



## 유희, 노동, 주술

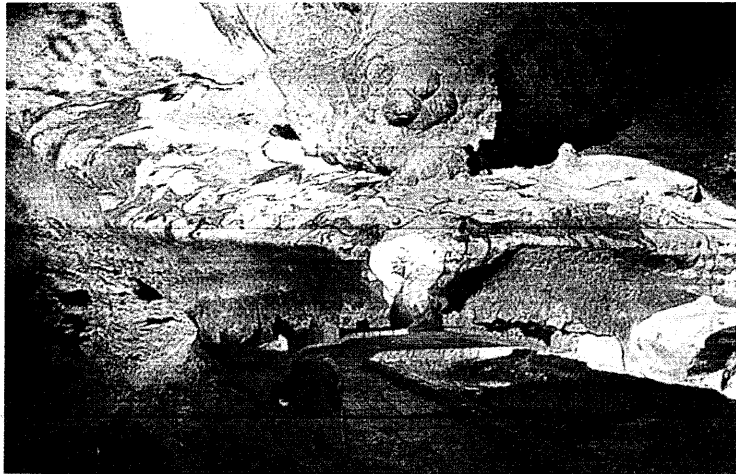
인간은 왜 예술이란 걸 하게 되었을까? 감상하려고? 아니다. 우리가 아는 한, 감상을 위한 예술의 전통은 겨우 몇 백 년 밖에 안 된다. 르네상스 때조차 예술은 뚜렷한 실용적 목적을 갖고 있었다. 게다가 인류 최초의 그림들은 대개 깊은 동굴 속에 그려져 있다. 만약 감상하기 위한 거라면, 왜 그것들을 동굴 속에다 그려졌는가? 알타미라 동굴로 가보자.

### 유희

머리를 숙이고 어두운 동굴을 따라 한참 들어가니, 갑자기 탁 트인 공간이 나온다. 춤추는 모닥불가에 못생긴 원시인들이 아무렇게나 널브러져 있다. 그들은 오늘 사냥에서 커다란 들소를 잡았다. 덕분에 모처럼 포식을 하고, 이제 들소의 날카로운 뺨조각으로 이빨 사이의 후식을 즐기는 중이다. 이제 뭘 하지? 잠이나 잘까? 한 젊은이가 이쑤시개로 동굴 바닥을 긁적거리며 격렬했던 전투 장면을 떠올린다. 그 큰 놈이 무릎을 꿇고 쓰러져가던 통쾌한 모습이란…….

그때, '어, 이게 뭐지?' 갑자기 바닥에 들소의 형체가 나타나는 게 아닌가. 뼈 끝에서 들소가 나오다니. 그는 기억을 더듬어가며 네 다리와 꼬리를 마저 그려넣었다. 그리고 줄지에 인류 최초의 예술가가 된다.

'유희 기원설'이라 할 수 있는 이 가설에 따르면, 벽화나 집단무(集團舞) 같은 원시 예술은 '남아도는 에너지의 방출 통로'다. 말하자면 근질거리는 몸을 풀기 위한 한가한 소일거리라는 얘기다. 이



〈라스코 동굴 벽화〉 기원전 2만~1만 년

고상한 소일거리는 사실 동물의 세계에서 물려받은 거라고 한다. 실제로 몇몇 동물은 영양 과잉을 해소하기 위해 놀이를 하는데, 원시 예술은 결국 여기서 나왔다는 것이다. 하지만 이 가설엔 커다란 문제가 있다. 과연 구석기인의 생활이 남아도는 에너지를 발산하지 못해 안달할 정도로 편안했을까? 자연의 횡포 앞에 알몸으로 내던져진 이들의 삶이?

### 노동

여기서 다른 가설이 나온다. 예술은 노동에서 비롯되었다. 가령 수렵무나 전쟁무를 보자. 그 춤은 당연히 수렵과 전쟁에서의 승리를

기원하기 위한 거다. 또 원시인들의 음악을 보자. 그건 노동 과정에 뒤따르는 노동요로, 노동의 수고를 덜기 위한 거다. 악기의 생김새를 보라. 북은 짐승 가죽을 말리던 동근 틀에 울림통만 갖다붙인 거고, 여러 관악기는 짐승의 뿔이나 바닷가의 고동과 비슷하다. 즉 악기의 원형은 농경, 어로, 수렵, 목축 등의 노동 도구였음에 틀림없다. 회화를 보라. 회화는 원래 의사 소통을 위한 신호에서 나온 거다. 수렵 단계의 구석기 벽화에는 사냥감이 되는 동물만 나타난다. 하지만 농경이 시작되는 신석기 벽화에는 동물 대신에 나무나 농작물, 해와 달처럼 농경과 관계 깊은 자연 현상들이 나타난다.

이렇게 보면 예술은 유희가 아니라 노동에서 비롯된 게 틀림없는 것 같다. 가령 원시인들의 수렵무는 배가 불러 에너지가 남아돌 때가 아니라, 오히려 짐승을 잡지 못해 오랫동안 굶주렸을 때 추는 거라고 한다. 말하자면 힘이 남아돌아서가 아니라 살아남아야 한다는 절박한 필요에서 춤을 추었던 얘기다. 하지만 이 설명도 아직 충분한 것 같지는 않다. 왜 원시인들은 그 힘겨운 삶 속에서도 예술을 해야만 했을까? 벽화를 그리거나 수렵무를 춘다고 짐승이 더 잡히는 건 아닐 텐데 말이다. 다시 동굴로 가보자.

### 주술

아까 그 자리다. 너울거리는 횃불에 동굴 여기저기에 그려진 들소 떼가 보인다. 짐승 가죽을 뒤집어쓴 사람이 뭐라고 주문을 외우고 있다. 아마 제사장쯤 되는 모양이다. 그가 신호를 보내자, 부족들



〈창 자국이 난 들소〉  
기원전 2만~1만년,  
프랑스의 라스코 동굴 벽화  
그들은 들소의 이미지를 죽이  
는 의식을 통해 진짜 동물을 잡  
을 수 있다고 믿었다.

이 그림 속의 들소 떼를 향해 일제히 돌창을 던진다. 저런…… 말릴 새도 없이 창은 들소의 급소에 사정없이 꽂힌다. 명중…….

동굴 벽화엔 대개 창이나 도끼로 가격한 흔적이 남아 있다. 그들은 왜 애써 그런 그림을 거리낌없이 훼손했을까? 그건 그림 속의 들소를 죽임으로써 살아 있는 들소를 잡을 수 있다고 믿었기 때문이다. 그들이 예술이라는 쓸모없는 짓거리애 귀중한 시간과 정열을 투자한 것은, '가상'을 통해 '현실'의 소망을 이루려는 주술적 신앙 때문이었다. 벽화나 수렵무 속의 '가상'이 그들에게는 곧바로 '현실'이었다. 영화 〈늑대와 춤을〉에 나오는 수우족의 한 인디언은 어느 탐험가가 들소를 스케치하는 걸 보고 이렇게 불평했다.——“저 사람이 들소를 여러 마리 자기 책 속에 넣어 갔다. 그때부터 우리는 들소를 구경할 수 없었다.”

하지만 여기에도 문제가 없는 건 아니다. 가령 그림을 그린다고



〈피리를 부는 마법사〉  
들소의 가죽을 뒤집어쓴 마법사가 사냥을  
위한 주술을 행하고 있다.

들소의 수가 늘거나, 수렵무를 춘다고 들소가 더 잘 잡힐 리는 없다. 주술의 효과가 먹히지 않는 경우를 여러 번 당했다고 하자. 그럼 무지한 구석기인들도 차차 의심을 품고, 결국 엄청난 시간과 정열을 잡아먹는 어리석은 짓을 그만두었을 거다. 하지만 그들은 이 쓸데없는 짓을 그만두지 않았다. 왜?

#### 그들은 알지 못한다

놀랍게도 주술이 실제로 효험이 있었기 때문이다. 어떻게? 들소를 그리면, 정말 들소가 동굴 속으로 어슬렁어슬렁 기어들어온단 말인가? 수렵무를 추면 들뜬에서 풀을 뜯던 멸절하던 들소들이 그냥 자빠진단 말인가? 그럴 리는 없다. 그럼 어떻게? 우리가 아는 한, 당시엔 문자도 없었고, 책도 없었고, 물론 동물학이란 학문도 없었다.

그 시대에 동굴 벽화는 원시인들이 경험에서 얻은 동물에 관한 모든 지식을 담은 유일한 수단이었다. 구석기 벽화가 그토록 뛰어난 사실성을 보여주는 건 아마도 동물을 쫓는 예리한 '사냥꾼의 눈'으로 관찰한 결과이기 때문이리라. 동물의 동작과 해부학적 구조에 대한 지식, 가령 급소가 어디에 있느냐 하는 것들은 그들의 생존에 필수적인 지식이었다. 부정확한 묘사는 곧 잘못된 지식을 의미하고, 사냥을 망치거나 심지어 목숨을 위태롭게 하는 결과를 낳을 수 있다. 때문에 그들은 동물의 신체를 가능한 한 정확하게 묘사해야 했을 거다.

수렵무도 마찬가지다. 여기서는 대개 사냥꾼으로 분장한 한 무리의 춤꾼과 동물 가죽을 뒤집어쓰고 동물 역을 하는 또 한 무리의 춤꾼이 등장하여, 사냥을 떠나서 돌아올 때까지의 전 과정을 격렬한 춤으로 재현한다. 그들이 이 춤을 추는 것은 물론 더 많은 동물을 잡을 수 있을 것이라는 소박한 주술적 신앙 때문이었다. 하지만 이 춤의 실제 기능은 다른 데 있다. 이 춤을 통해 그들은 사냥의 절차와 테크닉을 반복 학습할 수 있었다. 또 언제나 승리로 끝나는 극의 구조는 사냥에 대한 자신감을 불어넣어주고, 격렬한 동작은 사냥에 필요한 신체 단련을 대신해주었다. 이렇게 보면 당시 그들의 주요한 경제 활동이었던 수렵에 필요한 모든 지식, 모든 정신적, 신체적 준비와 훈련이 바로 이 예술 형태 속에 집약되어 있었던 셈이다.

원시인들은 오랜 경험을 통해 예술이 가진 이런 기능을 알고 있었다. 하지만 이를 과학적으로 설명할 능력은 없었다. 때문에 그들은 이 신비한 효과를 영험한 주술의 힘으로 설명하고, 또 그렇게 믿

었다. 그때는 예술이 주술이고, 주술이 예술이었다. 둘 사이엔 아무런 구별도 없었다. 그리고 이것이 당시로서는 유일한 지식 체계이자 정보 저장과 전달의 수단이었다. 그들이 그토록 고달픈 삶 속에서도 예술 활동을 계속했던 건 바로 이 때문이었다. 그들은 알지 못했다. 그러나 행했다.

- G. V. 플레하노프, 《주소 없는 편지》(유염하·이승민 옮김), 사계절, 1989.
- M. S. 카간, 《미학 강의 I》(진중권 옮김), 새길, 1989.
- N. 체르니셰프스키, 《현실에 대한 예술의 미학적 관계》(신윤곤 옮김), 열린책들, 1990.