
고대 이집트 신화에 나타난 고대 장신구 연구

An Inquiry into the Ancient Jewelry of Ancient Egypt Myth

최진

단국대학교 조형예술학과

Jin Choi(jinjew@hotmail.com)

요약

고대의 정신세계는 인류의 사상의 근원이 되는 소중한 가치를 가지고 있다. 본 연구는 과학의 발달로 점차 소멸되어가는 인류의 근원적 정신세계를, 고대 신화적 요소에서의 상징적 표현으로 나타나는 고대 이집트 신들의 장신구로부터 연구하여, 신들의 장신구를 통해 반영되어진 고대인들의 정신세계의 독특한 인간관을 재조명하고자 한다. 이집트에서 장신구는 장식적 역할도 분명하지만, 그 근본적인 목적은 부적 즉, 신체의 취약한 부분에 지남으로써 신비적이고 적대적 힘으로부터 보호받기 위한 주술적 목적으로 사용되었다. 이러한 단면에서 시사하는 것처럼 인류는 인간 스스로 해결 할 수 없는 초월적인 문제를 초자연의 힘을 빌려 해결하려 하였고, 그 안에서 삶을 영위해가기를 추구하였다. 때문에 본 연구는 인류의 문명을 대표하고 있는 이집트 장신구의 형성 과정을 이집트 문화적 배경과 신화를 통해, 신들의 장신구에 내포되어 있는 정신적 의미와, 신들의 장신구의 역할이 무엇이었는지 알아보고, 또한 이집트인들이 신들의 장신구를 통해 무엇을 염원하였는지 고찰하였다. 그 결과 이집트 신들의 장신구들은 첫째로 자연을 묘사하고 있었고 둘째는 신분의 상징, 성별의 구분과 종교의식의 의미를 지니고 있었으며 셋째로는 사후세계를 믿음을 보여주었고 마지막으로 부활을 상징하고 있었다.

■ 중심어 : | 이집트 | 장신구 | 신화 |

Abstract

The spiritual world of the ancient times has precious values which forms the origin of human thought. This study aims to reevaluate ancient people's particular views on man in their spiritual world reflected through gods' ornaments by studying the human race's fundamental spiritual world gradually disappearing due to science development from Egyptian gods' ornaments expressed symbolically in Ancient mythical components. Although evidently ornaments in Egypt served for decoration, the basic purpose was exorcism as amulets, a shamanistic purpose to be protected from mystical and hostile powers by carrying them on the vulnerable spots of the body. As this aspect indicates, the human race tried to solve their self-insoluble transcendental issues through the help of supernatural power, pursuing to lead their lives there within. As a result, Egyptian ornaments; First, the deity raised their value by deifying human-beings. Second, the nobility enhanced their dignity by having goddesses wear the same skirts as theirs. Thirds, all deities maintained their class society by wearing ppassiums, bracelets, and anklets. Fourth, the resurrection was symbolized through gods and goddesses in charge of the afterlife.

■ keyword : | Egypt | Jewelry | Myth |

I. 서론

본 연구는 인류의 근원적 정신세계를 고대 신화적 요소에서의 상징적 표현으로 나타나는 고대 신화의 장신구로부터 연구한다. 또한 신들의 장신구를 통해 표출되어지는 조형적 특징을 미적관점을 통해 알아보고 여기서 반영되어지는 고대 이집트인들의 정신적 세계를 고찰하는데 있다.

고대 이집트 문명은 세계 4대문명의 발생지 중에서 대표적인 지역으로 '레반트'(Levant), '메소포타미아' 문명과 더불어 고대 근동지역에 미친 영향력은 지배적이었다. 이에 고대 근동지역이 형성된 배경의 정신세계를 알기 위해서는 정신적 문화적 역사적인 근원이 되었던 고대 이집트인들의 정신세계에 대한 이해가 필요하며, 이러한 주제는 다양한 디자인을 선호하는 현대를 살아가는 인류의 감성에 새로운 이미지의 형태와 의미로 다가설 수 있는 방향을 모색하는데 그 목적을 두고 있다.

이집트 문명의 탄생은 가장 필연적인 자연적 요구였는지도 모른다. 지리적 요건으로 외부와의 단절은 이집트내의 세계가 그들의 생활의 전부일 수밖에 없었으며 단지 현재의 반복으로 현재와 내세에 대해 인식하고 있었으며, 때문에 그들은 현재의 영속성을 믿고 이것을 중심으로 한 종교의 내용들을 가지게 되었다. 이런 연유로 이집트의 독특한 문명을 창조해 낼 수 있었고 문명의 발상지로서의 가치를 인정받고 있는 것이다. 예나 지금이나 사람들은 신이나 나라를 섬기는 것을 숭고한 소명으로 생각해 왔는데, 신이나 나라의 개념은 역사에서 매우 중요한 의미를 지녀왔으며 이 개념을 만들어 낸 민족은 고대 이집트인들이었다.

이 같은 맥락에서 본 연구는 이집트의 문화와 이집트의 역사의 중심인 신화를 고찰하면서 그들의 정신세계의 독특한 인간관을 재조명하고자 한다. 본 연구는 문헌 연구로 이집트의 문화적 배경과 신화, 장신구의 역할과 장신구의 특징의 순으로 고찰 될 것이다.

II. 이론적 배경

2.1 이집트의 문화적 배경

이집트는 장엄한 문화를 최초로 쌓아 올린 고대 국가로서 그 문화는 몇 세기에 걸쳐 쇠퇴하지 않고 계속되었고 강력한 왕권으로 사회체계가 확립되고 경제적으로도 안정된 시기를 오래 지킬 수 있었다.

나일 강을 중심으로 지리하고 있는 이집트는 매해 정기적인 나일 강의 범람은 상류의 흙이 중하류로 퇴적되었고 농경에 비옥한 토양을 만들어 줌으로써 이집트 문명의 발생에 있어서 결정적인 요인으로 작용했다.

나일 강유역의 뜨겁고 건조한 아열대성 기후는 미라나 유물 또는 유적이 보존되기에 적합한 자연적 조건이었기에 수많은 조각상, 벽화, 출토품 등이 유적들이 그대로 보존될 수 있었으며 이러한 자료들은 이집트의 장신구를 비롯한 여러 장르의 문화 연구에 커다란 역할을 하고 있다. 지리적 환경인 고립된 지역적 특성으로 이집트는 쉽게 통일되었고, 이러한 자연 조건들은 그들의 독자적인 문명을 발달시켜나갈 수 있는 최상의 환경이었다. 금과 은을 비롯한 청동, 철, 옥, 마노, 터키석, 자수정, 벽옥, 타조깃털 등의 풍부한 소재를 소유한 이들은 이것들을 다른 지중해 동부지역 국가로 수출하기도 하며 고대 문명의 발달에 기여했다. 이러한 소재들은 장신구의 발전에도 많은 영향을 미쳤다고 볼 수 있다.

사회적 배경으로 그들의 신분사회의 구조는 그들의 장신구 문화에 미친 영향이 컸다고 볼 수 있다. 이집트의 사회는 왕의 절대적 전제군주제였으며 그 신분의 계급의 구성은 왕과 소수의 귀족, 각 신을 모시는 성직자의 상류층과 그 밑의 계급인 평민과 노예의 하류층으로 나누어졌다. 귀족과 성직자들도 왕과 같이 생활이 향락적이었고 평민과 노예를 거느렸다.

'파라오'는 이집트인들이 부르는 왕이었는데 이는 신성에 그 기초를 두었고 신으로부터 권리를 부여받았을 뿐 아니라 신의 화신으로 신과 동일하다고 생각하였다. 파라오는 지상에서 이 신앙의 살아있는 대리인이었으며, 그의 지배를 통해 신의 지배가 유지되었고 그는 그 밖에도 정직, 정의, 진리의 신이자 우주의 도덕적 질서를 유지하는 신이기도 했다. 신의 후손으로 절대 권력을 장악한 파라오는 정치와 종교는 물론 상업, 농업 등 모든 경제활동을 통제하였다. 이렇듯 모든 권력은 이론

상으로도 실제상으로도 통치자인 파라오를 중심으로 이루어졌고 파라오는 왕인 동시에 신이었다. 이것은 곧 신의 모습은 인간의 모습과 다르지 않다는 것을 증명하는 것을 나타낸다.

이러한 중앙 집권체제는 13왕조에 들어서면서 무너지게 되는데 이집트의 문화는 히소스의 침입으로 붕괴의 위기를 맞이하게 되며 역사 문화사에 많은 영향을 미치게 되었고 이는 장신구도 그 영향에서 벗어나지 못하였을 것이다. 하지만 이러한 침입은 염색법, 직조법, 세공기술 등에 본격적인 발달의 진전을 보여 복식의 발달에 큰 역할을 하였다. 이러한 영향은 복식 문화 뿐 아니라 장신구 문화에 동방의 외래적 요소가 가미되는 계기가 되기도 했다.

종교적 배경을 보면 이집트의 특징적이고 찬란한 문명은 대부분 그들의 종교에 의해 이루어졌다. 역사가 '헤로도투스'(Herodotorus)는 '이집트인은 세계에서 가장 종교적이다' 라고 말했듯이 이집트의 문화는 종교의 강한 영향을 받아 이루어진 결과였다. 그들이 이야기 하는 신들의 모습은 초자연적인 힘을 가지고는 있었으나 인간의 모습과 같이 표현 되었다. 이집트인들은 농경 중심의 생활을 하였고 이들을 강하게 지배하는 자연현상 그리고 천체에 깊은 관심을 가지면서 나타난 태양신을 숭배하였으며 이러한 태양신 외에도 영생숭배, 동물토템신앙, 다산신앙의 다신교였다. 이러한 종교는 문화에도 영향을 미쳐 이집트인의 종교적 신념에 대한 엄격한 고수와 전통에 대한 숭상은 문화 발달의 중요한 핵심이 되었고 이집트 장신구에 역시 큰 영향을 주었다.

이집트의 종교는 여러 단계를 거치고 있다. 초기엔 다신교에서 시작하여 중기에 유일신교의 초기형태로 발전하다가 다시 다신교로 되돌아가게 되는데, 초기에는 각 도시나 지역에서 제각기 지방 신을 섬긴 것으로 보이며 그 신들은 각 지방의 수호신이거나 자연적인 힘을 의인화한 존재들이었다. 유일신교의 형태로 접어들면서 이집트인들은 신들의 통합까지 초래하였는데, 모든 수호신들은 위대한 '레'(Re)로 통합되었다. 이 신은 중 왕조시대에 '테베'(Thebes)왕조의 지배권 장악과 더불어 흔히 '아몬' 혹은 '아몬 레'(Amun Re)라고 불리게 되었고 이 이름은 테베의 최고신 이름에서 만들어

졌다. 고 왕국시대에는 레 신의 숭배로 구체화된 태양 신앙이 압도적인 신앙체계가 되었다.

2.2 고대 이집트 신화

이집트 신화의 주를 이루는 것은 죽음과 재생 그리고 사후세계에 대한 믿음과 다산 숭배, 현실에서의 무병에 대한 기원이었다. 고대 이집트인들의 신앙이나 신화는 그들의 생활 자체였으며 또한 신앙은 신화로 연결되었다. 특히 농업과 관련된 천체나 하늘과 관련이 있거나 동물과 관련된 것이 대부분을 차지하고 있었고, 고대의 다른 나라들과 비교해 볼 때 이집트의 다신교에는 새나 동물들의 형상을 한 신이 상당히 많은 것이 특징이다. 이것은 짐승이 가지고 있는 인간보다 우수한 능력의 습성·식물의 생산력·태양이나 나일 강이 베푸는 힘·왕좌에 앉아 있는 사람에게 힘을 부여해주는 신성 등을 갖고 있다고 인식한데서 기인하고 있었다.

이집트인의 생활에 가장 영향을 미쳤던 신앙의 대상은 하늘과 관련이 있는 신으로서 태양신 라를 숭배하고 따르는 것으로 이들은 육신은 죽어도 영혼은 죽지 않는다고 믿었고, 이 세상과는 다른 세계에서 살게 된다는 사후세계에 대한 믿음을 가지고 있었다. 특히 사후세계에 대한 신앙은 죽은 자를 미라로 만들거나 죽은 자를 위하여 거대한 피라미드를 만들어내는 이집트 문화의 기반이 되었다.

'헬리오폴리스'(Hermopolis), '멤피스'(Memphis) '헤르모폴리스'(Hermopolis), 등 세 개의 고대 도시에서는 각각의 전통에 기초한 우주관이 성립되었다.

2.2.1 헬리오폴리스의 창조론

헬리오폴리스는 독특한 창조 이론을 가지고 있었으며 헬리오폴리스의 신화는 태양신을 숭배하는 것이었다. 고왕국의 제35왕조시대에 주로 숭배하였고, 천지창조와 신들의 창조자를 아툼에 원조를 두고 있었다. '아툼'(Atum)은 '완전한 자'라는 의미를 가지고 있었으며 때때로 이집트의 몽구스의 머리를 한 모습으로 표현되기도 하였고 수염을 가진 남자의 모습으로 묘사되기도 하였다.

2.2.2 헤르모폴리스의 창조론

헤르모폴리스는 '토티'(Thoth)라는 신을 기리기 위해 창조된 도시였다. 헤르모폴리스는 상이집트의 제15 지발의 수도로 치료, 지혜, 서기관들의 신인 트로트의 중심도시로 이곳은 고대에는 후문으로 후에는 슈문이라 불리기도 하였고, 여덟 명의 신이 경배를 받고 있는 곳이라는 '여덟'의 의미를 갖고 있다. 그 여덟 신은 남, 여로 구분 된다. 남신으로는 '눈'(Noun), '헤'(Heh), '케크'(Kek), 아문과 여신으로는 '나우네트'(Naunet), '하우헤트'(Hauhet), '카우케트'(Kauket), '아마우네트'(Amaunet)로 이들이 상징하는 의미는 눈과 나우네트는 심연, 태초의 혼돈의 물을 의미하며, 헤와 하우헤트는 무한, 나일 강이 범람한 물의 힘을 상징하며, 케크와 카우케트는 암흑, 어둠을 상징하고, 아문과 아마우네트는 불가시성을 상징하는 숨어있는 힘의 화신으로 바람과 공기와 연관 지어졌다. 이 여덟 신, 팔신계의 신들은 원초의 대양이 갖는 네 가지 특성이 남신과 여신에 의해 표시되는데, 남신은 개구리의 머리, 여신은 뱀의 머리의 모습으로 묘사되어 있다. 이 신들은 원초의 대양에서 헤엄치고, 그 물 속에서 '켄켄 웰'(꽤꽤하고 우는 큰놈이라는 뜻)이라는 최초의 알에서 생겨났다.

2.2.3 멤피스 신화

멤피스는 초기 왕조시대 및 고왕국 시대의 정치적, 종교적 중심지였으며 이집트 최초의 파라오인 메네스가 이곳을 수도로 정하였다. 멤피스의 고위신이면서 운명의 지배자인 프타는 천지의 창조자로 선언되었다. 하지만 헬리오폴리스의 천지창조론 전체가 무시된 것은 아니다. 헬리오폴리스와 헤르모폴리스의 신계를 합쳐 놓은 듯한 멤피스에서는 성스러운 소 '아피스'(Apis)가 숭배되었고, 장인이며 예술가의 보호신인 '프타'(Ptah)가 중요한 위치를 차지하고 있다.

프타는 멤피스의 물리적 세계인 보편적이면서 유일한 창조자로서 다른 모든 신들의 역할을 흡수 했을 뿐만 아니라 카 또는 각 존재의 영혼을 창조해서 윤리적 질서를 창조 하였다.

2.2.4 왕권 신화

하늘의 여신 '누트'(Nout)와 대지의 신 '게브'(Geb)는 '오시리스'(Osiris), '이시스'(Isis), '세트'(Set), '네프티스'(Nephtys) 네 명의 자녀를 두었으며 이 계보에 의해 창조주인 태양신의 혈통이 이집트의 지배자로 연결된다. 장자로서 이집트를 통치할 권리를 세습한 오시리스는 죽은 자의 왕으로 묘사 된다. 오시리스의 손에는 자신의 지상권을 상징하는 문장인 양치기의 지팡이와 채찍을 가지고 있으며 때로는 태양 원반과 한 쌍의 뿔이 붙여져 표현되기도 하였다.

오시리스의 시신은 세트에 의해 14조각으로 도막이 나고 이집트 전국에 흩어 버려지게 되는데, 이시스는 남편의 시신을 찾을 때마다 장례를 치렀고, 때문에 현재 이집트 전역에는 오시리스의 무덤이 많다고 한다.

이시스는 네프티스, '호루스'(Horus), '아누비스'(Anubis), '누트(Nout)'의 도움으로 오시리스의 시체를 찾아냈고 그 시체에는 영원한 생명이 붙여넣어졌고 이는 그 후 지하세계를 지배하는 신이 되었다. 또한 호루스는 삼촌 세트와 결투하여 죽임으로서 아버지의 원수를 갚고 현실 세계의 왕권 후계자가 된다. 그의 시신에는 대지를 상징하는 붉은색과 식물을 상징하는 초록색을 칠하였으며 상 이집트를 상징하는 백색왕관과 2개의 깃털로 왕관을 씌웠다.

오시리스 신화에서 이시스는 매년 나일 강의 범람으로 기름진 이집트의 토양을 상징하며, 오시리스는 나일 강을, 세트는 사막을 상징한다.

2.2.5 사후세계의 신화

오시리스의 신앙 체계는 많은 출생의 신들이 죽음 후의 부활이라는 방법을 통해 지하세계와 결합되도록 했다.

장례문서들의 기록에 의해서 사후세계에 대한 신화는 나타나는데, 고왕국시대에는 피라미드의 문서, 중왕국 시대에는 관문서, 신왕국 시대에는 파피루스에 남아 있는 '사자의 서'와 무덤 벽화들에서 찾아 볼 수 있다. 특히, 중왕국 시대(11~12왕조)의 관문서는 원하는 자마다 목관에 기록할 수 있었다. 또한 부활의 상징인 오시리스가 그 중심을 이루고 있고 호루스의 후손이자 화신 이면서 최고의 사제인 새로운 파라오는 자연히 자기 아버지의 죽음과 관련된 의식에서 중요한 존재가 되었다.

고대 이집트인들의 사후세계에 대한 일반적인 사상은 죽음과 부활, 영생에 관한 것이었는데 오시리스신화, 육체와 영혼분리를 명확하게 규명하는 독특한 인간관, 육체를 보존하기 위한 미라로 특징지어진다. 이러한 이집트의 매장 의식은 이제 매일 떠오르는 태양 및 한때는 지상의 왕이었던 오시리스가 내세의 왕으로 부활하는 것과 결합되었다. 이들의 신앙에 의하면 죽은 자가 사후의 세계에 이르기 위해서는 일정한 의식을 올려 여러 가지 주문을 외워했는데 이러한 기록들 가운데 가장 대표적인 것이 '사자의 서'이다.

죽은 자는 오시리스신과 여러 신들 앞에서 생전의 죄를 부인하는 고백을 하게 된다. 죽은 자의 심장은 저울에 의해 진리의 신 '메트'(Maat)를 상징하는 깃털과 균형을 이루어야 하는데 심장이 더 무거울 경우에는 '아무트'라는 괴물에게 잡아먹히게 된다. 이 저울질은 죽은 자의 신인 아누비스가 주관하였고, 그 옆에는 내용을 기록하는 서기관인 토트신이 서있다.

이집트의 장례문서의 기록을 보면 고왕국 시대에는 왕족의 영생, 중 왕국 시대에는 중산층에게까지 내세관이 확산되었고, 신 왕국 시대에는 일반인들에게까지 영생을 얻는 계기가 마련되었음을 볼 수 있다.

이로써 이집트인들은 누구든지 죽으면 규정된 장례절차에 따라 미라로 제작되고 장례 문서, 부장품과 함께 묻히면 그 영혼은 신들과 함께 영생을 누리게 된다는 내세 신앙을 갖게 되었고, 죽음을 극복하고자 영생을 누릴 수 있다는 낙관주의 내지는 자기 확신을 매우 강하게 염원하였다.

2.2.6 우주관의 신화

고대 이집트인들은 나일 강을 중심으로 우주에 대해 관찰과 경험을 통하여 하나의 우주관을 만들어냈다. 이 우주관은 생명을 주는 요소들의 재생을 통해 생명의 순환을 갖게 하였다. 또한 신들은 천체와 관련하여 가장 높이 숭상되었고, 대표적으로 숭상된 태양은 만물 창조에 대한 감격의 모습으로 표현되었다. 이는 생명이 태양에 의존하고 있다는 생각에 기인한 것으로 여러 가지 이름으로 태양이 표현된 것을 볼 수 있다.

전설에 의하면 이집트 최초의 왕인 태양신 '라'(Ra)

는 인간의 세계를 벗어나 하늘로 올라간 후, 밤에 12시간을 태양의 배를 타고 그의 적인 아포피스의 공격을 피해 동·서로 이동한다고 하였다. 아포피스는 하늘의 나일 강에 사는 거대한 구렁이인데, 그가 태양의 배를 뒤엎었을 때가 바로 일식이라는 이야기도 있다.

신들의 아버지로 불린 라는 태양 원반이 없던 왕관을 쓰고 있었으며 그는 신들의 우두머리 또는 왕으로 불리기도 하였다. 때때로 원초의신 '아툼'(Atum)과 동일시되었지만, 후에는 아몬과 합쳐져 '아몬-라'(Amon-Ra)라고도 불렸으며 호루스와 동일한 존재로 생각되었던 라는 매의 머리를 한 사람으로 묘사되는 경우가 많았다. 그는 관대함을 가진 신으로 토트를 통해 인류를 보호하고 주문으로 대지에서 생기는 피해를 입지 않도록 하였다. 헬리오폴리스에서 그는 레도 되고 창조신인 레-아툼도 되었으며, 동쪽지평선의 젊은 신으로서 레-하라크테, 즉 지평선의 레-호루스도 되었다. 그는 지방에 따라서 매의 신인 몬투-레도 되고 악의 신인 소베크-레도 되었으며, 황소의 신인 크눔-레도 되었다.

이 외에도 이집트인들은 태양의 모습을 다양한 모습으로 표현하였다. 태양은 신성 중에 가장 중요한 신이었고, 원반으로 된 태양신은 아텐이라고 했으며 떠오르는 태양일 때의 이름은 땅에서 경단을 굴리는 것처럼 자신의 앞에 있는 태양을 굴리는 위대한 풍뎉이 케프리로 표현 되었다. 구르는 둥근 공으로 생각했던 태양은 불꽃을 굴리면서 하늘을 날아가는 거대한 쇠뿔구리 형태로 표현되어 아침 태양을 상징하기도 하였다. 매는 태양이 아무런 힘도 들이지 않고 날고 있다는 사실에서 태양의 원반 역시 매의 날개를 가졌을 것이라 암시하였다.

이집트 신화에 나타나는 달의 신은 초기 시대를 제외하고 그다지 비중이 있는 신들은 아니었다. 토트는 천상의 활동을 통해서보다는 지혜의 신 또는 신성한 재판관으로서 더 중요시되었다. 때문에 토트는 글을 발명하였다고도 한다.

별들도 시간을 측정하는 중요성을 지녔는데, 사라짐이 없는 별들은 이집트인들은 '멸망을 모르는 별들', 또는 '전혀 피로를 모르는 별들'이라 불렀다. 별들은 이집트인들이 죽음과 싸워 이기고 영생으로 가려는 죽은 자의 상징이었으며, 이집트인들이 동경하던 영원한 축복

의 장소였다. 이러한 이론에는 라가 하늘 왕국의 내세가 되어 그 중심을 이루고 있었다.

또한 이집트인들은 세계가 커다란 둥근 대양에 둘러싸여있고, 그 한 가운데를 나일 강이 흐르고 있 강의 범람으로 이집트가 검은 진흙으로 뒤덮이면서 대지가 새롭게 태어난다고 생각하였으며, 이는 해마다 피고 지는 식물, 오시리스의 죽음과 부활, 그리고 태양의 순환과 함께 '반복한다'는 공통점을 갖게 되면서, '영원불멸'을 상징하는 것이 되었다.

III. 결과 및 고찰

이집트인들의 다양한 신들은 앞서 조사한 바와 같이 여러 신화에서 나타나고 있다. 그들은 각기 다른 역할을 하고 있었으며 외관상의 특징이나 그들이 착용한 장신구들도 각기 달랐다.

3.1 신의 역할 및 장신구

표 1. 창조신화의 신의 역할 및 장신구

명칭 및 역할	외관상 특징	장신구 종류
· Atum ·최초의신 ·천지창조 ·Ptah의 창조신 ·태양신 Ra와 혼합하여 일몰의 신	·이중왕관을 가진 남자 ·'존재하지 않는다, '가득 차있다'의 의미	·양크 ·긴 지팡이 ·파시움 ·팔찌 ·사자꼬리 ·구부러진 수염
· Shou ·공기의신	·깃털머리장식을 한 남자 ·하늘의 여신 Nout를 떠받치고 있음	·양크 ·긴 가발
· Geb ·대지의신	·하늘의 여신 ·Nut 의 아치형문 아래 누워있는 남자	
· Nout ·하늘의여신 ·생명의부흥자 · 죽은 사람들의신	·하늘을 가로지르는 아크모양의 몸을 지닌 여자 ·암소로도 표현	·몸에 별장식
· Ptah ·언어로 세계를 창조한 신 ·공예의 수호신	·석고로 된 하얀 타이트한 망토를 둘러싸고 있는 남자	·파시움 ·팔찌 ·발찌 ·지팡이
· Sekhmet ·전쟁과 투쟁의 여신 ·테베에서는 무트와 동일시	·암사자의 머리를 한 반인반수의 여자	·파시움 ·양크 ·지팡이
· Nefertum ·향유의 신 ·멜타동부국경의 수호신	·사자머리를 한 반인반수의 남자 ·머리 위에 연꽃 장식과 두장의 깃털 장식	·양크 ·지팡이 ·팔찌 ·파시움 ·사자꼬리

표 2. 왕권 신화의 신의 역할 및 장신구

명칭 및 역할	외관상 특징	장신구 종류
· Osiris ·죽은 자를 심판하는 지하세계의 왕	·미라형의 남자 ·백색 관에 두 개의 타조 깃털이 달린 관	·파시움 ·녹색 또는 검은색의 인공 수염 ·도리깨 ·홀
· Set ·악의 정령 ·이국의 신 ·사막의 신 ·폭풍우의 신	·길고 앞이 네모난 귀, ·길고 구부러진 코, 단단하고 짧은 꼬리와 나귀와 비슷한 반인반수의 남자	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·사자꼬리 ·지팡이 ·양크 ·도리깨
· Horus ·왕권의 수호신 ·지하 세계의 Osiris 앞에서는 죽은 자를 대변	·양 날개가 땅에 닿아있는 하늘을 형성하는 매의 모습 혹은 매의 머리를 한 반인반수의 남자	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·사자꼬리 ·지팡이 ·양크 ·도리깨
· Isis ·나일강의 토양 상징 ·죽은자의 신 ·석관의 수호신 ·주술의 신	·왕좌 모양의 관을 쓴 여자 ·소의 뿔 사이에 태양 원반을 얹은 관	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·양크 ·헤어밴드
· Nephthys ·석관의 수호신 ·죽은 자들을 보호	·'주인' 을 뜻하는 두 개의 상형문자의 관을 쓴 여자 ·깃털 날개가 달린 여성이나 사람의 머리를 가진 새로 표현되기도 함	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·양크 ·헤어밴드
· Hathor ·사랑, 기쁨, 아름다움을 상징하는 여신 ·죽은자의 수호신	·암소의 모습이나 소의 머리를 가진 반인반수의 여자 ·인간의 머리에 소의 뿔과 귀를 달고 땅은 머리를 늘어뜨린 모습	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·지팡이 ·양크

표 3. 사후세계 신의 역할 및 장신구

명칭 및 역할	외관상 특징	장신구 종류
· Anubis ·죽은 자들의 신 · 묘지의 수호신 ·미라제작을 관장하던 신 ·장례의식을 주관 ·죽은자를 Osiris 앞으로 데리고 오는 역할	·검은 재칼의 머리를 가진 반인반수의 남자	·팔찌 ·발찌 ·파시움 ·사자꼬리 ·지팡이 ·양크 ·도리깨
· Troth ·신들의 서기 ·확문, 지식, 기록의 신 ·달의 신으로 시간 계산을 담당 ·지하세계에서 죽은 자의 죄를 기록	·황새머리를 가진 반인반수의 남자 ·때때로 초승달과 보름달 형태의 관	·팔찌 ·발찌 ·지팡이 ·양크 ·파시움 ·사자꼬리
· Maat ·법과 정의와 진리의 여신 ·Osiris가 죽은 자를 심판할 때, 죽은 자의 혼의 무게를 다는 천칭의 한쪽 접시에 놓임	·한 개의 타조깃털 장식을 지닌 여자 ·독수리 날개	·팔찌 ·발찌 ·양크 ·파시움

· Sokaris · 멤피스 묘지의 수호신으로 Ptah와 동일시 · 죽은 자들의 신으로 Osiris와 동일시 · 식물의 신	· 매의 머리를 가진 반인반수의 남자 · 녹색 미라의 모습	· 팔찌 · 발찌 · 지팡이 · 파시움 · 도리깨 · 홀
---	-------------------------------------	--

표 4. 우주관 신의 역할 및 장신구

명칭 및 역할	외관상 특징	장신구 종류
· Ra · 창조자 · 왕권의 신 · 신들의 왕 · 우주 질서의 신	· 태양원반의 머리장식을 가진 매의 얼굴을 한 반인반수의 남자	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 사자꼬리 · 지팡이 · 앙크
· Khepera · 창조신(떠오르는 태양을 상징) · 생성하는 것	· 쇠동구리 막장벌레의 머리를 가진 남자 · Ureaus에 둘러싸인 태양원반의 관	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 사자꼬리 · 지팡이 · 앙크 · 수염
· Khnoum · 세헤루섬의 주인 · 나일강의 원천을 지키 · 다산의신 · 도공의 신 · 창조지 신	· 수양의 머리를 한 남자 · 양 옆으로 누워있는 2개의 뿔	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 지팡이 · 앙크 · 도리깨
· Satis · 세헤루섬의 여신 · 나일강의 주인	· 백색 관에 영양의 뿔이 달린 관을 쓴 여자	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 앙크
· Anukis · 세헤루섬의 여신 · 나일강의 주인	· 큰 깃털이 장식된 관을 쓴 여자	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 지팡이 · 앙크
· Amun · 신들의 왕 · 태양신	· 얼굴색이 짙고 머리 위에 2개의 긴 깃털 장식을 한 남자	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 사자꼬리 · 지팡이 · 앙크
· Khonsou · 달의 신 · 배를 타고 하늘을 건너는 자, 항해자 · 마귀를 쫓는 신 · 질병치료자	· 초승달과 원반을 머리 에 얹은 관을 쓴 남자 · 초승달과 원반을 얹은 매의 얼굴을 한 반인 반수	· 팔찌 · 발찌 · 파시움 · 사자꼬리 · 지팡이 · 앙크 · 구부러진 수염

3.2 고대이집트 신들의 장신구 특징

고대 이집트 문화는 상징의 사용에 있어서 풍요로웠다. 여러 가지 상징들이 종교적 목적과 마술적 목적으로 사용되었다. 여러 가지 호부들이 위험이나 부정적인 속성의 것들을 격퇴하기 위해서 만들어졌다. 여러 가지

부적들은 그 소유자에게 바람직한 일들이 일어나도록 하기 위해 사용되기도 했다. 상징들은 시간, 언어 그리고 국경을 초월할 수 있는 힘을 가지고 있으며, 자신들의 비전의 중요성과 연금술의 의미론에서 훈련을 받은 사람들에게는 있어서는 초시간적인 지혜의 암호를 풀 수 있는 다차원적인 열쇠로서 역할을 하기도 한다.

3.2.1 앙크(ankh)

이집트 미술에서 볼 수 있는, 위에 고리가 붙은 T자형 십자가의 형태이며 생식·장수를 상징한다.

생명, 우주 그리고 불멸을 나타내는 이집트의 상징은 앙크라고 불리는 고리가 달린 십자가인데, 그것은 ‘생명’ 그리고 ‘손거울’을 의미한다. 그것은 재생의 상징이며, 부적으로서 그것은 불운을 막아주고 행운을 나타낸다. 또한 그것은 남성의 원리(막대기)와 여성의 원리(달린 고리) 사이의 결합/합일을 의미한다. 연금술적인 수준에서는 그것은 이중성/이원성이 결합을 상징한다. 정신(남성의 원리)과 물질(여성의 원리) 그리고 그 둘을 결합시켜 수는 숨결(생명력)의 결합.

그것의 다른 이름은 나일 강의 열쇠였다. 왜냐하면 신들(남성성의 신과 여성성의 신) 사이의 신성한 결혼이 매년 홍수가 일어나기 전에 나일 강의 수원에서 일어난다고 간주되었기 때문이다. 이집트인들은 앙크를 보편적 생명의 부적으로 간주했다. 상형문자에서 앙크는 “생명”이라는 말을 상징한다. 고대 이집트에서 생명의 집은 마법사, 사제 그리고 평신도들에게 이용 가능한 마술적 전승 지식을 위한 저장소인 사원의 도서관을 수용하는 건물이거나 복합 건물이었다. 이집트 예술에서 앙크는 신들이 오른 손에 가지고 다니며 죽은 사람을 소생시키기 위해서 죽은 사람들의 콧구멍에 대고 사용하곤 했던 홀(scepter)로서 표현된다.

앙크 부적은 파양스 도자기(광택이 나는 고급 채색의), 반 원석과 보석 원석, 밀랍, 금속, 그리고 목재로 이루어져 있었다. 투탕카멘은 앙크 모양의 형태로 만들어진 손거울을 가지고 있었다. AD 1세기 이집트인들이 기독교로 개종할 때 그들은 자신들의 신앙의 상징으로서 앙크와 기독교의 십자가 둘 다를 사용했었다.

3.2.2 풍뎅이(Scarab Beetle)

스카라베는 고대 이집트에서 신성시된 풍뎅이, 또 그 모양으로 조각한 보석·도기, 부적이나 장식품을 일컫는다.

쇠똥 볼을 굴리고(탄생/죽음 그리고 부활이라는 일출부터 일몰까지 그리고 다시 일출까지 하늘을 가로지르는 태양의 이동을 상징함) 성장과 생육을 위해 토양을 기름지게 만들어주는 풍뎅이의 습성 때문에 재생/부활의 상징이다. 암컷 풍뎅이는 모래에 알을 낳고 덮어 버렸다. 그 알들이 부화했을 때 풍뎅이들은 무명의 상태에서 생겨나는 것처럼 보였고, 그것이 풍뎅이를 자발적인 창조(스스로 생겨남)의 상징이 되게 만들었다.

케페라(Khepera)는 모든 사물과 세상을 창조했으며, 아툼 신과 마찬가지로 자기 창생의 신이다. 이름은 '풍뎅이' 그리고 '(무엇인가) 되는 사람'을 둘 다 의미한다 고들 말한다. 신으로서 케페라는, 풍뎅이와 마찬가지로, 스스로 생겨나서 저절로 부활하는 떠오르는 태양을 상징했다. 즉 다시 말해서, 풍뎅이와 그 상징적인 신성은 모든 생명체가 필연적으로 거쳐야만 하는 탄생, 죽음, 부활이라는 계속되는 사이클 요약해 주는 것이었다.

3.2.3 날개달린 태양 판(Winged Sun Disk)

날개달린 태양 판은 매우 오래된 고대의 상징이다. 고대 이집트 상징에서 날개는 승천을 의미한다. 고대 이집트 종교에서, 태양 판은 태양신인 라(Ra)를 나타내는 근원적인 상징이 되었다. 그는 날개에 치료/회복을 지니고 있는 정의 태양이라고 불렸는데 훗날 기독교인들은 예수를 위해서 그것을 채택했다.

태양 판은 많은 이집트의 무덤과 신전 복도 위에 새겨져 있었고 많은 파피루스에 나타나 있다. 위의 삽화에서, 태양 판은 호루스(Horus)의 날개들 위에 실려 있으며 그 양 옆으로 두 개의 'uraeus'(고대 이집트에서 최고 권력의 표상으로 왕관에 붙인) 뱀 모양의 휘장이 있다.

3.2.4 연꽃(Lotus Flower)

연꽃은 이집트에서 생겨난 그런 다음 후에 인도에서 생겨난 전설들 속에 나타났다. 연꽃은 진흙 속에 그 뿌

리를 박고 있고 물을 지나 태양까지 닿아 있다. 연꽃의 상징은 정신적 성장과 깨달음이었다. 연꽃과 수련은 나일 강과 신전들 주변의 신성한 연못에서 자랐다. 고대 이집트인들에게 파란 연꽃은 신성하고 Nefertum(원시 이집트의 연꽃의 신)의 정령과 치료과학들에 연관되어 있다고 간주되었다.

연꽃은 고대 이집트의 창조 설화에서 두드러진 역할을 했다. 우주가 생겨나기 전, 'Nun'이라고 불리는 원시 우주의 상태를 지속하고 있었던 무한한 비활성의 바다가 있었다. 'Nun'으로부터 단 하나의 육지 언덕과 함께 연꽃이 생겨났다. 그 연꽃이 피었고 스스로 생겨난 태양신인 '라'(Ra)가 걸어 나왔다. 연꽃의 꽃잎은 매일 밤 그가 돌아왔을 때 그를 감쌌다. 연꽃은 매일 마다 꽃이 피고 다시 닫히는 꽃이었다.

연꽃은 고대 이집트의 예술 전반에 걸쳐서 출현해 왔다. 다양한 예술 작품에서 당신은 그것이 신이나 또는 인간의 손에 들려서 예술작품의 분야를 대략 나타내 주는 경계로서 역할을 하고 있는 것을 볼 수 있는데, 그것은 다양한 신들 또는 인간들, 그리고 많은 묘사된 것들을 드러내기 위해 펼쳐져 있다.

3.2.5 매트의 깃털(The Feather of Ma'at)

매트(Maat)는 우주의 질서, 균형, 진실 그리고 정의의 신이다. 죽은 사람들의 마음이 오시리스의 심판의 홀에서 그 여신의 깃털위에 무게가 가늠되었다.

진실을 말하는 자(Truth Speaker)의 마음은 마트의 깃털과 무게가 똑같은 것이며 그 사람은 오시리스(Osiris)의 왕국에 들어 갈 수 있도록 허락될 것이었다. 매트의 깃털보다 마음이 무거운 죽은 사람은 'Ammut'(이집트의 여신으로 죽은 자의 심판에 참여하며 악어의 머리와, 암사자의 몸통, 하마의 뒷다리를 가지고 있는 것으로 묘사하여졌다)에 의하여 잡아 먹혔다.

매트는 고대 이집트의 모든 생명체에 깃들어 있는 우주적인 원리를 나타낸다. 그녀는 모든 질서, 법, 조화, 평형 그리고 정의를 상징한다. 이집트의 책들은 그녀의 우주적 권능을 그것이 없다면 다른 신들이 제 기능을 발휘하지 못하는 원천으로서 간주하고 있다.

3.2.6 코브라 (The Cobra, Uraeus)


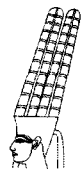
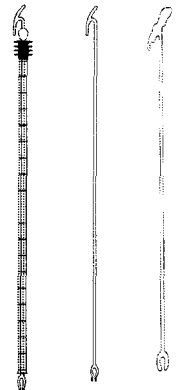




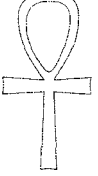
고대 이집트에서 최고 권력의 표상으로 왕관에 붙인 뱀 모양의 휘장으로 지혜의 뱀이라 일컫는다.

코브라는 신의 보호와 깨달음을 상징한다. 원래 코브라는 하 이집트의 붉은 왕관에 나타났다. 두 땅이 합쳐졌을 때, 그 두 개의 왕관들도 합쳐졌다. 상 이집트의 백색 왕관과 결합된 붉은 왕관은 왕관의 여섯 번째 실(seal), 즉 세 번째 눈에 뱀 모양의 휘장이 새겨져 있는 이집트의 왕과 왕비의 왕관이 되었는데, 이것은 그들의 신의 동족관계 그리고 승천을 나타낸다.

연금술적인 면에서 볼 때, 검은색 뱀은 달의 순회를 구체화한 것인데, 창조라는 여성적인 신비로움이며 모든 만물이 생겨나는 원천인 공허와 연관이 있다. 금색의 뱀, 태양의 순회는 창조의 남성적인 측면을 구체화한 것이며 빛(정신/정령)과 연관이 있다.

3.2 신의 외관 및 신들의 장신구 형태

표 5. 창조신화의 신의 모습과 장신구 형태

신의 모습 신의 이름	관	기타 장신구
 Atum		
 Shou		
 Geb		
		



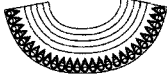






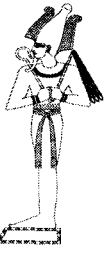



















 Nout	없음	  <장신구의 순서> 지팡이⇒양크⇒검은별⇒팔찌, 발찌⇒파시움
 Ptah		
 Sekhmet		
 Nefertum		

표 6. 왕권 신화의 신의 모습과 장신구 형태

신의 모습 신의 이름	관	기타 장신구
 Osiris		 

		
Set		
		
Horus		
		
Isis		
		
Nephthys		
		
Hathor		

〈장신구의 순서〉
 지팡이→독수리날개머리장
 식→홀→도리깨→앵크→파
 시움→팔찌, 발찌

〈장신구의 순서〉
 지팡이→사자꼬리→도리깨→
 홀→앵크→팔찌,
 발찌→파시움

표 7. 사후세계 신의 모습과 장신구 형태

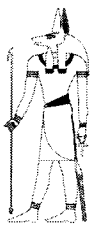

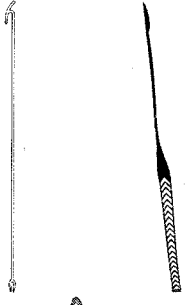








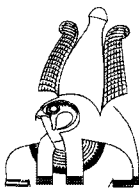
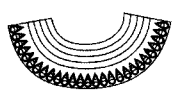


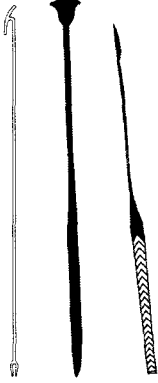




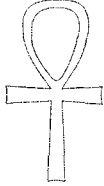
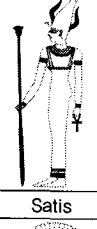

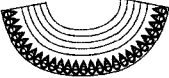
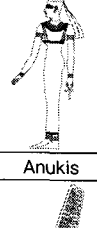

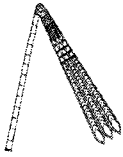
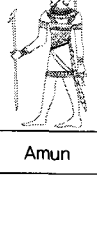
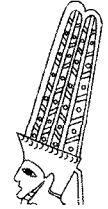

신의 모습 신의 이름	관	기타장신구
		
Anubis		
		
Thoth		
		
Maat		
		
Sokaris		

표 8. 우주관신의 모습과 장신구 형태

신의모습	관	기타 장신구
 Ra		
 Khepera		
 Khnoum		
 Satis		
 Anukis		
 Amun		

 Khonsou		<장신구의 순서> 지팡이⇒사자꼬리⇒양크⇒ 파시움⇒도리깨⇒팔찌, 발찌⇒홀
--	--	--

위의 표에서 나타내듯 고대 이집트인들은 첫째, 인간을 신격화하는 것으로 그들의 가치를 상승시켰으며 신들의 관은 각기 다른 모습과 역할과 상징을 지녔다. 특히, 여신들은 관을 착용하므로 위엄을 보였다.

둘째, 신들은 모두가 '파시움'(Fasium)과 팔찌, 발찌를 착용하고 있으며 이를 통해 계급세계를 유지하였음을 알 수 있었다.

셋째, 사후세계를 관장하는 신들과 여신들은 '양크'를 지니고 있었고 이는 부활을 상징하고 있었다.

넷째, '오시리스'(Osiris)와 '소카리스(Sokaris)' 이 둘만이 홀과 도리깨를 지녔으며 이는 왕권을 상징하였다.

다섯째, 신들이 들고 있는 지팡이는 생명, 안정성을 의미하였다.

여섯째, 태양신의 풍뎡이를 비롯한 여러 많은 신들에 대한 경배 심으로 매, 양, 자칼, 뱀, 암소, 따오기, 개구리 등으로 상징의 의미를 장신구에 부여하였다.

3.3 미적 특징

이집트 장신구의 미적 특징을 살펴보면 자연에 대한 날카로운 관찰과의 결합 및 기하학적 규칙성의 표현에서 찾을 수 있다.

이집트인의 자연에 대한 특성은 여러 신들의 장신구에서 나타나지는데, 특히 관의 모습에서 나타나는 자연적인 모습은 다양한 동물의 부분을 표현한 것이다. 여기에는 새의 깃털장식, 반달과 둥근달의 형태, 황소의 뿔, 가느다란 깃털, 뱀의 형상, 사자꼬리, 그리고 갈대숲의 형태들이 장신구에 고스란히 담겨있다.

기하학적 감각은 모든 선과 배열에 있어 직선과 직각이 기초를 이룬 사실에서 잘 알 수 있다. 장신구인 팔찌, 발찌에서 문양의 배열이 항상 직선이나 직각인 것과, 신의 형상과 머리장식에서 나타나는 무수한 수직선 및

독수리 날개를 항상 직선이나 직각으로 배열한 것, 또한 파시움에서 볼 수 있는 작은 원뿔형태의 알갱이들의 규칙적인 배열 등은 이러한 기하학적 감각을 나타낸 것이다.

또한 이집트인들은 예술작품을 창조할 때 아름다움 보다는 완전함을 추구한 것을 볼 수 있는데 이는 모든 것을 가능한 명확하고 영원하게 보존하는 것이 미술가들의 과제였으며 예술작품의 모든 것이 명확하게 나타나도록 엄격한 규칙들을 적용하여 사물을 표현하고자 하였던 것 역시 또 하나의 예술적인 특성으로 볼 수 있다.

V. 결론

지금 까지 이집트 역사의 형성 배경 및 신화와 신들의 역할, 그리고 장신구의 의미와 특징을 알아본 결과는 다음과 같다.

이집트인들은 기본적으로 하늘과 땅, 바람, 태양, 달, 별 같은 자연의 신과 결합되어 있었다. 지역의 많은 신들은 태양을 상징하였고 태양 신화에는 각 지역신의 고유의 특징이 담겨있었다. 이는 윤리적인 문제나 정치적인 문제로 융합되었을 것으로 생각할 수 있었다.

첫째로, 이집트인들은 자연세계에서 장식적 주제의 영감을 얻었으며 태양, 달, 물과 같은 초자연적인 것과 일상생활에 긴요한 역할을 수행하고 있는 파피루스, 연꽃, 백합, 종려문둥 식물들, 스카라베와 각종 동물들 등 자연에서 많은 소재를 찾고 있었다. 둘째는 장신구는 신분의 상징, 성별의 구분과 종교의식의 의미를 지니고 있었다. 셋째로는 사후세계를 믿고 있었음을 나타내었고, 마지막으로 부활을 상징하고 있었다.

순환하는 자연 속에서 삶의 풍요를 보장받은 이집트인들은 현세의 삶이 내세에서도 영원하기를 바랐으며, 이러한 인간의 정신적 의미의 표현은 내부 벽화나 부장품들, 부조나 조각상에서 나타나는 비사실적, 상징적 표현으로 강조되어졌고, 신들이 지닌 섬세한 표면적 장식은 권위와 생명의 의미를 지닌 장신구로 표출되었다.

결론적으로 고대이집트에서 장신구의 조형은 이집트

인들의 염원을 나타내는 시각적 표현의 도구적 의미를 지니며, 인간의 영원한 삶에 대한 동경의 마음이 신과 장신구의 조형으로 표현되어지는 그 시대의 정신세계를 반영하여 나타난 것으로 보여 진다.

또한 본 연구를 통해 고대인들의 정신세계를 바탕으로 현대인들의 정신세계를 비교 분석하여 나아가 현대 장신구의 조형성에 새로운 발전 가능성을 제시할 수 있음을 확신한다.

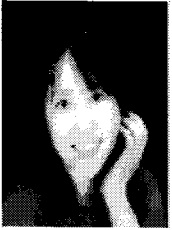
참고 문헌

- [1] 케네스 C. 데이비스, 이충호역, 세계의 모든 신화, 푸른숲, p.81, 2008.
- [2] H.프랑크포르트 외, 이성기역, 고대 인간의 지적 모험, 대원사, p.52, 1996.
- [3] Kiril Aldered, 신복순역, 이집트의 문명과 예술, 대원사, p.66, 1977.
- [4] Henry C. Born, 이석우역, 서양고대의 역사와 문화, 탐구당, p.92, 1999.
- [5] Edward Macnabence, 서양문명의 역사, 소나무, pp.36-37, 1994.
- [6] 이준섭, 고대신화와 신비주의의 세계, 고려대학교 출판부, pp.11-43, 2005.
- [8] 정홍숙, 서양복식 문화사, 교문사, p.16 2001.
- [9] 최현, 이집트 신화, 범우사, p.17, 1993.
- [10] 강성열, 구약과의 관계에서 보는 이집트의 신화와 종교, 신학이해 14, p.128, 1996.
- [11] 파라오와 미라, 국립중앙박물관, p.45, 2009
- [12] 김성, "고대 이집트의 장례의식과 종교", 협성논총, 제9집, pp.325-337, 1998.
- [13] <http://www.ancientweb.org/Egypt/Index.sapx>
- [14] <http://www.arthursclipart.org>
- [15] <http://www.sithathor.free.fr/divisions.htm>

저 자 소 개

최 진(Jin Choi)

정회원



- 1987년 2월 : 이화여자대학교 수학과(이학사)
- 2006년 2월 : 단국대학교 디자인학과(디자인학석사)
- 2006년 3월 ~ 2008년 2월 : 단국대학교 조형예술학과 금속조형

예술 박사과정 수료

<관심분야> : 패션, 환경디자인