

신화적 신비가 사라진 시대의 창작 윤리:

<샌드맨: 칼리오페>에 나타난 ‘결박당한 칼리오페’

홍은숙*

〈차 례〉

1. 들어가는 말
2. 고전에 나타난 칼리오페 존재론
3. <샌드맨>에 나타난 글쓰기 도구로 전락한 칼리오페
4. 신화의 현재화와 변화의 불가피성
5. 나오는 말

【국문초록】

<샌드맨: 칼리오페>(The Sandman: Calliope)는 닐 게이먼(Neil Gaiman)의 그래픽 노블(Graphic Novel) 장르의 창작 판타지 『샌드맨』을 넷플릭스, 워너 브라더스, 엘렌 하인버그, 데이비드 고이어가 각색과 제작에 참여한 OTT 콘텐츠이다. <샌드맨: 칼리오페>는 고대 신화와 SF 요소를 융합하고, 과학과 신비가 혼재하는 우

* 동국대학교 WISE캠퍼스 부교수

리 시대의 독특한 세계관을 특징으로 한다. ‘샌드맨’과 ‘칼리오페’는 형이상학적 존재로서 초자연적 힘을 지닌 ‘꿈결’(Dreaming World)과 ‘창작의 고뇌’를 각각 의인화한다.

〈샌드맨: 칼리오페〉에서 인간 소설가는 신화적 신비의 법칙을 이용하여 칼리오페를 결박하여 학대하고 창작의 힘을 강탈한다. 이 글은 ‘칼리오페의 포획’을 칼리오페의 ‘영감 생성 능력의 포획’으로 설명한다. 결박당한 칼리오페는 소설가들 사이에 매매와 거래의 대상으로 전락한다. 글쓰기 도구로 전락한 칼리오페는 ‘신화적 신비가 사라진 시대의 창작 윤리’에 의문을 제기한다.

고대 그리스적 개념인 뮤즈는 신화와 서사시 그리고 아테네 철학에서 다층적 의미를 지닌 복합체적 존재론을 특징으로 한다. 뮤즈는 신화, 문학, 과학, 철학 영역을 교차하면서 의미가 심화 되고, 다양한 시대와 분야에서 각색과 전유의 과정을 거치면서 분리와 분화의 길을 개척한다. 이 글에서 뮤즈의 존재론은 물질 문명 시대의 비물질적(immaterial)인 것의 가능성과 영적(spiritual) 개념과 테크네(Techne) 개념 그리고 형이상학적 관념의 측면에서 논의된다.

〈샌드맨: 칼리오페〉는 신화적 신비가 사라진 시대에 영감과 창작은 과연 어떤 의미가 있는 것인지 그리고 탈신화와 탈신비의 시대에 창작 윤리는 어떠해야 하는가에 대한 문제를 제기한다. 〈샌드맨: 칼리오페〉는 신비의 개념들이 인간 삶의 형이상학적인 것의 근원과 연계되어, 필멸자와 불멸자의 상호 얽힘이라는 관계성에서 되레 인간의 길을 제시하는 이야기이다. 이는 영적 존재들의 포획과 결박 이후 신비적 신화의 현재화 작업이라고 할 수 있다. 영적인 힘과 무정형의 힘이 도구화된 세상에서 다시 신화적 신비를 되살기 위해, 칼리오페는 윤리적 해결책을 제시한다. 결박당한 칼리오페는 고전 문헌의 시적 영감 너머 새로운 차원의 영감을 제시하여 칼리오페의 이야기를 다시 써 내려가려는 포부를 밝힌다.

‘생각하는 기계’와 ‘생성형 AI’를 비롯한 새로운 생각과 기술이

확산하는 시기에 창작과 영감의 칼리오페 이야기는 변화의 불가피성을 담지한다. 칼리오페가 글쓰기 도구로 전락하고 글을 쓰는 창조적 행위가 도구화되는 시점에 이르러, 인간이 글을 쓰고 새겨지기 위한 매개체로 전락하는 니체의 고민이 다시 대두된다. 이 글은 글쓰기 도구로 전락한 것은 결박당한 칼리오페가 아니라 컴퓨터 앞에서 키보드를 마구 내려치는 머독임을 반증한다. 〈샌드맨: 칼리오페〉는 인간 고유성의 몰락과 영적인 힘의 기계화에 대한 반성적 성찰을 제기한다.

주제어: 변화의 불가피성, 〈샌드맨〉, 영적인 힘의 도구화(기계화),
창작 윤리, 칼리오페

1. 들어가며

닐 게이먼(Neil Richard MacKinnon Gaiman)은 DC 코믹스(DC Comics)의 대표 작가이며, 소설가이고, 영화 각본가이다. 게이먼은 1989년부터 1996년까지 DC 코믹스에서 출간된 ‘그래픽 노블’(Graphic Novel) 장르의 『샌드맨』(*The Sandman*)을 비롯하여 다양한 콘텐츠 창작 활동을 하고 있다. 이 글에서 논의할 게이먼의 『샌드맨』은 만화계에서 가장 권위 있는 아이즈너 상(Eisner Awards)을 26번 수상하였고, 에디터, 작가, 편집, 커버 등 다양한 분야별로 역사상 최다 아이즈너 상을 수상하였다.

‘샌드맨’은 동화와 전설상의 샌드맨, 마블(Marvel)의 〈샌드맨〉, 그리고 DC 코믹스의 『샌드맨』이 있는데, 이들은 각각 다른 캐릭터와 주제를 다루는 서로 다른 장르의 이야기다. 이 글에서 논의할 〈샌드맨: 칼리오페〉(*The Sandman: Calliope*, Season 1 Episode 11, 2022)는 게이먼의 창작 판타지를 원작으로 하여, 넷플릭스

(Netflix), 워너 브라더스(Warner Bros), 게이먼, 데이비드 고이어(David Goyer), 앨런 헤인버그(Allan Heinberg)가 각색과 제작에 참여한 OTT 스트리밍 콘텐츠이다.¹⁾ 게이먼의 『샌드맨』은 어린이를 잠재우는 요정도 아니고, 슈퍼 히어로도 아니고, ‘형이상학적 존재’로서 초자연적 힘을 지닌 꿈결(Dreaming World)의 모르페우스(Morpheus)를 주인공으로 한다. 게이먼의 『샌드맨』은 고대 신화와 SF 요소를 융합하여, 과학과 신비가 혼재하는 우리 시대의 독특한 세계관을 특징으로 한다.

게이먼의 『샌드맨』은 총 75편 연재되어 10권의 책으로 출간되었고, 2022년 8월 넷플릭스에서 게이먼의 『샌드맨』을 각색하여 〈샌드맨, 시즌 1〉을 발표하였고, 2023년 새로운 에피소드를 발표할 예정이다. 게이먼의 『샌드맨』의 특이점과 창작 스타일은 넷플릭스에서도 유지된다. 이 글은 각색 드라마 〈샌드맨〉에 나타난 ‘공포와 두려움이 가득한 배경과 설정’에서 이루어지는 ‘형이상학적 존재(개념, 관념)의 의인화 방식’에서 주목하여 ‘과학기술 중심 사회’에서 ‘신화적 신비와 영원한 영적 힘의 새로운 가능성’에 다간다.

넷플릭스 〈샌드맨, 시즌 1〉의 11번째 에피소드인 〈칼리오페〉(Calliope)는 게이먼의 『샌드맨』의 정규 시리즈는 아니지만, 발표 순서상 세 번째 시리즈인 『드림 컨트리』(*Dream Country*, 1991)에 포함된 칼리오페 이야기를 각색한 드라마이다. 『샌드맨: 드림 컨트리』의 한 에피소드인 〈칼리오페〉는 고대 그리스 신화의 뮤즈 칼리오페(Calliope)의 영감 생성 능력의 본질에 의문을 제기한다. 고전적 의미에서 칼리오페는 작가들의 숭배를 받으며 작가들에게 창작을 위한 영감(inspiration)을 불어 넣는 ‘영적(spiritual) 존재’이지

1) *The Sandman: Calliope*. Produced. Neil Gaiman, David Goyer, and Allan Heinberg. Netflix, 2022.

만, 〈샌드맨: 칼리오페〉에서는 ‘문학과 창작의 어둠(고뇌)’을 재현한다.

〈샌드맨: 칼리오페〉에서 인간 소설가는 신화적 법칙과 주술을 이용하여 강제적으로 칼리오페를 감금하고 학대하고 칼리오페로부터 창작의 힘을 강탈한다.²⁾ 이 글은 ‘칼리오페의 포획’을 칼리오페의 ‘영감 생성 능력의 포획’으로 설명한다. 포획 이후, 칼리오페는 영감 능력에 집착하는 인간 소설가들 사이에 매매와 거래의 대상으로 전락한다. 이 글은 〈샌드맨: 칼리오페〉에 나타난 칼리오페의 포획과 영감 생성 능력의 포획에서 ‘칼리오페의 글쓰기 도구화’와 ‘영적 존재들의 전락’에 논의를 집중하여 ‘신화적 신비가 사라진 시대의 창작 윤리’로 논의를 발전시킨다. 이 글은 이러한 논의를 이끌어 나가는 데 있어서, 뮤즈 여신의 기원과 계보 그리고 역할에서 칼리오페의 고전적 존재론을 검토한 후, 과학기술 문명시대의 영적 개념과 영원한 것 그리고 형이상학적 관념의 가능성과 변화의 필요성에 대한 논의를 발전시킨다.

『드림 컨트리』의 에피소드 중 하나인 칼리오페 이야기를 각색한 〈샌드맨: 칼리오페〉는 고대 그리스 뮤즈 칼리오페가 불운한 소설가 리처드 머독(Richard Madoc)에게 노예로 감금되어 학대당하는 시기에 초점을 맞춘다. 이 에피소드에서 칼리오페와 모르페우스(Morpheus)는 한때 결혼한 사이였고, 둘 사이에 아들 오르페우스(Orpheus)가 있었고, 아름다운 목소리의 오르페우스는 저승에 있고, 모르페우스와 칼리오페의 이별은 아름답지 못했고, 서로에 대한 원망과 미움이 있다는 전제를 바탕으로 한다. OTT 콘텐츠 〈샌드맨: 칼리오페〉는 전체적으로 DC 코믹스 『샌드맨』의 세 번째 시리즈인 『드림 컨트리』에 나타난 모르페우스와 칼리오페의 관계를

2) 이 논문은 게이먼의 원작은 『샌드맨』, 넷플릭스 각색작은 〈샌드맨〉으로 표기한다.

그대로 유지하면서 각색되었지만,³⁾ 두 명의 영원한 영적 존재들의 역동적인 관계의 본질에는 변화가 발생한다. 이 글은 이러한 변화에 주목하여 물질문명 시대의 ‘비물질적’(immaterial)이고 ‘영적’이며 그리고 ‘영원한 것’(the endless)의 의미를 되짚어 보면서, ‘시대의 변화에 따른 창작 기법’과 ‘창작을 위한 영감의 새로운 가능성’을 타진한다.

2. 고전에 나타난 칼리오페 존재론

뮤즈 여신은 고대 그리스 개념에 기원한다. 뮤즈는 그리스 신화와 서사시 그리고 아테네 철학에서 다층적 의미를 지닌 복합체적 존재론을 특징으로 한다. 고대의 뮤즈는 일반적으로 영적 개념과 테크네(Techne) 개념 그리고 형이상학적 관념의 측면에서 고찰될 수 있다. 뮤즈는 신화, 문학, 과학, 철학 영역을 교차하면서 의미가 심화 되고, 다양한 시대와 분야에서 각색과 전유의 과정을 거치면서 분리와 분화되기에 이른다.

고대 그리스의 대표적 음유시인 헤시오드(Hesiod)와 호머(Homer)에게 영감을 준 뮤즈는 처음에는 시인들의 후원자였지만, 이후 모든 예술과 과학(천문학)을 관장하였고, 최고의 조화로 온 음악으로 일컬어지는 철학 분야에도 영향을 미치고, 학문의 전당으로까지 영역을 확장한다. 고대 사회에서 뮤즈는 창작과 학문 분야는 물론이거니와 데모스(시민)의 삶에 깊이 뿌리 내려져 있었다. 문학과 예술을 관장하는 뮤즈 축제인 ‘뮤세이아’(Festival of the Muses, Mouseia of Thespiiai)는 뮤즈의 성소(sanctuary)인 헬리콘 산(Mount Helicon) 근처 테스피아이(Thespiiai in Boeotia)에서

3) Neil Gaiman, *The Sandman*, Vol. 3: *Dream Country*, Vertigo, 2010.

개최되었다.⁴⁾ 뮤즈 축제인 뮤세이아와 뮤즈의 사당인 뮤세이온(Mouseion) 등 뮤즈 관련 의식은 고대 그리스의 일상 삶에 뿌리를 두고 있으며, 오늘날에도 여전히 그 흔적이 남아 있다.

뮤즈는 예술과 기술 분야에서 즉 테크네 분야에서 창작과 창작자들을 지키는 여신이고, 예술가들은 영감을 얻기 위해 뮤즈 여신에게 기도와 의식을 갖춘다. 고대 서사시(Primary Epic)의 서문(기도문, invocation)은 이를 반증한다. 존 밀턴(John Milton)의 『실낙원』(*Paradise Lost*)을 비롯한 후대 서사시(Secondary Epic)에서도 기도문 형식의 서문은 유지된다. 헬리콘 산과 함께 신비의 성소인 히포크렌 샘(Hippocrene spring)은 시적 영감의 원천으로 알려져 있었다. 기원전 7세기 후반, 헤시오드는 신들의 계보를 노래하는 『신통기』(*Theogony*)를 헬리콘의 뮤즈에 대한 칭송으로 시작한다.

헬리콘 산의 뮤즈로부터 노래를 시작하자,
위대하고 거룩한 헬리콘 산을 지키는 자들,
깊고 푸른 샘에서 부드러운 발로 춤추며
크로노스의 전능한 아들의 제단에서,
퍼메수스에서 그들의 연약한 몸을 씻을 때
혹은, 말의 샘이나 올메이우스에서
가장 높은 헬리콘 산에서 아름답고 사랑스러운 춤을 선보이며
활기찬 발로 움직인다.

From the Heliconian Muses let us begin to sing,
Who hold the great and holy mount of Helicon,
And dance on soft feet about the deep-blue spring
And the altar of the almighty son of Cronos, and,
When they have washed their tender bodies in Permessus
Or in the Horse's Spring or Olmeius,

4) Schachter Albert. *Boetia in Antiquity*, Cambridge UP, 2016. p. 2.

Make their fair, lovely dances upon highest Helicon
And move with vigorous feet.⁵⁾

뮤즈를 헬리콘 뮤즈로 칭송한 헤시오드는 헬리콘 산 근처 신성한 샘 근처에 거주했고, “위대한 보이티아 시인”(the great Boeotian poet)으로 일컬어진다. 헤시오드는 신성한 영감을 받기 위해서 성소에서 행했던 의식과 관련된 기록을 작품에 남긴다.⁶⁾

위대한 제우스의 따님들이 미리 준비된 목소리로 말씀하셨습니다. 그리고 뮤즈 여신들은 내게 지팡이, 튼튼한 월계수 새싹, 기이한 것을 뽑아 주었습니다. 그리고 내게 신성한 목소리를 불어넣어 장차 있을 일과 전에 있었던 일을 찬양하게 하였으며; 내게 영원히 존재하는 복된 신들의 종족에 대해 노래하게 하였는데, 처음과 마지막 모두 자신들에 대해 노래하게 했다.

So said the ready-voiced daughters of great Zeus, and they plucked and gave me a rod, a shoot of sturdy laurel, a marvellous thing, and breathed into me a divine voice to celebrate things that shall be and things that were afore time; and they bade me sing of the race of the blessed gods that are eternally, but ever to sing of themselves both first and last.⁷⁾

헤시오드는 『신통기』와 『일과 나날들』에서 다섯 번 뮤즈를 언급하지만, 뮤즈 축제인 뮤세이아와 서사시 창작 전통과 뮤즈의 구분과 역할 등 뮤즈와 관련된 거의 모든 것은 헤시오드에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 헤시오드의 『신통기』와 『일과 나날들』은

5) Hesiod, *Theogony*, lines 1-8.

6) Robert Lamberton, “Plutarch, Hesiod, and Mouseia of Thespiiai,” *Illinois Classical Studies*, Vol 13, No. 2, 1998, p. 491.

7) Hesiod, *Theogony*, lines 30-35.

최초의 그리고 최고의 뮤즈 찬양 서사시 고전이 되었고, 헤시오드부터 뮤즈는 고대 그리스적인 것과 고전 사상의 중심에 이른다.⁸⁾

뮤즈 여신의 탄생 신화와 역할 그리고 계보는 뮤즈가 우주에서 가장 우위를 차지하는 음악이라는 철학적 개념을 암시한다. 뮤즈는 노래를 부르는 여신들로, 합창(코러스)으로 제우스와 신들을 기쁘게 했을 뿐 아니라, 모든 형태의 사고, 웅변, 설득, 지혜, 역사, 수학, 천문학 등을 관장했다. 뮤즈의 가장 오랜 노래는 올림포스의 신들이 티탄들을 물리친 뒤 새 질서의 탄생을 기리기 위해 불렀던 노래이다.

뮤즈는 처음에는 서로 구별되지 않는 한 무리를 이루었던 것으로 보이지만, 뮤즈에 대한 구분은 헤시오드에서 시작된다. 헤시오드의 『일과 나날들』에 9명의 뮤즈가 등장한다. 클리오(Clio), 에우테르페(Euterpe), 탈레이아(Thaleia), 에라토(Erato), 멜포메네(Melpomene), 테르프시코레(Terpsichore), 폴리힘니아(Polyhymnia), 칼리오페(Calliope)는 각자 다른 학문과 기술 그리고 예술을 관장한다. 클리오는 역사, 유라니아는 천문학, 탈리아는 무대 예술, 멜포메네는 비극, 테르프시코레는 무용, 에라토는 서정시, 폴리힘니아는 찬미가, 칼리오페는 서사시를 관장한다. 헤시오드가 정리한 뮤즈의 이름과 역할이 후대에 정설이 된다. 헤시오도가 붙인 이름에는 모두 뜻이 있는데, 그중 칼리오페는 ‘아름다운 목소리의 여자’라는 뜻으로, 헤시오드는 서사시에서 칼리오페를 뮤즈 중에서 가장 중요하다고 칭송한다.

9명의 뮤즈 중 막내 칼리오페는 서사시를 관장하는 뮤즈이며 문학의 상징인 필경사(석판, writing tablet)와 두루마리(scroll)를 들고 있는 모습으로 묘사된다. 필경사와 두루마리는 오브제(object)로서 신성한 생각을 표현하고 이야기를 전달하는 데 있어서 텍스트의

8) Robert Lamberton, p. 500, p. 503.

중요성과 언어의 힘을 상징한다. 칼리오페의 필경사와 두루마리는 고대 그리스 문화의 지식과 지혜 보존을 상징한다.

『일과 나날들』에 나타난 칼리오페는 서사시의 뮤즈로 언급되며, 헤시오드가 인류의 역사를 이야기할 때 영감을 주는 존재로 등장한다. 헤시오드는 칼리오페에게 자신에게 와서 “노래를 통해서 영광을 주시는 피에리아의 뮤즈여”(Muses of Pieria who give glory through song)라며 신성한 목소리를 불러넣어 달라고 요청한다.⁹⁾ 서사시의 후반부에서 헤시오드는 헬리콘 산에서 양을 돌보고 있을 때 뮤즈가 나타나 시적 영감의 상징인 월계수 새싹을 주었다는 이야기를 들려준다. 헤시오드는 “뮤즈의 말을 달콤하게 불러 넣어주고”(breathed into [him] sweetly the words of the Muses), “신들과 어두운 대지의 법칙”(the laws of the gods and the dark earth)을 노래하는 법을 가르쳐 준 존재가 다름 아닌 칼리오페였다고 말한다.¹⁰⁾ 『일과 나날들』에 나타난 칼리오페는 시인들이 위대한 창작을 할 수 있는 영감을 주고, 신과 자연의 지혜와 지식을 보존하는데 도움을 주는 영적 존재이다.

호머의 『오디세이』(*Odyssey*)에도 9명의 뮤즈가 등장한다. 『오디세이』에서 칼리오페는 1권에서 언급된다. 시인은 칼리오페와 다른 뮤즈를 불러서 오디세우스의 이야기를 들려줄 수 있도록 도움을 달라고 요청한다. 호머는 칼리오페를 “모든 인간의 이야기와 모든 영웅의 업적을 전달하는 서사시의 뮤즈, 고귀한 목소리의 소유자”(the Muse of epic poetry, of the noble voice, who carries the stories of all men and the deeds of all the heroes)라고 묘사한다.¹¹⁾

『오디세이』 8권 후반부에서 호머는 음유시인 데모도쿠스(the

9) Hesiod, *Works and Days*, lines 1-2.

10) Hesiod, *Works and Days*, lines 225, 651-4.

11) Homer, *The Odyssey*, BK 1, lines 1-2.

bard Demodocus)가 뮤즈에게 영감을 받아 트로이 전쟁과 영웅들의 무운을 노래한다.¹²⁾ 호머는 뮤즈 중에서 특히 칼리오페를 언급하며 데모도쿠스에게 트로이 전쟁과 그곳에서 일어난 사건을 노래하도록 가르쳤다고 설명한다.¹³⁾ 『오디세이』에 나타난 칼리오페는 문학과 지식의 창조와 보존을 뒷받침하는 강력한 힘을 상징한다.

『오디세이』에서 오디세우스는 외눈박이 퀴클롭스(Cyclops) 폴리페모스(Polyphemus)에게 잡힌다. 오디세우스는 뮤즈의 영감을 받아 퀴클롭스를 속이고 탈출에 성공한다. 오디세우스가 칼립소(Calypso)의 섬에서 갇혀 있을 때, 칼립소는 뮤즈의 영감을 받아 오디세우스를 다른 섬으로 떠날 수 있게 한다. 『오디세이』에서도 뮤즈는 영웅 오디세우스와 함께하며 그를 지지하고 영감을 준다. 뮤즈는 창작과 예술뿐만 아니라, 모험과 위험을 극복하는 데에도 중요한 역할을 한다.

칼리오페는 호머의 『일리아드』에서도 서문(기도문)의 찬사를 받는다. 호머는 칼리오페의 영감을 받아 아킬레우스의 분노와 트로이 전쟁의 이야기를 노래한다.

노래하소서, 여신들이여, 펠레우스의 아들 아킬레우스의 분노를
아카이아인들에게 극심한 고통을 안겨주었고
수많은 영웅들의 용맹한 영혼들을 하데스에게 보냈고,
많은 영웅이 개와 독수리에게 먹잇감으로 굴복했다.
이렇게 그날부터 제우스의 계획은 수행되었도다.

Sing, goddess, the anger of Achilles son of Peleus,
that brought countless ills upon the Achaeans.

12) 데모도쿠스는 고대 그리스 사회에서 구전의 전통과 스토리텔링의 힘을 대변하기 위해 『오디세이』에 등장하는 가상의 인물이다.

13) Homer, *The Odyssey*, BK8, lines 480-5.

Many a brave soul did it send hurrying down to Hades,
and many a hero did it yield a prey to dogs and vultures, for so
were the counsels of Jove fulfilled from the day.¹⁴⁾

호머는 서문에서 칼리오페에게 트로이 전쟁의 이야기를 들려주고, 이야기의 서사적 사건과 감정을 전달하는 데 필요한 시적 언어와 이미지로 영감을 불어넣어 달라고 요청한다. 『일리아드』에서 칼리오페는 자세히 묘사되지 않지만, 호머와 시인들이 여러 세대에 걸쳐 창작의 테크네와 영감을 주는 서사시의 뮤즈로 등장한다. 단테(Dante Alighieri)의 『신곡』(*The Divine Comedy*)에서도 뮤즈는 서사시와 스토리텔링을 통한 문화적 전통과 지식 보존의 중요성을 상징한다.

오, 뮤즈 여신들이여, 지고의 지성이여, 나를 도와주소서!
오, 내가 본 것을 써 내려간 기억이여,
여기에 그대의 고귀함을 명백히 보이소서!

O Muses, O high genius, now assist me!
O memory, that didst write down what I saw,
Here thy nobility shall be manifest!¹⁵⁾

어원적으로 뮤즈의 역할과 범위는 서사시와 예술에만 한정되지 않고 복합적이다. 고대 그리스어에서 뮤즈는 일반적으로 ‘음악(mosthai, mousike),’ 조사(연구), 그리고 철학에서 유래하는 이름이다.¹⁶⁾ 뮤즈에는 지적이고 철학적 의미가 있으며, 여기서 말하는 음악은 오늘날의 음악에 한정되지 않고 “뮤즈 여신이 관장하는 음

14) Homer, *Iliad*, BK 1, lines 1-5.

15) Dante Alighieri, *The Divine Comedy, Inferno*. Canto 2, lines 7-9.

16) Plato, *Cratylus*, 406a.

악과 서사시를 포함한 예술”을 의미한다.¹⁷⁾ 영적인 것과 문학적인 것 사이의 경계는 명확하지 않지만, 뮤즈에게서 영감을 받은 창조와 생성 그리고 신성한 지혜에 대한 시적 상징성은 은유에 그치지 않는다. 뮤즈의 영역은 일반적으로 시와 예술이지만, 뮤즈가 주관하는 활동은 시간이 지남에 따라 변화해왔다.

뮤즈와 문학(서사시)의 관계는 시간의 변화에도 변함이 없지만, 플라톤(Plato)이 새로운 철학 분야인 산문 예술 형식에 뮤즈를 적용하면서 중요한 변화가 발생한다. 반면, 헤시오드의 『신통기』에서 뮤즈 여신이 웅변과 연관되어 있음에도 수사학(rhetorics)은 뮤즈를 배제했다. 뮤즈를 구분하고 각각의 뮤즈에게 특정한 기능과 속성을 부여하는 과정은 총체적으로 교육(*paideia*, 파이데이아)을 대표하는 알렉산드리아 시대에 구체화 된다.

뮤즈의 복합체로서의 역할은 ‘뮤지케’(mousike) 개념에서 찾아볼 수 있다. 음악(music)보다 더 광범위한 의미를 지닌 뮤지케는 오늘날 문화와 동의어라고 할 수 있다. 뮤지케에서 파생 및 변형된 ‘뮤직’(Musik)은 뮤즈(Muses)에 해당되는 것으로 원초적 혹은 원형적 개념이다.¹⁸⁾ 가장 일반적인 형태로 고대 그리스인들에게 뮤지케는 음악, 시, 노래, 춤의 완벽한 복합체이며, 개인 가정에서 소규모부터 공동체 전체가 참여하는 정교한 경연에 이르기까지, 다양한 공연(축제)을 포괄한다. 뮤지케는 5세기 후반 아테네의 새로운 음악 혁명, 그리스 종교의 음악적-공연적 차원, 아테네 뮤지케의 윤리적-철학적 측면, 그리고 교육(파이데이아)를 통한 사회적 가치 형성과 관련이 있다.

17) An Intermediate Greek-English Lexicon, Founded Upon the Seventh Edition of Liddell and Scott's Greek-English Lexicon, Clarendon Press, 1889, p. 520.

18) Babette Babich, “Mousike Techne: The Philosophical Practice of Music in Plato, Nietzsche, and Heidegger,” *Articles and Chapters in Academic*, 2005, p. 172.

고대 그리스에서 뮤즈가 관장하는 예술은 아름다운 표현(eloquence)과 교양(cultivation)으로써 광범위한 순수 예술과 교육을 포괄하는 복합체적 개념이다. 뮤즈에 어원을 둔 ‘무세이온’은 헬레니즘(Hellenism) 세계의 ‘학당’(교육)이며, 박물관 뮤지엄의 어원이다(Muse-Mouseion-Museum).¹⁹⁾ 무세이온은 고대 그리스에서 추앙된 학술과 예술의 뮤즈 여신들의 사당이었고, 이후 학당으로 발전된다. 당시 세계 최대의 도서관 알렉산드리아 도서관은 무세이온의 부속 기관이었다. 뮤즈에게서 ‘공동체 형성의 힘(조화)’과 ‘교육과 윤리적 의미’를 되짚어 볼 수 있다.

플라톤이 철학을 음악의 일종으로 표현한 것은 음악에 대한 전통적인 개념에 기반을 둔다. 지혜 또는 이론에 대한 사랑으로서 철학은 최상의 음악으로, 즉 음악(예술, 교육, 학문의 복합체적 의미)의 자리에 가장 높고 고귀한 자리 잡는다. 음악적 실천 또는 철학적 사상은 은유(메타포) 이상의 것이다.²⁰⁾ 플라톤은 『국가』(Republic)에서 음악을 부정적으로 평가했지만, 소크라테스(Socrates)의 죽음의 이야기를 다룬 『파이돈』(Phaedo)은 음악(시)에 대한 철학의 우위에 대한 질문을 다룬다. 소크라테스는 철학이 음악 예술의 정점을 재현한다고 생각했고, 철학을 최상의 음악이라고 정의한다.

테크네 개념에서 예술(fine arts)과 기술(technology)이 분화되었듯이, 음악에서 산문이 분화되어 발전하면서 음악과 텍스트가 분리된다. 이후 음악과 문학은 글쓰기를 통해 부동성(immobility)으로 고착된다.²¹⁾ 이상에서 살펴본 칼리오페는 예술과 기술이 분리되기 이전의 자연과 인간, 공동체와 인간, 인간과 인간, 그리고 영

19) University of Warwick, “Sanctuary of the Muses at Thespiæ.”

20) Babette Babich, p. 173.

21) Theodor Adorno, *Quasi una Fantasia: Essays on Modern Music*, trans. Rodney Livingstone, Verso, 1992, p. 295.

적인 것과 실체적인 것 사이의 초자연적 교감이 이루어진 ‘고대의 복합체적 존재론’을 특징으로 한다. 이후 칼리오페의 존재론은 특히 과학기술 문명시대에 이르러 영적이고 영원한 고대적 개념들이 복합체적 존재론을 상실하고, 특히 재현의 무대에서 시련을 겪는다.

3. 〈샌드맨: 칼리오페〉에 나타난 글쓰기 도구로 전략한 칼리오페

변화의 맥락에서 각색과 전유 그리고 분리와 확장의 길에 놓였던 칼리오페의 존재론은 과학기술 문명시대에 이르러 획기적 변화의 기로에 선다. 넷플릭스와 워너 브라더스의 OTT 드라마 시리즈 〈샌드맨: 칼리오페〉는 숭배와 존중의 칼리오페를 ‘뮤즈 학대’(muse abuse)의 이야기로 각색한다. 게이먼의 칼리오페는 창작 행위에 있어서 시(창작)의 본질과 창작자의 윤리의식을 재현의 무대에 가져온다. 전통적으로 뮤즈로부터 영감은 숭배와 유혹 그리고 로맨스를 통해 이루어졌지만, 〈샌드맨: 칼리오페〉의 소설가 에라스무스 프라이(Erasmus Fry)는 후배 소설가 리처드 머독(Richard Modoc)에게 “나는 힘이 가장 효과적이라는 것을 알았다”(I found force most efficacious)고 한다.²²⁾ 머독 또한 프라이와 같은 폭력적 학대를 통해 영감이라는 영적인 힘을 도구화한다.

막이 오르자 머독은 대학 강단에서 ‘서사 다루기’(Controlling the Narrative) 강연을 하고 있다. 머독은 글쓰기 초심자들에게 글쓰기 과정은 매번 힘들고, 자괴감에 빠지게 한다며 글쓰기의 어려움을 토로한다. 머독은 첫 소설 발표 이후 큰 성공을 거두었지만,

22) 〈샌드맨: 칼리오페〉 대사 인용은 아래의 스크립트를 참고함.

<https://tvshowtranscripts.ourboard.org/viewtopic.php?f=1444&t=55682>

후속 작품에 대한 엄청난 압박을 받고 있었고, 지난 1년 동안 한 단어도 쓰지 못하는 ‘작가의 절필감’(writer's block, 작가의 블록)에 갇혀 있었다. 원작자 게이먼도 실제로 작가의 절필감에 빠진 경험이 있었고, 〈칼리오페〉는 그때의 경험과 무관하지 않다고 한다. 게이먼은 글쓰기 작업을 하면서 작가라면 누구나 한 번쯤은 경험한다는 절필감에서 영감을 얻어 칼리오페 이야기를 완성했다고 한다.²³⁾

작가의 절필감에서 벗어나기 위해 머독은 위험한 거래를 한다. 머독은 신화적 힘을 가진 것으로 알려진 ‘위모구’(위석, a genuine trichino-bezor)를 선배 소설가 프라이에게 전달하고 또 다른 신화적 힘을 상징하는 뮤즈를 양도받는다. 위모구(위석)는 독(poison)과 관련 있는 것으로, 소유한 것만으로도 자신을 보호할 수 있는 ‘주술적, 마법적 힘’을 상징한다. 작가의 블록에 빠진 소설가들은 신성한 창작의 영감을 끌어내기 위해 집착적으로 마법적 힘과 도구의 힘에 의존하기에 이른다.

에라스무스 프라이: 진짜 위모구(트리키노-베조르). 이에 대해 아시나요? 이건 자신의 머리카락을 섭취하는 습관이 있는 젊은 여성들의 위에서 떼어 낸 거로 일반적으로 알려져 있어요. 라퐁젤 증후군이라고도 불리죠. 위석은 한때 신화적인 힘을 가진 것으로 여겨졌죠. 해독하거나 아픈 사람을 낫게 날 수 있죠. 에드워드 4세는 단지 위석을 소유함으로써 독으로 인한 상처에서 살아남을 수 있었어요.

ERASMUS FRY: A genuine trichino-bezor. Do you know about these? They're generally removed from the stomachs of

23) Christian Holub, "Cats and Calliope: Neil Gaiman and The Sandman directors break down that bonus episode." Aug. 20, 2022.
<https://ew.com/tv/the-sandman-cats-calliope-bonus-episode-breakdown-neil-gaiman/>

young women who are in the habit of ingesting their own hair. Rapunzel syndrome, it's called. Bezors were once believed to possess mythic powers. They can remedy poison, make the sick well. Edward IV survived the effects of a poison wound due solely to possession of a bezoar.

프라이는 27살 때 소설 창작을 위한 자료 조사를 위해 뮤즈 여신의 축제(뮤세이아)와 숭배(뮤세이온)가 이루어졌던 그리스의 헬리콘 산을 방문한다. 그는 헬리콘 산의 신성한 샘물 근처에서 뜻밖에도 칼리오페를 발견하고, 칼리오페를 통제할 수 있는 고대 문헌(석판과 두루마리)을 입수한다. 프라이는 신화적 신비가 사라진 시대에 신화적 신비를 되살려 낸다. 프라이는 칼리오페를 통제할 수 있는 고대에서부터 전승된 모든 신비한 조건을 갖추어 신성한 주문을 외워서, 뮤즈를 사적으로 소유하고 지배한다. 이로써 프라이는 영적 개념으로 존재했던 칼리오페를 결박한다.

에라스무스 프라이: 나는 뮤즈 여신에 관한 고대 문헌 보고를 발견했고, 몰리와 마법사의 마늘, 역사에서 사라진 의식을 사용하여 뮤즈 여신들을 통제하는 방법을 알게 됐어요, 그녀를 영국으로 데리고 오는 게 가장 힘들었죠.

ERASMUS FRY: I discovered a trove of ancient texts about the Muses and how to control them using moly, sorcerer's garlic, and certain lost rituals. The hardest part was getting her back to England.

프라이는 칼리오페를 “9명의 여신 중 막내”(the youngest of the nine sisters), “호머의 뮤즈”(Homer' Muse)로 설명한다. 프라이는 그 누구보다도 작가적 블록에 빠진 머독에게 칼리오페라는 존재가 가장 절실함을 알고 있었다. 프라이는 머독에게 위모구의 대가로

“칼리오페가 한때 나에게 결박되었듯이 지금부터 칼리오페는 당신에게 결박됩니다.”(She’s bound to you now just as she was once bound to me)라는 주술적 선언을 하고 양도한다.

고대 신화에서 작가들은 작가적 영감을 받기 위해서 뮤즈 여신들의 환심을 사야 했다. 하지만 프라이는 강제로 칼리오페를 결박하였기 때문에 칼리오페로부터 자발적인 영감이라는 축복을 받을 수 없었다. 프라이는 경험적으로 폭력만이 칼리오페의 영감을 끌어낼 수 있음을 알게 되었다. 칼리오페는 자신은 매매의 대상이 아니고 영적 힘을 가진 여신이고 제우스의 딸이라고 주장하지만, 창작의 영감을 갈구하는 작가들은 칼리오페의 특별한 힘에 집착한다. 칼리오페는 누구에게 어떤 영감을 줄 것인지는 자신에게 선택권이 있다고 하지만, 머독은 칼리오페를 양도받았기 때문에 자신에게 선택권이 있다고 주장한다.

칼리오페: 나의 선물을 누구에게 나눠줄지는 내가 선택해요. ... 예술가는 뮤즈 여신에게 기도합니다. 예술가는 뮤즈의 뜻에 반해 뮤즈를 붙잡아놓서는 안 돼요. 신성한 샘에 내가 항상 하듯이 목욕하러 갔고 물가에 내 두루마리를 두었어요. 프라이가 그걸 찾아냈고, 두루마리를 읽고 “칼리오페, 당신은 나를 주인님으로 불러야 합니다”라고 말했어요. 그리고는 두루마리를 태웠고 나는 그에게 결박당했고 이제는 당신에게 결박당한 신세가 되었어요,

CALLIOPE: I choose with whom I share my gifts. ... An artist prays to the Muses. An artist does not hold a Muse against her will. To the sacred springs. I laid my scroll upon the shore and I went bathing as I had always done. He found it there. He read it and said “Calliope, you may call me master,” And then he burned my scroll, which bound me to him and now tow you.

헤시오드, 호머, 단테, 밀턴 등 고대와 중세 심지어 근대의 시인들은 뮤즈 여신에게 봉사와 헌신을 맹세하고 신성한 영감을 받아야 하는데, 〈샌드맨: 칼리오페〉의 프라이와 머독과 같은 소설가들은 강제와 폭력 그리고 감금과 포획으로 영감을 도구화한다. 칼리오페는 신화적 주술로써 인간 소설가들에게 결박당한다. 결박당한 칼리오페는 과학기술시대에 고대의 ‘법’(규칙)에 따라 결박당하는 아이러니한 상황에 부딪힌다. 프라이는 칼리오페를 상징하는 두루마리, 석판, 헬리콘 산, 신성한 샘물을 찾아내, 칼리오페를 결박할 형식적 요건을 다 갖추어, 칼리오페의 신성한 힘(영감)을 결박하여 소설가로서 성공한다. 프라이는 영적 힘을 그리고 초자연적 영감을 신화적 규칙과 속임수로 사적으로 소유한다. 영적인 힘과 신화적 권능 그리고 초자연적 힘은 개인이나 공동체의 소유가 될 수 없는 것임에도 마법적 힘으로 사적 도구화된다. 바로 이 부분에서 ‘창작 윤리’에 대해 문제가 제기될 수 있다.

머독이 칼리오페를 강간하는 학대 장면은 화면에 나타나지 않고, 컴퓨터 화면에 글이 가득한 장면으로 대체된다. 머독이 칼리오페에게 폭력을 가하는 장면은 직접적으로 나오지 않지만, 폭력을 상상할 수 있는 장면이 이어진다. 문을 여닫는 삐걱하는 소리와 머독의 얼굴에 피 묻은 상처는 폭력과 학대를 상징한다. 이후 머독은 컴퓨터 앞에 앉았고, 신들린 듯이 타이핑을 하고, 모니터에는 글자가 빼곡하다. 뮤즈 학대 이후 답답한 공허함에서 새로운 이야기가 넘쳐나는 장면으로 바뀐다.

칼리오페는 머독에게 폭력적으로 자신의 신성한 능력을 빼앗긴 이후 삼위일체(the Three, the Furies)에게 호소한다. 삼위일체는 밀교(the mysteries)에 의해 합법적으로 결박당했기 때문에 칼리오페 결박의 부당함을 호소할 수 없고, 다만 꿈의 지배자(King of Dreams and Nightmares) 모르페우스에게 도움을 요청하면 결박에서 풀어 날 수 있다고 조언한다.

은혜로운 여신들: 요즘 인간사에 개입할 만한 옛 힘들이 거의 남아 있지 않다. 칼리오페. 많은 신들이 힘을 잃었다. 내 딸아. 단지 영원죽만이 힘을 지키고 있단다. 심지어 그들도 최근에는 힘든 시기를 보내고 있지.

Gracious Ladies: There are few of the old powers who are willing or able to meddle in mortal affairs in these days, Calliope. Many gods have died, my daughter. Only The Endless never fade. And even they have been having a difficult time of late.

비인간 존재인 삼위일체는 신화적 신비와 초자연적 힘을 가진 존재들이 영적인 힘을 상실한 시대의 심각성을 직시한다. 신화적 신비가 사라진 시대에 영감의 획득과 영감에서 비롯되는 창작은 과연 어떤 의미가 있는 것인지 그리고 탈신화와 탈신비의 시대에 창작 윤리는 어떠해야 하는가에 대한 문제를 제기한다.

신화적 신비가 사라진 시대에 영원죽 또한 시련에서 예외가 아니다. 인간 소설가들이 칼리오페를 결박하여 칼리오페를 글쓰기 도구로 전락시켰듯이, 인간 마법사들은 인간에게 있어서 영원한 관념이며 신비인 꿈과 죽음과 같은 영원죽(the endless)을 도구화하여 형이상학적 관념의 지배자가 되어 또 다른 신적 존재가 되려고 한다. 창작의 영감인 칼리오페와 꿈의 왕인 모르페우스는 인간의 집착이 영원한 관념과 초자연적 힘과 신화적 신비를 훼손하지 않게 하고, 그리고 더 나아가 인간이 가질 수 없는 집착에 매몰되지 않기 위해, 새로운 질서와 규칙을 만들려고 한다. 꿈결의 지배자는 <샌드맨>의 첫 번째 에피소드의 도입부에서 “내가 창조한 꿈과 악몽을 통제하고 관리하여, 인간을 집어삼키는 일이 없도록 하는 것. 그것이 나의 능력이자 존재 이유다”(in dreams and nightmares that I create, and which I must control, lest they consume and

destroy you. That is my purpose and my function)라고 밝혔듯이, 영적 존재들은 자신들도 시련을 겪는 시대에 신화적 신비를 되살릴 수 있는 즉 창작의 영감과 신비를 되살리기 위해, 영적 존재의 고유성과 인간의 고유성이 얹힌 관계성에 기반을 두고 있다는 새로운 인식의 가능성을 제기한다.

칼리오페로부터 강제로 글쓰기 능력을 부여받은 머독은 릭 머독(Ric Madoc)으로 개명하고 영화와 스트리밍 장르에서 관심을 받는 인기 작가로 명성을 한순간에 얻는다. 머독은 칼리오페의 존재 이유를 인간 소설가들에게 영감을 주는 데 목적이 있고, 인간 소설가들은 일반 대중들에게 영감을 주는 데 목적이 있다는 궤변으로 자신의 행위에 정당성을 부여한다. 머독은 칼리오페와의 협업이 가져온 결과에 만족하고, 뮤즈 학대와 집착을 거두지 않는다.

릭 머독: 우리는 사람들에게 감동과 영감을 주는 이야기를 만들어요.
 ... 당신은 내 소유예요. 합당하게.

RIC MADOC: We are telling stories that move and inspire people.
 ... You are mine. By law.

모르페우스는 “내가 당신을 돕게 허락해주세요”(let me help you)라며 칼리오페의 부름에 응답한다. 모르페우스는 머독에게 강제적 영감의 위험성을 알려주는 방식으로 머독에게 다가간다. 머독은 꿈의 왕으로부터 차고 넘치는 영감을 강제적으로 받게 된다. 머독에게 가해진 형벌은 죽음이 아니라 과도한 영감이다. 이로써 머독은 영감에 시달리게 된다. 모르페우스는 머독의 ‘과한(too much) 욕망’에 ‘과한(too much) 영감’으로 대응한다. 과도한 영감에서 해방되기 위해 머독은 칼리오페에게 자유를 선언한다.

꿈(모르페우스): 칼리오페는 60년 이상 동안 포획되었고, 비하되고, 학대받고, 더럽혀졌다. 네가 아이디어 때문에 칼리오페를 자유롭게 하지 않는다면, 내가 원하는 게 아이디어라면, 그렇다면 내가 아이디어를 주체할 수 없이 많이 주겠다.

DREAM(MORPHEUS): She has been held captive for more than 60 years. Demeaned, abused, defiled. And you will not set her free because you need ideas? Well, it's ideas you want, then you shall have them in abundance.

영적인 힘이 도구화된 세상에서 다시 영적인 힘과 신화적 신비를 되살리기 위해, 모르페우스와 칼리오페는 새로운 비전을 제시한다. 특히 인간의 형이상학적 관념을 상징하는 꿈(모르페우스)과 영감(칼리오페)은 인간과 함께하는 가운데 존재의 의미가 있다. 인간과 상호 연결성과 상호 의존성을 기반으로 하는 모르페우스와 칼리오페는 인간 존재의 소멸이나 처벌이 아니라, 인간과 함께 공진화하는 방법을 모색한다. <샌드맨: 칼리오페>에는 인간의 변화뿐만 아니라 영원한 영적 개념에도 변화가 일어난다. 변화의 필요성에 공감한 형이상학적 존재들은 변화의 맥락에서 공진화에 대한 비전을 제시한다.

칼리오페: 내가 해야 하는 일은 이런 일이 다시는 그 누구에게도 발생하지 않도록 명확히 해야 한다고 생각해요.

꿈(모르페우스): 어떻게?

칼리오페: 모르겠어요. 인류에게 스스로 그리고 서로에 대해 더 나은 것을 원하도록 영감을 주기. 결박을 가능하게 했던 법을 다시 쓰기. 나와 언니들이 발언권이 없었던 그 옛날에 만들어진 법.

꿈(모르페우스): 내 왕국에서 그렇게 해야겠어요.

CALLIOPE: I think what I must do is to try to make sure that this

never happens to anyone else ever again.

DREAM(MORPHEUS): How?

CALLIOPE: I do not know. By inspiring humanity to want better for themselves and each other. By rewriting the laws by which I was held. Laws that were written long ago in which my sisters and I had no say.

DREAM(MORPHEUS): I shall do the same in my realm.

칼리오페는 문화적 규범으로서 윤리적 해결책을 제시한다. 인간이 과도한(too much) 욕심을 내지 않고, 집착에 사로잡혀 자신을 파멸시키지 않고, 시인의 창작 윤리와 시의 본질이 동떨어지지 않는 창조적 행위의 지속가능성을 주장한다. 결박당한 칼리오페는 고전적 존재론을 환기하면서 창작과 창조의 행위를 ‘공통적인 것’(the common)과 ‘공공선’(common good)을 향하게 한다.

4. 신화의 현재화와 변화의 불가피성

꿈의 실체로 등장하는 모르페우스를 비롯한 영원죽은 형이상학적 관념의 의인화라고 할 수 있다. <샌드맨>에 나타난 영원죽은 무정형의 힘(amorphous power)과 형이상학적 관념을 상징하는 의인화된 존재이다. 신화적 신비와 초자연적 힘이 사라진 시대에도 무정형의 힘을 의인화한 꿈결의 모르페우스와 영감의 칼리오페는 역할과 권능에 있어서 변화는 불가피하지만, 여전히 유효한 존재라는 점에 주목할 만하다.

모르페우스는 인간 마법사들에게 100년간 감금된 후 자유의 존재가 되었지만, 또다시 다른 영적 존재의 포획을 목도하면서 영적인 존재와 인간 존재의 관계를 재고하기에 이른다. <샌드맨>의 첫 번째 에피소드에서 꿈의 지배자(The Oneiromancer)는 “꿈이 인간

을 집어삼키는 일이 발생하지 않도록 한다”라는 자신의 역할을 분명히 밝혔듯이, 영원족의 존재 이유와 신비는 필연적으로 인간 존재론과 연계되어 있다. 모르페우스와 칼리오페에게 끔찍한 일이 발생했지만, 불멸자들은 필멸자들에게 끔찍한 형벌을 내리지 않는다는 점에서 신화적 신비가 우리 시대에 갖는 의미를 되새겨 볼 필요가 있다.

모르페우스와 칼리오페는 꿈과 영감을 비롯한 형이상학적 관념을 재정비할 필요성에 공감하고 유연한 자세로 과학 기술 문명 시대의 문화적 규범 즉 윤리에 문제성을 제기한다. 이런 차원에서 칼리오페는 머독에게 엄한 형벌을 내리기보다는 용서받을 수 없는 죄를 저지른 머독을 용서한다. 머독에 대한 용서는 다시는 이런 일이 발생하지 않도록 하는 데서 완성된다고 칼리오페는 판단한다. 이러한 결정은 인간의 창조적 행위와 윤리의식을 연계하는 것이기도 하며 인간과 비인간적인 것 사이의 관계 설정을 다시 해야 할 필요성을 제기한 것으로 이해할 수 있다. 이는 영원한 영적 존재들의 포획과 결박 이후 신화를 현재화하는 작업이라고 할 수 있다. 이러한 과정에서 우리 시대의 영원한 영적 관념들의 존재론에도 변화의 필요성이 제기된다.

변화의 불가피성은 모르페우스에게도 적용된다. 모르페우스는 자신을 떠난 칼리오페의 도움 요청을 거절할 수 있었지만, 칼리오페의 부름에 기꺼이 응한다. 모르페우스는 머독에 대한 분노 표출이 아니라 칼리오페의 권한과 자율성을 복원하는 방법으로 신화적 신비를 현재화한다. 필멸자와 불멸자를 비롯한 모든 존재자들은 공존과 복원을 향한 불가피한 변화를 선택한다.

머독의 집착과 광기에도 불구하고 칼리오페는 머독에게 형벌을 내리지 않고 자유를 주기로 한다. 결박당한 칼리오페에게 가장 절실한 것이 자유였듯이, 자유를 되찾은 칼리오페는 머독에게도 자유를 부여하여, 새로운 출발점을 선사한다. 칼리오페의 신화적 기

능은 인간에게 영감을 불어 넣는 데 있지, 인간을 결박하는 데 있지 않기 때문이다. 즉 칼리오페의 존재론은 머독과 같은 인간 소설가들의 존재론과 필연적으로 연계되어 있기 때문이다. 칼리오페는 인간에게 영감을 주고 그 영감으로 창조적 생성이 이루어지는 가운데 존재의 의미가 있다. 칼리오페는 영감을 주는 고귀한 존재로 다시 태어난다.

결박에서 해방된 칼리오페는 신비적 신화를 현재화하려는 작업을 수행한다. 칼리오페는 인간적 집착과 주술 그리고 폭력과 강제에 의한 영감과 생성이 다시는 힘을 발휘할 수 없도록 하는 방법을 찾아보겠다고 다짐한다. 칼리오페의 의지는 다분히 윤리적 해결책이라고 할 수 있다. 칼리오페는 자신의 노력으로 인간에게 헛된 욕망이 아니라 옳은 영감을 불어 넣어주려고 한다. 모르페우스도 인간이 꿈을 꾸고 꿈을 실현하는 가운데 자신의 역할이 있음을 인지하고 있었기에 칼리오페의 결정을 받아들이는 선택을 한다.

칼리오페가 복원하려는 신비와 창작의 영감은 주술적 세계관이나 판타지와 같은 다른 영역을 향하는 것이 아니라, 인간 자신뿐만 아니라 신화와 신비를 포함한 비물질적 세계관을 포함한다. 결박당한 칼리오페는 고전 문헌의 시적 영감 너머 새로운 차원의 영감을 제시하여 결박에서 풀려난 새로운 칼리오페의 이야기를 다시 써 내려간다.

모르페우스와 칼리오페는 인간들에게 영감을 불어넣어 다시는 이런 비참한 일이 일어나지 않도록 하는 데 공감한다. 칼리오페는 “나와 자매들이 아무런 발언권도 갖지 못한 채 오래전에 만들어진 법”(Laws that were written long ago in which my sisters and I had no say)을 다시 쓰려는 ‘신화의 현재화’를 주장한다.

〈샌드맨: 칼리오페〉는 필멸하는 인간 세상에서 불멸하는 영적 존재들이 신화적 신비가 사라진 시대에 자신들의 존재와 역할을 스스로 되짚어 보는 이야기이다. 즉 영적이고 영원한 신비의 개념들이 의인화의 형식으로 등장하여, 인간 삶의 형이상학적인 것의

근원과 연계되어, 필멸자와 불멸자의 상호 얽힘이라는 관계성에서 되레 인간의 길을 제시하는 이야기이다.

〈샌드맨: 칼리오페〉에서 영적 존재들은 인간 마법사와 소설가에게 포획되어 오랜 세월 감금된 후 탈출한다. 탈출 이후 이들은 옛 규칙과 옛 관념들이 신화적 신비가 사라진 시대에 더 이상 힘을 발휘하지 못한다는 현실을 받아들이고 새로운 시대를 향한 ‘변화의 불가피성’을 피력한다. 인간 존재자들의 실제 세상의 이면에서 실제 세상을 통제하던 꿈결의 왕 모르페우스와 영감의 뮤즈 칼리오페는 자신들이 관장하는 영역에서 일어난 변화와 자신들에게 일어난 변화를 직면해야 했다. 과학기술 문명시대에 영적인 것, 영원한 것, 혹은 인류 공통의 것과 같은 형이상학적인 것의 의미를 되짚어 보는 가운데 인간 존재에 대한 성찰의 기회를 제공한다는 점에서 『샌드맨』의 서사는 “지식인을 위한 그래픽 노블”(a comic strip for intellectuals)²⁴⁾이라고 해도 과언이 아니다.

5. 나오는 말

〈샌드맨: 칼리오페〉에 나타난 두 영적 존재인 샌드맨과 칼리오페는 무정형의 힘의 의인화이고, 이들의 서사는 신화의 현재화로 설명될 수 있다. 새로운 생각이나 기술이 확산될 때 재현의 무대는 무정형의 힘을 의인화하는 서사화 과정이 동반된다. 즉 실재와 실제의 연계과정을 통해 인식의 범위를 넓혀 가는 지적 과정이라고 할 수 있다. 특히 과학기술 문명시대에 이르러, ‘생각하는 기계’와 ‘생성형 AI’를 비롯한 다양한 새로운 생각과 기술이 확산하는

24) Porter Anderson, “Neil Gaiman: I enjoy not being famous,” CNN, July 30, 2001.

시기에 창작과 영감의 칼리오페 이야기는 시사점이 크다.

몰링 한센(Malling Hansen)이 발명한 타자기(writing ball)라는 글쓰기 도구를 사용한 니체(Friedrich Nietzsche)는 생각을 그대로 글로 옮겨주는 기계의 가능성을 꿈꾸었고, 타자기를 최초로 사용한 경험적 판단에서 “우리가 글을 쓰기 위해 사용하는 수단이 우리의 사고를 바꾸기도 한다”(our writing tools are also working on our thoughts)며,²⁵⁾ 인류는 타고난 기능을 펼쳐가는 행위에서 벗어나, 이야기를 만드는 도구의 가능성을 인정하였다. ChatGPT와 같은 거대 언어 모델(Large Language Model, LLM)과 같은 새로운 글쓰기 도구가 등장하자, 인간의 고유성과 창작의 고유성에 대한 문제가 제기되기에 이르렀다. 고전적 뮤즈의 존재론에 근거하면, 인간은 뮤즈의 영감을 받아 주체적으로 글을 생성하고 창조하는 존재이지만, 칼리오페가 글쓰기 도구로 전락하고 글을 쓰는 창조적 행위가 도구화되는 시점에 이르러, 인간이 글을 쓰고 새겨지기 위한 매개체(장치, 도구, device)로 전락하는 것이 아니냐는 니체의 고민이 다시 대두되기에 이르렀다.

“은유적 시의 언어가 컴퓨터의 비자연적 언어에 자리를 내준다면, 인간 창조성에 필수적인 것이 과학에서조차 사라지게 될 것이다”라는 루이스 뎀퍼드(Lewis Mumford)의 지적처럼, 〈샌드맨: 칼리오페〉는 은유와 신화의 원초적 성격을 되살린다.²⁶⁾ 〈샌드맨: 칼리오페〉에서 글쓰기 도구로 전락한 것은 뮤즈 칼리오페가 아니라 컴퓨터 스크린 앞에서 키보드를 마구 내려치는 인간 소설가 머독이다. 〈샌드맨: 칼리오페〉는 영적 존재들의 몰락이 아니라 인간 고유성의 몰락을 경고하는 반성적 성찰을 제기한다. 〈샌드맨: 칼

25) The International Rasmus Malling-Hansen Society, “Friedrich Nietzsche and his typewriter—a Malling-Hansen Writing Ball.”

26) Lewis Mumford. *The Myth of The Machine 1: Technics and Human Development*, 1971, p. 162.

리오페>에서 칼리오페는 고전적 존재론만을 고집하지 않는다. 칼리오페는 자신을 결박한 인간과의 결별이 아니라 모두가 자유의 몸이 된 상태에서 새로운 존재성을 찾아 나서야 한다고 주장한다.

글을 쓰고 글을 이해하는 것은 고전과 동시대의 의식적 대결을 통해 암묵적 지식에 연결되는 결코 폄하될 수 없는 고차원적인 지적 행동 즉 창조적 행위이다. 인간의 신념 체계(관념, 허구적 이야기)는 현실(행동과 지각)에 영향을 주고, 신비와 도구 그리고 기술 더 나아가 영원하고 영적인 것은 인간의 창작 행위에 영향을 미쳐왔다. 글쓰기 도구인 타자기와 생성형 AI 같은 도구는 신화적 신비가 유효했던 뮤즈 칼리오페처럼 인간의 글쓰기 윤리에도 변화를 초래할 수 있다.

인간은 생각하는 존재이기도 하면서 동시에 도구를 다루는 존재이기도 하다. 도구와 인간의 관계는 인류의 시작에서부터 중요한 의미였고, 최근 최첨단 글쓰기 도구가 쉽게 접근할 수 있게 되면서 도구를 잘 다루는 능력은 신화적 신비가 가득한 시대의 영감에 버금가는 중요한 능력이 되었다. 신화적 신비가 사라진 시대에 칼리오페와 모르페우스는 인간과의 관계 설정을 비롯한 자신들의 역할을 재고하면서 불가피한 변화를 받아들인다. 이는 변화할 수 있느냐 변화할 수 없느냐가 중요한 세상이 되었다는 것을 반증한다. 칼리오페가 받아들인 변화에의 불가피성은 답이 없는 곳에서 답을 찾아내려는 인간성의 고군분투로 이해할 수 있다.

참고문헌

1. 기본 자료

Gainman, Neil. *The Sandman, Vol. 3: Dream Country*. Vertigo, 2010.

The Sandman: Calliope. Produced. Neil Gaiman, David Goyer, and Allan Heinberg. Netflix, 2022.
 〈Sandman: Calliope Script〉
 〈<https://tvshowtranscripts.ourboard.org/viewtopic.php?f=1444&t=55682>〉

2. 단행본

Adorno, Theodor. *Quasi una Fantasia: Essays on Modern Music*. Trans. Rodney Livingstone. Verso, 1992.
 Albert, Schachter. *Boetia in Antiquity*. Cambridge UP, 2016.
 Alighieri, Dante. *The Divine Comedy: The Inferno, The Purgatorio, and The Paradiso*. Trans. John Ciardi. Berkley, 2003.
 Hesiod. *Theogony and Works and Days*. Trans. M. L. West. Oxford UP, 2009.
 Homer. *Iliad*. Trans. Robert Fagles. Penguin Classics, 1998.
 _____. *Odyssey*. Trans. Robert Fagles. Penguin Classics, 1999.
 Mumford, Lewis. *The Myth of The Machine vol. 1: Technics and Human Development*. Mariner Books, 1971.
 Plato. *Cratylus*. Trans. Benjamin Jowett. Independently published, 2020.

3. 논문, 신문기사, 기타자료

An Intermediate Greek-English Lexicon, Founded Upon the Seventh Edition of Liddell and Scott's Greek-English Lexicon. Oxford: Clarendon Press, 1889.
 Anderson, Porter Anderson. "Neil Gaiman: I enjoy not being famous." CNN. July 30, 2001.
 Babich, Babette. "Mousike Techne: The Philosophical Practice of Music in Plato, Nietzsche, and Heidegger." *Articles and Chapters in Academic*. 2005.
 Christian Holub. "Cats and Calliope: Neil Gaiman and The Sandman directors break down that bonus episode." Aug. 20, 2022.
 〈<https://ew.com/tv/the-sandman-cats-calliope-bonus-episode-breakdown-neil-gaiman/>〉
 Lamberton, Robert Lamberton. "Plutarch, Hesiod, and Mouseia of Thespias."

Illinois Classical Studies, Vol 13, No. 2, 1998.

University of Warwick, "Sanctuary of the Muses at Thespiai," <<https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/intranets/students/modules/greekreligion/database2/muses>>

The International Rasmus Malling-Hansen Society, "Friedrich Nietzsche and his typewriter—a Malling-Hansen Writing Ball," <<http://www.malling-hansen.org/friedrich-nietzsche-and-his-typewriter-a-malling-hansen-writing-ball.html>>

(투고일: 2023. 4. 27 심사완료일: 2023. 6. 19 게재확정일: 2023. 6. 23)

홍은숙
소 속: 동국대학교 WSE캠퍼스
주 소: 경북 경주시 동대로 123
전자우편: eshong@dongguk.ac.kr

[Abstract]

The Ethics of Creation in an Age of the Lost Mythical Mysteries

: ‘Calliope Bound’ in Neil Gaiman’s *Sandman: Calliope*

Hong, Eun-Sook

The Sandman: Calliope fuses ancient Greek mythologies with SF elements, featuring a unique worldview of our time where science and mystery intermingle. The human novelists in *The Sandman: Calliope* use the laws of mythological mystery to bind Calliope. This paper describes ‘the capture of Calliope’ as ‘the capture of Calliope’s power to generate inspiration’. The bound Calliope becomes an object of trade among novelists, reduced to a mere writing tool, which calls into question ‘the ethics of creation’ and ‘the agony of creation’ in an age of the lost mythical mysteries. It is a story in which the spiritual and the endless are linked to the metaphysics of human life, and the interconnectedness of the mortal and the immortal suggests a new way for humanity. At a time when new thoughts and technologies such as ‘sentiment machine’ and ‘LLM’ are proliferating, the story of Calliope’s abuse represents the inevitable change in metaphysical ideas. The story implies that it is not Calliope who degrades into a writing tool, but rather a keyboard-wielding Madoc. *The Sandman: Calliope* raises reflexive questions on the fall of humanity as well as the mechanization of the spiritual power.

Key words: Calliope, ethics of creation, inevitable change, mechanization of the spiritual power, *The Sandman*