



창세기 내러티브 읽기: 익숙함과 낯섬의 주제¹

김도형(서울기독대)

1. 들어가면서 – BTS와 한국의 리듬, 그리고 창세기

2020년 여름 세계 대중음악사에 혁명적인 사건이 일어났다. 미국의 유명한 빌보드 핫 100(Billboard Hot 100)에서 BTS(방탄소년단) 그룹이 발매한 첫 번째 영어 곡 Dynamite가 우리나라 가수로서 최초로 차트 순위 1위에 오르는 대기록을 세웠다. 그런데 이듬해 2021년 6월 5일부터 한국 음악사, 더 나아가 세계 음악사에 신기원을 열었다. BTS의 새로운 신곡 Butter가 9주 연속 1위를 했으며 후속곡 Permission to Dance 역시 1위를 차지한 뒤 다시 Butter가 역주행하여 마침내 10주 동안 1위를 시수하면서 금자탑을 쌓았다. 이후 BTS

1 본 논문은 제118차 한국구약학회 송년학술대회(2021.12.10.)에서 ‘창세기와 내러티브 설교’라는 제목으로 주제 발표한 내용을 일부 수정 보완했음을 밝힌다.

는 영국의 세계적인 뮤직 밴드 그룹 Coldplay와 함께 참여하여 발표한 My Universe라는 곡으로 다시금 1위에 올랐다. 최근 2년간 BTS가 직접 부르거나 관여한 6곡 모두 빌보드에서 정상을 차지하면서 그들을 따르며 열성적인 팬으로 불리는 아미(ARMY)들과 더불어 전 세계적으로 K-Pop의 거대한 반향을 불러일으키는 데 크게 기여했다. 2021년 9월 BTS는 뉴욕 국제연합(UN) 총회에 세 번째 초대되어 연설한 뒤 발표된 곡들을 부르면서 건물 내외부에서 퍼포먼스 영상을 선보인 첫 가수들이 되었다.

그런가 하면 2년 전 비슷한 시기였던 2020년 7월 ‘조선의 힙합’ 또는 ‘조선 아이돌’이라고 불리는 7인조 음악 밴드 ‘이날치’²가 전통 국악을 현대적으로 변화시키며 퓨전 음악을 보여주었다. 한국관광공사는 이들을 출연시키며 해외 홍보 영상 ‘한국의 리듬’(Feel the Rhythm of Korea)을 배포하기 시작했는데 인터넷에서 수억 뷰에 이르는 대 히트를 기록하였다.³ 특히 판소리 수궁가의 한 구절을 노래 제목으로 내세운 곡 ‘뱀 내려온다’라는 새로운 유형의 판소리와 힙합이 함께 어우러진 퓨전 장르에 속한다. 이들 노래에 더하여 ‘앰비규어스 댄스 컴퍼니’(Ambiguous Dance Company)가 전통과 현대가 뒤섞인 비사한 복장과 막춤 같으면서도 개성과 절도 있는 특이한 춤을 선보이면서 국내외 유튜브 시청자들에게 폭발적인 호응을 끌어냈다. 앰비규어스 댄스 컴퍼니는 독창적이면서도 중독성이 있는 춤동작과 한복, 트레이닝 복장, 슈트까지 섞어 입고 험란한 의상과 참신한 스타일을 소화한 것으로 평가받는

2 19세기 조선 후기 판소리 명창의 별명을 그대로 따왔으며 본명은 경숙(敬淑)이다.

3 한국관광공사 브랜드마케팅팀 오충섭 팀장이 기획했으며, 그에 따르면 아무리 좋은 영상을 만들어도 호응이 없는 것보다 많은 사람이 볼 수 있는 특이한 것을 해야겠다는 생각에서 시작했다고 한다. 한국의 전통적인 모습을 소개하는 것도 현대화하여 재해석하고자 했다. 이런 예로 퓨전 국악과 독특한 춤과 리듬을 통해 주제 영상을 만들자는 기획이었다는 것이다. 원래 3월에 기획했던 제목은 Come dance with Korea이었으나 7월 코로나가 심해지므로 한국의 흥을 느끼라는 점에서 Feel the rhythm of Korea로 바꾸었다. 이것은 전 세계적으로 폭발적인 인기가 있었으며 일종의 한국의 소리(K-Sori)라고 볼 수 있다. <https://brunch.co.kr/@litup/19>(2021. 11. 5. 접속)

다. 앰비규어스 댄스 컴퍼니 김보람 감독에 의하면, “전통을 모르는 사람이 전통을 현대적으로 이해하는 방식이 있고, 무용은 다양한 해석과 각자의 해석이 있다”⁴라고 했다. 그는 자신들의 춤이 전통적인 무용과 방송 댄스 사이에 ‘장르가 없는 춤’ 또는 ‘몸짓’이라고 불렀다. 흥미로운 것은 이들의 특이한 춤을 알아보고 앞서 언급한 영국 Coldplay 밴드 그룹이 Higher Power라는 자신들의 신곡을 뮤직 비디오에 한국 댄스팀만을 등장시키며 서울의 익숙한 장소를 배경으로 춤을 추는 영상을 찍었다는 점이다.⁵ 영국 가수와 음악 밴드는 영상에 등장하지 않고 노래만 나올 뿐 뮤직 비디오 동선은 사람들의 춤 사위에 초점을 맞추고 있다는 사실이다.

노래와 춤을 비롯하여 한국 문화(Korean Culture)의 폭발적인 반응과 호응도 현상은 영화에서도 비슷한 맥락으로 이해된다. 3년 전 제92회 아카데미 시상식에서 4관왕(작품상, 감독상, 각본상, 국제장편영화상)을 차지했던 ‘기생충’(Parasite, 2019)이나 제93회 아카데미 시상식에서 우리 나라 배우 윤여정씨가 최초로 여우 조연상을 수상한 ‘미나리’(Minari, 2020) 등 영화뿐만 아니라 여러 문화적인 중흥기를 이루고 있다. 한국인의 일상적인 이야기 소재와 주제가 우리만의 것이 아니라 세계적인 주류 문화의 한 부분을 당당하게 차지할 수 있다는 것을 일깨우고 있다. 우리에게 이미 당연하고 익숙했던 모습들이 세계의 다양한 시각에서 공감대를 형성하며 역동적인 변화가 감지되고 있다고 할 것이다. 무엇보다 구태의연하고 친숙했던 기존의 음악이나 춤을 포기하고 과감한 시도와 도전들이 내국인들은 물론이거니와 외국인들에게도 공감하며 찬사를 이어가게 한다. 이처럼 격세지감의 현실 속에서도 ‘익숙

4 유튜브 인터뷰(<https://www.youtube.com/watch?v=OQJ9v0cAXg>)에서 인용함(2021. 10. 16. 접속). 김보람 감독의 안무 특강은 <https://www.youtube.com/watch?v=Qu2qpGsRyf0>을 보라(2021. 10. 26. 접속).

5 이 영상은 한국관광공사 홍보 자료 가운데 가장 파급력이 크며 2021년 9월 16일 거의 1억 명이 시청했으며 해외에서도 대단한 인기로 부상하고 있다. <https://www.youtube.com/watch?v=nk-5HEn2a4dk>(2021. 9. 20. 접속).

함'과 '낯설'이라는 두 가지 키워드가 서로 넘나들면서 한국 예술의 독창성이 새로운 창의적인 시도로 인정받고 있는 셈이다. 어찌 보면 근래의 시대적인 대세와 흐름이 과거에 미쳐 상상하기 어려웠던 독특한 현상임에 틀림이 없다. 하지만 이전의 전통과 현대 사이에서 가교역할을 하고 있다는 것은 분명하다. 그렇다면, 일부분 고유하고 정형화한 것에서부터 유행과 같이 퍼지는 탈문화적인 현상이나 사례들에서 보는 것처럼 한편으로는 창세기를 익숙함 속에서, 다른 한편으로는 낯선 모습으로 흥미롭게 읽을 수 없을까? 이 글은 창세기를 내러티브(Narrative)⁶ 방법론을 통해 시대의 감각에 발맞추어 해석하려는 시도이다.

창세기는 구약을 읽는 독자에게 친숙하면서도 첫 부분에 접하는 책이다. 여기에는 가장 오래되거나 폭넓고 다양한 이야기들이 있으며, 바벨탑이나 요셉 이야기와 같이 일부 내용은 일반 대중에게도 상당히 알려졌다. 창세기는 하나님의 천지창조부터 인류의 시작과 죄와 죽음, 순종과 불순종, 배신과 화해, 위기와 기회 등 대조적인 삶의 요소를 담고 있다. 그런데 창세기의 멋스러움은 익숙한 부분만 발견되는 것뿐만 아니라 낯선 모습 또는 '낯설게 하기'(Ostraneniye)⁷라는 문학적인 장치를 통해 전달될 수 있다는 점이다. 성서에 언급된 내용은 역사성 이외에 초월성을 담고 있으며, 시대착오적인 표현이

6 내러티브(Narrative)는 글의 성격에 따라 설화, 서술, 서사, 이야기 등 여러 가지 번역으로 사용된다. 각각의 단어에 해당하는 세세한 의미가 있겠지만 본 논문에서는 고정적이지 않고 포괄적인 측면을 고려하여 음역 그대로 사용한다.

7 러시아 형식주의자 빅토르 쉬클로프스키(Victor Borisovich Shklovsky, 1893-1984)는 예술창작 이론에서 '낯설게 하기'(ostranenie, defamiliarization, make strange)라는 용어를 처음 사용하였다. 이것은 익숙한 세계를 낯선 시각으로 보면서 재구성하는 것이다. '낯설게 하기'는 시와 소설 등 장르적 특성에 따라 다른 방식으로 나타나는데 시의 경우에는 일상 언어에서 사용하지 않는 리듬, 비유, 역설 등의 규칙을 사용하여 일상 언어와 다른 결합 규칙을 보여준다. 소설에서는 있는 그대로의 사건 제시가 아니라 플롯을 통해서 낯설게 하거나 주의를 환기시키는 기교성(artfulness)인데 일종의 문학적 장치에 해당한다. 라만 셀던 외, 「현대 문학 이론 개관」(정정호 외 4인 옮김), (서울: 한신문화사, 1998), 41 이하. 원제는 Raman Selden, Peter Siddowson, Peter Brooker, *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory* (Princeton: Prentice Hall, 1997).

나 자료 등 여러 복합적인 요소들이 있음에도 독자가 어떻게 잘 이해할 수 있는가의 문제에 봉착한 상태이다.⁸ 이것은 마치 클라인즈(D.J.A. Clines)가 지적한 것처럼 이야기를 듣는 사람이나 독자의 상상력이 동원되고, 사로잡힐 정도로 이야기 세계 속으로 빨려 들어가며, 그것을 통해 독자가 영향을 받고, 그 세계의 참여자가 된다는 것을 의미할 수 있다.⁹ 이것은 마치 최근까지 넷플릭스(Netflix) 한국 드라마 오징어 게임(Squid Game)이 상당 기간 1위를 차지하며 세계적인 광풍으로 불었던 것과도 같다. 이에 관하여 미국 워싱턴포스트(The Washington Post)의 한국 대중문화 분석 기사는 K-Drama의 성공적인 배경을 1987년 여름 군부 통치하에서 민주화 운동이 한창이었던 시점으로 거슬러 올라간다. 당시 국민들은 군사독재와 부당한 권력과 계층 간의 갈등 및 불평등한 사회적 맥락에서부터 비판적 의식으로 저항했고, 1990년대 중반 영화 등 스크린 검열법 해제 이후 급격한 변화로 창의성이 폭발하여 한국식 스토리텔링(story-telling)이 발전하기 시작했다고 평가한다.¹⁰ 이런 경험이 지난 수십 년간 우리 사회의 치열했던 모습을 현실적으로 잘 대변하면서 짜임새 있는 시퀀스(sequence)¹¹에 의해 내러티브 형식으로 이끌면서 작품의 완성도를 높이는 훌륭한 동기부여가 되었다는 점이다.

8 John Goldingay, "How Far Do Readers Make Sense? Interpreting Biblical Narrative", *Themelios* 18,2 (1993), 5-10; Daniel Marguerat and Yvan Bourquin, *How to Read Bible Stories: An Introduction to Narrative Criticism* (London: SCM Press, 1999); Helen-Ann Hartley, *Making Sense of the Bible* (London: SPCK, 2011).

9 David J. A. Clines, *The Theme of the Pentateuch* 2nd ed., (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997), 106.

10 <https://www.washingtonpost.com/world/2021/11/08/squid-game-korea-films/>(2021. 11. 12. 접속). 이에 관한 분석은 〈한국식 스토리텔링이 전 세계 청중들을 깨우는 법〉에서 '한국의 문제가 세계의 문제'라는 점에서 다음의 인터넷 글을 참고하라. <https://www.youtube.com/watch?v=-8qpzN2vmNs> (2021. 11. 12. 접속)

11 "시퀀스는 서사 명제들이 결합되어 이루어지는 상위의 단위인데, 하나의 '순환'을 형성하면서 직관적으로 완결된 전체...토도로프에 의하면 하나의 완전한 시퀀스, 곧 최소한의 플롯은 안정된 상태에서 또 다른 안정된 상태로의 이동으로 구성된다." 박진, 「서사학과 텍스트 이론: 토도로프에서 테리다까지」(서울: 소명출판, 2014), 35; David J.A. Clines, *What Does Eve Do to Help?, And Other Readerly Questions to the Old Testament* (Sheffield: JSOT Press, 1990), 90-91.

본 글은 창세기를 다시 읽으면서 학문적인 논의를 기반으로 현대적인 시각에서 실질적으로 적용될 수 있는 내러티브 관점을 제시하려고 한다. 이를 위해 첫째, 오경의 범주를 비롯하여 창세기 해석과 더불어 이해의 지평을 넓히는 과거의 논의를 간략하게 살핀다. 둘째, 내러티브 비평¹²을 중심으로 구약 제1내러티브(창~왕하)라는 거시적인 시각을 전제로 창세기의 위치와 의미 및 내러티브 구조를 다룬다. 마지막으로, 창세기의 내러티브 재구성성을 통해 문학적이고 정경적인 맥락 이해의 가능성과 더불어 ‘익숙함과 낯섦’이라는 대조적인 주제를 제안할 것이다.

2. 창세기 해석에 관한 이해의 지평 찾기 – 내러티브와 스토리텔링

현대 독자에게 가장 익숙한 책 가운데 하나인 창세기를 어떻게 이해할 것인가?¹³ 또한, 텍스트를 중심으로 설교는 어떻게 할 것인가?¹⁴ 근대 이성주

12 구약성서 내러티브 연구에 관련된 대표적인 저서를 몇 가지 간추리면 다음과 같다. Robert Alter, *The Art of Biblical Narrative* (New York: Basic Books, 1981); Meir Sternberg, *The Poetics of Biblical Narrative: Ideological Literature and the Drama of Reading* (Bloomington: Indiana University Press, 1985); Shimon Bar-Efrat, *Narrative Art in the Bible* (JSOTSup. 70; Sheffield: Almond Press, 1989); 리차드 L. 프랫, 「구약의 내러티브 해석」(이승진 외 2인 공역), (서울: 개혁주의신학사, 2007). 원제는 Richard L. Pratt, Jr., *He Gave Us Stories: The Bible Students Guide to Interpreting Old Testament Narratives* (Philpsburg: P&R Publishing, 1990); Jean Louis Ska, *“Our Father Have Told Us”: Introduction to the Analysis of Hebrew Narratives* (Roma: Editrice Pontificio Istituto Biblico, 1990); David M. Gunn and Danna Nolan Fewell, *Narrative in the Hebrew Bible* (New York: Oxford University Press, 1993); Adele Berlin, *Poetics and Interpretation of Biblical Narrative* (Winona Lake: Eisenbrauns, 1994); Jerome T. Walsh, *Old Testament Narrative: A Guide to Interpretation* (Louisville: Westminster John Knox Press, 2009). 내러티브 비평과 관련해서 국내 학자로서 박철현, “구약의 ‘서사비평’ (Narrative Criticism)의 현재와 미래”, 『개혁신학』(2005), 9-39; 유윤종, “이야기 연구방법의 역사, 이론, 실제: 창 18:1-15의 분석”, 『복음과 신학』 12(2010.12), 42-70; 박유미, “내러티브 해석학 개요-내러티브 해석학이란 무엇인가?”, 『헤르메니아 투데이』 51(2011.3), 27-51; 김도형, “내러티브 비평과 구약 제1내러티브(창세기~열왕기하)의 구조”, 『구약논단』 62집(2016.12), 155-191.

13 트렘퍼 롱만 3세, 『어떻게 창세기를 읽을 것인가?』(전의우 옮김), (서울: IVP, 2006). 원제는 Tremper Longman III, *How to Read Genesis* (Downers Grove: InterVarsity Press, 2005).

의 사고의 영향과 18세기 계몽주의와 합리주의 이후 지난 2세기 가까운 기간 동안 창세기는 뜨거운 학문적인 분석의 대상이 되었으며 다각적인 관점으로 연구되었다. 오경 연구의 시발점도 창세기였으며 이미 예언서와 성문서까지 커다란 파장을 미쳤다. 1883년 벨하우젠(J. Wellhausen)의 「이스라엘 역사 서설」(*Prolegomena zur Geschichte Israels*) 이후 본격적으로 신명(Divine Name)에 따른 문서설(Documentary Hypothesis) 연구와 더불어 창세기는 통시적(Diachronic)이고 공시적(Synchronic)인 차원을 넘어서 해석학적으로 수많은 연구가 진행되었다. 윤희은 창세기가 역사적이면서 계시적인 면을 모두 갖고 있기에 시대정신에 따른 창세기 본문 연구를 제안하였다.¹⁵ 바야흐로 21세기에 접어든 이후 지난 20여 년간 급변하는 사회적 정세와 2년째 코로나(COVID19) 팬데믹을 겪고 있는 기독교인으로서 성서를 읽는 독자가 염두에 두어야 할 것은 역사성에 따른 이성적 자각과 계시성을 기반으로 한 신앙적 요소를 균형적으로 고려해야 한다. 여기에 주요 사건이나 배열에 해당하는 플롯(plot)¹⁶ 중심의 이야기 요소가 구성되었다는 것을 인식할 필요가 있다.

필자는 창세기를 정경적인 차원에서 최종적인 텍스트나 문학적인 구성체로 이루어진 통합적인 작품으로 읽는 것을 선호한다. 더 나아가 구약의 역사성을 인정하면서 내러티브 형식의 구성에 더욱 관심을 갖고자 한다. 창세기

14 스티븐 D. 매튜슨, 「청중을 사로잡는 구약의 내러티브 설교」(이승진 옮김), (서울: CLC, 2004). 원제는 Steven D. Mathewson, *The Art of Preaching Old Testament Narrative* (Grand Rapids: Baker Academic, 2002).

15 이에 관한 최신의 논문으로 윤희은, “창세기에 대한 연구 성과와 과제”, 「구약논단」 80집(2021. 6), 101-29를 보라.

16 플롯은 대개 ‘줄거리’(storyline)로 번역되기도 하는데 이에 대하여 프린스는 네 가지로 정의한다. 1. 주요 사건이나 상황에 관한 개요, 2. 사건의 배열, 3. 내러티브의 동태적 조직, 4. 사건과 인과적인 내러티브. Gerald Prince, *Dictionary of Narratology* (Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2003), 73; 리몬 케넌은 줄거리(storyline)가 완벽한 이야기처럼 구성되지만 이야기와 달리 개별적인 것에만 제한된다고 말한다. Shlomith Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, 2nd ed., (London and New York: Routledge, 2002), 16.

는 구약성서에서 서두를 차지함과 동시에 주전 587년 남 유다 왕국이 멸망하고 바벨론 포로에 이르는 장구한 내용 가운데 이스라엘 민족의 초기 역사를 다룬다. 더군다나 전형적인 한 명의 영웅이 아니라 여러 족장들이 나온다는 점에서 일련의 서사시 장르(epic genre)와 가깝다는 것을 감안하면¹⁷ 열왕기에 이르기까지 거대한 내러티브에 관한 내러티브, 즉 메타내러티브(meta-narrative)¹⁸이며 이야기와 역사가 혼재되어있다는 사실이다.¹⁹ 라이켄(Leland Ryken)이 주장한 대로 내러티브를 연구할 때 이야기의 시작과 끝이라는 경계나 범주를 결정해야 하는 것은 타당하다.²⁰ 당연히 창세기는 한 권의 책이지만 초기 조상들에 관한 책이라는 점에서 시작일 수는 있어도 끝이 될 수는 없다.

지금까지 역사비평과 문학비평의 영향에 의해 창세기 연구가 많이 이루어졌지만 오경의 범위에 관한 논란은 여전히 진행되고 있다.²¹ 폰 라트(G. von Rad)의 육경(Hexateuch)²²과 사경(Tetrateuch)을 주창했던 노트(M. Noth) 이후 신명기 역사(Deuteronomistic History)라는 포로기 단일 저자(a single exilic author)에

17 리렌드 라이켄, 「문학으로 성경을 어떻게 읽을 것인가?」(곽호철 번역), (서울: 도서출판 은성, 1996), 128. 원제는 Leland Ryken, *How to Read the Bible as Literature* (Grand Rapids: Zondervan Publishing House, 1984).

18 메타내러티브는 내러티브 기술(describing narrative)이나 주제(topic)가 있는 내러티브를 일컫는 용어이다. 자체적으로 내러티브를 구성하고 논의를 대상으로 하는 내러티브를 의미한다. Prince, *Dictionary of Narratology*, 51.

19 메타 내러티브와 제1내러티브와 관련하여 김도형, “내러티브 비평과 구약 제1내러티브(창세기-열왕기하)의 구조”, 155-191(특히 157). 구약성서에서 이야기와 역사의 상관관계에 대해서 다음의 글을 참고하라. James Bar, “Story and History in Biblical Theology”, *The Journal of Religion*, Vol. 56 No.1 (1976), 1-17; David L. Barlett, “Story and History: Narratives and Claims”, *Interpretation* 45 (1991), 229-40; 서명수, “이야기와 역사”, 「구약과 신학의 세계」(서울: 한들출판사, 2001), 186-200.

20 라이켄, 「문학으로 성경을 어떻게 읽을 것인가?」, 69.

21 Jean-Louis Ska, *Introduction to Reading the Pentateuch*, Trans. by Sr. Pascale Dominique (Eisenbrauns: Winona Lake, 2006), 3-9; Thomas B. Dozeman, eds., *Pentateuch, Hexateuch, or Enneateuch?: Identifying Literary Works in Genesis through Kings* (Atlanta: Society of Biblical Literature, 2011).

22 Gerhard Von Rad, *The Problem of the Hexateuch and Other Essays*, Trans. by E.W. Trueman Dicken (Edinburgh: Oliver & Boyd, 1966). 독일어 원본 *Das formgeschichtliche Problem des Hexatduchs*는 1938년에 출판되었다.

의해 이스라엘의 역사적인 범주로 논의한 이래,²³ 프리드만(D.N. Freedman)은 창세기부터 열왕기까지 하나의 통합된 내러티브(a unified narrative)로 간주하며 이것을 제1역사(Primary History)로 불렀다.²⁴ 이후 클라인즈(David J.A. Clines)는 창세기부터 룻기와 외경(Apocryphal Books)을 포함하여 토빗(Tobit)까지 제1역사로 구분했으며, 역대기부터 에스더까지, 그리고 다니엘을 포함하여 다른 외경 10권까지 제2역사(Secondary History)라고 명명했다.²⁵ 하지만 필자는 히브리 성서(TaNaK)에서 룻기가 성문서에 위치한다는 점을 고려하여 그것을 목록에서 제외하면 프리드만이 주장했던 첫 9권을 하나의 모음집으로서, 그러면서도 연속성이 있다는 것을 수용하며 이와 동시에 쉬니처(G.E. schnittjer)와 버건(D.A. Bergen)과 더불어 제1내러티브(Primary Narrative)라고 규정할 것을 제안한다.²⁶

구약 제1내러티브는 연속적인 이야기의 흐름인 시퀀스에 관심을 두면서도 결코 역사성을 무시하거나 배제하지 않는다.²⁷ 내러티브의 한 형식으로

-
- 23 Martin Noth, *The Deuteronomistic History* (JSOTSup, 15; Sheffield: JSOT Press, 1981). 이 책은 독일어 원본 Überlieferungsgeschichtliche Studien 2판(1957)을 번역한 것이다.
- 24 David N. Freedman, "Deuteronomistic History, The", *IDBSup* (Nashville: Abingdon, 1976), 226-28; Idem, *The Unity of the Hebrew Bible* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1993), 1-39; 그리스 역사가 헤로도투스와 제1역사의 관계성에 대한 저서는 다음과 같다. Sara Mandell and David Noel Freedman, *The Relationship Between Herodotus' History and Primary History* (Atlanta: Scholars Press, 1993); Jan-Wim Wesselius, *The Origin of the History of Israel: Herodotus's Histories as Blueprint for the First Books of the Bible* (JSOTSup, 345; Sheffield Academic Press, 2002). 브로디 역시 창세기~열왕기를 제1역사로 지칭한다. Thomas L. Brodie, *Genesis as Dialogue: A Literary, History and Theological Commentary* (Oxford: Oxford University Press, 2001).
- 25 Clines, *What Does Eve Do to Help?: And Other Readerly Questions to the Old Testament*, 85-105(특히 89-91을 참고하라).
- 26 필자가 영국에서 학위가 끝나갈 즈음 이 용어와 관련하여 출판된 책은 다음과 같다. David A. Bergen, *Dischronology and Dialogic in the Bible's Primary Narrative* (Piscataway: Gorgias Press, 2009); 또한, 게리 E. 쉬니처, 「토라 스토리」(박철현 옮김), (서울: 도서출판 솔로몬, 2014), 60, 643-45. 원제는 Gary Edward Schnittjer, *The Torah Story* (Grand Rapids: Zondervan, 2006).
- 27 T. Desmond Alexander, "Royal Expectations in Genesis to Kings: Their Importance for Biblical Theology", *Tyndale Bulletin* 49 (1998), 191-212.

이해될 수 있는 산문(prose)은 구약 전체 분량에서 1/3 또는 40퍼센트 이상이지만 운문(poetry)보다는 적게 할당되어 있다.²⁸ 그렇다고 해서 유윤종이 말한 대로 내러티브란 ‘반드시 산문으로 되어 있는 것은 아니다...이야기의 강조점과 의도를 효과적으로 전달하기 위하여, 시간적인 순서나 인물, 장소 등을 전체적인 구도에 따라 배열’²⁹한다는 것을 유념해야 한다. 물론 창세기의 경우에도 동일한 주제와 단락 안에서 이야기와 이야기 사이에 흐름이 끊기거나 단절로 보이는 부분이 상당히 발견된다. 이것들 역시 문학적인 측면에서 볼 때 앞서 언급한 ‘낮설게 하기’의 한 단면으로 이해될 수 있으며, 내러티브의 연속선상에서 어떻게 바라보아야 하는지 지속적인 과제로 남아 있다. 이와 동시에 창세기를 비롯하여 구약에서 내러티브 양식 및 구조 분석 등 다방면에서 산출된 연구성과들도 있다.³⁰

내러티브 방법론은 텍스트를 중심으로 문학적인 방법을 찾거나 고안하기 위한 하나의 전략이다. 내러티브에서 우선적인 관심은 텍스트 바깥의 실제 저자(real author)와 실제 독자(real reader)에 관한 문제 이전에 텍스트 안에서 텍스트 안에서 인물(character), 배경(setting), 사건(event), 초점화(focalization) 등의 작용으로 이루어지는 것이다. 텍스트 세계에서 내레이터(narrator)와 내레이티(narratee) 이외에도 내재된 저자(implied author)와 내재된 독자(implied reader)의 역할은 크다.³¹ 이런 점에서 “성서 내러티브는 이야기를 읽고(story-reading),

28 Bar-Efrat, *Narrative Art in the Bible*, 9; Gordon D. Fee & Douglas Stuart, *How to Read the Bible for All Its Worth*, 3rd ed., (Grand Rapids: Zondervan, 2003), 89.

29 유윤종, “이야기 연구방법의 역사, 이론, 실제: 창 18:1-15의 분석”, 42.

30 Jan P. Fokkelman, *Narrative Art in Genesis: Specimens of Stylistic and Structural Analysis* (2nd ed.; Sheffield: Sheffield Academic Press, 1991); David A. Dorsey, *The Literary Structure of the Old Testament: A Commentary on Genesis-Malachi* (Grand Rapids: Baker Books, 1999); Jerome T. Walsh, *Style and Structure in Biblical Hebrew Narrative* (Collegeville: The Liturgical Press, 2001).

31 이들 용어의 간략한 이해를 위해서 김도형, “내러티브 비평과 구약 제1내러티브(창세기-열왕기하)의 구조”, 163-68를 보라.

이야기를 말하며(story-telling), 이야기를 연구하는 것(story-doing)이 그 초점이 된다.”³² 이 가운데 스토리텔링의 목적이란 텍스트가 추상적인 내용을 전하는 것이 아니라 구체적인 사례를 제시한다는 점에서 효과적인 전달 역할을 하고, 독자의 공감각을 자극하며, 이야기에 몰입하도록 한다.³³ 스토리텔링, 즉 이야기를 전달한다는 것(telling stories, narrating)은 텍스트에서 일차적으로 내레이터(narrator)에 의한 것이거나 때로는 등장인물의 직접적인 대사에 의해 진행될 수 있다. 구약성서에 나타난 스토리텔링은 텍스트의 줄거리를 통해 내러티브 구성을 보여준다. 이것은 일종의 자연스러운 흐름과 같아서 순서와 절차에 의해 단계적인 모습을 의미하는데, 구약 내러티브 연구에 일조를 한 아밋(Yairah Amit)은 이런 흐름을 다섯 가지 과정(발단-전개-위기-절정-결말)으로 소개한다.³⁴ 이런 점에서 내러티브 구성의 모습을 서사성(narrativity)³⁵에 근거하여 선형구조(linear schemes)로 이루어진 발단-전개-위기-절정-결말의 다섯 가지 또는 위기와 절정을 하나로 결합된 경우 네 가지(발단-전개-절정-결말) 단계를 통해 텍스트를 읽으려고 한다. 이제 제1내러티브의 전망에서 창세기의 위치와 의미를 살펴보자.

32 윗글, 171.

33 김정희, 「스토리텔링이란 무엇인가」(서울: 커뮤니케이션북스, 2014), 4-6. 스토리텔링을 내러티브와 관련하여 구약성서에 도입하는데 공헌한 저서로 Jacob Licht, *Storytelling in the Bible* (Jerusalem: The Magnes Press, 1978); Mieke Bal, *On Story-Telling: Essays in Narratology* (Sonoma: Polebridge Press, 1991)를 참고하라.

34 아밋은 내러티브의 연속적인 단계의 과정을 발단(Exposition), 전개(Complication), 변화(Change), 해소(Unraveling), 결말(Ending)이라고 했다. Yairah Amit, *Reading Biblical Narratives: Literary Criticism and the Hebrew Bible* (Minneapolis: Fortress Press, 2001), 47.

35 서사성(narrativity)이란 텍스트에서 내러티브를 구성하는 형식적이고 문맥적인 특징이다. Prince, *Dictionary of Narratology*, 65.

3. 제1내러티브(창~왕하) 안에서 창세기의 위치와 의미

내러티브는 텍스트 안에서 의사소통 체계(communication system)를 갖고 있다. 따라서 내러티브의 관점에서 텍스트에 접근할 때에는 두 가지 방식을 기억해야 한다. 첫째는 표현 방법이고, 둘째는 내용적인 부분이다. 내러톨로지(narratology)³⁶에서 전자는 담화(discourse)이며, 표현의 형식이나 이야기의 틀에 해당하는데 내러티브 순서와 관련 있다. 후자는 이야기로 구성된 내용(content)이다.³⁷ 프랑스의 구조주의자 토도로프(Tzvetan Todorov)는 내러톨로지와 함께 이야기와 담화를 처음 사용했으며, 채트먼(Seymour Chatman)은 서사적 형식(narrative form)을 증시하면서 이것을 목적과 방법에 해당하는 ‘무엇’과 ‘어떻게’로 규정하였다.³⁸ 이에 따라 <담화 + 이야기 = 내러티브> 또는 <표현 방식 + 내용 = 내러티브>이므로 내러티브 순서에 의한 표현의 형식과 창세기부터 열왕기에 해당하는 내용이 결합하여 제1내러티브가 성립된다. 이 가운데 70인역(LXX)에서 사사기 이후에 나오는 룻기가 히브리 성서에서 본래 성문서에 위치하는 이유에 대해서는 아마도 생략(ellipsis) 또는 정보축소(paralipsis)³⁹의 문학적 기능으로서 대안이 가능하다. 이는 텍스트에서 간격

36 이것은 ‘서사학’으로 번역되기도 하지만 내러티브와 같은 맥락에서 음역을 그대로 사용한다. 미케 발은 내러티브 체계(narrative system)에 세 가지 단계(text, story, fabula)가 있다고 구분한다. 이에 관하여 미케 발, 「서사란 무엇인가」(한용환, 강덕화 옮김), (서울: 문예출판사, 1999), 23. 원제는 Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (2nd edn; trans. Christine Van Boheeman; Toronto: University of Toronto Press, 1997); 성서 내러티브와 관련해서 D.F. 톨미, 「서사학과 성경 내러티브」(이상규 옮김), (서울: CLC, 1999). 원제는 D.F. Tolmie, *Narratology and Biblical Narratives: A Practical Guide* (Eugene: Wipf and Stock, 2012).

37 Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, trans. Jane E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1988).

38 S. 채트먼, 「이야기와 담화: 영화와 소설이 서사구조」(한용환 옮김), (서울: 고려원, 1991), 8-10. 원제는 Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell University Press, 1978); 창세기에서 내러티브의 기능적인 이론과 구조와 분석을 시도한 학자는 Hugh C. White, *Narration and Discourse in the Book of Genesis* (Cambridge: Cambridge University Press, 1991).

39 Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, 52-53; 채트먼, 「이야기와 담화: 영화와 소설이 서사

이나 공백(gaps)⁴⁰으로 이해되며, 동일한 시대의 정보량을 줄인다거나 다른 목적에서 이동시킬 수 있기 때문이다. 70인역은 베레스 족보(룻 4:12, 18-22)의 기능과 함께 역사적인 전망을 우선시하여 룻기를 배치한 것으로 보인다.⁴¹

제1내러티브는 히브리 성서에서 첫 9권에 해당한다. 신명기를 기점으로 제1부와 제2부의 이중구조로 이루어져 있다. 제1부는 **창세기(발단)** → 출애굽기(전개) → 레위기(위기) → 민수기(절정) → **신명기(결말)**이며, 제2부는 **신명기(발단)** → 여호수아(전개) → 사사기(위기) → 사무엘서(절정) → **열왕기(결말)**이다.⁴² 이 구조는 신명기가 1부의 마지막이면서 이와 동시에 2부의 첫 시작이라는 점이다. 제1부는 이스라엘 민족의 세 번째 족장 야곱(이스라엘)이 가족과 함께 애굽에 내려간 이후 출애굽기에서 모세가 이스라엘 백성을 이끌고 마침내 모압 땅에 도착함으로써 일단락된다. 신명기에서 모세는 가나안 땅에 들어가지 못한 채 모압에 머물다가 죽게 되며 후계자인 여호수아에게 지도자 위치를 넘겨주면서 이야기가 마감된다(신 34장). 제2부는 다시 신명기부터 시작하여 남 유다 왕국이 멸망한 뒤 바벨론에 잡혀가는 내용에 이르기까지이다(왕하 25장). 신명기가 제1부와 제2부에서 두 번 언급되어야 하는 이유는 지리적으로 볼 때 모압 땅을 중심축으로 하여 좌우의 이동이 있기 때문이다. 제1부는 이른바 원역사(창 1:1-11:9) 이후 족장 내러티브의 시작은 셈과 데라의 족보(창 11:10-32)와 가나안 땅에 도착했던 아브라함 가족 내러티브부터 애굽을 거쳐 가나안 동편 모압 땅까지 도달하기 때문이다. 또한, 제2부는 다시 모압에서부터 가나안을 거쳐 남 유다 왕국이 멸망하면서 바벨론에 이르기까지이다. 이것을 제1내러티브의 교차대구구조(Chiasmus)로 제시하면 다음과 같다.

구조], 87.

40 Margaret and Bourquin, *How to Read Bible Stories: An Introduction to Narrative Criticism*, 129-30.

41 김도형, “내러티브 비평과 구약 제1내러티브(창세기~열왕기하)의 구조”, 171-74.

42 윗글, 178-81.

A 창세기(시작/기원) → B 출애굽기(해방/자유) → C 레위기(거룩/성결) → D 민수기(방황/혼돈) → E 신명기(율법/순종) → D' 여호수아(정착/질서) → C' 사사기(죄/타락) → B' 사무엘서(속박/방종) → A' 열왕기(끝/멸망)⁴³

이 구조는 아홉 권의 책이 아홉 개의 주제로써 맺구의 형식으로 마주 보는 형식을 취하고 있다. 첫 번째 특징은 주제와 관련하여 선적인 흐름에서 볼 때 시작/기원부터 끝/멸망에 이르게 된다. 여기에서 내러티브가 시퀀스를 이루며, 가운데 신명기에서 율법/순종의 주제로 구조의 정점을 이루고 있다. 두 번째 특징은 제1부와 제2부가 각각 다섯 가지의 주제가 있으며, 이들은 완벽하게 다섯 단계의 구성을 이루고 있다는 점이다. 마지막 세 번째 특징은 신명기를 중심으로 좌우로 정확하게 주제적인 대칭을 이룬다는 사실이다. 이것은 또한 동심원 구조(Concentric Pattern)⁴⁴로 이해될 수 있다. 이 구조에서 중앙의 원은 신명기가 위치하게 된다. 이로써 신명기의 핵심적인 주제가 율법과 순종(신 4:30; 6:4-9; 11:9; 13:3-4; 28:2; 30:8 등)이며, 이것이 제1내러티브의 중심사상임을 알 수 있다. 사실상 신명기는 34장을 제외하면 모세가 행한 세 번의 설교(신 1:1~4:49; 5:1~26:19; 27:1~33장)로 구성되며,⁴⁵ 하나님과 이스라엘 백성 사이에 율법의 순종 여부가 복과 저주(신 28, 30장)에 관한 핵심적인 사항이다.

그렇다면, 창세기가 제1내러티브에서 차지하는 위치와 의미는 무엇인가? 주지하다시피 히브리 성서는 헤브라이즘(Hebraism) 사상의 기반으로 하나님

43 윗글, 180페이지 (그림 5) 제1내러티브의 교차대구 형태를 간략하게 재인용함.

44 창세기 38장을 이런 구조로 분석한 글로는 김도형, “동심원 구조로 본 창세기 38장의 위치와 문학적 맥락,” 「대학과 선교」 제35집(2017), 63-101(특히 94에 나오는 동심원을 보라).

45 한편, 신명기 법전(12:26장)을 중심으로 좌측(1:4장, 5-11장), 우측(27-30장, 31-34장)으로 양분할 수도 있다. 차준희, 「모세오경 바로읽기」(서울: 성서유니온선교회, 2013), 190-91; 해밀턴도 이와 비슷하게 구분한다. 1. 과거 회상(1:1-4:40), 2. 미래의 주의사항(4:41-11:32), 3. 신명기법(12-26장), 4. 축복과 저주(27-30장), 5. 모세의 작별(31-34장). Victor P. Hamilton, *Handbook on the Pentateuch*, 2nd ed., (Grand Rapids: Baker Academic, 2005), 367-461.

의 계시와 시간의 순서에 따라 오경(*Torah*, 과거), 예언서(*Nevim*, 미래), 성문서(*Kethuvim*, 현재)로 구성되었다. 성문서의 마지막은 역대기로서 페르시아 시대를 기점으로 마지막에 위치한다. 반면, 70인역(LXX)은 헬레니즘(Hellenism)의 영향에 의해 공간을 중시하여 분석적이고 논리적인 측면에서 오경(발단), 역사서(전개), 시가서(절정), 예언서(결말)의 순서로 이루어진 것을 알 수 있다.⁴⁶ 히브리 성서와 헬라이어 성서 모두 공통으로 첫 번째 위치로서 오경의 권위를 인정하는 것으로 보인다. 이 가운데 첫 번째 책인 창세기는 시간과 공간이라는 두 가지 개념에서 중요한 위치를 차지한다. 태초라는 창조의 시간과 흑암의 상태에서 빛이 있으므로 공간의 개념이 시작되었다. 이러한 태초의 시간과 첫 인류가 살았던 에덴동산이라는 공간으로부터 이스라엘 민족의 첫 조상들이 살았던 시간과 가나안 땅이라는 구체적인 공간으로 이동이 시작되었다. 그러나 그들 삶의 터전은 왕국시대에 이르러 국가의 멸망이라는 시간과 바벨론 제국이라는 지역적인 공간으로 포로들이 이동하기까지 계속되었다. 이런 점에서 창세기는 제1내러티브의 마지막에 위치하는 열왕기와 마주하는 책으로서 시작과 기원이라는 시간적인 차원에서 첫 의미를 지닌다. 뿐만 아니라 창세기는 공간적인 차원에서 원인에 따른 결과에 이르기까지 사유적 흐름을 통해 왕국의 멸망이라는 종결을 전제로 제1내러티브의 서두 역할을 감당한다. 더 나아가 창세기에서 언급된 하나님의 명령은 애굽에서 일차적으로 이루어졌다. 가령 생육(פָּרָה), 번성(רָבָה), 충만(מָלֵא)(창 1:22, 28; 9:1, 7)과 생육, 번성(창 47:27; 48:4; 출 1:7)에 관한 반복적인 기록처럼 창세기 전반부와 후반부, 그리고 출애굽기 전반부에 등장하는 것이 단적인 사례이다. 이에 따

46 히브리인과 그리스인 사이에 시간과 공간에 관한 논의는 다음을 보라. 토를라이프 보만, 「히브리적 사유와 그리스적 사유의 비교」(허혁 번역), (왜관: 분도출판사, 1975), 146-216(24). 원제는 Thorleif Boman, *Das hebräische Denken im Vergleich mit dem griechischen* (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1968).

라 창세기와 출애굽기가 내러티브의 주제적인 부분과 밀접한 연결고리가 있는 것은 당연하다.⁴⁷ 제1내러티브는 야곱이 가족을 이끌고 애굽에 내려가서 다시 가나안 땅에 이르기까지, 그리고 남 유다 왕국 말기 다시 그 땅을 떠나야만 하는 장구한 역사적인 내용을 담고 있다. 따라서 창세기와 열왕기는 제1내러티브 안에서 동시에 바라보아야 하며, 그 안에 속한 나머지 책들도 유기적인 연결성을 보여주는 문학적 총체임을 알 수 있다. 이런 점에서 구약성서에서 창세기가 차지하는 위치와 의미는 아무리 강조해도 지나치지 않다.

4. 창세기 내러티브의 재구성과 스토리텔링- ‘익숙함과 낯설’

이제 창세기의 내러티브 구성을 살필 차례이다. 창세기는 이른바 원역사(1-11장)와 족장사(12-50장)로 구분된다. 슈니처의 분류대로 전자는 ‘인류의 시작(1:1-11:26)’이며 후자는 ‘선택된 가족의 시작(11:27-50:26)’이 중심적인 내용이다.⁴⁸ 이에 대하여 학자들 사이에 큰 이견은 없으나 원역사가 끝나는 부분과 족장사가 시작되는 지점, 특히 주인공을 비롯한 제목과 범주에 대해서는 몇 가지 주장들이 있다. 첫째, 창세기 11장 9절 바벨탑 이야기가 끝나는 부분이다. 둘째, 셈 족보에 해당하는 26절까지이다. 셋째, 아브람의 아버지 테라의 죽음으로 마무리되는 32절까지이다. 필자는 원역사의 범주를 바벨탑 이야기까지 고려되어야 한다고 주장하였다.⁴⁹

47 창세기의 마지막 부분에서 이스라엘(야곱)이 가족을 이끌고 애굽으로 내려가는 것(창 46장)과 출애굽기 첫 부분에서 야곱 아들들의 이름들(מִימֶנֶם שבֹּטֹת)이 언급되는 것은 이것과 자연스럽게 연결된다. 이에 관하여 유윤중, “출애굽기 1:1-15:21에 나타난 ‘이름’의 문학적 및 신학적 의미”, 『성경원문연구』 41(2017.10), 7-28(특히 10, 20)을 참고하라.

48 슈니처, 『토라 스토리』, 52.

49 이러한 논의를 참고하기 위해서 김도형, “창세기 원역사(1:1-11:9)의 내러티브 재구성”, 『생명과 말씀』 제28권 3권(2020), 11-48(특히 26-31)을 보라.

또한, 창세기 내러티브가 톨레dot 문구(toledoth formula)를 사용하여 시작하는 것을 눈여겨 보아야 한다.⁵⁰ 내러티브 전후의 등장인물 중심으로 아담의 계보(창 5:1-32), 노아(창 6:9)와 노아의 아들들 계보(창 10:1-32)로 시작되며, 사실상 족장 내러티브의 출발점은 셈의 족보이다(창 11:10). 문제는 이스라엘 족장들의 하나님은 대개 ‘아브라함과 이삭과 야곱(이스라엘)의 하나님’으로 묘사되는데 대부분 주석서에서 이들 족장의 순서로 구분하지 않는다.⁵¹ 이 명칭은 구약뿐만 아니라 신약성서(마 22:32; 막 12:26; 눅 20:37; 행 3:13; 7:32 등)까지 폭넓게 인용된다. 당연히 아브라함(12-25장), 이삭(22-27장), 야곱(28-50장) 이야기로 나누기도 하지만⁵² 대부분 창세기 주석서에는 아브라함, 이삭, 요셉 이야기⁵³ 또는 아브라함, 야곱, 요셉 이야기⁵⁴등으로 구분한다.⁵⁵

그러나 구약과 신약에서 인용되는 이들 세 족장의 언급은 1인칭 개인 중심 이야기로 분류하기에 몇 가지 어려움과 제약이 따른다. 내러티브가 주인공만으로 이루어진 것이 아니라 상대역이나 보조역이 등장하는 경우도 있

50 Matthew A. Thomas, *These Are the Generations: Identity, Covenant, and the toledoth Formula* (New York: Bloomsbury, 2011), 41-48, 127-129.

51 이에 관한 논의는 김도형, “이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)의 문학적 구조와 스토리텔링”, 「구약논단」 74집(2019.12), 221-22에서 다루었다.

52 George W. Coats, *Genesis, with an Introduction to Narrative Literature* (Grand Rapids: W.B. Eerdmans Pub. Co., 1983); 김의원, 「창세기 연구」(서울: CLC, 2004); 김희권, 「인문고전으로서의 구약성서 읽기」(서울: 박영사, 2021), 68.

53 Gordon Wenham, *Genesis 1-15*, WBC 1, (Grand Rapids: Zondervan, 1987); idem, *Genesis 16-50*, WBC 2, (Grand Rapids: Zondervan, 2000). 해밀턴은 아브라함(12:1-17:27), 이삭/야곱(25:19-36:43), 요셉(37:1-50:26) 사이클(cycle)로 구분한다. Victor P. Hamilton, *The Book of Genesis: Chapters 1-17* (NICOT; Grand Rapids: W.B. Eerdmans Pub. Co., 1990); idem, *The Book of Genesis: Chapters 18-50* (NICOT; Grand Rapids: W.B. Eerdmans Pub. Co., 1995).

54 Ephraim A. Speiser, *Genesis*, 3rd edn; AB 1, Garden City (NY: Doubleday & Company Inc., 1982); Walter Brueggemann, *Genesis* (Atlanta: John Knox Press, 1982).

55 이외에 아버지 아브라함(11:27-25:11), 이스마엘 가족(25:12-18), 이삭 가족: 야곱과 에서(25:19-35:29), 에서 가족: 야곱과 에서(25:19-35:29), 에서 가족(36:1-8), 에돔 조상 에서(36:9-37:1), 야곱 가족: 요셉과 그 형제들(37:2-50:26) 등과 같이 모두 병렬식으로 나열한 경우도 있다. Kenneth A. Mathews, *Genesis 11:27-50:16* (Nashville: Broadman & Holman Publishers, 2005).

으며, 때로는 다른 등장인물만 나올 때도 있기 때문이다. 예를 들면, 창세기 16장에는 사래의 여종 하갈이 임신한 상태에서 광야로 도망간 뒤 이스마엘을 낳는 장면이 나온다. 21장에서 사래가 이삭을 낳는 내용(1-7절)과 하갈과 이스마엘을 내쫓는 장면(8-20절)은 아브라함과 아비멜렉 사이에 언약을 맺는 것(22-34절)보다 분량이 더 많다. 24장에서 이삭이 리브가를 만나는 긴 이야기도 사실상 아브라함에만 초점이 맞추어진 것은 아니다.⁵⁶ 창세기 25장 12-18절은 이스마엘 족보에 관한 내용을 소개한다. 뿐만 아니라, 창세기 25장 19절 이하를 이삭-야곱 또는 야곱 이야기로 분류했을 때 창세기 36장에 언급되는 에서의 후손(1-19), 세일의 자손(20-30절), 에돔 왕 목록(31-43절)은 사실상 야곱과 직접적으로 관련되지 않는다. 이를 해결하기 위해서 족장 내러티브 타이틀은 개인의 범주를 넘어 가족 공동체 차원에서 수정과 재범주화가 필요하다.

- 1) **발단** — 창조부터 바벨탑 내러티브까지(창 1:1-11:9)
- 2) **전개** — 셈과 데라의 족보와 아브라함 가족 내러티브(창 11:10-25:18)
- 3) **절정** — 이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)
- 4) **결말** — 야곱 가족 내러티브(창 37:2-50:26)⁵⁷

56 창세기 22-28장에 등장하는 리브가를 중심으로 이야기의 구성을 여족장(matriarch)의 시각에서 다룬 글로는 유연희, 「아브라함과 리브가와 야곱의 하나님」(서울: 대한기독교서회, 2009)이 있다; 한편, 창세기 38장 다말을 또 다른 여성 족장 또는 여족장과 의미 있는 이방 여인 사이에 가교 역할을 하는 인물로 다룬 글들을 참고하라. 김도형, “유다-다말 이야기 해석에 대한 새로운 제안”, 『구약논단』 50집(2013.12.), 185-94; Dohyung Kim, “From Lot’s Daughters to Bathsheba: Thematic Commonalities of Tamar and Other Specific Women in the Primary Narrative (Genesis ~ 2Kings)”, *Korean Journal of Christian Studies* 97 (2015), 47-68을 참고하라.

57 김도형, “이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)의 문학적 구조와 스토리텔링”, 234에서 구성된 것을 인용했다. 여기에서는 스토리텔링의 시퀀스에 따라 발단, 전개, 절정, 결말에 해당하는 내러티브의 형식을 추가적으로 재구성하였다.

창세기 내러티브는 크게 네 부분으로 나눌 수 있다. 첫 부분은 인류의 보편사를 담고 있으며 썸의 족보가 언급되기 직전까지이다. 두 번째 부분은 족장 내러티브에 해당한다. 내러티브 단계별로 서론에서 제안했던 ‘익숙함과 낯섦’이라는 대조적인 주제를 동반할 수 있다. 앞서 언급한 대로 ‘낯섦’은 ‘낯설게 하기’라는 러시아 형식주의에서 표방하는 전통적 의미도 포함하면서 창세기 내러티브는 독자에게 친근하게 다가오는 내용과 함께 반대의 측면에서 일종의 대비 또는 반전 효과도 보여준다. 즉, 이것은 친숙하고 일상적인 표현들 사이에 부정적이거나 낯선 내용이 등장함으로써 독자에게 새로운 환기를 불러일으키는 효과를 제공할 수 있다. 각 단계별 시퀀스는 다음과 같다.

1) 발단(익숙함—족보, 낯섦—죄악)

창조부터 바벨탑 내러티브까지(창 1:1-11:9)는 보편사를 소개하면서 이후에 등장하는 족장 내러티브가 도입되기까지 배경적인 역할을 담당한다. 여기에 등장하는 첫 번째 요소는 기원이라는 주제와 관련이 있으며, 두 번째는 족장 내러티브로 넘어가기 위한 전 단계라는 점이다. 발단 부분의 문학적 형식은 엘리베이터 안 양면에 위치한 거울을 마주볼 때 나타나는 현상처럼 이야기 안의 이야기 기법이 적용되는 대칭구조(symmetric structure)가 펼쳐진다.⁵⁸ 또한, 주제적인 면에서 창조(A)-죽음(B)-족보와 죄악(C)-죽음(B')-재창조(A')의 조직적인 구조를 보여준다. 그런데 하나님께서 태초에 천지를 창조하던 순간부터 노아 홍수 심판 이후 재창조의 모습으로 이어지는 가운데 중앙부 C에서 아담 톨레돏(5:1)과 노아 톨레돏(6:9)이 둘러쌓인 채 사람의 죄악이 가득하다(6:5). 이와 같이 생육과 번성을 선포한 하나님의 축복(창 1:22, 28; 9:1, 7) 속에

58 이에 관한 자세한 내용은 김도형, “창세기 원역사(1:1-11:9)의 내러티브 재구성”, 31-39를 참고하라.

서 죄가 가중되는 것은 일종의 아이러니이다. 이는 톨레dot을 통하여 사람이 많아진다는 점에서 인류에게는 익숙함이 있지만 그만큼 죄악이 가득하다는 것은 대조적인 면에서 낯설이라는 방식의 흐름에서 볼 때 동시 발생적인 것도 있다. 결과적으로 이러한 대비는 하나님이 창조하신 세상의 원리가 한쪽 방향으로만 흘러가는 것이 아니라 오히려 양방향 내지는 이를 통해 조화로운 모습으로 진행된다는 것을 확인할 수 있다.

2) 전개(익숙함—언약과 약속, 낯설—이방인)

셈과 데라의 족보와 아브라함 가족 내러티브(창 11:10-25:18)는 이스라엘 민족이라는 선택받은 백성의 기원이 되는 첫 부분이다. 창세기 족장 내러티브 타이틀에 사용되는 인물은 최소한 직계 가족에서 아버지가 족장이라는 상징적인 위치에 있다. 그러므로 ‘아브라함과 이삭과 야곱의 하나님’이라는 전통적 족장을 일컫는 표현에 따라 내러티브 범위를 규정하는 것이 타당하다. 이 부분의 특징은 열 개의 단락으로 나누어지며 교차대구조(chiasmus)를 보여준다. 각 단락의 주제는 다음과 같다. 족보(A)-선택(B)-보호(C)-목숨(D)-언약(E)-약속(E)-목숨(D)-보호(C)-선택(B)-족보(A). AA'는 셈과 데라의 족보(11:10-32)와 이스마엘의 족보(25:12-18)로 구성되면서 족장 내러티브에 있어서 족보의 중요성을 알리고 있다. BB'는 하나님이 아브라함을 선택하신 것과 가나안 땅 이동(12:1-9) 및 리브가를 선택하시며 메소포타미아로 이동하는 주제의 동등성이다. 마지막 부분은 아브라함의 죽음이다(24:1-25:11). CC'는 하나님의 보호하심으로 아브라함과 사라가 위기에서 벗어나는 것(12:10-20)과 하갈과 이스마엘이 쫓겨난 것, 그리고 이삭이 번제물의 위기에서 벗어난다(21:1-23:20). 창세기 22장 번제물 사건은 아브라함 가족 내러티브에서 중요한 의미를 내포한다. DD'는 아브라함이 조카 롯의 목숨을 구하는 장면(13:1-14:24)과 아브라함과 사라가 그랄 왕으로부터 목숨을 구하는 내용이다(20:1-18). 마

지막 가운데 중심에 해당하는 EE'는 아브라함 언약과 표징으로써 할례(15:1-17:27)와 아들 상속을 약속받지만 소돔과 고모라의 멸망과 모압과 암몬 조상의 기원(18:1-19:38)으로 기록된다. 이 구조를 통해서 볼 때 중앙부는 창세기에서 하나님과 그의 백성 사이에 익숙한 언약과 약속이 언급되는 가운데 여전히 낯선 이방인과의 관계로도 설명되고 있다는 것은 특징적이다.

3) 절정(익숙함—족보, 낯설—근심)

이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)는 이삭이 두 번째 족장임에도 불구하고 아브라함과 야곱과 대조적으로 곳곳에 흩어진 자료와 빈약한 활동성에 관한 내용에서 다소간 위기적 상황과 관련이 있다.⁵⁹ 반면, 젊은 아들 야곱은 활동 영역에 있어서 최고 절정의 모습을 보여준다. 이 부분은 전개와 마찬가지로 족보에서 시작하여 족보로 마감을 하며 여덟 단락으로서 교차대구(chiastic pattern)의 구조이다. 주제적인 측면에서 다음과 같이 구성된다. 족보(A)-상실(B)-여정(C)-근심(D)-근심(D')-여정(C')-상실(B')-족보(A'). AA'는 이삭 족보에서 출발하여(25:19-26) 에서 족보로 마감된다(36:1-37:1). BB'는 에서가 장자권을 상실하는 것(25:27-34)과 이삭의 죽음(=상실)(35:27-29)이 연결된다. CC'는 이삭이 가나안에서 브엘세바까지 여정(26:1-33)과 야곱이 브엘세바에서 마므레까지의 여정(28:10-35:26)이다. DD'는 에서가 헛 족속 아내들을 취하는 것과 부모의 근심(26:34-35) 및 이삭이 야곱을 축복하는 가운데 에서가 가나안 사람과 이스마엘의 딸을 아내로 삼게 된 근심(27:1-28:9)이다. 이 구조에서 전반적으로 톨레돏이라는 족보의 풍성함 속에 둘러있는 익숙함이 보이지만, 반면 이중적 근심이라는 대조적인 주제가 동시에 이루어진다. 특히 중앙 부분에서 이삭이 야곱을 축복하는 가운데 에서를 향한 근심은 여전히 상존한다. 이러한 근

59 김도형, "이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)의 문학적 구조와 스토리텔링", 235-37.

심은 낮섬이라는 관점에서 바라볼 때 새로울 수 있다. 이삭은 내러티브를 읽는 독자에게 아버지 아브라함과 아들 야곱에 비해 활동성이 약하고 조용한 이미지로 다가온다. 하지만 “자신이 해야 할 바를 묵묵히 수행한 아브라함의 아들로서, 그리고 자녀를 축복하며 기다리는 아버지로서의 이삭이 언제 어디서나 그 자리에 있되 무엇보다 가족 구성원들과의 관계 속에서 재범주화할 때 이삭 가족 내러티브는 구조적으로 분명한 자기 정체성을 제시한다.”⁶⁰

4) 결말(익숙함—가족 상봉, 낮섬—역전)

야곱 가족 내러티브(창 37:2-50:26)는 노년의 야곱에 관한 내용이다. 사실상 가장 많은 할당이 요셉에게 있지만 나머지 형제들 모두를 위한 족장 내러티브로서 창세기의 결론부에 해당한다. 이 단락은 ‘야곱과 그의 아들들’ (창 46:6, 8)을 중심으로 야곱 가족 내러티브로 이루어졌다. 이 부분은 형제들에게 팔려서 애굽으로 끌려간 요셉과 곡식을 구하러 애굽으로 내려간 그의 형제들에 관한 내용이 중심부를 차지한다. 여기에서는 열네 개의 단락이 있으며 주제적 교차대구(thematic chiasmus)의 모습을 보여준다.⁶¹ 이 단락들을 세 개씩 결합하여 축약하면 내러티브 속의 내러티브(narrative within a narrative)로 들어가며 스토리텔링의 흐름은 다음과 같다. **발단**-야곱 가족 내러티브의 시작, 르우벤과 유다의 상속권 역전, 유다의 두 아들 역전(ABC/37:1-38:30), **전개**-요셉의 종살이, 바로 궁정의 냉대와 요셉의 꿈 해석(DEF/39:1-41:57), **위기**-애굽으로 간 야곱의 아들들과 두 번 시도한 유다의 탄원(GG'/42:1-44:34), **절정**-요셉이 신분을 밝힘, 바로 궁정의 호의, 요셉의 통치(FE'D'/45:1-47:26), **결말**-요셉의 두 아들의 역전, 유다와 형제들 사이의 장자권 역전, 야곱 가족 내러티브의 끝

60 윗글, 246.

61 이에 관하여 Dohyung Kim, “Genesis 37-50: The Story of Jacob and His Sons in Light of the Primary Narrative (Genesis ~ 2Kings)”, *The Expository Times* 123,10 (2012), 486-93을 참고하라.

(47:27-50:26). 중심부에 위치한 GG'에는 내부적으로 다시 교차배열 형식(a-b와 a'b')으로 두 번씩 반복되는 주제가 등장한다. 야곱의 아들들이 애굽에 두 번 방문하는 것(42:1-38, 43:15-44:3)과 유다가 야곱과 요셉에게 했던 두 번의 탄원이다(43:1-14, 44:14-34). 결과적으로 이 부분에서 아버지 야곱부터 모든 아들들이 언급되며, 특히 유다의 탄원이 돋보이게 된다. 이는 창세기의 마지막 내러티브가 요셉 한 사람의 이야기가 아니라 세 번째 족장으로서 야곱 가족 내러티브임을 확실하게 명시하는 효과를 나타낸다. 여기에서 내러티브의 익숙함은 가족 상봉이라는 주제로 나타나지만, 낯섦이라는 문학적 장치는 역전이라는 위치 전환의 모습을 보여준다. 등장인물들에게 가족 상봉은 미래에 대한 기대의 결과로 이해될 수 있지만 주어진 지위나 예기치 못한 상황이 역전되는 일은 불규칙적으로 여겨지기 때문이다.

이상과 같은 스토리텔링 구성의 특징에서 볼 때 원역사(보편사)의 경우는 일종의 옴니버스(omnibus)식 구성이므로 노아의 경우를 제외하면 인물 중심보다 사건에 초점이 맞추어졌다. 또한, 족장사는 개인에 의한 것이라기보다 다소 폭넓은 가족이라는 혈연공동체로 이루어졌다는 점이다. 물론 족장사의 경우 특정 인물에 관한 내용 전개에 있어서 부분적인 차이점은 있으나 간헐적으로 등장하는 다른 인물들의 초점화(focalization)⁶²에 의해 전개될 때도 있다. 특히, 이삭 가족 내러티브는 아버지와 형을 속이고 밧단아람(Paddan-Aram)으로 떠나서 다시 아버지를 만나기까지 야곱의 긴 여정이 상당 부분을 차지한다(창 28:10-35:26). 하지만 아브라함의 죽음(창 25:1-11)과 이삭의 죽음(창 35:27-29), 야곱의 죽음(창 49:29-50:3)이 각 세대 내러티브의 아버지로서 가족 공동체의 대표에 해당한다. 물론 요셉의 죽음에 관한 기록(창 50:22-26)도 간과할 수 없지만 이전에 아버지 야곱의 장례절차에서 사십 일간 향 처리와 칠십 일

62 Prince, *Dictionary of Narratology*, 31-32.

동안 애곡하며 요셉도 아버지를 위해 칠 일간 애곡한 것과 비교될 수 없다(창 50:1-3). 오히려 창세기 마지막 부분에서 요셉에 관한 부고 기사를 마지막에 배치한 것은 애굽에서 그의 역할의 마감을 의미하는 것이다. 야곱과 그 가족이 가나안에서 애굽으로 이동하기까지 넷째 아들 유다가 결정적인 역할을 했던 것처럼 애굽에서 대표주자는 요셉이기 때문이다.⁶³ 더 나아가 출애굽기 첫 부분에서 이스라엘의 아들들의 이름이 언급된 뒤 ‘요셉을 알지 못하는 새 왕이 일어나 애굽을 다스리더니’(출 1:8)와 연결될 수 있다. 이는 제1내러티브(창~왕하)로 이어지는 첫 번째 책 창세기를 넘어서 출애굽기로 이어지는 장엄한 대서사시 큰 물줄기의 한 부분이며, 앞으로 발생하는 여러 사건들을 암시하는 전조적 기능으로 이해할 수 있다.

5. 나오면서 – 창세기의 리듬을 느끼라

창세기는 독자로 하여금 구약성서로 들어가는 관문이요 보화이다. 오랫동안 끊임없이 학문적인 논의가 제기되어 왔고, 수많은 대중의 입에 오르내리며, 내러티브 설교에도 최적화한 책이다. 현대 사회에 적용할만한 각종 이슈와 주제와도 어울릴만한 내용이 가득 들어있다. 물론 창세기의 사건은 역사적으로 고대이며, 더욱이 고전적인 부분이 많아서 해석에 적지 않은 어려움이 있는 것도 엄연한 사실이다. 그럼에도 가장 보편적이고 익숙해 보이는 내용과 여전히 어딘가 낯설게 다가오는 부분 등 괴리감 사이에서 독자는 적지 않게 방황하기 마련이다. 이에 독자는 이들 사이에서 끊임없이 해석의 지

63 김도형, “유다-다말 이야기 해석에 대한 새로운 제안”, 『구약논단』 50집(2013. 12), 172-204; Dohyung Kim, “The Composition of Two Speeches between Reuben and Judah in Genesis 42-43”, *Korean Journal of Christian Studies* 93 (2014), 43-59.

평과 가능성을 찾고 적용 가능한 방법과 방향을 탐구해야 한다.

성서 본문 중심의 내러티브 방법론은 텍스트 안에서 텍스트와 더불어 치열하게 싸운다. 그러면서도 텍스트에서만 머무르지 않고 세상에서 관심을 가질 수 있도록 더욱 노력하는 수고를 아끼지 않는다. 이미 모든 사물을 네트워크로 연결하여 시간과 장소와 관계없이 이용하는 유비쿼터스(ubiquitous) 환경의 시대를 지나고 있다. 가상과 초월의 세계나 우주를 의미하는 메타버스(metaverse)라는 단어가 통용되며 모든 실생활에서 구현되는 세상을 꿈꾸는 시대이다. 창세기는 이미 수천 년 전부터 독자에게 무한한 메타버스의 시대를 열었으며 지금도 열려있다. 그렇다고 해서 창세기를 상상의 나래 속에만 올려놓으라는 것이 아니다. 창세기는 어떤 시대 어떤 민족에게도 보편적으로 어울릴만한, 그러면서도 선택받은 백성들의 특정한 이야기와 같이 양단의 궤적을 쉽게 넘나들고 있는 책이다. 누구에게나 말하고 싶은 자신만의 이야기가 있듯이 창세기는 모든 사람에게, 그리고 우리 자신에게 끊임없이 말을 걸고 있다. 앞서 언급한 대로 한국의 리듬이 문화와 예술 부문에서 르네상스 시대로 도래한 것처럼 어느 때보다 세계적으로 관심을 받고 있다. 창세기를 읽고 듣는 이들도 고유한 리듬(Feel the Rhythm of Genesis)을 발견하고 전할 수 있기를 기대한다. 학자들은 창세기를 포함한 성서 본문 탐구를 통해 교회와 사회에 다양한 시각을 제시할 의무가 있으며, 설교자는 교회와 사회 현장에서 발생하는 다양한 이슈들을 성서 본문에 입각하며 계속해서 질문해야 한다.

“옛날을 기억하라 역대의 연대를 생각하라 네 아버지에게 물으라 그가 네게 설명할 것이요...” (신 32:7).

참고문헌

- 게리 E. 슈니처, 「토라 스토리」 (박철현 옮김), (서울: 도서출판 솔로몬, 2014), 60, 643-45.
원제 Gary Edward Schnittjer, *The Torah Story* (Grand Rapids: Zondervan, 2006).
- 김도형, “유다—다말 이야기 해석에 대한 새로운 제안”, 「구약논단」 50집 (2013. 12), 185-204.
- _____, “내러티브 비평과 구약 제1내러티브(창세기~열왕기하)의 구조”, 「구약논단」 62집 (2016. 12), 155-191.
- _____, “동심원 구조로 본 창세기 38장의 위치와 문학적 맥락”, 「대학과 선교」 제 35집 (2017), 63-101.
- _____, “이삭 가족 내러티브(창 25:19-37:1)의 문학적 구조와 스토리텔링”, 「구약논단」 74집 (2019. 12), 221-52.
- _____, “창세기 원역사(1:1-11:9)의 내러티브 재구성”, 「생명과 말씀」 제28권 3호 (2020), 11-48.
- 김의원, 「창세기 연구」 (서울: CLC), 2004.
- 김정희, 「스토리텔링이란 무엇인가」 (서울: 커뮤니케이션북스), 2014.
- 김희권, 「인문고전으로서의 구약성서 읽기」 (서울: 박영사), 2021.
- 라만 셀던 외, 「현대 문학 이론 개관」 (정정호 외 4인 옮김), (서울: 한신문화사, 1998), 41이하. 원제 Raman Selden, Peter Siddowson, Peter Brooker, *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory* (Princeton: Prentice Hall, 1997).
- 리렌드 라이켄, 「문학으로 성경을 어떻게 읽을 것인가?」 (곽호철 번역), (서울: 도서출판 은성, 1996), 128. 원제 Leland Ryken, *How to Read the Bible as Literature* (Grand Rapids: Zondervan Publishing House, 1984).
- 리차드 L. 프랫, 「구약의 내러티브 해석」 (이승진 외 2인 공역), (서울: 개혁주의신학사, 2007). 원제 Richard L. Pratt, Jr., *He Gave Us Stories: The Bible Students Guide to Interpreting Old Testament Narratives* (Philpsburg: P&R Publishing, 1990).
- 미케 발, 「서사란 무엇인가」 (한용환, 강덕화 옮김), (서울: 문예출판사, 1999), 23. 원제

- Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (2nd edn; trans. Christine Van Boheeman; Toronto: University of Toronto Press, 1997).
- 박유미, 「내러티브 해석학 개요-내러티브 해석학이란 무엇인가?」, 『헤르메니아 투데이』 51 (2011.3), 27-51.
- 박진, 『서사학과 텍스트 이론: 토도로프에서 데리다까지』 (서울: 소명출판, 2014).
- 박철현, 「구약의 ‘서사비평’ (Narrative Criticism)의 현재와 미래」, 『개혁신학』 (2005), 9-39.
- 서명수, 「이야기와 역사」, 『구약과 신학의 세계』 (서울: 한들출판사, 2001), 186-200.
- 스티븐 D. 매튜슨, 「청중을 사로잡는 구약의 내러티브 설교」 (이승진 옮김), (서울: CLC, 2004). 원저 Steven D. Mathewson, *The Art of Preaching Old Testament Narrative* (Grand Rapids: Baker Academic, 2002).
- 유윤종, 「이야기 연구방법의 역사, 이론, 실제: 창 18:1-15의 분석」, 『복음과 신학』 12 (2010.12), 42-70.
- _____, 「출애굽기 1:1-15:21에 나타난 ‘이름’의 문학적 및 신학적 의미」, 『성경원문 연구』 41 (2017.10), 7-28.
- 윤형, 「창세기에 대한 연구 성과와 과제」, 『구약논단』 80집 (2021.6), 101-29.
- S. 채트먼, 「이야기와 담화: 영화와 소설이 서사구조」 (한용환 옮김), (서울: 고려원, 1991), 8-10. 원저 Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell University Press, 1978).
- 토를라이프 보만, 「히브리적 사유와 그리스적 사유의 비교」 (허혁 번역), (왜관: 분도출판사, 1975, 146-216(24)). 원저 Thorleif Boman, *Das hebräische Denken im Vergleich mit dem griechischen* (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1968).
- D.F. 톨미, 「서사학과 성경 내러티브」 (이상규 옮김), (서울: CLC, 1999). 원저 D.F. Tolmie, *Narratology and Biblical Narratives: A Practical Guide* (Eugene: Wipf and Stock, 2012).
- 트렘퍼 롱맨 3세, 「어떻게 창세기를 읽을 것인가?」 (전익우 옮김), (서울: IVP, 2006). 원저 Tremper Longman III, *How to Read Genesis* (Downers Grove: InterVarsity Press, 2005).

- Alexander, T., Desmond. "Royal Expectations in Genesis to Kings: Their Importance for Biblical Theology", *Tyndale Bulletin* 49 (1998), 191-212.
- Alter, Robert, *The Art of Biblical Narrative* (New York: Basic Books, 1981).
- Amit, Yairah. *Reading Biblical Narratives: Literary Criticism and the Hebrew Bible* (Minneapolis: Fortress Press, 2001).
- Bal, Mieke, *On Story-Telling: Essays in Narratology* (Sonoma: Polebridge Press. 1991).
- Bar, James, "Story and History in Biblical Theology", *The Journal of Religion*, Vol. 56 No.1 (1976), 1-17.
- Bar-Efrat, Shimon, *Narrative Art in the Bible* (JSOTSup. 70; Sheffield: Almond Press, 1989).
- Barlett, David L., "Story and History: Narratives and Claims", *Interpretation* 45 (1991), 229-40.
- Bergen, David A., *Dischronology and Dialogic in the Bible's Primary Narrative* (Piscataway: Gorgias Press, 2009).
- Berlin, Adele, *Poetics and Interpretation of Biblical Narrative* (Winona Lake: Eisenbrauns, 1994).
- Brodie, Thomas L., *Genesis as Dialogue: A Literary, History and Theological Commentary* (Oxford: Oxford University Press, 2001).
- Brueggemann, Walter, *Genesis* (Atlanta: John Knox Press, 1982).
- Clines, David J.A., *What Does Eve Do to Help?: And Other Readerly Questions to the Old Testament* (JSOTSup. 94; Sheffield: Sheffield Academic Press, 1990).
- _____, *The Theme of the Pentateuch*. 2nd ed., (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997).
- Coats, George W., *Genesis, with an Introduction to Narrative Literature* (Grand Rapids: W.B. Eerdmans Pub. Co., 1983).
- Dorsey, David A., *The Literary Structure of the Old Testament: A Commentary on Genesis-Malachi* (Grand Rapids: Baker Books, 1999).
- Dozeman, Thomas B. eds., *Pentateuch, Hexateuch, or Enneateuch?: Identifying Literary Works in Genesis through Kings* (Atlanta: Society of Biblical Literature, 2011).
- Fee, Gordon D., & Douglas Stuart, *How to Read the Bible for All Its Worth*, 3rd ed.,

- (Grand Rapids: Zondervan, 2003).
- Fokkelman, Jan P., *Narrative Art in Genesis: Specimens of Stylistic and Structural Analysis*, 2nd ed., (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1991).
- Freedman, David N., “Deuteronomistic History, The”, *IDBSup* (Nashville: Abingdon, 1976), 226-28.
- _____, *The Unity of the Hebrew Bible* (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1993).
- Genette, Gérard, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, trans. by Jane E. Lewin (Ithaca: Cornell University Press, 1988).
- Goldingay, John, “How Far Do Readers Make Sense? Interpreting Biblical Narrative”, *Themelios* 18,2 (1993), 5-10.
- Gunn, David M. and Danna Nolan Fewell, *Narrative in the Hebrew Bible* (New York: Oxford University Press, 1993).
- Hamilton, Victor P., *The Book of Genesis, Chapters 1-17* (Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 1990).
- _____, *The Book of Genesis, Chapters 18-50* (Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing Co., 1995).
- _____, *Handbook on the Pentateuch*. 2nd ed., (Grand Rapids: Baker Academic, 2005).
- Hartley, Helen-Ann, *Making Sense of the Bible* (London: SPCK, 2011).
- Kim, Dohyung, “Genesis 37-50: The Story of His Sons in Light of the Primary Narrative (Genesis~2Kings)”, *The Expository Times* 123,10 (2012), 486-93.
- _____, “The Composition of Two Speeches between Reuben and Judah in Genesis 42-43”, *Korean Journal of Christian Studies* 93(2014), 43-59.
- _____, “From Lot’s Daughters to Bathsheba: Thematic Commonalities of Tamar and Other Specific Women in the Primary Narrative (Genesis~2Kings)”, *Korean Journal of Christian Studies* 97 (2015), 47-68.
- Licht, Jacob, *Storytelling in the Bible* (Jerusalem: The Magnes Press, 1978).
- Mandell, Sara and David Noel Freedman, *The Relationship Between Herodotus’ History and Primary History* (Atlanta: Scholars Press, 1993).

- Marguerat, Daniel and Yvan Bourquin, *How to Read Bible Stories: An Introduction to Narrative Criticism* (London: SCM Press, 1999).
- Mathews, Kenneth A., *Genesis 11:27-50:16* (Nashville: Broadman & Holman Publishers, 2005).
- Noth, Martin, *The Deuteronomistic History* (JSOTSup. 15; Sheffield: JSOT Press, 1981).
- Prince, Gerald, *Dictionary of Narratology* (Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2003).
- Rimmon-Kenan, Shlomith, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, 2nd ed., (London and New York: Routledge, 2002).
- Ska, Jean Louis, “*Our Father Have Told Us*”: *Introduction to the Analysis of Hebrew Narratives* (Roma: Editrice Pontificio Istituto Biblico, 1990).
- _____, *Introduction to Reading the Pentateuch*, Trans. by Sr. Pascale Dominique (Eisenbrauns: Winona Lake, 2006).
- Speiser, Ephraim A., *Genesis*, 3rd edn., AB 1, Garden City (NY: Doubleday & Company Inc, 1982).
- Sternberg, Meir, *The Poetics of Biblical Narrative: Ideological Literature and the Drama of Reading* (Bloomington: Indiana University Press, 1985).
- Thomas, Matthew A., *These Are the Generations: Identity, Covenant, and the toledot Formula* (New York: Bloomsbury, 2011).
- Von Rad, Gerhard, *The Problem of the Hexateuch and Other Essays*, Trans. by E.W. Trueman Dicken, (Edinburgh: Oliver & Boyd, 1966).
- Walsh, Jerome T., *Style and Structure in Biblical Hebrew Narrative* (Collegeville: The Liturgical Press, 2001).
- _____, *Old Testament Narrative: A Guide to Interpretation* (Louisville: Westminster John Knox Press, 2009).
- Wenham, Gordon, *Genesis 1-15*, WBC 1, (Grand Rapids: Zondervan, 1987).
- _____, *Genesis 16-50*, WBC 2, (Grand Rapids: Zondervan, 2000).
- Wesseliuss, Jan-Wim, *The Origin of the History of Israel: Herodotus’s Histories as Blue-*

print for the First Books of the Bible, JSOTSup. 345 (Sheffield Academic Press, 2002).

White, Hugh C., *Narration and Discourse in the Book of Genesis* (Cambridge: Cambridge University Press, 1991).

검색어

창세기

낯설게 하기

스토리텔링

메타내러티브

제1내러티브(창~왕하)

The Book of Genesis and Its Narrative: the Themes of Familiarity and Ostraneniye

Dohyung Kim

Seoul Christian University

It has been more than two years since the COVID 19 virus entered the world as a worldwide pandemic. In the meantime, Korea's most popular K-Pop boy bands known as BTS (Bulletproof Boys) topped the Billboard Hot 100 for the first time as well as breaking a new record in the history of the music industry. In addition, the Korean culture has achieved breakthrough popularity and development in various fields, such as dance, Parasite the movie, and Korean Netflix dramas, the Squid Game. This cultural syndrome-like phenomenon was never familiar in Korea until recently. However, such a cultural phenomenon has proved that the most Korean thing has now become a

www.kci.go.kr

global phenomenon. This further means that the unfamiliar phenomenon in our society has become a familiar phenomenon.

Genesis is a book familiar to readers who read the Bible. This contains numerous aspects of life, including God's creation of humankind as well as the creation of heaven and earth, sin and death, obedience and disobedience, betrayal and reconciliation, crisis and opportunity. However, the beauty of Genesis is that it can be fully conveyed from a modern perspective not only through discovering these aspects, but also through the newly approaching literary device of "Ostraneniye." The content of Genesis contains transcendence in addition to historicity, and leads to probe as to how the reader understands that there are several complex elements including anachronistic expressions and materials. Therefore, this study claims that Genesis was written as a story through a narrative methodology. It was constructed with a well-organized sequence. The book of Genesis in its overall rhythm is a meta-narrative in a form of macroscopic perspective within the Old Testament Primary Narrative(Genesis~2Kings). Genesis is a book comprising narrative elements, which contains rich contents that are familiar to modern readers, but suitable for the upcoming Metaverse era as well.

KeyWords

Genesis

Ostraneniye

storytelling

meta-narrative

Primary Narrative(Genesis~2Kings)

- 투고일: 2022년 4월 15일
- 심사일: 2022년 4월 25일
- 게재 확정일: 2022년 5월 19일

www.kci.go.kr