

## 톨킨의 자연: 느낌의 경제

윤 민 우

연세대학교

“그는 언제나 성급했지. 그것이 그의 과멸이  
었어.” (RK 311)<sup>1</sup>

“나는 아주 긴, 긴 세월을 살아 왔지; 그래서  
내 이름은 하나의 이야기 같아.” (TT 74)<sup>2</sup>

### I. 머리말

톨킨은 언제나 자전거를 타고 다녔다고 한다. 그리고 1,2차 세계 대전을 겪으며, 전체주의적 권력욕에 의해 인명이 희생되고 자연이 파괴되는 것을 누구보다

---

<sup>1</sup> “He always was hasty. That was his ruin.” 『반지제왕』은 J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings: Part 1. The Fellowship of the Ring, Part 2. The Two Towers, Part 3. The Return of the King* (London: HarperCollins, 1994)에서, 『호빗』은 *The Hobbit, or There and Back Again* (Boston: Houghton Mifflin, 1994)에서, 『실마릴리온』은 *The Silmarillion*, ed. Christopher Tolkien, 2nd ed. (New York: Ballantine, 1977)에서 각각 인용을 취했다. 이들을 각각 FR, TT, RK, 그리고 *Hobbit, Sil*로 줄여 표기하고, 인용면수를 밝힌다. 그리고 모든 한글번역은 필자의 것이다.

<sup>2</sup> “I’ve lived a very long, long time; so my name is like a story.”

도 심각하게 목격하였다. 이는 그의 작품에서도 여실하게 반영되어 있다. 반지전쟁으로 말미암아 광고른 숲이나 샤이어마저도 위협을 받았고, 이른바 ‘두 개의 타워’-모르굴 계곡에 위치한 사우론의 모르도르와 아이센가드에 위치한 사루만의 오르삼크-주변의 생태환경은 오르크들이 사용하는 쇠붙이 장비와 그들의 굴착 작업에 의해 지옥을 연상케 할 만큼 파괴되었다. 생태환경의 악화는 산업혁명 이후의 근대화의 이념과도 연관이 크다. 인류는 근대에 이르러 자연을 지배하였으며, 또한 직선적 시간 개념을 탄생시켰다. 시간화는 특징적으로 근대의 산물이다. 근대의 도구적 이성은 자연지배, 기술문명, 그리고 이에 의한 효율적 생산과 축적을 가능케 하였고, 그리하여 소유와 권력의 완성 및 종결을 향하는 목적론적 역사관을 낳았다. 그러나 완성과 진보의 신화는 본의 아니게 시간의 모자람과 서두름을 부추길 뿐이다.

아마도 톨킨의 판타지 문학의 키워드 중 하나는 ‘느림’일 것이다. 그에게 느림은 자연의 이치이며, 서두름은 이의 위반이다. 서두름은 창조된 자연을 교정하거나 자기 뜻대로 만들고자 하는 욕구에서 비롯되며, 이러한 선부름은 톨킨에게서 항상 심각한 문제를 야기한다. 톨킨의 창조신화에서 타락 이전의 시간은 나무의 성장, 소멸, 재생처럼 순환적이고 느리다. 그런데 도구적 이성이 남달리 발달한 이들은 본성상 서두르는 어리석음을 범하고 만다. 톨킨의 세계에서 기술에 능한 작업꾼들은 예외 없이 성급하다. 타락천사에 비견될 수 있을 악의 화신 멜코르(Melkor)는 물론이거니와, 세공장 아울레(Aulë)의 후예라 할 수 있는 페아노르, 사우론, 사루만이 모두 그러하다. 이들의 성급함은 기계장치의 고안과 연결되어 있고, 톨킨은 이를 근대기술문명과 동일시한다. 톨킨에게 기계는 ‘마술’이고 언제나 타락을 가져온다.

톨킨의 자연은 생태환경에 관하여 진술하는 것이기도 하다. 예컨대, 광고른 숲에 사는 엔트 족의 느림은 자연 속에서의 경험과 이를 향유하는 과정을 중시하는 태도와 연결되어 있고, 그들은 과거의 집단적 기억을 스토리텔링에 의해 전달한다. 또한 톨킨의 자연은 야생의 숲을 곡식을 얻는 정원으로 가꿀 때, 어떤 취약성이 노출되는가에 관해서도 질문한다. 엔트와이프들은 먹을거리에 대한 보살핌 때문에 자연을 정원으로 변환하는 노력을 기울이지만, 결국 그 정원은 불모의 ‘갈색 땅’으로 소멸되고 만다. 자연의 야생성 보존은 톨킨에게 가장 긴급한 명제이다. 본 논문은 톨킨의 작품 전체를 통하여 나타나는 느린 자연과 성급한 문명의

대조를 정의하며, 느낌의 경제가 가리키고 있는 반(反) 모더니티 사유의 본성을 고찰한다. 그리고 톨킨의 생태환경에 등장하는 여러 존재들과 에피소드들을 통하여 자연경험과 스토리텔링의 상관관계, 야생으로서의 남성적 자연과 길들여진 여성적 자연의 관념이 가지는 함의를 토론한다. 그럼에 있어, 근래의 생태비평의 이슈 중, 생태여성주의, 내러티브로서의 생태비평, 그리고 도회지 근교의 정원 가꾸기의 주제와의 연관성도 살펴 볼 것이다.

## II. 나무의 시간과 문명의 성급함

톨킨의 『실마릴리온』에서 조물주가 천지를 창조한 직후, 발리노르에는 두 나무가 있었다. 이 두 나무 텔페리온과 라우렐린은 빛을 품고 있어, 후에 생긴 해와 달에 견주어지는 낮과 밤을 가리키고 있었다(*Sil* 31-32). 톨킨도 말하듯이 이는 타락 이전의 빛(“*Letter*” xix)이고 타락 이전의 시간이며, 발라 멜코르와 요정 놀도르의 타락 후에 만들어진 해와 달은 이 두 나무의 잔광(殘光)에 불과하다. 발리노르의 두 나무가 죽게 된 때, 두 나무는 마지막으로 각각 은빛 꽃과 금빛 열매를 남기게 된다(110-113). 여기에 남겨진 불완전한 빛이 가운데 땅(*the Middle Earth*)을 비추기 위해 옮겨져, 해와 달이 된 것이다. 톨킨의 신화세계에서처럼, 『창세기』에도 첫날에 하나님께서 ‘빛이 있으라’ 하여 빛과 어둠을 먼저 분간하였고(1. 3-5), 네 번째 날에 두 개의 빛(해와 달)을 따로 만들었다(1. 14-19). 그러나 『창세기』와 달리, 톨킨에서는 두 나무가 파괴된 후에야, 즉 발라와 요정의 반란이 있고난 후, 아마도 인간 족이 탄생하게 되는 시점에 해와 달이 만들어지는데(*Sil* 116), 어쨌든 해와 달의 존재가 오늘날 인간이 경험하는 시간을 의미한다는 점에서는 동일하다. 즉, 그 이후부터의 시간은 ‘태양의 시간’(*the Years of the Sun*)으로 헤아려지게 된 것이다.

원래의 시간, 즉 발리노르의 나무의 시간은 생성과 소멸의 느린 자연적 순환을 가리킨다. 순환의 느낌은 조물주의 의지이고, 성장하는 모든 생물은 이 순환적 시간에 종속된다. 반면, 지적 혹은 공학적 재능을 가진 피조물은 때로 사물을 자기 뜻대로 구성하고자 하는 욕구를 가지게 되었다. 이는 조물주에 의해 독립적 개체로 나아가도록 만들어진 다양한 존재들을 단일한 개인이 자신의 의지로써 전

체주의화(totalitarian)하려는 것에 해당한다. 이러한 피조물의 욕망은 스스로를 효율적이고도 신속하게 성취하기 위한 인위적 장치를 찾는다.

천지창조 후의 첫 번째 서두름의 행위는 바로 ‘타락천사’에 비견될 발라의 우두머리, 멜코르에 의해서이다. 멜코르는 조물주 일루바타르(에루)가 공허로부터 우주를 창조한 이후에도 남아 있는 공허의 부분을 견딜 수 없어, 그 남겨진 공허에 자기 세계를 만들어 넣으려 한다. 그는 창조의 ‘불꽃’을 찾으려, 공허의 세계로 가 본다.

그는 불멸의 화염을 찾아 종종 홀로 공허의 장소로 갔다. 왜냐하면 자기 자신의 것들을 존재케 하려는 욕망이 그의 내부에서 뜨겁게 달아올랐기 때문이다. 일루바타르가 공허에 관해서는 아무런 생각을 가지지 않은 것으로 느껴져, 그는 이 빈 공간에 대하여 조바심을 느끼고 있었다. 하지만 그는 불을 찾을 수 없었다. 왜냐하면 불은 일루바타르에게 있었기 때문이다. 그러나 홀로 있으면서 그는 동료들과는 다른 자신의 생각을 품기 시작하였다.

He had gone often alone into the void places seeking the Imperishable Flame; for desire grew hot within him to bring into Being things of his own, and it seemed to him that Ilúvatar took no thought for the Void, and he was impatient of its emptiness. Yet he found not the Fire, for it is with Ilúvatar. But being alone he had begun to conceive thoughts of his own unlike those of his brethren. (*Sil* 4)

멜코르는 불멸의 화염을 찾을 수 없으므로 일루바타르처럼 창조행위를 할 수는 없으나, 이미 만들어진 조화로운 세계에 불협화음을 조성하는 것은 가능하였다. 이것이 멜코르의 타락이다.

멜코르처럼 발라의 또 하나의 일원인 아울레(Aulë)에게도 “조급증(impatience)이 그의 어리석음이었다”(*Sil* 38). 아울레는 땅의 구성, 세공기술을 담당하는 발라이다. 그는 멜코르의 불협화음을 저지하기 위해 무언가를 만들어야 한다는 조급증을 가지고 있었고, 이를 담당할 일손으로써 난장이족을 탄생시키는 어리석음을 범하고 말았다. 이는 선의였으나, 에루의 계획에는 없는 창조였다. 그리하여, 난쟁이 족이 언제나 긍정적인 족속은 아님이 거듭 드러난다. 난쟁이 족은 아울레의 후손이지만, 아울레와 달리 이기적인 세공전문가 족속으로서, 땅을 파

고 금속 기구를 만드는 개발의 수단이 되어, 항상 위험한 잠재력을 갖는다.

멜코르의 불협화음 중에 가장 중요한 것은 빛을 싫어하는 것이었다. 그는 두 나무를 고사시켜 빛을 상실케 하였다. 그런데 놀도르 요정의 일원인 페아노르(Fëanor)가 실마릴 보석에 나무의 남은 빛을 담는 일에 성공하여, 이제 빛은 오로지 실마릴에만 있게 되고, 페아노르는 부당하게도 실마릴을 어느 누구에게도 양도하지 않으려 하였다. 실마릴은 재능이 뛰어난 페아노르에 의한 ‘하위창조’(sub-creation)이고, 이미 말했듯이, 톨킨에게서 피조물의 창조행위는 언제나 기만과 왜곡에 연관되기 쉬운 것으로 나타난다. 빛을 싫어하는 멜코르가 실마릴마저도 강탈해 갔을 때, 불같은 성격(“불의 영(靈)”)의 페아노르는 “선부른 결심”(rash counsels; *Sil* 91)으로 발라의 명령을 거슬러, 멜코르에 보복하기 위해 가운데 땅으로 떠난다. 실마릴 때문에 벌어지는 “이 모든 것이 과도한 성급함 속에 행해졌다”(Yet all was done in over-haste; *Sil* 91)라고 또 한 번 말해진다. 그리하여 놀도르는 발라의 저주를 받고, 수차례의 동족살해와 동족의 패망을 자초한다.

의미심장하게도, 놀도르는 ‘아울레의 친구’였다(*Sil* 33, 50). 또한, “놀도르 요정은 그[아울레]로부터 대부분의 기술을 배웠고, 아울레는 그들의 친구였다. 멜코르는 아울레를 질시하였는데, 이는 아울레가 생각과 힘에 있어 그 자신과 가장 비슷했기 때문이다”라고도 말해진다(*Sil* 17).<sup>3</sup> 또한 멜코르의 부하였고, 반지전쟁의 배경이 되는 제 3시대에까지 활약하는 사우론(고르사우르)도 원래는 아울레를 섬기는 마이어(Maiar)의 일원이었다는 사실은 흥미롭지 않을 수 없다(*Sil* 23). 결국, 조급함과 제작기술에 있어서 발라인 아울레와 멜코르(모르고쓰), 요정인 놀도르(페아노르), 난쟁이 족이 모두 공범이다. 그리고 이것은 아래에서 살펴 볼 마이어인 사우론, 마법사인 사루만 등의 기획자-제작자들에 도 그대로 적용된다. 크든 작든, 악하든 선하든, 이들은 모두 성장하는 것을 방해하거나 파괴하고, 그런 의미에서 혼돈과 무질서의 불협화음을 만드는 반명제의 창출자들인 것이다. 또 하나의 작은 예를 보태자면, 멜코르가 그러했던 것처럼, 빛을 싫어하는 검은 놀도르 요정 예울(Eöl)은 대장장이였고 그 자식인 마이글린(Maeglin)도 그러한데, 놀랍지 않게 아버지는 친구를 우연 중에 살해하는 흉조의 검 앙그라첼(Anglachel)을

<sup>3</sup> The Noldor learned most of him[Aulë], and he was ever their friend. Melkor was jealous of him, for Aulë was most like himself in thought and in powers.

제작하고(Sil 248), 아들은 놀도르의 마지막 희망인 곤돌린의 위치를 멜코르에게 알려주는 동족배신을 범한다(Sil 290).

마법의 절대반지를 제작한 데에서 보이듯이, 사우론도 제조 능력을 가지고 있었고, 그 또한 성급한 존재였다. 이는 『반지제왕』에서 인용하는 다음 세 구절에 나타나 있다. 처음 두 구절은 아라고른이 팔란티르 신석을 통하여 과거에 사우론의 손가락을 찔랐던 엘렌딜의 검과 함께 스스로를 드러내자, 사우론이 즉각 이에 반응했다는 것이다. 김리가 사우론이 “swiftly”하다고 말하고, 이어 아라고른도 그가 “hasty”하다고 말한다.

“사우론은 이실두르를 잊지 않고 있죠, 엘렌딜의 칼도요. . . . 그래서 나는 새로 주조한 그 칼을 그에게 보여주었죠. . . .” “그럼에도 불구하고 그는 대단한 지배권을 행사하고 있어요. 이제 그는 보다 더 신속하게 우리를 치려 할 겁니다.” 김리가 말했다. “조급한 공격은 빗나가기 마련이죠. . . .” 아라고른이 말했다.

“but Sauron has not forgotten Isildur and the sword of Elendil. . . . for I showed the blade re-forged to him. . . .” “But he wields great dominion, nonetheless,” said Gimli; “and now he will strike more swiftly.” “The hasty stroke goes off astray. . . .” said Aragorn. (RK 50)

같은 사건을 회상하면서, 다른 곳에서 아라고른은 사우론이 “swift”하다고 또한 말한다.

아라고른이 대답했다. . . . “. . . 사우론의 눈이 그 자신의 땅으로부터 끌어내어져야 한다고 생각했지요. 타워로 돌아온 이후 그는 거의 도전받지를 않았지요. 그렇지만 만약 내가 그의 응답의 개시가 얼마나 빠를지 예견했다라면, 아마 나는 감히 내 자신을 드러내 보이려 하지 않았을 겁니다. 시간이 모자라 가까스로 당신들을 도우러 올 수 있었지요.”

. . . answered Aragorn. “. . . and the Eye of Sauron, I thought, should be drawn out from his own land. Too seldom has he been challenged since he returned to his Tower. Though if I had foreseen how swift would be his onset in answer, may be I should not have dared to show

myself. Bare time was given me to come to your aid.” (RK 179)

그리고 다음 구절은 아라고른과 간달프 일행이 모르도르의 검은 대문 앞까지 진격하여 사우론의 시선을 자신들에게 유도해야 한다고 결정한 후, 간달프는 분명히 사우론이 그 “성급함”(rashness) 때문에 미끼를 물 것이라고 예측하는 장면이다.

비록 그의 입이 바로 앞에 있다하더라도 우리는 우리자신을 미끼로 만들어야 합니다. 희망과 탐욕으로 그가 그 미끼를 물 것이 틀림없어요. 왜냐하면 그는 그러한 성급함에 새로운 반지주인의 자존심이 있다고 생각할 것이기 때문이죠.

We must make ourselves the bait, though his jaws should close on us. He will take that bait, in hope and in greed, for he will think that in such rashness he sees the pride of the new Ringlord. (RK 179-80)

한편, 오르크를 동원하여 아이센가드의 지하토굴을 건설하면서 광고른 숲을 훼손하는 사루만에 관해서 트리비어드(Treebeard)는 “그는 권력자가 될 음모를 꾸미고 있어. 그는 금속과 바퀴의 마음을 가졌어. 자라는 것들을 좋아하지 않아”라고 말한바 있다(He is plotting to become a Power. He has a mind of metal and wheels; and he does not care for growing things”; TT 84). 그 후, 살아있는 존재를 우리에게 가두는 것이 싫어, 오르쌍크에서 사루만을 풀어 준 트리비어드는, 또한, 사루만이 “매우 지루해하며 언제나 성급하였고, 그것이 그의 파멸이었다”고 말한다(“He grew very weary. He always was hasty. That was his ruin”; RK 311). 엔트 족의 일원으로서 오래된 나무인 트리비어드는 느리고 순환하는 자연의 시간을 체화하고 있고, 쇠창살 감옥이 성장하고 소멸하는 생물에게 어울리는 처소가 아님을 너무나 잘 아는 것이다. 트리비어드의 사루만 관측은 느린 성장의 증오와 금속 바퀴의 심성, 성급함과 권력욕의 상관관계를 잘 요약한다.

이처럼, 톨킨의 세계에서는 자연의 슬로우 템포를 수정하려는 어떠한 시도도 악(惡)이고 곤란을 야기한다. 톨킨 자신도 『실마릴리온』의 서문을 대신하는 편지 (“Letter to Waldman,” *Sil* xvi)에서 자연의 흐름에 간섭하는 일은 소유와 지배

욕구에서 유래하며, 이는 목적 지향적이기 때문에 반드시 효율적 수단을 요구한다고 말한다. 기계장치나 굴착 건설은 사태를 단번에 해결하는 ‘마술’(magic)의 효력을 도모하며, 그 이면에 자리 잡은 심리적 기제는 조급함, 당혹, 좌절인 것이다. 이는 근대 이후의 기술문명의 특징을 가리킨다. 톨킨은 이를 분명히 했다.

어쨌든, 이 모든 내용은 타락, 죽음 그리고 기계와 주로 연관되어 있다. 타락과의 연관은 불가피하며, 그 동기는 여러 양태로 나타난다. 죽음과도 그러한 즉, 특히 기술과 창조-혹은 내가 하위 창조(sub-creative)라고 불러야 할-욕구에 그것이 영향을 미치기 때문인데, 이 욕구는 아무런 생물적 기능을 가지지 않으며, 명백하게 일상적인 생물적 삶의 충족과 동떨어져 있으므로, 바로 이 생물적 삶과 그것이 우리의 세상에서 일반적으로 불화(不和)하고 있다. 이 욕구는 실제의 일차적 세계에의 애정과 결합되어 죽음 의식으로 가득 차 있으며, 동시에 그 죽음 의식 때문에 불만스러워 한다. 이 욕구는 “타락”의 다양한 기회를 갖는다. 그것은 소유욕이 될 수 있을 것인즉, 만들어진 사물들을 그 자신의 것으로서 집착하고, 그 하위 창조자(sub-creator)는 그의 개인적 창조물의 주인이자 신이 되고자 소망한다. 그는 창조주의 법률-특히 죽음에 대항하여-에 반역할 것이다. 이 두 가지 모두가 (홀로 혹은 함께) 권력에의 욕구, 즉 의지가 더 빨리 효력을 발생케 하려는 욕구로 나아가고, 그리하여 기계(혹은 마술)를 낳게 될 것이다. 기계라는 말로써 나는 본래의 내적 힘과 재능의 발전 대신에, 외적인 계획 혹은 장치(기구)의 모든 사용을-혹은 실제 세계를 불도저로 밀어내거나, 다른 의지를 강압하는 것과 같이, 심지어 지배하려는 부패한 동기를 가지고 이러한 재능을 사용하는 것을-의미한다. 기계는 일반적으로 인지되는 것보다 더 밀접하게 마술과 밀접하게 연관되어 있긴 하지만, 보다 분명한 우리의 현대적 형태이다.

Anyway all this stuff is mainly concerned with Fall, Mortality, and the Machine. With Fall, inevitably, and that motive occurs in several modes. With Mortality, especially as it affects art and the creative (or as I should say, sub-creative) desire which seems to have no biological function, and to be apart from the satisfactions of plain ordinary biological life, with which, in our world, it is indeed usually at strife. This desire is at once wedded to a passionate love of the real primary world, and hence filled with the sense of mortality, and yet unsatisfied by it. It has various opportunities of “Fall.” It may become possessive,



clinging to the things made as its own, the sub-creator wishes to be the Lord and God of his private creation. He will rebel against the laws of the Creator—especially against mortality. Both of these (alone or together) will lead to the desire for Power, for making the will more quickly effective—and so to the Machine (or Magic). By the last I intend all use of external plans or devices (apparatus) instead of developments of the inherent inner powers or talents—or even the use of these talents with the corrupted motive of dominating: bulldozing the real world, or coercing other wills. The Machine is our more obvious modern form though more closely related to Magic than is usually recognized. (*Sil*, “Letter to Waldman,” xvi)

톨킨은 “타락, 죽음, 기계”(Falls, Mortality, Machines)를 연관 짓는다. 타락 뒤에는 반드시 쇠붙이, 세공 기술, 굴착 및 개발의 기술문명이 있다. 기계는 창조된 우주질서에 성급하게 제작자의 의지를 부과하려는 것이고, 이는 신의 의지를 수정하려는 선부른 시도이다. 즉, 조물주의 창조에 대조적으로, 피조물의 하위창조(sub-creation)는 “보다 빨리 효력을 발생”시키려는 성격을 갖는다. 또한 죽음은 창조된 일차적 세계(the real primary world)의 질서에 속하는 것으로서, 이에 대한 부정은 자라나는 것과 소멸하는 것의 순환을 거부하는 것이므로, 결국 신의 의지에 대한 반역이다. 소멸 혹은 죽음조차도 조물주의 선한 의지가 베푼 ‘선물’인 것이다. 그러나 죽음을 선물로 받은 인간 죽은 불멸에 대한 질투를 불러일으키는 사우론의 거짓말에 현혹되어 신에게 불만을 노출하는데, 이로써 사우론은 삶과 죽음의 자연적 순환을 악(惡)으로 변환시킨 것이다(*Sil* 36).<sup>4</sup> 즉, 원래는 좋은 것을 나쁜 것으로 만든 것이다. 타락은 선이 왜곡되어진 것이며, 선이 빠져 나가는 것이 바로 악이다.

다시 발리노르의 나무로 돌아가 보자. 멜코르가 고사시킨 두 나무는 자연의 빛을 품고 있었고, 페이노르가 얻게 된 보석 실마릴은 인공적 행위에 의해 추출된

<sup>4</sup> “But the sons of Men die indeed, and leave the world; wherefore they are called the Guests, or the Strangers. Death is their fate, the gift of Ilúvatar, which as Time wears even the Powers shall envy. But Melkor has cast his shadow upon it, and confounded it with darkness, and brought forth evil out of good, and fear out of hope.”

빛을 담고 있다. 페아노르가 실마릴 보석에 직접 담은 것이 바로 이 나무의 빛이다. 나무의 빛이 소멸하고, 대신 보석의 빛이 등장하게 된 것이다. 페아노르가 실마릴에 빛을 담는데 성공한 것은 자연의 빛을 담은 그릇, 즉 빛을 추출하는 기술을 개발한 것이라 할 수 있다. 다시 말하면, 나무의 빛과 보석의 빛은 동일한 것이 되, 후자는 전자의 빛을 추출하는 인위적 기술을 개발함으로써 가능하게 되었고, 그리하여 소유 혹은 독점하고자 하는 욕구와 연관될 수 있다는 점에서 문제를 낳는다.

여기서 나무와 보석에 관한 톨킨의 신화를 인류의 기술문명 발전과 연관하여 좀 더 넓은 시각에서 해석을 시도해 볼 수 있다. 나무는 자연의 빛을 받아 광합성을 하는데, 이를 통하여 대기 중의 CO<sub>2</sub>에서 탄소 등의 에너지를 받아들여면서 성장한다. 빛은 나무에게 에너지를 품게 하는 것이다. 사실상 이 나무의 빛 덕분에 야반나(Yavanna)가 가꾼바, “아르다(Arda)의 봄”이 만들어졌다. 자연은 모두 이 빛 에너지 덕분에 성장하는 것이다. 그런데, 이 빛이 소멸하려 하자, 페아노르는 땅 속에서 실마릴 보석을 캐내어, 나무의 남은 빛을 그 속에 넣었다. 어떤 의미에서는, 매우 흥미롭게도, 빛의 실마릴을 제작한 페아노르의 기술은 나무의 광합성이 생성한 탄소 에너지를 땅 속에서 캐내어 동력화하는데 성공한, 이른바 산업혁명의 기술문명과 닮았다고 말할 수 있다. 열에너지, 물의 공급과 함께 광합성이 식물을 자라게 하고, 이것이 나중에 매장되어 석탄이나 석유를 생성하는데—그 과정에서 탄소가 높은 열과 압력에 단련되어 만들어진 것이 다이아몬드이다—인간이 이를 자연 속에서 채굴하는 기술을 가지게 된 것이 산업혁명을 촉발케 한 것이다. 즉 실마릴이 아름다운 빛을 발하는 다이아몬드와 같은 최고의 보석이라면, 이는 다름 아닌 태양의 빛 에너지로써 성장한 나무가 땅속에 묻혀 장구한 세월 후에 만들어진 탄소덩어리이고, 이는 석탄과 다름이 없다는 것이다. 나무의 빛과 실마릴의 빛이 동일한 것이듯, 나무와 실마릴은 사실은 하나이다.

그리하여, 제레미 린킨(Jeremy Rifkin)이 표현하듯, 석탄은 다름이 아닌 땅 속에 “저장된 태양”(the stored sun)이며, 산업혁명은 이를 인간의 도구적 이성이 발굴하여 동력화하는데 성공한 것을 의미한다(96). 석탄의 동력화는 인간이 자연 지배를 시작한다는 것의 상징물이다. 빛을 품은 실마릴이 다이아몬드와 같은 석탄이라면, 이는 이른바 “땅속의 나무”이자 “땅속의 태양”이고, 페아노르는 결국 에너지원(源)으로서의 태양을 손에 넣게 된 것에 비유될 수 있다. 이것이 인간의

자연 지배를 선포한 산업혁명이며, 이 방법을 터득한 인간은 에너지를 얻기 위해 더 이상 조물주에게 의존할 필요가 없어, 신으로부터 독립을 선언하기 시작했다. 페아노르의 도구적 이성은 에너지를 독립적으로 소유할 수 있게 하였고, 그는 이러한 개인적 재능 덕분에 창조된 질서를 거슬러 신으로부터의 자율권을 요구한다. 이성이 신앙과, 문명이 자연과, 과학이 신학과 결별하고자 한다. 이것이 톨킨이 말하는 타락이다.

### III. 엔트 족의 이름

오르크의 굴착작업으로 인해 아이센가드의 경관은 사우론의 모르굴 계곡처럼 죽음의 대지를 연상케 한다. 이러한 산업화의 핵심적 도구역할을 하는 흉측한 오르크-고블린의 모습은 다음처럼 묘사된다. 그는 톨킨 작품의 여러 곳에서 자연에 대한 공공의 적으로 나타난다.

그들은 아름다운 것을 전혀 만들지 않고, 많은 사람들을 한 번에 죽이는 교묘한 장치처럼, 영리한 것들을 많이 만든다 . . . . 왜냐하면, 바퀴와 엔진과 폭발 장치는 언제나 그들을 즐겁게 하기 때문이다.

*They make no beautiful things, but they make many clever ones . . . ingenious devices for killing large number of people at once, for wheels and engines and explosions always delighted them. (Hobbit 59)*

아이센가드 주변부에 위치한 팡고른 숲은 기계 문명이 배제된 자연 상태이고, 타락 이전의 나무의 시간처럼 느낌의 삶을 운영한다. 오르크의 지하채굴과 숲의 황폐화에 대적하여 엔트 족은 공격을 감행하지 않을 수 없다. 아이센가드를 무너뜨리는 엔트 족의 공격은 사루만의 근대적 이성이 계산에 넣지 못한 맹점이다. 사루만과 사우론의 부하들이 아라고른이 돕고 있는 로한을 공략하는데 온통 정신이 팔려, 아이센가드 부근에서 움직이는 팡고른 숲을 간과한 결과인 것이다. 이것은 권력이 추구하는 총체성과 기계가 추구하는 신속성이 보지 못하는 사각지대로서의 영속성과 지연성의 반격인 것이다. 피터 잭슨의 영화와 달리, 엔트들은 메리와

피핀의 부추김과 관계가 없이, 스스로 위험하다고 판단하여 자발적으로 아이센가드를 공격한다. 사실상, 엔트 측은 편드는 것을 즐겨 하지 않는다. 그들은 자족적이고 외부세계에 무심하다. 트리비아드가 말한다.

난 미래에 대해 염려하는 걸 안 좋아해. 나는 누구의 편도 완전히 들지는 않아. 무슨 말인지 이해할는지 모르겠지만, 어느 누구도 완전히 내 편은 아니거든. 어느 누구도 숲을 나처럼 보살피지는 않아, 요즘은 요정들도 그렇지 못하지.

I do not like worrying about the future. I am not altogether on anybody's side, because nobody is altogether on my *side*, if you understand me: nobody cares for the woods as I care for them, nor even Elves nowadays. (TT 83)

엔트 측은 미래와 외부세계에 무심할 뿐 아니라, 느리고 집단적이기도 하다. 엔트 못(Entmoot)이라 불리는 그들의 회의가 이를 대표적으로 보여준다. 전쟁에 참여할 것인가를 결정하는 이 회의에서 다른 종족이라면 벌써 결론을 도출해낼 만한 시간이 흘러도, 그들은 겨우 회의의 첫 단계를 진행했을 뿐이라고 말한다(TT 96). 엔트 측은 느려도 자기 페이스를 잃지 않는 것이다. 이에, 호빗들이 너무 지루해 할까 봐, 트리비아드는 가장 성급하다는 엔트족의 일원을 그들에게 소개해 준다. 그는 다음처럼 말한다.

“하, 흠, 내 친구들이여, 산보를 나가볼까!” 그는 말했다. “나는 브레갈라드야, 너희들 언어로는 퀵빔이라 불리지. 하지만 그건 물론 별명일 뿐이야. 나이 많은 엔트가 나에게 질문을 마치기 전에 내가 ‘예’라고 대답한 이래로 쭉 그들이 나를 그렇게 불렀어. 나는 물도 빨리 마시지, 다른 이들이 아직 수염을 적시고 있을 때, 나는 이미 걸어 나가지. 자, 같이 가자!”

“Ha, hmm, my friends, let us go for a walk!” he said. “I am Bregalad, that is Quickbeam in your language. But it is only a nickname, of course. They have called me that ever since I said *yes* to an elder Ent before he had finished his question. Also I drink quickly, and go out while some are still wetting their beards. Come with me!” (TT 97)

엔트들은 또한 걷고 말하는 나무이다. 엘프들이 나무들을 그냥 서 있는 것이 아니라, 말하고 움직이도록 활성화(animate)하였다(TT 83). 그리하여 '트리비어드 나무'에서 '트리비어드 엔트'로 바뀐 것이다. 지금까지 남아 있는 엔트들, 특히 트리비어드는 여전히 노래를 하고 이야기를 한다. 톰 봄바딜(Tom Bombadil)이 인간-식물을 닮았고 베오른(Beorn)이 인간-동물이듯이, 트리비어드도 하나의 인격체인 것이다(anthropomorphism). 즉, 톨킨의 세계는 식물과 동물이 단순한 질료이자 비활성적 존재이고, 인간이성이 이를 지배하고 이용한다는 인간중심주의를 파기한다. 특히 인간이성이 언어를 독점하고 자연은 재현 대상이라는 이분법이 성립하지 않는다. 그리하여, 트리비어드의 이름에 관한 다음의 진술이 매우 흥미롭게 다가온다. 트리비어드는 그의 이름 자체가 한 편의 이야기라고 말한다. 그는 팡고른 숲에서 오래 살아 왔고, 거기서 동료들과 함께 보고 듣고 냄새 맡고 촉각으로 느껴 온 바를 생생하게 진술할 수 있는데, 그것이 그의 이름을 구성한다는 것이다.

“한 가지만 말한다면, 내 이름을 말한다는 건 시간이 많이 걸리는 일이지. 내 이름은 언제나 자라고 있어. 그리고 나는 긴, 긴 세월을 살아 왔지. 그래서 ‘나의’ 이름은 한 편의 이야기 같아. 모름지기 진짜 이름은 나의 언어로, 아마도 네가 고(古) 엔트이라 부를 언어로, 너에게 그 이름이 속해 있는 사물들의 이야기를 하지. 그건 사랑스런 언어지만, 그 언어로 무언가를 이야기하려면 정말 긴 시간을 필요로 하지. 왜냐하면 그 언어로 말하고 듣는 것이 긴 시간을 들일만한 가치가 있지 않다면, 우린 그 언어로 어떤 것도 말하지 않기 때문이지.

“그런데”라고 말하면서 그의 두 눈이 매우 밝아지고 “뿔뿔”해졌는데, 아마도 작아지고 날카로워지기까지 하면서 말했다. “지금 주위에 무슨 일이 일어나고 있지? 너는 여기서 무얼 하는 거지? 나는 이것으로부터, 이것으로부터, 그리고 이 ‘아-랄라-랄라-롬바-카만다-린드-오르-부루메’로부터 많은 것을 보고 듣지 (그리고 냄새 맡고 촉각으로 느끼지). 미안해, 이 긴 구절이 이곳을 내가 그렇게 부르는 이름의 한 부분이야. 바깥 언어로는 뭐라고 하는지 난 몰라. . .”

“For one thing it would take a long while: my name is growing all the time, and I’ve lived a very long, long time; so *my* name is like a story. Real names tell you the story of the things they belong to in my

language, in the Old Entish as you might say. It is a lovely language, but it takes a very long time to say anything in it, because we do not say anything in it, unless it is worth taking a long time to say, and to listen to.

“But now,” and the eyes became very bright and “present,” seeming to grow smaller and almost sharp, “what is going on? What are you doing in it all? I can see and hear (*and smell and feel*) a great deal from this, from this, from this *a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lind-or-burúmë*. Excuse me: that is a part of my name for it; I do not know what the word is in the outside languages: . . .” (TT 74)

위에 인용한 트리비어드의 진술 자체가 하나의 근사한 스토리텔링이다. “I’ve lived a very long, long time”에서 “a very long, long time [ago]”는 스토리텔링의 시작에 도입되는 전형적 표현이다(Silko 269). 그리고 트리비어드의 이름도 시간 속에서 첨가되는 체험의 스토리텔링이다.<sup>5</sup> 자연에 대한 직접적 경험이 그의 이름이고, 이는 오래 살면 살수록 계속 보태어져 점점 더 길어지게 된다. 더불어, 오래된 구체적 자연 대상들에게 그가 붙여준 이름들이 이미 하나의 이야기가 되어 있다. 그에게 자연대상의 각 부분은 “이야기된 경관(景觀)(storied landscape)인 것이다.

트리비어드는 이미 만들어져 있는 정의적 혹은 분류적 해석에 종속되지 않고, 자연을 직접 경험하며, 또한 이야기를 통해 자연을 재경험한다. 스토리텔링은 경험을 재경험하고 반추하는 행위이다. 존 듀이(Dewey)에 의하면, 앎과 경험은 구분되는 것이 아니라, 경험하는 과정 자체가 탐구이고 앎을 형성한다. 원재료로서의 어떤 경험이 거듭 발생할 때 이것이 인간의 마음에 하나의 관념을 형성한다는 18세기 영국 경험주의에 거슬러, 듀이는 경험의 즉각성, 달리 말하면 대상에 관한 미적 인식의 즉각성(immediacy)이 앎을 형성하는 주된 동력임을 인식하는 것이 필요하다고 말한다(Hickman 38-39). 스토리텔링은 자기반성적으로 경험을 첨가하거나 재구성하여 진술하는 것으로서, 이야기의 끝을 의식하지 않는 비(非) 목적론적 담론이다. 동시에, 스토리텔링은—엔트로부터 보았듯이—경험의 공유이고

<sup>5</sup> 마치 「늑대와 함께 춤을」이라는 인디언 영화의 주인공 이름이 “Dances with Wolves”이고, 여자 등장인물의 이름이 “Stands with a Fist”이듯이.

지혜의 공유이다. 발터 벤야민이 말하듯, 이야기꾼은 근대 개인주의의 산물로서의 외로운 글쓰기를 하는 소설가와 대조된다(Benjamin 87, 98-99). 근대 소설가는 집단의 지혜를 얻을 이야기 공동체를 결여하는 것이다. 트리비아어가 스토리텔링을 통하여 자연경험을 재인식하는 것은, 아래에서 살펴보겠지만, 그가 일종의 내러티브 생태비평가가 되었음을 말한다.

톨킨과 연관 지어 생각할 때, 자연 속에서의 삶이 무엇보다 중요하며, 그러한 삶이 스토리텔링에 의해 전달되는 또 다른 예로서 레슬리 실코(Leslie Marmon Silko)를 꼽을 수 있다. 실코는 『이야기꾼』(*Storyteller*)이라는 장편소설을 쓰기도 했었고, 그의 인디언 스토리텔링 문화에서도 톨킨처럼 “눈으로 한 번 본 것만으로” 자연대상을 정의하지 않는다. 그들은 대대로 내려오는 이야기라는 집단적 기억(collective memory)의 일부이다(“as part of an ancient continuous story composed of innumerable bundles of other stories”; Silko 265, 268). 나아가 실코의 인디언 자연은 영적 속성을 가지고도 있어, 신성한 자연이라는 내적 의식 및 상상력을 발전시키는 것이 그들 문화의 실체이다. 그들의 문화는 자연과 떼어 생각할 수 없고, 그들의 정체성은 이야기를 통하여 형성된다. 자연이 영적인 힘을 갖는다든가 인간을 돌본다는 점을 제외하고는, 실코의 인디언 문화와 톨킨의 엔트 족 문화는 매우 비슷하다.

실코처럼, 톨킨에 있어 자연은 느낌의 스토리텔링에 의해 접근된다. 그러나 인간이나 호빗은 사물을 스토리텔링적으로 경험하지 않는다. 트리비아어의 관점에서 보면, “Merry,” “Pippin,” “Pip”이라는 개별 호빗의 이름 자체가 모두 “성급한”(hasty) 낱말이다. 그들의 이름은 체험을 결여한다.

“우린 그것에 대해 주의 깊지 않아요,” 메리가 말했다. “사실 나는 브랜디벅, 메리아독 브랜디벅이에요, 사람들은 대부분 나를 그냥 메리라고 부르지만요.”

“나는 톡, 페리그린 톡입니다만, 일반적으로 피핀, 혹은 심지어 펴이라 불리지요.”

“흠, 너희들이 성급한 종족인 것을 알겠어,” 트리비아어가 말했다.

“We aren’t careful about that,” said Merry. “As a matter of fact, I’m a Brandybuck, Meriadoc Brandybuck, though most people call me just

Merry.”

“And I’m a Took, Peregrin Took, but I’m generally called Pippin, or even Pip.”

“Hm, but you *are* hasty folk, I see,” said Treebeard. (TT 73)

마찬가지로 호빗이 명명하는 “Hill”이라는 명칭—즉, 기호—도 “성급한 낱말”이다. 트리비아드는 그렇게 오래된 것의 이름치고는 너무 짧다고 말한다.

“. . . 저리로 가볼까? 너희들은 이곳을 뭐라 부르지?”

“언덕이요?” 피핀이 제안했다. “바위턱, 계단?” 메리가 제안했다.

트리비아드는 사려 깊게 그 단어들을 반복했다. “‘언덕.’ 그래, 바로 그거야. 그런데 그건 세상의 이 부분이 만들어진 후 여태 여기에 있어 왔던 물건에 비하자면, 성급한 낱말이군. 신경 쓰지 말어. 저리로 가 보자.”

“. . . Let us leave this—did you say what you call it?”

“Hill?” suggested Pippin. “Shelf, Step?” suggested Merry.

Treebeard repeated the words thoughtfully. “Hill. Yes, that was it. But it is a hasty word for a thing that has stood here ever since this part of the world was shaped. Never mind. Let us leave it, and go.” (TT 75)

호빗의 언어에서 “hill”은 “shelf,” “step”이라는 낱말로 바꿔 놓아도 아무 문제가 없다. 대조적으로, 엔트 족의 경험은 이러한 유명론(唯名論)적인 기호 언어로 전달되지 못한다. 시간적 차원이 부재하는 기호 언어 혹은 기존 개념에의 의존은 과거, 현재, 미래의 연속선상에서 전개되고 축적되는 ‘경험’을 탐구할 수 없게 한다 (Dewey, *Experience and Education* 참조).

이처럼 트리비아드의 이름에는 언어의 경제, 과정의 생략, 이해보다는 효과를 중시하는 태도에 대한 경고가 포함되어 있다. 그런데 이러한 트리비아드의 자연 인식, 그리고 그 방법으로서의 내러티브적 이름 짓기는 오늘날에 주창되고 있는 “내러티브 학문으로서의 생태비평”이라는 움직임과 상응하는 바가 크다고 말할 수 있다(신두호, 「비평영토, 552-55」.<sup>6</sup> 보편화하는 이론을 적용하는 것보다, 개인

<sup>6</sup> 생태비평과 스토리텔링의 연관성을 토의하는 컨퍼런스 발표 요약문을 볼 수 있는 웹사이트



의 구체적 경험을 내러티브로 기술하고 이를 공유하는 것이 생태비평에 있어 더 타당하다는 것이다. 특정한 자연현장을 토론함에 있어 자연에 대한 선형적이고 추상적 사유를 적용하기보다는 자연의 직접적 경험과 교류가 훨씬 더 유용하며, 동일한 자연대상에 대한 저자와 비평가의 경험은 내러티브를 통하여 가장 효과적으로 공유되고 상호작용한다. 비평가가 문학작품을 내려놓고 자연으로 달려가야 하는 이유는 작품에 등장하는 현장을 탐사하는 비평가 본인의 체험이 그들의 과제의 중심이 되어야 하기 때문이다. 이는 경험을 해석하는 이성적 삶에서 경험 자체가 경험을 해석하는 요건이 되는 삶으로의 변환을 말한다. 내러티브 생태비평이 주장하는바, 생태비평이 그 실천적 기능을 달성하려면, 메타언어적 지적 게임에서 내러티브 탐구로 나아가야 한다. 그리하여 개별적이고 주관적인 경험, 그리고 그 경험의 공유를 중시하는 질적 연구가 생태비평의 근간이 되어야 한다는 것이다.<sup>7</sup>

#### IV. 녹색 숲과 갈색 땅

트리비어드는 근래에 여성 엔트들이 사라지고 있다고 말한다. 원래는 함께 거친 산을 다니던 그들이었지만, 엔트들이 계속하여 산에서 방랑하는 동안에 엔트 와이프들은 평지에서 정원을 만들어 자신들이 바라는 바에 자연이 순응하도록 하였다. 그리하여 자연이 엔트와이프들이 바라는 대로 열매를 제공하였으므로, 그

---

트를 여기에 소개해 둔다. Narrative Scholarship: Storytelling in Ecocriticism. 1995 Western Literature Association Meeting. Vancouver, BC. 11-14 October 1995. [www.asle.org/site/.../narrative/](http://www.asle.org/site/.../narrative/)

<sup>7</sup> 스콧 슬로빅(Scott Slovic)은 다음과 같이 말한다. “생태비평가들은 이야기를 해야 하고, 내러티브를 생태적 텍스트의 분석을 위한 하나의 지속적 혹은 간헐적인 전략으로 사용해야 한다. 이것의 목적은 생태문학 자체와의 경쟁을 위한 것이 아니라, 그 텍스트의 문맥을 조명하고 이해하기 위함이다. 다시 말하면, 문학 텍스트를 ‘바로 저 바깥에 있는’ 우리의 삶을 증진시키는 하나의 언어로서 포용하고자 하는 것이다. 우리는 우리의 연구를 냄새와 맛을 상실하고 실제 경험을 상실한 고도로 지성적이고 건조한 게임으로 축소시켜서는 안 된다. 자연과 텍스트를 동시에 만나라. 그리고 그 접합점과 교차하는 패턴을 보고함에 있어, 스토리텔링 기법을 이용하라. 또는 자연과 만나는 너 자신의 이야기를 하라. 그리고 자연과의 만남이 어떻게 생태환경 텍스트에 대한 너의 반응을 형성하는지를 보여라.” “Ecocriticism: Storytelling, Values, Communication, Contact,” by Scott Slovic. ([www.asle.org/site/resources/ecocritical-library/intro/.../slovic/](http://www.asle.org/site/resources/ecocritical-library/intro/.../slovic/))

덕분에 그들은 인간에게 사랑을 받았고, 인간에게 그 방법을 익히도록 하였다. 그런데, 그 결과는 어떠할까?

... 엔트들은 큰 나무, 야생의 숲, 그리고 경사진 높은 언덕을 사랑했어. 그들은 산에 흐르는 물을 마셨으며, 그들의 길에 나무들이 떨어뜨리는 과실만을 먹었지. 그들은 요정 족을 알게 되었고, 나무들과 이야기했어. 그러나 엔트와이프들은 작은 나무들, 그리고 수풀 아래 너머에 있는 양지바른 목초지에 마음을 주었지. 그들은 덤불 속의 열매와 야생의 사과, 그리고 봄에 꽃피는 앵두, 여름 습지에 자라는 푸른 약초, 그리고 가을 들판에 씨를 뿌리는 풀을 보았어. 그들은 이런 것들과 말하기를 바라지 않았고, 자신들이 말하는 바를 그것들이 듣고 순종하기를 바랐어. 엔트와이프들은 자신들의 소망에 따라 그것들이 자라서, 자신들이 좋아하게끔 이파리와 열매를 맺기를 명했지. 왜냐하면 엔트와이프들은 질서, 풍요, 평화를 원하였기 때문이야 (그리하여 그들은 모든 사물들이 그들이 설정한대로 있게 하려는 뜻을 품었기 때문이지). 그렇게 엔트와이프들은 거주할 정원을 만들었어. 그러나 우리 엔트들은 계속하여 방랑하였고, 때때로 정원에 가 보기도 했지. 그 후 암흑의 세력이 북부에 당도했을 때, 엔트와이프들은 큰 강을 건너, 새로운 정원들을 만들며 새로운 논밭을 경작했고, 우리는 그들을 더 자주 볼 수 없었지. 암흑이 전복된 후, 엔트와이프들의 땅은 풍부하게 꽃을 피었으며, 논밭은 곡물로 가득 찼었지. 많은 사람들이 엔트와이프들의 기술을 배웠으며, 그것을 대단히 칭찬했지만, 그들에게 우리들은 단지 하나의 전설, 숲 가운데의 비밀스런 존재일 뿐이었어. 그렇지만 엔트와이프의 모든 정원들이 못 쓰게 된 여기에, 우리는 여전히 살아남아 있지. 사람들은 이제 그 정원들을 갈색 땅이라 부르지.

... for the Ents loved the great trees, and the wild woods, and the slopes of the high hills; and they drank of the mountain-streams, and ate only such fruit as the tree let fall in their path; and they learned of the Elves and spoke with the Trees. But the Entwives gave their minds to the lesser trees, and to the meads in the sunshine beyond the feet of the forests; and they saw the sloe in the thicket, and the wild apple and the cherry blossoming in spring, and the green herbs in the waterlands in summer, and the seeding grasses in the autumn fields. They did not desire to speak with these things; but they wished them to hear and obey what was said to them. The Entwives ordered them to grow according to their wishes, and bear leaf and fruit to their liking; for the

Entwives desired order, and plenty, and peace (by which they meant that things should remain where they had set them). So the Entwives made gardens to live in. But we Ents went on wandering, and we only came to the gardens now and again. Then when the Darkness came in the North, the Entwives crossed the Great River, and made new gardens, and tilled new fields, and we saw them more seldom. After the Darkness was overthrown the land of the Entwives blossomed richly, and their fields were full of corn. Many men learned the crafts of the Entwives and honored them greatly; but we were only a legend to them, a secret in the heart of the forest. Yet here we still are, where all the gardens of the Entwives are wasted: Men call them the Brown Lands now. (TT 87-88)

이것은 트리비아드에 의한 또 하나의 그럴 듯한 스토리텔링이다. 그의 이야기에 의하면, 엔트와이프들이 제 1시대의 끝 무렵 북으로부터의 “암흑”의 권세를 피해 큰 강—안두인(Anduin)이라 불리는—을 건너와서 새로운 정원을 만들었다. 그들의 농업기술은 “인간”들에게 찬사를 받는다. 그러나 시간이 흐르면서, 그 정원들은 “갈색 땅”으로 남게 되었다. “Brown Lands”는 광고른 숲에서 안두인 강을 건너면 눈에 띄는 대지의 이름으로서(TT 66 참조), 톨킨의 지도에 나타나는 지명이다. 농업용지가 자연훼손에 일조를 한다는 것은 알려진 사실이다. 인상 깊게도, 요즘 갈색 자연은 전형적으로 불모의 도회지 주변 땅을 가리키는 색깔이었다. 더 말할 것도 없이, 갈색은 녹색(green)에 대조된다. 사루만이 온 이후, 아이센가드에서 녹색의 존재들이 더 이상 자라지 않는다는 구절도 있다(“But no green thing grew there in the latter day of Saruman”; TT 191).

엔트와이프들이 정원을 만들어 농사를 짓고 머무는 동안, “엔트들은 계속하여 방랑하였다.” 즉, 엔트들은 농사는커녕 수렵이 활성화되기 이전 단계를 계속 살아왔다. 이는 저절로 떨어지는 열매나 곡식을 주워 먹어도 부족함이 없는, 자연 자체가 제공하는 것을 주워 먹어도 충분한, 초기 채집(gathering) 단계를 가리킨다. 엔트와 엔트와이프의 거리는 야생 상태의 남성적 자연과 농사 작업이 도입되는 여성적 정원 사이의 거리이다. 말할 나위도 없이, 사루만의 경우처럼, 농사에서 훨씬 더 나아가 기술문명은 본격적으로 갈색 불모의 땅을 낳는다. 뒤에서 자세히 토론할 것이지만, 문제는 생태환경에 끼치는 영향에 있어 두 개의 인위적 작업이

연장선상에 있다는 데에 있다.

엔트와이프들은 물론이거니와, 톨킨의 자연 속의 다른 여성들도 여성적 자연 가꾸기를 꿈꾸어 왔다. 놀도르 요정의 일원인 갈라드리엘(Galadriel)은 일찍부터 가운데 땅에서 자기 구역을 꾸며보고 싶어 했다(Sil 90). 로스롤리엔(Lothlórien)은 바로 그 결과의 정원이다. 갈라드리엘은 씨앗을 가지고 있어, 이를 정원사 샘에게 선물로 준다. 마찬가지로 여성의 집안일 돌봄의 본성은 톰 봄바딜의 아내 골드베리(Goldberry)에게도 나타난다. 골드베리는 언제나 식사를 장만하고, 비오는 날은 “골드베리가 청소하는 날”이라고 말해진다(FR 170). 또한, 골드베리는 “강(江)의 딸”이다(162). 『실마릴리언』에서 나타나는 바, 자비롭고 평화로우며 음악소리를 간직하는 자연요소는 물이고, 골드베리는 물의 발라 울모(Ulmo)의 특성을 물려받은 것이다. 요컨대, 갈라드리엘, 엔트와이프, 골드베리는 모두 가정적 여성의 본성과 연관되어 있다. 물론, 이상향을 유지하고 있는 로스롤리엔의 갈라드리엘이나 유유자적한 울드 포레스트의 골드베리의 가정경제적 자연 돌봄은—엔트와이프의 경우와는 달리—자연훼손적인 요소를 드러내지는 않는다. 그럼에도, 톨킨에게 있어 이들 여성들이 건강한 야생 자연을 유지하는데 주도적 역할을 수행하는 않는 것은 분명하다.

현대 생태주의의 한 줄기로서의 생태여성주의에 의하면, 특히 근대 이후 자연은 여성원리로 인식되었고 남성적 문명에 의해 억압의 대상이 되어 왔다. 이는 사실상 그리스 신화에서부터 나타나는데, 대지의 여신 가이어(Gaia)는 ‘천둥 또는 칼을 휘두르는 성난 남성 신’에게 억눌림을 받았고, 하늘의 신 우라누스(Uranus)가 모든 것을 압도하는 양상을 띠었다는 것이다. 근대와 함께 만들어진 신대륙 발견 - 탐험 - 정복의 제국주의적 남성원리는 자연정복에도 그대로 통용된다. 근래의 생태여성주의는 문명의 반명제로서 소외되었던 여성원리로서의 자연을 더 이상 방치해 둘 수 없다는 자각에서 출발한다. 가이어, 디미터, 프로세포네(Gaia, Demeter, Prosephone)로 이어지는바, 먹이고 보살피며 소생케 하는 여성 자연의 신화를 복원할 필요가 있다는 것이다. “ecology”라는 단어의 “eco”가 처소나 가정을 가리키는 “oikos”에서 나왔듯이, 보살피고 먹이고 위로하는 “어머니 자연”(the Mother Nature)의 관념이 생태환경의 고찰에 있어 바탕이 된다. 지구는 가정이며, 남성원리의 문명에 의해 위축되어진 여성원리인 것이다. 어슐라 르 킨(Ursula K. Le Guin)의 생각도 이와 궤를 같이 한다. 르 킨에 의하면, 전통적으로

남성은 공격적 성향 때문에 “사냥”을 함으로써 실제보다 더 크고 우위에 있는 영웅이 되려는 꿈을 꾀다. 옛 이야기의 대부분이 바로 이 ‘킬러’로서의 남성에 관한 것이다(149-52). 반면 여성은 씨앗을 모으고 식물을 자라게 하여 곡식을 얻어 공동체를 먹이고, 계절의 순환에 따라 자연을 소생케 하는 계속성과 공동체 윤리를 체현해 왔다는 것이다.

이러한 생태여성주의적 관측은 멜코르, 사우론, 사루만은 정복과 파괴의 남성 신이고, 갈라드리엘, 골드베리, 엔트와이프는 부드러움과 보살핌의 어머니 대지라고 본다면, 그럴 듯하다. 그러나 톨킨 작품에서 자연의 지속을 주도하는 존재는 남성들이다. 나아가 남성들이 위협적이지만, 공격적이라고 말하는 것은 타당치 않다. 특히 베오른에게서 보듯이, 톨킨에서 사냥(수렵)은 생각할 수 없는 일이며, 다른 동물에 대한 조심성과 존중은 대단한 정도이다. 톨킨의 자연 세계에서, 용, 거미, 늑대, 고블린, 트롤 등 극단적 구강성애의 존재를 제외하고는, 어느 누구도 먹이를 위해 이웃 종족을 사냥하지는 않는다. 트리비아드도 마찬가지로 나무들이 알밤과 도토리일 적부터의 오랜 친구들이라 말하고, 엔트못에서 상호존중을 유지한다. 톨킨의 자연에서는 인간을 포함한 모든 종족이 독립적이고, 그 종족 내에서도 서로를 존중한다. 물론, 르 쿼의 말대로, 갈라드리엘이 샘에게 씨앗을 준 것에서도 보이듯이 톨킨의 자연 속의 여성은 씨를 뿌려 농사를 지어 먹이는 등, 세대의 계속성을 염려한다. 그러나 이 기특한 노력에도 불구하고, 톨킨이 보기에 그러한 배려는 오히려 더 큰 취약성을 낳는다. 톨킨의 이상적 자연은 길들여지지 않는 야생적 힘을 유지한다. 오히려 여성적 돌봄과 염려가 불필요한 양보라는 것이다.

톨킨이 고안한 다른 생태 친화적 존재들도 마찬가지로 위협적인 남성성의 힘을 띠고 나타난다. 그들은 독자적이고, 건드리면 방어하기 위해 적대적이 되지만, 공동의 적으로부터 스스로를 방어하기 위해 서로를 돕기도 한다. 독자들이 거의 놓치고 말지만, 『반지제왕』에 등장하는 워즈(Woses)라는 존재에도 원시적 자연력이 분명히 살아 있다. 미나스 티리쓰를 지원하는 쉐오덴(Théoden)의 로한 기사들에게 비밀의 길을 알려주는 안내자가 바로 이 숲의 원주민들이다(the Wild Men; RK 115-20). 그들은 거칠고 자유로우며, 숲 속에서 오르크 같은 존재들을 독화살로 ‘사냥’하는 위험한 종족이다. 그리고 『호빗』에 등장하는 매우 특이한 존재 베오른은 꿈의 모습으로 변할 수 있는 인간이다. 동물의 친구인 그는 동물과의 상호존중의 자세를 견지하고, 벌꿀 등만을 먹는 채식주의자이다. 식물의 친구인

툼 봄바달에 비교하자면, 베오른은 훨씬 더 준엄하고 과묵하여, 그에게는 노래나 이야기 등의 명랑한 분위기가 적다. 그도 쇠붙이나 금은보화 따위에는 무관심하고, 난쟁이 죽을 좋아 하지는 않지만, 동물을 위해(危害)하는 고블린 같은 공공의 적에 대해서는 날카로운 경계를 한다. 그는 고블린의 머리를 잘라 대문 밖에 걸어 두거나, 늑대의 가죽을 벗겨내 나무에 붙여 둔다.<sup>8</sup> 이와 같은 자연의 주인들은 자기 멋대로 자연을 횡행하면서 훼손을 일삼는 존재들에 대해 격렬한 증오심을 가지고 있다(Curry 52-53, 59).

자연을 ‘어머니 대지’로 인식하는 생태여성주의와 달리, 톨킨의 자연은 인간을 보호하고 돌보는 존재가 아니다. 자연 속의 종족들은 이웃 종족을 돕기도 하지만, 일반적으로 독립적 개체이고, 개별 종족이 다른 종족을 향해 영토 확장을 피하거나 주도권 쟁탈을 위해 분쟁을 일삼는 경우도 또한 전무하다. 톨킨의 자연적 존재들은 소유와 지배에 무관심한 것이다. 그러한 존재는 『반지제왕』의 톼 봄바달에게서도 찾아 볼 수 있다. 피터 잭슨의 영화에는 등장하지 않는 톼 봄바달은 울드 포레스트의 주인으로서 숲과 물과 산의 주인이다(FR 164). 그는 절대반지를 꺼도 사라지지 않으며, 프로도가 반지를 꺼 다른 이들에게 안 보일 때에도 그는 프로도를 인식할 수 있다(FR 175-76). 나아가, 톼 봄바달은 배로우 다운스에서 유령들이 독점하던 보물을 모든 선한 피조물들이 공짜로 가져 갈 수 있게 펼쳐 놓았음은 물론이고(FR 192), 절대반지가 그에게 기탁된다 해도, 길가에 던져놓고 있어 버리고 말 것이다(FR 348). 이와 비슷하게, 베오른도 난쟁이들에게 “도움이 필요한 것은 내가 아니라, 당신들인 것 같소”(“I don’t need your service, thank you,” said Beorn, “but I expect you need mine.”; *Hobbit* 110)라고 말한다. 톼 봄바달이나 베오른은 도움을 필요로 하지 않는 자족적 존재이고, 엔트와이프들과 달리, 먹을 것을 미리 염려하지도 않는다. 그들은 조르쥬 바타이유가 명명한바, 자원의 과잉적 공급을 상징하는 “일반경제”적 태도를 취한다(*general economy*; Bataille 19-41). 자연 속에서 자발적이고 독립적으로 사는 존재는 생존에 필요한 자원이 부족하다거나, 부족해질지 모른다고 조급하게 염려하지 않는다. 따지고 보면, 엔트와이프의 농업기술의 발전은—특히 이것이 쇠붙이 농기구, 곡식 저장 용기 등의 고안과 연관된다면—앞에서 토론한 바, 아울레 류의 조급증의 산물일

<sup>8</sup> “A goblin’s head was stuck outside the gate and a warg-skin was nailed to a tree just beyond. Beorn was a fierce enemy” (*Hobbit* 121).

수 있다.

톨킨의 자연은 인간이성이 자연정복의 방법과 수단을 획득하기 이전의 단계에 놓여있다. 그 이후에서야 억압 받은 여성이 자연친화적이라는 생태여성주의적 주장이 설득력을 얻는다. 톨킨의 자연관은 자연과 문명의 화해, 즉 배제되었던 ‘어머니 자연’ 여성의 몸을 되불러움이 아니다. 엔트와이프의 경우나 톨킨 자신의 “Letter”에서 드러나듯이, 톨킨이 보는 이상적 자연은 과수원이나 농토 혹은 정원이기 전의 야생 상태이며, 여성의 가정적 돌봄은 오히려 부정적 차원으로 전락하고 만다. 생존을 도모하기 위해 야생성을 양보하려는 태도에 대해 톨킨은 통명스러우리 만큼 비타협적인 것이다. 톨킨의 자연은 남성적 자연력과 또 다른 남성적 자연력의 공존이거나, 아니면 엔트 족의 남성적 자연과 사우론 및 사루만으로 대표되는 남성적 문명의 대결이다. 자연도 남성이고 문명도 남성이다. 둘 다 힘이고, 힘 대 힘이다. 농사, 요리, 청소를 대표하는 골드베리와 엔트와이프 같은 여성 자연은 남성 자연과 남성 문화 사이의 경계에 위치해 있는 것이다. 그러므로 톨킨의 자연 질서가 가부장적이라 말하는 것은 전적으로 옳으나, 톨킨에게서 남성이 배제적으로 문명을 가리키거나 자연 파괴의 주범이지는 않다. 오히려 거꾸로이다.

여기서 트리비아드에게로 되돌아가 그의 말을 더 들어 볼 필요가 있다. 엔트와이프들이 사라진다고 말할 뒤, 흥미롭게도 트리비아드는 이미 호빗에게 샤이어에서 엔트와이프들을 보지 못했냐고 물어 본 바 있었다. 호빗의 고향인 샤이어 같은 곳에 엔트와이프들이 머물러 생존해 있을지 모른다고 생각한 것이다.

그는 그들로 하여금 샤이어와 그들이 사는 곳을 거듭거듭 묘사해 보라고 하였다. 그는 이 시점에서 이상한 말을 하였다. “흠, 너희들이 거기서 엔트들을 보지는 못했지, 그렇지?” 그는 물었다. “아니, 엔트들이 아니고, 엔트와이프들을 말이야.”

“엔트와이프들이라고요?” 피핀이 말했다. “그들도 당신처럼 생겼나요?”

“물론, 흠, 아니. 지금은 어떤지 정말 모르지,” 트리비아드가 생각에 잠겨 말했다. “아무튼 그들이 너희 나라를 좋아하지 않을까라는 생각이 들었어.”

He made them describe the Shire and its country over and over again. He said an odd thing at this point. “You never see any, hm, any Ents

round there, do you?" he asked. "Well, not Ents, *Entwives* I should really say."

"*Entwives*?" said Pippin. "Are they like you at all?"

"Yes, hm, well no: I do not really know now," said Treebeard thoughtfully. "But they would like your country, so I just wondered."  
(TT 82)

트리비아드가 그렇게 묻는 것은 샤이어가 바로 인공이 가해진 정원 상태이기 때문이다. 이것은 바로 샘 갬지가 정원사임에서도 드러난다. 아이센가드 인근에 있던 야생의 광고른 숲은 사루만에 대적하여 오르쌍크를 멸절시켰으나, 야생력을 잃은 정원으로서의 샤이어의 취약성은 엔트와이프들의 경험이 예고하는 것과 똑 같다. 샤이어가 황폐하게 되는 것은 시간문제인 것으로, 이는 사실로서 증명된다. 사루만이 샤이어를 조작하여, 정원이 '갈색 땅'으로 퇴락하는 것이다.

오르쌍크의 주권을 잃고 감금된 사루만은 트리비아드의 감시를 벗어나 샤이어에 당도한다. 거기서 그는 로쏘 뽀플(Lotho Pimple)을 부추겨, 농작물의 "더 많고 더 빠른" 처리를 위해 테드 샌디맨(Ted Sandyman)의 제분소를 벽돌빌딩으로 개조케 한다. 먹을 만큼의 농작물을 일구는 것으로 만족하는 작은 정원, 즉 호빗튼이 대량생산의 공장이 되어가고 있는 것이다.

그럼, 샌디맨의 방앗간을 좀 보라구. 뽀플은 자신이 배그 엔드에 오자마자 곧 그것을 부수었지. 그리고서는 추하게 생긴 많은 인간들을 불러 들여와, 더 큰 방앗간을 짓고 바퀴와 낫선 기계장치들로 꽉 채웠지. 그걸 좋아한 건 오로지 저 바보 테드 뿐이었어, . . . 뽀플의 생각은 더 많이 더 빨리 빵으려 한 거지, 그는 그렇게 말하기도 했어. 그는 이것과 같은 다른 방앗간들도 가지고 있지. 그런데 빵으려면 빵을 곡물이 있어야 하잖아. 옛 방앗간이 하던 일보다 새 방앗간이 할 일이 더 많은 것은 아니지. 더욱이 샤키가 온 후로는 빵을 곡식 낱알이 아예 없어졌지. 그들은 언제나 망치질을 하고 연기와 악취를 뿜어내었어. 호빗튼에는 밤에도 휴식이 없지. . . .

"Take Sandyman's mill now. Pimple knocked it down almost as soon as he came to Bag End. Then he brought in a lot o' dirty-looking Men to build a bigger one and fill it full o' wheels and outlandish contraptions. Only that fool Ted was pleased by that, . . . Pimple's idea was to grind



more and faster, or so he said. He's got other mills like it. But you've got to have grist before you can grind; and there was no more for the new mill to do than for the old. But since Sharkey came they don't grind no more corn at all. They're always a-hammering and a-letting out a smoke and a stench, and there isn't no peace even at night in Hobbiton. . . ." (RK 353-54)

방앗간을 벽돌 건물로 증축하고 여기에 기계장치를 도입하는 이유는 '더 많고, 더 빠르' 생산과 유통을 꾀하기 위함이다. 또 한 번의 목적론적 사유, '성급함'의 주제가 여기에 더해진다. 샤이어 정원이 샤이어 내부에 있는 효용론자들에 의해 황폐화를 가속화한다. 이러한 샤이어의 경관은 이를테면 레오 막스가 명명한 "정원 속의 기계"—아직 정원 상태라 할 수 있는 19세기 미국 땅에 도입된 산업화의 기술문명—를 연상케도 한다.<sup>9</sup> 당연하게도, 사루만이 오고 난 후, 빵을 곡식은 더 이상 없었다. 샤이어가 더 이상 곡물을 소출하지 못하는 것이다. 샤이어의 경관은 "사우론의 진지였던 모르도르보다 더 처참하였다"(RK 360).

사루만과 그의 '인간' 개발꾼들이 격퇴된 후, 샤이어를 복원하는 주역은 정원 사 샘 잼지이다. 그는 갈라드리엘이 준 씨앗으로 갈색 공간에서 녹색 공간을 조성한다. 샘이 시도하는 작업은 오늘날 도시문명에서 자연의 야생성을 복원하는 작업, 즉 도회지 근교의 땅을 '정원'으로 만들자는 생태환경론자들의 움직임을 상기하게 한다. 요즈음의 생태비평가의 과제 중의 하나는 "'녹색' 경관과 '갈색' 경관, 즉 도시 바깥의 경관과 산업화의 경관을 서로 대화하게 만드는 것"이다(to put "green" and "brown" landscapes, the landscapes of exurbia and industrialization, in conversation with each other; Buell 7). 이들의 입장은 도시와 전원의 중간지대로서의 교외 빈터를 활용하여, 야생과 문명 사이의 생태공간을 조성하자는 것이다. 왜냐하면, 전원상태 혹은 야생적 자연의 복원만을 고집하는 것은 역사로부터 도피하는 태도이고 낭만적 동경을 일으켜 비행동적 결과를 낳기 때문에, 오늘날의 생태 현실에 있어 문화로부터 자연을 격리시키는 것은 위험한 이분법일 뿐이다(Bennett 302-03). 도시인들이 삶의 터전에서 자연을 접하기 위해 할 수 있는 일이 달리 별로 없다면, 도시근교를 정원 혹은 텃밭으로 개간

<sup>9</sup> Leo Marx, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America* (New York: Oxford UP, 1964).

하는 작업은 실행 가능한 자연친화적 활동으로 간주될 수 있다. 예컨대, 교외주택의 앞뒤 뜰을 유기농법 텃밭으로 가꾸는 노동은 간접적으로 자연을 체험하는 행위이다. 우리 삶의 터전인 갈색 경관을 정면으로 직시하며, “우리 뒷마당의 야생성”을 일상적 삶에 끌어 들여야 한다는 것이다(신두호, 『녹색과 갈색』 46-7, 55, 57).<sup>10</sup>

이미 엔트와이프의 경우를 보아 왔기 때문에, 엔트 측은 ‘정원’ 만들기에 찬동할 수 없을 것이다. 그는 근본적인 야생으로의 적극적인 복귀를 요청한다. 트리비어드가 엔트와이프들이 머무를 만한 곳으로 샤이어를 꼽는다는 것은 그가 샤이어마저도 겪을 수 있는 미래를 예견한다는 것을 의미한다. 따져보면, 톨킨은 자연과 인공의 관계에 있어 샤이어에 관한 세 개의 그림을 제시하고 있는 셈이다. 호빛이 정착한 원상태로서의 (옛 영국으로서의) 샤이어, 정원사 샘이 돌보는 한적한 정원으로서의 샤이어, 사루만의 주도아래 샌디맨과 핼플이 건설하는 샤이어이다. 다시 말하면, 엔트의 야생적 광고론 숲, 엔트와이프와 호빛의 정원, 그리고 사루만이 황폐하게 만든 샤이어의 수순이다. 트리비어드는 자연이 문명 앞에 야생성을 양보할 경우, 거쳐 갈 수순을 예견하고 있다. 엔트와이프 뿐만 아니라, 만일 골드베리와 샘(그리고 그의 아내 로지)의 가정적 돌봄마저도 그 유유자적함을 버리고, 먹거리를 확보해 두기 위한 “제한경제”(restricted economy)의 색채를 띠는 순간, 이는 곧바로 수확의 효용을 피하는 샌디맨과 핼플의 개발로 이어져, 궁극적으로 그들은 모두 원시적 자연력 훼손을 방조하는 존재들이 되고 말 것이라는 것이다.

## V. 맺음말

기계가 도입되는 근대 이후로 점차 상실되는 자연에 대처하는 정신적 메커니즘으로서 전원주의의 향수가 있어 왔다고 말할 수 있다. 그러나 톨킨의 원시적 자연은 모더니티 이후에 노스탤지어의 대상으로 부각되는 여성적 자연으로의 귀

<sup>10</sup> Michael Pollan의 “Why Mow?”가 이 취지를 강력하게 지지하고 있으며, 이 글을 포함하는 그의 도시근교 정원 가꾸기 경험의 내러티브적 보고서 『세컨 네이처』를 참조할 수 있다.

의(Felski 39-40)가 아니다. 톨킨은 자연이 잃어버린 순수성의 공간이라는 낭만적 인식을 과기하며, 그의 자연에는 인간의 감정을 투사하는 “감상적 오류”(pathetic fallacy)의 여유가 없다. 톨킨은 도구적 이성이 빛은 목적론적이고 성급한 현실적 여건 아래에서는, 생태환경이 언제든 훼손되고 소멸할 수 있는 엄연한 ‘현실’이라는 긴박감을 조성한다. 그리하여, 그의 자연은 타협할 수 없는 생생한 야생성 그 자체이며 문명 이전의 낯섦과 두려움의 대상으로 나타난다. 즉 울드 포레스트는 톰 봄바딜에게는 길들여진 공간일지 모르나, 여전히 유령이 출몰하는 곳이다. 광고른 숲은 엔트의 허가 없이는 출입이 금지된 공간이며, 베리와 피핀은 오르크를 피하기 위해 어쩔 수 없이 우연히 거기에 들어간 것이다. 야생의 원주민 워즈는 침범자에게 독화살을 쏘고, 곰으로 변하는 인간 베오른은 고블린과 늑대를 살육하기도 한다. 즉, 톨킨의 자연은 인간, 호빗, 요정, 그리고 엔트 족, 베오른, 등의 다양한 종족이 동등한 권리를 가지고 병존하는 공동체이다. 자연은 다양한 생명체가 살아 움직이는 하나의 거대한 생태환경이며, 이를 숨죽이려는 문명의 의지에 대항하는 살아있는 괴력들의 조합이다.

톨킨의 세계는 시기적으로 전(前) 근대이지만, 근대 이후를 사는 독자에게 자연과 문명에 관한 하나의 사고방식의 문제를 제기한다고 볼 수 있다. 기획자-제작자들은 톨킨의 세계에서 모두 자연과 공동체의 운행을 자신들의 의지 아래에 두려는 권력욕의 희생자였다. 이보다는 덜 본격적이지만, 심지어 엔트와이프나 호빗의 일원인 펴플의 기획도 각기 효율적 생산과 축적의 경제를 도모한 결과이다. 그들의 기획은 모두가 목적론적이고, 그리하여 시간과 자원 부족의 의식과 ‘마술’적인 서투름을 부추길 뿐이다. 이는 자연 속의 존재이며 자신의 주권자인 톰 봄바딜이나 베오른의 자족적 “일반경제” 및 심원한 느낌의 경제에 대조되는 것이다. 물론 톨킨의 자연은 근래 생태비평의 한 분파로서의 심층 생태론(deep ecology) 처럼, “광야(曠野) 페티쉬즘” 및 병존 가능한 다른 형태의 생태환경의 거부라는 혐의에서 자유로울 수 없지만, 이 생태론의 바탕이 되는 “결핍(scarcity)의 수사학”(Bennett 297, 309)에 함몰되어 유유자적함을 잃는 법은 없다.

요정의 숲 로스롤리언이 낭만적 상상력을 자극하는 판타지의 공간이라 말할 수 있을지 모르지만, 야생의 자연은 전혀 그렇지 않다. 여기서 톨킨의 판타지의 일면을 볼 수 있다. C. S. 루이스는 원정의 고난 중에 등장인물들은 요정의 숲이나 호비튼에 대한 노스텔지어를 드러내지만, 현대독자나 톨킨 자신은 이 자연에

서 오히려 큰 “고뇌”(anguish)를 경험한다고 논평한다(Lewis 33-34). 사실상, 생태환경을 파괴하는 급속한 개발과 기술문명의 성장에 대한 톨킨의 경고는 인간을 향한 때가 많다. “이러한 아이젠가드 개발꾼들은 악한 인간들을 더 많이 낳았어”(TT 84)라거나, 엔트와이프들이 만든 정원을 환영하고 거기서 농사를 배웠던 이들이 인간이듯이, 사루만이 샤이어에 불러온 개발꾼들도 바로 인간들이다(RK 361). 효용성에 눈이 어두워, 자연을 불모의 ‘갈색 땅’으로 변환하는 존재는 바로 인간인 것이다. 이 점에 있어 톨킨은 엄격하고도 가차 없는 자세를 견지한다. 그는 개발과는 거리가 먼 유유자적인 광고론 숲이나 샤이어도 이들과 같은 존재들에 의해 소멸할 수 있음을 말한다. 야생적 자연은 판타지의 소재를 제공하는데 그치는 것이 아니다. 톨킨은 판타지 문학을 통해, 원시적 자연의 야생성과 자족성의 기억을 새롭게 할 뿐 아니라, 이는 너무 늦기 전에 복원되어야 할 치열한 현실적 과제임을 일깨운다.

주제어 | 느낌, 마술, 트리비아드, 베오른, 생태여성주의, 스토리텔링

## 인용문헌

- 신두호. '비평영토의 사유화-생태비평과 내러티브 학문'. 『영어영문학』 52.3 (2006): 543-70.
- . '녹색과 갈색의 경계시대-미국 도시근교자연문학과 생태비평의 영역확장'. 『영어영문학』 54.1 (2008): 31-60.
- 플란, 마이클. 『세컨 네이처』(Second Nature). 이순우 옮김. 서울: 황소자리, 2009.
- Bataille, Georges. *The Accursed Share: An Essay on General Economy*. Vol. 1: Consumption. Trans. Robert Hurley. New York: Zone, 1988.
- Benjamin, Walter. "The Storyteller." *Illuminations*. Ed. Hannah Arendt. Trans. Harry Zohn. New York: Schocken, 1969. 83-109.
- Bennett, Michael. "From Wide Open Spaces to Metropolitan Places: The Urban Challenge to Ecocriticism." *The ISLE Reader: Ecocriticism, 1993-2003*. Ed.

- Michael P. Branch and Scott Slovic. Athens: U of Georgia P, 2003. 296-317.
- Buell, Lawrence. *Writing for an Endangered World: Literature, Culture, and Environment in the U.S. and Beyond*. Cambridge: Belknap-Harvard UP, 2001.
- Curry Patrick. *Defending Middle-Earth/Tolkien: Myth and Modernity*. Boston: Houghton Mifflin, 2004.
- Dewey, John. *Experience and Education*. New York: Macmillan, 1952.
- Felski, Rita. *The Gender of Modernity*. Cambridge: Harvard UP, 1995.
- Hickman, Larry A. *Pragmatism as Post-Postmodernism: Lessons from John Dewey*. New York: Fordham UP, 2007.
- Le Guin, Ursula K. "The Carrier Bag Theory of Fiction." *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. Ed. Cheryll Glotfelty and Harold Fromm. Athens: U of Georgia P, 1996. 149-54.
- Lewis, C. S. "The Gods Return to Earth." *The QPB Companion to The Lord of the Rings*. New York: Quality Paperback Book Club, 2001. 31-35.
- Marx, Leo. *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*. New York: Oxford UP, 1964.
- Narrative Scholarship: Storytelling in Ecocriticism. 1995 Western Literature Association Meeting. Vancouver, BC. 11-14 October 1995. Web.
- Pollan, Michael. "Why Mow? The Case Against Lawns." *New York Times Magazine*. May 28, 1989.
- Rifkin, Jeremy. *Entropy: A New World View*. New York: Viking, 1980.
- Silko, Leslie Marmon. "Landscape, History, and the Pueblo Imagination." *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*. Ed. Cheryll Glotfelty and Harold Fromm. Athens: U of Georgia P, 1996. 264-75.
- Slovic, Scott. "Ecocriticism: Storytelling, Values, Communication, Contact." Web.

**ABSTRACT****Nature in Tolkien's Fantasy Literature: The Economy of Slowness****Minwoo Yoon**

In Tolkien's literature, any attempt to revise the slow-tempo of nature creates evil and trouble. Evil or ingenious beings—Melkor, Sauron, Saruman, as well as Fëanor—are unanimously labelled as “impatient,” “hasty,” “rash,” and “swift.” All these hasty creatures are manufacturers, the descendants of Aulë who as one of the Valar is the expert at making things with metal or wood. Tampering with nature as created derives, in a deeper level, from the desire to impose one's will upon nature. This desire is in fact the hunger for power, which in turn invents machines to make itself “more quickly effective.” Tolkien himself calls the device of machines a “magic,” which resembles modern technology.

Tolkien offers many creatures living close to nature, Woses, Beorn, Tom Bombadil, but at the center of his natural environment are the Ents, the walking and talking trees in Fangorn. They are by nature slow, indifferent, carefree, and collective. The trees have lived a long time in the forest and the accumulated experience in nature composed a story, that their name of each natural object is like a long story. This episode seems to be in keeping with a recent trend of ecocriticism—ecocriticism as storytelling. On the other hand, Tolkien's narrative touches upon the gradual disappearance of Entwives, and it is not difficult to understand why. Entwives represent feminine care for food and safety and as such cultivate the wild, “green” earth to the extent of turning it into barren “brown” land. Tolkien is rigid and relentless in this point: any hasty and purposeful attempt at taming wild nature dooms it to eventual extinction. Further, Tolkien's natural environment is comprised of local, equal, and independent beings, and is never anthropocentric. Rather than proposing a binary opposition between male culture and female nature, it serves as a locale for the strife between the one male force of nature and the other same male force of culture. So Tolkien's nature can never afford to be romantic or nostalgic, but itself is a composite of dangerous and autonomous biological and social entities.

**Key Words** | slowness, magic, Treebeard, Beorn, ecofeminism, storytelling