

메소아메리카의 미학

송상기 (고려대 서어서문학과)

글의 순서

- I. 들어가며
- II. 시대개관과 메소아메리카 미술의 전개
- III. 메소아메리카 미학의 주요 특징
- IV. 마치며

I. 들어가며

코르테스의 부하였던 베르날 디아스 데 카스티요(Bernal Díaz de Castillo)는 호반 위에 거대한 피라미드로 이루어진 아즈텍의 수도 테노치티틀란을 보고 무어라 표현할 수 없어 환상으로 가득 찬 기사도 소설 『아마디스 데 가울라』의 호반 위의 도시와 같다고 말하며, 이것이 꿈인지 현실인지 분간하기 힘들었다고 회술한다. 독일의 저명한 자연과학자 훔볼트는 코아틀리쿠에(Coatlucue)의 조각과 일명 아즈텍 달력인 태양의 돌을 보러 일부러 멕시코 시티에 온 후 그것들을 바로크적이라고 단정짓고 떠나 버린다. 당시 훔볼트가 살던 시대에는 신교전주의가 예술사조로 주류였기 때문에 바로크적이라 함은 기괴하다는 부정적 의미도 내포한다. 어찌했건 콜럼버스 이전시대에 만들어진 이 기이한 예술품들은 스페인인들의 정복 이후 이교도들의 창작물이라 해서 매장 당하거나 파괴당하는 운명을 겪은 후,

18세기 후반 이후에야 중남미 독립운동의 고조와 낭만주의로 인한 민족주의의 고취 이후 다시 발굴, 복원되며 주목을 받기 시작한 것은 헨리 무어 등의 서구작가들이 이 유물들로부터 영감을 받게 된 20세기 초부터이다. 지금 예일대학, 프린스턴대학 등의 미술사학과에서는 그리스 미술만큼이나 메소아메리카 미술에 대한 연구의 비중이 크다. 여기서 '메소아메리카'라는 용어는 20세기 초엽에 만들어진 고고인류학적 용어로 콜럼버스 이전시대에 유사한 문화권에 있었던 지금의 멕시코 중부와 남부, 벨리세, 과테말라, 온두라스 지역을 일컫는다.

자연에 대한 정확한 묘사와 황금분할 등 조화와 균형을 강조하는 헬레니즘 미술에 익숙한 서구인들과 또 이러한 미학과 절제와 여백의미를 강조하는 동양미학에 익숙한 우리에게 메소아메리카의 미술품들은 기이함과 경이로움의 대상일 수밖에 없다. 도대체 그들은 어떤 역사와 세계관을 가졌기에 이리도 기이한 작품들을 남겼을까? 그들의 도상학(iconology)은 어떤 변형을 거쳐 아즈텍의 기이한 조각으로 꽃피우게 되는가? 그리고 이러한 변형의 시기에도 불구하고 일관되게 관통하는 미학적 기준 내지 용도는 어떠했을까?

본고에서는 비록 제한된 지면이지만 이러한 문제의식을 가지고 메소아메리카의 미술과 건축의 시기적 특징과 그 미학을 우주관 내지 철학과 미적 표현양식의 상응관계에 주목하며 개관해보려 한다.

II. 시대개관과 메소아메리카 미술의 전개

1. 시대개관과 그 문제점

메소아메리카의 시기적 구분은 그 안에서의 각각 독자적 문화의 시기적 구분에서 차이를 보이나 일반적으로 前 고전기(B.C.2000-B.C.100), 고전기(B.C.100-A.D.800), 後 고전기(800-1521)로 나누어진다. 무른 이

리한 구분은 지극히 서구적인 용법을 따른 것으로 마야 고전시대의 예술과 유럽의 고전주의 미학과는 전혀 무관함을 밝힌다. 그러나 이러한 한계에도 불구하고 예일대학의 미술사가인 메리 밀러(Mary E. Miller)는 1986년에 출간된 『메소아메리카의 예술(The Art of Mesoamerica)』 라는 저서에서 여전히 형성기(Formative Age), 고전기(Classic Age), 후기 고전기(Late-Classic Age)로 나눈다. 이에 대해 옥타비오 파스도 적절치 않는 용법이라 지적하며 고전기라는 용법은 단지 전성기에 해당할 뿐, 낭만주의 미학에 대립되는 고전기에 해당하는 요소를 테우티우아칸(Teotihuacan)이나 우슈말(Uxmal)이 지니고 있지 않다고 본다(Paz, 1995: 29). 그냥 ‘형성기’, ‘전성기’, ‘후기 전성기’라고 하면 어떨까 하는 조심스런 용법 제안을 하며, 필자는 편의상 관계적 용법을 이 논문에서는 따르려 한다.

2. 전고전기

전 고전기는 옥수수를 주식으로 경작을 하기 시작한 농경문화가 형성되는 시기이다. 라 벤타(La Venta), 산 로렌소(San Lorenzo)를 거점으로 하여 멕시코만 해안에서 형성된 올멕카(Olmeca) 문화와 또 과테말라 북부에서 발달하기 시작한 마야 문화가 이 시기에 속한다.

라 벤타에는 종교적 목적의 피라미드, 고분, 제단 등이 있는데, 특히 어린아이의 얼굴을 한 일군의 두상(Cabeza olmeca)들은 높이가 2미터씩 되는 거대한 크기를 지니고 있다. 그런데 그 얼굴들을 보면 코가 납작하고 입술이 두꺼운 흑인의 모습을 하고 있어 더더욱 신비감을 자아낸다. 올멕 조각의 특징은 재규어나 뱀의 형상을 한 조각이 많다는 것이다. 이는 일종의 애니미즘으로, 인간의 삶은, 인간의 또 다른 분신인 어떤 동물의 운명과 결합되어 있는 것으로 믿는 나우알(nahual) 사상에 기초하는 것이다. 그렇기에 인간과 뱀, 인간과 재규어가 결합된 조각품들이 빈번하게 등장하는 것이다. 올멕인들의 활발한 교역으로 인해 그들의 수준 높은 문화는 멕시코 남부와 중미 지역까지 전파된다. 인구의 측면에서 볼 때 농사를 짓기에는 저지대

보다 고지대가 훨씬 더 유리했던 것 같다. 이는 고지에 훨씬 더 큰 도시가 형성되었던 사실을 통해 나타난다. 옥수수·콩·호박 등 다양한 작물이 재배되었다. 고원에서는 어느 정도 영구적인 경작지에서 썩어로 농사를 짓는 것이 보통이었다. 관개나 치남파스(호수나 연못을 매립하여 만든 논)를 이용한 집약적 농업이 일부 지역에서 행해졌다. 저지농업은 화전농업으로서 밀립 개간이 이루어졌다. 몇 년 동안 계속 농사를 지어 생산량이 떨어진 경작지는 버려지는 게 보통이었다. 극히 다양한 환경조건 때문에 각 지역에서 나는 농산물, 사치품목 등을 카카오 열매를 화폐로 사용해서 거래하는 시장이 발달했다. 농업의 성공은 높은 수준의 건축·조각·시·미술 분야의 발전에 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 대규모의 정치적 통일체, 나아가 군소 국가나 제국 형성의 기반이 되었다. 중앙 아메리카의 사고체계는 궁극적으로는 역법에 기초를 두고 있었다. 이 역법에 따르면 260일을 주기로 하는 '의례적인 해'와 365일을 주기로 하는 '모호한 해'가 서로 맞물려 있으며 이 두 주기가 다시 52년을 주기로 순환한다. 그들의 고유한 종교적 생활은 이런 순환에 맞추어져 있었고 여러 신들이 머물고 있는 13개의 천상세계, 9개의 지하세계를 특징으로 했다. 종교체계는 뛰어난 천문학 지식을 가진 사제들의 지배를 받았다.

BC 900-300년에는 올멕 문화가 여전히 광범위한 세력을 떨치는 한편 각 지역의 문화적 차별성이 더욱 커졌다. BC 300-AD 100년에도 초기 올멕 문화에 필적할 만한 통일세력은 전혀 존재하지 않았다. 여러 왕국이 속출하고 지방단위의 문화통합이 이루어지면서 지역주의가 일반화된 것이 이 시기였다. BC 300년경 페텐-유카탄 반도의 저지대 마야족이 장차 신대륙에서 가장 강대해질 문명을 건설하기 시작했다. 페텐-유카탄 반도는 천연자원이 부족하고 농업잠재성도 낮은 편이었지만 석조건물과 부식돌을 만드는 데 쓰는 석회석이 풍부했다. 이 무렵 건축은 마야 특유의 형식을 갖추면서 상당 수준 발전해 있었다. 마야 문명의 중심지는 과테말라의 페텐 북부였으므로 이곳에서 가장 오래된 마야 구조물들이 발견되었다. 마야의 초기 문명은 유카탄의 훨씬 동쪽까지 전파되었다.

3. 고전기와 마야

고전기에는 멕시코 중앙분지에서 발달한 테오티우아칸, 그 뒤를 이어 툴라(Tula)를 중심으로 발전한 톨텍(Tolteca)문화, 지금의 오아하카 지방에는 몬테 알반(Monte Albán)과 그 뒤를 이은 미틀라(Mitla), 그리고 구 마야 제국과 신 마야 제국이 이 시기에 찬란한 문화의 꽃을 피운다.

멕시코의 테오티우아칸 문명과 과테말라 저지대의 마야 문명은 고전기의 두 축을 이루는 문명인데 그 성격은 고지대를 기반으로 하느냐, 저지대를 기반으로 하느냐에 따라 달라진다. 테오티우아칸 문명이 도시적·팽창주의적이었던 반면, 마야 문명이 비팽창주의적·도시적 성향도 덜했다는 점은 중앙 아메리카의 고원과 저지 사이의 환경차이가 문화적으로 어떻게 나타나는지 보여주는 예라고 할 수 있다. 스페인 정복 이전에 아메리카 대륙에서 가장 큰 도시였을 것으로 짐작되는 테오티우아칸은 북동쪽으로 멕시코 계곡이 주머니 모양으로 뻗어나와 있는 테오티우아칸 계곡에 자리잡고 있다. 이 도시는 메소아메리카 최대의 도시였음을 것으로 추정되는 방대한 규모를 지녔다.

올멕 문화의 영향을 받은 테오티우아칸 문화는 해의 피라미드와 달의 피라미드를 정점으로 인구 10만이 넘는 거대도시를 세운다. '신들의 도시(테오티우아칸)'이라는 이름에 걸맞게 이들은 다신을 섬겼으며 자신의 우주관과 창생신화에 기초하여 거대한 제의용 피라미드를 세운다. 특히 주요 신인 비의 신, 툴랄록(Tlaloc)의 표현주의적 그림과 향아리, 그리고 '깃털달린 뱀' 케살코아틀(Quetzalcoatl)의 신전에 있는 조각은 거대한 석조 건축기술과 함께 정교하고 표현력이 강한 이 시대의 미적 감각을 엿볼 수 있게 한다.

툴라를 거점으로 한 톨텍 문화(AD800-1200)는 신과 인간의 매개자로 인신공양의 심장이 올려졌던 쟁반을 누워서 들고 있는 차몰(Chac Mol)과 이중성을 상징하는 금성과 바람의 신, 케살코아틀의 조각은 활발한 교류로 인해 남부에 있는 마야족 그리고 후에 멕시코 고원의

패권을 쥐게 되는 아즈텍족의 종교적 기반이 되게 한다. 또한 구기 경기장(estadio de juego de la pelota)를 건축하는데, 이 경기는 단순한 유희적 스포츠가 아닌 항성의 운행을 상징하는 그들의 우주관을 반영하는 제의용 행사였다.

고전기의 저지대 마야 문명은 두 시기의 문화로 나누어진다. 하나는 AD 250년경에 나타났던 차콜 문화이고 다른 하나는 600년경에 시작되어 900년경에 사라진 테페우 문화이다. 마야 문명이 이 무렵 절정기에 이르렀다는 점을 수공예품 유물들에서 분명히 알 수 있다. 순전히 마야적 특성을 지닌 도기들 외에 테오티우아칸 문명의 흔적을 보여주는 그릇 등의 유물을 통해 멀리 떨어진 두 문화권 사이에 교역관계가 있었다는 사실을 알 수 있다.

마야 중심지의 도시들과 테오티우아칸의 관계는, 테오티우아칸 시가 6세기말에 이르러 제국의 수도로서 힘이 약화되기 시작하자 저지대 마야 남부의 도시들은 테오티우아칸 제국의 정치·문화와 깊은 관련을 맺게 되었다. 600-900년 테오티우아칸족을 비롯한 멕시코 중부 인디언이 문화발전에 미미한 역할을 하는데 그친 반면 저지대 마야족은 지적·예술적으로 최고 수준에 다다랐다. 그러나 테오티우아칸에 비해 마야는 팽창주의적이지는 않았다.

유카탄 반도 이남에서 찬란한 문화의 꽃을 피우던 마야문명은 10세기를 전후하여 舊마야와 新마야로 나뉜다. 구마야의 중심지는 메소아메리카 최대 규모의 피라미드 유적지인 과테말라의 티칼(Tikal), 온두라스의 코판(Copán), 그리고 멕시코 치아파스주의 팔렝케(Palenque)이다. 마야 문명기의 최대 절정기인 7-8세기를 일컬어 마야문명의 고전기(Classica Age)라고 한다. 이 시기의 건축양식이나 문화예술은 오히려 신마야보다 뛰어나다는 평가를 받고 있는데, 600-900년의 마야의 도시형태에 대해서는 지금도 논란이 계속되고 있다. 이 지역의 도시는 고원의 테오티우아칸 도시들처럼 크지도, 그렇다고 형식면에서 발전을 이룬 것도 아니었다. 그러나 칠만 오천 명의 주민들이 사는 중심도시에는 예술과 지적 생활의 발전뿐만 아니라 통치·종교·무역 면에서 진정한 도시의 기능이 요구되었다.

저지대 마야의 중부 또는 북부의 주요유적은 보통 여러 가지 형태의 석조건물들로 이루어져 있는데, 보통 벽 내부를 잡석으로 바른 뒤 그 위를 석회석 벽돌이나 얇은 석회판으로 붙인 형태이다. 밑에서부터 여러 번 단을 쌓아 올린 신전 피라미드의 꼭대기가 숲 위로 우뚝 솟아 있는 모습이 매우 인상적이다. 궁전 유적들도 높이가 더 낮고, 거대한 방이 많이 갖추어졌다는 점을 제외하면 피라미드와 비슷하다. 궁전과 신전 피라미드는 보통 중앙 광장을 따라 늘어서 있다. 오랜 시기에 걸쳐 마야 문명의 심장부 역할을 담당해온 페텐 북부를 비롯한 중앙 하부지역에 중요한 마야 유적이 몰려 있다. 가장 크고 유명한 고전기 유적지인 티칼은 6개의 위풍당당한 피라미드로 이루어져 있다. 그중 하나는 높이가 69m로서 일찍이 중앙 아메리카 인디언들이 세운 건조물 가운데 가장 높다. 티칼을 비롯한 주변 여러 도시들의 신전들은 마야 군주의 조각으로 장식되어 있다. 1946년 밀립의 전투, 죄수 심문, 승리의식 등을 생생한 색채로 담은 극히 사실적인 모자이크 벽화가 발견되었으며, 이에 따라 마야족이 평화적인 종족이었다는 기존 관념이 잘못되었음이 드러났다(The New Encyclopaedia Britannica, 1994: Vol. 26. 11-12). 한편 팔렝케에서 발견된 왕자와 공주의 성인의례에 대한 부조는 남성인 경우 성기에 가시를 찌르고 여성의 경우 허에 가시를 찔러 나온 피를 종이에 담은 의식을 그려냄으로써 통치자가 되기 위해서는 신처럼 자신의 몸을 희생해야 한다는 그들의 독특한 의식을 엿볼 수 있게 한다. 왕은 신의 대리인으로서 받아들여졌고 승배의 대상이 되었다. 신의 후손으로서 그 신성한 본질을 물려받은 인간이라고 여겨졌던 죽은 황제들에게 엄청난 관심을 기울였다. 보남팍(Bonampak)과 팔렝케의 피라미드 속의 분묘는 메소아메리카의 피라미드가 이집트의 그것과는 달리 종교적 목적으로만 사용되었다는 일반적인 학설을 뒤엎는 것이었다. 팔렝케의 비문의 피라미드 안의 부조물은 7세기 무렵의 왕인 파칼의 죽음과 지하세계와의 연계를 그리고 있다.

한편, 보남팍의 벽화는 그 규모와 채색으로 유명한데, 빨간색과 파란색 등 강렬한 원색들이 주를 이룬 이 벽화는 그 아름다움으로 하

여 보는 이로 하여금 경탄을 자아내게 한다. 벽화는 피라미드 속에 있는 세 개의 방 전체 벽면을 꽉 채우고 있다. 이 세 개의 방에는 그들의 일상적인 생활풍습이 리얼하게 드러나 있어, 20세기 초 디에고 리베라(Diego Rivera)의 벽화를 연상시킨다.

유카탄 반도보다 더 건조하고 지대가 평탄한 중앙 하부지역의 북쪽으로 가면서 저지대 마야 문명의 성격은 변화한다. 페텐 북부에 있는 리오벡 지대는 독특한 구조의 신전 피라미드와 궁전으로 유명하다. 이 신전과 피라미드의 측면에는 탑 형태의 구조물들이 늘어서 있다. 이들 구조물은 정면에 계단이 설치되어 꼭대기의 입구를 거쳐 방으로 연결된 형태를 하고 있지만 방이나 계단 등은 모두 모양만 갖추었을 뿐 진짜는 아니다. 리오벡의 건축물에는 환상적인 뱀 문양이 깊숙이 양각되어 있는데 이 양각은 북서쪽의 케네스 지방으로 갈수록 더욱 현저해진다. 마야의 건축가들은 케네스에 뱀 모양을 건물 정면에 새기고 건물 전체를 기이한 괴물이나 나선무늬들로 조각했다. 이러한 나선무늬는 오아하카 지방의 새로운 맹주로 자리잡는 미틀라의 피라미드에 이르러 더욱 정교한 기하학적 무늬의 형태로 발전해 나간다. 즉 리오벡의 기하학적 추상성이 멕시코 중앙 분지에 꽃을 피운 미틀라에 이르러 정점을 이루는 것이다.

캄페체 서부에서 유카탄 주로 이어지는 일련의 낮은 구릉지대로 가면, 정교한 건물장식이 훨씬 절제되고 질서정연해진다. 지형적 특성을 따라 푸크 양식이라고 불리는 이 문화양식은 페텐 유적이 하부지역 중앙에 존재하는 데 비해 주로 하부지역 북부에서 발견된다. 푸크 유적지는 마야의 예술적·지적 문화의 중심을 이루었던 것이 분명하다. 푸크 양식에서는 돌조각을 붙인 뒤에 얇은 장방형의 석회판으로 표면을 장식하고 장화 모양의 아치형 돌을 사용했다. 낭하의 기둥둘레는 처마돌림띠로 장식되어 있다. 불박이형 또는 반원주형의 기둥이 여러 개의 긴 열을 이루며 잇달아 늘어서 있다. 그리고 상층 전면에는 석재 모자이크로 만자(卍字)무늬 및 격자무늬와 긴 두건 모양의 코를 가진 뱀의 얼굴이 뚜렷하게 표현되어 있다. 푸크 유적은 대(大)페텐, 곧 중앙 하부지역의 중심부들이 쇠퇴하기 시작하거나

이미 붕괴된 9, 10세기에 절정에 이르렀다는 의미에서 저지대 마야의 '신제국'을 대표한다고 할 수 있다. 1000년경 유카탄 북부지역에서는 중요한 변화가 일어났는데, 바로 푸크 양식의 대건축물이 곳곳에 자리잡은 치첸이사에 수많은 톨텍 양식의 신전과 궁전이 세워졌기 때문이다. 이런 양식은 약 1250년까지 치첸이사를 중심으로 해서 유카탄 북부지역을 지배했다.

마야 문명 전성기의 마야 예술은 중앙 아메리카의 다른 예술과는 근본적으로 구별되는 특성을 지니고 있었다. 이는 다른 지역의 엄숙한 양식들과 달리 마야 예술이 고도로 설화적·장식적인 데다가 때로는 극히 산만했기 때문이다. 마야 예술은 본질적으로 조소적이라기보다는 회화적인 성격을 가지고 있어서 석조 부조(浮彫)에서 조각화가들이 초별그림을 그렸던 흔적이 나타난다. 그러나 이런 특성을 보여주는 예술품들은 주로 나무·깃털·나무껍질과 같은 없어지기 쉬운 재료를 썼기 때문에 대부분 소실되었다. 마야족이 다른 인디언들보다 문화적으로 우월할 수 있었던 것은 지적인 생활 때문이었다. 그러한 지적 성취 대부분은 역사적·천문학적 정보를 기록할 수 있는 수단인 역법체계에 기초를 두고 있었다(브리테니카).

마야의 상형문자는 200년부터 스페인 정복기까지 계속 발견된다. 언어와 기록체계 자체는 엄청난 발전을 겪었다. 고전기 마야 상형문자는 기호(logogram)였는데, 대체로 하나의 그림이 단어나 개념을 나타내는 표의문자의 특성을 보여주고 있다. 단어나 문장이 기술될 수 있는 방식은 매우 유연했던 것 같다. 900년경 이것은 음절문자표가 기호를 보완하거나 대체되는 훨씬 더 고정된 체계로 편성되었다. 고문서에 나타난 그들의 상형문자에 대한 해독법은 1960년대에 이르러 어느 정도 베일이 벗겨지게 되는데, 그 읽는 순서는 4개의 상형문자를 단위로 위에서 아래로, 오른쪽에서 왼쪽으로 읽어 나가는 시계방향으로 읽는다. 이를 두고 미셸 푸코는 『말과 사물』에서 마야의 이러한 순환적인 해독법은 천체의 주기와 깊은 연관을 지닌다고 보며, 우주와 문자와의 유추(analogy)의 한 표징으로 본다.

900년부터 스페인의 침입기 사이에 마야 문화에서 중요한 역할을

했던 몇몇 신들이 100년경의 초기 기념물들에 이미 나타나 있다. 이 가운데 가장 중요한 신격은 그들의 창생설화집인 『포폴 부(Popol Vuh)』에 나오는 마야의 최고신인 운나와 이참나로서, 불·난로의 지배자였을 뿐만 아니라 창조신의 역할을 했다. 깃털 달린 뱀의 형상을 한 쿠쿨칸(톨텍족이나 아스텍족의 케살코아틀에 해당됨)이라는 이름의 뱀신도 많이 숭배되었다. 초기 마야인들의 신에 대한 태도는 건강, 풍성한 수확, 풍부한 사냥감을 주고 배고픔과 질병을 주관하는 존재에게 기원하는 소박한 수준의 것이었다. 그러나 천문학 지식이 차츰 정확해짐에 따라 변화가 일기 시작했고, 신격화된 천체와 시간 주기가 예전의 옥수수신과 비의 신에 보태졌다. 종교는 엄격하게 조직된 사제들에 의해 해석되는 복잡한 신화를 갖춘 비밀스런 것이 되었다. 이는 전 메소아메리카 문명에 일관되게 나타나는 특징으로 그들은 '시간'에 가장 중요한 가치를 부여했다. 대중들은 현재의 세계가 범람으로 망할 것이라고 믿었다. 한편 사제들은 현재의 세계가 대홍수로 망하지만 순환이 깨어지지 않고 영원히 지속될 수 있도록 새로운 세계가 창조될 것이라고 믿었던 것 같다. 이에 기초한 사제들의 비밀스런 시간의 기록은 후에 아스텍의 황제 티속(Tizoc)의 돌이나 '태양의 돌'에 잘 나타나 있는바 이의 해석에 대해서는 다음 장에서 기술하겠다. 후고전기의 치첸이사와 우수말 등지에서 나타나는 피라미드 구조는 앞서 기술한 바와 같이, 테오티우아칸 문화와 밀접한 연관을 갖는다. 인신공양으로 발전되는 희생제의 예식은 참물을 통해 엿볼 수 있으며, 전사들의 피라미드나 어린 소녀들을 공양한 연못(cenote) 등이 그것이다.

4. 후기 고전기와 아스텍

9세기경 마야 문명은 하부지역 중앙의 서쪽 경계에서부터 쇠퇴의 조짐을 보이기 시작했다. 1세기 동안 이런 문화적 마비상태는 점점 동쪽으로 퍼져갔으며 마야 문명은 완전히 쇠퇴하여 몰락했다. 몰락의 원인 중 유일한 사실은 하부지방 중앙에 살던 주민들이 대부분

다른 곳으로 떠났다는 점이다. 인구팽창과 토지의 심각한 남용이 이런 비극을 낳는 데 중요한 역할을 했다는 점은 분명하지만 이렇듯 찬란했던 문명이 쇠퇴한 원인은 아직도 밝혀지지 않고 있다.

1519년 스페인의 정복기에 중앙 아메리카를 지배한 것은 아스텍족이었다. 이들의 고향은 면적 약 8,600km²의 분지(해발 2,100m)로 최고 높이가 5,400m에 이르는 산지에 둘러싸여 있었다. 농작물 재배에 부적합한 토양과 지형뿐만 아니라 높은 고도 탓에 이 분지의 절반만 노동집약적 농업이 가능했던 것 같다. 그러나 1529년 무렵 이 지역은 100만에서 150만 명의 사람들에게 식량을 공급하고 있었다. 이는 높이 지나 호수의 매립, 땅을 비옥하게 하기 위한 특별한 방법들, 새로운 영농기술, 전문적인 관개이용을 통해 이루어졌다. 가장 주목할 점은 이런 기술들이 인력과 단순한 손도구만을 이용해 얻어졌다는 사실이라고 할 수 있다. 아스텍족이 살던 분지에는 주요자원들이 있었는데 지역 내 소비와 교역을 위해 개발되었다. 석재도구를 만드는 데 이용된 흑요석, 현무암, 물새, 물고기와 기타 수산물, 목재를 제공하는 소나무 숲 등이 주요자원이었다. 한편 높은 고도 때문에 목화, 종이 원료, 열대 근채류 및 과일, 담배, 고무, 카카오, 꿀, 금속, 비취, 터키옥 등 열대산물은 찾아보기 힘들었다. 아스텍족이 다른 부족을 정복하게 된 주요동기는 이들 자원을 차지하기 위한 것이었다. 즉 그들은 어쩔 수 없이 유목민족의 생활습성과 문화패턴을 따를 수밖에 없었고, 그리고 그러한 정복 위주의 확장정책은 호전적인 신인 우이칠로포츨리(Huitzilopochtli)를 섬기게 했다. 그들의 우주관과 시간관은 다섯 개의 태양이라는 신화로 요약되는데 다섯 번째 태양인 토나티우(Tonatiuh)가 존속하기 위해서는 끊임없이 인간의 피를 희생 제물로 바쳐야 한다고 믿었다. 이것은 그들 문명 존속에 대한 하나의 집단 이데올로기로 작용하여, 인근부족과의 전투에서 제의용으로 바쳐질 포로를 생포하기 위한 소위 꽃의 전쟁(*la guerra florida*)을 통하여 인근부족에게 공포감을 심어주고, 제국주의적 체제유지를 강화하는 효과적인 기재로도 작용하였다.

아즈텍 건축과 조각의 특징은 웅장함이란 단어로 집약될 수 있다.

서두에 밝혔듯이 테노치티틀란에 처음 당도한 스페인 군인들은 그 웅장함에 압도당한다. 당시 스페인의 거대도시인 세비야나 그라나다보다 훨씬 넓은 거대한 피라미드를 중심으로 한 도시가 호반 위에 웅장하게 서 있고 사방으로 호수를 메운 육로가 있는 모습에 베르날디아스가 환상의 도시라고 평한 것도 무리는 아닐 것이다. 그러나 이처럼 웅장하고 잘 정돈된 도시 한복판으로 갈수록 피의 흔적은 자욱했다. 역사상 유례 없이 대규모로 행해졌던 아스텍의 식인제의(cannibalism)에 대해 인류학자 마빈 해리스는 『식인과 제왕』에서 부족한 단백질의 보충과 인류증가를 억제하기 위해 툴라로부터 이어지던 창생신화와 시간관을 끌어들여 보다 강력한 희생에 대한 이데올로기를 내면화시킨다고 본다. 그러나 그의 유물론적 해석은 여성을 포로로 사용하지 않았다는 점 등으로 미루어 보아 포괄적인 해석이라 보기 어렵다. 여기서 유의해야 할 점은 전쟁의 신, 사냥의 신을 섬기던 유목민족인 아스텍인들이 중앙아메리카의 맹주로 성장하면서 툴텍이나 마야의 농경적 신화관, 즉 비의 신 툴랄록이나 대지의 여신 툴랄텔쿠호틀리(Tlatelcuhtli)나 코아틀리쿠에(Coatlícuē), 날개 달린 뱀인 케살코아틀을 주요 신성으로 흡입한다는 점이다. 하지만 자신을 전쟁의 신 우이칠로포츠틀리로 동일시하며 정복에 열중하던 아스텍의 마지막 황제 목테수마가 케살코아틀의 재림을 두려워하며, 코르테스를 맞이하는 장면에서 드러나듯이 외양상 툴라로부터 유래되는 전통적 종교관을 따르지만 자신들의 정체성을 유목신에 부여하는 등 기존의 유목 전통과 대국적 풍모를 갖추기 위해 흡수하는 농경문화적 요소 사이에는 갈등이 있었다. 독수리가 선인장에 뱀을 물고 있는 멕시코의 기장은 미약한 변방부족인 아스텍인들이 왜 고지인 테노치티틀란에 수도를 정하게 되었는가를 설명하는 설화적 요소를 지니고 있긴 있지만, 그와 동시에 전통적 유목신인 뱀을 사냥한다는 독수리의 모습은 곧 그들의 실존과 제국의 역사를 드러내고 있는 것이다.

코올사우키(Coyolxauqui)의 원반형 부조는 피카소의 입체주의 회화처럼 신체가 절단되어 나타난다. 그리고 그녀의 어머니 코아틀리

쿠에(Coatlícué)의 조각은 목이 잘려 양갈래로 나오는 핏줄기와 뱀이 가득 찬 치마 그리고 허리춤에 찬 해골을 형상화하고 있다. 물론 초현실주의나 표현주의도 상상해내지 못할 이런 기이한 모습은 신화에 기초를 두고 있다. 우이칠로포츠틀리의 어머니 코아틀리쿠에는 그와의 사이에서 임신을 하게 되고, 이를 부끄럽게 여긴 그녀의 딸 코올샤우키는 어머니의 적들과 계락을 꾸며 어머니의 목을 베게 한다. 그 순간 그녀의 목에서 우이칠로포츠틀리가 어머니의 몸 속에서 솟구쳐 오르며 자신의 사악한 자매의 사지를 자른다. 여기서 유목신인 우이칠로포츠틀리가 여신의 사지를 자른다는 것 역시 유목과 농경문화의 대립구도에서 해석될 여지가 있다. 이러한 절단 난 여인들의 기이한 형상들은 농경신화의 기본을 형성한다. 마치 대지의 여신이 남성 신들의 질투로 인해 조각 나 섬이 되고 대륙이 되고 악어의 등같은 피부가 산과 강으로 갈라진다는 그들의 창생신화라도 무관하지 않다.

Ⅲ. 메소아메리카 미학의 주요 특징

1. 목시록적 시공간

이제 메소아메리카 예술의 주요 쟁점이 되는 일관적인 주제들을 시기적 상이함을 떠나 총론적으로 기술해 보기로 하겠다. 중앙아메리카에 있어서 원주민들이 가장 집착한 테마는 바로 시간이다. 그들의 다양한 역법과 천문학적 지식은 당대 유럽과 견주어서 결코 뒤지지 않는다. 따라서 그들의 건축물은 바로 이러한 역법에 기준을 두어 축조되었다. 일례로 치첸이사의 정사면체의 피라미드의 각각의 계단 수는 94개로 맨 위의 계단까지 합하여 365개가 되도록 지어졌거나 그 정면(façade)의 부조는 정확히 하지의 정오의 시간에 그 그림자가 뱀이 꿈틀거리는 모습을 연출하도록 설계하였다.

왜 그들이 시간이라는 추상적 주제에 그토록 몰두하였는가? 옥수

수의 다모작으로 인한 식량에 대한 걱정이 적었다는 점이 상대적으로 형이상학적 주제에 몰두할 수 있게 했다는 학설은 메소아메리카에서도 비교적 농경지역이었던 곳에서 그 문화적 성취도가 높다는 점에서 일정부분 설득력을 지닌다. 또 빈번한 자연의 재해로 인한 불안감으로 그들 세계의 운명을 예측하기 위한 소망도 부분적인 이유가 될 것이다.

그들의 시간관의 총화는 '태양의 돌'에서 그 정점을 이룬다. 이 원판의 돌에는 혀를 내민 중심얼굴을 둘레로 지년간 네 개의前世계를 상징하는 형상이 있고 그 바깥에는 한달 20일의 기호가 있고, 맨 바깥 원에는 금성력을 암시하는 케살코아틀의 두 얼굴이 서로 마주 보고 있다. 하지만 이 돌의 해석의 역사는 그리 단순하진 않다.

전통적으로 고고학자들이나 미술사가들은 식민지 이전 시대의 예술품들에 대한 해석할 때 서구 철학의 고전적 범주들로부터 그 해석의 틀을 삼았다. 예를 들어 미겔 레온 뽀르띠야(Miguel León Portilla)의 대표작 『나우아틀 철학』(La filosofía náhuatl)은 독일의 현상학적 접근 방식으로부터 많은 영향을 받았고 알폰소 까소(Alfonso Caso)는 독일의 고고학자 헤르만 바이어(Hermann Beyer)의 제자였다. 40년대와 50년대에 빠스가 접할 수 있었던 메소아메리카 문명의 예술에 대한 지식은 대부분 에두아르도 셀레르(Eduardo Seler)와 헤르만 바이어 그리고 알폰소 까소의 작품을 통해서 습득되었다.

아즈텍 달력이라 알려진 태양의 돌은 1790년 멕시코시의 대광장의 지하에서 발견되었다. 이 거대한 석조는 부조의 아름다움과 그것을 장식했던 색채의 조화로 미학적으로나 고고학적으로나 메소아메리카 유적 중 가장 독특하고 인상적인 작품으로 평가 되어 왔다. 여섯 개의 원 안에 새겨진 기호와 상형문자들은 안토니오 레온 이 가마(Antonio León y Gama, 1792), 알렉산더 본 훔볼트(Alexander von Humboldt, 1816), 에두아르도 셀레르(1904), 헤르만 바이어(1923), 엔리케 후안 팔라시오스(Enrique Juan Palacios, 1943)등에 의하여 연구되었다(Noriega, 1955: 5). 태양의 돌에 대한 첫 번째 연구서를 쓴 레

온 이 가마는 세번째 원이 아즈텍력의 한 달의 기본 조합인 20일의 상형문자들로 구성되어 있는 것을 발견하고는 이 돌이 달력의 의미를 지닌다고 생각했다. 하지만 그의 이론은 비과학적인 방법론에 의한 추론과 가설로 정설이 되지 못하였다. 그 후 차베로 등 멕시코 고고학자들이 이 첫 번째 해독을 극복하려 하였으나 달력이라는 해석의 범주를 넘어서지 못하고 명확한 검증의 부족으로 훗날 에두아르도 셀레르와 헤르만 바이어의 해석에 밀리게 된다. 멕시코 고고학계에 지대한 영향을 미친 이 독일 출신의 고고학자들은 여러 고문서에 드러나는 신성들에 대한 기호와 이 돌의 상형문자의 모습이 일치하는 것에 착안해 태양의 돌이 신의 목시적 제단이라고 주장하게 된다 (Noriega, 1955: 6). 라울 노리에가는 태양의 돌의 해석의 역사를 정리하며 아즈텍의 수학적 계산에 근거해 다음과 같은 가설을 내세운다.

만일 태양의 돌에 새겨진 천문학적 지식이 그 자체로 아즈텍 문화의 위대성을 설명한다면, 이 부조가 주는 천문학적 역법에 대한 분석 또한 독특할 수밖에 없다.

그러한 분석은 아즈텍인들의 천문학적이고 수학적인 예리한 지식을 드러낼 뿐 아니라 서구인들이 이해하기 힘든 시간에 대한 개념을 제시한다. 태양의 돌을 설계했던 아즈텍의 승려들은 날, 주, 달, 해, 세기를 계산함에 있어서 미시적 시간과 거시적 시간을 동일하게 보아, 시간이 하나의 동일성 아래 영원의 한계가 없는 차원에서, 하루가 한 세기이고 한 세기가 하루인 시간으로 보았다(Noriega, 1955: 9).

노리에가에 의하면, 하루가 일년과 연관되고 한 순간이 한 세기와 관통하는 아즈텍의 시간관을 형상화하면 만달라의 모습을 띄게 된다. 태양의 돌의 한 가운데에 새겨진 신비스러운 얼굴의 정체를 두고 많은 논쟁이 있어 왔다. 헤르만 바이어는 그것이 토나띠우(Tonatiuh)라는 태양의 신이라 본다.

많은 전문가들이 이 부조의 중앙 얼굴이 태양의 신의 얼굴이라는 데 동의하고 있다. 태양의 원반의 중심에 태양의 속성을 지니는 것이 당연

하다는 논리이다. 하지만 거기에는 몇 가지의 증거가 있다(Beyer, 1965: 149)

바이어가 제시하는 첫 번째 증거는 태양의 돌의 중심 얼굴의 색깔이 또나띠우의 얼굴과 몸 색깔과 같은 붉은 색이라는 것이다. 두 번째 증거는 이 얼굴에서 내밀고 있는 혀가 희생의 제의용 칼로 변환되어 보이는 것이다. 혀가 칼처럼 변환되어 나타나는 것이나 칼이 입에서 나오는 것처럼 보이는 특이한 모습은 태양의 신의 여러 그림이나 조각에서 나타난다(Beyer, 149-155).

카를로스 나바레떼(Carlos Navarrete)와 도리스 헤이든 (Doris Heyden)은 눈이 있는 손톱과 송곳니, 그리고 구슬 팔찌의 모습은 또나띠우에 나타나지 않고, 대지의 여신인 틀랄떼꾸틀리(Tlaltecuhli)의 조각에서 나타난다고 본다(Carlos Navarrete y Doris Heyden, 357). 그들에 의하면, 불에 그려진 원들은 대지의 여신의 전형적 흔적이다. 그들은 아버지 태양의 신과 어머니 대지의 여신의 관계가 고대 멕시코 문명의 우주관의 특징인 이중성(dualismo)을 드러내는 것으로 해석한다.

하늘을 아버지와 같이 보고 대지를 어머니와 같이 보는 개념은 보편적인 것이다. 멕시코의 여러 사본에서, 대지의 거대한 입이 해가 질 때 태양을 먹어 삼키고 태양이, 새벽에 동쪽에서 다시 나오기 위해, 밤새도록 대지의 밑에서, 여행을 하는 과정이 발견된다. 우리는 매일 같은 이러한 결합이 남성적 요소와 여성적 요소의 결합으로 볼 뿐 만 아니라, 이중적 성격을 지니는 궁극적 존재의 예시로 본다. 태양이 땅 속에 들어가 밤새 대지의 한 부분이 됨으로써 둘과의 관계는 불가분의 관계에 놓이게 된다(Carlos Navarrete y Doris Heyden, 1974: 357)

하지만 나바레떼와 헤이든의 이러한 해석에도 불구하고 많은 전문가들은 헤르만 바이어의 가설을 지지한다. 안토니오 로렌소(Antonio Lorenzo)의 해석은 이 독일의 고고학자의 입장을 재정리한다.

울린 (움직임) 기호 안에 있는 또나띠우는 왕관, 코걸이, 목걸이, 귀

걸이 등의 태양의 신이 지니는 소도구를 가지고 있다. 허 대신에 돌칼이 입에서 나오는 것은 그 신이 피로 자양분을 보충할 필요가 있다는 것을 상징한다. 양쪽에는 팔찌로 치장되고 심장을 쥔 손톱이 있는 손이 있는데, 각 손에는 한 쪽 눈과 눈썹이 있어 아무 것도 감출 수 없다는 것을 의미한다(Lorenzo, 1979: 27)

그런데, 오랫동안 이 정교한 기호로 가득 찬 태양의 돌은 땅 속에 묻혀 있었는데, 그 이유는 화산이 폭발하여 다섯 번째 태양의 세계가 끝이 날 때, 태양의 돌이 땅 속에서 솟구치며 올라오며, 묵시록적 계시를 온 세상에 드러내기 위함이었다. 그렇기에 고대 멕시코인들은 다섯 개의 태양의 역사를 새겨 넣었고, 그 장구한 세월들은 이들의 좁은 공간 안에 응축되었던 것이다. 아즈텍의 달력이 땅의 움직임 뜻하는 4 올린(Olín)으로부터 시작되는 연유도 여기에 있다. 태양의 돌이 묵시록적 시간과 창세기적 시간이 합일하는 계시적 순간에 하늘로 오르며 우주와 합쳐지길 바랐던 아즈텍 장인과 천문학자의 소망이 담겨진 일종의 '타임 캡슐'인 셈이다.

2. 이중성

레온 포르티야는 고대 멕시코 철학의 가장 근본적인 원리를 이중성으로 보며, 아즈텍의 모든 신들의 기원인 오메테오틴(Omtéotl)이 양성(兩性)의 신임을 주목한다. 이 신에 대한 형상은 고문서에 드러나고 있지 않아서 그 이중성이라는 것이 하나의 추상성의 원리임을 짐작할 수 있다. 이렇게 상반되고 동시적인 특성을 지니기에 이 신은 모든 존재하는 삶의 생성자이자 우주적 지탱자가 되는 것이다(León Portilla, 1993: 92). 매리 밀러(Mary Miller)와 칼 타우베(Karl Taube)의 메소아메리카 종교의 이미지와 상징에 대한 사전에 나오는 이중성이란 항목에 대한 해설은 다음과 같다.

남성과 여성의 원리 외에도 삶 / 죽음, 하늘 / 땅, 천정(天頂) / 지하, 낮 / 밤, 해 / 달, 불 / 물과 같은 이항대립은 혼한 것이다. 메소아메

리카 종교 체계에서 이러한 이항대립은 보다 큰 이항대립쌍에 쉽게 병합되곤 했다.

이중성의 개념은 멕시코 고원의 초기예술로 거슬러 올라간다. 플라텔코(Tlatilco)에서 나온 가면은 한쪽은 살아있는 인간의 형상을 보여 주고, 다른 한쪽은 해골의 형태를 보여 준다(Mary Miller and Karl Taube, 1993: 81).

엘 타힌(El Tajín)에서 나온 어느 우아스텍(Huastec)인의 조각의 앞면에는 심장 부위에 구멍이 뚫려있고 그 등에는 해골의 모습을 한 죽음의 신을 마치 살아있는 인간의 또 다른 짐이라도 되듯 메고 있다. 여기서의 이중성은 주역(周易)의 음양(陰陽)과 우주의 이원적인 근본원리라는 점에서는 동일하나, 음양이 태극(太極)처럼 역동적인 운동의 원리라면, 메소아메리카의 이원성은 즉자적으로 빛과 그림자가 존재하듯이 하나의 통합의 원리가 정태(靜態)적으로 주어져 있다는 점에서 다르다.

보르히아 사본(Codex Borgia)에는 낮과 생명의 신 케살코아틀이 바람의 신인 에에카틀(Ehecatl)의 모습을 하고, 저승세계를 주관하는 신인 므틀란테쿠호틀리(Mictlantecuhli)와 등이 붙은 채로 있는 모습을 그린다. 이는 메소아메리카의 신들도 상반되는 대척점의 신들과의 이중성을 이루고 있음을 드러내는 그림이다. 생명과 죽음의 신의 쌍은 악어처럼 입을 벌리고 있는 대지의 신을 덮고 있으며 가장자리에는 20개의 날의 기호가 있다. 이는 시간은 원형처럼 주기적으로 순환하며 신들의 운명도 순환하는 바, 인간도 순환적인 세계 속에 놓여있음을 드러내는 것이다.

IV. 마치며

다시 메소아메리카 미술을 헬레니즘 미술과 비교해 볼 때, 그 드러나는 양상의 차이점은 각각의 신화적 세계관이 내면화되는 양상의 차이로 그 귀결점을 찾고 싶다. 그리스와 로마의 신화나 그 도상(圖

1.)들은 철저히 인간적으로 양식화 되어있다. 반면, 아즈텍이나 마야의 신의 도상들은 인간적 재해석 없이 신화의 설화적 기호를 충실히 반영해낸다. 코아틀리쿠에나 코올샤우키의 모습은 신화적 역동성의 순간을 포착하며 전체를 드러낸다. '네가 어떻게 죽는지 내게 말해다오. 그러면 나는 네가 누구인지 말할 수 있을 것이다'란 멕시코 전래 속담처럼 메소아메리카의 신상(神像)은 그 죽음의 순간을 포착해 내며, 정체성을 부여한다. 그러나 그 설화적 플롯은 철저히 일상 현실과의 개연성(verosimilitud)을 무시하고, 웅장하게 자신을 재현한다. 그것은 곧 강력한 종교적 도그마의 자기현시이기도 하다. 즉 그것은 보는 이로 하여금 경외심과 두려움을 갖게 하고 소외감을 갖게 한다. 나라는 개인은 이 도그마틱한 시간의 대장정과 파노라마의 외연(外延) 속에 포함되는 작은 일부분에 지나지 않는다는 느낌을 내면화하도록 한다.

참고문헌

- 고혜선, 『메스티소의 나라들: 중남미 문화의 이해』, 단국대학교 출판부, 1998
- 임상래, 김우성, 박종탁 공저, 『중남미 사회와 문화』, 부산외국어대학교 출판부, 1998.
- 클로드 보데, 시드네이 피카소. 김미선 역. 『마야: 잃어버린 도시들』, 시공사, 1995.
- 세르주 그뤼진스키. 윤하로 역. 『아즈텍 제국: 그 영광과 몰락』. 시공사, 1995.
- Beyer, Herman. "El llamado Calendario Azteca. descripción e interpretación del Cuauxicalli de la Casa de las Aguilas" El México Antiguo. Tomo X, 1965.
- Florescano, Enrique. Memoria mexicana. Segunda edición ed. México ,D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1994.

- Keen, Benjamin. *The Aztec Image in Western Thought*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1990.
- Kubler, George. *Esthetic Recognition of Ancient Amerindian Art*. New Haven: Yale University Press, 1991
- León Portilla, Miguel. *La filosofía náhuatl*. México D.F.: UNAM, 1993.
- Lorenzo, Antonio. *Uso e Interpretación del Calendario Azteca*. México, D.F.: Miguel Angel Porrúa S.A., 1979.
- Miller, Mary and Karl Taube. *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya: An Illustrated Dictionary of Mesoamerican Religion*. London: Thames and Hudson, 1993.
- Miller, Mary Ellen. *The Art of Mesoamerica: From Olmec to Aztec*. London: Thames and Hudson, 1986.
- Navarette, Carlos y Doris Heyden. "La cara central de la Piedra del Sol: Una hipótesis" *Estudios de Cultura Náhuatl* Vol. XL. 1974.
- Noriega, Raúl. *La piedra de sol y 16 monumentos astronómicos del México Antiguo*. México. D. F.: Editorial Superación, 1955.
- Paz, Octavio. *Los privilegios de la vista II: Arte de México*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1995.
- Townsend, Richard Fraser. *State and Cosmos in the Art of Tenochtitlan*. Washington D.C.: Oaks Research and Library Collection, 1979.