

문학과 예술의 사회사



오늘날 미술관에 전시되는 예술 작품과는 달리 구석기 벽화는 접근하기 어렵고 조명도 없는 동굴 깊숙이 그려져 있습니다. 왜 그럴까요? 우리가 일반적으로 생각하는 예술과 구석기 예술이 어떻게 다른지 생각하며 읽어 봅시다.

생활의 방편으로서의 예술

이런 예술은 어떤 동기에서 무슨 목적으로 생겨난 것인가? 그것은 기록을 통해 보존하고 또 재현하지 않고는 못 배길 그런 삶의 희열을 표현한 것인가? 아니면 유희 본능과 장식욕 — 빈 평면을 선, 형체, 무늬, 치장 등으로 메우고 싶어 하는 충동 — 을 충족시키기 위함이었는가? 여가의 산물이었는가, 아니면 어떤 실용적인 목적을 가졌던 것인가? 노리개였는가, 아니면 도구였는가? 일종의 사치품이요 위안물이었는가, 또는 생존 투쟁을 위한 무기의 하나였는가?

우리가 아는 바로는 이 예술의 작가들은 비생산적·기생적 경제 단계에서 식량을 생산하기보다 채집 또는 노획하던 원시적 수렵민들이다. 짐작컨대 그들은 아직 제대로 조직되지 않은 유동적인 사

아르놀트 하우저(Arnold hauser, 1892~1987)

문학사가·예술 사회학자. 독일계 헝가리인으로 부다페스트, 빈, 베를린, 파리 등지의 여러 대학에서 문학사, 철학, 미술사 등을 섭렵했고 2차 세계 대전 무렵에는 나치를 피해 영국으로 이주했다. 부다페스트에 머물던 1910년대 말 '일요 서클'이라는 지식인 모임을 형성하는데 헝가리의 철학자이자 사회주의자인 루카치, 독일의 사회학자인 만하임 등과 함께한 '일요 서클'은 이후 하우저의 예술사 연구에 큰 영향을 미친다. 하우저는 인간의 예술과 정신 활동이 사회·경제적 조건의 산물이라 믿는 유물론자였으며 『문학과 예술의 사회사』는 그런 신념에 기초해 방대한 작품을 설득력 있게 분석한, 진보적 예술사학의 대표적 역작이다. 저서로 『예술 연구의 방법론』 『현대 예술과 문학의 근원』 『예술의 사회학』 『루카치와의 대화』 등이 있다.

- 『문학과 예술의 사회사』는 총 4권으로 구성되었다. 이어지는 글은 1권 1장 '선사시대' 가운데 구석기 예술을 '마술과 자연주의'의 관점에서 독창적으로 해석한 부분이다.

회생활을 영위했고, 고립된 소수 집단으로 나뉘어 사는 원시적 개
인주의 단계에 머물러 있었으며, 신이라든가 현실 밖의 세계 또는
내세에 대한 신앙을 가지고 있지 않았다. 순전히 실용적 활동이 삶
의 전부였던 이 시대에는 만사가 생존을 위한 노력을 중심으로 진
행되었음이 분명하며, 예술이라고 해서 식량 조달과 무관한 어떤
다른 목적에 이바지했으리라고 가정할 만한 근거는 전혀 보이지
않는다. 그 어떤 흔적을 놓고 보더라도 예술은 주술적 행위의 수단
이었으며, 이러한 수단으로서 철두철미 실용적이고 순전히 경제적
인 목표와 직결된 기능을 가졌음을 알 수 있다.

그런데 당시의 미술은 우리가 흔히 '종교'라고 이름 붙이는 것과
는 전혀 동떨어진 것이었던 듯하다. 기도라는 것도 없고, 신성한 힘
이나 존재를 숭배하지도 않았으며, 현실 밖의 어떤 영적 존재들에
대한 신앙 같은 것이라고는 전혀 찾아볼 수 없다. 따라서 그것은 종
교를 구성하는 최소한의 필요조건이라 일컬어지는 요인을 갖추지
못하고 있었던 것이다. 그것은 전혀 신비로운 것 없는 기술이요 사
무적인 활동이며, 우리가 쥐뿔을 놓는다든가 땅에 거름을 준다는
가 수면제를 복용하는 것과 마찬가지로 비교(秘敎)나 은밀한 의식
과는 무관한, 수단과 방법의 적절한 응용이었다. 이 시대의 그림은
이러한 미술의 도구였던 것이다. 즉 그림은 짐승이 그 속에 걸려들
게 되어 있는 '함정'이었다. 아니, 이미 짐승이 걸려든 함정이었다고

● 비밀스러운 의식을 행하는 종교.

말하는 게 좀 더 정확할 것이다. 왜냐하면 그림은 대상의 재현이자
대상 그 자체이며, 소망의 표현임과 동시에 소망의 달성이었기 때
문이다. 구석기 시대의 사냥꾼 예술가는 그 그림을 통해 실물 자체
를 소유한다고 믿었고, 그림을 그림으로써 그려진 사물을 지배하
는 힘을 얻는다고 믿었던 것이다. 그들은 그림 속의 짐승을 죽이면
실제의 짐승도 죽게 마련이라고 믿었다. 그들의 생각으로는 그림
을 그리는 행위는 그들이 원하는 결과를 미리 예기하는 것이었고,
이러한 마술적 시범에 뒤이어 실제 사건이 일어날 수밖에 없다고
보았다. 아니, 마술적 시범 행위와 실제 행위 사이에 가로놓인 것은
(그들의 사고방식에 의하면) 아무런 실체가 없는 매개물인 시간과
공간뿐인 만큼 원하던 바의 사건은 이미 일어난 것이라고 보았다.
따라서 이들의 미술은 결코 상징적인 대체 행위가 아니라 현실적
이요 실용적이며 직접적인 행동이었다. 생각으로 죽인다거나 믿음
으로써 기적을 이룬다는 식이 아니라 현실적인 행위 그 자체, 구체
적인 그림 그 자체, 실제로 그림에다 대고 쏘는 행동 그 자체가 곧
짐승을 잡는 마술을 이행하는 것이었다.

구석기 시대 사람이 바위에다 짐승을 한 마리 그렸을 경우 그는
진짜 짐승을 한 마리 만들어 낸 것이라 믿었다. 허구와 가상의 세
계, 예술이나 단순한 모방의 세계는 현실적 경험과 분리된 독자적
인 영역을 뜻하지 않았다. 그는 이 두 세계를 상호 대립시켜 생각
하지 않고 그 하나가 다른 하나의 직접적인 연속이라 보았던 것이

다. 예술에 대한 그의 태도는 인류학자 레비브뤼[●]의 책에 나오는 수(Sioux)족 인디언의 사고방식과 같은 것이었을 게다. 이 인디언은 어떤 탐험가가 들소를 스케치하는 모습을 보고 “저 사람이 우리네 들소를 여러 마리 자기 책에 넣어 간 것을 나는 안다. 내가 그 현장을 보았으니까. 그 이후로 우리는 들소 구경을 할 수가 없다.”고 말했다는 것이다. 예술의 세계가 일상 현실의 세계의 연장이라는 이러한 생각은, 비록 그 뒤에 예술 활동과 현실 세계를 대립시키는 경향이 지배적인 것이 되기는 하지만, 결코 완전히 사라지지 않는 다. 자기가 조각한 여인의 모습에 반했던 피그말리온의 전설은 이러한 사고방식의 산물이다. 또 다른 예로, 중국이나 일본의 화가가 나뭇가지나 꽃을 하나 그린 경우 그것은 서양 미술에서처럼 현실의 종합화·이상화 내지는 현실의 지양이나 수정을 기하는 것이 아니라 현실 세계에 가지 하나, 꽃 하나가 첨가된 것으로 생각하는 것도 비슷한 사고방식을 드러내는 것이다. 이러한 예술관은 화가에 대한 일화나 옛날이야기들, 예컨대 그림 속의 어떤 인물이나 동물이 문을 통해 바로 실제 삶의 세계 속으로 걸어 들어오는 이야기들에서도 엿보인다. 이러한 모든 예에서 우리는 예술의 세계와 현실의 세계를 구분하는 경계선이 사라짐을 본다. 하지만 역사 시대에 들어선 이후의 작품에서는 두 세계 간의 이러한 연속성이란 어

● 프랑스의 사회학자·민속학자. 원시인에 관해 연구하면서 원시인과 근대인의 사고 사이에는 근본적인 차이가 있다고 주장했다.

디까지나 허구 속의 허구인 데 반해, 구석기 시대의 회화에서는 그것이 명명백백한 하나의 사실이며 예술이 아직 전적으로 실생활에 봉사하고 있다는 증거가 되는 것이다.

예술과 마술

구석기 시대 예술에 관해서는 다른 어떠한 해석도, 예컨대 그것이 장식욕이나 표현욕의 산물이라는 식의 여하한 설명도 성립할 수 없다. 이러한 해석을 반박할 자료는 얼마든지 많지만, 무엇보다도 문제의 그림들의 위치가 가장 결정적인 반론이 된다. 즉 완전히 은폐되고 접근하기도 힘들며 조명이라곤 전혀 없는 동굴의 한 귀퉁이에 그림을 그려 놓아 ‘장식’으로서는 아무 소용이 없는 경우가 흔히 있는 것이다. 또 장소가 얼마든지 있는데도 한 군데에다 그림 위에 또 그림을 겹겹이 그림으로써 장식적 효과를 애초부터 없애고 있다는 사실도 중요한 반박 자료이다. 이러한 위치 선정은 이 그림들이 시각을 통한 심미적 쾌락을 제공하려는 목적으로 제작된 것이 아니고 다른 뚜렷한 목적이 있었으며, 이를 위해서는 어떤 특정한 동굴 속의 어느 특정한 부분——말할 것도 없이 마술에 가장 적합하다고 생각되는 부분——에 그림을 그리는 것이 제일 중요했음을 암시해 준다. 그림이 전시되어 있다기보다 차라리 은닉되어 있는 터에 장식적인 의도라든가 심미적인 표현욕·전달욕 운운할 여

지는 없는 것이다.

베나민[●]이 옳게 지적했듯이 예술 작품을 낳는 데는 두 가지 서로 다른 동기가 있다. 즉 단순히 존재하기 위해 만들어지는 것과 남에게 감상될 목적으로 만들어지는 경우다. 오로지 신의 영광을 위해서만 제작되는 종교 예술이라든가 정도의 차이는 있지만 예술가가 자신의 심리적 부담을 덜기 위해 만드는 일체의 작품들은 사람의 눈에 떨 필요가 없다는 점에서 구석기 시대의 주술적 예술과 통한다. 물론 마술의 효과 이외에는 안중에 없던 구석기 시대의 예술가도, 비록 그가 심미적 성과를 실용적인 목적을 위한 하나의 수단으로밖에 생각지 않았다 할지라도, 자신의 작업에서 어떤 심미적 만족을 느꼈을 것이다. 이러한 사실은 원시 부족의 종교적 춤에서의 입내 내기^{●●}와 마술의 관계에서 가장 분명히 엿볼 수 있다. 이런 춤에서 박진감 넘치는 모방의 즐거움이 마술이라는 실용적인 행위와 불가분하게 융합되어 있듯이, 구석기 시대의 화가도 마술이라는 목적에 전념하고 있으면서도 짐승들 하나하나의 특징적인 모습을 여실히 그려 내는 작업 자체에서 큰 기쁨과 의의를 느꼈으리라 하는 것은 충분히 짐작이 가는 일이다.

이 시대의 예술이 적어도 그 의식적인 목표에서는 심미적 효과가 아니라 마술적 효과를 노린 것이었다는 가장 뚜렷한 증거는 이들

● 독일의 문예 평론가.

●● 소리나 말로 어떤 것을 흉내 내는 것.



레 트루아프레르 복원도.
동물로 변장한 주술사가 춤을 추는 모습이다. 우리는 대개 예술이 미적인 즐거움을 주는 것이라고 생각하지만, 하우저는 구석기 동굴 벽화가 생활의 방편으로서 마술적 효과를 지녔다고 보았다.

그림에 나오는 짐승들이 흔히 창이나 화살을 맞은 상태로 그려져 있거나 아니면 그림을 그린 다음에 실제로 창과 화살로 찔렸다는 사실이다. 이 경우 그림 속의 짐승을 죽임으로써 실물을 죽이는 뜻이 있었음이 분명하다. 구석기 시대 예술이 마술과 관련된 것이었다는 또 하나의 결정적 증거는 동물로 변장한 사람들이 그려져 있고, 이들은 대부분 마술 행위의 일부로 짐승 흉내를 내는 춤을 추고 있다는 사실이다. 레 트루아프레르[●]의 경우가 좋은 예지만, 이런 그림들에 나타나는 여러 짐승들의 모양이 복합된 가면은 마술의 의도를 배제하고는 이해할 수 없는 것이다.

구석기 시대의 회화가 마술과 관련되어 있었다는 사실은 이 예술의 자연주의적 성격을 가장 잘 설명해 주기도 한다. 대상의 분신을 만드는 것을 목적으로 하는 그림은, 다시 말해서 단순히 대상을 지시하거나 모방하는 것이 아니라 문자 그대로 이를 대신하고자 하

● 프랑스 아리에주에 있는 구석기 후기의 동굴 벽화.

는 그림은 자연주의적일 수밖에 없음이 분명하다. 마술로 불러내려는 짐승은 그림에 그려진 짐승의 분신일 터인 만큼 이때 그림이 실물과 정확하고 충실하게 일치하지 않고는 나타날 수 없는 것이었다. 즉 마술이라는 목적이야말로 이 예술로 하여금 자연에 충실하지 않을 수 없게 만든 요인이었다. 실물을 닮지 않은 그림이란 단순히 잘못된 정도가 아니라 아무런 의미도 쓸모도 없는 비현실적인 것이었다.

예술 작품을 남겼다는 확증을 가질 만한 가장 오래된 시대는 이 마술의 시대지만, 이에 앞서 ‘마술 이전’의 단계가 있었다고 추정된다. 마술이 완성되어 그 기술이 공식화되고 의식이 고정되기까지는 그 준비 기간으로서 아직 마술이 확립되지 못한 채 암중모색하는 실험적인 실천 활동의 시기가 있었을 것이다. 마술의 주문이나 양식은 그것이 하나의 틀을 이루기 전에 그 효력이 입증되어야만 했다. 그것은 단순한 추측이나 상상의 산물로 단숨에 생겨날 수 없고 무수한 시행착오를 거쳐 발견되고 점진적으로 완성되었을 것이다. 마술 이전 단계의 인간은 실물과 그림 속 사본의 관계를 아마도 우연히 발견했을 가능성이 크다. 그러나 일단 발견했을 때 그것은 그의 마음속에 강한 인상을 주었음이 분명하다. 서로 닮은 것들의 상호 의존성이라는 원리에 기초한 마술의 세계 자체가 바로 이 경험에서 우러났는지도 모른다. 여하튼 예술의 기초적인 양태 전제라고 지적된 바 있는 관념들 — 한편으로 닮음과 모방의 개념 및 다

른 한편으로 무(無)에서의 생산이라는, 여하튼 창조 자체가 가능하다는 개념 — 이 마술 이전 단계의 실험과 발견의 과정에서 형성되었을 것이다. 동굴 벽화 부근에서 흔히 발견되는 손의 윤곽 모양은 분명히 실제로 손바닥을 눌러 만든 것인데, 이로써 아마도 처음으로 인간이 형상을 만든다는 개념 — 그리스어로 ‘포이에인’(poiein, 형성·형상화·창조)의 개념 — 을 갖게 되고 생명이 없는 인공적인 물체가 살아 있는 진품과 똑같을 수 있다는 가능성을 의식하게 되었을 것이다. 이러한 유희는 애초에는 예술이나 마술 그 어느 것과는 상관이 없다가 먼저 마술의 수단으로 성립되고 난 뒤에 예술의 한 형태가 될 수 있었다. 구석기 시대의 아무리 유치한 짐승 그림이라 할지라도 그것과 손바닥 자국의 간격은 너무나 크며 그 사이의 과도적 형태라 볼 만한 유적이란 일절 없기 때문에, 우리는 순전한 유희 형식이 아무런 단절도 겪지 않은 채 곧장 예술 형식으로 발전했다고는 가정할 수 없다. 오히려 밖으로부터의 어떤 매개 작용이 개입되었다고 단정할 수밖에 없는바, 어쩌면 모사품의 미술적 기능이야말로 바로 이러한 연결을 가능케 한 요인이었기가 쉽다. 하지만 마술 이전 시대의 유희적인 형상들조차 기계적으로나마 현실을 모사하는 자연주의적 경향을 지녔던바, 그것을 어떤 추상적·장식적 원리의 표현이라고 보기는 어려운 것이다.

— 아르놀트 하우저 『문학과 예술의 사회사 1』(백낙청 옮김, 창비 1999)