

고대영시에 내재된 오락의 의미와 시인의 기능*

이 동 일

한국외국어대학교

I. 들어가는 글

고대영문학기(7-11세기)에는 중세문학기에 태동하는 다양한 도덕극 혹은 신비극과 같은 오락적 분위기에 적합한 문학 작품의 출현을 목격하지 못하게 된다. 이와 같은 문학 작품의 부재는 다름 아닌 급격한 정치 사회적 요인에 크게 기여하게 된다. 하지만 고대영문학기의 주요 장르인 고대영시에서는 연회가 베풀어지는 향연장이 자주 등장하며, 이러한 오락적 분위기를 형성하는 핵심 요소들인 노래, 노래하는 악사(시인), 악기, 청중들에 대해 상당히 구체적인 언급이 전개되고 있음을 알 수 있다. 이러한 현상은 오락이 고대영시의 주요한 소재로 활용되고 있으며 나아가 작품에서 노리는 주제와의 긴밀한 연관성을 지니고 있음을 암시하게 된다. 하지만 고대영시의 한 부류인 영웅시(epic)에서 다루어지는 오락과 또 다른 부류인 비가(elegy)에서 다루어지는 오락의 의미에는 커다란 차이가 존재하게 된다. 두 부류의 시에서 보여 지는 오락의 일차적 목적은 흔히 생각할 수 있는 오락의 보편적 특성인 '웃음과 즐거움'을 자아내는 기능과 별반 다르지 않다. 이러한

* 본 연구는 2011년 한국외국어대학교 교원연구비 지원에 의하여 이루어졌음.

공통점에도 불구하고 오락이 영웅시에서 다루어지는 영웅주의 행동철학, 그리고 비가에서 다루어지는 생의 무상이라는 영적 가치관과 연계될 때, 이에 내포된 ‘웃음과 즐거움’의 일차적 목적은 또 다른 차원의 의의를 지니게 된다.

본 연구에서는 고대영시 특히 고대 영웅시 속에서 다루어지는 오락을 둘러싼 다양한 요소들, 예를 들면 노래 또는 이야기, 낭송하는 시인, 청중, 악기 및 향연장 등에 대한 어원적 의미를 추적하여 그들에 내포되어 있는 의의와 역할을 분석하도록 하겠다. 또한 이러한 요소들 사이의 상관관계를 규명하여 고대영시에서 노리는 오락의 총체적 면모를 살펴보도록 하겠다.

II. 본론

II. i. 오락의 어원적 의미와 시인의 의미

오락 분위기를 나타내는 ‘기쁨’, ‘즐거움’의 뜻을 지닌 어휘들은 고대영어에서도 자주 발견된다. 현대적 의미의 ‘즐거움’, ‘기쁨’, ‘음악’, ‘조롱’, ‘놀이’ 등의 의미는 고대영어인 ‘즐겁게 하다, 위안하다, 대하다’의 뜻을 지닌 *wyn*, *hyht*, *wennan*, *gliw*=*gleo*, *glig*, *gliu*, *gleow* -*glee*와 *game*에서 찾을 수 있다(Bosworth & Toller)¹. 이 중 고대영어인 *glee* 는 의미와 철자에 있어서 원래 형태를 그대로 유지하고 있음을 알 수 있다. ‘큰 기쁨’, ‘환희’, ‘즐거움’을 뜻하는 현대영어 ‘glee’는 고대영어인 *gliw*, *gliu*, *gleow* 혹은 -*glee*에서 그 어원을 찾을 수 있는데 의미와 철자에 있어 그대로 보존되고 있음을 알 수 있다. ‘*Gliw*’의 동사형은 *gliwian* 로서 ‘흥겹게 하다’, ‘농담하다’, ‘음악을 연주하다’, ‘노래 부르다’ 등의 의미를 지닌다. ‘게임’, ‘오락’, ‘여흥’ 등의 의미를 지닌 고대영어인 *game*는 중세영어 ‘*game*’에서도 그 뜻이 그대로 유지 된다(Robinson 1252)². ‘기쁨’, ‘즐거움’의 의미는 때론 다양한 복합

¹ Joseph Bosworth ed., and T. Northcote Toller. ed. and rev. *An Anglo-Saxon Dictionary*. Oxford: Oxford University Press, 1882-98. 이하 BT로 명기함. 본문에서 사용되는 고대영어 시구는 1950년 Klaeber 판에서 발췌한 것임: Klaeber, Fr. *Beowulf and the Fight at Finnsburg*. Third ed. Boston: Heath, 1950. 이하 Klaeber 와 Beo로 기입한다. 우리말 번역은 연구자의 시도임.

² 중세영어 *game*는 ‘오락’의 의미 외에도 ‘게임’의 뜻으로 사용되기도 하며 『가위경과 녹색 기사』(Sir Gawain and the Green Knight)에서 볼 수 있듯이 게임이나 스포츠에서 사용

명사를 이루면서 다양한 형태로 발전하게 된다. 이러한 다양한 형태의 어휘 변화는 ‘홀의 즐거움’ *healgamen* ‘즐거움을 선사하는 자’ *gleoman* ‘기쁨의 나무판’ *gomenwood*, *gliwbeam* ‘기쁨의 말’, ‘즐거운 말’ *gliword* ‘즐거움을 주는 자의 노래’ *gleomannes gyd*, *gliwgamen* 등의 복합명사에서 발견 된다. 오락과 연결된 다양한 어휘들이 발달한 것은 영웅주의 사회를 반영하는 영웅시와 생의 비애를 담고 있는 비가에서 오락이 중요한 역할 내지 구성의 요인이 되고 있음을 암시하는 것이다. 오락을 둘러싼 다양한 어휘의 발달은 오락(*gliwgamen*)을 구성하는 요소들을 지칭하는 어휘에서 더욱 구체적으로 드러난다. 예를 들면, 여흥이 벌어지는 향연장소는 ‘홀’ *heal*로, 여흥 분위기를 돋우는 ‘기쁨을 선사하는 자’인 시인은 *gleoman*로, 하프나 탬버린과 같은 악기는 ‘기쁨의 나무판’ *gomenwood*, *gliwbeam*으로, 마지막으로 시인이 낭송하는 노래는 ‘기쁨의 말’ 혹은 ‘흥겨운 노래’ *gliword*로 지칭되는데서 찾을 수 있다.³

향연장의 오락 분위기는 *gleoman*이라 불리는 시인에 의해 조성된다. ‘기쁨’ *gleo*과 ‘사람’ *man*의 어원을 지닌 *gleoman*은 ‘기쁨의 제공자’라는 문자적 의미를 지니게 된다. 이와 같이 어원에서 추론되는 시인의 의미에는 ‘즐거움을 조성하는 자’의 역할이 내포되어 있으므로 시인이 낭송하는 노래 속에는 기쁨을 불러일으키는 내용이 포함되었을 것으로 추정된다. 즐거움과 연관된 시인의 역할은 고대영시에서 자주 언급되고 있다.

Scop hwilum sang

hador on Heorote. Pær wæs hæleða dream, (Beo: 496-97)

[시인은 이따금 향연장에서 그의 청아한 목소리로 노래를 읊었노라-용사들의 즐거움이 넘쳤고...]⁴

Leoð wæs asungen,

되는 ‘사냥물’을 지칭하기도 한다. Norman Davis, *Sir Gawain and the Green Knight*, 2ed. Oxford: Oxford UP. 1967. p. 185.

³ 상기의 지칭어 외에도 오락의 4요소는 동격(*apposition*)의 형태인 다양한 변어(*variation*)나 형용어구(*epithet*)로 표현된다. 예로서 시인은 *gleoman* 외에 *scop* 로, 노래는 *gliword* 외에 *gleomannes gyd* 등으로 불린다.

⁴ 인용문에 첨부된 현대영어와 우리말 해석은 저자의 시도이며 고대영어의 정확한 의미를 강조하기 위해 필요시 현대영어를 삽입하며 의미의 강조를 위해 볼드체를 사용하기로 한다.

gleomannes gyd. Gamen eft astah,
beorhtode bencsweg, (Beo: 1159-61)

[그 노래, 시인의 이야기는 끝이 났노라. 유쾌한 소리가 다시 들려왔고 주연석의 흥겨운 소리가 더욱 크게 울려 퍼졌으며 술을 따르는 자들은 아름다운 술병에서 술을 따랐노라.]

흥겨움을 동반한 새로운 분위기 조성자로서의 시인은 현대적 의미의 ‘연예인’에 비유될 수 있다. 이같이 관객을 즐겁게 해주는 사람들이 전문적인 자질을 갖추고 활약하기 시작하는 시기는 고대시기가 아닌 중세 영문학기로 간주된다.⁵ 하지만 청중에게 ‘기쁨을 선사하는 자’를 지칭하는 다양한 고대 영어가 고대영시에서 자주 언급된다는 사실은 고대 시기(7-11세기)에도 향연을 주도하는 연예인들의 활약과 당시의 오락 문화가 존재했음을 입증하는 것이다. 고대시대의 오락 문화를 주도했던 오락인들을 지칭하는 다양한 어휘들은 그들의 세분화된 재능과 주어진 역할을 암시하게 한다. ‘즐거움을 선사하는 자’의 의미를 지닌 *glīvere*에서는 여흥의 일차적 목적인 기쁨을 조성하는 자의 역할을 엿 볼 수 있으며, ‘익살꾼’의 뜻을 지닌 *leasere*에서는 과장된 이야기나 허황된 이야기로 관객을 웃기는 재담꾼이 연상되기도 한다. ‘익살꾼’인 *leasere*는 때론 ‘사기꾼’의 의미를 지니기도 하는데 이는 흥을 돋우기 위해 의도적으로 날조한 허황된 이야기로 관객을 속이기 때문에 붙여진 별명으로 간주 된다.(BT) 또한 이들은 ‘놀이꾼’ *mīme* 혹은 다양한 도구로 묘기를 부리는 ‘꼭예사, 요술쟁이’ *onspillend* (BT) 등으로 불리기도 한다.

⁵ 고대영시를 경청하는 청중(관객)으로 일반 대중과 글 문화에 혼련된 승려 계급의 두 부류를 상정할 수 있을 것이다. 우선 글로 고대영시를 접하게 된다면 교육의 기회가 미비했던 고대 사회에 일반인들이 시를 접했을 가능성은 희박할 것이다. 이 경우 유일한 독자층은 기독교 글 문화의 영향으로 글을 터득하고 글 문화-성경 해석서 편찬 등-에 적용된 성직자 집단을 생각할 수 있을 것이다. 하지만 글이 아닌 낭송의 형태로 시가 들려질 때의 청중은 문자 문명을 접하지 못한 일반인도 관객이나 청중이 될 수 있을 것이다. 하지만 본 연구에서 다루는 청중 혹은 관객은 『베오울프』와 같은 영웅시의 경우 시 속에 등장하는 관객 혹은 청중을 대상으로 하기 때문에 통상 지칭하는 관객이나 청중과는 차이를 두게 된다. 『베오울프』 시인은 시 속의 향연장을 묘사하는 장면에서 즉흥시나 기존의 영웅담을 낭송하는 시인, 그리고 시인의 노래를 듣는 향연장의 관객을 언급하고 있다. 이 경우 청중은 영웅주의 사회의 일원인 무사들로 이루어지게 된다. 본 연구의 영웅시에서 다루어지는 청중은 이와 같은 특수 집단인 무사를 전제로 하고 있다.

하지만 고대영시에서 언급되는 오락인은 상가에서 언급된 ‘즐거움을 선사하는 자’의 임무를 지니지만 기대되는 ‘분위기 조성’을 위해 특별히 노래를 낭송하는 음악인 혹은 ‘영감을 받은 자’의 의미를 지닌 시인을 지칭한다(Wickham-Crowley 112). 이러한 고대시인은 노래를 통한 오락제공자의 역할 외에도 그가 속한 초기 사회의 문화 형태—신화, 역사, 전통, 민담—를 기억하고 저장하는 보관자의 기능도 수행하게 된다(Bloomfield & Dunn 178). 이러한 시인은 중세시기에 활약한 음유시인(minstrel)과 달리 주로 한 곳에 정착하여 그 역할을 수행한다. 이들이 정착한 곳은 고대영시에 자주 등장하는 영웅주의 사회의 핵심 공간인 향연장의 홀(Hall)이다. 이곳에서는 향연이 베풀어지기도 하지만 영웅주의의 행동철학을 실천되는 궁중의 기능도 지닌다. 자신의 활약 무대가 궁중으로 제한되기 때문에 그는 궁중 시인으로 불릴 수 있게 된다. 또한 그는 궁중의 다양한 정치, 군사적 상황과 어울리기 때문에 단순한 오락인의 차원을 넘어선 영웅주의의 도덕관과 연계된 역할을 수행하게 된다. 영웅주의 사회의 일원이자 궁중 시인으로 활약하는 scop의 위상은 다음의 예문에서 잘 드러난다.

þæt ic hwile wæs Heodeninga scop/ dryhtne dyre (Deor: 28-29)

[오랫동안 나는 나의 사랑하는 군주 헤오테닝가의 시인이었다오]

하지만 왕의 총애를 받으며 궁중의 일원으로 활약하는 시인의 사회적 위치는 한계를 지니게 된다. 영웅시에서 자주 인용되는 ‘(군주의) 발아래 위치하여’ *fotum sittan*라는 표현은 궁중시인의 부차적인 위상을 암시하는데 사용된다.

Sum sceal mid hearpan æt his hlafordes,

fotum sittan feoh þicgan

ond a snellice snere wrestan (The Fortunes of Men: 80-82)

[군주의 발아래 앉아, 하사품을 받으며, 늘 재빠르게 악기의 줄을 뜯었노라/
뿔겼노라]

군주의 발아래에 위치하여 악기를 연주하며 노래하는 시인의 구체적인 모습은 그가 군주에 예속되어 있음을 암시한다. 하지만 ‘군주의 발아래’라는 표현은

종(從)과 같은 미천한 신분을 의미하는 것이 아니고, 군주에 그 정도로 가까이 위치함을 알림으로써 그가 군주의 신뢰를 얻은 자로서 궁중에서 요구되는 중요한 역할을 담당하고 있음을 암시하는 것이다. 이와 같이 군주의 신뢰를 상징하는 ‘군주의 발아래’의 표현은 덴마크 최고의 용사인 운페르드(Unferth)가 향연장에 위치한 자리에서도 입증된다.

þe æt fotum sæt frean Scyldinga,

[(운페르드는) 설딩족의 군주 발아래 앉았노라. (Beo: 500)]

상기 예문은 덴마크에 당도한 베오울프와 그의 일행을 환대하는 향연장의 모습인데 운페르드는 덴마크 왕인 호로드가르 바로 아래에 위치하고 있다. 덴마크 왕국을 구하겠다는 외지인 베오울프의 출현은 운페르드를 비롯한 덴마크 용사들에게 도전으로 받아들여지게 된다. 이같이 자존심이 상할 수 있는 상황에서 운페르드는 덴마크 용사들을 대신하여 베오울프에게 호연장담이 아닌 행동으로 무용을 입증하라는 의미의 도전적인 언사를 건네게 된다. 외지에서 온 구원자인 귀빈에게 이 같은 돌발적인 언사를 사용할 수 있다는 것은 그가 덴마크의 자존심을 대표할 수 있는 위치에 있음을 암시하는 것이다. 그의 중요한 사회적 위치는 그가 호로드가르 왕의 ‘대변인’ *ðyle*(Beo: 1456)으로 불리는 데서도 입증된다. 또한 그가 고대의 훌륭한 보검인 흐룬팅(Hrunting)(Beo: 1457)을 소유하고 있다는 사실은 그가 뛰어난 무용을 과시하여 그 보검 얻게 됐다는 것을 암시하는 것이다(Whallon 101). 이러한 운페르드의 역할과 자질 그리고 직책을 고려할 때, 그의 위치를 나타내는 ‘(군주의) 발아래 앉아’는 왕의 총애와 신뢰를 상징하며 그가 높은 사회적 신분을 지니고 있음을 나타내는 것이다. 이와 같이 ‘발아래에 앉아’의 표현은 영웅주의 사회의 핵심 구성원들을 지칭하는데 사용된다. 하지만 왕의 신뢰와 총애를 받은 시인은 운페르드와 같이 무용을 기반으로 그러한 위치를 차지한 것이 아니다. 시인에게 요구되는 역할은 기쁨을 제공하는 오락인 외에도 영웅주의 사회의 존속을 위해 반드시 필요한 영웅 심리를 불러일으키는 기능에서도 발견된다. 이러한 영감을 불러일으키는 자의 의미는 *scop*의 어원에서 잘 투영되고 있다.

II.ii. 영감을 불러일으키는 자로서의 시인: *Scop*의 역할과 의의

궁중의 일원인 오락인 시인에게 부여된 고대영어는 *scop*이다. *Scop*는 ‘만들다’, ‘창조하다’(BT) 등의 어원적 의미를 지니지만 또 다른 어원으로 독일어 *skopon*을 고려할 수 있다. 독일어 *skopon*은 ‘춤을 통해 종교 의식을 집행하는 자’의 의미를 지니고 있다(Lehmann 250). 이러한 성스러운 의식의 집행자라는 의미는 고대영웅시에 등장하는 시인의 역할과 일맥상통하게 된다. 향연장을 중심으로 군주와 신하들은 묵시적 상호계약을 체결하게 된다. 군주는 보물 하사를 통해 신하들의 경제적 안정을 보장하게 되며 신하들은 충성결의를 하게 된다. 신하들의 충성결의와 영웅심리 고취, 이에 따르는 전투에서의 실천행동은 영웅주의 사회를 지탱하는 핵심 보류가 된다. 그런데 이러한 영웅 심리의 고취는 바로 향연장에서 낭송되는 시인인 *scop*의 노래에 크게 기인하게 된다. 이러한 일련의 과정이 집단의 생사를 결정하는 일로 간주되기 때문에 시인이 수행하는 노래를 통한 ‘영웅심리 고취’는 성스러운 종교의식으로 간주되기도 한다.

이와 같은 영웅주의 도덕관과 연결된 *scop*의 의미는 ‘조롱하다’, ‘비웃다’의 의미를 지닌 현대영어 *scoff* 에서도 발견된다.⁶ 철자와 발음에서 고대영어 *scop*와 거의 동일한 현대영어 *scoff*에 내포된 ‘조롱하다’, ‘비웃다’의 의미는 영웅주의 관점에서 달리 이해되어질 수 있다. 영웅주의 도덕관을 반영하는 ‘조롱하다’의 의미는 적대국의 두 용사가 싸움에 임하기 전 전개 되는 일종의 설전(舌戰)에서 찾아볼 수 있다. 상대방 용사의 기선을 제압하여 전의를 상실시키기 위한 의도로 적군 용사는 상대방 용사의 과거 실패한 경력을 상기시킨다(Parks 178). 이러한 과거의 굴욕을 상기시키는 과정에서 ‘이러이러한 과거의 전적에 비추어 보았을 때 이번에도 그대는 성공하지 못할 거라’는 내용의 ‘비웃음’과 ‘조롱’섞인 말투를 건네게 된다. 이러한 ‘조롱’ 섞인 어투는 곧 바로 영웅주의 사회의 용사의 자질을 건드리는 민감한 사안이기 때문에 상대방 용사에게 심각한 도전 즉, 설전으로 받아들여진다.⁷

⁶ 현대영어 *scoff*는 폐어(廢語)인 ‘농담을 하다’, ‘장난을 치다’의 의미를 지닌 *skof* 연관이 있을 것으로 추정된다.

⁷ 이러한 ‘조롱’의 내용을 품은 설전의 형태는 영웅시의 대표격인 『베오울프』(Beowulf)와 『오딧세이』(Odyssey)에서 자주 발견된다. 자세한 내용은 『베오울프』 499-606행에서 행해지는 운페르드와 베오울프의 설전 장면과 『오딧세이』 8권에서 전개되는 <페니키안 경

고대시인을 지칭하는 대표적인 어휘로 ‘시인’ *scop*과 ‘즐거움을 선사하는 사람’ *gleoman*을 꼽을 수 있다. 하지만 고대영시 저자가 이 두 어휘에 존재하는 의미상의 차이를 염두에 두고 시에서 인용했는지에 대해서는 명료한 답을 찾기가 힘들 것이다. 두운 작시법을 의식한 시인이 두운에서 요구되는 엄격한 철자상의 규칙을 맞추기 위해 때론 *scop*를 때론 *gleoman*을 사용했을 것으로 간주 된다.

(1) *scencte scir wered. Scop hwilum sang* (Beo: 496)

[밝게 빛나는 술을 부었다. 시인은 때때로 노래를 불렀으며]

(2) *gleomannes gyd. Gamen eft astah* (Beo: 1160)

[(즐거움을 제공하는 자)의 노래가 (울려 퍼졌으며). 즐거움이 다시 되돌아왔노라]

*(1)과 (2)에서 볼드체는 두운이 형성됨을 의미한다.

496행의 *scop*와 1160행의 *gleoman*은 공히 시인을 지칭하는데 각각 다른 전반부 반행의 *scencte scir*와 *Gamen*과 두운을 이루고 있다. 즉, 시인(오락인)을 지칭하는 *scop*와 *gleoman*의 선택에 있어 저자인 또 다른 시인은 두 어휘에 존재할 수 있는 의미상의 미묘한 차이를 간과하고 두운이라는 운율 규칙을 우선으로 염두에 두고 있는 것이다. 하지만 시인 혹은 ‘즐거움을 부여하는 자’의 의미를 지닌 *scop*와 *gleoman* 사이에는 어원에 입각했을 때 분명히 구분되는 의미가 존재한다. 향연장의 즐겁고 흥겨운 분위기를 감안하면 ‘기쁨’ *gleo*과 ‘사람’ *man*의 두 형태소로 이루어져 ‘기쁨을 선사하는 자’라는 통합적인 의미를 지니는 *gleoman*이 시인에게 주어진 ‘오락인’에게 합당할 수 있을 것이다.

한편 *scop*는 *scop*에 내포된 어원적 의미가 영웅주의 행동철학과 연계되었을 때 깊은 함의를 품게 된다. 시인을 지칭하는 고대영어 *scop*는 ‘만들다, 창조하다’의 뜻을 지닌 동사 *sc(i)epan*에서 유래한다(BT). 이러한 *scop*는 ‘시인’의 의미를 넘어 <케드먼의 찬미가>(Caedmon's Hymn)에서 인용되는 ‘창조하는 자’의 개념을 포함하게 된다.

기>(The Phaeacian Game)에서 찾아 볼 수 있다.

heben til hrofe, haleg scepen. [성스러운 그 분께서 지붕삼아 천궁(하늘)을 처음 지으시고](Caedmon's Hymn 6)

이와 같이 종교시에서 보여지는 *sciepan*에 내포된 ‘무엇을 만들다(창조하다, 조성하다)’ 의미를 고대영웅시에 적용하게 되면 시인인 *scop*는 ‘향연의 분위기를 창조(조성)하는 자’ 라는 의미로 받아들여지게 된다.

이 경우 시인의 역할은 표면적으로 노출된 향연의 분위기를 조성하는 오락자의 의미를 넘어 자신의 노래로 향연장의 용사인 청중들에게 영웅 심리를 유발시키는 영감을 부여하는 자의 기능을 지니게 된다. 영감을 불러일으키는 자로서의 시인은 영웅들의 무용담을 품고 있는 노래를 통해 노래 속의 영웅과 같이 자신의 노래를 듣는 자들로 하여금 시인에 의해 영속토록 칭송되는 영웅적 업적을 성취하도록 그들의 마음을 자극하게 된다. 이러한 시인의 역할을 고려했을 때 그에게 어울리는 어휘는 단순히 ‘즐거움을 제공하는 자’의 의미를 지닌 *gleoman*보다 윤리관에 입각한 어떤 ‘(특정한)심리적 분위기를 조성하는 자’의 뜻을 품고 있는 *scop*가 될 것이다. 이러한 시인의 역할은 대표적 고대영웅시인 『베오울프』에서 잘 드러나고 있다. 베오울프가 승리를 거두자 호로드가르 왕의 궁중 시인은 전설적인 용의 살해자인 시게문드(Sigemund)의 예를 들어 그의 업적을 노래로 칭송한다(Beo: 870-905). 즉, 호로드가르 왕의 시인은 베오울프의 업적에 영감을 받아 또 다른 영감을 불러일으킬 수 있는 새로운 노래를 ‘창조하고’ 있는 것이다. 이 경우 시인에 의해 즉흥시의 형태로 낭송되는 노래는 관객인 용사들에게 영웅 심리를 부추기는 촉매제의 역할을 담당하게 된다. 이와 같이 향연장의 노래는 영감의 매체로서 영웅주의 행동철학과 밀접한 연관을 지니게 되는데 그 좋은 예가 『베오울프』 속의 핀 에피소드(Finn Episode)와 잉겔드 에피소드(Ingeld Episode)에서 찾을 수 있다.

II.iii. 영웅주의 도덕관과 연계된 오락의 의의와 시인의 역할

덴마크에 도착한 베오울프는 세 번에 걸쳐 향연장에 초대되어 향응(響應)을 제공받게 된다. 첫 번째는 덴마크를 구하겠다는 베오울프의 영웅적 정의감에 감동한 호로드가르 왕이 베오울프를 환대하기 위한 향연이고, 두 번째는 베오울프가 괴물 그렌델을 격퇴하자 그의 업적을 칭송하기 위해 베풀어지며, 세 번째는

임무를 완수한 베오울프가 덴마크를 떠나려 하자 마련된 향연이다. 이와 같이 시의 전반부는 주인공 베오울프를 중심으로 그의 모험의 진척 및 성취도에 따라 향연이 지속적으로 계속된다. 베오울프는 초대된 만찬에서 ‘즐거움에 빠졌다’ *niode naman* 라는 표현을 사용하는데 이는 향연장이 가무를 중심으로 기쁨의 장소 역할을 수행하고 있음을 알리는 것이다.⁸ 이러한 향연은 영웅주의 사회에서 흔히 볼 수 있는 일상사이며 일차적으로 향연에 참석한 자들의 기분 전환을 위한 여흥을 목적으로 하고 있다.⁹ 즐거움과 기쁨을 수반하는 오락 분위기는 처음 마련된 향연장의 모습에서 발견된다.

Ʒær wæs hæleþa hleahtor, hlyn swynsode,
word wæron wynsume (Beo: 611-12)

[그곳에는 용사들의 웃음소리가 있었으며 유쾌한 소리와 쾌활한 말소리가 울려 퍼졌노라]

위 예문은 베오울프와 그의 일행을 환대하는 향연장이 즐거운 분위기로 가득 차 있음을 알리고 있다. 하지만 시인은 어떠한 요인들이 이러한 즐거운 향연 분위기를 조성했는지에 대해서 구체적인 언급을 자제하고 있다. 즉, 어떠한 요인들이 용사들로 하여금 웃음을 자아내게 했는지 또는 ‘기쁨의 말들(노래 혹은 이야기?)’ *word wæron wynsume* 의 내용이 무엇인지에 대해 시인은 언급을 회피하고 있는 것이다.¹⁰ 즐거움의 요인으로 귀빈을 환대하는 덴마크인들과 대접 받는 베오울프

⁸ 이 외에도 향연과 향연장의 기능을 나타내는 다양한 형용어구(epithet)들이 사용된다: ‘향연의 즐거움’ *symbelwynne* (Beo 782), ‘술의 기쁨(즐거움)’ *medudream* (Beo 2015), ‘향연장의 기쁨’ *healgamen* (Beo: 1066).

⁹ 고대 영웅시에서 향연장은 매우 특별한 의미를 지닌다. 일차적으로 코미타투스(*comitatus*)의 일원들인 군주와 용사들이 평화시에 향연을 즐기는 물리적 공간의 기능을 지니지만 그 이면에는 보물 하사(下賜)를 통한 군주의 관대함과 용사들의 충성 맹세를 통한 코미타투스의 결속을 다지는 군신간의 맹약이 소리 없이 이루어지는 심리적, 상징적 공간의 의미를 지니게 된다. 향연장에는 구성원들인 군주와 용사들-때론 상류계층의 여성들도 등장한다-이 있으며 군주가 하사하는 술과 술잔이 있으며 그 외 군주의 하사품인 금은보화, 말, 병기류 등이 있게 되며 또한 여흥의 분위기를 돋우는 시인과 악기가 있게 된다. 영웅주의 사회의 구성 요소들이 집합돼 있다는 관점에서 보면 이러한 향연장은 영웅주의 행동 철학이 형성되는 곳이다.

¹⁰ 이와 달리 중세영문학에서는 오락의 다양한 요소들인 노래와 춤 그리고 게임의 종류가

의 일행 사이에 오고가는 정겨운 대화 정도를 상정할 수 있을 것이다. 하지만 이 정도의 요인은 영웅주의 도덕관과 연계된 오락의 의의와 시인의 역할을 고려했을 때 매우 미흡하게 여겨진다. 이러한 도덕관과 연계된 오락과 시인의 기능은 다음의 예문에서 본격적으로 다루어지게 된다. 다음은 그렌델을 격퇴한 베오울프의 승리를 축하하기 위해 마련된 향연장의 모습이다.

Pær wæs sang ond sweg samod aetgædere
fore Healfdenes hildewisan,
gomenwudu greted, gid oft wrecan,
ðonne healgamen Hroþgares scop
æfter medobence, mænan scolde,
be Finnes eaferan. (Beo: 1063-68)

[하프테인의 장수(호로드가르) 앞에서 노래와 악기 소리가 울려 퍼졌으며 하프가 연주되었고 때때로 서사시들이 읊어졌노라. 호로드가르의 시인은 주연석을 돌며 향연장의 흥을 돋우기 위해(제공하기 위해) **원외의 가신들에 관한 이야기**를 노래로 읊었노라]

이전 향연장의 모습과 달리 여기에서는 오락적 분위기를 위한 구체적 요인들—노래, 악기, 시인—이 제시되고 있다. 특히 이 부분은 시인의 역할을 분명하게 제시하고 있는데, 그의 역할은 ‘흥을 돋우기 위해...노래를 읊었노라’에서 유추할 수 있듯이 ‘기쁨을 조성하는 자’로 이해되어진다.¹¹

언급되고 있다.

『가윈경과 녹색기사』(Sir Gawain and the Green Knight)는 14일 간 진행되는 크리스마스 축제를 다루고 있는데 여기에는 구체적인 춤과 게임이 언급된다. 43행의 *caroles*는 노래에 맞추어 둥그랗게 원을 그리며 추는 춤을 의미하며, 97행의 *iustying* 은 마상 창 시합(jousting)을 의미하며, 472행의 *entertudez*는 웃고 노래하며 벌이는 일종의 광대 놀이를 의미하며, 66-67행에서 진행되는 신년 선물 게임은 선물의 내용을 알아맞히는 게임이다.¹¹ 1066-67행의 정확한 해석에는 전문가 사이에 이견이 존재 한다. *Healgamen* 을 ‘향연장의 흥(즐거움)’으로 간주하는 데는 견해 차이가 없으나 동사인 *mænan* 의 문맥에 합당한 해석에는 차이가 존재한다. 클레이버는 *mænan* 에 ‘말하다’의 의미를 부여한다. 이 경우 시인은 ‘향연장의 흥을 말했노라’라는 직역이 가능하게 된다. 웬은 *mænan* 에 클레이버가 제시한 ‘말하다’ 외에 ‘공표하다’의 의미를 첨가한다. 이 경우 ‘흥의 즐거움을 알렸노라’의 직역이 가능하게 된다. 이러한 어원에 입각한 의미의 어색함을 감안하여 가몬스웨이는

동시에 흥을 돋우는 핵심 매개체로 노래(이야기)가 사용되고 있음을 알리고 있기 때문에 영웅시에 내재된 노래의 의의는 매우 크다고 할 수 있겠다. 하지만 흥을 유발시키는 노래의 기능이 ‘핀의 가신들에 관한 이야기’에 적용될 수 있을 지에 대해서는 매우 회의적인 생각이 든다.

II. iv. <핀 에피소드>: 흥을 돋우는 이야기 vs 비극적 여인의 이야기

영웅시 『베오울프』는 운명을 받아들이고 주어진 환경에서 명예를 구축하기 위해 최선을 다하는 능동적 자세를 지닌 용사들과, 자신의 의지와는 상관없이 외부의 상황에 무기력하게 굴복하거나 희생되는 수동적인 여인의 모습을 그리고 있다. 이러한 수동적인 여인상은 <핀 에피소드>와 <잉겔드 에피소드>에서 잘 드러나고 있다. 두 에피소드는 핀과 잉겔드 라는 남자 주인공을 부각시킨 제목을 지니고 있는데 실제 내용을 접하게 되면 남자 주인공 못지않게 중요한 역할을 담당하고 있는 두 여인 힐데브르흐(Hildeburgh)와 프레아와루(Freawaru)를 발견하게 된다. 비극적인 관점에서 보면 여인의 이름을 내세운 <힐데브르흐 에피소드>와 <프레아와루 에피소드>로 불리는 것이 더 타당할지도 모른다. 『베오울프』에 등장하는 여인들—웨알테오우(Wealhtheow), 히이드(Hygd: 에이츠족의 왕 히엘라의 젊은 왕비, 히엘라이 죽은 후 베오울프와 재혼 했을 것으로 추정됨), 힐데브르흐, 프레아와루—은 영웅주의 사회의 용사들 사이에서 평화를 구축하기 위해 노력하거나 남자들에 의해 이용되지만 의도했던 결실을 맺지 못하고 대부분 운명의 혹독한 시련을 겪게 되는 수동적인 모습으로 투영된다.

비극적이고 무기력한 여성상의 전형은 힐데브르흐의 비극을 다룬 핀(Finn) 에피소드(Beo: 1068-1159b)에서 극명하게 드러난다. 힐데브르흐는 이전 덴마크

‘홀에 즐거움을 선사했으며’ 클라크 홀은 ‘홀에 즐거움을 제공했으며’라는 의역을 각각 제시하고 있다. John R. Clark Hall. 1963. *Beowulf and The Finnsburg Fragment*. trans. with prefatory remarks by J.J.R. Tolkien. London: George Allen & Unwin LTD. 1963. p.74. Fr. Klaeber. *Beowulf and the fight at Finnsburg*. 3rd edition with 1st and 2nd supplement. Boston, MA, and London: Heath. 1950. p. 353. G. N. Garmonsway. *Beowulf and its Analogues*. trans. London: J. M. Dent & sons LTD, 1968. p. 29. C. L. Wrenn. *Beowulf with the Finnesburg Fragment*. ed. London: Harrap, 1973. p. 246. 필자는 시인의 기능을 구체적으로 드러낼 수 있는 ‘향연장의 흥을 돋우기 위해’를 택했음.

왕 호크(Hoc)의 딸이며 그 당시 덴마크 왕궁의 통치자인 흐네프(Hnæf)의 여동생으로서 덴마크와 주트족(프리지안족) 사이의 분쟁을 타결키 위해 주트족 왕 쾨에게 시집보내졌다. 정략결혼을 통한 평화 협정이 실패로 끝나게 되자 그녀는 자신의 종족들에 의해 본국으로 돌아오게 된다. 남편과 아들을 잃게 된 힐데브르흐가 정략결혼의 담보물로 정치적 상황의 희생양이었다는 것은 다음의 구절에서 명백해진다:

Ne huru Hildeburh herian þorfte
 Eotena treowe; unsynnum wearð
 beloren leofum æt þam lindplegan
 bearnum ond broðrum hie on gebyrd hruron
 gare wunde; þæt wæs geomuru ides. (Beo: 1071-1075)

[진실로 힐데브르흐는 주트인들의 신의를 존중할 만한 하등의 이유를 발견할 수 없었노라. 아무 죄도 없이 그녀는 전투에서 사랑하는 아들과 오빠를 잃게 되었노라. 그들은 창에 찔려 상처를 입고 운명이 정한 바에 따라 죽었노라. 그녀는 비극의 여인이었노라.]

힐데브르흐가 덴마크와 주트족 사이에 발생한 새로운 분쟁으로 아들과 오빠(흐네프)를 잃게 되는 비극적 상황에 직면하게 되었다는 사실은 ‘아무 죄도 없이’ *unsynnum wearð*에서 암시되고 있다. 이와 같이 힐데브르흐는 남자들 사이의 갈등과 분쟁으로 인해 수난을 겪게 되며 이야기 속에서 시종일관 수동적 이미지로 투영된다. 자신의 의지와 상관없이 전개되는 생의 과정 혹은 운명의 향방(*edwenden*)이 힐데브르흐의 생에서 파악되는데 이는 엄밀히 살펴보면 영웅주의 행동철학인 복수와 충성을 생명과 같이 여기는 용사(남자)들의 의지와 결단에 의해 부수적으로 수반되는 일의 결과로 간주된다. 영웅주의 사회에서 남자(용사)들의 의증과 이에 따르는 실행은 여자들의 간섭과 권한 밖에 존재하기 때문에 무소불위(無所不爲)의 힘으로 작용하게 된다. 이러한 관점에서 보면 남자들의 권한 혹은 힘은 운명의 대행자로 비춰지며 여성은 이에 수반하는 피동적인 보조물로 간주되어 힐데브르흐의 경우처럼 희생양으로 전락되기도 한다. 힐데브르흐의 비극은 주트에서 벌어진 분쟁에서 야기된 것이 아니고 그녀가 정략결혼의 희생물로서

주트 족의 퀴에게 시집보내어 질 때 이미 시작 된 것이다. 덴마크의 공주와 주트 족의 왕비로서 그녀는 두 번에 걸쳐 공동된 상황을 경험하게 된다. 첫 번째는 덴마크와 주트 사이의 화친(和親)의 담보로 이용되는 것이고, 두 번째는 자신이 직접 관여되지는 않았지만 행게스트와 퀴 사이의 또 다른 평화협정의 상황에 처하게 되는 것이다. 두 번에 걸쳐 체결된 평화협정은 부정적 상황을 돌파하기 위한 영웅주의 시대 남성들의 보편적인 책략으로 간주된다. 하지만 이러한 반복되는 노력에도 불구하고 이러한 평화협정은 일시적인 방편에 그치게 되고 항구적인 평화를 보장하지 못하게 된다. 이는 인간사의 노력이 허무하게 끝나게 됨을 암시하고 있으며 영웅주의 사회의 불안정한 모습을 보여주는 것이다. 이러한 혹독한 현실 상황에서 수동적인 자세를 취할 수밖에 없는 여인들의 처지와 이에 수반되는 비애감은 더욱 증폭될 수 있을 것이다.¹²

Ne huru Hildeburh herian þorfte
 Eotena treowe; unsynnum wearð
 beloren leofum æt þam lindplegan
 bearnum ond broðrum hie on gebyrd hruron
 gare wunde; þæt wæs geomuru ides. (Beo: 1069-1075)

[진실로 힐데브르흐는 주트인들의 신의를 존중할 만한 하등의 이유도 발견할 수 없었노라. 아무런 죄도 없이 그녀는 전투에서 사랑하는 아들과 오빠를 잃게 되었노라. 그들은 창에 찔려 상처를 입고 운명이 정한 바 죽었노라. 그녀는 비극의 여인이었노라.]

¹² 힐데브르흐와 같은 비극적인 여인상은 <잉겔드 에피소드>(Beo: 2020-66)에서도 반복된다. 덴마크 왕인 호로드가르는 적국인 헤아드바드(Heathobard)와의 화평을 위해 딸인 프레아와루를 잉겔드와 혼인시킨다. 잉겔드와 혼인한 프레아와루는 잉겔드의 궁정에 당도하게 된다. 이 과정에서 프레아와루를 동행했던 덴마크 용사들은 향연장에 참석하게 되는데 그들은 헤아드바드족의 옛 용사들이 사용했던 무구를 걸치고 있었다. 이를 알아차린 헤아드바드의 젊은 용사들이 선친들의 무구가 적국인 덴마크 용사들의 소유가 되었음을 발견하고 격분하게 된다. 두 종족 사이엔 전투가 발생하게 되고 향연장은 일순간 전투장으로 돌변하게 된다. 덴마크와 헤아드바드 사이의 비극적 결말은 관련된 남성(용사)들이 공통적으로 겪게 되는 상황이지만 여인인 프레아와루는 애정이 식어버린 부부 관계를 맞게 됨으로써 더욱 혹독한 시련을 경험하게 된다

비극의 주인공인 힐데브르흐에 투영된 희생물의 이미지는 ‘아무런 죄도 없이’ *unsynnum wearó*에서 잘 드러난다. 이러한 슬픈 이야기는 듣는 이로 하여금 흥겨움 보다는 연민과 같은 동정심을 유발시키는 정서적 효과에 적합할 것이다. 이러한 비극적인 상황에서 즐거움과 기쁨의 정서를 경험한다면 그 청중은 사디스트와 같은 비정상적인 정서의 소유자로 간주될 지도 모른다. 하지만 저자는 이러한 슬픈 이야기기를 듣고 청중인 용사들이 흥겨운 분위기에 젖었다고 전하고 있다. 왜, 이와 같은 불협화음이 존재하는 것일까? 현 단계에서 여기에 대한 유일한 단서는 그리스 비극에서 기대되는 극적 효과에서 찾을 수 있을 것이다. 즉, 운명의 굴레에 갇혀 비극적 결말을 맞이하는 주인공들의 비극적 삶이 제공하는 감정의 정화(catharsis)가 이에 대한 답이 될 수도 있다는 것이다. 힐데브르흐의 생애는 여러 면에서 그리스 비극이 제공하는 비극적 요소들을 다분히 품고 있다. 남권주의 사회의 독선으로 인한 자율성의 박탈, 이어지는 비극적 삶의 전개는 그리스 비극의 주인공인 안티고네의 삶을 연상시키며 감정의 정화를 느끼게 한다. 하지만 이러한 감정의 정화 작용이 힐데브르흐의 비극적 삶을 경청한 용사들에게 웃음을 자아내고 기쁨을 제공하는 요인이 되었다고 생각되지 않는다. 이유는 청중인 고대의 용사들이 그리스 비극의 관객들처럼 섬세한 심미적 안목을 겸비했다고 볼 수 없기 때문이다. 슬픔에서 기쁨을 체득한다는 것은 부정적인 상황에서 긍정의 힘을 체득하는 것과 같은 것으로써 높은 단계의 정신적 수양을 전제로 하는 것이다. 이는 연극의 경우 슬픔을 미적인 단계로 승화시킬 수 있는 심미안(審美眼)을 지닐 수 있는 경지를 의미하는 것이다. 하지만 영웅주의 시대의 향연장에 참석한 청중인 용사들의 미적 감각은 심미안을 갖춘 그리스 비극을 관람하는 관객과 커다란 차이를 두게 된다. 끊임없는 전쟁의 긴장 속에서 삶을 영위해야하는 용사들에게 있어 그리스 관객이 지니는 심미적 혜안(慧眼)은 호사스러운 장식물에 지나지 않을 것이다. 이러한 용사들과 감정의 정화에 잘 훈련되어 있는 그리스 비극의 관객 사이에도 정서적 반응에서 거리감이 존재하게 된다. 향연장의 오락을 잠시 즐길 줄 모르지만 엄격한 영웅주의 행동철학을 준수해야하는 용사들은 언제 도래할지 모르는 운명의 역전에 대한 긴장감으로 여유를 느낄 수 없을 것이다. 그렇다면 어떠한 요소들이 힐데브르흐의 비극적 삶에 대한 이야기를 경청한 용사들에게 시인이 말한 ‘웃음과 기쁨’을 자아내게 했을까? 힐데브르흐의 비극적 이야기를 경청한 용사들의 반응은 다음에서 드러난다.

Leoð wæs asungen,
 gleomannes gyd. Gamen eft astah,
 beorhtode bencsweg, (Beo: 1159-61)

[그 노래, 시인의 이야기(퀸 에피소드)는 끝이 났노라. 유쾌한 소리가 다시 들려왔고 주연석의 흥겨운 소리가 더욱 크게 울려 퍼졌으며 술을 따르는 자들은 아름다운 술병에서 술을 따랐노라.]

이와 같은 평은 용사인 관객들이 힐데브르흐의 비극적 이야기에 전혀 슬퍼하지 않고 오히려 이야기(노래)를 듣고 흥겨워했다는 것이다. 이러한 용사들의 반응을 그래도 받아들인다면 여기에는 용사들을 즐겁고 호탕한 분위기로 몰아가는 어떤 요소가 힐데브르흐의 이야기에 숨어 있다는 것을 암시하게 된다.

<퀸 에피소드>에는 평행을 유지하는 두 개의 테마가 존재하게 된다. 하나는 위에서 언급된 여인의 비극적 상태를 노래한 테마이며, 다른 하나는 영웅주의 사회의 핵심 행동철학의 하나인 복수를 기반으로 하는 테마이다. 대부분의 학자들은 <퀸 에피소드>가 영웅주의사회를 주도하는 남자들의 정치적 책략의 희생물인 여인의 비극적 상황을 묘사하기 위해 도입되었다고 주장한다(Irving 157). 하지만 <퀸 에피소드>에 내재된 또 다른 테마인 복수를 기반으로 하는 도덕관은 청중에 따라 특별한 반응을 불러일으킬 수 있는 강한 호소력을 지닐 수 있다.

II.v. 노래 속에 포함된 복수의 의의

향연장을 배경으로 영웅주의 시대 용사들은 영웅주의 도덕관에 준하는 맹세를 하게 된다. 이들의 맹세는 주로 자신들이 속한 코미타투스스의 안전을 위해 목숨을 걸고 싸울 것과, 적에게 패할 경우 반드시 복수할 것과, 군주에게 충성을 다할 것과, 군주가 적에게 살해되었을 경우 목숨을 걸고 적에게 복수하겠다는 결의를 담고 있다. 이러한 영웅주의 행동철학의 관점에서 보면 힐데브르흐와 프레아와루의 이야기는 용사인 관객들에게 슬픔이 아닌 또 다른 정서적 반향을 불러일으키게 될 것이다. 엄격한 영웅주의 행동규범에 훈련되어 있는 영웅주의 용사들의 마음을 더 강하게 움직이는 요소는 여인의 비극적 상황이 아니라 복수를 근간으로 전개되는 내용일 것이다. 이러한 반응은 영웅주의 시대에 살고 있지 않은 현대인

들의 정서와 상당한 거리감을 두고 있으며 이야기를 이해하는 관점에도 차이가 있게 될 것이다.

복수에 대한 책무는 코미타투스의 구성원들이 피해갈 수 없는 운명의 사슬과 같은 것으로서 이에 대한 책무를 완수하지 못했거나 의도적으로 지연했을 경우 해당 용사는 굴욕의 대상으로 전락하게 된다. 이러한 굴욕은 명예 대신 그들의 이름과 함께 영속되기 때문에 반드시 해결해야 하는 과제인 것이다. 굴욕 대신 명예를 성취하고자 하는 용사들의 갈망은 일종의 본능과 같은 속성을 지니게 된다(Smithers 78). 이러한 엄격한 행동철학의 규범에 준했을 때 군주의 죽음에 대한 복수 지연은 명예를 생명과 같이 여기는 용사들에게 씻을 수 없는 굴욕이 되는 것이다. 이러한 도덕적 딜레마가 <뵘 에피소드>에 잘 묘사되고 있다.

he to grynwræce

swiðor þohte þonne to sælade,
 gif he torngemot þurhteon mihte,
 þæt he Eotena bear irne gemunde.
 Swa he ne forwyrnde **woroldrædenne,**
 þonne him Hunlafing hildeleoman,
 billa selest on bearm dyde;
 þæs wæron mid Eotenum ecge cuðe. (Beo 1138-45)

[그러나 그(헝게스트)는 항해보다는 그가 당한 고난에 대한 복수를 생각했으니 그 심중에 자기의 칼로써 주트 용사들을 상기(시킬 수 있는?)할 수 있는 악의에 찬 접전을 불러일으킬 수 있는가에 대해 생각했노라. 이러한 연유로 헝게스트는 훈라프가 전장의 빛인 그 최상의 검을 자신의 무릎에 놓았을 때 그는 그 절대적인 책무를 거절할 수 없었노라. 그 검은 주트인들에게 잘 알려졌었노라.]

일군의 덴마크 용사들이 정략결혼으로의 일환으로 주트 족에게 시집간 힐테브르흐를 방문하기 위해 주트족을 방문하게 된다. 이어서 뵘의 궁궐에서는 덴마크와 주트족 사이에 향연이 벌어진다. 하지만 향연장은 일시에 피비린내 나는 전투장으로 돌변하게 된다. 이 과정에서 힐테브르흐는 오빠인 흐네프를 잃게 된다. 예기치 않은 상황을 타결하기 위해 주트족의 지도자인 뵘(힐테브르흐의 남편)은

덴마크인들에게 평화협정을 제시한다. 핀의 제안은 덴마크인들이 주트에 머무르는 동안 주트인들과 동등한 대우를 받게 된다는 것이었다. 적국인 주트인(프리지안인)들이 제시한 평화협정을 받아들인다는 것은 매우 굴욕스러운 것이었지만 선택의 여지가 없는 덴마크인들은 그 협정을 받아들인다. 주트에 머무르는 동안 행게스트(흐네프의 신하로써 살아남은 덴마크 용사들 중 선임 장수)는 심한 갈등에 빠지게 된다. 즉, 행게스트는 평화협정을 준수하겠다는 핀에 대한 맹세와 죽은 군주인 흐네프에 대한 복수심 사이에 갈등을 겪으며 복수의 기회를 엿보게 된다. 겨울이 지나고 봄이 오자 본국인 덴마크로부터 증원군을 얻은 행게스트는 영원했던 복수를 하게 된다. 두 종족 사이에 다시 전투가 발생하게 되고 이 과정에서 힐테브르흐는 남편과 두 아들을 잃게 되고 그녀는 덴마크인들에 의해 본국으로 돌아오게 된다.¹³

흐네프의 부하였던 훈라핑(혹은 훈라프의 아들)은 ‘그 최상의 검’을 행게스트의 무릎에 놓으며 복수의 필요성을 상기 시킨다. 추정권대 행게스트가 덴마크로 돌아 왔을 때 그는 이전에 있었던 덴마크와 프리지안 사이의 전투에 참여했던 훈라핑이라는 용사를 직면하게 된다. 훈라핑은 행게스트가 적군에 죽은 군주 흐네프의 복수를 하지 못하고 돌아 온 것을 발견하고 복수를 실행하라는 징표로써 그의 무릎에 칼을 놓는다. 이 경우 같은 복수심을 자극하는 심리적 매체로서의 역할을 수행하여 복수에 대한 책무라는 영웅주의 행동철학을 구현하는 기능을 지닌다 (Irving 232). 훈라핑의 이러한 행위는 행게스트를 자신의 부하로 받아들인다는 의식으로도 간주되는데 이는 새로운 코미타투스가 구성됨을 의미하기 때문에 이에 준하는 준엄한 행동철학인 복수에 대한 책무를 수행해야하는 구성원이 되었음을 암시하는 것이다. 본문 중 인용된 ‘절대적인 책무’ *worldræden*는 영웅주의 행동철학에 입각한 문맥상의 의미를 고려하면 쉽게 그 의미를 유추할 수 있을 것이다. *Worldræden*는 ‘죽음’, ‘숙명’, ‘응징’, ‘복수’, ‘의무’, ‘책무’, ‘성스러운 맹세’(BI) 등의 의미를 지닌다. 코미타투스의 구성원들이 결코 비켜갈 수 없는 행동 지침이며 이는 집단의 안위와 존속을 기약하는 성스러운 책무이기 때문에 용사들

¹³ 복수를 기반으로 하는 행게스트의 갈등에 관한 자세한 논의는 다음의 저서를 참조하기 바람. H. M. Ayres. "Finn Episode" *Journal of English and Germanic Philology*. EGP 16(1917), 282-95. A. G. Brodeur. *The Art of Beowulf*. Berkeley: University of California Press, 1971. p. 120-121.

은 목숨을 걸고 군주와 동료의 죽음에 대한 복수를 실행하게 되는 것이다.¹⁴

호네프의 죽음에 대한 복수지연은 덴마크인들에게 참을 수 없는 굴욕이 되었을 것이다. 하지만 비록 지연되기는 했지만 호네프의 죽음에 대한 복수는 우연곡절 끝에 달성되게 된다. 이러한 복수를 기저로 하는 행동철학을 담고 있는 노래(이야기)를 경청하고 있는 현재의 청중이 덴마크 족속인 것을 감안하면 그들이 느끼는 극적 감정은 남다를 것이다. 즉, 덴마크 용사 관객들은 자연스럽게 그들의 선대 용사였던 행게스트가 겪었을 죄의식, 복수지연으로 인한 양심의 가책을 같이 느꼈을 것이며, 긴장된 상태에서 복수가 이루어지기를 고대하며 이야기를 경청했을 것이다. 이러한 과정에서 청중인 덴마크 용사 들은 힐데브르흐의 비극적 생애 보다 행게스트가 수행해야 할 복수에 대해 더 많은 관심을 기울이게 되었을 것이다. 마침내 이루어진 복수에 대해 용사인 관객들은 선대의 장수가 이룬 업적에 환호를 발하며 마치 자신들이 전투에서 승리를 거둔 것처럼 즐거운 분위기에 휩싸이게 되었을 것이다. 이리하여 향연장의 분위기는 긴장감이 사라진 웃음과 기쁨이 넘치는 오락의 분위기로 전환하게 된다. 이러한 즐겁고 경쾌한 분위기는 덴마크 용사 관객들의 반응을 묘사한 『베오울프』 시인의 평과 일치하고 있다.

[그 노래, 시인의 이야기(핀 에피소드)는 끝이 났노라. 유쾌한 소리가 다시 들려왔고 주연석의 흥겨운 소리가 더욱 크게 울려 퍼졌으며...(Beo: 1159-60)]

이상에서 알 수 있듯이 영웅주의 사회의 향연장의 오락 분위기는 영웅담에 내재해 있는 영웅적 정신과 기질에 의해 즐겁고 유쾌한 향연 분위기로 바뀔 수 있게 된다. 이와 같이 영웅시에서 오락의 소재인 노래(이야기)는 영웅 심리를 부추기는 촉매제의 역할을 담당함으로써 즐거움과 기쁨을 제공하는 오락의 일차적

¹⁴ <잉겔드 에피소드>에서도 비슷한 상황이 전개된다. 덴마크 왕 호로드가르는 적대관계에 있던 헤아도바드 왕국과의 친선을 도모하기 위해 자신의 딸 프레와루를 적군 왕 잉겔드에게 시집보내기로 결정한다. 덴마크 족과 헤아도바드 족이 향연장에 자리를 같이 하게 된다. 이 자리에서 헤아도바드의 한 노장은 덴마크의 한 젊은 용사가 칼을 차고 향연장을 거만하게 활보하는 장면을 목격하게 되자 분개한 나머지 젊은 후배용사에게 두 종족 사이에 벌여졌던 전쟁과 거만한 용사가 지닌 칼에 대한 과거를 상기시킨다. 이에 젊은 용사는 부친을 살해한 칼을 보고 복수심이 끓어올라 복수를 실행하게 되자 향연장은 이내 처절한 살육의 장(場)으로 돌변하게 된다. 적군에 죽은 부친의 원수를 갚는 일은 코미타투스 구성원의 책무인데 이러한 책무를 가능케 하는 일차적인 원인은 바로 덴마크 용사가 지닌 칼에 있다. 이 부분에서 덴마크 용사가 지닌 칼은 복수심을 자극하는 심리적 촉매제의 역할을 수행하며 이어서 복수에 대한 책무를 유발시키는 상징적 기능을 지니게 된다 (Beo 2044-67).

목적은 초월하여 공동체의 행동철학인 영웅심리 고취라는 도덕적 가치를 지니는 요소로 승화하게 된다. 오락과 연관된 이러한 도덕적 가치는 인생무상을 노래하는 고대 비가에서도 나타난다. 하지만 고대 비가인 <폐허>(The Ruin)와 <항해자>(The Seafarer)등에서 언급되는 오락은 영웅시와 달리 덧없이 사라지는 세상적 가치의 허무함을 대변하는 역할을 담당하게 된다.

II. vi. 비가에 내재된 오락의 의미

일련의 고대 비가는 생에 대한 새로운 각성 혹은 영적 자각을 공통된 주제로 하고 있다. 이러한 깨우침에 대한 주제는 영웅시에서 다루어지는 영웅주의 도덕관과 상당한 차이를 두게 된다. 영웅시가 영웅들의 무용을 배경으로 전개 되는 생의 활달한 면을 다루는 반면 비가는 생의 허무함을 다루기 때문에 두 장르 사이에 매우 대조적인 가치관이 존재하게 된다. 물론 영웅시에서도 비가에서 다루어지는 슬픔의 정서가 부분적으로 다루어지나 비가와 달리 시의 모든 부분에서 핵심 소재나 주제로 다루어지지 않는다. 고대 비가는 세상 가치의 무상함을 노래하는데 이러한 도덕관은 생에 대한 새로운 자각에 도달한 <방랑자>의 화자에 의해 잘 드러난다.

Her biþ feoh læne, her biþ freond læne,
her biþ mon læne, her biþ maeg læne.

Eal this eorðan gesteal idel weorðed. (Wan: 106-10)

[여기, 세상의 부는 덧없는 것이요, 여기 친구도 덧없는 것이요, 여기, 인간도 순식간에 사라지는 것이요, 여기, 친척도 다 허망한 것이고, 지상의 모든 기반은 쓸모없이 버려지는 것이다.]

이와 같이 비가는 세상 가치의 덧없음을 통감하며 새로운 자각에 도달하게 되나 여기에는 과거와 현재의 대비를 통한 정서적 괴리감을 노리는 문학적 기법이 도입되고 있다. 비가의 화자는 지금은 사라지고 없는 과거에 존재했던 것들이 차지했던 자리를 바라보면서 슬픔과 비애를 느끼게 된다. 사라진 주체는 다른 아닌 영웅주의 사회의 주요 구성원인 용사, 향연장 혹은 궁궐과 같은 가시적 대상과

오락과 영광과 같은 개념 등이 포함된다.

<폐허>에서는 작자가 폐허가 된 옛 성벽과 궁궐의 터를 바라보면서 인생무상을 절감하게 된다.

Wrætlic is þes wealstan; wyrde gebræco,

burgstede burston, bronsnað enta geweorc.

Hrofas sind gehrorene, hreorge torras,

hrungeat berofen, hrim on lime, (Ruin: 1-4)

Beorht waeron burgraeced, burnsele monige,

heah horngestreon, heresweg micel,

meodoheall moning mondreama full,

oþþæt þæt onwende wyrð seo swiðe,

Crungon walo wide, cwoman woldagas,

swylt eall fornom secgrofra wera;

wurdon hyra wigsteal westenstaþolas,

bronsnade burgsteall. (Ruin: 21-28)

[장려한 성벽이여, 운명이 휩쓸어 버렸구나, 성곽은 부서져 허물어졌고, 거인들의 공사는 무너져 내렸네, 탑들은 부서져 내렸고, 지붕들은 썩어 내려졌네..... 높은 벽공들로 장식된 공동 홀은 밝게 빛났었고, 수많은 목욕탕들, 웅장했던 용사들의 함성, 연회장은 인간들의 기쁜 소리로 가득 찼었다. 죽음이 그 용장들을 휩쓸고 가버렸네. 성채는 황량한 곳으로 변해 버렸고, 도시는 폐허가 돼버렸구나.]¹⁵

폐허를 바라보는 시인에게 새로운 생의 자각을 제공하는 요인은 과거와 현재의 극적인 대조 속에 발생하는 괴리감(乖離感)이다. 이러한 괴리감은 한때 위용을

¹⁵ 유사한 묘사가 <방랑자>에서 반복되고 있는데 이는 지상세계의 허무함을 드러내는데 사용되는 비가의 상투적 표현으로 간주 된다: *Ypde swa þisne eardgeard ælda Scyppend, oþ þæt burgwara breahntma lease, eald enta geweorc idlu stodon.* (Wan: 85-89)[이와 같이 인간의 창조주께서는 거주자들의 즐거운 소리가 사라지고 거인들이 만든 성이 텅 비게 될 때 까지 이 거처를 황폐케 하셨노라.]

과시했던 궁궐을 차지했던 용사들의 활달한 모습이 상기되면서 비가에서 노리는 생에 대한 허무로 발전하게 된다. 이 과정에서 인용되는 향연장과 오락은 용사들이 지녔던 역동적인 삶의 징표로 간주 된다: ‘많은 연회장은 용사들의 기쁜 소리로 가득 찼었네’ *meodoheall moning mondreama full* (Ruin: 17). 현재 시인이 목격하는 대상은 폐허가 된 궁궐터이지만 시인은 감정이입을 통해 과거의 활기찬 생의 모습을 재현하고 있는 것이다. 그런데 이러한 역동적인 생의 모습이 재현되는 과정에 향연장과 그 속에서 오락을 즐기는 용사들이 등장하게 된다. 즉, 오락을 통한 역동적인 삶의 모습이 구현되고 있는 것이다. 하지만 이러한 역동적인 삶의 모습은 현실세계에서 찾아 볼 수 없기 때문에 시인은 생의 비애감을 경험하게 되는 것이다. 이와 같이 오락은 시인으로 하여금 새로운 생의 단면을 체험하도록 하는 매개(媒介)로 작용하게 된다. 이러한 매개의 역할은 <노부의 애가>(The Old Father’s Lament)에서도 잘 드러난다. 영웅 베오울프는 화염을 내뿜으며 자신의 왕국을 초토화시키는 용과의 숙명적 대결을 앞두고 자신의 과거와 외할아버지(흐레펠)의 비극을 회상하기 시작한다. 차남의 실수로 장남을 잃게 된 외할아버지의 비애는 교수대에서 처참하게 목숨을 잃은 아들을 애도하는 또 다른 영주의 심정과 빗대어져 베오울프에 의해 비가 형식으로 회상된다.

Symbles bið gemyndgad morna gehwylc
eagoran ellor_sið; ȝpres ne gymep
to gebidanne burgum in innan
yrfe-weardas, þonne se an hafap
þurh deapnes nyd dæda gefondad.
Gesyhð sorh-cearig on his suna bure
win-sele westne, wind-gereste,
reote berofene; ridend swefað,
hælep in hoþman; nis þær hearpan sweg,
gomen in geardum, swylce þær iu wæron.
Gewiteþ þonne on sealman, sorh-leoþ gælep,
an æfter anum; þuhte him eall to rum,
wongas ond wic_stede. (Beo: 2451-2462a)

[끊임없이, 매일 아침이면 그는 그의 아들의 죽음을 상기한다. 아들이 잔혹한 교수형으로 생을 마쳤을 때, 그는 성채에서 다른 아들이나 상속자를 기다리는 것에 관심을 쓰지 않는다. 슬픔과 걱정으로 그 아들의 처소를 바라본다.¹⁶ 파티가 행해졌던 홀은 버려졌고, 기쁨은 사라지고 바람만이 휘몰아치는 그곳, 말을 달리던 무적의 용사들은 무덤 속에 잠들어 있고, 하프 소리도 사라졌고,¹⁷ 축제 속의 흥겨움도 찾아볼 수 없고, 한때는 그 모든 것이 있었는데. 그래서 그는 그의 처소로 외롭게 발길을 돌려 죽은 아들을 위한 슬픔의 노래를 부른다. 들관이나 거주지 할 곳 없이 세상 모든 것이 그에게 광활하게 느껴지기 시작한다.]

이 부분에 강조되는 묘사의 중심은 영웅주의의 핵심 공간인 향연장의 붕괴에 있다. 공동체를 유지시키는 행동철학이 이 향연장(궁궐)에서 형성되기 때문에 이 향연장은 영웅주의 사회에서 지대한 상징적 기능을 지니게 된다. 향연장은 영웅주의 사회를 대신하는 상징적 공간이다. 이러한 기능을 지닌 궁궐(향연장)이 비가에서는 완전히 기능을 상실한 것으로 묘사되고 있다. ‘홀은 버려졌고, 기쁨은 사라지고’에서 암시되는 향연장의 완전한 붕괴는 곧바로 영웅주의 사회의 핵심 공간이 붕괴됨을 암시하기 때문에 이는 영웅주의 사회의 총체적 붕괴를 의미하게 된다. 노부가 바라보는 궁궐은 황량하게 버려졌고, 일체의 악기 소리와 용사들의 즐거운 함성이 사라진 삭막한 공간이 되어 있는 것이다. 이러한 상태에서 노부는 생의 허무를 절감하며 생에 대한 새로운 자각의 단계로 접어든다. 노부로 하여금 새로운 생의 자각을 불러일으키는 원인 혹은 매개는 다름 아닌 사라진 주체들이다. 여기에는 향연장을 포함하여 그 곳을 채웠던 용사들, 악기 소리, 오락의 기쁨

¹⁶ 클레이버는 이 부분의 해석에 있어 노부가 환상에 빠져들어 마음의 눈으로 폐허 상태를 바라본다는 견해를 제시하고 있다(Klaeber 213). 2456행의 ‘거처’ *bur(dwelling place)* 와 2457행의 ‘향연장’ *winsle(banquet hall)*은 각자의 고유한 의미를 지니고 있기 때문에 별도의 장소로 간주될 수 있다. 하지만 클레이버는 ‘향연장’인 *winsle* 을 아들의 거처인 *bur*의 일부분으로 간주한다(Klaeber 213). 필자 역시 클레이버의 견해를 따른다.

¹⁷ 오락의 주요 구성원인 악기(하프)는 ‘보물’, ‘여자와의 즐거움’ 등과 같은 세상 가치나 즐거움을 대변하는 상징물로 비가에서 자주 인용되고 있다. *Ne bið him to hearpan hyge, ne to hring þege, ne to wife wyn, ne to woruld hyht, ne ymbe owiht elles, nefne ymb yða gevealc; (Seafarer: 42-46)*[그의 마음은 하프에 있지 않았고, 보물을 받는 것에도 있지 않았으며, 여자와의 즐거움에 도 없었고, 세상의 기쁨이나, 그 어떤 것에도 없었으며 단지 파도치는 물결에만 마음을 두었노라]

등이다. <폐허>에서와 같이 오락이 베풀어지는 향연장을 중심으로 생의 두 측면이 대비를 이루게 됨을 알 수 있다. 여기서 발생하는 괴리감으로 인해 노부는 생의 새로운 면을 체험하게 된다. 오락과 연관된 이러한 영웅주의 공간의 기능 상실은 <방랑자>에서 더욱 구체적으로 묘사되어 진다.

Hwær cwom mearg, hwær cwom mago?
 Hwær cwom mabpumgyfa? Hwær cwim symbla gesetu?
 Hwær sindon seledreamas? Eala beorht bune, eala byrnwiga,
 eala þeodnes þrym. Hu seo þrag gewat,
 genap under nihthelm swa heo no wære. (Wan: 92-96)

[그 말은 어디로 갔는가? 그 영웅은 어디에 있는가? 보물을 하사하던 왕은 어디에? 연회장의 좌석들은 다 어디에? 그 파티장의 기쁨은 어디로 갔는가? 아아, 그 반짝거리던 술잔은, 갑옷을 걸쳤던 그 용사는 어디에, 아아, 그 군주의 영광은 어디에. 그때 그 시간은 밤의 그림자에 가려져 마치 전혀 없었던 것처럼 사라져 버렸구나.]

여기서 반복 사용되는 ‘어디로’의 의미를 지닌 *hwær*(*Ubi sunt*)는 과거의 회상 속에서 느껴지는 생의 덧없음을 나타내고자 할 때 자주 사용되는 상투적 표현 (*formulaic expression*)이다. 이 시에서 사라진 주체들은 ‘말’, ‘용사’, ‘보물’, ‘군주’, ‘향연장’, ‘술잔’ 등과 같은 가시적인 구성물과 ‘향연장의 기쁨’과 ‘명예’와 같은 추상적인 개념으로 이루어져 있다. 이 두 가지는 영웅주의 사회를 유지하는 필수 요소들이며, 특히 마지막에 언급되는 영광(명예)은 영웅주의 사회의 최고 가치로 간주된다. 이와 같은 영웅주의 사회의 에토스(*ethos*)를 형성하는 구성 요소들이 사라졌다는 것은 영웅주의 사회의 붕괴를 암시하게 된다. 위에 언급된 ‘향연장의 기쁨’이 ‘오락의 기쁨’을 의미하기 때문에 오락의 부재(不在)는 곧 바로 영웅주의 사회의 붕괴를 암시하게 된다. 하지만 오락의 상실이 지닌 함의는 영웅주의 사회의 붕괴를 암시하는 차원을 넘어 비가에서 노리는 새로운 생의 자각과 연결된다. <노부의 애가>에서와 같이 오락의 단절은 곧 바로 생의 역동성이 단절됨을 암시하며, 이러한 단절은 생의 슬픈 면모를 돌아보게 하는 역할을 지니게 된다.

이러한 일련의 과정을 통해 생에 대한 새로운 자각이 표출되기 때문에 오락은 자각을 위한 원인 제공 혹은 중간 매개의 역할을 담당하게 된다.

III. 결론

고대영시의 두 주요 장르인 영웅시와 비가에서 보여 지는 오락은 일차적으로 청중들의 즐겁고 유쾌한 분위기를 조성할 목적으로 하고 있다. 하지만 오락이 비가와 영웅시의 핵심 주제인 인생무상과 영웅주의 행동철학과 연계되었을 때 오락의 소재는 전혀 다른 양상을 보여주게 된다. <방랑자>나 <항해자>같은 비가는 세상가치의 덧없음과 인생무상을 노래하며 영속하는 천상세계를 갈망하는 구도자의 영적 자각을 보여준다. 이 과정에서 즐거움과 기쁨을 선사하는 오락은 영적 가치에 상반되는 세속적 가치의 주요한 구성 요인으로 작용한다. 이와 같이 비가에서는 오락의 부정적 이미지가 극대화 되고 있는데 이는 종교적 각성내지 생에 대한 새로운 각성을 염두에 둔 비가의 특성에 기인하는 것이다. 이와 같은 속성을 지닌 비가와 달리 고대 영웅시는 종교적 도덕관이 아닌 영웅주의라는 특정한 행동철학에 기반을 둔 윤리관을 다루고 있다. 비가와 같이 영웅시도 특정한 윤리관을 내포하고 있지만 여기에 연계되는 오락은 사뭇 다른 양상을 보인다. 영웅시에 등장하는 향연장의 오락은 비가의 오락과 달리 그 자체만의 특별한 목적을 지닌다. 이러한 목적은 비가의 경우와 달리 오락이 지니는 세상의 즐거움을 제공하는 오락의 고유한 긍정적 기능과 가치가 그대로 유지되면서 영웅주의 도덕관과 연계되면서 발견된다. 향연장에 참석한 용사 관객들은 군주의 호의로 마련된 여흥을 즐기며 군주의 관대함에 대한 보답으로 충성을 다짐하게 된다. 군주의 관대한 호의와 이에 응하는 용사들의 충성결의는 영웅주의 사회를 지탱하는 근간이 되는 것이다. 영웅주의 오락의 독자적 기능은 여기서 끝나지 않고 시인이 낭송하는 노래(영웅담)에 의해 더욱 구체화 되어 진다. 영웅들의 눈부신 활약상을 경탄한 용사들은 노래 속의 영웅과 같이 세세토록 노래로 전해질 수 있는 위대한 업적을 이루고자 하는 영웅 심리에 사로잡히게 된다. 이와 같이 향연장의 노래는 용사들의 영웅심리를 부추기는데 커다란 역할을 담당하게 된다. 하지만 이러한 심리적 촉매제인 노래가 여흥의 또 다른 요소인 시인에 의해 즉흥적으로 지어지고 낭송된다는

사실을 간과해서는 안 될 것이다. 고대영어 어원에서 입증되듯이 시인 *scop*는 단 순히 여흥의 분위기를 위해 존재하는 '즐거움을 선사하는 자'의 역할을 넘어선 '무엇을 창조(조성)하는 자', 즉 청중(용사)들 사이에 '영웅 심리를 불러일으키는 자'의 역할을 수행하게 되는 것이다. 여기에 영웅시를 읊는 고대 시인의 의도와 역할이 존재하게 되는 것이다.

이와 같이 비가의 오락과 영웅시의 오락은 그 지향하는 바가 다르긴 하지만 궁극적으로 특정한 도덕관과 연계되기 때문에 새로운 차원의 의의를 지니게 된다.

주제어 | 오락, 즐거움을 선사하는 자, 비가, 영웅 심리를 고취하는 자, 복수

인용문헌

- Ayres H. M. "Finn Episode." *Journal of English and Germanic Philology*. EGP 16, 1917, 282-95.
- Bloomfield, M. W. & Dunn, C. W. *The Role of the Poet in Early Societies*, Cambridge: UP. 1989.
- Bosworth, Joseph and T. Northcote Toller. *An Anglo-Saxon Dictionary*. ed. Oxford: Oxford UP. 1882-98.
- Brodeur, Arthur G. *The Art of Beowulf*. Berkely and London: University of California Press, 1971.
- Clark Hall, John R. *Beowulf and The Finnsburg Fragment*. trans. with prefatory remarks by J.J.R. Tolkien. London: George Allen & Unwin LTD. 1963.
- Davis, Norman. *Sir Gawain and the Green Knight*. 2nd edition revised edition of J.J.R. Tolkien and E.V. Gordon. Oxford: at the Clarendon, 1967.
- Garmonsway, G. N. *Beowulf and its Analogues*. trans. London: J. M. Dent & sons LTD, 1968.
- Klaeber, Fr. *Beowulf and the fight at Finnsburg*. 3rd edition with 1st and 2nd supplement. Boston, MA, and London: Heath. 1950.

- Leslie, Roy F. *The Wanderer*, ed. Manchester: Exeter UP. 1985.
- Leyerle, John. "The Interlace Structure of *Beowulf*." *University of Toronto Quarterly* 1-17. 1967.
- Lord, Albert B. *The Singer of Tales*. Cambridge and London: Harvard UP. 1960.
- Magoun, Jr., Francis P. "Oral-formulaic Character of Anglo-Saxon Narrative Poetry," *Speculum* 28, 1957, 446-467.
- Parks, Ward. *Verbal Dueling in Heroic Narrative: The Homeric and Old English Traditions*. Princeton UP. 1990.
- Rieu, E. V. *Homer: The Odyssey*. trans. Harmondsworth: Penguin Books. 1970.
- Robinson, Fred C. *The Riverside Chaucer*, ed. Oxford: Oxford UP. 1987.
- Rosier James L. *Essays: Studies in Old and Middle English Language and Literature*, ed. The Hague and Paris: Mouton, 1970.
- Shippey, T. A. *Old English Verse*. London: Hutchinson University Library, 1978.
- Smithers, G. V. "Destiny and the Heroic Warrior in "*Beowulf*", *Philological* 37. 1967, 215-45.
- Taylor, Archer. "The Riddle", *California Folklore Quarterly* 2, 1943, 118-129.
- Whallon, William. "Formulas For Heroes in the 'Iliad' and 'Beowulf'", *MP* 63: 1965. 95-104.
- Wickham-Crowley K., *The Birds on the Sutton Hoo Instrument* in Farrell, E. and Neumann de Vegvar, C., 1992.
- Winfred P. Lehmann. *A Gothic Etymological Dictionary*, ed. Leiden: E. J. Brill, 1986.
- Wrenn, C. L. *Beowulf with the Finnesburg Fragment*. ed. London: Harrap, 1973.
- Wyatt, A. J. *Beowulf with The Finnsburg Fragment*. new edition revised with introduction and notes. Cambridge: Cambridge UP. 1933.

ABSTRACT

The Implication of Entertainment and the Role of *Scop* in Old English Poetry

Dongill Lee

It seems inappropriate to employ a sense of entertainment to heroic poetry which is characterized by a solemn mood reinforced with a dignified tone where its major subject matter is that of life and death through battle. This seeming incongruity becomes a double-headed coin since the contents of heroic poetry is formed of a series of scenes from banquet and battle.

The primary function of the banquet hall where audiences would enjoy entertainment is not to entertain the members of *comitatus* but to consolidate the loyalty between the lord and his thanes. One way of expressing the lord's generosity is to provide a banquet for his warriors.

I assume that in the heroic society the mood of entertainment might be provoked by the heroic spirit embedded in the heroic lay, in that case the modern sense of merriment or joy in the feast has some remoteness from that in the heroic society. There are two streams of entertainment in Anglo-Saxon literature: the one can be found in the banquet scenes in heroic poetry and the other in Old English Elegy. The joy of entertainment in Elegy works as representative for worldly value as opposed to the spiritual awakening which is aimed at in Elegy whilst in heroic poem the role of entertainment is to conjure up heroic spirit amongst warrior-attendants.

The poet or *scop* was a key figure in the culture of *comitatus* in Anglo-Saxon period. The *scop* was not a mere entertainer but had a clear and crucially important function in the political and military culture of the

heroic society. Their primary role is to draw pure pleasure from the audience by evoking the mood of joy. Hrothgar's *scop* or poet creates(composes) a new song, this time in praise of Beowulf's deeds. This highlights the importance of the *scop*, literally 'the creator', who is supposed to conjure up heroic spirit amongst members of *comitatus*. His services would help ensure the immortality of the hero, and in the heroic society this would have been vital.

Key Words | entertainment, *gleoman*, elegy, *scop*, revenge