 하만은 역모를 꾀했을까?(참조, 지명수 2006) 등

이러한 질문들은 독자의 호기심을 자극하고 자신의 상상력을 발휘하여 그 이유들을 생각해 볼 수도 있도록 만들고 「에스더」서에 관한 연구 서적을 찾아보게도 한다.

V. 맺음말

기독교 문화 콘텐츠 개발 수업은 단순히 상업적인 이득을 얻기 위한 취지에서 진행되어서는 안 된다.9)(참조, 임학순 2005: 183) 기독교 문화 콘텐츠를 발굴하고 창의적으로 생산하는 일련의 수업 과정은 학습자들에게 거룩한 믿음의 상상력을 발휘할 수 있도록 도와야 한다. 성령께서 함께 하시는 창의적인 상상력을 기르는 일련의 수업을 통하여 학습자들은 하나님의 구원 사역을 위해 그리고 문화 영역이 하나님의 뜻에 합당하게 쓰일 수 있도록 문화 사역의 방향성을 스스로가 정립하는 내적 함양의 기회가 되어야 한다. 문화가 하나님의 영광을 위해 그리고 사회 정화와 개인 구원을 위해 쓰일 수 있도록 기독교문화콘텐츠 개발과 기독교문화원형발굴 수업이 진행되어야 할 것이다. 이러한 수업을 통해 학습자들은 졸업 후 문화콘텐츠 창작과 문화 정책 실무자로서 해당 업무 수행 시에 몸으로 체화된 문화콘텐츠개발 능력을 기반으로 문

9) 이러한 주장은 인문학 분야에서도 언급된 사항으로 “문화원형 디지털콘텐츠의 활용도 증진사업은 산업적, 경제적 차원 뿐 아니라 문화적, 사회적 차원에서 통합적으로 추진될 필요가 있다.” 는 것이다. 즉 산업적 가치와 교육적 효과 그리고 장기적인 안목으로의 문화 정책을 모두 고려한 문화원형 발굴/개발 사업이 되어야 한다는 주장이다.

화 기획, 정책의 올바른 방향성을 제시하거나 실행할 수 있다.

신학과 기독교문화학과 그리고 기독교 신앙인으로 4년간 공부한 학생들이 졸업 이후 기독교 문화 또는 문화 관련 직업 현장에서 실제로 문화를 생산하고 나아가 창출해낼 수 있는 기본적인 자질을 갖추고 그 동안 신앙적, 학문적, 직업적 자질을 갈고닦은 능력을 발휘하여 주님의 제자로서, 교회의 사역자로서 그리고 사회 문화관련 전문인으로서 그 본분을 다해야 할 것이다. 이러한 자질을 더욱 갖추기 위해서는 전공과정에서 크게 3가지 부분이 준비되어야 한다고 본다. 즉 대학의 공부는 신앙인 또는 신학 전공자로서의 인격적 자질 함양, 학문지식에서의 탁월한 우위성 유지 그리고 문화콘텐츠개발의 실질적 능력 함양, 이 세 가지 요소를 갖추어 줄 수 있도록 학생들에게 수업을 제공할 필요가 있다고 본다.

본 연구는 전공 관련 학습 과정의 측면에서 위 세 가지 능력 가운데 특히 세 번째 능력인 문화콘텐츠 창작과 개발 능력 함양에 관한 작은 단초를 마련하기 위한 내용이었다. 문화콘텐츠 개발에서 본 논문은 매우 구체적이며 특정한 부분에 초점을 맞추어 이를 수업에서 집중적으로 훈련하여 학습자의 글쓰기 능력 향상을 도모하기 위한 수업 방법과 내용에 대한 고찰을 시도하였다. 기독교문화콘텐츠를 개발하고 육성하여 문화 선교 영역을 내실 있고 다양하게 만드는 것이야말로 문화의 시대에 걸 맞는 실질적인 문화 선교 활동이라고 본다.

참고문헌

- 김교빈 (2006). 문화원형의 개념과 활용. in: 인문콘텐츠 6호, 인문콘텐츠학회.
- 김정희 (2007). 멜로 영화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석. in: 인문콘텐츠 10호, 인문콘텐츠학회.
- 박윤선 (1979). 성경주석 -에스라, 느헤미야, 에스더-. 서울: 영음사.
- 임학순 (2005). 문화원형 디지털콘텐츠의 교육콘텐츠 창작소재 활성화를 위한 정책모델 연구. in: 인문콘텐츠 6호, 인문콘텐츠학회.
- 임춘택 (2009). 문학텍스트를 활용한 창의적 글쓰기 지도, -F. 카프카의 「변신」을 글쓰기 자극제로 한 수업을 중 심으로-. 서울대학교 교육학박사학위논문.
- 지명수 (2006). 성경 속에서 걸어 나온 미스터리의 여인 에스더 왕후. 서울: 나눔사.
- 차봉희 (1985). 수용미학. 서울: 문학과 지성사.
- 천사무엘 (2001). 수용미학적 구약성서해석에 관한 연구. in: 한국기독교신학논총 21집, 한국기독교학회.
- Iser, Wolfgang (1994). Der Akt des Lesens. München: W. Fink.
- Jauss, Hans. R. (1970). Literaturgeschichte als Provokation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Tylor, Edward. B. (1958). Primitive Culture. New York: Harper.
- Warning, Rainer (Hrsg.) (1979). Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis, München, W. Fink.
- Williams, Raymond (1983). Keywords: a vocabulary of culture and society. London: Fontana.

인터넷 자료

- 뮤지컬 “에스더” 관련 블로그 자료 <http://blog.dreamwiz.com/estherwoo/12309015>
- 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 (2010). <http://www.kocca.kr>