



## 오시리스의 땅

### 거꾸로 흐르는 땅

그러니까 약 3,000년 전 일이다. 이집트인들이 메소포타미아에 당도했을 때 크게 놀랐다고 한다. 강물이 거꾸로 흐르고 있었기 때문이다. 강이라곤 나일 강만 보고 살아왔던 그들에게, 강이라면 마땅히 남에서 북으로 흘러야 했다. 근데 이 강은 뽀뽀스럽게도 북에서 남으로 흐르고 있잖은가! 하류에서 상류로 흐르는 이 괴상한 강에 깊은 인상을 받은 투탕카멘 1세는 친히 비석에 이런 글귀를 새겨, 유년기 인류의 미숙함을 영원히 기념하게 된다. —“유프라테스 강은 물의 흐름을 일변하여 거꾸로 상류로 향한다.”

이 시기 이집트의 아침은 동쪽 창을 여는 의식과 더불어 시작되었다. 그들은 매일 아침 신관(神官)이 동창을 열지 않으면 해가 하늘에 입장할 수 없다고 믿었다. 어느 의심 많은 철학자 얘기가 이해에 도움이 될는지 모르겠다. 영국의 철학자 데이비드 흄(David Hume, 1711~1776)은, 아침에 해가 뜨리라는 기대는 이제까지 매번 그랬기 때문에 생긴 습관일 뿐, 꼭 그래야 할 이유는 없다고 생각했다. 18세기에 가장 개화된 나라에 살았던 철학자조차 내일 아침 해가 뜰 것을 보장하지 못했는데, 그보다 몇 천 년을 덜 산 사람들이야 일러 무엇하리. 어쨌든 밤마다 불안에 떨며 잠자리에 드는 것보다야 명칭한 쪽이 훨씬 낫지 않은가. 게다가 이 명칭한 주술은 놀랍게도 언제나 효험이 있잖은가!

세계 최초로 기하학을 만든 이집트인들의 추상 능력에도 이런 한계가 있었다. 이들의 어리석음을 용서하기로 하자. 왜냐하면 바로

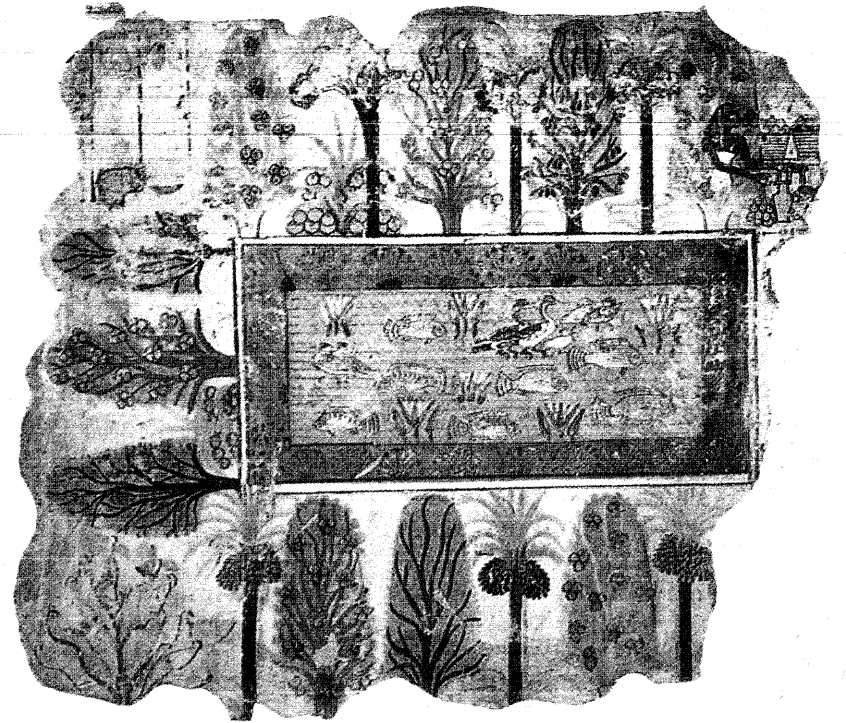


〈나르메르 왕의 팔레트〉  
기원전 3100년(제1왕조)

이런 어처구니없는 실수를 통해 우리는 추상적 사유를 발전시킬 수 있었기 때문이다. 이런 실수를 통해 비로소 우리는 다양한 사물들 속에서 공통된 요소를 뽑아 '개념'을 만들고, 다양한 현상들 사이에 되풀이되는 안정적 연관을 찾아내 '법칙'으로 확정할 수 있었다. 이런 실수가 없었다면, 지금 이 순간 여러분은 소 떼를 찾아 광활한 대지를 헤매고 있을 거다.

### 영원을 향하여

이집트 예술은 그리스 예술과는 전혀 판판이다. 이집트의 벽화나 회화에 그려진 인물은 대개 머리는 옆을 향하고, 상체는 앞을 향하며, 다시 발은 옆을 향한다. 연못은 하늘에서 내려다본 모습으로 묘사되고, 노니는 물고기는 옆으로 누워 있다. 이런 특이한 묘사 방식에 학자들은 '정면성의 원리'라는 이름을 붙인다. 이 원리가 노리는 건 뭘까? 사물의 특징을 가장 뚜렷하게 보여주는 측면에서 묘사하여, 되도록 사물의 형태를 온전히 전달하기 위한 것이다. 가령 인간의 얼굴은 옆에서 볼 때 특징이 가장 잘 드러난다. 반면 가슴은 앞에서 봐야 거기에 달린 두 팔이 보일 거다. 한편 발은 정면보다는 옆에서 볼 때 그 특징이 훨씬 잘 드러난다. 또 연못은 위에서 내려다볼



〈이집트 신왕국의 벽화〉 기원전 1400년(제18왕조)

때, 물고기는 누워 있을 때, 그 형태가 온전히 드러난다.

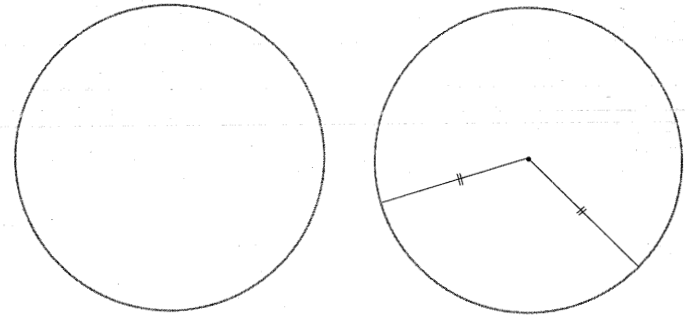
이집트인들은 사물을 눈에 '보이는 대로' 그리는 데에 별로 관심이 없었나 보다. 그들은 사물을 묘사할 때, 그들이 이미 여러 각도에서 보았던 시각적 정보를 분석하여 그 사물의 본질적 특징이 가장 잘 드러나도록 하나의 그림 안에 시각적 종합을 제시했다. 우연적이며 일시적인 인물의 동작이나 자세는 그들에겐 별 의미가 없었다.

중요한 건 본질적이고 변하지 않는 인물의 모습을 제시하는 거였다. 그런 의미에서 그들의 예술은 하나의 시각적 추상인 셈이다.

하지만 추상은 차갑다. 가령 우리집 뽀빠는 귀엽게 짓지만, 개라는 '개념'은 결코 짓지 않는다. 시각적 추상도 마찬가지다. 거기서도 인물은 개념만큼이나 차갑게 나타난다. 또 모든 추상은 일반적이다. 가령 개의 '개념'은 우리집 뽀빠와 악명 높은 쌀집 도사건을 구별하지 않는다. 둘 다 '개'다. 마찬가지로 시각적 추상도 일반적 특징을 보존하기 위해 사물의 개별적이며 개성적인 측면을 제거한다. 때문에 거기서 인물은 구체적인 어떤 인간이 아니라 인간 일반으로 나타난다. 가령 하첵수트 여왕의 탄생을 그린 이집트의 벽화는 갓 태어난 여왕을 사내 아이로 묘사하고 있다. 성별 따위는 제왕의 본질이 아니니까. 개는 죽어도 개의 '개념'은 결코 죽지 않는다. 마찬가지로 이집트의 인물상은 결코 죽을 것 같지 않고, 삶과 죽음을 넘어선 저 영원한 세계를 향해 날아오르는 듯이 보인다.

#### 추상과 감정 이입

그들은 왜 이런 묘사 방식을 택했을까? 기법이 발달하지 못해서? 그럴지도 모른다. 가령 '정면성의 원리'와 비슷한 것을 우리는 묘사 기법이 발달하지 못한 어린이의 그림 속에서 종종 찾아볼 수 있다. 하지만 고도로 절제되고 양식화한 묘사를 발전시킨 그들을 어린이와 비교할 수는 없다. 그들도 필요에 따라선 정면성의 원리를 과감히 포기할 줄도 알았다. 단지 그럴 필요가 없었고, 예술에 대한 관념



인간은 동그라미 앞에서 공포를 느낀다고 한다. 이 두려움을 이기려면 한가운데 점을 찍으면 된다. 그러면 동그라미의 정체가 밝혀진다. 동그라미란 한 점에서 동일한 거리에 있는 점들의 집합이다. 이게 바로 이집트인들이 사막 한가운데에 피라미드를 세운 이유라고 하는데, 사막 한가운데 피라미드를 세움으로써 그들은 그 막연한 공간에 대한 두려움을 정복할 수 있었다는 거다.

이 우리와 달랐을 뿐이다. 어떻게? 먼저 다음 동그라미들을 보라.

빌헬름 보링거(Wilhelm Worringer, 1881~1965)라는 사람은 이렇게 설명한다. 그리스처럼 축복받은 땅에선 인간과 자연 사이에 행복한 범신론적 친화 관계가 이루어진다. 이때 사람들은 '감정 이입 충동'을 갖게 되고, 그 결과 그리스 예술처럼 유기적이며 자연주의적인 양식이 발달한다. 하지만 이집트처럼 자연 환경이 척박한 곳에선 광막한 외부세계가 인간에게 끊임없이 내적 불안감을 불러일으킨다. 이때 사람들은 이 불안감을 극복하기 위해 '추상 충동'을 갖게 되고, 그 결과 추상적·기하학적 양식이 발달한다. 보링거는 그리스나 이집트 예술은 물론이고, 인류의 모든 예술이 이 두 가지 충동의 소산이라고 생각했다. 과연 그럴까?



〈라헤테프와 노프레트〉 기원전 2600년(제4왕조)

이집트의 인물상은 삶과 죽음을 넘어선 영원한 세계로 날아오르는 듯이 보인다. 삶과 죽음을 넘어선 영원한 내세와 다양한 현상계를 초월한 추상의 세계. 뭔가 비슷하지 않은가?

### 사자의 서

이집트인들이 추상적 양식을 발달시킨 이유를 당시의 예술에 맡겨진 어떤 기능에서 찾을 수 있을지도 모른다. 그들은 영혼이 부활한다고 믿었다. 하지만 우리에게 익숙한 기독교적 관념과는 달리, 그들은 영혼이 부활하려면 그것이 깃들일 육체가 보존되어야 한다고 생각했다. 죽은 자의 몸을 미라로 보존하려 한 건 바로 이 때문이다. 하지만 미라는 파손되기 쉬웠고, 때문에 나중에는 조상(彫像)이

나 회화로 대체된다. 이때 조상이나 회화는 죽은 자의 신체를 온전한 모습으로 보존해야 했다. 한 팔이 몸통에 가려 안 보이면, 그 사람은 영원히 외팔이로 살아야 할 테니까.

과연 그럴까? 이 설명이 너무 직접적이라면, 이렇게 생각해보자. 삶과 죽음을 넘어선 영원한 내세와, 다양한 현상계를 초월한 추상의 세계. 이 두 세계 사이엔 뭔가 비슷한 이미지가 있다. 이 정도의 유사성이라면 그들의 사고방식으로는 동일성의 증명이나 다름없지 않았을까? 이쯤 해두자. 이제 배를 타고 떠날 시간이다. 나일 강 하구에서 바라본 지중해의 푸른 하늘은 너무나 아름답다.

- M. 일리인, 《인간의 역사》(지경자 옮김), 홍신문화사, 1993.
- H. W. 겐슨, 《서양미술사》(이일 옮김), 미진사, 1985.
- W. 보링거, 《추상과 감정 이입》(절판).