

## 호메로스의 신들\*

— 관객석의 신들

이 태 수\*\*

### [초 록]

이 글에서 필자는 일차적으로 호메로스의 서사시에서 여신 무사가 맡은 역할을 조명하고자 한다. 무사는 제우스가 현장에 임하여 목격하는 사건을 노래하는 능력을 가지고 있다. 우선 그런 노래의 주제가 어떤 것인지 탐색해내고 그 노래를 신들에게 들려주고 나아가 인간에게도 들려주는 무사의 행위가 어떤 함축을 갖는지 논의할 것이다. 필자는 신들이 무사의 노래에서 즐거움을 얻는다는 것을 인간과 구별되는 가장 신적인 특징으로 파악할 수 있다고 논변할 것이다. 호메로스 서사시의 신들은 작품 속에서 세상사를 주재하는 역사(役事)의 주체 노릇을 하지만, 자신들의 역사를 무사의 노래를 통해 들으면서 더없이 순수한 즐거움을 갖는다. 그들은 자신들의 역사를 통해 인간들이 필연적으로 겪게 되는 고통에 관한 무사의 노래도 즐겁게 듣는다. 바로 인간의 괴로움을 노래로 듣는 것이 신적인 행복의 요체를 이루는 것이다. 그것만큼

\* 이 논문은 서울대학교 인문학연구원이 지원한 집담회의 성과임.

\*\* 인천대학교 국어국문학과 석좌교수

주제어: 호메로스 서사시, 소리꾼, 무사, 제우스, 신들의 행복  
Homeric Epic, Bard, Mousa, Zeus, Divine Happiness

신과 인간 간의 간격을 선명하게 확인시켜주는 것은 없다. 무사의 존재는 그 간격을 통해 인간이 신과 어떻게 다른 존재인지 그리고 신과 어떤 관계를 가질 수 있는지 부각시켜 보여주기 위해 호메로스가 동원한 탁월한 메타창작적 장치라 할 수 있다.

하나님이 지으신 그 모든 것들을 보시니 보시기에 심히 좋았더라.  
(창세기 1장 31절)

십 수 년 전 할리우드에서 호메로스의 『일리아스』가 영화로 제작되었다. 영화 제작은 원작인 문학 작품에 충실해야 할 의무를 지지 않는다. 할리우드의 영화 ‘트로이’도 영화 특유의 재미를 위해 원작에 과감한 손질을 서슴지 않았다. 그 중에도 특별히 과감했던 것은 신들의 역할을 거의 전부 지워버린 것이다. 그런데 원작을 제법 잘 아는 사람들도 그 대목에는 별로 주목을 하지 않았을 것이다. 알아차렸다 해도 아마 그리 크게 아쉬워하지는 않았으리라 짐작한다. 내심 신들이 등장하지 않는 『일리아스』, 『오디세이아』가 얼마든지 가능하다고 생각하기 때문일 것이다. 오늘날 호메로스의 작품을 읽는 이들에게 신들이 등장하는 장면은 얼른 받아들이기 어려운 껄끄러운 부분인 것은 사실이다. 그렇다면 그런 부분은 가능한 한 합리적인 설명을 통해 탈신화적 세탁을 하면서 작품을 읽는 것이 작품을 좀 더 잘 이해할 수 있는 길인 것 같다는 생각을 할 수 있겠다. 그러나 사실 탈신화적 세탁의 처리 방식은 그것이 비록 현대적 지성의 구미에 맞을지는 몰라도 작품을 깊이 이해하는 데에 오히려 방해가 될 수 있다. 이제 필자는 여신 무사(Mousa)의 존재에 대한 합리적 설명의 가능성을 타진하면서 호메로스 작품에서 신의 역할을 조명하는 논의를 시작하고자 한다. 이 논의를 통해 필자는 신의 역할을 지우려 들기보다는 그 역할의 독특한 점을 제대로 알아보고 그 역할이 의미하는 바를

천착하는 것이 호메로스의 메시지를 좀 더 깊이 그리고 정확하게 이해하는 길이라는 점을 확실하게 부각시키고자 한다.

무사는 많은 신들 중 특별히 눈에 띄는 존재는 아니다. 작품 내에서 그에게 주어진 별다른 일이 없기 때문이다. 그렇지만, 무사가 하는 일은 그 어느 신도 대신할 수 없는 독특한 것이다. 바로 그 독특함을 조명하게 되면 이 글에서 논의하고자 하는 핵심 주제 즉 호메로스의 신들이 지닌 특징 중 인간적인 것과 가장 구별되는 두드러진 특성이 어떤 것인지 밝혀지게 될 것이다. 우선 그 독특함은 무사가 호메로스의 작품에서 우리를 맨 먼저 만나는 신이라는 대목에 있다. 『일리아스』나 『오디세이아』의 첫 행은 모두 소리꾼(aoidos)이 무사를 부르면서 우리가 듣고 싶은 이야기를 해달라는 기원(invocation)을 담고 있다.

μη̄νιν ἄειδε θεὰ Πηληϊάδεω Ἀχιλῆος/ούλομένην, ... (Il. 1.1-2.)

분노를 노래하소서, 여신이여, 펠레우스의 아들 아킬레우스의 그 잔혹한 분노를..

ἄνδρα μοι ἔννεπε, Μοῦσα, πολύτροπον, ὃς μάλα πολλὰ /πλάγχθη, ...  
(Od.1.1-2.)

한 사나이의 이야기를 들려주소서, 무사여, 여기저기 많이도 떠돌아 다닌 그 곡절 많은 사나이의 이야기를... 1)

이 두 행의 맨 앞에는 각기 노래의 주제를 표시한 한 단어가 위치하고 있다. 그리고 곧이어 무사에게 그것을 노래해달라는 기원이 따른다. 신을 향한 이 기원은 동시에 이제부터 청중은 자신의 노래를 무사가 해주는 이야기로 알고 들으라는 주문을 담고 있기도 하다. 이런 기원과 주문

1) 이 글에서 인용된 호메로스 시구의 우리말 역은 모두 필자 자신의 번역임. 한 단어의 그리스 어휘를 언급할 때는 로마 알파벳으로 표기했고, 원문의 문장이나 절은 그리스 알파벳을 사용해서 인용했다.

은 당시의 관행으로서 소리꾼이 자신이 하는 이야기가 거짓된 것이 아닌 즉 가짜가 아닌 진짜(authentic)라는 보증서를 제시하는 절차와 같은 기능을 했다. 그래서 그 절차를 수행하는 서시(序詩)가 끝난 뒤 소리꾼은 더 이상 노래를 하는 주체가 아니라 그저 신이 빌려 쓰는 발성 기관 노릇만 하는 것으로 간주되는 것이다. 적어도 당시 관행은 청중들이 사정을 그렇게 인식해주시기를 요구했다. 다시 말해 무사를 신들이 등장하는 작품의 세계와 인간인 청중들의 세계 사이에 위치한 인터페이스 정도로만 생각해달라는 것이다. 인터페이스의 역할은 무사에게만 독특한 것이다. 무사와 달리 다른 모든 신들은 작품 안에만 머물러 있다. 그 어떤 신도 스스로를 알리기 위해 작품 세계 밖으로는 한 걸음도 옮기지 못한다. 만신전(panthéon)의 최상석에 자리 잡고 있는 제우스도 그렇게 하지는 못한다. 그 역시 무사를 통해서만 스스로를 청중에게 알릴 수 있다. 그런데, 무사가 담당하는 이 역할의 독특성이 무사의 존재에 대한 탈신화적 세태를 특별히 어렵게 만드는 것은 아니다. 오히려 — 오늘날 독자의 입장에서 보면— 그 어느 신보다 그 존재를 지우기 용이한 신이 무사일 것이다. 작품 속에서 결정적인 역할을 하지 않는 신의 존재를 지워도 작품의 성립에 아무 영향이 없을 것이기 때문이다.

실제로 오래 생각해보지 않아도 무사는 소리꾼의 시적 영감 이외의 다른 것이 아니라는 해석이 머리에 떠오를 수 있다. 그리고 그 해석은 아마 오늘날 독자들 대부분의 동의를 얻을 수 있을 것 같다. 우리는 영감의 작동 기제를 잘 모르기는 해도 그 말이 꼭 시인의 영혼 밖에서 존재하는 신을 상정하지 않아도 쓸 수 있는 인간의 내면에서 이루어지는 일을 가리키는 말로 이해한다. 호메로스의 작품에는 인간의 내면에서 일어나는 일을 신이 외부에서 작용하는 것으로 기술한 사례가 도처에 발견된다. 그런 사례의 전부는 아니라도 그 중 상당수는 신의 존재를 끌어 들이지 않고서도 설명이 가능한 심리적 사실일 뿐이라는 해석이 가능하다.<sup>2)</sup> 무사의 경우와 유사한 사례로는 싸움터에 나선 영웅에게 신이 용맹을

(menos, tharsos) 붙여넣어주는(empneucin, emballein) 경우를 들 수 있다. 이 경우 실제로 아폴로나 아테네가 나타나 마치 풍선을 부풀릴 때처럼 인간을 붙잡고 그의 코에 입김 같은 것을 붙여넣어 주는 광경을 머릿속에 그려 볼 필요는 없다. 실제로 일어난 일은 싸움에 임하면서 순식간에 전사의 마음이 온통 상대를 격살하려는 열기 같은 것으로 채워지는 현상이라고 할 수 있다. 신이 용맹을 붙여넣어 주었다는 짧은 기술은 싸움터에서 전사가 자주 겪을 수 있는 심리적 체험을 관용적으로 표현한 것일 수 있다. 마찬가지로 소리꾼이 자신이 아닌 무사가 노래를 부른다는 것도 역시 서시의 관행에서 비롯된 것으로 비슷한 종류의 관용적 표현일 수 있다. 서시를 그렇게 받아들이면 서시의 기원과 주문을 그냥 문자 그대로 받아들여야 할 까닭은 없다. 즉 소리꾼 자신이 맡은 그렇게 해도 서시가 끝나고 본 이야기를 하는 단계에서도 사실은 무사가 아닌 자신을 이야기하는 주체로 이해하고 있다는 것이 진상이라는 것이다. 실제로 호메로스의 작품 속에서 소리꾼은 자신이 노래하는 주체라는 자기이해를 명확하게 발언하는 기회를 갖기도 한다. 『오디세이아』에서 이타케(Ithake)의 소리꾼 페미오스(Phemios)는 오디세우스에게 목숨을 빌어야 하는 절체절명의 상황에서 자신은 노래를 혼자 배웠다는 발언을 한다(Od. 22.347).

- 
- 2) 가령 아킬레우스가 아가멤논을 향해 칼을 뽑을까 말까 망설이는 순간에 아테네가 올림포스에서부터 급히 달려와 아킬레우스를 말리는 장면을 아킬레우스의 마음속에서 일어나는 일로 해석하는 것이 그 대표적인 예다(II.1.190ff). 이 경우 아테네가 아킬레우스의 이성적인 숙고의 기능을 뜻하는 것으로 이해될 수 있겠다. 그런데 이렇게 신을 인간 영혼의 한 기능을 뜻하는 것으로 축소하는 탈신화적 해석과는 아주 다른 방향의 해석 전통도 있다. B. Snell (1974)이 대표하는 이 해석의 전통에 따르면 신만이 행동을 결정할 수 있는 주체 노릇을 할 수 있고 인간은 신의 결단에 따라 피동적으로 움직이는 괴뢰와 같은 존재로 파악된다. 이 글은 탈신화적 해석의 한계를 문제 삼고 있지만, 그렇다고 Snell의 해석을 따르지는 않는다. 필자는 여전히 많은 부분에서 Snell의 노선에 따른 호메로스 독해 방식을 고수하면서도 B. Williams (1993)를 접하고 난 뒤부터는 호메로스적 인간을 능동적인 행동의 주체로 보아야 한다는 생각을 확실히 굳히게 되었다. 이 문제에 관해서는 정준영(2012)을 참조할 수 있다.

그것은 의례적인 단순한 관용적 언사가 아니다. 즉 자신이 하는 말의 뜻이 무엇인지 별로 의식하지 않고 발언한 것이 아니다. 자신이 노래의 주체라는 것을 명료하게 의식하고 발언하고 있는 것이다.

그런데, 그의 발언을 끝까지 다 들어 보면 그가 자신의 노래에 대한 독점권을 주장하면서 신의 몫을 일체 부정하는 것은 아니라는 사실이 확인된다. 그는 다음과 같이 자기가 혼자 배운 노래이기는 해도 그 노래의 출처는 신이라고 부연한다.

αὐτοδίδακτος δ' εἰμί, θεὸς δέ μοι ἐν φρεσὶν οἴμας/παντοίας ἐνέφυσεν.  
(Od. 22.347-348)

나는 혼자 배웠지요. 신이 내 마음에 갖가지 곡을 심어주었지요.

페미오스가 부연한 내용은 방금 자신이 한 말과 상치되는 것으로 들린다.3) 하지만, 그 자신은 자신의 발언을 전혀 모순된 것으로 여기지 않는 것 같아 보인다. 듣는 쪽의 반응도 마찬가지다. 소리꾼이 하는 노래에 대해서는 소리꾼과 더불어 신이 그 노래의 주인 노릇을 할 수 있다는 것을 그냥 자연스럽게 받아들인다. 호메로스의 작품 속에서는 노래를 하는 경우만이 아니라, 일반적으로 하나의 행동에 대하여 인간과 더불어 신이 그 행동의 주체로 기술되는 예가 적잖이 발견된다. 특히 이야기 전개에 결정적인 의미를 지닌 행동의 경우에는 인간과 신이 같이 한 행동의 주체 노릇을 하는 것으로 기술하는 것이 오히려 보통이다.4) 하나의 행동에

3) 페미오스의 부연에 반의적(adversative)인 뉘앙스를 가진 접속사 ‘δέ’가 쓰이고 있는 점이 신경이 쓰일 수 있다. 그 뉘앙스를 살리려 들면, “하지만 그 노래는 신이 내게 알려준 것이지요”라고 우리말로 옮길 수 있을 것이다. 그러나 이 경우 ‘δέ’는 번역을 하지 않아도 상관이 없을 만큼 반의적인 뜻이 아주 약화되어 있는 말일 수 있다. 필자가 아는 한 번역자들 대부분이 이 구절에서 ‘δέ’는 번역하지 않았다. 그리고 굳이 반의적인 뜻으로 그 말을 번역해서 옮기더라도 페미오스가 자신의 말을 취소한다는 해석을 해야 하는 것도 아니다.

4) 가령 파트로클로스(Patroklos)를 죽인 주체가 헥토르와 동시에 아폴로로, 헥토르를

한 주체라는 고정 관념을 갖고 있는 우리에게는 물론 페미오스의 말이 좀 이상하게 들리는 것은 당연하다. 그 말을 우리에게 좀 더 친숙하게 들리게끔 재해석하면 노래를 하는 때에는 그에게서 인간적인 것과 신적인 것이 같이 기능하고 있다는 뜻으로 이해할 수 있을 것이다. 물론 거기서 한 걸음 더 나아가 그 신적인 요소까지 깨끗하게 제거해버리겠다는 욕심을 낼 수도 있다. 그러나 호메로스의 작품 중에서는 소리꾼이 등장해서 신의 존재를 가장 명료하게 언명하고 있는 대목을 신적인 것에 대한 언급이 일체 없는 발언을 하는 것처럼 읽히게끔 하려는 것은 해석이 아닌 번안(飜案)의 시도일 것이다.

무사를 영감으로 해석하는 것이 꼭 번안일 뿐이라고 낙인을 찍을 수는 없다. 하지만, 그런 해석으로 곧 탈신화적 세탁이 성공적으로 이루어졌다고 생각하는 것은 잘못이다. 탈신화적 세탁은 신이 하는 일로 기술된 것이 실상은 인간이 하는 일이라는 설명을 제시하는 일인데, 그 일은 신적인 것과 인간적인 것의 선명한 구별을 전제하고서야 수행될 수 있는 것이다. 과연 고대 그리스인들은 그와 같은 구별을 얼마나 선명하게 하고 있을까? 고대 그리스인들은 신적인 것과 인간적인 것의 구별을 중요

---

죽인 주체는 아킬레우스와 아테네로 기술되고 있는 것이 그런 예다. 그것은 호메로스 작품에만 특유한 것이 아니다. 아킬레우스는 『일리아스』에서는 죽임을 당하지 않지만, 파리스와 아폴로 두 주체가 쏜 화살을 맞고 죽는다는 것은 거의 공식적으로 승인된 전승이었다. 이런 예는 보통 ‘이중 동인(動因) 즉 ‘double agency’, ‘double motivation’ 또는 ‘dual causation’의 개념을 통해 설명된다. 그런데, 이 개념은 단순한 중복 이상의 복잡성을 지닌 구조에도 적용될 수 있다[A. Lesk (1961)]. 이중 동인이라고 해도 행동의 두 주체가 꼭 동일한 방식으로 기능하지 않을 수 있기 때문이다. 예컨대, 아가멤논이 아킬레우스에게 사과를 하는 『일리아스』의 유명한 장면에서도 이중 동인의 개념이 아가멤논이 제시하는 자기 변호의 요지를 구성하고 있는데(II. 19.85ff.), 아킬레우스에게 자신이 한 짓의 원인(aitios)은 자신이 아니라 제우스나 운명이 아테(ate)로 하여금 자신이 눈먼 짓을 하도록 유도했기 때문이라고 강변한다. 그러면서도 그는 자신의 행동에 책임을 지겠다는 뜻을 분명히 한다. 하나의 행동에 있어서 인간과 신이 각기 어떻게 다른 방식으로 주체 노릇을 할까, 이 문제가 이중 동인의 개념에 깊이를 더 해주고 있다고 할 수 있다.

하게 생각하면서도, — 오늘날의 기준으로 보면 — 그 둘 사이의 경계를 여러모로 흐릿하게 정해 놓았다. 그런 설명을 듣더라도 고대 그리스인들은 영감이 신과는 상관없이 있는 것이 아니라 신적인 요소가 잔뜩 섞여 있는 것으로 이해하고 받아들였을 것이다.<sup>5)</sup> 그리고 영감에 대한 그러한 이해가 잘못된 것은 아니다. 소리꾼이 영감을 통해 할 수 있는 일이 어떤 것인지 생각해보면 그러한 이해가 오히려 자연스럽다고 수긍할 수 있을 것이다. 그 영감은 세상에서 벌어진 그 어떤 일이든 다 이야기할 수 있게끔 해주는 것이다. 그것도 이미 언급한 대로 마음대로 지어낸 가짜가 아닌 진짜 이야기를 말이다. 그럴 수 있으려면 그 일을 그냥 전해 들어 아는 것이 아니라, 일이 벌어지는 그 자리에 있으면서 생생하게 목도해서 알고 있어야 한다. 이 넓은 세상에서 어디서든 어느 때든 일어나는 일마다 다 현장에 임하여 그것을 직접 눈에 담는 것은 신만이, 그것도 최고의 신만이 할 수 있는 일이다. 유한한 존재인 인간에게는 절대 불가능한 일이다. 그런 사실을 영감이라는 개념은 어물쩍 가릴 뿐이다. 무사라는 신적인 존재를 노래의 주체로 기술하는 것은 그 사실을 더없이 선명하게 부각시키는 것이라고 할 수 있다.

그런데 무사는 어떻게 세상사를 전부 알고 이야기할 수 있을까? 호메로스의 서시에서는 무사가 단수로 지칭되고 있지만, 사실은 제우스의 딸 아홉명이 다 그 이름으로 불린다. 헤시오도스의 『신통기』는 좀 더 자세히 제우스가 ‘기억’을 뜻하는 ‘mnemosyne’라는 이름을 지닌 여신과 결혼하여 낳은 자식들이라고 전하고 있다(Theog. 52-54). 그러니까 제우스의 딸들은 제우스가 머릿속에 저장하고 있는 세상사에 관한 앎을 물려받았다고 이해할 수 있겠다. 제우스의 머릿속에 기억으로 들어있는 것은

5) 이것은 호메로스 시대의 그리스에게만 해당되지 않는다. 호메로스의 작품이 나온 뒤 몇 세기가 지난 고대 그리스의 고전시대에도 시인, 소리꾼이나 시낭송가(rhapsodos)들은 신으로부터 오는 영감 즉 우리말로 ‘신들림’이 있어야 제대로 연행(演行)을 할 수 있다는 이야기는 일반적으로 통용되는 것이었다. 여기에 대해서는 특히 플라톤의 『이온』, 533c 이하를 참조할 수 있다.



그가 본 세상사 전부에 대한 앎이다. 그리스 신들 모두가 인간보다 더 큰 그리고 더 정확한 인식능력을 보유하고 있지만, 그것은 전지(全知)의 능력까지는 못된다. 세계 전체를 내려다볼 수 있는 제우스만이 모든 것을 다 알 수 있다. 제우스 이외에는 무사들이 예외적으로 제우스가 아는 것을 그대로 물려받아 알고 있는 존재다.<sup>6)</sup> 무사들이 그런 대단한 능력을 제우스와 공유하고 있는 것은 사실 꽤 이상한 일이다. 그것은 자칫 제우스가 독점하는 지배 권력이 쪼개지는 심각한 문제 상황을 야기하는 빌미가 될 수 있기 때문이다. 그러나 무사는 자신이 아는 것을 세상사에 개입하는 힘의 바탕으로 사용하지 않도록 되어있어서 그런 상황은 야기되지 않는다. 제우스는 자신이 알고 있는 것을 근거로 개입하여, 일탈을 막거나 벌함으로써 세계의 질서가 유지될 수 있게끔 역사(役使)한다. 그와 달리 무사는 알고 있는 것을 오직 남에게 노래해주는 직무만 수행한다. 참한가한 직무라는 느낌이 들지 모르나, 그것은 우리 인간에게 바로 호메로스의 서사시와 같은 문학 작품을 통해 제우스가 알고 있는 것의 일부라도 향유할 수 있게 해주는 일이다. 무사가 하는 일 덕분에 우리는 잠깐이라도 신적인 시야를 가져보는 것이다.

알고 보면 무사가 맡은 일이 대단한 것은 사실이지만, 관점을 바꾸어 다시 생각해보면 그래도 역시 그 일은 한가한 일임에는 틀림없겠다는 느낌이 더욱 굳어질 수도 있다. 자기 한 몸 챙기는 일도 힘겨운 인간의 입

---

6) 무사 이외에 태양의 신 헬리오스도 모든 것을 다 아는 존재로 인정된다. 세상을 한 눈에 담을 수 있는 높은 하늘에 위치해 있다는 것 덕분에 그런 인정을 받은 것이 틀림없을 것이다. 그러나 당연히 해가 없는 밤에 일어나는 일은 알 수 없을 터이니, 그의 전지(全知)적 능력에는 한계가 있을 수밖에 없다. 사실은 제우스도 기독교의 초월신과 같은 정도로 전지의 능력을 갖지는 못한다. 제우스는 주의를 기울여 본 것에 대해서만 확실한 앎을 가지고 있다. 『일리아스』 14권의 유명한 ‘제우스 속이기’(dios apate)의 일화에서 제우스는 헤라와 잠자리를 같이 하느라고 싸움터에서 판세가 어떻게 되어가고 있는지 알아차리지 못한다. 이것은 인간과 같은 모습을 한 신에게는 어찌면 당연한 일일지 모른다. 기실 전지라는 것 자체가 인간에게는 불가해한 개념일 것이다.

장에서 전 세계를 시야에 담는 여유는 너무 지나친 호사로 여겨질 수 있다. 그래서 자고로 무사를 경배하는 소리꾼 그리고 그 후예인 시인들은 현실 문제와 사투가 벌어지는 인간 삶의 중심부가 아니라 한가한 주변부에서 서성이 존재로 홀대를 받아왔다. 같은 이유로 무사도 중요성이 떨어지는 신으로서 보통 사람들에게 그리 큰 대접을 받지 못했다. 어쩌다 잔치를 벌이고 소리꾼의 노래를 즐길 기회가 와도 무사는 조명을 받지 못한다. 이야기의 내용에 몰두하다 보면 그 이야기를 전해주는 존재에는 주목하게 되지 않는 법이다. 도대체 이야기를 탄생시킨 제작 책임자라 해도 자신은 이야기 밖에 위치하고 있는 한은 어쩔 수 없는 노릇이다. 그나마 호메로스는 서사를 통해 무사가 인터페이스로 역할을 한다는 것을 관행에 따라 초두에서부터 밝히는 것에 더해 이야기를 진행하는 중에도 무사의 이름을 불러 그 사실을 환기시키기는 하지만 그것이 사정을 크게 바꾸지는 못한다. 결국 아무리 신이라도 이야기 속에 등장하여 기억에 남을 만한 역할을 하는 모습을 보여야 사람들의 주목을 끌 수 있다. 그런데 사실은 무사가 호메로스 작품의 이야기 속에 전혀 등장하지 않는 것은 아니다. 다만 맡은 역할이 아주 미미하다. 작심하고 찾아내기 전에는 눈에 띄지 않을 정도다. 그러나 역할의 크기가 어떠하든 무사의 노래에 무사가 자신의 이야기를 끼워 넣었다면 그것은 호메로스의 메타창작적(metapoetic) 성찰 시도로 이해해야 할 대목이어서 그냥 지나칠 수는 없다. 어쨌든 일단은 작품의 이야기에서 무사가 등장하는 사례를 찾아보고 거기에 호메로스가 전하고자 하는 어떤 특별한 메시지가 있는지 알아 보아야 한다.

가장 눈에 띄는 사례는 그리스와 트로이아 양 진영의 군대를 지역별로 나눠 소개하는 소위 ‘선박의 카탈로그’로 알려진 부분에 포함되어 있다. 이 이야기는 무사가 자신들의 권위에 도전해온 트라키아의 소리꾼 타미뤼스를 가혹하게 벌한다는 내용이다(II.2. 594-600). 무사의 이 행동은 노래라는 자신들의 관할 영역과 관련된 것이기는 하나, 그 자체가 노래는

아니다. 인간의 모습을 가질 수 있게끔 진화한 신들은 오로지 자신에게 배당된 기능만을 수행하지는 않는다. 자신의 기능과 연관된 다른 행동 또는 아예 그와 무관한 행동도 하곤 한다. 무사는 인간 모습으로 진화된 그리스 신을 대표하는 신 제우스의 딸이니까 그 점에서는 인간적 모습을 한 다른 여러 올림포스의 신과 다를 바 없는 특징을 지니고 있을 것이 당연해 보인다.<sup>7)</sup> 또 다른 무사의 등장 사례는 지하세계에서 아가멤논의 명령이 자신이 생전에 목도한 아킬레우스의 장례식을 바로 아킬레우스 명령에게 해주는 이야기 중에 포함되어 있다(Od.24. 60-61). 이 예는 사실 이야기라고 하기에 부적절할 만큼 짧은 언급에 불과한 것이다. 신과도 같은 아킬레우스의 장례식에는 어머니 테티스와 바다의 님프들이 나타났다는데, 무사 역시 9명이 나타나 아름다운 화음으로 장송곡을 불렀다는 것이 전부다. 무사는 말하자면 제우스의 사절로서 우리 식으로 표현하자면 ‘하늘도 울었다’는 것에 해당하는 행동을 보여준 것이겠다. 이 사례는 『오디세이아』의 이야기가 마무리되어가는 맥락에서 발견되는 것인데, 또 하나의 다른 사례가 『일리아스』의 이야기가 출발하는 맥락에 위치해 있다(II.1. 605). 이 사례도 그저 짧은 언급에 불과한 것이다. 그런데 이 사례는 앞의 두 사례보다는 훨씬 주의를 기울여 읽어야 할 메시지를 담고 있다.

그 메시지를 읽기 위해 우선 무사가 등장하는 맥락부터 상기해보아야 한다. 『일리아스』의 첫 권에서 우리는 이제부터 노래할 이야기의 발단이 어떻게 마련되는지 듣게 된다. 그리스 연합군의 총사령관 격인 아가멤논의 무도한 횡포에 분노한 아킬레우스가 싸움터에 나서기를 거부하고 어머니 테티스를 통해 제우스에게 전쟁을 트로이아 쪽에 유리하게 꾸며 달

7) 인간 모습을 갖게끔 진화된 신의 자식이라 해서 꼭 인간 모습을 갖게 된다는 보장은 없다. 예컨대 포세이돈의 자식 중에는 인간과는 다른 괴물도 있다. 오디세우스 일행을 잡아먹은 외눈박이 폴리페모스가 그런 예 중의 하나다. 제우스의 경우는 그 점에서도 형제인 포세이돈과 다르다. 어쨌든 제우스의 자식 중 올림포스에서 같이 거주할 자격을 지닌 자식이라면 괴물의 모습을 할 수는 없는 것이다.

라는 로비를 한다. 테티스는 그 로비에 성공하지만 헤라가 그것을 눈치챈다. 트로이아에 적대적인 헤라는 제우스의 속내가 무엇인지 이실직고 하라며 모든 올림포스 식구들이 모여 있는 자리에서 남편을 몰아세운다. 올림포스의 식구들 중에는 헤라 편에 설 신들도 적지 않은지라, 땅 위의 전쟁에 해당하는 큰 불화가 올림포스의 평안을 깨트릴 수 있는 일촉즉발의 상태가 된다. 그러나 제우스가 자신의 뜻을 관철하기 위해 식구 전원을 상대로 무력을 쓰는 것도 불사하겠다고 겁박을 하고 헤파이스토스가 화해의 발언을 하자 불화의 기운은 순식간에 즐거운 잔치 분위기로 바뀐다. 행복한 신들에게서 ‘꺼지지 않는 웃음’(ἄσβεστος γέλως)이 터져 나온다.<sup>8)</sup> 이 때 아폴로의 악기 연주와 무사의 노래까지 곁들여 연회의 즐거움에는 부족함이 없었다고 한다(II.1. 604).<sup>9)</sup> 『일리아스』 1권을 마무리하는 이 장면에는 전 작품의 기조(基調)가 담겨 있다. 이제부터 땅 위에는 큰 싸움판이 벌어져 수많은 인간들이 처참한 죽임을 당하는 불행의 폭풍이 불어 닥칠 것이고 그것과 상관없이 그것을 내려다보는 신들은 여전히 즐거운 잔치를 벌이며 행복하게 지낼 것이다. 이 극명한 대조가 『일리아스』의 전 작품을 관통하는 기본 구성 원리라고 해도 좋은 것이다.

인간의 고통과 대조되는 신들의 즐거움에 무사의 노래를 듣는 것도 빠지지 않는다는 것이 시사 되어있는 1권의 마무리 장면은 우리로 하여금

8) ἄσβεστος δ' ἄρ' ἐνώρτο γέλως μακάρεσσι θεοῖσιν (II.1. 599). ‘꺼지지 않는 웃음’ 또는 ‘끝 수 없는 웃음’이라는 표현은 이상하게 들릴 것이다. 천병희 역은 이 구절을 ‘그치지 않는 웃음’이라는 자연스러운 우리말로 옮겼다. 그러나 ‘ἄσβεστος’가 (불을) 끈다는 뜻의 ‘κατασβέννυμι’의 동형사(verbal adjective)이니까 ‘그치지 않는 다’는 좀 부정확한 번역이다. 그보다는 그 무엇으로도 가령 어떤 나쁜 일도 막을 수 없이 분출하듯 하는 행복한 웃음이라는 뜻을 살린 번역을 택해야 한다. 참고로 이 말은 영역에서는 거의 예외 없이 ‘unquenchable’로 옮겨져 있다.

9) ὡς τότε μὲν πρόπαν ἦμαρ ἐς ἥλιον καταδύντα δαίνυντ', οὐδέ τι θυμὸς ἐδέυετο δαιτὸς εἴσης, οὐ μὲν φόρμιγγος περικαλλέος ἦν ἔχ' Ἀπόλλων, Μουσάων θ' αἶ ἄειδον ἀμειβόμεναι ὅτι καλῇ (II.1.601-605).

무사의 역할에 관하여 다시 한 번 생각해볼 계기를 마련해준다. 무사의 기능은 일차적으로 인간을 상대로 신이 알고 있는 것을 노래해주는 것이나, 신에게도 노래를 해준다는 것이 이 짧은 시귀에서 확인되는데, 도대체 신들에게는 어떤 내용의 이야기를 노래해주는 것인지 궁금해진다. 호메로스는 그 내용을 명확하게 말해주지 않는다. 무사가 등장하는 장면 자체가 『일리아스』와 『오디세이아』를 통틀어 도대체 이상 열거한 세 사례뿐이고<sup>10)</sup>, 그 중 방금 살펴본 한 사례에서만 무사가 신을 상대로 노래를 한다. 거기에 노래의 내용에 대한 정보가 없으면 신의 즐거워하는 다른 장면에서부터 유추를 해보는 길만이 남아있다. 신적인 즐거움이 언급된 여러 곳에서 특히 『일리아스』에서 쉽게 확인되는 것은 신들이 특히 싸움 구경을 좋아한다는 것이다. 『일리아스』에서는 전쟁터가 이야기의 주무대라는 점을 감안해도 신들이 굳이 싸움 구경을 즐기는 것으로 묘사되고 있는 것은 좀 섬뜩한 느낌을 준다.

특히 신들과 인간들의 아버지라는 칭호로 불리기도 하는 제우스가 그런 즐거움을 가지고 있다는 것은 일단 도덕적으로 이해하기가 쉽지 않다. 예컨대,

τῶν μὲν ἄρ' οὐκ ἀλέγιζε πατήρ , ὃ δὲ νόσφι λιασθεῖς  
 τῶν ἄλλων ἀπάνευθε καθέζετο κύδει γαίον  
 εἰσορόων Τρώων τε πόλιν καὶ νῆας Ἀχαιῶν  
 χαλκοῦ τε στεροπὴν, ὀλλύντάς τ' ὀλλυμένους τε. (II.11. 80-83)

10) 무사가 등장하지는 않지만, 서시에서처럼 소리꾼이 무사에게 간청하는 장면은 『일리아스』에서는 모두 6차례 나온다(II.1, 2.484, 2.761, 11.281, 14.508, 16.112). 그와 달리 『오디세이아』에서는 서시에서 한차례 간청을 하고 난 뒤에는 이야기 중에는 다시 간청을 하는 장면이 나오지 않는다. 이것은 아마 『오디세이아』가 올림포스 신들의 세계와 (『일리아스』에 비해) 상대적으로 먼 거리를 취하고 있는 경향이 있다는 것과 상관되어 있는 사정일 것이다. 마찬가지로 그것은 『오디세이아』에서 간청을 받지도 않고 노래를 불러주는 하데스의 무사라고 할 수 있는 세이렌이 등장하는 것과는 무관한 일이 아닐 것이다. 이에 관해서는 이태수(2011)를 참고할 수 있다.

그러나 아버지는 그들을 모르는 채 내버려 두고,  
그들에게서 멀찌감치 떨어져 스스로의 영광을 즐기며 앉아 있었다.  
트로이아인들의 도시와 아카이아인들의 함선들  
그리고 청동의 번쩍임과 죽이고 죽임을 당하는 자들을 내려다보면서.

제우스가 홀로 신 됨의 영광을 뽐내면서 즐거운 마음으로 대치하고 있는 양 진영을 그리고 그들의 살상 무기와 또 죽이고 죽임을 당하는 인간들을 구경한다는 이 구절을 읽으면 제우스에 대하여 인간이 느낄 수 있는 종교적 외경감의 정체가 무엇인지 다시 한 번 생각하게 될 것이다. 또 다른 유명한 장면에서도 같은 종류의 즐거움이 노골적으로 묘사되고 있다. 이 장면에서는 길게 승패를 주고받으며 엎치락뒤치락하던 트로이아와 그리스 양측 사이의 싸움이 드디어 마지막 대 결전으로 마무리되는 것을 제우스가 바라보고 있다. 인간에게는 목숨이 걸린 처절한 이 싸움판에 신들은 서로 편을 갈라서 끼어들어 싸움을 더욱 공포스럽게 만든다. 불사의 신들에게 그 피비린내 나는 전쟁터는 유희마당인 것이다. 그리고 제우스는 올림포스에 앉아서 그 판 전체를 내려다보는 것으로 마음이 즐거움으로 가득해져 웃기까지 한다. 훌륭한 스포츠 경기를 관람하는 것과 같은 마음인 것이다.

σὺν δ' ἔπεσον μεγάλην πατάγῳ, βράχε δ' εὐρέϊα χθών,  
ἀμφὶ δὲ σάλπιγγεν μέγας οὐρανός. ἄϊε δὲ Ζεὺς  
ἦμενος Οὐλύμπῳ· ἐγέλασσε δὲ οἱ φίλον ἦτορ  
γηθοσύνη, ὄθ' ὄρᾱτο θεοὺς ἔριδι ξυνιόντας. (Il.21.387-390)

그들이 고탈을 지르며 서로 격돌하니, 너른 대지는 굉음을 내고  
장천(長天)에 두루 나팔소리가 울리는 듯하였다. 제우스는  
올림포스에 앉아 이 소리를 들으면서 마음 속으로 웃었다.  
신들이 서로 싸움질을 하는 것을 보는 것이 참으로 즐거워서.

제우스만이 것처럼 잔혹한 취미를 가진 것도 아니다. 다른 신들도 마찬가지다. 『일리아스』 3권에서 파리스와 메넬라오스의 결투로 적어도 트로이아가 멸망만큼은 피해갈 수 있게끔 이야기가 진행되는 듯싶다가 결투가 이상하게 중단되면서 트로이아의 전망은 다시 아주 불길한 방향으로 급박하게 바뀌어 버린다. 그런데 4권은 올림포스에서는 제우스와 더불어 다른 신들이 다 모여 그런 위기 상황의 트로이아를 바라보면서 서로 즐거이 술잔을 나누는 장면으로 시작된다(II.4.1-4). 올림포스의 신들 대부분은 그리스와 트로이아 중 한 편을 응원하고 있는데, 자신이 지지하는 쪽이 입을 피해를 걱정해서 서로 간의 대량 살육을 피할 수 있는 중재안을 내거나 할 생각은 누구도 하지 않는다. 그래도 중립을 지키는 것처럼 보이려 드는 제우스 역시 그런 생각은 애당초부터 갖고 있지 않았다. 사실은 모두가 승패 못지않게 전쟁이 끝까지 계속되어 피해가 최대한으로 커지기를 바라는 것이 내심인 것이다. 각각 그리스와 트로이아 쪽에 서서 싸움을 도와주는 일에 평소 각별한 정성을 보여왔던 아테네와 아폴로 역시 승패보다는 싸움 자체를 더 즐기는 듯한 모습을 보인다. 『일리아스』 7권에는 그 두 신이 독수리 모습을 하고 싸움터에 날아가 참나무 가지 위에 높이 앉아 헥토르와 아이아스의 맞대결을 지켜보는 장면이 묘사되어 있다.<sup>11)</sup> 그 묘사에서 거슬리는 것은 정작 그들을 즐겁게 하는 것은 양쪽의 병사들이 뺨뺨하게 밀집해 있는 것이라고 기술되어 있다는 점이다. 특히 ‘사람들이’라는 말이 ‘즐긴다’는 동사의 목적어로 쓰이고 있어서 마치 시체들이 겹겹이 쌓이게 될 것을 맹금이 나무 위에 앉아 기다리는 광경이 연상된다. 주의 깊은 독자는 여기서 서시의 ‘수많은 맹금과 개의 먹이가 되고’라는 것으로 ‘제우스의 뜻이 이루어진다’라는 구절

11) κάδ δ' ἄρ' Ἀθηναίη τε καὶ ἄργυρότοξος Ἀπόλλων  
 ἐζέσθην ὄρνισιν εὐοκότες αἰγυπιοῖσι  
 φηγῶ ἐφ' ὑψηλῇ πατρὸς Διὸς αἰγιόχοιο  
 ἀνδράσι τερπόμενοι: τῶν δὲ στίχες εἶατο πυκναὶ  
 ἄσπιτι καὶ κορύθεσσι καὶ ἔγχεσι πεφρικυῖαι (II.7.58-62).

까지 머리에 떠올리게 될 것이다. 『일리아스』의 모든 사건을 관통하는 맥인 제우스의 본 뜻이 정말 검투사들의 초대형 경기를 개최하는 것이라고 당장 단정하는 것은 성급한 일일 것이다. 그러나 어쨌든 올림포스 신들이 사람들의 목숨이 걸린 전쟁을 스포츠를 관람하듯 한다는 혐의를 부정할 수는 없을 것 같다.

실제로 『일리아스』에서 목숨을 건 싸움 중 가장 결정적인 싸움인 아킬레우스와 헥토르의 결투가 스포츠 경기에 비유되기도 한다. 상대방이 너무 버거운 상대라는 것을 잘 아는 헥토르는 우선 상대방의 공격을 피해 달려서 도망하고 아킬레우스는 그 뒤를 쫓는데, 그 광경이 마치 육상 선수들의 달리기 경주와 같다는 것이다.

πρόσθε μὲν ἐσθλὸς ἔφευγε, δίωκε δὲ μιν μέγ' ἀμείνων  
 καρπαλίμως, ἐπεὶ οὐχ ἱεράϊον οὐδὲ βοεῖην  
 ἀρνύσθην, ἃ τε ποσσὶν ἀέθλια γίγνεται ἀνδρῶν,  
 ἀλλὰ περὶ ψυχῆς θεόν Ἔκτορος ἱπποδάμιοι.  
 ὥς δ' ὅτ' ἀεθλοφόροι περὶ τέρματα μόνυχες ἵπποι  
 ῥίμφα μάλα τρωχῶσι: τὸ δὲ μέγα κεῖται ἄεθλον  
 ἢ τρίπος ἢ ἐ γυνὴ ἀνδρὸς κατατεθνηῶτος:

ὥς τῷ τρις Πριάμιο πόλιν πέρι δινηθήτην  
 καρπαλίμοισι πόδεσσι: θεοὶ δ' ἐς πάντες ὄρῶντο. (II.22. 157-166)

앞서서 도망가는 자도 대단한 자이지만, 보다 센 자가 그를 뒤쫓는다.  
 엄청 빠르게, 경주에서 상으로 내놓는 제물로 쓴 가축이나 소가  
 죽을 얻고자

그들이 그렇게 기를 쓰는 것이 아니라,  
 말 길들이기 잘 하는 헥토르의 목숨을 걸고 뛰고 있으니 그럴 밖에.  
 마치 고인이 된 남자를 기리기 위한 큰 상으로 세발 솔이나 여인이  
 걸려있는

경기에서 우승한 통발굽의 말들이 재빨리 반환점을 돌아 달리듯,  
 그렇게 그 둘은 프리아모스의 도시를 세 바퀴 돌았다.



빠른 발로 달리면서, 신들은 모두 그들을 보고 있었다.

이 결투가 벌어지기 전에 헥토르의 부모는 헥토르에게 싸움을 피하라고 절절하게 애원하였다. 그들은 결투가 끝난 뒤의 참혹함을 목도하고 울부짖기도 했고, 헥토르의 아내는 혼절하였으며 트로이아 성내가 온통 초상집이 되었다. 그렇지만, 정작 결투의 광경 자체는 성벽 위에서 바라보는 트로이아 사람들의 관점은 배제되고 오직 올림포스의 신들의 관점에서만 기술되었다.<sup>12)</sup> 그래서 쫓고 쫓기는 둘의 모습이 경기를 벌이는 육상 선수들의 모습에 비유될 수 있었던 것이다. 뿐 아니라 여유롭게 트로이아 여인네들의 빨래티가 마치 트로이아 성 주위를 달리는 그 경주로의 반환점이나 되는 것처럼 언급되면서 트로이아가 전쟁에 휘말려 들기 전 여인네들이 보여주는 평화로운 일상과 목숨을 건 싸움이 선명하게 대조되기도 했다. 이런 상황에서는 어쩌면 이런 대조를 감지하는 것 자체가 신의 관점에서나 가능한 일이라고 할 수도 있겠다. 바로 그런 점에서 무사가 부르는 노래에서 전해지는 신의 관점이 인간의 관점과 얼마나 다른지 새삼 확인이 되기도 한다.

어쨌든 고대에도 이런 식으로 인간의 싸움을 바라보고 즐기는 신들의 태도가 온당치 않다는 도덕적 문제 제기가 있었다. 그리고 이미 그 때에 신들의 전쟁에 관한 생각이 인간과는 전혀 차원이 다른 것일 수 있다는 요지의 해석을 제시함으로써 그들의 전쟁에 대한 태도에 대한 도덕적 비판을 차단하려는 시도를 한 호메로스 주석가도 있었다. 전쟁이 끔찍한

12) 소리꾼이 무사가 알려준 이야기를 하면서도 인간의 관점에 서서 그 이야기를 전할 수 있는지 의문을 제기할 수 있을 것이다. 이것은 소리꾼이 정말 무사의 발생기관 노릇만 하는지[A. Lenz (1980)], 아니면 그보다는 자신의 관점에서 무사가 알려준 것을 나름대로 조명하는 좀 더 적극적인 역할을 할 수도 있는지의 문제와 연관되어 있다. 이 문제를 여기서 깊이 논의할 수 없고, 필자는 무사가 인간에게는 접근 불가능한 정보를 전해주고 소리꾼은 그것을 바탕으로 어느 정도 재량에 따라 서술의 초점을 달리 맞추어 가며 이야기를 꾸밀 수 있다는 견해[I. De Jong (1987, 2004)]에 동의하고 있다는 점만 밝혀 둔다.

것은 인간의 관점에서 생각한 것일 뿐, 신에게는 우주 전체의 조화에 합치하는 일로 판단될 수 있다는 것이다. 신들의 태도에 관한 이런 해석을 그대로 받아들이기는 쉽지 않은 것이 사실이다. 인간이 알고 있는 도덕적 잣대가 적용되지 않는 신의 존재를 상정하는 것은 인간에게는 너무 불안스러운 일일 것은 틀림없다. 그렇기 때문에 우리는 계속 신이 도덕적인 존재라고 믿고 싶어 했고 호메로스의 서사시에 등장하는 신들도 그래야 한다는 요청을 해왔다.

호메로스 서사시의 신들도 사실은 인간 세상의 도덕과 무관한 존재는 아니다. 세상에 벌어지는 불의를 응징하기도 하는 역할을 하는 것은 사실이다. 그러나 그들이 도덕적 심판관으로서 하는 일에는 일관성, 공정성이 담보되어 있지는 않다. 더욱이 그들 자신이 도덕적이지도 않다. 부분적으로 인간이 윤리 규범을 준수하게끔 챙기는 일을 하면서 자신은 그 윤리 규범을 지키지 않는 것은 논리적인 모순도 아니다. 어린애나 노예에게 강요하는 윤리 규범이 성인인 주인에게도 동일한 효력이 있으라는 법은 없다. 올림포스의 신들은 제우스를 비롯해 누구나 다 인간의 관점에서는 부도덕한 일을 행해도 도덕적 비난을 받지 않는다. 무사가 들려주는 노래 중에 신들을 즐겁게 하는 것 중 신들의 행실에 관한 것도 있다. 『오디세이아』 8권에서 소리꾼 데모도코스가 부르는 아레스와 아프로디테의 불륜이 바로 그 예다. 신들은 이 두 경박한 남녀 신이 벌인 짓을 목도하면서 예의 ‘꺼지지 않는 웃음’으로 즐겁게 반응한다(Od.8.325). 이 노래를 듣는 오디세우스는 자신의 경우에 부인의 불륜은 엄청난 비극일 수밖에 없다는 것을 너무나 잘 알고 있다. 인간의 도덕적 판단은 자신들이 겪을 비극적인 일과 절대 무관한 것일 수 없다. 반면, 신들 사이에서는 그런 일이 일어나도 — 그것을 훌륭한 일이라고 긍정적인 판단을 할 수 없을지라도 — 절대 비극적인 것은 아니다.<sup>13)</sup> 인간의 한계

13) 부도덕한 신의 존재를 인정할 수 없었던 입장을 취한 플라톤이나 기독교 신학자들에게 올림포스의 신들은 참된 신일 수 없을 것은 당연하다. 하지만, 에피쿠로스에

때문에 신에게는 그저 소극(笑劇)에 불과한 것이 인간에게는 무서운 비극이 되는 것이다. 인간은 본질적으로 모든 것을 다 아는 제우스가 확실히 말했듯이 ‘지상에 숨 쉬고 기어 다니는 모든 것들 중 가장 비참한 존재’이기 때문에 어쩔 수 없는 일이다.<sup>14)</sup> 인간은 그럼에도 그것을 꾀꾀하게 견디는 수밖에 없다. 그것이 인간됨의 특징을 이루는 윤리의 기본이다. 그러나 그 윤리는 신에게는 통용되지 않는다. 신에게는 그 어떤 일이 일어나도, 인간의 입장에서 보아 좋은 일이든 나쁜 일이든 상관없이 똑같이 행복한 일이다. 그러니까 이래도 저래도 신들은 즐겁게 웃을 수 있다. 신은 그 무엇으로도 끌 수 없는 영원한 웃음을 웃을 수 있는 존재인 것이다. 물론 인간 세상에서 연출되는 비극은 그들에게 동정심을 유발하기도 한다. 끔찍한 일을 겪는 비극의 주인공인 인간을 위해 눈물까지 흘릴 수 있다. 때로는 비극 무대로 뛰어 들어가 비극적 사태를 막거나 없는 일로 만들고 싶다는 충동까지 느낄 수 있다. 그러나 인간이 TV 연속극을 보면서 어떤 강렬한 느낌을 갖든지 간에 그것이 내 자신의 이야기는 아

---

학파처럼 신이 도덕을 초월하거나 무관한 존재라는 생각을 하는 철학자들에게는 올림포스 신들의 부도덕성은 문제가 되지 않는다. 니체처럼 올림포스 신들이 보여주는 부도덕성이 오히려 그들의 신다운 특성에 부합한다는 생각을 하는 철학자도 있다. 오늘날 호메로스 연구가의 대다수는 호메로스 작품에서 올림포스의 신들은 도덕의 수호자로서 기능을 하지 않거나 적어도 그 기능의 비중은 대단한 것이 아니라 하는 견해를 가지고 있는 것으로 보인다. 여기에 대해서는 J. Griffin (1982), J. Clay (201100), T. Myers (2019)를 참조할 수 있다. 그러나 올림포스 신들의 도덕적 역할에 큰 비중을 부여하는 연구자들이 없는 것은 아니다. 최근까지 그런 입장을 고수하는 연구가로는 W. Allan (2006)을 꼽을 수 있다. 그는 아프로디테의 불륜을 해석하면서도 다른 많은 해석가들과 달리 이 불륜을 처리하면서 포세이돈이 아레스가 아프로디테의 남편인 헤파이스토스에게 정당한 보상을 해야 한다고 말한 대목 (Od.8.355-356)이 이 장면에서 놓쳐서는 안 될 심각한 도덕적 무게를 가진 것이라고 강조한다. 그러나 불륜의 장면과 그리고 그 장면을 구경하는 여러 신들의 방정한 반응을 자세히 고개 묘사한 뒤, 제우스도 아닌 포세이돈이 한 줄 코멘트를 한 것을 특별히 강조하는 그의 해석에는 동의하기 어렵다.

14) οὐ... τί πού ἐστιν ὄϊζυρότερον ἀνδρὸς / πάντων, ὅσά τε γαῖαν ἐπι πνείει τε καὶ ἔρπει (Il.17.445-456).

나라는 것을 의식하고 있기 때문에 슬픈 것까지도 즐길 수 있듯이, 신들도 마찬가지로 마음 깊은 속은 즐거울 수 있는 것이다. 그런 점에서 무사가 신들에게 주는 즐거움은 순수하게 신적인 것이다. 그 즐거움은 인간의 관점에서 성립되는 도덕과 비도덕, 그리고 그로 인해 야기되는 행, 불행의 구분에 의해서 결정적인 영향을 받지 않는다. 신들은 본질적으로 행복한 존재들이므로 그들이 듣는 무사의 노래의 내용이 무엇이든 애당초부터 거기에는 그들의 행복을 깨트릴 것이 아무 것도 없다. 인간이 행복을 누리는 이야기가 그들에게 행복을 더해주지도 않고 인간이 겪는 불행의 이야기가 그들의 행복을 일호도 감소시키지 않는다. 비극을 읽는 독자가 희극을 읽는 독자보다 더 불행하지 않으며, 희극을 읽는 독자가 비극을 읽는 독자보다 더 행복하지도 않다는 사실에서부터 유추해볼 수 있을 것이다. 무사의 노래를 듣는 신의 모습에서만큼 신과 인간이 어떻게 구별되는지, 신적인 존재의 특징이 무엇인지 선명하게 드러나는 것은 없다.

반면 무사의 노래를 듣는 것은 인간의 본질에 속해 있는 것이 아니다. 무사의 노래는 인간에게 잠깐의 즐거움만을 줄 수 있을 뿐이다. 사실은 무사의 노래를 직접 듣지도 못한다. 인간에게는 소리꾼의 목소리를 통해 중개된 노래를 듣는 것만이 허용된다. 무사의 노래를 직접 듣는 것은 인간에게는 치명적인 것이 될 수 있다. 오디세우스는 인간에게 허용되지 않는 순전한 신적 즐거움 즉 아예 무사의 노래를 직접 듣는 즐거움을 체험했다. 그가 조우한 세이렌이 말하자면 하데스의 무사에 해당하는 존재인 것이다. 그들의 노래를 들으면 — 제우스의 모습을 본 디오니소스를 잉태했던 세멜레(Semele)가 인간이 눈에 담을 수 없는 과도한 찬란함에 타서 재가 되었듯이 — 인간은 누구나 그 노래의 마력에 압도되어 자신의 생명을 유지하기 위한 노력을 일체 하지 못하고 밤낮 없이, 한 순간도 쉬이 없이 그 노래를 듣다가 백골이 되어 버린다. 도대체 신의 즐거움은 인간이 감당할 수 있는 것을 넘어선다. 무사가 주는 즐거움은 소리꾼을

통해 일단 어느 정도 안전한 단계로 녹여지는 것이다. 그럼에도 그 즐거움도 지속적으로 누리려 하는 것은 아주 위험한 일이다. 이미 앞에서 말한 것처럼, 고통스럽게 삶을 꾸며 나가야 하는 인간에게 소리꾼을 통해 서라도 무사의 이야기를 듣는 즐거움은 삶의 중심부에서 얻을 수 있는 것이 아니다. 삶의 가장자리에서 어쩌다 주어진 여유가 지속되는 동안만 짧게 맛볼 수 있는 것이다. 인간 삶에서 잔치의 시간은 짧다. 온 인생을 잔치로 보낼 수 있다고 생각하고 나아가 그렇게 하려 드는 것은 자신을 신으로 착각하는 오만(hybris)이다. 삶을 유지하기 위한 고생을 신처럼 완전히 면제받은 것처럼 이타케 궁에서 허구한 날 잔치를 벌이며 소리꾼 페미오스의 노래를 통해 무사의 이야기를 들으며 지내는 구혼자들은 과도하게 신의 흥내를 낸 죄로 오디세우스에게 죽임을 당했다. 오디세우스는 포세이돈이 관할하는 지역을 떠돌아다니는 모험을 감행하면서 계속 잔치를 벌인다는 것은 인간의 표지(標識)가 아니라는 사실을 그리고 인간으로서 직접 무사의 노래를 듣는 것이 얼마나 위험한 일인지 체득했다. 그래서 그는 귀향 여정의 마지막 기착지인 스키테리아의 파리아키아 인들과 만남에 내재해 있는 위험을 확실하게 피할 수 있었다. 파리아키아 인들은 사실 신과 가까운 삶을 사는 그러니까 저승 내지 명계에 속하는 사람들이었다. 그래서 그들은 위험이 없이 매일 잔치를 벌이며 소리꾼 데모도코스를 통해 무사의 노래를 듣는 것이 허용되었다. 인간으로 삶을 꾸며 나가기로 진즉 결심을 굳힌 오디세우스는 그 잔치에서 데모도코스가 주는 즐거움을 잠깐 즐겼지만, 그것 때문에 그곳을 떠나야 되겠다는 마음이 흔들린 적은 없다.

이제 신의 즐거움이 인간의 즐거움과 어떻게 구별되는지 우리는 좀더 확실하게 알 수 있게 되었다. 신의 특징이 순수한 즐거움을 누릴 수 있고 그것으로 신적 존재의 존재 이유와 근거가 다 충족되는 것이라면 무사가 상징하는 것은 바로 신의 본질이라고 해야 할 것이다. 아리스토텔레스는 진정한 행복은 있는 그대로 세계의 참 모습을 바라보는 것에 있다고 하

면서, 세계를 것처럼 관조할 수 있는 능력이 인간이 지니고 있는 신적인 요소라고 주장했다(『니코마코스 윤리학』 10권). 아리스토텔레스의 이런 주장은 호메로스 서사시가 신적 존재에 관하여 전하고 있는 메시지의 산문 버전이라고 할 수 있다. 합리적 설명을 지상의 과제로 여기는 철학자가 완전한 행복이라는 개념을 신의 존재에 기대어 설명하려 했다는 점을 염두에 두고 호메로스의 서사시에 등장하는 신에 관한 우리의 생각을 다시 한 번 잘 정리해볼 필요가 있다. 소위 합리적 지성의 구미에 맞게 무사의 신적 존재를 합리적인 설명을 통해 탈신화적 세탁을 해버리려 들면 우리는 호메로스가 인간과 신과의 근본적인 차이를 어떻게 이해하고 있는지 제대로 포착할 수 없게 된다. 신과 더불어 무사가 지워지고 동시에 신의 행복도 없어지면, 호메로스가 그려 보이고자 하는 인간의 불행도 아울러 희미해지고 만다. 신들이 등장하지 않게끔 호메로스의 작품을 변안해서 내놓는 것은 독자에게서 호메로스가 어떻게 인간의 존재를 조명하고 있는지 좀 더 깊이 천착해볼 수 있는 기회를 박탈하는 것에 다름 아니다.

## 참고문헌

### 【논 저】

- 이태수(2011), 「세이렌과 무사」, 서양고전학 연구.
- 정준영(2012), 「서사적 지평에서 바라본 호메로스적 아테(ate)」, 서양고전학 연구.
- Allan, M. (2006), “Divine Justice and Cosmic Order in Early Greek Spic”, *JHS* 126: 1-35.
- Cairns, D. L. ed. (2001), *Oxford Readings in Homer’s Iliad*. Oxford.
- Clay, J. S. (2011), *Homer’s Trojan Theater: Space, Vision and Memory in the Iliad*. Cambridge.
- \_\_\_\_\_ (1983), *The Wrath of Athene*. Princeton
- De Jong, I. J. F. (1987), *Narrators and Focalizers: The Presentation of the Story in the Iliad*. Amsterdam.
- Edwards, M. (1987), *Homer, Poet of the Iliad*. Baltimore.
- Erbse, H. (1986), *Untersuchungen zur Funktion der Götter im homerischen Epos*. Untersuchungen zur antiken Literatur und Geschichte, 24. Berlin and New York.
- Griffin, J. (1980), *Homer on Life and Death*. OUP.
- \_\_\_\_\_ (1978), “The Divine Audience and the Religion of the Iliad”, *CQ* 28 (1): 1-22.
- Kullmann, W. (1985), “Gods and Men in the Iliad and the Odyssey”, *HSCP* 89: 1-23.
- Lenz, A. (1980), *Das Proöm des frühgriechischen Epos*. Bonn.
- Lesky, A. (1961), *Göttliche und menschliche Motivation im homerischen Epos*. Heidelberg.
- Morris, I. and B. Powell, ed. (1997), *A New Companion to Homer*. Leiden.
- Myers, T. (2019), *Homer’s Divine Audience: The Iliad’s Reception on Mount Olympus*. OUP
- Purves, A. (2010), *Space and Time in Ancient Greek Narrative*. Cambridge.

38 인문논총 제77권 제1호 (2020.02.28)

Snell, B. (1974), *Die Entdeckung des Geistes*. Göttingen, 4. Aufl.

원고 접수일: 2020년 1월 30일

심사 완료일: 2020년 2월 10일

게재 확정일: 2020년 2월 12일



ABSTRACT

---

Homeric Gods as Divine Audience

Lee, Tae Soo\*

In this paper, I shall try to show in what the most numinous feature of Olympian gods in Homeric epics consists, by illuminating the meta-poetic function of Mousa, the goddess of music. Being omniscient like her father Zeus, she can tell stories about deeds of the gods when the opportunity serves. It is particularly noteworthy that one of Mousa's favorite themes is the heartless indifference of the gods to human sufferings. In some scenes in *Iliad*, Zeus gives even the impression that he is happy watching how heroes are butchering each other ruthlessly. Drawing our attention to such an attitude of the gods, Homer seems to give us a vital clue as to our understanding of the difference between humans and gods. It is only by sharp contrast with the gods that we humankind become aware of what we are.

---

\* Chair Professor, Department of Korean Language and Literature, Incheon National University

