87. 고구려 고분벽화

□ 상징적 의미

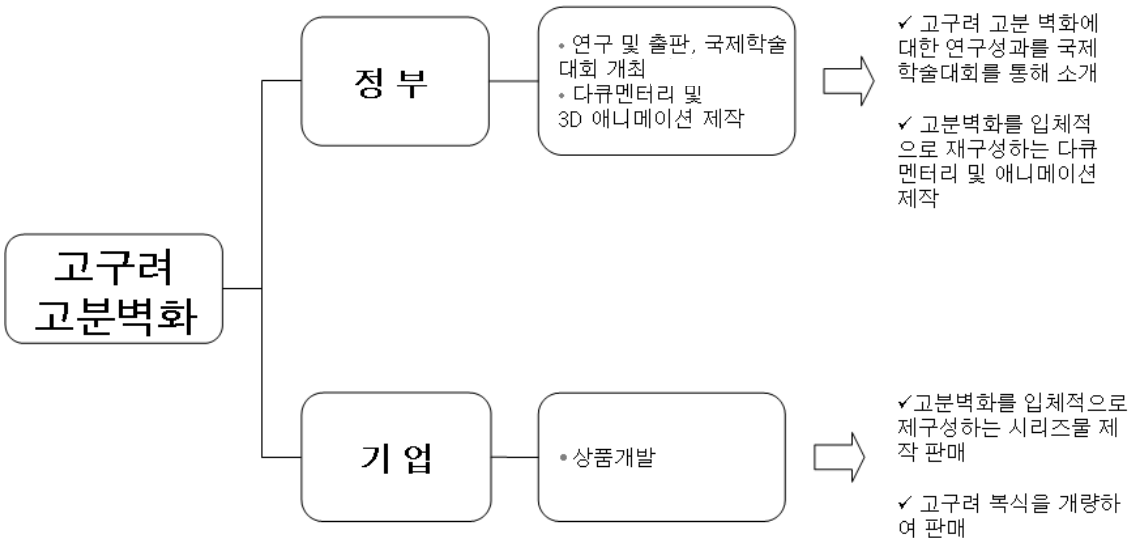
고구려 사람들의 생생한 모습을 담은 고구려 고분 벽화는 당시 사람들의 생활상과 정신세계를 살피는 중요한 문화유산으로 얼마 전 유네스코 세계문화유산으로 등록되었다. 고구려 고분 벽화는 현재까지 약 100여기가 발견되었으며, 중국의 집안 지역 일부와 북한의 평양과 평안남도 지역에 대부분 분포되어 있다. 이들 고분벽화들은 주로 3세기말에서 7세기까지 만들어졌으며 무덤의 축조방법과 그림의 주제에 따라 크게 세 시기로 나누어 볼 수 있다. 제1기(350~450년)는 고구려의 영토가 크게 확장되는 시기에 해당하며, 이 시기의 벽화내용은 죽은 자의 생전의 저택구조를 재현하거나 목조가옥의 뼈대로 화면을 구성하고 무덤 내부를 주택과 같이 꾸몄으며, 그 안에는 행렬도나 수렵도등 묘주의 살아생전의 삶을 보여주는 장면들이 그려져 있다. 제2기(450~550년)는 중국의 남북조 등과 함께 동아시아 국제질서를 좌우하는 4대 강국의 하나로 군림하던 시대로, 1기의 인물이나 생활풍속과 함께 사신도, 장식무늬를 비롯해, 연꽃 문양과 구름무늬 등 죽은 자의 극락왕생을 비는 염원을 상징하는 불교적인 장식무늬가 등장하는 것이 특징이다. 제3기(550~650년)는 무덤이 구조적으로 단순화되며 그림의 주제 또한 사신도 일변도로 고착된다. 그리고 그 외에 사신도의 배경에는 도교적인 요소가 많이 등장하여, 이 시기의 고분벽화는 고구려 특유의 힘과 긴장감, 화려하고 세련된 분위기를 담아내고 있다. 고구려의 고분벽화는 한민족의 역동성과 예술성을 표현한 최고의 걸작품이라 해도 지나치지 않는다. 또한 고분벽화는 우리에게 긍지와 가슴 뿌듯한 자부심을 심어주는 상징물로 손색이 없다.

□ 상용화 방안

○ 현황

현재 고구려의 고분벽화는 대부분의 고구려 고분이 중국과 북한에 분산되어 위치해 있기 때문에 쉽게 접근하기 어려우며, 특히 중국 쪽에 있는 고구려의 고분벽화는 중국 측이 민감하게 주시하고 있는 곳으로 접근조차 어려워지고 있다. 이러한 점 때문에 더욱 연구와 보존에 어려운 점이 있다. 그러나 점차로 남·북의 문화 부분 교류가 활발해지고 있고, 얼마 전에는 북측의 국보가 남측에서 전시되어 큰 화제가

되기도 했다. 이처럼 경제 부분 교류 외에도 학문 부분 교류를 더욱 확대하여 고구려 고분 벽화에 대한 체계적 연구와 보존이 이루어져야 할 것이다. 그리고 중국이 동북공정을 가속화 시키고 있는 만큼, 중국에 대한 감정적인 대응보다는 보다 이성적이고 논리적이며 지속적인 대응이 필요하며, 이는 고구려 역사에 대한 적극적인 연구와 이러한 연구 성과를 해외에 활발하게 알리는 일로부터 시작될 것이다. 그리고 이에 대하여 2002년에 설립된 고구려사 연구재단이 중심적인 역할을 하고 있으며, 2006년에는 동북아역사재단이 출범해서 고구려 문제는 물론이고 동북아 지역에 관련된 민감한 사안들을 지속적으로 다둘 예정에 있다. 이러한 활동들이 향후 지속적으로 이어지고, 많은 결실을 맺을 수 있도록 정부의 협조가 필요하다. 이 외에도 고구려에 대한 국민들의 높은 관심이 고구려 관련 캐릭터와 상품의 개발로 이어지고 있으며, 고구려를 주제로 한 각종 게임과 광개토대왕 등을 주제로 한 캐릭터도 제작되어 있다. 이러한 흐름 속에서 회화성이 강한 고구려 고분 벽화는 좋은 제재가 되고 있으며 앞으로도 많은 가능성을 내포하고 있다고 할 수 있다.



○ 정부 주관 사업

연구 및 출판, 국제학술대회 개최 협조

중국의 동북공정이후 고구려에 대해 많은 관심이 쏠리면서 많은 전시회와 서적, 학술대회가 양산되고 있으나 이를 종합하여 해외에 알리는 노력은 부족하다. 우리가 우리의 문화에 대해 자부심을 갖는 것은 당연하지만 세계적으로 이를 인정받고 인식시키려는 노력은 더욱 필수적인 것이다. 그러므로 드라마 주몽, 연개소문, 대조영

등의 드라마를 제작하고 방영하여 국민들의 공감대를 형성케 하는 것도 매우 중요하지만 그와 함께 수없이 많은 고구려 고분 벽화에 대한 연구서와 학술대회의 성과와 정확한 정보들을 여러 개의 난의도의 서적을 다국적 언어로 발간하는 것도 중요할 것이다. 이러한 활동들을 활발히 전개해 나가고, 2006년 출범한 동북아역사재단을 통해 그 성과들을 집적시켜 나간다면 앞으로 장기적인 성과를 얻을 수 있을 것이다.

다큐멘터리 및 3D 애니메이션 제작 협조

현재 나와 있는 고구려 고분벽화 자료들은 시일이 꽤 지난 과거의 자료들로 새로운 자료를 수집하고, 고구려 고분벽화의 정확한 현 실태를 다큐멘터리로 제작하여 실제적인 정보를 많은 국민에게 알리고 아울러 외국에 고구려 고분 벽화를 알릴 수 있는 자료로 만든다. 또한 3D 애니메이션 제작하여 고분이라는 입체적인 건축물 안에 어떠한 방식으로 벽화가 그려져 있고, 그러한 배치는 어떠한 의미가 있는지 설명하는 애니메이션을 제작하여 교육용 자료로 만든다면, 고구려고분벽화에 대한 보다 실체적인 접근이 가능할 것이며 하나의 이미지가 아닌 하나의 문화로서 인식하는 계기를 마련해 줄 수 있을 것으로 판단된다.

○ 기업 주관 사업

관련 상품 개발

고구려의 고분 벽화는 고구려의 문화와 역사가 집적되어 있는 귀중한 문화유산이므로 이를 적극 활용하는 노력이 필요하며 그 가능성 또한 무한하다고 할 수 있다. 기업에서는 단순히 고구려 고분 벽화의 잘 알려진 그림을 떼어내서 그대로 상품에 전사(傳寫)할 것이 아니라 고분벽화 속에 등장하는 다종다양한 인물들과 복식, 악기, 음식, 행렬도, 수박도, 수렵도 등 사실적 복원이 가능한 상황들을 실물로 제작하여 판매할 수도 있으며, 단품이 아니라 각각 하나의 고분을 주제로 한 시리즈물이나 세트물을 제작한다면 보다 다양한 아이템을 개발할 수 있을 것이다. 또한 더욱 다양한 계층을 아우를 수 있는 고급스러운 제품을 생산한다. 또한 고구려 복식을 응용하여 새롭게 현대화 한다면 근래에 한복의 개량하여 현대화하고 있는 흐름에 영감을 더하는 작업이 될 수 있을 것이다.