

창조 신화의 보편성과 특수성

천지와 만물이 창조되기 전에 모든 것은 혼돈, 어둠, 무질서 상태에 있었다. 혼돈은 모든 것이 뒤섞여 있음을 말하고, 어둠은 그것들의 형체가 드러나지 않음을 의미하며, 무질서는 어떠한 가치판단이나 인위적인 힘이 개입되지 않은 상태를 말한다. 즉 창조되기 전에 모든 것은 본래 있는 그대로 그렇게 '존재'했다.

최초의 신화라고 일컬어지는 수메르 신화에서도 태초에는 하늘과 땅이 섞여 있었고, 그렇기 때문에 높은 곳과 낮은 곳의 구분도 없었으며, 높은 곳이 하늘이고 낮은 곳이 땅이라는 개념 구분은 더더욱 없었다. 수메르 신화에서 최초로 존재하는 것은 남신과 여신, 그리고 남신의 시종뿐이었는데, 남신인 압수와 여신인 티아마트가 뒤섞여 여러 명의 신들이 태어난다. 다시 말하면 수메르 신화에 나오는 신은 절대적이고 전능한 유일신의 개념과는 거리가 있다. 신들의 탄생과 신들의 대립, 그리고 신들의 싸움에 의해 신들의 세계가 구축되고 난 후, 최후의 승리자인 마르두크가 자신을 중심으로 모든 신들이 신들의 역할에 충실하고 신들 상호 간에 균형을 유지하도록 태양계를 엄격하게 통제한다. 그리고 나서 비로소 인간을 포함한 지상의 모든 것을 창조한다.

창세기에서는 우선 하나님이 천지 창조의 주체임을 밝히고, '땅'과 땅 속, '수면'과 '위'라는 수직적인 공간과 위계를 미리 전제하며, 그 중에서 '하나님의 영'이 최고임을 천명한다. '땅이 혼돈하고 공허하며 흑암이 깊음 위에 있'는 상태에서 맨 먼저 빛을 만들고 그 빛을 통해 창조 작업이 이루어진다. 다시 말하면 암흑의 혼돈 상태에 빛이 개입됨으로써 어두움이 사라지고, 모든 것의 형체가 드러나며, 비로소 질서 개념이 생긴다. 카오스와 코스모스, 어두움과 빛의 관계에 있어서 질서와 빛에 의해 혼돈과 어두움이 물러나는 방식이 창세기의 창조 방식이다. 또한 창세기에 의하면 먼저 자연이 생기고, 그 다음에 각종 생명체가 만들어지며, 인간이 맨 나중에 창조된다. 그리고 인간은 창조된 모든 것들에 대한 전권을 위임받는다.

그리스 신화에서 창조는 혼돈을 의미하는 카오스가 우선 땅의 여신인 가이아를 낳은 데서 비롯된다. 가이아는 처녀 생식을 통하여 최초의 하늘신인 우라노스를 낳고 자신의 자식인 우라노스를 남편으로 삼아 또 다른 자식을 낳는다. 그리고 그 자식을 남편으로 삼아 수많은 다른 신을 낳는다. 이렇게 해서 그리스의 열 두 신도 탄생하고 그리스 신들의 세계도 형성된다. 그리스 신화에서는 우주도 자연도 가이아의 처녀 생식에 의해, 다시 말하면 땅으로부터 자연 발생하기 때문에 땅이, 여신이 모든 것의 근원이자 원천이 되며, 땅으로부터 비롯되는 모든 것은 동등한 자격과 동격의 위상을 부여받는다. 따라서 그리스 신화에서는 신과 거인과 인간이 엄격한 위계질서를 바탕으로 하는 수직적인 관계를 맺기보다 상호 작용하는 수평적인 관계를 맺으면서 서로가 서로에게 개입하고 서로가 서로의 영역을 넘나든다. 그리스 신화 속 거인 역시 이런 맥락에서 신과 인간을 보다 직접적으로 매개한다.

켈트 신화의 창조 이야기는 유럽의 다른 창조 신화와 사뭇 다르다. 켈트 신화에는 여신이든 남신이든 신에 의해 세상과 인간이 창조되었다는 식의 창조 이야기가 빠져 있다. 대신 신들의 종족이 인간이 살고 있는 영역으로 이주해 오거나 인간의 거주 지역을 침략해서 그곳에 눌러 앉는 식으로 인간과 관계를 맺는다. 또한 켈트 신화에서는 신과 인간과 동물, 그리고 미물들의 관계가 지극히 수평적이고 유동적이다. 그렇기 때문에 때로는 신의 존재가 지극히 미약해지기도 하고, 신이 요정의 형태로 축소되어 나타나기도 하며, 인간이 신을 능가하는 힘을 발휘하기도 한다.

게르만 신화의 창조 방식은 또 다른 양상을 띤다. 게르만 신화에 의하면 혼돈으로부터 최초로 태어난 거인 이미르가 사악하고 위협적이었기 때문에 오딘의 삼형제가 이미르를 죽이고 이미르의 시체로부터 세상을 창조한다. 무에서 유를 창조하는 것이 아니라 유를 무화하고 그것으로부터 다시 새로운 것을 만들어 내는 것이 게르만 신화의 창조 방식이다. 그리고 물 위를 떠다니는 두 개의 나무가 인간이 되는데, 이렇게 볼 때 인간의 탄생은 이미르의 죽음 내지 시체와 직접적인 연관이 없다. 신은 죽어 하늘에서, 인간은 태어나 세상의 중심에서 살게 되는데, 세계 창조한 후 오딘이 심었다고 하는 거목 위그드라실이 신과 인간의 사이를 이어준다. 따라서 신과 인간은 한편으로 연결되어 있고 또 다른 한편으로 더 이상 가까워 질 수 없는 일정한 거리를 유지한다. 게르만 신화에 나오는 신들이 인간과 마찬가지로 운명의 지배를 받을 수밖에 없는 이유가 바로 여기에 있다.

인도의 창조 신화 버전 중 창조의 신 브라흐마가 씨앗을 발아시켜 이 세상과 만물을 만들었다는 것이 비교적 잘 알려진 이야기이다. 따라서 인도 신화 속의 창조는 혼돈으로부터 무엇이 생겨남으로써 혼돈이 청산되는 것도 아니고, 빛의 작용에 의해 어둠이 물러나는 것도 아니며, 무질서를 질서의 상태로 만드는 것도 아니다. 힌두교의 창조 이야기에 따르면 힌두의 신 브라흐마가 원래 가지고 있던 씨앗이 발아하는 것이 창조의 시작이고 씨앗이 다양하게 분화되는 것이 바로 창조의 과정이다. 그런데 물이 없으면 씨앗이 발아하지 못하기 때문에 창조 자체가 불가능해진다. 인도의 창조 신화에서 물이 곧 창조의 기본 조건이 되기 때문에 인도인들은 물을 생명과 세계, 그리고 만물의 근원으로 생각하고 물을 신성하게 여긴다. 물속의 씨앗이 발아하여 황금알이 되고, 그 황금알 속에서 브라흐마가 탄생하며, 그렇게 탄생한 브라흐마가 그 씨앗으로부터 삼라만상과 인간을 만드는 것이 곧 힌두교의 창조 작업이다. 그렇다면 신이 곧 씨앗이고, 신도 그 씨앗으로부터 비롯되며 신 역시 물이 있어야만 존재할 수 있는 것이다.

이집트에는 수천이 넘는 신들이 있다. 이것은 이집트의 신이 지금까지 언급된 신들과는 근본적으로 다르다는 것을 의미한다. 이집트의 신은 히브리 신처럼 유일하지도, 절대적이지도, 무한하지도 않다. 그렇다고 인간과의 교류가 특별히 긴밀한 것도 아니다. 수천 명의 신들이 존재한다는 것은 시공간적인 변화에 따라 신의 존재가 가변적이 되

고, 때가 되면 신의 권위에 변화가 생기며, 왕조에 따라 그때그때 모시는 신이 다르고 다양하다는 것을 말한다. 신들의 숫자만큼 수많은 고대 이집트 신화 중에서 거의 모든 왕조에 걸쳐 전 시대에 등장하는 신이 바로 누^{Nu}이다. 태초에 세계에는 하늘의 폭포에서 흘러내리는 물 이외에 아무 것도 없었는데, 이 하늘의 물, 또는 그 물 속에 사는 신이 바로 '누'이고 이 누 신이 천지 창조를 주관한 것으로 알려진다. 누와 누트 사이에서 아들과 딸이 태어나고 이 남매가 결합하여 또 다른 아들, 딸을 낳고, 이 남매가 또 결합하여 다른 아들과 딸을 낳는다. 그렇게 해서 역시 남매이면서 부부인 오시리스와 이시스가 호루스를 낳는데, 호루스 탄생 이후 이시스가 모든 신을 지배하는 힘을 갖게 된다. 이런 맥락에서 이집트 창조 신화는 신화의 탈신화화에 의해 잃어버린 여신의 힘과 목소리를 다시 회복하는 장치로서 기능한다.

중국의 창조 신화에서는 혼돈의 상태가 보다 구체적으로 묘사된다. 중국 창조 신화에 의하면 창조 이전의 세상은 계란 속에 흰자와 노른자가 들어있는 것처럼 한 덩어리 혼돈 상태이다. 이러한 혼돈 속에 반고가 갇혀 있다가 반고 스스로 알을 깨고 나오면서 중국의 창조 신화가 시작된다. 반고가 알을 깨고 나오자 알 속에 있던 무거운 것은 아래로 내려가고 가벼운 것은 올라가는데, 이것들이 위아래로 움직이면서 다시 혼돈의 상태로 돌아가려고 하자 반고는 두 팔을 뻗어 위의 것과 아래의 것을 고정시킨다. 이 지점에서 반고의 모습이 게르만 신화의 위그드라실이 겹쳐진다. 온 힘을 다해 하늘과 땅을 분리하고 난 후 지친 반고는 본래의 힘을 회복하지 못하고 죽게 되는데, 반고의 죽음을 통해 삼라만상이 창조되고 반고의 몸이 썩은 그 곳에서 인간이 창조된다. 반고의 죽음이 창조의 전제가 되고 반고의 시체로부터 세상이 창조되는 것은 인도의 창조 이야기와 겹치는 부분이다.

일본의 창조 신화에서 세계는 미숙하고 미완성인 채로 똥똥 떠다니는 혼돈의 상태이다. 하늘 세계에 이미 여러 명의 신들이 존재하지만 이 신들은 여전히 몸을 숨기고 있다. 이런 상황에서 이자나기노미코토와 이자나미노미코토라는 남녀 신이 태어난다. 이제 이전의 다섯 신이 혼돈 상태의 국토를 이 두 남녀 신에게 넘겨주면서 창조의 과업을 수행하게 하고 이 두 신은 자신들에게 맡겨진 임무를 수행한다. 또한 이 두 신에 의해 인간이 만들어지는데, 일본 창조 신화에서 남녀 신의 결합 과정이 비교적 구체적으로 묘사된다. 이렇게 신의 창조 작업이 다른 신들의 위임에 의해 결정되는 것과 신들의 인간 창조가 인간의 출산 방식에 의존한다는 것은 그만큼 일본의 창조 신화가 인간의 삶과 밀접한 관계에 놓여 있다는 것을 말해준다. 그리고 바로 이러한 요소가 일본의 창조 신화를 역사화 하는 근거가 되는 것이다.

단군 신화나 마고할미 이야기에서는 무에서 유를 창조하거나, 기존의 유를 무화해서 그 무에서 유를 창조하거나, 아니면 혼돈에 질서를 부여하는 것으로서 삼라만상을 만들어내는 창조 이야기가 종합적으로 등장하지 않는다. 물론 하늘의 아들인 환웅이 꿈이 변해 사람이 된 웅녀와 결합해서 인간 단군을 낳았고 그 단군이 한민족의 시조라는

이야기나 거인 마고할미가 특별한 능력과 재주를 발휘하여 한반도에 위치해 있는 어느 특정 지역을 만들었다는 이야기 역시 창조 이야기에 포함될 수 있다. 그리고 이 두 이야기를 합치면 한국의 건국 신화와 창세 신화의 틀이 어느 정도 갖추어지는 것도 사실이다. 하지만 한국 신화에도 소위 말해서 카오스에서 코스모스로의 이동에 해당하는 창조 이야기가 분명히 존재한다. 예를 들어 제주도에서 큰 곳을 할 때 천지를 만들고 하늘과 땅을 연 많은 신들을 모시는 노래부터 시작하는데, 그 노래에 의하면 혼돈, 즉 천지가 혼합되어 한 덩어리인 상태에서 창조가 이루어진다. 그리고 창조 작업을 주도하는 자인 '미륵'이나 '도수문장'은 하늘과 땅을 분리하기 위해 그 사이에서 버티고 서 있는데, 이러한 모습이 바로 반고의 모습이기도 하고 위그드라실의 형상이기도 하다.