

## 라틴아메리카 연대기 문학에 나타난 고대신화의 구조\*

이종득(덕성여대 스페인어과)\*\*

- I. 서론
- II. 창조신화
- III. 영웅신화
- IV. 현세 개념과 역력
- V. 결론

### I. 서론

스페인 정복자들이 도착하기 이전의 고대 아메리카는 지역과 문화의 차이를 바탕으로 크게 2개의 문명권(메소아메리카와 안데스)으로 분류될 수 있다. 올메카(Olmeca)문명을 모태로 발전한 메소아메리카(Mesoamérica) 문명권은 현재의 멕시코에서 니카라과까지 포함하는 넓은 지역이다. 상호간의 교류가 활발했고 비교적 유사한 문화적 특징이 나타나지만, 지역별로 나타나는 문화적 차이에 따라 중앙고원 지역(Altiplano Central)과 마야지역, 그리고 오아하까(Oaxaca), 멕시코 만 해안지역(Costa del Golfo), 멕시코 서부(Occidente de México)로 세분화할 수 있다.<sup>1)</sup> 반면에 안데스 문명권은 안데스 산맥을 중심으

\* 본 연구는 2004학년도 덕성여자대학교 연구비지원으로 이루어졌음.

\*\* Jong-Deuk Lee(Duksung Women's University, Department of Spanish, ljkdetra@hotmail.com), "The Structure of the Ancient Myth in the Chronological Literature of Latin America."

1) 메소아메리카에 대한 정의와 분류는 학자마다 의견이 분분하다. 본 연구는 에두아르

로 현재의 에쿠아도르 남부지역, 페루, 볼리비아, 아르헨티나 북부지역을 포함하며, 지역적으로 크게 해안지대와 열대우림 저지대, 그리고 고산지대로 분류될 수 있다.

본 연구의 대상이 되는 멕시코 중앙고원지대에서는 고전기에 강대한 문화권을 형성한 테오티우아칸(Teotihuacán)이 있었고, 후고전기에는 톨테카(Tolteca)문명과 아스떼카(Azteca)문명이 순차적으로 존재했다. 반면에 마야문명지대에서는 멕시코의 남부와 과테말라, 그리고 벨리즈를 중심으로 고전기에 코판(Copán), 팰렌케(Palenque), 띠칼(Tikal) 등과 같은 도시국가가 출몰했다. 후고전기에는 멕시코 유카탄 지역에서 친첸잇싸(Chichenitza), 우슈말(Uxumal), 마야빘(Mayapan) 등과 같은 연합도시국가가 형성되어 발달했다.

양 문화권을 중심으로 발전해온 메소아메리카 신화는 시대를 달리하는 각 지역에서 다채롭게 발달해왔고, 그리스·로마신화에 비해 그 체계가 매우 복잡하고 난해하여 접근하기가 쉽지 않다. 광활한 지역에서 다신교를 바탕으로 형성된 수많은 씨족공동체와 연합형태의 도시국가들이 끊임없이 이합집산하는 과정에서 병합되거나 변형되었고, 새롭게 생성된 경우도 많기 때문이다. 따라서 후고전기 말기에 스페인의 연대기 작가들에 의해 기록된 신화들은 순수 단일 신화가 아니라 복합적인 종합 신화이다. 이러한 사실로 인해 메소아메리카 신화 연구는 쉽지 않은 작업이었다. 에드워드 셀러(Eduard Seler, 1849-1922)의 연구 이후, 1930년대부터 알폰소 까소(Alfonso Caso)를 중심으로 앙헬 마리아 가리바이(Angel María Garibay), 자크 수스텔(Jacques Soustelle), 미겔 레온 뽀르띠야(Miguel León Portilla) 등이 메소아메리카 연구의 기초를 다지며 다양하고 수많은 신화체계를 정리하기 시작했다. 그러나 현재까지도 메소아메리카의 중심 지역인, 멕시코 중앙고원지대와 마야문명권 신화들의 내적구조를 통해 신화의 내용을 분석하고, 상호 비교한 연구는 없었다.

본 연구의 목적은, 멕시코 중앙고원지대와 마야 문명권에서 발굴

---

도 마토스 목떼수마(Eduardo Matos Moctezuma)(1994, 49-73)의 견해에 바탕을 두고 있다.

된 각종 신화 중에서 창조신화와 영웅신화의 내용과 내적구조를 분석하고, 변형과정을 지역별로 비교하는 데에 있다. 이를 통해 복잡하며 혼돈스러운 메소아메리카 신화를 체계화시킬 수 있는 주요 원리를 추출하고, 우주관과 현세 개념을 정립하는 데에 있다. 또한 그간 연구가 시도되지 않았던, 고대 역력과의 관계에서 신화구조와 현세 개념을 새롭게 고찰한다. 이를 위해 본 연구는 아메리카 정복시기에 쓰여진, 연대기 작품에서 선별한 각종 창조신화와 영웅신화를 중심으로 스페인 침략 이전에 작성된 각종 고문서(Códice)와 문명별 유적을 비교하며 진행된다. 논문 전개의 효율성과 지면 관계상 멕시코 중앙고원지대에서는 전통적 체계를 유지하고 있는 “태양의 전설”, “제 5태양 창조”, “갯쌀꼬아뜰의 인간창조”, “우잇썰로쁘즈뜰리” 신화를 중심으로 선별하고, 마야문명 지대에서는 마야 신화의 종합판이라 볼 수 있는 “뽀뽀부”를 중심으로 “칠람발람”의 3개 사본을 보충 자료로 사용한다.

## II. 창조신화

### II.1. 이원적 일원론: “비형체”와 “형체”

시대와 지역에 따라 멕시코 중앙고원과 마야문명권 신화의 내용과 전개과정이 다르지만, 미지의 우주와 인간 존재를 이해하는 인식론이라는 공통점을 갖고 있다(López 1996, 362). 또한 각 지역의 민족이나 집단이 오래전부터 장구의 세월동안 동의하고 공유해 온 믿음체계이다. 옹의 시각에서 본다면 멕시코 중앙고원과 마야문명권의 집단무의식의 원형을 내재하고 있는, 세계에 대한 인식이며 상상력이고 행동의 지침서이다. 따라서 양 지역 신화의 원형체계는 과거와 현재, 그리고 미래의 통시간적 속성을 갖고 있으며 후고전기 말기까지 역사 속에서 끊임없이 반복되었다. 따라서 복잡해 보이는 양 지역의 신화들도 내적 구조를 세밀히 분석해 본다면, 일정 원리에 의

해 생성되고 변형되어 온 것을 확인할 수 있다.

멕시코 중앙고원과 마야문명권에서 발견된 다양한 신화들은 시대와 지역에 따라 차이가 있지만, 창조신화에 나타나는 구조적인 형태는 근본적으로 “이원적 일원론”에 바탕을 두고 있다. 이러한 신화구조는 멕시코 중앙고원의 전통적인 신화에서부터 쉽게 찾아 볼 수 있다. 천상 13계 오메요칸(Omeyocán)에 거주하는 최고의 천상신, 오메떼오틀(Ometeotl)은 우주의 근원이며, 동시에 오메떼꾸뜰리(Ometecuhtli)와 오메씨우아뜰(Omecihuatl)로 분화되는 이원성의 신이기 때문이다(Códice Florentino 1979).<sup>2)</sup> 곤살레스(1985, 100)에 의하면 전자는 긍정적인 힘이며 붉은 색으로 표시되고 빛과 뜨거움을 상징한다. 반면에 후자는 부정적인 힘이며 검은 색으로 표시되고 어둠과 차가움을 상징한다. 이러한 이원성은 기독교의 경우처럼 유일신에 의해 창조된 피조물이 아니라, 자기 스스로 “하나”에서 “둘”로 분화하거나, “둘”에서 “하나”로 합체하는 실체이다. 흥미로운 것은 오메떼오틀이 양신으로 분화될 때에 우주의 형체가 생기고, 양 신은 4명의 자식을 낳아 4방위(Tezcatlipoca rojo, Quetzalcóatl, Huitzilopochtli, Tezcatlipoca negro)를 세움으로써 현세를 창조하게 된다. 이러한 천지창조의 모습은, 전사의 복장을 한 쉬우떼꾸뜰리(Xiuhtecuhtli)가 떼스까뜰리뽀까를 팔과 다리, 몸통과 머리 네 부분으로 절단하여 4방향으로 던져 우주방위를 형성하는 모습이 그려진 페헤르바리 마이에르(Códice Fejérváry Mayer)고문서에서도 발견할 수 있다. 『그림으로 본 멕시코인들의 역사』도 지상세계가 4부분으로 나누어지고 들어올려진 하늘을 떠 바치기 위해 깃살꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀까가 거대한 나무로 변하여 현세를 창조하는 모습을 잘 보여준다.

멕시코 중앙고원지대에서 나타나는 천지창조의 또 다른 예는 뜰랄떼꾸뜰리(Tlaltecuhli)신화이다. 깃살꼬아뜰(Quetzalcóatl)과 떼스까뜰리뽀까(Tezcatlipoca)가 공조하여 땅에 살고 있는 거대한 괴물, 뜰랄떼꾸

2) 오메떼꾸뜰리와 오메씨우아뜰은 『그림으로 본 멕시코인들의 역사(Historia de los mexicanos por sus pinturas)』에서 또나까떼꾸뜰리(Tonacatecuhtli)와 또나까씨우아뜰(Tonacacihuatl)로 불린다.

뜰리의 사지를 찢어 4방향으로 던져 시·공간을 창조한다. 우주의 형체가 형성되기 이전의 상태를 의미하는 뜰랄떼꾸뜰리가 조화와 갈등의 관계를 반복하는 깻쌀꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀까의 이원성으로 표출될 때에 새로운 현세가 창조됨을 상징적으로 보여주고 있다. 이처럼 멕시코 중앙고원지대에서는 이원적 일원론을 중심으로 “비형체”와 “형체”, “혼돈”과 “질서”로 양분하고, “형체”와 “질서”의 세계를 “비형체”나 “혼돈”의 다양한 현상체로 이해했다. 현실의 모순을 “하나”의 근원으로 동일화하여 해결하기 위한 철학적 사유의 노력을 엿볼 수 있다.

창조신화에 나타나는 “이원적 일원론” 형태는 과테말라에서 16세기에 발견된 끼체(Quiché)족의 뽀뽀부(Popol Vuh) 창조신화에서도 쉽게 발견할 수 있다. “깃털 달린 뱀”, 구꾸마츠(Gucumatz)가 바다에 존재하고, 우라칸(Huracán)이라 불리는 “하늘의 심장”이 하늘에 존재함으로써 칠혹같이 어둡고 고요한 상태가 형상으로 드러나고 있기 때문이다.<sup>3)</sup> 그러나 하늘과 바다로 이원화되기 이전의 상태인, “하나”를 지칭하는 묘사가 나타나지 않는다. 오랜 세월을 거치는 동안에 유실된 것으로 추측되지만, 칠람발람(Chilam Balam) 추마엘(Chumayel) 사본(1973, 73-75)에서는 “비형체” 영역을 심연(abismo)라고 명명하고 있어 그 실체를 확인할 수 있다. 또한 이원적 일원론의 변형태에서 “비형체”의 영역을 어떻게 인식하고 있었는지를 구체적으로 알 수 있다. 나무 인간을 파괴한 대홍수 이후에 나타난 혼돈을 오만한 악마나 괴물로 지칭하고, 해와 달이 될 수 없는 존재로 파악하고 있기 때문이다. 결국 쌍둥이 형제, 우나뿌(Hunahpú, 사냥꾼)와 익스발란께(Ixbalanqué, 새끼 호랑이)가 부꿍 까찍스(Vucub Caquix, 7-마꼬앵무새)를 제거함으로써 새로운 세계를 열수 있었다. 쌍둥이 형제가 부꿍 까찍스를 죽이는 것은 거만한 욕망과 무질서로 인식되고 있는 “비형체”를 질서의 세계로 편입시키는 과정을 상징하고 있다. 이러한 내

3) 멕시코 중앙고원 깻쌀꼬아뜰의 기능과 역할은 고지대 마야에서는 구꾸마츠에 해당하며, 유카탄 지역에서는 꾸쿨칸(Kukulcan)과 상응한다. 후고전기 마야에서 깻쌀꼬아뜰은 매우 중요한 신으로 부각되지만, 초기 고전기 마야에서는 발견되지 않는다.

용은 전고전기 마야 문명인 이사빠(Izapa)의 석주(石柱)에서부터 발견되고 있다.

“비형체(혼돈)”의 영역이 분화되어 탄생한, 구꾸마츠와 우라칸은 멕시코 중앙고원지대의 오메테꾸뜰리와 오메씨우아뜰과 동일한 이원성의 기능을 한다. 하지만 구꾸마츠는 떼빼우와 물의 세계에서 공존하고 있었고, 우라칸의 몸은 3개(Caculhá Huracán, Chipi Caculhá, Raxa Caculhá)로 구성되어 있는 것으로 보아, 각 신들의 기능이 멕시코 중앙고원지대에 비해 다양하고 세분화되어 있었던 것으로 추측된다. 이후에 4방위(빠우아뜰, Pauhtun)가 세워지고 현세(와까-찬, Wakah-Chan)가 창조된다. 디에고 데 란다(Diego de Landa)(1982, 62)의 『유카판 지역 문물들의 제 관계(Relación de las cosas de Yucatán)』에서는 바깽(Bacab)이라 불리는 4명의 신이 4방향에서 하늘을 떠받쳐 현세를 창조한다. 마드릿 고문서(Códice Madrid) 또한 이원적 일원론에 근거한 4방위 설정을 잘 보여주고 있다. 이러한 마야의 천지창조 신화는 고전기 각종 토기에서 많이 발견되고 있다. 이를 통해 뽀뽀부의 창조신화가 오래전부터 시작하여 전고전기와 고전기를 거쳐 후고전기로 이어지는 연속성을 유지하고 있으며, 다양한 지역별 마야신화를 체계 있게 정리한 종합이라는 사실을 알 수 있다.

이처럼 메소아메리카인들은 현실(realidad)을 “비형체”와 “형체”의 세계로 이원화하고, “비형체”의 세계를 “형체”의 궁극적인 원천으로 인식했다. “형체” 이전의 세계는 혼돈의 상태이며, “형체” 세계의 모순이 결국은 같은 근원의 두 얼굴이었음을 보여주는 원초적인 무정형의 세계로 이해했다. 실제로 메소아메리카인들은 현세 창조이전의 “비형체”의 영역을 악마나 괴물로 지칭하며 두려워하기도 했고, 쌍둥이를 불길한 존재로 여겨 쌍둥이 중 한 명을 살해하기도 했다. 이러한 풍습은, 쌍둥이가 자신을 낳은 부모를 살해할 것이라는 미신 때문에 발생했다고 연대기 학자들은 말하고 있지만, 근본적으로 “이원적 일원론”에 바탕을 둔 창조신화에 기인한다(레비스트로스 1994, 47-64) 이원성으로 분화한 이후에 “비형체” 영역이 양 신에 의해 4부분으로 찢기는 과정을 거치거나, 양 신의 분화 형태인 4명의 신이 4

방위 설정을 함으로써 인간이 거주하기 이전의 현세가 창조되는 과정이 멕시코 중앙고원지대와 마야문명권 모두에서 공통적으로 나타난다.

### II.1.1. “비형체” 영역의 변화: 대지모신(大地母神)의 등장

“비형체”와 “형체”를 중심으로 발전한 멕시코 중앙고원지대의 전통적인 이원성은 뜰때까 문명이후, 멕시코 분지의 패권을 차지한 아즈텍의 우잇셀로쁘츄틀리(Huitzilopochtli) 신화에 의해 급격한 변화를 겪게 된다.<sup>4)</sup> 우잇셀로쁘츄틀리와 꼬올샤우끼(Coyolxauhqui)의 관계가 전통적인 이원성의 역학관계에 근거하고 있지만, “비형체”의 영역이 “뱀으로 짠 치마”를 입고 있는 지신(地神), 꼬아틀리꾸에(Coatlícuē)로 대체되었기 때문이다(Sahagún, 191-192). 우주를 형성하는 제 1물질을 대지모신(大地母神)으로 변환시킨 것은 급격한 종교·정치적 변동을 함축하고 있는 매우 큰 변화이다. 물론, 1790년 멕시코시 소깔로(Zócalo) 광장에서 발견된 꼬아틀리꾸에 석상의 머리부분이 2원화된 형태로 구성되어 있는 것을 통해 전통적인 이원적 일원론의 틀은 유지하고 있음은 알 수 있다. 하지만 우잇셀로쁘츄틀리는 이미 형성되어있는 이원성의 한 축을 대체하고, 부계가 다르지만 모계가 동일한 꼬올샤우끼와 적대적인 관계를 형성하고 있다. 메소아메리카에서 전통적으로 “형체” 세계는 “비형체”가 이분화하면서 형성되며, 양 축은 동시에 형성되고 한 축이 소멸되어 “비형체”로 환원될 때까지 공존하는 개념이다. 또한 이미 형성된 이원성의 양 축은 다른 것에 의해 대체되는 개념이 아니다. 따라서 우잇셀로쁘츄틀리는 부계가 다르기 때문에 동시에 형성된, 적법한 이원성에 속하지 않으며, 이원성 체계의 한 축을 동일한 모계를 근거로 대체한 것은 멕시코 중앙고원지대의 전통에서 유래를 찾아볼 수 없는 대사건이었다. 게다가 꼬올샤우끼는 우잇셀로쁘츄틀리에 의해 영원히 제거되어야 할 적대적인 대

4) 토베(1998, 100)에 따르면 우잇셀로쁘츄틀리는 별의 신 믹스꼬아틀과 불의 신 씨우떼꾸틀리, 그리고 메스까틀리쁘까의 속성을 갖고 있으며, 다양한 측면에서는 또나띠우와 일치하는 상징적 특징을 갖고 있다.

상으로 변질되었다.

아즈텍문명에서 나타나는 ‘비형체’ 영역의 변화는 흥미롭게도 마야문명에서도 공통적으로 나타난다. “비형체”의 영역이 지하세계의 신인, 아하우 꾸추마킵(Ajaw Cuchumaquic)의 딸, 익스킵(Ixquic)으로 대체되는 변화가 발견되기 때문이다. 스페야콥(Xpiyacoc)과 스무까네(Xmucané) 부부로부터 내려오는 독자적인 생성원리가 4방위 설정을 통한 현세창조로 이어지지 못하는 한계를 노출시키자, 지하세계의 익스킵이 우나뿌와 익스발랑계의 근원으로 등장하게 된다. 그러나 뽀뽀부에서 우잇셀로뽀츄틀리 신화의 경우와 동일하게 “비형체”의 영역이 대지모신으로 대체되지만, 멕시코 중앙고원지대의 내적구조와는 확연히 다르다. 우잇셀로뽀츄틀리의 경우는 먼저 부계가 명확하지 않으며<sup>5)</sup>, 우잇셀로뽀츄틀리의 등장은 이원성 창조와 동시에 이루어진 것이 아니다. 이원성이 형성된 이후에 꼬올샤우끼의 상대 축을 대체하며 등장했기 때문이다. 반면에 우나뿌와 익스발랑계는 동시에 생성된 이원성을 상징하는 쌍둥이이며, 부계와 모계가 동일하며 명확하다. 익스킵 또한 아즈텍의 꼬아뜰리꾸에와 비교해 매우 다른 차이를 보여준다. 지하세계에서 탈출하여 지상세계로 나온 익스킵은, 적자 쌍둥이(운 받츠와 운 초우엔)를 유지하려는 스무까네의 견제를 극복하고 자신이 낳은 서자 쌍둥이(우나뿌와 익스발랑계)를 새로운 이원성의 주체로 대체시켰다. 또한 현세의 순환원리를 재가동시킨 우나뿌와 익스발랑계의 상호공조는 이원성 창조의 초기 모습을 보여주고 있다. 반면에 무기력한 꼬아뜰리꾸에(“비형체”)를 보호하며 꼬올샤우끼와 대립하는 우잇셀로뽀츄틀리의 모습은 현세 창조와 인간창조 이후의 이원론적 갈등 관계를 보여주고 있다.

### II.1.2. 순환론

멕시코 중앙고원지대의 원주민들은 이원적 일원론을 바탕으로 우

5) 하늘에서 떨어진, 깃털로 된 공을 통해 꼬아뜰리꾸에가 수태했기 때문에 우잇셀로뽀츄틀리의 부계는 천상세계와 관련이 있다. 그러나 현재까지 발견된 사료를 통해서도 부계가 어느 신인지 정확히 알 수 없다.



주창조를 이해했고, 대립적인 양 신의 조화와 갈등을 통한 태양의 생성과 소멸이라는 주기적인 순환리듬으로 발전시켰다. 이러한 순환 원리는 페오띠우아간의 “제 5태양(Quinto sol)”신화에서부터 발견할 수 있으며, 뜰떼까를 거쳐 “아즈텍 역력(Piedra del sol)”에서 구체화 되었다. 『그림으로 본 멕시코인들의 역사』에 따르면, 아즈텍인들이 거주하는 세계는 5번째 태양이었다. 이미 서로 다른 4개의 태양이 존재했다 파괴되었기 때문이다. 제 1태양은 “땅의 태양”으로 검은 페스까뜰리뽀까에 의해 지배되었고 재규어에 의해 잡아먹혔다. 제 2태양은 “바람의 태양”으로 깻쌀꼬아뜰이 다스렸고 바람에 의해 멸망했으며, 인간은 원숭이가 되었다. 3번째 태양은 페스까뜰리뽀까가 지배한 “불의 태양”으로 하늘에서 떨어진 불비(火雨)에 의해 멸망했고, 인간은 새가 되었다. 4번째 태양은 “물의 태양”으로 깻쌀꼬아뜰이 지배했으며 찰치우뜰리꾸에(Chalchiuhtlicue)를 태양으로 삼았다. 홍수로 인해 멸망하고 인간은 물고기가 되었다. 5번째 태양은 “움직이는 태양(Sol de Movimiento)”으로 아즈텍인들의 현세이다. 깻쌀꼬아뜰이 지배하는 이 세계는 페스까뜰리뽀까가 태양을 훔칠 때 멸망할 것이며, 그때에 지진과 기근이 있을 것이다.

전(前) 4세계가 태양을 중심으로 설명되고, 4개의 태양은 땅, 바람, 불, 물과 관련되어 있다(Garza 1990, 20). 반면에 바띠까노 고문서(Códice Vaticano) 같은 경우는 물, 공기, 불, 땅의 순서로 구분했고, 꾸아우띠뜰란 연대기(Anales de Cuauhtitlán) 같은 경우는 물, 땅, 불, 바람의 순서로 기록했다. 이처럼 전(前) 4세계의 순환과정이 동일하지는 않지만 오메떼오뜰의 4명 자식과 연관된, 4방위와 직접적인 관계가 있어 보인다.<sup>6)</sup> 4방위를 회전하며 한 주기를 완료한 이후, 제 5태양은 새로운 주기의 시작을 의미하는 것일 수도 있기 때문이다. 그러나 제 5태양을 제 5의 본질과 연계시킬 수 있는 가능성도 배제할 수는 없다. 중요한 것은 제 5태양 이전에 4차례에 걸친 태양의 창조와 파괴가 있었고, 각 태양마다 이에 해당하는 생물체가 존재했

6) 미겔 레온 보르띠야(1997, 98)는 4방위의 신들이 각 태양을 지배했으며, 각각 땅, 공기, 불, 물을 상징하며 현세의 방향과 관련되어있다고 주장한다.

다 라는 사실이다.

우주를 주기적으로 생성하고 파괴하는 순환리듬은 마야 문명권에서도 공통적으로 나타난다. 그러나 멕시코 중앙고원지대의 경우와는 달리 우주순환의 횟수가 3회에 불과하고 태양 중심이 아닌 인간 중심의 주기적인 순환리듬을 보여주고 있다. “진흙인간”에서 “나무인간”을 거쳐 “옥수수인간”으로 변환하고 있기 때문이다. 그러나 전(前)인간 창조와 관련된 현세창조의 내용은 뽀뽀부에서 생략되어 나타난다. 반면에 란다가 언급한 바깥과 대홍수, 그리고 칠람발람(추마엘 사본과 마니 사본)의 신화에서는 현세 파괴의 장면을 잘 묘사하고 있다. 볼론-띠-꾸(Bolon-ti-cu)와 아 무센깁(Ah Muzencab)이 옥스라운-띠-꾸(Oxlahun-ti-cu)를 공격함으로써 4명의 바깥이 떠받치고 있던 하늘이 땅으로 무너져 내리고 세상의 종말이 일어났다.<sup>7)</sup> 칠람발람의 띠씨민 사본의 홍수신화에서도 현세 파괴의 장면을 발견할 수 있다. 땅과 물이 동일시되는 이참 깎 아임(Itzam Cab Aim, 지상 악어)을 볼론-띠-꾸(Bolon-ti-cu)가 제거함으로써 까툰(katun)의 역사가 종결된다.<sup>8)</sup>

양 지역 신화 모두에서 갈등하는 이원성 사이의 힘의 균형이 깨지는 것은 현세 파괴로 이어지고, 이원론적 현세의 뿌리인, “비형체” 세계로의 전환을 의미한다. 세계 종말의 원인은 대부분 피조물인 인간의 창조주에 대한 불충에 근거하고 있다. 현세가 원초적인 혼돈으로 회귀하고 원초적인 혼돈에서 새로운 현세가 생성되는, 양 세계(“비형체”-“형체”)간의 교류는 주기별로 이루어지는 순환의 개념이다. 따라서 “형체”와 “비형체” 사이의 역동적인 변화는 역사의 진보가 아니라 순환론적 구조인 “근원의 다양성”이다. 물론, “제 5태양” 신화와 뽀뽀부에서 단계별로 존재했던 인간이 점점 더 완전해지는 과정에 있는 것처럼 보인다. 이를 근거로 가르사(1990, 30-31)는 신과

7) 볼론-띠-꾸(Bolon-ti-cu)는 지하 9계를 의미하며, 옥스라운-띠-꾸(Oxlahun-ti-cu)는 천상 13계를 의미하지만 각 세계를 상징하는 신으로 나타난다.

8) 칠람발람 3개 사본(마니, 띠씨민, 추마엘)에서 세상의 나무들은 방향뿐만 아니라 특정한 색, 그리고 새들과도 연결되어져 있다. 이러한 특징이 고전기 마야 고지대에서 나타나지 않는 것으로 보아 멕시코 중앙고원의 영향으로 추측된다.

세계, 인간이 점점 더 완전해지는 과정에 있다고 주장한다. 하지만 신화 내용이 인간중심적 사고와 인식에 매몰되어 있고, 신화창조 시기를 미화하고 정당화시키고 있음을 감안한다면 신화에 대한 구조적 접근이 더 타당성을 확보할 듯 하다.

먼저, 주기적으로 순환하는 이원적 일원론에서 신들은 주기적인 순환구조 속에서 생성되고 소멸하며, 부활하여 순환한다. 그러나 시간과 공간을 달리하는 수많은 신들은 같은 근원의 다양한 현재화이지만 유일한 존재이다. 이러한 이유로 우나뽀와 익스발란께가 아버지와 삼촌을 기존의 모습으로 복원시킬 수 없었다.<sup>9)</sup> 수많은 신들의 특수성과 다양성은 주기적인 우주리듬으로 용해되어 “하나”로 귀결된다. 따라서 신들의 존재는 현상과 다른 별개의 실체가 아니며, 각 존재는 “현상하는 실체”이며 “실체적 현상”이다. 신들의 피조물인 인간 또한 이러한 순환구조의 리듬에 있기 때문에 각 단계마다 창조된 현세와 인간이 완전해지고 있다는 시각은 착시적인 결과로 보인다.

## II.2. 이원성의 변형태

이원적 일원론은 멕시코 중앙고원과 마야의 다양한 도시국가에서 발견된 신화에서 동일하게 유지된다. 그러나 시간이 흐르면서 이원적 일원론의 역학관계는 희석되고 현세창조와 이원적 갈등의 양상으로 신화가 변하게 된다. 먼저 떼오티우아간의 “제 5태양(Quinto Sol) 신화”에서는 “비형체”에서 이원화되어 “형체”가 나타난 이후에 현세를 창조하는 과정이 잘 묘사되고 있다. 현세의 이원성은 낮과 밤의 대립으로 상징화되고, 그 대표적인 건축물은 태양의 피라밋과 달 피라밋으로 구체화되었다. 사아군(1989, 479-482)이 수집한 “제 5태양 신화”에 따르면, 나나우앗쥬(Nanahuatzin)와 떼꾸쉴떼까뜰(Tecuciztecatl)이 4일간의 단식을 마치고, 각종 공물을 바친 이후에 불화로 속으로

9) 이러한 관계는 테올리아(teyolia)의 특성과 결부해서도 설명되어질 수 있다. 테올리아는 인간의 순수 실체로서 정신능력과 관련되어있으며, 사망한 자의 성스런 혈통의 근원이기 때문이다.

뛰어들어 각각 태양과 달이 되었다. 그러나 양 신이 상반되는 이원성을 갖고 있지만, 같은 근원의 쌍둥이임은 불명확하다. 단지, 떼꾸췌떼까뜰을 부유하고 오만한 겁쟁이 신으로 묘사하고, 나나우앗췌은 가난하며 병약하지만 겸손하고 용기 있는 신으로 묘사했을 뿐이다. 이는 “제 5태양 신화”가 생성될 당시에 이미 사회의 빈부차가 심하게 형성되어 있었던 시대였을 가능성을 시사한다. 중요한 것은 고전기부터 이원성이 상호보완적인 태양과 달로 분류되고 있으며, 사회상을 반영하여 신앙심과 경제적인 빈부 차이로 재분류되고 있다는 사실이다.

“형체” 영역의 이원론적 특징이 체계화되는 것은 쏘치칼꼬(Xochicalco)의 깻쌀꼬아뜰 전통이 뜰떼까의 중심도시였던 툴라(Tula)에 영향을 주면서부터이다. “깻쌀꼬아뜰 신화”에서는 “비형체”와 “형체” 사이의 역학관계는 생략되고, 이원성은 깻쌀꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀까로 이분화되어 갈등적인 양 신의 성격과 특징으로 구체화된다. “깃털 달린 뱀신(Serpiente enplumada)” 깻쌀꼬아뜰은 밝음과 생명, 질서의 세계와 연관된 반면에, 사아군(1989, 31-32)이 세상 어디에나 존재하며 불화를 일으키는 신으로 묘사한 떼스까뜰리뽀까는 “연기나는 거울(espejo humeante)”이라는 의미로 어두움과 죽음, 무정형의 혼돈세계와 관련되었다. 하지만 깻쌀꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀까는 근원이 같은 쌍둥이 형제로 등장하며, 이원성이 쌍둥이의 이미지로 상징화된다.<sup>10)</sup> 이러한 유형의 이원성은 멕시코 중앙고원지대에서 지역과 시기를 달리하며 세대를 두고 끊임없이 재탄생된다.

뜰떼까 문명의 이원적 일원론 전통은 아즈텍 제국에 이르러 깻쌀꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀가가 긴 꼬리로 역력의 태두리를 감싸며 하단부에서 얼굴을 맞대고 있는 “아즈텍 역력(Piedra del sol)”으로 형상화

10) 쌍둥이는 두 명의 인물상이라기보다는 한 인물의 두 가지 속성을 의미한다. 쌍둥이들은 각기 다른 두 개의 서로 다른 성향을 보인다. 하나는 의식적 정신을 획득한 정신 영역이고, 또 다른 한쪽은 근원적 정신성을 이루던 무의식의 영역에 속한다. 전자 영웅의 경우는 인간 삶에 대한 긍정적이고 적극적인 지지의 태도를 갖는다. 이에 반해 근원적인 정신 영역을 의인화한 후자 영웅의 경우는 보수적, 수동적 및 퇴행적인 태도를 가진다. 오히려 의식성을 획득한 영웅의 힘을 상쇄시키고 반목하는 존재로 부상한다(이유경 2002, 359-360).

되었다. 그러나 아즈텍 제국은 뜰때까 전통과 자신들이 독자적으로 창조한 신화 사이에서 갈등하고 있는 시대였다. 메쉬카족은 전통적인 오메테오텔을 대지모신인, 꼬아틀리꾸에(Coatlícuē)로 대체시켰고, 부계가 불명확한 우잇쉴로보츠뜰리가 기존 이원성의 한 축을 대체하며 꼬올샤우끼와 적대적인 관계를 유지하고 있기 때문이다. 침예화된 이원성의 갈등은, 신체가 여러 부분으로 잘린 모습이 부조되어 있는 꼬올샤우끼 석판에 잘 나타나있다. “중으로 장식된”이란 의미의, 꼬올샤우끼는 불의 여신 차띠꼬(Chatíco)의 딸이며, 쉐쑤우잇나우아(Centzon Huitznahua)라고 알려진 400명의 별 형제를 갖고 있다. 꼬올샤우끼의 친형제들이, 떼오티우아간의 “제 5태양 신화”에서 나나우앗쑤와 떼꾸쑤떼까뜰 이후에 불화로 속에 뛰어들어 별이 된, 수많은 신들의 모습을 재현하며 떼오티우아간의 전통을 잇고 있는 점도 주목할 만하다.

멕시코 중앙고원지대에서 발견되는 이원적 일원론의 변형태는 마야문명지대에서도 동일하게 발견된다. 그러나 신화의 전개방식은 상이하다. 구꾸마즈와 우라간으로 분화된 “형제”의 세계는, 인간이 존재하기 이전의 “두 번째 할아버지”와 “두 번째 할머니”, 그리고 “여명의 신(우나뿌 부츠)”과 “밤의 신(우나뿌 우띠우)”으로 이어진다. 부부인 남성과 여성, 그리고 낮과 밤의 이원성으로 표출되고 있다. 스페야쑤와 스무까네 부부 그리고 부꿍 까끼스(Vucub Caquiz)와 그의 부인은 또 다른 이원성들을 상징화한다. 그러나 부부 중심의 이원성은 부꿍 까끼스 계보에서 시빠끄나(Zipacná, 산을 만드는 자)와 까브라칸(Cabracán, 땅을 진동시키는 자)으로 이어지는 형제 중심의 이원성으로 변한다. 반면에 스무까네(Xmucané) 계보에서는 운 우나뿌(Hun Hunahpú, 첫째 날 사냥꾼)와 부꿍 우나뿌(Vucub Hunahpu, 일곱째 날 사냥꾼)에서 쌍둥이와 장자 중심으로 이어진다. 운 우나뿌와 익스바끼얄로(Ixbaquiyalo) 사이에 탄생한 운 받츠(Hun Batz, 첫째 원숭이)와 운 초우엔(Hun Chouen, 첫째 공예가) 세대에서도 이원성은 쌍둥이 중심이다. 그러나 흥미롭게도 적자였던 운 받츠와 운 초우엔은 부계가 같지만 모계가 다른, 서자 쌍둥이(우나뿌와 익스발랑께)

형제에 의해 대체되는 변화를 겪는다. 뽀뽀부에서 나타나는 다양한 이원성 변형태는, 칠람발람 마니 사본(1949, 231-232)의 경우에 껏쌀꼬아뜰이 9명의 지하 신들과 갈등하는 모습으로만 나타난다.

마야신화에서 나타나는 다양한 이원성의 형태는 모두 이원적 일원론에 바탕을 둔, 구꾸마츠와 우라간의 변형태이다. 또한 신들이 독자적인 생성과 발전을 거듭하며 부부중심에서 형제, 그리고 쌍둥이와 장자 중심으로 세대를 이어나가는 특징을 보여준다. 멕시코 중앙고원의 전통에서는 발견되지 않는 이러한 특징은 마야지역이 멕시코 중앙고원지대에 비해 상대적으로 전통적이며 정치변동이 급격하지 않았음을 보여주는 증표가 될 수 있다. 게다가 마야의 이원성 신들의 행동양식이 세대가 지날수록 강하게 인간화되고 사회화되는 또 다른 특징이 발견된다. 이러한 특징은 멕시코 중앙고원지대의 경우에 떼오띠우아칸에서부터 일부 발견되지만, 나나우앗찐과 떼꾸췌떼까뜰, 껏쌀꼬아뜰과 떼스까뜰리뽀까, 우잇췌로뽀츠뜰리와 꼬올샤우끼로 이어지는 이원적 변형태는 상대적으로 인간의 삶과 동떨어진 신중심의 행태를 보여주고 있다. 또한 마야신화에 나타나는 이원성의 대립은, 쌍둥이 사이에서 표출되지 않고, 현세를 창조하기 위해 상호공조하는 쌍둥이와 지하세계(Xibalba)간에 나타난다. 하지만 지하세계를 무력화시킨 이후에 태양과 달로 변신한, 쌍둥이 형제는 전통적인 이원성 간의 대립관계로 복원되었을 것이다. 이원성의 대립이 마야의 역력과 피라밋 구조에 극명하게 나타나기 때문이다. 한 예로, 후고전기 치첸잇싸 까스띠요(Castillo) 하단부에 위치한, 천상에서 하강하는 꾸꿀간과 피라밋 내부에 위치한 재규어 상에서 낮과 밤의 순환론적인 주기를 발견할 수 있다. 동쪽에서 일출한 태양이 천상세계를 여행한 후에 서쪽의 지하세계에서 재규어로 변하고, 지하세계 순례를 마치고 아침이면 다시 태양으로 떠오르는 것을 상징하고 있다.

마야문명권에서 나타나는 이원성 변형태의 특징과 구조가 멕시코 중앙고원지대와 다르게 표출되는 것은 지역별 차이에 근본적인 원인이 있지만, 신화들이 서술하는 부분이 다르기 때문에도 발생한다. 떼

오띠우아간 “제 5태양 신화”는 현세창조 과정을 서술하고 있고, 뜰때 까의 “꺄쌀꼬아뜰 신화”는 인간창조와 창조된 현세에서의 이원적 대립과 갈등을 다루고 있다. “비형체” 영역을 대지모신으로 대체시킨 이후에 등장한, “우잇썰로뽀츄뜰리 신화”도 현세 창조 이후에, 이원성에 근거한 역사의 역동성과 관련되어 있다. 반면에 뽀뽀부에 등장하는 신화는 현세창조 이전의 이원성 세계와 현세창조를 위한 영웅신의 모험에 서술이 집중되어 있고, 현세창조 이후의 역사 이야기는 끼체족을 중심으로 매우 구체적으로 전개되고 있다.

### II.2.1. 이원성의 정치적 변형

멕시코 중앙고원과 마야권에서 발견되는 신화들은 실제 각 지역의 역사변동이나 정치적 함수관계를 다양한 방식으로 함축하고 있다. 이러한 사실을 로페스 오스틴(1996, 359)은 메소아메리카 신화의 한 특징이라고 지적했고, 가르사(1990, 31)의 경우는 멕시코 중앙고원의 태양 신화가 나우아뜰 민족의 역사와 일치한다고 주장한다. 레온(1987, 75-76)도 우잇썰로뽀츄뜰리 신화의 이질성을 인식하고 사회·경제적 변화와 관련지었다. 아즈텍의 우잇썰로뽀츄뜰리 신화는 이방 소수민족이었던 메쉬까족이 멕시코 중앙고원지대의 패권을 잡은 이후에 정착민과의 대립구도를 반영하는 측면이 있기 때문이다. 하지만 어느 누구도 신화구조 분석을 통한 구체적인 연구로 심화시키지는 않았다.

우잇썰로뽀츄뜰리 신화와, 뽀뽀부의 서자 쌍둥이 형제가 적자 쌍둥이를 대체하고 새로운 현세를 창조하는 신화는 모두 전통적인 신화구조에 삽입된 새로운 신화이다. 우잇썰로뽀츄뜰리 신화에서 “비형체” 영역이 대지모신으로 대체되고, 이미 형성된 이원성 한 축을 대체하며 등장한 우잇썰로뽀츄뜰리는 부계가 다른 동복형제와 이원적 갈등을 일으키고 있다. 이러한 신화구조의 변화를 통해 기존체제 일부의 붕괴와 새로운 지배원리의 등장, 그리고 기존체제와 신체제 사이의 정치적인 긴장이 신화구조에 내재해 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 이방민족인 메쉬까족이 꼬아뜰리꾸예를 매개로 멕시코 중

양고원의 전통성을 확보하고, 기존체제를 꼬올샤우끼로 간주하여 모계를 제거하려는 부도덕한 집단으로 매도하고 있다. 이러한 신화구조는 아즈텍의 “꽃의 전쟁(Guerra florida)”을 합리화시키는 정치적인 도구로 활용했을 가능성이 매우 높다. 이원성 구조의 변화는 건축물의 구조에서도 구체적으로 나타난다. 페오띠우아칸 문명에서는 태양과 달 피라밋이 거의 동등한 규모로 축조되어 도시의 중심 역할을 담당했다. 반면에 아즈텍의 대 신전(Templo Mayor)에서는 피라밋 정상에 우잇셀로쁘즈뜰리 신전이 위치해 있고, 피라밋 밑 부분에 꼬올샤우끼의 온 몸이 조각난 형태로 부조된 석판이 위치해있다. 일원성의 현상체인 양 신 사이의 동등성이 사라지고, 꼬올샤우끼는 영원히 제거되어야 할 적대적인 대상으로 변질되어 있다.<sup>11)</sup> 또한 이원성의 현상체인 꼬올샤우끼가 자신의 근원인 꼬아뜰리꾸에를 제거하려 시도하는 행위와, 우잇셀로쁘즈뜰리가 동복 누이인, 꼬올샤우끼에 맞서 자신의 근원인 비형체 영역을 보호하는 행위는 멕시코 중앙고원 지대의 전통에서 유래를 찾아볼 수 없는 사건들이다. 이때부터 지상 세계를 우주의 원초적 혼돈상태와 일치시키며 영원한 제국을 꿈꾸었던 메취까인들의 종교·정치적인 야망을 엿볼 수 있다.

“우잇셀로쁘즈뜰리 신화”에서 나타나는 내적구조의 변화는 흥미롭게도 뽀뽀부에서도 유사하게 나타난다. 뽀뽀부 신화는, 스빠야콤포스무까네 부부, 그리고 운 우나뿌와 익스바끼얄로(Ixbaquiyalo)로부터 내려오는 모계 전통의 현세창조 능력 결여를 부각시키고, 모계를 새로운 대지모신 익스끼으로 대체했다. 또한 운 우나뿌를 부활시켜 현세를 창조해야 할 의무를 망각하고 있는 운바츠(Hunbatz)와 운초우엔(Hunchouén)의 무능함을 보여주고, 이복형제이며 서자인, 우나뿌와 익스발란게로 대체시켰다. “비형체” 영역의 질적인 변화와 쌍둥이 형제의 교체는 기존의 낡은 지배원리가 무효화되고 새 시대가 시작되었음을 보여준다. 정실이 아닌 첩, 익스끼이 스무까네의 시험을 통

11) 우잇셀로쁘즈뜰리 신전에서 인신공양된 시체는 계단을 굴러 떨어져 정확하게 꼬올샤우끼 석판에 떨어지게 건축되어있다. 아즈텍 대신전에서 인신공양은 우잇셀로쁘즈뜰리에 의해 꼬올샤우끼가 처참하게 패배하는 모습을 재현하는 종교행위이기도 하다.



과하여 옥수수신, 운 우나뿌의 부인이라는 것을 인정받음으로써 새로운 민족이나 집단이 정통성을 확보하며 기존 집단을 대체하고 있다. 게다가 신화에 따르면, 갖가지 공예술과 음악에 능숙한, 적자 쌍둥이 형제는 경제적인 무능력으로 인해 많은 고통을 당했고, 이복 쌍둥이 형제의 계략에 속아 나무에 올라갔다가 결국은 원숭이로 변했다. 이 내용을 통해 기존의 집단이 경제적인 문제로 인해 이복 동일 부계혈통의 집단에 의해 대체되었다는 것을 알 수 있다. 게다가 적자 쌍둥이들이 원숭이가 되었다는 점도 정치적인 계략이 강하게 풍기는 부분이다. 마야문명에서 원숭이는 신을 경배하지 않았고 영혼이 없었던 “나무인간”의 흔적이다. 결국, 이복형제를 옥수수로 만든 인간 이전의 “나무 인간”과 동일화시킴으로써 적자 쌍둥이를 시대착오적이며 불경한 집단으로 매도하며 정통성을 와해시키고 있다. 이러한 신화구조의 변화는 급격한 정치적 변동과 권력의 재편이 이루어졌음을 시사하고 있다. 이 신화는 후고전기 마야가 정착하면서 형성되었을 가능성이 있다. 끼체의 역사에서 자주 툴란(Tulan)이 등장하고, 이는 툴때까의 중심지였던 툴라(Tula)와 동일 지역일 가능성이 있기 때문이다.<sup>12)</sup>

따라서 뽀뽀부에 나타나는 신화구조의 변화는 고전기 이후에 일어난 급격한 정치변동을 함축하고 있을 수도 있다. 그 당시에 멕시코 중앙고원에서 이주해 온 이방민족이 고전기 마야문명의 붕괴에 일조했고, 마야의 여러 공동체와 손을 잡고 마야-멕시코 혼합형태의 여러 도시국가들을 유카탄에 건립했기 때문이다. 새로 등장한 지배체제는 기존체제를 공격하고 자신들의 정통성을 확보하기 위해 새로운 신화를 전통신화구조에 끼워 넣었을 가능성이 있기 때문이다. 중요한 것은, 서자 쌍둥이 형제의 등장이 기존의 낡은 지배원리를 무효화시키고 새 시대를 열기 위한 새로운 영웅의 등장을 의미한다는 사실이다. 한 민족이나 집단을 유지하고 발전시키는 원리가 그 기능을 다

12) 현재까지 발견된 사료의 부족으로 인해, 뽀뽀부의 툴란이 툴때까의 툴라인지는 정확히 알 수 없으며, 메소아메리카 학계에서도 의견이 분분한 상태이다. 따라서 필자는 하나의 가능성으로만 이 가설을 제기한다.

하지 못할 때에, 새로운 패러다임을 제시하며 기존의 패러다임을 대체하는 새로운 영웅이 나타나기 때문이다.

또한 우나뿌와 익스발란께 쌍둥이 형제에 의해 멸망하게 되는, 부릅 까깁스와 두 아들을 통해 이원론적 일원론의 역학구도에 바탕을 둔, 신화가 각 지역별 민족이나 정치집단별로도 독립적으로 발전되었다는 사실을 확인할 수 있다. 여러 개의 이원적 일원론 형태가 공존하며 대립하고 사라지는 것은, 여러 민족이나 집단들이 패권을 겨루며 흥망성쇠를 거듭했음을 보여주기 때문이다. 한 예로, 씨빠끄나의 주식이 생선과 게였음을 통해 부릅 까깁스 계보는 해안지대의 민족이나 정치 집단이었을 가능성이 높고, 사냥을 중심으로 살아가던, 우나뿌와 익스발란께는 산림지대의 집단이었을 가능성이 높다. 따라서 산림지대의 집단이 해안지대의 집단을 멸망시키고 패권을 장악하며 역사의 주체로 등장하고 있음을 상징적으로 보여주는 것으로 해석할 수도 있다. 말리노우스키(1996, 59-60)는 신화가 특정한 사회적 기능을 충족시키기 위해 특정 집단을 찬미하거나, 비정상적인 상태를 정당화하기 위해 창조되었기 때문에 신화는 진실하고도 공정한 역사가 될 수 없다고 주장한다. 하지만 신화를 토대로 잃어버린 역사를 재구성해 볼 필요는 있어 보인다. 중요한 점은, 신화에서 유추한 사실을 역사적 사실이라고 맹신하는 것이 아니라 다양한 가능성으로 열어 놓는 태도에 있다.

### III. 영웅신화

“비형체”에서 “형체”의 영역으로 전환하며 나타난 이원성은 메소아메리카 신화에서 대부분 현세창조와 연결된 영웅신화로 표출된다. “제 5태양 신화”의 나나우앗썬과 떼꾸썬떼꾸뜰리가 불화로 속으로 뛰어들어 태양과 달로 변환했듯이, 마야의 스텔란께와 우나뿌도 시발바의 신들이 파 놓은 불구덩이로 뛰어들어 몸을 태워 승천하여 해와 달이 되었다. 이처럼 영웅의 죽음은 재탄생으로 이어지고 새로운

현세창조로 나타났다. 영웅의 죽음은 인신공양의 한 원형이 되며, 현세창조와 유지를 위한 종교행위의 근간을 이루게 된다.

통상적으로 신화에 등장하는 영웅들은 비정상적인 방법으로 잉태되고, 혹독한 자신의 운명을 스스로 개척해나가는 운명의 길을 걷는다(김현선 2002, 17-18). 이러한 특성은 양 지역의 이원성 신들에게도 공통적으로 나타난다. 우잇셀로쁘츠뜰리의 탄생에는 의문의 수태과정이었다. 탄생과 더불어 부계가 다른 동복형제들과 싸워 이겨야 했다. 반면에 마야의 쌍둥이 형제는 모계가 다른 서자로 태어나 어린 시절에 다양한 시련을 겪어야 했고 적자인 이복형제를 물리쳐야만 했다. 서자 쌍둥이의 어머니인, 익스깍의 경우도 스무까네의 시험을 통과하여 옥수수신, 운 우나뿌의 부인이라는 것을 인정받아야 했고, 쌍둥이 형제를 낳을 때는 산에서 혼자 출산해야만 했다. 또한 갓 태어난 쌍둥이 형제는 할머니로부터 인정을 받지 못해 태어나자마자 개미집에 버려졌고 가시나무에 찢려 죽을 뻔한 위험한 고비를 넘겨야 했다.

영웅들의 시련은 대부분 당시의 금기를 어김으로써 발생하며, 시련의 극복은 정통성 확보로 이어진다. 꼬아뜰리꾸에는 신들에게 한 번의 출산만 허락된 전통적인 금기를 어기고 우잇셀로쁘츠뜰리를 잉태했으며, 익스깍은 지하세계의 뱀발차(Pucbal Chah)에서 운 우나뿌의 머리를 걸어둔 나무 밑에 머무르거나 나무의 열매를 따서는 안 되는 금기를 어겼다. 또한 우나뿌와 익스발란께는 공놀이(Juego de pelota)와, 그 도구를 숨겨온 할머니의 금기를 어겼다. 금기를 깬 영웅들은 기존체제를 붕괴시키고 새로운 시대를 주도적으로 창조해나가는 영웅적인 행위를 공통적으로 보여준다.

메소아메리카의 영웅들이 공통적으로 보여주는 영웅적인 행위의 또 다른 하나는 인간창조이다. 멕시코 중앙고원지대에서는 인간창조행위가 킷살꼬아뜰에 의해 이루어진다. 킷살꼬아뜰은 홍수에 의해 파괴된 4번째 태양에서 물고기로 변한 인간의 뼈를 얻기 위해 죽음의 세계인 므뜰란(Mictlan)으로 여행을 했다. 죽음의 세계를 지배하는 므뜰란떼꾸뜰리(Mictlantecutli)와 므뜰란떼씨우아뜰(Mictlantecihuatl)

의 다양한 시험을 극복하고 얻은 전(前)세계 “물고기-인간의 뼈”를 따모안찬(Tamoanchan)으로 가져와 자신과 신들의 피를 섞어 제 5태양에서 거주할 인간을 창조했다(Manuscrito de 1588 1968, 22). 마야의 인간창조 행위와 상이한 것은, 껏쌀꼬아뜰 단독으로 지하세계로의 여행을 수행했고, 이원성의 다른 축인, 떼스까뜰리뽀까의 역할이 부재하다는 점이다. 마야에서는 서자 쌍둥이가 상호공조하여 지하세계로의 여행을 통해 현세창조 행위를 수행하고, 인간창조를 위한 옥수수를 부활시키기 때문이다. 또한 아버지를 찾아 자신의 근원을 확보하고, 아버지와 어머니 사이의 정통성을 확립하고 있다.

껏쌀꼬아뜰의 인간창조는 인간이 식용할 수 있는 옥수수의 발견으로 이어진다. 개미의 도움으로 껏쌀꼬아뜰이 생명의 산인, 또나까떼 빼뜰(Tonacatepetl)을 발견하고, 나나우앗쥌(Nanahuatzin)과 뜰락록의 도움으로 또나까떼 빼뜰에서 옥수수를 구한다. 이러한 껏쌀꼬아뜰의 행위는 멕시코 중앙고원지역에서 매우 오래된 개념으로, 창조된 인간이 죽을 때까지 반복해야 할 노동의 원형이 된다. 반면에 마야 지역에서는 우나뿌와 익스발랑께가 지하의 세계(Xibalba)로 내려가 지하의 중요 신인, 운 까메와 부꿍 까메를 죽여 지하세계를 무력화시키고 죽은 자신들의 아버지(운 우나뿌)를 부활시킴으로서 인간창조의 근본 물질이 되는 옥수수가 지상에 다시 존재하게 했다. 옥수수 신의 부활은 새로운 “옥수수-인간시대”의 개막을 알린다(Florescano 1995, 51). 하지만 서자 쌍둥이가 인간창조 행위에는 참여하지 못하고, 이원성의 전통적인 원형 중, 한 축이었던 구꾸마츠와 떼빼우에 의해 인간 창조가 이루어진다. 후기에 등장하는 영웅은 단지 인간창조의 재료가 되는 물질을 재순환시키는 기능으로 축소되고 있다. 이는 오래전부터 존재해 오던 구 신화와 후기에 와서 삼입된 새로운 신화가 합체하면서 생긴 현상이다.

인간창조에서 흥미로운 부분은 인간의 불완전성에 관한 것이다. 껏쌀꼬아뜰은 지상으로의 귀환 길에 넘어져 “물고기-인간” 뼈를 땅에 떨어트렸고, 메추라기들이 부리로 쪼아서 다양한 종류의 인간들이 탄생했다. 지적 능력의 저하와 관련된 언급은 없지만 이는 인간

의 불완전성과 관련되어 있다. 반면에 뽀뽀부에서는 신들의 능력과 동등하게 창조된 4명의 최초 인간(첫째 아들은 “웃는 호랑이, Balam Quitzé”, 둘째는 “밤 호랑이, Balam Acab”, 세 번째는 “귀한 이, Mahucutah”, 네 번째는 “달 호랑이, Iqui Balam”)들에 당황한 구꾸마츠와 우라칸은 인간의 시야를 흐리게 하여 지적 능력을 저하시켰다.<sup>13)</sup> 양 신화 모두, 인간이 신과 동등한 능력을 소유하는 것을 원치 않는 공통점을 보여준다.

또 다른 공통점은 인간창조에서 물이 중요한 생성 요소로 등장한다는 사실이다. 죽은 뒤에 가루로 만들어져 강에 뿌려진 마야의 쌍둥이 형제가 5일째 되는 날 물 속에서 물고기-인간의 모습으로 환생했다. 깻쌀꼬아뜰이 홍수에 의해 파괴된 4번째 태양에서 물고기로 변한 인간의 뼈를 얻는 모습과 유사성이 있다. 이후에 뽀뽀부에서는 바다의 신들인, 구꾸마츠와 떼베우에 의해 인간이 창조되고, 멕시코 중앙고원지대에서는 이원성의 한 축인 스무까네(이원적 구조상 마야의 구꾸마츠와 상응한다)의 주도아래 깻쌀꼬아뜰과 여러 신들이 자신들의 피를 “물고기-인간” 뼈에 뿌려 다섯 번째 인간을 창조했다.

영웅들의 지하로의 하강 과정은 멕시코 중앙고원지대와 마야지역이 서로 상이하지만, 현세순환의 작동을 이루기 위한 영웅적 행위이며 통과제의(通過祭儀)로 귀결된다. 이원성의 분신인 마야의 쌍둥이들은 아버지이며 옥수수 신인 운 우나뿌를 부활시키고, 어머니이며 지하 여신인, 익스끼의 확고한 위치를 공고히 하기 위해 지하세계의 왕인 “으뜸 죽음 군주”와 “일곱 죽음 군주”를 죽여 희생의 제물로 바치고 지하세계를 무력화시켰다. 그 이후에 새로운 현세의 축인 태양과 달로 변했다. 하지만 이러한 마야 쌍둥이 형제의 행위는 멕시코 중앙고원지대의 깻쌀꼬아뜰과 비교해 다양한 측면에서 차이점을 보여준다. 가장 큰 차이는 지하세계와의 관계에서 나타난다. 마야 쌍둥이 형제는 모든 만물의 근원인, “비형체” 영역을 대지모신으로 전

13) 인간창조에 대한 신화는 “솔롤라의 역사 혹은 깻치켈족의 연대기”(Memorial de Sololá o Anales de los cakchiqueles)에서도 등장한다. 뽀뽀부와 다른 차이점은 인간창조를 위해 신들이 동물(한 예, 뱀)들의 피를 이용하여 인간을 만든다는 점이다.

환시키기 위해 지하세계의 중요한 신들을 제거하고 지하세계를 무력화시킨 이후에 자신의 어머니 중심으로 새로운 위계질서를 재편해야 했다. 반면에 깃살꼬아뜰이 이원성의 한 축으로 활동하던 시기는 오메떼오뜰이 건재했고, 아직은 대지모신이 등장하지 않았던 시기였다. 따라서 지하세계는 이원성의 다른 한 축이었던 떼스까뜰리뽀까와 연관된 세계이며, 깃살꼬아뜰과 역학적인 이원성 관계에 있었다. 결국, 깃살꼬아뜰은 삶과 죽음의 순환적 리듬에 맞추어 “물고기-인간” 뼈만을 가지고 지상으로 나와야 한다. 만약에 마야의 쌍둥이 형제들처럼 지하세계를 무력화시켰다면 제 5태양 세계는 사라지고, 다시 만물의 근원이며 혼돈인, “비형체”로 전환되었을 것이다. 게다가 이원적 일원론의 순환리듬에서 제 5태양은 떼스까뜰리뽀까에 의해 멸망되도록 예정되어 있었다. 또한 깃살꼬아뜰은 마야의 쌍둥이 형제들처럼 태양이나 달로 전환될 필요가 없었다. 떼오띠우아칸 전통이 계속 영향을 미치는 시대에 살고 있었기 때문에 나나우앗썬과 떼꾸썬 떼까뜰에 의해 태양과 달이 이미 창조되어 있었기 때문이다. 이러한 차이는 우잇썰로뽀즈뜰리에게서도 발견된다. 우잇썰로뽀즈뜰리는 만물의 근원을 대지모신으로 대체시키는 역할을 성공적으로 수행했지만, 불화로 속으로 뛰어들어 태양이나 달로 변신하거나, 인간창조를 위한 지하여행을 시도하지 않는다. 이를 통해 아즈텍 문명이 떼오띠우아칸과 톨테카의 전통 아래에 있었음을 쉽게 짐작할 수 있다. 이처럼 각 지역에서 발견되는 다양한 신화를 분석할 때는 종합적인 신화구조의 틀 내에서 그 위치를 설정하고 내용을 분석해야 한다. 다른 신화와의 단순 비교를 통해 결론을 내릴 경우에는 우를 범하기 쉽다. 신화의 구조적 접근을 통해 신화의 시대별 연관관계뿐만 아니라 지역별 상호관계까지도 유출할 수 있고, 이를 바탕으로 신화의 변형 과정을 이해할 수도 있다.

깃살꼬아뜰의 지하여행은 이미 형성된, 천상과 지하세계의 이원론적 대립을 바탕으로, 지상세계에 거주할 인간을 창조하여 현세(천상, 지상, 지하)의 주기적인 순환리듬을 재가동시키기 위한 것이다. 반면에 마야 쌍둥이 형제의 지하여행은, 초기 이원성 상태에서 만물의

근원인 “비형체” 영역을 대지모신으로 대체하고 태양과 달을 중심으로 한, 새로운 현세를 창조하여 우주순환을 재가동시키는 데에 그 목적이 있다. 따라서 깻살꼬아뜰의 지하로의 여행은 단독으로 수행해야 할 임무이지만, 마야 쌍둥이 형제의 경우는 함께 지하로 내려가 상호공조 하에 실행해야 할 지하여행인 것이다. 이처럼 영웅들의 행위와 다른 신들과의 역학관계는 신화의 내적구조에 따라 정해진다.

현세순환의 작동을 위해 영웅들이 지하세계로 하강하여 행하는 갖가지 모험과 시험은 지하세계 4방위를 이해하는 것으로 시작된다. 깻살꼬아뜰은 소라고동을 불면서 지하세계를 4바퀴 돌아야 했고, 마야의 쌍둥이 형제들은 4방위와 관련된 색채의 4갈래 길(붉은 길, 검은 길, 하얀 길, 노란 길)에서 자신의 목적지를 선택해야 했다. 이후에 양 지역의 영웅들이 겪은 여러 시험과 극복, 그리고 겪은 고통은 새로운 현세를 가동하기 위한 산고이며 통과 의식이다. 이 신화는 이후에 창조된 인간들에게 삶의 고통을 극복하며 살아가야 하는 삶의 원형을 이룬다. 고대 원주민들에게 있어서 삶의 행위 자체는 우주순환의 리듬에 참여하는 성스러운 행위이며, 현 지상세계를 유지시키는 힘이였다. 이처럼 깻살꼬아뜰과 마야 쌍둥이들의 지하여행은 인간창조와 현세창조를 위한 행위이다. 이 신화적인 영웅들은 원초적인 이원성의 어두움을 찢고 혼돈상태로부터 질서를 창조했다. 그들의 행위는 새로운 문명을 창조하는 것이며, 동시에 각 지역의 민족과 집단들에게 중요한 삶의 지침서이며 행위의 원형을 이룬다 (López 1989, 144-145).

#### IV. 현세 개념과 역력

메소아메리카 인들이 말하는 현세(現世)는, 인간이 거주하는 지상 세계뿐만 아니라 천상세계와 지하세계까지 포함하는 개념이다. 초자연적인 현상이나 무형의 존재조차도 현실의 일부가 되었고, 수많은 신들과 인간이 공존하고 있었던 사회였다. “형체” 세계의 내적 원리

인 이원성은 각각 천상세계와 지하세계의 축을 구성하고, 이후에 인간이 거주하는 지상세계가 창조된다. 지상세계는 중앙고원지대와 마야문화권 동일하게 4명의 신에 의해 4방위가 설정될 때에 형성된다. 한 예로, 칠람발람 마니본(1949, 233)에 따르면, 천지이변 이후 4명의 바깽(Bacab)이 4종류 색의 나무(Imix)를 동서남북에 심으면서 지상세계가 형성되었다. 흥미로운 것은 인간이 거주하는 지상세계가 천상세계와 지하세계 사이의 이원적 역학관계에 의해 창조되는 시·공간이라는 점이다. 다시 말해, 천상세계와 지하세계는 끊임없이 상호교차하며 지상세계의 역동성을 창조하며, 지상세계의 모든 현상은 대립적이지만 같은 근원을 갖는, 양 신의 이원론적 조화와 갈등의 산물인 것이다. 따라서 지상세계에 존재하는 모든 사물은 이원성의 원칙에 의해 창조되고 파괴된다. 만약에 천상세계와 지하세계 사이의 대립적인 이원성이 사라진다면, 현세는 오메테오티로 회귀함으로써 당연히 지상세계는 소멸하게 된다. 이처럼 메소아메리카 인들은 우주의 질서와 지상세계의 모든 현상이 신들의 뜻에 의해 움직이는 것으로 파악했기 때문에 신들의 뜻을 알아내려는 열망은 천문학과 수학의 발달로 이어졌다.

메소아메리카 인들이 상상한 세계관과 우주순환의 원리는 옥수수 의 성장과정이나, 팔렌께(Palenque) “생명의 나무(Arbol de vida)”로, 혹은 칠람발람 추마엘 사본의 “생명 기원의 나무(Yax-Imix-Ché)”로 형상화되었다. 또한 태양과 달의 주기적인 순환리듬은 메소아메리카의 공놀이(juego de pelota)에 응축되어 나타났다. 경기장에서의 공의 움직임은, 동쪽에서 뜬 태양이 서쪽으로 지고, 밤이 되면 재규어로 변하여 지하세계를 지나 다시 동쪽 하늘로 떠오르는 모습을 상징한다.

마야지역과 멕시코 중앙고원지대에서 모두 동일하게 천상세계는 13계의 서열로 층이 구성되어 있고, 지하세계는 9계층의 서열로 나누어져있다. 각 층마다 특정한 신, 그리고 천체와 지하세계가 각각 자리를 잡고 있다. 칠람발람 추마엘 사본(1973, 62-63)을 통해 천상 13계와 지하 9계는 이원성의 단계별 세분화임을 알 수 있다. 이러한 이유로 아즈텍 문명에서 13이라는 숫자는 행운을 부르는 숫자였던



반면에 9는 불길한 숫자로 인식되었다. 지상세계의 현상과 움직임은, 천상 13계와 지하 9계가 순환적인 리듬으로 교차하며 결정되고, 지상세계는 천상과 지하세계의 특정 영역과 시간에 주기적으로 연결되는 시·공간의 연속체이다. 흥미로운 것은 칠람발람 추마엘 사본(1973, 97-100)에 의하면, 현세가 생기기 이전에 제일 먼저 달(mes)이 생겨나고 이후에 날(día)이 창조된다. 그리고 하늘과 땅이 창조된다. 유카탄 지역의 마야인들이 숫자와 역력을 통해 현세창조와 순환리듬을 설명하려했던 지적 의도가 엿보인다. 실제로 천상 260일(20일x13계)과 지하 180일(20일x9계)은 2,340일마다 한 주기를 이루며, 천상력은 9회, 지하력은 13회를 순환하여 원점으로 회귀한다.<sup>14)</sup> 그러나 메소아메리카인들은 천상계와 태양의 주기를 바탕으로 한 역력을 발전시켰고(S. Edmonson 1995, 346), 지하세계와의 관계에서는 역력을 발전시키지 않은 듯 하다. 20일과 9계가 연관된 180일 역력이 발견되지 않고 있기 때문이다. 오히려 천상 13계와 태양을 결부시켜 지상세계의 역동성을 설명하고, 이를 수학적으로 형상화한 것이 260일 종교력(쉴킨, Tzolkin)과 365일 일반력(합, Haab)이다. 그리고 천상세계의 주기와 지상세계의 주기가 결합하여, 52년에 한번씩 원점으로 돌아오는 주기를 완성시켰다.<sup>15)</sup> 이러한 역력들은 산술적 의미의 역력인 동시에 원주민들이 공유하고 있었던, 우주와 인간 존재를 이해하는 방식이 함축되어 있는 인식체계였다. 이 역력들은 지상세계의 다양한 현상을 설명하고 예측하는 수단으로 활용되었다(López 1989, 143). 아즈텍 인들이 체계화시킨 지상세계는 동서남북, 네 개의 방향으로 이루어져 있다. 각 방향은 특별한 색채(동: 붉은 색, 서: 검은 색, 남: 노란 색, 북: 하얀 색)로 상징되며, 각각의 신과 시간이 배정

14) “지하력”의 개념은 필자가 처음으로 사용하는 용어이다. 이원적 일원론을 바탕으로 구성된 현세의 순환구조는 반드시 천상 260일 “종교력”뿐만 아니라 지하 180일 형태의 “지하력”이 필요하기 때문이다. 현재까지 발견된 사료부족으로 더 이상 연구를 진행할 수는 없지만, 하나의 가능성으로 열어놓아야 할 부분이다.

15) 종교력과 일반력 이외에도 마야 문명권에서는 금성력, 대주기력, 박뿔(1.0.0.0.0 144000일) 주기력 등이 더 사용되었다. 하지만 역력의 기본은 52년 주기를 형성하는 종교력과 일반력이다. 자세한 내용은 다음 책 참조: Munro S. Edmonson(1995), *Sistemas calendáricos mesoamericanos: el libro del año solar*, México: UNAM.

되어 있다. 종교력의 시간은 동-북-서-남 순의 시계 반대 방향으로 끊임없이 움직이며, 천상의 13계와 지하의 9계를 순차적으로 조립하며 흐른다. 또한 지상세계의 역사는 지정된 단위의 시간이 돌아오면, 과거에 발생했던 사건이 다시 반복되는 주기적인 현상의 연속으로 이해했다(Soustelle 1994, 104-105). 또한 종교력과 일반력의 순환주기에 따라, 각 신들은 일정시점에서만 출현하여 자신의 역할을 지상세계에서 수행하고 사라지며, 인간 생활과 역사가 역동적으로 변화해 간다. 과거는 현재의 원형이었고, 현재에서 과거의 사건을 조명해 볼 수도 있었다. 이러한 이유로 플로레스까노(1995, 140-141)는, 현대인에게 명확히 구분하는 과거, 현재, 미래 개념이 메소아메리카에서는 부재했다고 주장한다. 과거는 일어난 사건이 아니라 현재 일어나고 있는 사건이기 때문이다. 이러한 주기적인 순환사상과 초자연적인 존재 간의 연관관계 때문에 아즈텍과 마야의 시간개념에는 예언적인 특성이 내재되어 있다.

종교력과 일반력을 바탕으로 멕시코만 지역을 중심으로 “나는 자들(voladores)”이라 불리는 전통놀이가 탄생했다. 높은 나무 기둥의 끝, 한 중간에서 1명은 북을 치며 피리를 불고, 나머지 4명은 줄을 잡고 거꾸로 매달려 13회전을 하며 땅으로 내려오는 것으로 구성되어 있다. 줄을 잡고 내려오는 각 사람들이 회전하는 수는 천상계 13층과 일치하고, 4명의 회전 합 52회(4명 x 13회전)는 종교력 260일과 일반력 365일이 다시 원점으로 되돌아오는 데 걸리는 52년 주기를 의미한다. 게다가 흥미로운 사실은, “나는 자들”이라는 전통놀이가 죽은 자가 천상세계에서 4년간 머문 이후에 새가 되어 지상세계로 하강하는 것을 상징하고 있다는 것이다.

메소아메리카 역력에서 자주 등장하는 20일은, 20진법에 근거한 메소아메리카 산술에 기초한 숫자로 보인다. 20진법을 사용하게 된 원인은 정확하게 알려져 있지 않지만 4방위의 순환과도 관련되어 있을 가능성이 매우 높다. 란다(1966, 138)의 분류에 의하면 20일이 5일씩 4개 그룹으로 분류되고 있기 때문이다. 또한 역력 숫자 자체에 1년의 순환 횟수를 표기하기 위한 방법일 가능성도 높아 보인다. 20

진법으로 표기된 마야 역력의 3단계 숫자를 통해, 현대 10진법의 숫자가 보여줄 수 없는, 1년(365일)단위의 해(年)가 몇 번 있었는지를 한 눈에 알아볼 수 있기 때문이다.

마야에는 멕시코 중앙고원지대에서는 발견되지 않는 장주기력이 있다. 그러나 마야인들이 상상한 최대 수는 결코 13 박툼(Bactun)을 넘지 않는 특징이 있다. 그들은 수의 무한증가를 거부하고 천상 13계를 한 주기의 틀로 설정했기 때문이다. 따라서 드레스덴 고문서(1965, 74)에 나오는 현세창조의 날(4-아하우 8-꾸꾸)은 기원전 3114년 8월 13일부터 시작되었고, 이 박툼 주기는 2012년 12월 21일 종결된다. 이 주기에 맞추어 현세가 창조되고 파괴된다고 고전기 마야인들은 믿었다. 이러한 전통은 후고전기 유카탄에서도 유지되어, 칠람 발람 3개 사본에서 홍수와 세상의 창조는 까툼 2 아하우(Katun 2 Ahau)에 일어난다. 이 날은 약 260년의 주기를 가지고 반복되는 13개의 20년 길이 까툼의 첫째 날이다(토베 1998, 159).

이처럼 멕시코 중앙고원지대와 마야문명권의 신화들은 역법과 다양하게 결합했고, 현세의 질서체계와 순환리듬은 숫자를 통해 설명되어졌다. 고대 원주민들이 천문학에 집착하며 역력과 수학을 발전시키게 된 근본적인 원인은 미지의 우주와 각종 현상, 그리고 인간 존재를 이해하기 위한 노력이었다. 역력은 종교 체계의 중심에 자리잡으며 정치뿐만 아니라 사회전반에 강력한 영향을 끼쳤다.

## V. 결론

멕시코 중앙고원지대와 마야문명권을 중심으로 발전해 온 다양한 신화는 그 지역 원주민들에게 존재의 근원이며 의식의 뿌리이다. 신화 연구는 그들이 상상했던 우주와 삶의 양식을 근원적으로 성찰해볼 수 있는 좋은 기회이다. 그러나 오랜 기간에 걸쳐 광활한 지역에서 수많은 신화가 생성되고 변형되는 과정을 겪었기 때문에, 양 지역의 신화체계는 매우 복잡하고 난해하며, 신들의 성격과 기능이 유

동적이어서 접근하기가 쉽지 않다.

이러한 문제를 해결하기 위해 본 연구는 먼저 모든 신화의 근원인, 창조신화의 내적 구조를 분석하고, 이를 바탕으로 이후에 나타나는 각종 영웅신화의 구조를 분석하여 구조·기능적인 동일성을 발견하고 총체적인 서사구조를 단계별로 분류했다. 첫째, 멕시코 중앙고원지역과 마야문명권에서 발견된 창조신화는 “비형체(혼돈)”와 “형체(질서)” 사이의 역학적 관계에 기초하여 “순환하는 이원적 일원론”을 중심으로 발전해왔다. 이후에 관념적이며 형이상학적인 “비형체” 영역이 구체적이며 실제적인 대지모신(大地母神)으로 대체되는 변형태가 양 지역에서 동일하게 나타났지만 기본 구조는 전통적인 이원적 일원론을 유지하고 있다. 두 번째 단계는 “형체” 영역의 이원성이 각 지역에서 다양한 신으로 화(化)한 변형태로 나타나며 신화의 전개방식도 상이하다. 그러나 이원성 신에게 부여된 원형적인 역할은 인간이 거주할 수 있는 지상세계가 갖추어진 현세창조 행위이다. “형체” 영역의 내적 원리인 이원성이 각각 천상세계와 지하세계의 축을 구성하고, 4방위가 형성된 이후에 인간이 거주하는 지상세계가 창조된다. 세 번째 단계에서는 현세창조 이후에 이원성을 상징하는 신들이 인간을 창조하기 위해 지하로 하강하는 모험을 감행하게 된다. 결국은 많은 시험과 시련을 극복하고 지상세계에 거주할 인간을 창조하고, 인간이 식용할 곡물을 발견하는 영웅적인 행위로 귀결된다. 네 번째 단계에서는 인간이 거주하는 완전한 현세창조 이후에 다양한 변형태의 이원성 신들이 갈등과 대립 관계를 통해 현세를 주기적인 리듬으로 순환시키게 된다.

이러한 단계별 서사구조는 멕시코 중앙고원지대와 마야문명권에 산재하여 존재하는 수많은 신화와 신들의 행태를 이해 할 수 있는 기본적인 시각을 제공해준다. 따라서 각 지역에서 발견되는 다양한 신화를 분석할 때는 신화의 내적 구조와 기능을 분석하여, 단계별 서사구조에서 그 위치를 설정해 볼 필요가 있다. 동일한 단계에 위치한 신화는 내용과 신의 행동양식이 거의 유사한 특징을 보인다. 그러나 실제로 발견되는 신화는 변형태인 경우가 많다. 오랜 시간이

흐르면서 유실된 부분과 첨가되고 변형된 부분들이 혼합되어있기 때문이다. 이런 경우에는 신화의 내용을 단계별 요소로 분류하면 시대별 연관관계를 알아낼 수 있고, 지역 간의 영향과 신화의 변형과정 까지도 유출해낼 수 있다. 또한 복잡다단한 신들의 기능과 의미도 쉽게 이해할 수 있다.

멕시코 중앙고원지대와 마야문명권에서 나타나는 이원성 변형태의 특징과 전개방식이 상이하게 표출되는 것은 지역과 문화적 차이에 근본적인 원인이 있으며, 각 지역의 신화들이 서술하는 단계가 다르기 때문에도 발생한다. 하지만 양 지역의 신화는 근본적으로 이원적 일원론의 형태를 벗어나지 않으며, 단계별 서사구조에서도 이탈하지 않는다. 또한 신화구조의 분석을 통해 신화에는 각 지역의 역사가 다양한 방식으로 함축되어 있고, 한 민족이나 집단의 체제를 수호하고 정통성을 확립하기 위해 신화구조의 변화를 시도했다는 놀라운 사실도 발견할 수 있다.

멕시코 중앙고원지대와 마야문명권에서 현세(現世)는 이원적 일원론에 바탕을 둔 3세계로 구성되어있다. 이원성은 각각 천상세계(13계)와 지하세계(9계)를 구성하고, 인간이 거주하는 지상세계는 4방위가 설정된 이후에 천상계와 지하계 사이의 이원적 역학관계에 의해 창조되고 파괴되는 시·공간이다. 양 지역의 역력은 신화와 다양하게 결합하여 천상계와 태양을 중심으로 발전했으며, 가장 대표적인 역력은 260일 종교력(Tzolkin)과 365일 일반력(Haab)이다. 고대 원주민들에게 있어서 역력은 단순히 산술적 의미의 수가 아니라, 우주와 지상세계의 다양한 현상, 그리고 인간 존재의 의미를 이해하는 방식이 내재된 인식체계이다.

## Abstract

Los diversos mitos, encontrados en el Altiplano Central de México y el área de la civilización maya, son las raíces del existir indígena, por

ello su estudio es, sin duda alguna, una buena oportunidad para observar su cosmogonía y su modo de ser. En este estudio se analiza la estructura interna del mito de la creación universal, y con ello, los de los héroes de cada zona a fin de poder crear un arquetipo épico.

Los mitos de la creación universal se desarrollaron en torno al principio de “Uno en dos”, que, a su vez, abarca la relación dialéctica entre “lo que no es” y “lo que es”. La dualidad representa, respectivamente, el mundo celestial y el infernal, y en medio de ellos, se encuentran los cuatro puntos cardinales que construyen el mundo terrenal donde vive el hombre.

Después, los dioses de la dualidad se ven obligados a emprender un viaje al mundo infernal y conseguir el material para la creación humana. Encuentran el maíz que necesita la criatura humana para poder existir; sin embargo, terminada la creación del hombre, comienza el conflicto dual entre los dioses y el universo empieza a moverse de forma circular.

La cosmogonía nahua y maya consiste en 3 mundos diferentes que se asocian. La dualidad se transforma en dos ejes: 13 estratos del mundo celestial y 9 estratos del infernal, dentro del ritmo dialéctico en el que se crean y se destruyen todas las cosas del mundo terrenal. Combinado con esta cosmogonía mítica, se crea el calendario, girando en torno al mundo celestial y el sol. Los más representativos son los calendarios de Tzolkin y Haab. Para los indígenas, el calendario no es sólo un número aritmético, sino una manera de entender el universo y el ser humano.

Key Words: Mito mesoamericano, Mito de la creación universal, Mito del héroe, Estructura mítica, “Dos en Uno” / 메소아메리카 신화, 세계창조 신화, 영웅신화, 신화구조, 이원적 일원론

논문투고일자: 2005. 07. 07.

심사완료일자: 2005. 07. 27

게재확정일자: 2005. 08. 20

## 참고문헌

### 1. 한국어 참고문헌

- 김현선(2002), 「세계 영웅신화 연구서설」, in 『세계의 영웅신화』, 동방미디어, pp. 11-26.
- 레비 스트로스 C(1994), 『신화를 찾아서』, (이동호 역), 동인.
- 『마야인의 성서: 포폴부』(1999), (고혜선 역), 문학과 지성사.
- 말리노우스키 B(1996), 『원시신화론』, (서영대 역), 민속원.
- 이유경(2002), 「영웅신화의 분석심리학적 이해」, in 『세계의 영웅신화』, 동방미디어, pp. 333-379.
- 토베, 칼(1998), 『아즈텍과 마야신화』, (이응균/천경호 역), 범우사.

### 2. 외국어 참고문헌: 고문서와 연대기

- Anales de Cuauhtitlán, en Códice Chimalpopoca*(1945), (trad. Primo Feliciano Velázquez), México: Imprenta Universitaria.
- Chilam Balam de Maí, en Códice Pérez*(1949), (trad. Ermilo Solís Alcalá), Mérida: Oriente.
- Códice Borgia*(1963), México: FCE.
- Códice Dresden*(1965), (Introducción de Ferdinand Anders y H. Deckert), Austria: Graz, Akademische Druck-und Verlagsanstalt.
- Códice Florentino(textos nahuas de Sahagún)*(1979), (Edición facsimilar publicada por el Gobierno Mexicano), 3 Vols. México: Archivo General de la Nación.
- Códice Vaticano Latino 3738 o Códice Vaticano-Ríos, en Antigüedades de México, basadas en la recopilación de Lord Kingsborough* (1964), Vol. III, México: Secretaría de Hacienda y Crédito Público.
- El libro de Chilam Balam de Chumaye*(1973), (trad. Antonio Mediz Bolio), México: UNAM.
- El libro de los libros de Chilam Balam*(1969), (trad. Alfredo Barrera

- Vásquez y Silvia Rendón), México: FCE.
- El libro de Tezcatlipoca, señor del tiempo: libro explicativo del llamado Códice Fejérváry Mayer*(1994), México: FCE.
- Manuscrito de 1558, fol. 75-76, en Miguel León-Portilla, Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares*(1968), México: FCE.
- Memorial de Sololá o Anales de los cakchiqueles*(1950), (trad., introd. y notas por Adrián Recinos), México: FCE.

### 3. 외국어 참고문헌: 단행본

- Benavente Motolinía, Fray Toribio de(1994), *Relaciones de la Nueva España*, México: UNAM.
- Castillo, Bernal Díaz del(1955), *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, 2 Vols. México: Porrúa.
- D. Coe, Michael(1995), *El desciframiento de los glifos Mayas*, México: FCE.
- Durán, Fray Diego(1995), *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, I, II, México: Cien de México.
- Florescano, Enrique(1995), *Memoria mexicana*, México: FCE.
- González Torres, Yolotl(1985), *El sacrificio humano entre los mexicas*, México: FCE.
- Historia de las Indias de la Nueva España*(1969), (Estudio crítico, apéndice y notas de Edmundo O'Gorman), México: Porrúa.
- Krickeberg, Walter(1995), *Mitos y leyendas de los Aztecas, Incas, Mayas y Muiscas*, México: FCE.
- la Garza, Mercedes de(1990), *El hombre en el pensamiento religioso náhuatl y maya*, México: UNAM.
- Landa, Diego de(1966), *Relación de las cosas de Yucatán*, México: Porrúa.
- León-Portilla, Miguel(1987), *México-Tenochtitlan: su espacio y tiempo*



- sagrados*, México: Plaza y Janés.
- López Austin, Alfredo(1989), *Hombre-Dios: religión y política en el mundo náhuatl*, México: UNAM.
- \_\_\_\_\_ (1996), *Los mitos de Tlacuache*, México: UNAM.
- Matos Moctezuma, Eduardo(1994), “Mesoamérica”, en *Historia antigua de México*, México: INAH., pp. 49-73.
- Orozco y Berra, Manuel(1954), *Historia antigua y de las culturas aborígenes de México*, I, II, México: Fuente Cultural.
- Popol Vuh, las antiguas historias del Quiché*(1968), México: FCE.
- Popol Wuj: antiguas historias de los indios quichés de Guatemala*(1986), México: Porrúa.
- S. Edmonson, Munro(1995), *Sistemas calendáricos mesoamericanos: el libro del año solar*, México: UNAM.
- Sahagún, Fray. Bernardino de(1985), *Historia general de las cosas de Nueva España*, México: Porrúa.
- Seler, Eduard(1963), *Comentarios al Códice Borgia*, 2 Vols., México: FCE.
- Spranz, Bodo(1993), *Los dioses en los códices mexicanos del grupo Borgia*, México: FCE.
- Torquemada, Fray Juan de(1969), *Monarquías Indiana*, 3 Vols. México: Porrúa.