

## 영주 고분벽화박물관 디지털 전시와 문화콘텐츠 스토리텔링

전 호 태\*

- I. 머리말
- II. 전시실 구성
- III. 전시 내용
  - 1. 불교 문화예술 전시실
  - 2. 고분벽화 전시실
  - 3. 영주 문화 전시실
- IV. 맺음말

### 국문초록

경북 영주에 설립될 고분벽화박물관은 국내에서는 처음이고 유일한 사례이다. 고분벽화가 고분이 만들어질 당시의 생활상과 관념을 담아낸 예술작품이라는 사실을 고려할 때, 영주의 고분벽화박물관 설립 시도는 가치와 의미가 크다. 전시 구성과 설계 과정에 최근 주목받는 디지털 기술을 접목하여 다양한 방식으로 영상을 더하면 영주의 고분벽화박물관은 국내외에서 주목하는 새로운 유형의 박물관으로 자리매김할 수 있을 것이다.

---

\* 울산대학교 역사문화학과 교수 / jjeonang@gmail.com

영주 순흥 발건 2기 벽화고분에 초점을 맞추어 설계되고 꾸며질 이 박물관 전시의 주제는 크게 셋으로 나뉘 수밖에 없다. 불교 문화예술, 고분벽화, 영주 문화가 그것이다. 물론 세 개의 큰 전시실은 여러 개의 작은 전시 공간으로 나뉘어야 할 것이다. 관람객들은 이런 공간을 통해 영주 문화를 재인식하고, 고분벽화라는 독특한 미술 장르, 고대사회에서 불교 문화예술이 차지하는 위상에 대해 구체적으로 이해하는 의미 있는 시간을 보낼 수 있을 것이다.

디지털 기술이 지배하기 시작한 새로운 사회에 박물관, 미술관이 이에 적합한 전시를 구상하고 실행하는 것은 당연하고 필수적이다. 실물 유물과 유적 현장 접근이 제한적일 수밖에 없는 고대사회와 문화가 전시의 주제일 경우, 디지털 전시는 이런 한계를 극복하는 데에 매우 효과적인 해결 방안일 수 있다. 구상하는 수준을 벗어나 실행 단계에 접어든 영주 고분벽화박물관 전시 설계자들이 적극적으로 검토해야 할 일도 디지털 전시와 실물 전시의 효과적인 결합 방식이다.

영주 고분벽화박물관이 미래 전시의 모델로 자리 잡으려면 전시 설계자들은 QR 코드를 활용한 전시 설명과 스마트폰 앱에 연동되는 디지털 영상, 다양한 기법이 동원된 실감 동영상 및 홀로그램 제작 등에 많은 시간을 투자해야 한다. 박물관 설립과 운영을 주도할 지방자치단체 역시 상당한 수준의 예산을 확보하고 투입할 수 있어야 한다. 이를 위한 기업 메세나 차원의 협력 체제 구축도 매우 주요한 선행 요건이다.

◆ 주제어

영주, 고분벽화박물관, 디지털 전시, 문화콘텐츠, 스토리텔링

## I. 머리말

경북 영주에서 설립을 추진하는 고분벽화박물관은 국내에서는 처음으로 유일한 사례이다. 고분벽화가 고분이 만들어질 당시의 생활상과 관념을 담아낸 예술작품이라는 사실을 고려할 때, 영주의 고분벽화박물관 설립 시도는 가치와 의미가 크다. 전시 구성과 설계 과정에 최근 주목받는 디지털 기술을 접목하여 다양한 방식으로 영상을 더하면 영주의 고분벽화박물관은 국내외에서 주목하는 새로운 유형의 박물관으로 자리매김할 수 있을 것이다.

새로운 유형의 전시 공간을 보여주는 시설이자 역사문화 교육기관이 될 영주의 고분벽화박물관은 오프라인 공간의 시설도 제대로 갖추어져야 하지만, 온라인 공간도 잘 구성되어야 한다. 일상적 삶에서 디지털 공간과 기술, 스마트 기기가 지니는 비중이 나날이 높아지는 현실을 고려할 때는 더욱 그러하다. 현실의 고분벽화박물관에 들어선 관람객이 전시실을 둘러보는 와중에도 박물관 앱에 접속하여 디지털 공간에 구현된 전시의 세부 설명을 읽을 수 있게 하고, 한국에 오지 못하는 먼 나라의 사람이 메타버스 플랫폼에 들어와 영주 고분벽화박물관의 상설전이나 특별전을 관람할 수 있어야 한다.<sup>1)</sup> 물론 전시 설계자와 실제 전시를 꾸려나갈 사람들은 영주 고분벽화박물관의 오프라인 공간에서만 경험할 수 있는 특별한 프로그램이나 전시 영상, 유물과 유적이 있어야 한다는 사실도 잊지 않아야 할 것이다.

---

1) 영주시에서 설립할 고분벽화박물관의 명칭이 어떻게 정해질지는 확실치 않다. 이 글에서 사용하는 영주 고분벽화박물관은 영주에 설립될 고분벽화 중심의 시립박물관을 가리키는 용어이다.

## II. 전시실 구성

영주에서 발견된 순흥 읍내리벽화분과 어숙지술간묘 벽화 내용을 고려할 때, 박물관 전시는 크게 세 개의 주제를 소화하는 전시실들이 유기적으로 이어지게 구성되는 게 바람직하다. 첫 번째로 거론될 수 있는 전시의 큰 주제는 불교미술이다. 순흥 읍내리벽화분과 어숙지술간묘 벽화의 주 내용은 불교와 관련이 깊다.<sup>2)</sup> 더욱이 불교의 동방 전래가 서아시아, 중앙아시아, 인도 미술과 관념, 문화를 전하는 과정임을 고려하면, 삼국시대 신라에서의 불교 공인 이후, 수백 년 동안 불교라는 종교와 동반된 문화예술이 지역 사회에 심대한 영향을 끼쳤다는 사실을 생각하면, 영주 고분벽화박물관에 불교 문화예술을 주제로 한 별도의 전시 공간이 설정되는 건 당연한 일이다. 영주에는 신라 불교의 전개와 관련하여 자주 언급될 수밖에 없는 浮石寺가 창건되었고, 그 바탕에 신라 승려 義湘의 당나라 유학에 얽힌 善妙설화가 있다는 점에서도 영주 고분벽화박물관에 불교 문화예술전시실을 설치하는 건 당연시될 수밖에 없다.

둘째 고분벽화라는 새로운 장의미술도 고분벽화박물관 전시의 큰 주제가 될 수 있다. 순흥 읍내리벽화분 및 어숙지술간묘 벽화와 시공간적으로 관련을 맺는 다른 고분벽화, 예를 들면 고구려 고분벽화를 중심으로 한 삼국시대의 고분벽화, 중국과 일본의 고분벽화 등 문화적 개성이 뚜렷한 동아시아 각 지역 고분벽화의 전개 방식이나 내용 등이 여러 공간에 나뉘어 전시되어 관람객의 시야를 넓혀 주는 것도 적극적으로 고려해야 할 것이다.<sup>3)</sup>

관람객은 고분벽화 전시실을 통해 특정한 미술 장르가 지니는 시공간적인 의미를 되짚어볼 수 있다. 삼국시대 신라의 王京 경주와는 거리가

2) 전호태, 「영주 순흥 신라 벽화고분의 가치와 의의」, 『한국문화연구』 41, 이화여자대학교 한국문화연구원, 2021, 7~38쪽.

3) 필요하다고 판단되면 큐레이터와 스토리텔러는 동아시아를 넘어 고분벽화라는 장의 미술의 세계사적 발전과정을 체계적으로 보여주는 전시 공간을 마련하거나, 동영상 제작하여 상영하는 것도 고려할 수 있을 것이다.

있던 영주의 두 고분벽화가 단순히 고립되고 별난 유적이 아니라 세계사적 보편성과 지역 문화의 개성을 아울러 보여주는 가치 있는 유적이라는 사실을 새삼 깨달을 수 있다.

셋째, 영주라는 지역의 사회적, 문화적 정체성이 어떻게 형성되었는가를 알리는 전시실이 필요하다. 삼국시대 신라의 북쪽 국경지대 도시 영주는 순흥·풍기와 영주라는 별개의 사회적, 문화적 정체성을 지닌 두 지역으로 이루어져 있었다. 오랜 기간 소백산맥을 경계로 고구려라는 선진 사회·강대한 세력과 접촉하는 과정에서, 순흥·풍기는 고구려의 영향을 강하게 받은 반면, 영주는 그렇지 않았다.

현재의 행정구역을 기준으로 할 때, 영주의 일부 지역은 시기에 따라 미묘하거나 전면적인 사회적, 문화적 변화를 겪었다. 세 번째 전시실에서는 이러한 저간의 역사적 경험을 한 공간, 혹은 작게 나뉘어 서로 이어지는 여러 공간에서 유물이나 패널, 동영상으로 효과적으로 드러내는 게 바람직하다. 영주 고분벽화박물관을 찾는 이들은 이 전시실 관람을 통해 영주가 지니는 독특한 문화적, 종교적 위상과 사회적 역할에 대해 새롭게 인식하고, 영주를 이전과는 다른 시각에서 볼 수도 있다.

위에서 언급한 세 개의 주제를 소화하는 전시실은 어떤 내용으로 채워져야 할까. 불교 문화예술, 고분벽화, 영주 문화라는 각각의 주제는 어떤 방식으로 이어져 하나의 뚜렷하고 생생하며 새로운 이미지를 만들어 낼 수 있을까. 영주 발견 두 벽화고분 벽화의 중심 제재인 불교 문화예술 주제 전시 공간 구성부터 차례로 검토하면서 이에 대한 답을 찾아보는 것도 의미가 있을 듯하다.

### Ⅲ. 전시 내용

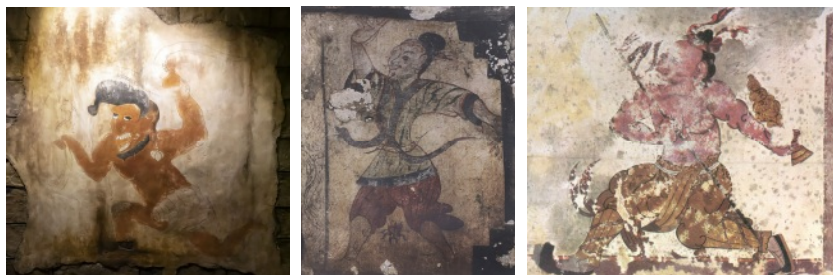
#### 1. 불교 문화예술 전시실

순흥 읍내리 벽화고분에서 눈에 두드러지는 벽화 제재 가운데 하나는 무덤 지킴이로 그려진 두 명의 力士이다. 몸 전체가 붉게 칠해진 두 역사 가운데 널방 서벽에 그려진 역사는 무덤 안을 엿보는 어떤 존재를 향해 눈을 부릅뜨고 크게 고함지르며 달려 나오는 듯이 보인다(<그림 1>). 머리 위로 두 손에 뺨을 움켜쥔 이 역사는 눈이 부리부리하고 코가 오뎅하며 구레나룻이 무성하다. 이 그림의 모델이 서역계 인물이고, 불교미술에서 영향 받았음을 알 수 있다.<sup>4)</sup> 화가가 참고한 도상 중의 일부는 불교사원의 입구에 설치되는 사천왕상일 수도 있다.<sup>5)</sup>

---

4) 고구려 삼실총과 장천1호분의 우주역사, 쌍영총의 문지기 역사도 서역계 인물을 모델로 그렸다. 눈길을 끄는 것은 고구려 고분벽화의 우주역사나 문지기 역사는 실물에서 크게 벗어나지 않다는 느낌을 줄 정도로 묘사가 세련되고 사실적이라는 점이다. 하지만, 순흥 읍내리벽화분 벽화의 역사는 과장과 변화가 심하다는 점에서 고구려 고분벽화와 차이를 보인다. 이는 고구려와 신라의 고분벽화를 그린 화가가 서로 다른 예술적 표현 능력과 감각을 지녔음을 의미한다. 문지기, 혹은 門神으로서 역사의 역할과 이미지에 대한 전통적 인식이나, 전해진 도상에 대한 소화 방식의 차이 등도 작용하였을 것이다.

5) 순흥 읍내리벽화분의 문지기 역사를 그린 화가는 지역사회가 공유하던, 혹은 자신의 지식과 경험에서 비롯된 문신의 이미지도 바탕에 깔고 벽화 제작에 들어갔을 가능성이 크다. 중국 진한대 건축에 자주 등장하는 문신의 이미지는 다양하다. 이런 문신의 존재와 역할에 대한 이 시대 사람들의 스토리텔링 역시 비교적 풍부하게 남아 전한다. 신라와 고구려에도 무덤이나 사당의 문지기에 대한 교유의 인식과 이미지는 세대에서 세대로 전해지고 공유되었을 것이다. 동아시아 차원에서 문신이나 문지기에 대한 인식과 이미지화가 어떻게 이루어졌는지는 전시 주제를 구체화하는 과정에서 별도의 검토가 이루어져야 할 것이다. 중국 한대 화상석에 묘사된 문신의 이미지 및 이와 관련된 신화전설에 대해서는 전호태, 『화상석 속의 신화와 역사』, 소와당, 2009, 71~79쪽 참조.



<그림 1> 순흥 읍내리벽화분 널길 서벽 벽화 모사도: 역사,  
 <그림 2> 집안 삼실총 제3실 동벽 벽화 모사도: 역사,  
 <그림 3> 집안 통구사신총 널길 서벽 벽화 모사도: 역사

이런 점을 고려하여 영주 고분벽화박물관 불교 문화예술 전시실의 공간 일부는 불교의 천왕상, 서아시아와 인도 신화의 宇宙力士를 테마로 삼는 것도 좋을 듯하다. 고구려의 중기 및 후기 고분벽화에 문지기로 그려진 역사의 실물 크기 모사도를 전시실에 배치하고(<그림2·3>), 무덤칸의 벽이나 천장고임에 묘사된 우주역사는 별도의 전시 공간에 홀로그램이나 디지털 영상으로 보여주는 것도 고려할 수 있다. 여기에 더하여 신라의 왕경이던 경주 사천왕사 출토 綠釉天王像을 비롯하여 각종 유적, 유물에서 발견된 천왕이나 역사의 이미지를 같은 테마의 전시 공간에 배치하고, 필요에 따라서는 이런 유적, 유물을 아우른 짧고 간결한 슬라이드 스타일의 영상으로 제작하여 관람객이 볼 수 있게 하는 것도 고려할 만하다.<sup>6)</sup>

불교 문화예술 전시실 역사 이미지와 실물 크기 전시에서 진지하게 고려해야 할 것은 영주 고분벽화 역사 이미지와 관념의 기원일 수 있는 서아시아와 중앙아시아, 인도의 문화예술에 보이는 특정 공간의 지킴이와 하늘을 받치는 존재의 형상을 관람객에게 어떤 방식으로 보여줄지이

6) 슬라이드 넘기듯이 넘어가는 영상에 금강역사 계열의 조소 작품들을 포함시키고, 부석사의 사천왕상 이미지까지 더하여 관람객이 천왕상 이미지를 시공간적으로 확대하여 볼 수 있게 하는 것도 의미가 있을 듯하다. 디지털 영상은 특정한 장르나 이미지가 지닌 보편성과 개성을 동시에 보여주거나 인식하게 하는 데에 매우 적합한 매체이다.

다. 이런 내용을 전시에 포함하려면 큐레이터는 이와 관련된 연구 성과를 정리해 보거나, 직접 연구하고, 큐레이터와 협업할 스토리텔러는 이를 어떻게 자연스럽게, 효과적으로 스토리텔링할지 검토해야 할 것이다. 고분벽화박물관이 새로 만들어질 경우, 상당한 정도의 사전 준비 기간이 필요한 것도 이 때문이다.<sup>7)</sup>

순흥 읍내리벽화분 널방 서벽 문지기 역사 그림에서 한 가지 더 주목할 것은 역사의 귀에 걸린 귀걸이다(<그림 4>). 역사의 꿇불이 길게 늘어질 정도로 귀걸이가 무거웠는지, 아니면 특별한 존재라서 역사의 꿇불이 길게 표현되었는지는 알 수 없지만, 귀걸이의 드림이 크고 무거워 보이는 건 사실이다. 이런 형식의 귀걸이가 신라 왕경 유적에서 발견되지는 않았으나, 집안 산성하고분군 출토 고구려 가는 고리 금귀걸이를 조형으로 한 6세기 신라 금귀걸이와 관련 있을 가능성이 있다(<그림 5>).<sup>8)</sup> 6세기 후반에는 이런 형식의 귀걸이가 신라의 왕경에서 만들어졌을 수도 있다. 하지만 여전히 역사가 귀에 건 것과 같은 형식의 귀걸이 실물은 발견되지 않고 있다.

7) 이를 위해서는 큐레이터와 스토리텔러, 앱-프로그래머가 참여하는 전시 TF가 기획 단계에 구성되어 가동될 필요가 있다. 일본, 미국, 유럽 등에서 전시 3년이나 2년 전에 전시 TF 멤버가 정해져 느슨한 형태로라도 가동되면서 정기적인 모임이 이루어지는 사례를 참고할 필요가 있다.

8) 십엽형 드림만 달린 가는 고리 귀걸이의 초기 형식은 집안 산성하고분군 출토 고구려 금귀걸이에서 찾아볼 수 있다(전호태, 『고구려 생활문화사 연구』, 서울대출판문화원, 2016, 108~109쪽). 서벽 역사 귀의 귀걸이가 원통형 셋장식이 사용된 신라 귀걸이와 직접 연결되지는 않지만(이한상, 『황금의 나라 신라』, 김영사, 2004, 175~186쪽), 셋장식이 비교적 단순한 경주 노서동고분 출토 금귀걸이 등과 형식적 비교를 할 수도 있다.





<그림 4> 순흥 읍내리벽화분 널길 서벽 벽화 모사도: 역사의 귀에 걸린 귀걸이,  
<그림 5> 집안 산성고분군 출토 가는 고리 귀걸이,  
<그림 6> 경주 출토 신라 귀걸이(6세기)

고대사회에서 귀걸이는 소속 집단이나 신분을 나타내는 표지로 쓰였다. 중세에도 아시아와 유럽의 유목사회와 수렵사회에서는 귀걸이로 그것을 사용하는 사람이 어떤 종족에 속했는지, 종족 내의 지위는 어느 정도였는지 알 수 있었다.<sup>9)</sup> 한국의 경우, 조선시대에도 남자들이 이전의 관습대로 귀걸이를 한 까닭에 유교적 가부장제와 어울리지 않는다는 이유로 더는 착용하지 말 것을 요구받는 사례가 자주 있었다고 한다.

순흥 읍내리벽화분의 문지기 역사가 착용한 귀걸이는 이와 관련된 전시 공간을 별도로 마련하는 전거가 된다. 이 전시 공간에서 관람객은 귀걸이를 착용하는 문화의 역사를 알 수 있게 될 것이다. 또한, 신라의 귀걸이 문화를 이미지와 실물로 만날 수도 있다. 물론 국립경주박물관이나 국립중앙박물관에 전시된 삼국시대의 화려한 금제 귀걸이들을 빌려와 전시하지는 못할지라도 이런 유물을 보여주는 디지털 영상 제작은 가능할 것이다.<sup>10)</sup> 관람객은 이 전시 공간에서 신라의 화려한 귀걸이 문화와 만나 귀걸이에 대한 특별한 인상을 마음에 담게 될 수도 있다.

순흥 읍내리벽화분 널방에 주요한 제재의 하나로 그려진 것은 연못이

9) 전호태, 앞의 논문, 78쪽.

10) 국립공주박물관의 ‘백제 귀엣-고리: 자세히 보아야 예쁘다’ 특별전(2022.9.27.~2023.2.26)과 기념 도록은 귀걸이 디지털 영상 제작에 참고가 될 수 있다.

다. 비록 온전한 모습으로 남아 있지는 않지만, 연꽃이 핀 뒤 연밥이 위로 올라오고 꽃잎은 아래로 젖혀진 상태의 연꽃을 중심으로 몇 송이의 연꽃이 수면 위로 올라온 듯한 상태는 남은 그림으로도 확인할 수 있다(<그림 7>). 연못의 표현 방식에서 고구려 덕흥리벽화분의 연못을 연상시키기도 하는 그림이 읍내리벽화분 널방 북벽에 배치된 것은 주의 깊게 볼 필요가 있다(<그림 8>). 일반적으로 남향의 무덤에서 무덤칸 북쪽 면은 무덤주인부부가 그려지는 화면이기 때문이다.

순흥 읍내리벽화분 널방 북벽의 연못과 함께 무엇이 비중 있게 그려졌는지는 알 수 없다. 벽화의 다른 부분에 남은 긴 산과 구름, 새 등인데, 모두 연못 위에 배치되어 있다. 무덤주인부부의 초상이 그려졌는지, 연못 주변부 다른 풍경이 묘사되었는지 전혀 남은 것이 없어 짐작하기도 어렵다.



<그림 7> 순흥 읍내리벽화분 널방 북벽 벽화: 연못,  
<그림 8> 남포 덕흥리벽화분 널방 동벽 벽화: 연못

확실한 것은 연못이 널방 벽화 제재 구성에서 가장 중요시되는 곳에 배치되었다는 사실이다. 이는 화가에게 벽화를 의뢰한 무덤주인부부와 그의 친척들이 연못에 주요한 의미를 부여했음을 뜻한다. 불교에서 연못의 연꽃이 이 세상을 상징하는 穢土에서의 깨달음을 의미한다는 사실을

고려하면, 벽화의 연못에 어떤 뜻이 담겼는지도 미루어 짐작할 수 있다. 이 세상에서 깨달음에 이르면 다음 생에 그 깨달음을 이룬 자는 淨土往生할 수 있다. 더는 輪廻의 수레바퀴를 굴리지 않아도 되는 것이다.

이를 고려할 때, 불교 문화예술 전시실의 공간 일부는 연꽃이 테마가 되어도 좋을 듯하다. 먼저 연꽃이 불교에서 지니는 의미를 이미지와 함께 보여주고, 세계의 여러 지역에서 연꽃이 상징 이미지로 쓰인 사례를 펼쳐면서 전시 공간의 첫 장을 열 수 있다.<sup>11)</sup> 이어 고구려 벽화고분 가운데 연꽃 장식 벽화고분의 사례를 패널이나 짧은 디지털 영상으로 제시하고, 불교사원의 뜰이나 法堂 안을 장식하는 蓮燈이 정토에서의 완전히 자유롭고 새로운 삶에 대한 희구를 담고 있음을 보여주면 관람객들은 새삼 사원에 찾아갔을 때 보았던 연등을 떠올리며 일상 속에서 만나는 연꽃이 지닌 종교적 의미를 다시 생각하게 될 것이다.

불교에서 연꽃은 여러 가지 의미로 사용되지만, 이 가운데 특히 주요한 기능은 정토 왕생한 이들이 태어나는 매개체로서의 연꽃이다. 불교 경전에서는 불교의 낙원이라고 할 수 있는 정토에 존재하는 모든 게 연꽃에서 난다고 설명한다. 사람이 새로 생을 시작할 때, 어머니의 몸에서 다시 나면 인연의 끈이 그대로 이어지게 되므로 정토에서 사람이 날 때는 연꽃을 모체로 삼는다고 한다. 이런 점에서 고구려 고분벽화에 여러 차례 묘사된 蓮花化生 이미지를 불교 문화예술 전시실의 연꽃 전시 공간에 되살리는 것도 의미가 있다.<sup>12)</sup> 실제 순흥 읍내리벽화분 널방 북벽에 그려진 연못에도 이런 의미와 소망이 투사된 것으로 보이기 때문이다.

11) 고대 이집트에서도 수련은 생명의 근원이자 재생의 상징이었다. 인도에서도 연꽃은 신성한 생명의 근원으로 인식되었다(전호태, 『고구려 고분벽화 연구』, 사계절, 2000, 141쪽).

12) 고구려 장천1호분과 삼실총 벽화에는 연화화생 장면이 잘 묘사되어 있다(전호태, 앞의 책, 155~164쪽). 이 이미지는 고구려 출신 畫師가 참여한 일본의 天壽國繡帳에도 수놓였는데, 이런 이미지의 바탕이 된 관념이 고구려에서 신라로 전해졌을 가능성은 매우 크다.

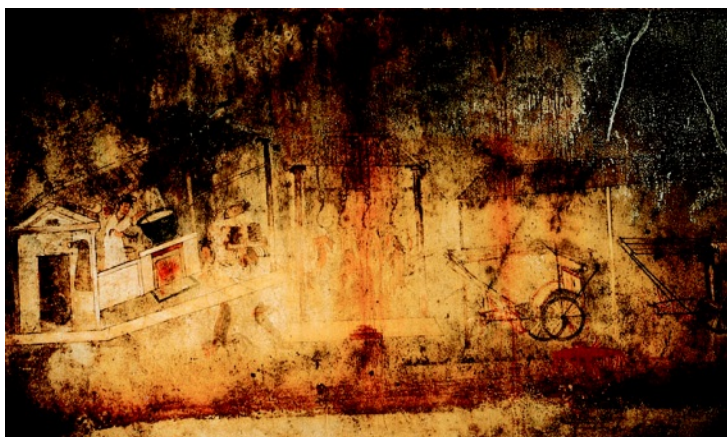
## 2. 고분벽화 전시실

영주 고분벽화박물관 전시의 두 번째 큰 주제는 ‘고분벽화’여야 할 것이다. 순흥 읍내리벽화분과 어숙지술간묘라는 두 기의 벽화고분이 출현하는 과정이나 이후의 전개를 알 수 있는 전시가 포함되어야 하기 때문이다. 순흥의 2기 고분벽화에 고구려의 영향이 드리웠다는 일반적인 평가를 고려하면, 고분벽화 전시실의 첫 전시 공간은 고구려 고분벽화의 전개 과정으로 채워질 수밖에 없다.

고구려 고분벽화의 전개 과정은 초기, 중기, 후기로 나뉜다. 초기 고분벽화의 주제는 생활풍속이다.<sup>13)</sup> 안악3호분, 덕흥리벽화분을 대표로 하는 초기 고분벽화에서 눈여겨볼 것은 무덤주인의 위세를 과시하는 대규모 행렬도이다(<그림 9>). 특히 평양문화권 유적에 두드러진 행렬도는 중국의 漢과 위·진 고분벽화에도 자주 등장하는 제재로 당시의 신분, 지위, 직업에 따라 다른 복식이나 악기, 무기와 무장 등을 알 수 있게 한다. 시기에 따른 회화 기법의 변화도 확인할 수 있다. 관람객은 회랑처럼 꾸며진 전시실 벽면을 따라 흘러가는 영상이나, 때로 잠시 멈춰서 확대되는 실감 동영상 화면을 통해 4세기 중엽, 혹은 5세기 초의 고구려에 살던 사람이 되어 길거리를 매운 대규모 행렬의 움직임과 만날 수 있다. 물론 이런 화면을 펼칠 수 있는 어느 정도 너비의 공간이 전시실 마련되어야 하고, 이를 위한 박물관 전시실 설계 단계의 검토도 전제되어야 한다.<sup>14)</sup>

13) 전호태, 『고구려 고분벽화의 세계』, 서울대출판부, 2004, 110쪽.

14) 필자는 몇몇 국공립박물관과 미술관, 문화예술전당 등의 설립을 위한 자문회의에서 가용 전시 공간을 충분히 확보할 필요성을 여러 차례 제안하였다. 사전 설계 단계에서 10m 이상 높이의 전시물이 세워지거나, 10m 이상 길이의 회랑을 흐르는 디지털 영상을 위한 전시 공간이 고려되지 않는다면, 지역 사회에 새로운 전시 공간이 마련된다고 해도 보다 의미 있고 도전적인, 혹은 실험적인 전시가 기획되고 실현될 여지는 없어진다고 해도 과언이 아니다.



〈그림 9〉 안악3호분 회랑 벽화: 대행렬도 부분,  
〈그림 10〉 안악3호분 앞방 동쪽 결방 벽화: 부엌과 고기창고, 차고

생활풍속이 주제인 고구려 초기 고분벽화는 벽화가 그려지던 시기, 고구려인의 일상생활을 파악하는 데도 큰 도움이 된다. 안악3호분과 덕흥리벽화분 외에도 초기 고분벽화로 편년되는 복사리벽화분, 태성리1호분 등에 묘사된 의식주 관련 내용은 고구려뿐 아니라 신라나 백제 사람들

의 일상생활을 복원하는 데에도 도움이 된다(<그림 10>).

벽화 속의 디딜방아, 부엌에서 일하는 모습, 상차림, 소와 말이 여물을 먹는 외양간과 마구간, 여러 종류의 악기 연주에 맞추어 춤추는 모습, 저고리와 치마, 혹은 저고리와 바지를 입고 갖가지 일을 하는 사람들의 모습을 보여주는 실감 동영상이나 홀로그램, 스틸 컷 방식으로 살려낸 그림 패널은 관람객에게 삼국시대의 일상생활 속으로 들어간 듯한 느낌을 줄 것이다.

고구려 중기 고분벽화는 장식무늬와 사신, 생활풍속이 다양한 방식으로 조합되어 그려진다. 눈길을 끄는 것은 서방에서 전래된 불교가 국가에 의해 공인되고 불교신앙이 국가적 차원에서 장려된 뒤, 사회에 널리 퍼지면서 내세관도 불교의 영향을 받게 되었음이 고분벽화로 확인된다는 사실이다. 연꽃무늬 장식 고분벽화는 그러한 사회적, 종교적 변화를 보여주는 좋은 사례이다(<그림 11>).<sup>15)</sup> 앞의 불교를 주제로 한 전시 공간과 맥락이 닿는 이런 변화상을 고분벽화 전시실에서는 어떻게 보여줄 것인지 큐레이터와 스토리텔러는 진지하게 고민해볼 필요가 있다.

---

15) 전호태, 앞의 책, 181쪽.





<그림 11> 환인 장군묘 투시 복원 모형

가장 좋은 방법은 고분벽화에서 불교적 제재의 비중이 높아지는 과정을 연속된 화면으로 보여주는 것이다. 앞의 대규모 행렬도를 영상 흐름으로 처리하는 방식을 원용하여 화면이 흘러가면서 연꽃의 비중이 높아지는 사례를 차례, 차례 보여줄 수도 있고, 천장고임의 벽화 구성이 바뀌는 과정을 보여줄 수도 있다.<sup>16)</sup> 쌍영총과 같이 중기의 마지막 단계를 보여준 벽화고분을 3D 화면으로 재현하여 불교를 중심으로 한 사교의 변화가 벽화 구성을 어떻게 바꾸었는지 관람객이 일반 전시실과는 구별된 공간 안에서 가상의 경험을 하게 할 수도 있다. 쌍영총에 그려졌듯이 승려를 따라 불교사원으로 가는 귀부인의 행렬을 되살리고, 화면 아래를 받치는 청룡과 백호를 커다랗게 그려 후기 고분벽화 특유의 四神시대가

16) 형제 무덤처럼 크기도 구조도 같은 각저총과 무용총이 벽화 제재와 구성에서는 뚜렷한 차이를 보이는데, 특히 널방 천장고임 벽화가 그러하다. 널쿨 중심에서 연꽃과 하늘세계의 존재로 가득한 공간으로 변화하는 과정을 편집하여 간단한 영상으로 보여준다면, 관람객은 여기에서 깊은 인상을 받을 수도 있다.

다가오고 있음을 넌지시 알릴 수도 있다. 쌍영총 앞방과 널방 천장 덮개 돌을 장식한 연꽃을 잘 살려 5세기 말의 고구려에서는 불교를 중심으로 한 사고와 행위가 널리 퍼졌다는 사실을 알려야 함은 물론이다.<sup>17)</sup>

고구려의 후기 고분벽화 주제는 사신이다. 강서대묘 벽화의 玄武로 잘 알려진 사신은 한 해 동안 태양이 가는 길인 黃道에서 만나는 28개 별 자리를 형상화한 우주적 방위 神獸이다. 동서남북 7개씩의 별자리를 각각 청룡, 백호, 주작, 현무로 형상화했으니, 별자리 묶음이라고도 할 수 있다(<그림 12>).<sup>18)</sup> 순흥의 읍내리벽화분 등에 사신과 관련된 그림은 보이지 않으나, 사신 관념이 陰陽五行 신앙과 관련이 깊음을 고려하면 관람객이 영주 고분벽화박물관의 고분벽화 전시실에서 사신의 세계를 공부하는 것도 의미가 있다.

17) 앞방과 널방 천장돌의 연꽃 그림에서 읽어낼 수 있는 양식적인 차이, 여기에서 유추할 수 있는 고구려 남북문화권의 대조적인 연꽃 표현 방식은 어떤 면에서는 상당히 전문적인 지식을 전제로 하는 것이어서 굳이 영상이나 패널로 설명하거나 알릴 필요는 없을 듯하다. 이런 경우에는 관람객이 호기심이 동하거나 원하는 경우, QR 코드를 찍어 추가적인 설명을 듣는 쪽으로 유도해도 좋을 듯하다.

18) 여기서 고구려 천문과 관련한 별도의 전시 공간을 마련하는 것도 적극적으로 고려해 볼 만하다. 이와 관련하여 고구려 천문의 발전과정을 정리한 김일권의 일련의 저작물이 참고될 수도 있을 것이다(김일권, 『동양 천문사상 하늘의 역사』, 예문서원, 2008; 김일권, 『고구려 별자리와 신화』, 사계절, 2008; 김일권, 『우리 역사의 하늘과 별자리』, 고즈윈, 2008).





〈그림 12〉 남포 약수리벽화분 널방 동벽과 남벽 벽화: 별자리와 주작, 청룡,  
 〈그림 13〉 남포 강서대묘 널방 북벽 벽화: 현무

처음 고분벽화의 한 귀퉁이에서 모습을 보이던 사신이 점차 벽화 제작 구성에서 지니는 비중을 높여가는 과정은 사신 신앙의 성숙 및 유행을 보여준다는 점에서 주목할 필요가 있다. 큐레이터와 스토리텔러는 무

덤칸의 천장고임 1층에 모습을 보이던 사신이 벽면으로 내려와 마침내 벽면의 중심적 제재로 자리 잡는 과정을 한 편의 디지털 영상으로 보여주기 위해 적극적으로 협업할 필요가 있다. 동영상 설계자들은 슬라이드 화면을 바꾸거나, 책장을 넘기듯이 영상을 구성하여 보여주는 방식 등에 대해서도 적극적으로 논의하여야 한다. 어떤 경우이든, 관람객은 어설픈 게 그려지던 사신이 마치 실재하는 듯이 사실적이고 신비한 모습으로 바뀌는 과정을 보면서 청룡과 백호에 대한 막연한 이미지가 구체화한 듯한 느낌에 젖어 들 것이다.

영상이 고구려 강서대묘의 사신으로 바뀌는 마지막 화면에서 더 나아갈 필요는 없을 듯하다(<그림 13>).<sup>19)</sup> 고려와 조선시대 石棺이나 깃발에 그려지는 사신은 예술적으로 이전보다 많이 후퇴한다. 이것은 사신에 투사되는 종교적 의미, 사신이 지니는 관념적 무게감도 달라짐을 뜻한다. 관람객이 이런 변화과정까지 관심을 기울이거나 알고 싶어 하지는 않을 것이다.

---

19) 고구려 사신 표현의 정점을 잘 보여주는 강서대묘 벽화는 QR 코드로 별도의 상세한 설명 코너로 안내하거나, 강서대묘를 주제로 만든 3분~4분 길이의 설명 동영상을 새로운 공간에서 화면으로 관람객과 만나게 하는 것도 고려할 만하다. 고구려 평원왕의 왕릉으로 추정되기도 하는 강서대묘는 독자의 전시 공간이 배정될 만한 가치가 충분한 유적 가운데 하나이다(전호태, 「고구려 강서대묘 벽화 연구」, 『한국고대사연구』 104, 한국고대사학회, 2021, 131~160쪽).



〈그림 14〉 중국 하북 안평 녹가장 동한묘 중실 서벽 벽화: 群車出行

고분벽화를 주제로 한 전시실의 또 다른 공간은 필요에 따라 중국과 일본 등 동아시아 다른 지역 고분벽화의 전개 과정을 펼쳐 보이는 장소가 될 수도 있다(<그림 14>).<sup>20)</sup> 이집트, 이탈리아, 그리스를 비롯한 지중해 문명권 고분벽화의 전개 과정을 정리한 이미지 패넬과 3D 화면 느낌의 영상을 제작하여 선보이는 특별 기획 전시 공간으로 쓰는 것도 고려할 만하다.

---

20) 이런 공간은 일반적으로 박물관이나 미술관에서 기획전시나 특별전시에 활용되는 별도의 여유 공간이기도 하다. 평소에는 이 공간에서 특정 주제의 실감 동영상 2~3편을 번갈아 상영할 수도 있다. 물론, 이 경우 공간 안에 별도의 시설물은 두지 않아야 할 것이다.



〈그림 15〉 중국 감숙 가옥관7호묘 전실 동벽 벽화: 장원 생활,  
〈그림 16〉 일본 후쿠오카 王塚 석실 복원 모형

이 전시실은 때로 고분벽화 외에 고분벽화와 유사한 다른 미술 장르를 보여주는 짧은 기획 전시 공간으로 사용되어도 좋을 것이다. 중국에서 고분벽화와 함께 발달한 화상석이나 화상전, 화상선화의 역사를 보여주는 공간이 될 수도 있고(〈그림 15〉), 한국사의 전개와 관련이 깊은 일본의 장식고분이나 畿内の 한국과 중국 스타일 고분벽화 전시에 사용될 수도 있다(〈그림 16〉).

### 3. 영주 문화 전시실

영주 고분벽화박물관 전시의 세 번째 큰 주제는 ‘영주 문화’여야 한다. 삼국시대에 고구려와 신라의 문화가 만나는 곳, 그런 영주 문화의 성격, 영주 사람들의 삶과 관념 세계가 전시의 큰 주제가 되어야 할 것이다. 순흥의 두 벽화고분도 고구려와 신라 문화가 만나는 과정과 결과를 보여주는 유적이라고 할 수 있으므로 이와 관련된 스토리텔링을 바탕으로 전시가 이루어지는 게 바람직하다.

영주의 순흥은 일시 고구려의 영토였다는 기사가 전한다.<sup>21)</sup> 하지만

21) 김현숙은 순흥이 고구려의 급별산군이었다가 신라의 급산군이 되었다는 『삼국사기』

영주 일원이 삼국시대 대부분 기간 신라의 영역이었음은 확실하다. 炤智麻立干이 영주 일대를 巡幸하고, 지역 지배자의 딸을 궁궐에 들였다는 기사는 영주가 신라로서는 고구려와 영역을 맞대는 국경의 요충으로 중요시되었음을 재확인시켜 준다.<sup>22)</sup> 길을 가로막는 장애가 없던 동해안으로는 고구려의 남하가 쉬웠지만, 태백산맥과 소백산맥으로 둘러싸인 영남 내륙으로 고구려 세력이 진입하기는 쉽지 않았다는 사실을 소지마립간의 영주지역 순행 기사를 통해서도 확인할 수 있다.

그러나 이런 영주지역으로도 고구려 문화의 침투가 가능했음을 순흥의 두 벽화고분이 잘 보여준다. 읍내리벽화분이나 어숙지술간묘 모두 무덤구조와 축조 방식에서 고구려의 영향이 강하게 작용했음이 확실하기 때문이다.<sup>23)</sup> 게다가 고분벽화라는 장의 미술 장르가 고구려에서 전해졌음은 두말할 필요 없다.

영주는 문화적 접이지대이다. 삼국시대가 끝나기까지 신라는 고구려로부터 새로운 문화를 전해 받았다. 특히 5세기 전성기 고구려 문화는 동북아시아 문화를 선도하고 있었으므로 신라로서는 이런 문화를 받아들여 자국 문화의 수준을 높일 필요가 있었다. 5세기에 고구려 문화가 신라로 전해지는 과정에 가장 먼저 혜택을 입는 지역이 국경 남쪽 영주의 순흥일대였다. 전성기 고구려 문화는 영주를 거쳐 신라의 왕경으로 전해졌다

---

의 기사에 근거하여 고구려가 소백산맥 이남까지 세력을 뻗었을 가능성이 있다고 보았다(金賢淑, 「4~6세기경 小白山脈 以東地域의 領域向方 三國史記 地理志의 慶北地域 高句麗郡縣을 중심으로」, 『한국고대사연구』 26, 한국고대사학회, 2002, 75~114쪽).

22) 소지마립간이 미녀 벽화를 만난 날이군이 지금의 영주이다(『三國史記』 卷3, 「新羅本紀」 3, 炤知麻立干 22年, “王幸捺已郡, 郡人波路有女子, 名曰碧花年十六歲, 眞國色也, 其父衣之以錦繡置輦, 輦以色絹獻王”).

23) 전호태, 앞의 논문, 7~38쪽.



〈그림 18〉 순흥 읍내리벽화분 널방 서벽 벽화 모사도: 버드나무,  
 〈그림 19〉 중국 낙양 북위 영무석실 석각선화: 버드나무

순흥 읍내리벽화분의 일부 벽화 제재는 불교와 직접 관련이 없다. 영주를 포함한 이 지역 전체에서 믿어지던 전통적인 신앙과 관련이 있다. 그중 하나가 벽화로 그려진 버드나무이다(〈그림 18〉). 전통 신앙에서 버드나무는 사악한 존재를 물리치는 데에 쓰이는 신목(神木)이다.<sup>24)</sup> 고대 동북아시아의 여러 민족은 제천행사 때에 버드나무를 신목으로 썼다. 고구려를 구성하는 민족의 일부이기도 했던 선비족이나 거란족에게 버드나무는 신목으로 여겨졌다(〈그림 19〉).<sup>25)</sup> 몽골의 솿대인 오보 꼭대기에 꽂는 것도 버드나무의 가지이다. 한국의 민속에서도 버드나무 가지는 귀신을 쫓을 때 사용하는 신성한 도구이다.

이런 사실들을 고려할 때, 영주 문화를 주제로 하는 세 번째 전시실의 첫 번째 전시 공간에 설치해야 할 건 솿대이다. 삼한시대 馬韓의 蘇塗를 이 솿대가 설치된 곳으로 보기도 하는데, 솿대의 끝에 나무로 만든 새를 올리는 건 솿대를 땅과 하늘 사이의 기둥으로 여기기 때문이다.<sup>26)</sup> 기둥

24) 최혜영, 「버드나무 신화소를 통해 본 유라시아 지역의 문명 교류의 가능성 혹은 그 接點」, 『동북아역사논총』 22, 동북아역사재단, 2008, 185~217쪽.

25) 박원길, 『유라시아 초원제국의 샤마니즘』, 민속원, 2001, 81~84쪽.

26) 대전 괴정동 출토 농경문 청동기에 묘사된 나뭇가지 끝의 새는 소도에 솿대를 세웠다는 직접적인 증거에 가깝다. 솿대라는 말이 소도라는 글자로 정착되었음을 짐작하게



이 하늘에 닿지 못한다면, 솟대 위의 새가 날아 하늘로도 가고, 저 먼 땅 끝 어딘가에 있다는 죽은 자의 세계, 조상신의 땅으로 갈 수도 있는 것이다. 소도와 솟대, 오보와 버드나무 가지 신화를 중심으로 스토리텔링하고, 이를 전시 공간에 적용하는 게 영주 문화 전시실을 담당할 큐레이터와 스토리텔러가 할 일이다.

고구려 건국시조 주몽의 어머니 유화는 이름대로면 버드나무 꽃이다. 이런 점에서 버들꽃 유화는 물가의 신목인 버드나무와 관련이 깊은 여신이라고 할 수 있다. 버드나무 여신인 유화의 입이 닳 밭이 되어 말을 하지 못했듯이 신라의 첫 왕비 알영도 계룡의 옆구리에서 태어났을 때, 입이 닳 부리 같아서 울음소리도 제대로 내지 못했다. 아기를 北川 냇물에 씻겨 부리가 떨어지게 한 뒤에야 ‘응애, 응애’ 하면서 사람의 울음소리를 냈다는 것이다.<sup>27)</sup>

유화와 알영, 두 여신이 비슷한 이미지와 이야기 전개를 보이는 건 무엇 때문일까. 하백의 딸인 유화, 계룡이 낳은 아기 알영에게 새의 이미지가 드리워진 건 어째서일까? 유화가 버들꽃으로 불린 데서 미루어 짐작할 수 있듯이 솟대에 꽃은 버드나무 가지 끝의 새는 하늘과 땅, 이 세계와 저세상 사이를 오갈 수 있다. 신이자 사람이고, 사람이자 신이다. 유화와 알영은 신과 사람 사이에 있으니, 신이기도 하고 사람이기도 하다. 대전 괴정동 출토 농경문 청동기에서 알 수 있듯이 솟대 설화, 신목과 새 신화는 역사시대 초기를 살던 사람들에게는 익숙한 이야기였다(<그림 20>). 이런 이야기가 디지털 영상과 패널, 유물로 영주 문화 전시실의 첫 번째 전시 공간에 채워져야 한다.

관람객이 신목인 버드나무 이야기 전시 공간을 지난 뒤 들어가게 되는 두 번째 전시 공간의 주제는 신석기시대부터 현재에 이르기까지 전통적이고 보편적인 신앙의 대상이자, 전설과 신화의 주인공인 ‘뱀과 용’

---

하는 유물 장식문이기도 하다(전호태, 『고대 한국의 풍경』, 성균관대출판부, 2020, 88~90쪽).

27) 『三國遺事』 卷1, 「紀異」 1, 新羅始祖 朴赫居世, “然而唇似雞鶩將浴於月城北川其鶩撥落, 因名其川曰撥川.”

이다. 순흥 읍내리벽화분의 문지기 역사가 두 손에 쥐고 있는 뱀은 고구려의 고분벽화에도 여러 차례 등장한다(<그림 21>). 고구려 삼실총 벽화의 우주역사는 뱀을 곁에 두거나, 뱀이 팔이나 다리를 감고 있도록 둔다(<그림 22>). 삼실총 벽화에는 목에 뱀을 걸고 있는 모습으로 그려진 우주역사도 있다.<sup>28)</sup> 하늘 세계를 받쳐 든 이 우주역사들은 뱀과 싸우는 게 아니라 뱀과 함께 있다.

몇몇 고대 신화에서 뱀은 사람에게 해를 주는 악한 생명체로 그려진다. 하지만, 신화와 전설이 만들어지기 시작하던 오랜 옛날로 거슬러 올라갈수록 뱀은 신성하고 강력한 힘을 지닌 신령스러운 존재에 가까워진다.<sup>29)</sup> 고대사회에서 뱀은 재생의 힘을 지닌, 심지어 不死의 능력이 있는 신비하고 특별한 생명체다. 세계 여러 나라에서 뱀은 성스러운 공간을 지키는 지킴이이거나, 신성 공간의 중심적 존재, 곧 신이기도 하다. 이 뱀에서 비롯된 신성한 생명체이자 신적 존재가 용이다.



<그림 20> 대전 괴정동 출토 농경문 청동기: 숫대의 새,  
 <그림 21> 순흥 읍내리벽화분 널방 서벽 벽화 모사도: 뱀,  
 <그림 22> 집안 삼실총 제3실 동벽 벽화 모사도: 뱀

울산 천전리 각석에 네 차례 모습을 보이는 용은 뱀처럼 그려지기도

28) 전호태, 『고구려 벽화고분』, 돌베개, 2016, 245~246쪽.

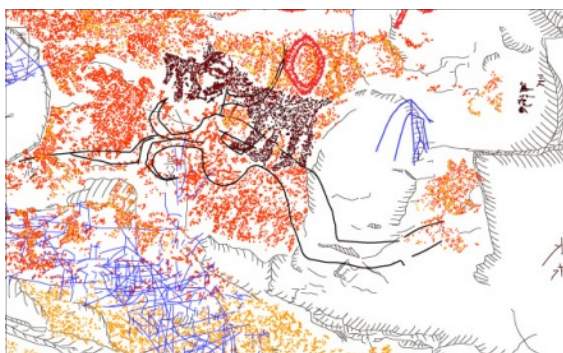
29) 고대 신화의 흔적이 힌두교와 같은 종교나 일반 민속 신앙의 형태로 비교적 잘 남아 있는 인도와 동남아시아 일대 일부 주민들에게 뱀은 여전히 신성한 동물이거나, 신의 화신이다.



하고, 악어처럼 묘사되기도 한다.<sup>30)</sup> 신라 특유의 새가 부리를 벌린 듯한 모습으로 새겨진 용도 있고, 고구려 고분벽화의 용처럼 묘사된 사례도 있다. 고대사회에서 기우제를 지낼 때, 기도의 대상이던 龍神의 정체도 용이고, 뱀이다.

용이나 뱀은 오늘날 디지털 게임에서도 중요한 역할을 맡는다. 비록 악한 존재로 그려지는 게 일반적이지만, 뱀이나 용은 매우 강력한 힘을 발휘하는 주요한 조역 가운데 하나이다. 뱀과 용의 이미지, 용과 뱀에 대한 관념은 오늘날에도 인류의 삶과 떼려야 뗄 수 없는 관계를 맺고 있는 셈이다.

동아시아의 많은 신화와 전설에 등장하고, 불교와 같은 주요한 종교에서도 맡은 역할이 큰 뱀과 용을 전통 신앙을 주제로 한 전시 공간에 주인공으로 남아 있게 하면 관람객들도 큰 관심을 보일 가능성이 크다. 문제는 큐레이터와 스토리텔러가 이 전시 공간을 어떤 방식으로 꾸밀 것인가이다. 디지털 영상이 지니는 비중, 패널의 배치 방식, 전체 동선의 흐름 같은 걸 자연스럽게 편안하게 잡아가야 하지만, 이야말로 쉽지 않은 일이기 때문이다.



<그림 23> 울산 천전리 각석 주암면 남쪽 세선각: 용,

30) 전호태, 『울산 천전리 각석 암각화 토폰읽기』, 민속원, 2021, 161~171쪽.



<그림 24> 경주 천마총 출토 금동제 합 장식문: 용

큐레이터와 스토리텔러는 순흥 읍내리벽화분에 보이는 뱀의 모습을 보여주면서 뱀과 용이 등장하는 고구려 고분벽화의 여러 사례까지 포함한 간단한 디지털 영상을 먼저 선보이는 게 좋을 듯하다. 제3전시실에 들어선 관람객으로서 왜 뱀과 용의 전시 공간이 별도로 마련되어야 하는지 먼저 이해하고 받아들여야 하기 때문이다. 뱀과 용의 사례 소개에 이어 신라의 왕경이던 경주 출토 유물, 특히 토우에 보이는 뱀과 용의 사례가 패널이나 스틸 컷 화면으로 보이고, 필요에 따라서는 이를 복제한 유물 일부를 이어지는 공간에 전시하는 것도 좋을 듯하다.

뱀과 용의 전시 공간에서 반드시 등장해야 할 유물사진, 혹은 화면은 천전리 각석에 새겨진 신라 양식의 용이다(<그림 23>). 가능한 한 크게 뽑아낸 사진이나 디지털 복제 화면으로 이런 용의 형상을 보여주는 과정에 경주 천마총 출토 金銅盒에 새겨진 용을 포함한 신라 유물에 보이는 용의 모습도 이어 나가며 볼 수 있게 하는 것도 전시기법으로서는 고려할 만하다(<그림 24>). 이런 전시 공간의 일부에 신라시대 祈雨祭와 관련한 기록과 해석을 간략하게 정리한 디지털 화면이 떠오르게 하는 것도 좋다.<sup>31)</sup> 큐레이터와 스토리텔러는 昇天하는 용이 관람객을 다

31) 용과 기우제와 관련된 기록과 의미는 조법중에 의해 일괄 정리되었다(조법중, 『한국 고대사회와 용-『삼국사기』에 나타난 용 관련 내용을 중심으로』, 『용, 그 신화와 문화』 한국편, 민속원, 2002, 148~150쪽). 주몽이 사슴을 붙잡아 거꾸로 매달고 하늘

음 전시 공간으로 안내하는 듯한 인상을 주도록 영상을 마무리하는 것도 고려해볼 만하다.

영주 문화를 주제로 하는 전시실의 세 번째 공간은 읍내리벽화분과 어숙지술간묘 축조에 적용한 돌방무덤이 어떤 과정을 거쳐 영주지역에 출현하였는가를 설명하는 데 쓰이는 게 좋을 듯하다. 5세기에 도 신라의 왕경에서는 돌무지덧널무덤[적석목곽분]이 주류를 이루고 있었고<sup>32)</sup>, 신라의 귀족들은 이런 무덤 양식이 지배층의 권위를 보여주는 것이라고 여겼다. 돌무지덧널무덤은 매장 주체부가 그리 크지 않아도 돌무지를 높게 쌓고 그 위에 흙을 덮어 보통 높은 언덕보다 거대해지게 만든다. 이렇게 만들면 백성들이 무덤에 묻힌 사람과 그 가족을 우러러보게 하는 효과가 있었기 때문일 것이다.

그런데 왕경의 주변 도시에서도 채택되던 돌무지덧널무덤 대신 영주 일대에서는 5세기에 새롭게 흙무지돌방무덤을 만들기 시작했으니<sup>33)</sup>, 어떤 면에서는 왕경의 문화적 흐름에 엇박자를 놓는 거나 비슷했다. 내용 상으로는 시대에 앞서가는 것이었지만, 당시의 관행이나, 일반적인 시각에서는 지방의 지배층이 왕경 귀족의 흉내를 내는 게 상식이었음에도 언제인가부터 영주에서는 그런 일이 계속되지 않았던 것이다.

고고학적 조사 결과에 따르면 영주에서는 5세기 전반까지 왕경의 돌무지덧널무덤보다 낮은 등급의 돌널무덤이 만들어졌다. 물론 지배층을 위한 것이다. 그러나 얼마간 계속되던 돌널무덤 만들기가 어느 순간 그치고, 이를 대신하여 고구려식의 흙무지돌방무덤이 만들어지기 시작한

---

을 향해 울부짖게 해 비류국 도읍이 홍수에 잠기게 했다는 이야기도 일종의 기우제 일화에 해당한다(『東國李相國集』 所引, 『舊三國史』, 「東明王本紀」, “西狩獲白鹿, 倒懸於蟹原, 呪曰, 天若不雨而漂沒沸流王都者, 我固不汝放矣, 欲免斯難, 汝能訴天, 其鹿哀鳴, 聲徹于天, 霖雨七日, 漂沒松讓都”). 이 과정에 용과 관련하여 백성들 사이에 떠도는 온갖 이야기들이 무질서해 보일 정도로 다채롭게 소개될 수도 있을 듯하다(전호태, 『글바위 하늘의 문, 울산 천전리 각석 이야기』, 진인진, 2020, 119~131쪽).

32) 이한상, 「읍내리 분묘군의 편년을 통해 본 5세기 순흥지역의 위상」, 『역사문화연구』 19, 한국외국어대학교 역사문화연구소, 2003, 1~34쪽.

33) 전호태, 앞의 논문, 18~19쪽.

것이다. 이는 고구려 문화의 영향이라고밖에 볼 수 없는 현상이다.

영주 문화 전시실의 무덤 역사 전시 공간에서는 영주에서 조사되고 보고된 다양한 무덤 양식이 주변의 다른 지역 및 신라 왕경과 어떤 맥락 관계를 이루는지 보여주어야 할 것이다. 무덤 양식과 관련하여 고구려의 매장 문화 및 이와 관련된 관념 세계가 언제 어떤 방식으로 영주에 영향을 끼치기 시작했는지, 이런 새로운 흐름이 소백산맥 이북의 고구려 스타일 무덤 양식 변화와 어떤 식으로 관련되는지 관람객이 쉽게 이해할 수 있게 전시가 이루어져야 할 것이다.

무덤을 축조하는 과정이나 이후의 모습은 모형이나 단면도 패널로 보여주는 정도로는 관람객이 제대로 이해하기 어렵다. 관람객이 버튼을 누르거나 해당 공간에 가까이 가면 홀로그램이 작동하거나 3D 영상이 돌아가는 식으로 전시가 이루어지는 게 바람직하다. 관람객이 버튼 대신 QR 코드를 찍어 별도의 설명을 듣거나, 스마트폰 앱을 연동시켜 전시 세부 설명 및 영상 전개를 동시에 시청하게 하는 것도 권장할 만하다. 고고학자에게 익숙한 것이라도 보통의 관람객은 낯설게 느껴질 수 있으므로 해당 디지털 동영상은 가능하면 무덤 축조 과정을 자세히 볼 수 있게 제작되어야 할 것이다. 무덤의 축조를 마친 뒤 무덤 주인을 그 안에 안치하고 마무리한 뒤, 밖에서 제사 지내는 장면까지 보여주면 더 좋을 것이다.

이런 식으로 꾸며진 세 개의 큰 전시실과 각각의 세부 전시 공간을 일별하고 나온 관람객은 박물관 중앙에 설치된 가상의 읍내리벽화분 및 어숙지술간묘를 새로운 시각으로 보게 될 것이다. 순흥 읍내리벽화분이나 어숙지술간묘가 자리 잡은 시공간적 위치와 의미를 제대로 이해했다는 생각이 들지도 모른다. 관람객이 된 여행객이 가족이든 개인이든, 영주에 있는 크지 않은 고분벽화박물관에 들렀다가 현대의 다양한 디지털 기술이 접목된 전시 공간을 경험한 느낌은 남다를 수밖에 없다. 스마트폰에 설치된 고분벽화박물관 앱 브라우저를 첫 번째 화면에 옮겨 놓을 지도 모른다. 이 정도면 매우 성공적인 박물관 전시가 아니겠는가.

## IV. 맺음말

박물관, 미술관이 디지털 기술이 지배하기 시작한 새로운 사회에 적합한 전시를 구상하고 실행하는 것은 당연하고 필수적이다. 실물 유물과 유적 접근이 제한적일 수밖에 없는 고대사회와 문화가 전시의 주체일 경우, 디지털 전시는 이런 한계를 극복하는 데에 매우 효과적인 해결 방안일 수 있다. 구상하는 수준을 벗어나 실행 단계에 접어든 영주 고분벽화박물관 전시 설계자들이 적극적으로 검토해야 할 일도 디지털 전시와 실물 전시의 효과적인 결합 방식이다.

영주 순흥 발건 2기 벽화고분에 초점을 맞추어 설계되고 꾸며질 이 박물관 전시의 주제는 크게 셋으로 나뉠 수밖에 없다. 불교 문화예술, 고분벽화, 영주 문화가 그것이다. 물론 세 개의 큰 전시실은 여러 개의 작은 전시 공간으로 나뉘어야 할 것이다. 관람객들은 이런 공간을 통해 영주 문화를 재인식하고, 고분벽화라는 독특한 미술 장르, 고대사회에서 불교 문화예술이 차지하는 위상에 대해 구체적으로 이해하는 의미 있는 시간을 보낼 수 있을 것이다.

현대의 디지털 전시는 실물 전시를 보완하는 정도를 넘어 전시를 시공간적으로 확장하고, 관람객이 타임머신을 타고 시간여행을 하며 가상의 실제 경험을 한 듯이 느끼게 할 수 있다. 어떤 면에서는 가끔 등장하는 실물 전시가 가상의 과거 경험을 위한 매개체로 여겨지는 정도에 이를 가능성도 있다. 물론 이를 위해서는 큐레이터와 스토리텔러, 앱 프로그래머가 한 팀을 이룬 협업 체제가 먼저 만들어지고 장시간 가동되어야 할 것이다.

영주 고분벽화박물관이 미래 전시의 모델로 자리 잡으려면 전시 설계자들은 QR 코드를 활용한 전시 설명과 스마트폰 앱에 연동되는 디지털 영상, 다양한 기법이 동원된 실감 동영상 및 홀로그램 제작 등에 많은 시간을 투자해야 한다. 박물관 설립과 운영을 주도할 지방자치단체 역시 상당한 수준의 예산을 확보하고 투입할 수 있어야 한다. 이를 위한 기업 메세나 차원의 협력 체제 구축도 매우 주요한 선행 요건이다.

비록 설립과 개설 단계에 이런 체제가 완전히 구축되고 예산 투입이 이루어지기는 어렵다고 하더라도 관계자들과 지역 사회 전체가 목표 달성을 위한 각 단계를 차근, 차근 밟아나가겠다는 의지는 공유할 필요가 있다. 영주 고분벽화박물관이 K-콘텐츠에 기반한 설득력 있는 스토리텔링을 바탕으로 디지털 전시와 실물 전시가 잘 어우러진 새로운 유형의 전시 모델을 보여줄 수 있다면, 지방 자치 단위 문화예술 및 교육 운동의 모범 사례로 평가받으며 이런 흐름을 선도해 나갈 수도 있을 것이다.

※ 이 논문은 2023년 04월 11일에 투고 완료되어  
2023년 05월 25일부터 06월 07일까지 심사위원이 심사하고,  
2023년 06월 08일 편집위원회에서 게재 결정된 논문임.

## 참고문헌

『三國史記』, 『三國遺事』, 『東國李相國集』.

김일권, 『동양 천문사상 하늘의 역사』, 예문서원, 2008.

김일권, 『고구려 별자리와 신화』, 사계절, 2008.

김일권, 『우리 역사의 하늘과 별자리』, 고즈윈, 2008.

金賢淑, 「4~6세기경 小白山脈 以東地域의 領域向方 三國史記 地理志의 慶北地域 高句麗郡縣을 중심으로」, 『한국고대사연구』 26, 한국고대사학회, 2002, 75~114쪽.

박원길, 『유라시아 초원제국의 샤머니즘』, 민속원, 2001.

이한상, 「읍내리 분묘군의 편년을 통해 본 5세기 순흥지역의 위상」, 『역사문화연구』 19, 한국외국어대학교 역사문화연구소, 2003, 1~34쪽.

이한상, 『황금의 나라 신라』, 김영사, 2004.

전호태, 『고구려 고분벽화 연구』, 사계절, 2000.

전호태, 『고구려 고분벽화의 세계』, 서울대출판부, 2004.

전호태, 『고구려 벽화고분』, 돌베개, 2016.

전호태, 『고구려 생활문화사 연구』, 서울대출판문화원, 2016.

전호태, 『고대 한국의 풍경』, 성균관대출판부, 2020.

전호태, 『글바위 하늘의 문, 울산 천전리 각석 이야기』, 진인진, 2020.

전호태, 「고구려 강서대묘 벽화 연구」, 『한국고대사연구』 104, 한국고대사학회, 2021, 131~160쪽.

전호태, 「영주 순흥 신라 벽화고분의 가치와 의의」, 『한국문화연구』 41, 이화여자 대학교 한국문화연구원, 2021, 7~38쪽.

전호태, 『울산 천전리 각석 암각화 토포아보기』, 민속원, 2021.

조법종, 「한국 고대사회와 용-『삼국사기』에 나타난 용 관련 내용을 중심으로」, 『용, 그 신화와 문화』 한국편, 민속원, 2002.

최혜영, 「버드나무 신화소를 통해 본 유라시아 지역의 문명 교류의 가능성 혹은 그 接點」, 『동북아역사논총』 22, 동북아역사재단, 2008, 187~217쪽.

Abstract

## Displaying Digital Exhibitions and Cultural Content in Yeongju Museum of Tomb Murals

Jeon, Ho-tae

The museum of tomb murals that is to be built in Yeongju is the first of its kind in Korea. Its establishment will have a lot of value considering that a tomb mural is a form of art that encompasses various aspects of life and philosophies of the time. Employing the new digital technologies in planning and designing the exhibitions and including videos would help the new museum in Yeongju pioneer a new path domestically and internationally.

Since the museum will focus on the two mural tombs found in Sunheung, Yeongju, it will explore three themes: Buddhist culture, tomb murals, and the local culture of Yeongju. The three large exhibition spaces will then break into multiple small sections where the visitors can learn about Yeongju's culture as well as a unique genre of art that is tomb murals and the role that Buddhist art had in ancient culture.

With digital technology having become an integral part of our lives, museums should also strive to integrate such new methods into their exhibitions. When dealing with the elements of ancient society and culture with limited access to physical artifacts and sites, digital exhibitions can possibly provide a solution. The curators of Yeongju Museum of Tomb Murals should also seek effectively integrate digital and physical exhibitions, investing time and effort in making



projections using different methods, holograms, digital videos that can interact with smartphone applications, and QR-based labels.

The local government in charge of building the new museum should also focus on securing significant funds while cooperating with private companies.

**keywords :**

Yeongju, Museum of Tomb Murals, digital exhibition, cultural contents, storytelling

