

삼국시대 장식대도

박경도, 108호 신라실 18:00~18:30

삼국시대 지배층의 무덤에는 문헌 사람의 신분과 그 사람이 생전에 지녔던 권력, 경제력 등을 대변해 주는 화려하고 다양한 유물이 부장되어 있습니다. 금은 세공으로 만든 장신구는 복식품으로 기능하였으며 이 가운데에는 장식대도(裝飾大刀)도 포함되어 있습니다.

장식대도는 칼 손잡이 끝부분을 어떠한 모양으로 만들었는가에 따라 그 종류가 나뉘는데 소환두대도(素環頭大刀), 삼엽환두대도(三葉環頭大刀), 삼루환두대도(三累環頭大刀), 용봉환두대도(龍鳳環頭大刀), 원두대도(圓頭大刀), 규두대도(圭頭大刀), 귀면장식대도(鬼面裝飾大刀), 방두대도(方頭大刀) 등이 있습니다. 이러한 다양한 종류의 고리를 금이나 금동으로 도금하거나 얇은 은판으로 덧씌워 장식하고, 때로는 금, 은, 구리를 이용하여 상감기법으로 용, 귀갑, 꽃, 물결, 직선, 점 등의 무늬를 표현하기도 하였습니다.

이렇게 화려하게 장식된 장식대도는 실제 전투에서 사용하는 실전무기로 사용되었다기보다는 칼을 지닌 사람의 정치적인 지위나 신분을 드러내주는 위세품(威勢品)의 일종으로 사용되었으며, 피장자가 패용(佩用)하고 있던 대도는 그 사람의 군사지휘권을 나타내 주는 것이기도 하였습니다.

삼국시대에 장식대도를 통치에 가장 적극적으로 활용한 나라는 신라이며, 백제나 가야에 비해 수량이 월등하게 많고 신분에 따라 사용할 수 있는 장식대도의 종류가 제한되어 있었습니다.



소환두대도

삼엽환두대도

삼루환두대도

용봉문환두대도

그림1. 신라 장식대도의 위계

신라에서는 4세기 후반~6세기 전반까지 소환두대도, 삼엽환두대도, 삼루환두대도, 용봉환두대도와 같은 장식대도를 만들어 사용하였고, '소환두대도-삼엽환두대도-삼루환두대도-용봉환두대도'의 위계가 확인됩니다. 이 가운데 삼엽환두대도와 삼루환두대도가 가장 활발하게 제작·사용되었으며, 5세기 후반에는 주로 백제

와 가야에서 만들어 사용하던 용봉환두대도가 신라에 전해졌고 이를 신라적인 양식으로 수용·발전시켰습니다.

신라의 장식대도는 백제나 가야와는 구분되는 몇 가지 특징을 지니고 있습니다.

먼저, 대도의 칼집에 새끼칼(小刀)을 만들어 붙인 모자환두대도(母子環頭大刀)의 제작입니다. 삼엽환두대도, 삼루환두대도에서 많이 확인되며 백제·가야의 영향으로 제작된 용봉환두대도 역시 모자환두대도로 만들었습니다. 두 번째, 손잡이 끝부분에 'C' 자형 고리 세 개를 삼각형으로 연결해 만든 삼루환두대도도 신라지역에서만 확인되고 있어 신라에서만 사용된 것임을 알 수 있습니다. 세 번째는 삼엽환두대도 고리의 모양입니다. 위쪽이 둥글고 아래쪽이 각진 상원하방(上圓下方)의 형태를 한 삼엽환두대도가 가장 일반적인데, 이 또한 신라의 것에서만 보이는 특징입니다. 네 번째, 손잡이를 감싼 금판이나 은판에 새겨 넣은 무늬와 이를 고정하는 방법에서 백제·가야와 차이를 보이고 있습니다. 금판이나 은판에 'C' 모양의 무늬를 연속해서 새겨 넣었고 이를 칼날 쪽에서 겹친 후 'ㄷ' 모양의 못을 박아 고정하였습니다.



그림2. 모자환두대도



백제·가야



신라

그림3. 장식대도 병판 고정기법 차이

백제와 가야의 장식대도는 서로 비슷한 점이 많으면서 신라와는 구분되는 뚜렷한 특징이 있다. 먼저 오각형 형태를 한 소환두대도가 보이는데, 이는 신라에서는 보이지 않는 형태입니다. 두 번째, 파상문(波狀紋)을 새겨 넣은 병두금구의 사용입니다. 일반적으로 위계가 낮은 소환두대도나 삼엽환두대도의 병두금구나 초구금구에는 아무런 문양이 없는 경우가 대부분인데, 백제·가야지역에서는 파상문을 새겨 넣은 사례가 확인되고 있습니다. 세 번째, 상감기법의 활용입니다. 칼의 고리 외면이나 고리 안쪽의 장식, 칼등 등에 상감기법을 활용하여 다양한 무늬를 새겨 넣은 장식하였습니다. 네 번째, 손잡이를 감싼 은판에 새겨진 문양으로 어린문(魚鱗紋)이 많이 이용되며, 이 은판은 칼의 안쪽(裏面)에서 겹치고 여기에 머리가 둥근 못(圓頭釘)을 박아 고정하여 신라의 방식과 차이를 보이고 있습니다.

고구려 고분벽화 이야기

김태영, 105호 고구려실 18:00~18:30

옛날 사람들이 어떻게 살았는지 궁금할 때 우리는 주로 그 시대의 사람들이 남긴 역사서를 봅니다. 동시기 혹은 살짝 늦은 시기에 작성된 역사서들은 오늘날까지 전해져 연구자들 뿐 아니라 일반인들에게도 많은 정보를 제공해 주고 있습니다. 다만, 안타깝게도 고구려 사람들이 직접 쓴 역사서는 현재 전해지지 않습니다. 그래서 우리는 고구려 역사를 살펴볼 때 광개토대왕비 같은 금석문金石文 자료나 삼국사기三國史記, 삼국유사三國遺事 같은 역사서를 참고합니다. 비록 역사서는 전하지 않지만 고구려 사람들은 영원한 안식의 공간인 무덤에 다양한 주제로 그림을 그렸고, 그 그림들은 오늘날까지 전해져 고구려 사람들의 삶을 이해할 수 있는 소중한 자료가 되고 있습니다.



말탄 무사를 그린 벽화편(쌍영총 출토)

고구려 사람들이 남긴 고분벽화는 주로 인물 및 풍속도, 장식무늬, 사신도의 3개 주제로 구분됩니다. 인물풍속도와 장식무늬는 주로 4~5세기경에 활발하게 그려졌습니다. 인물도, 행렬도, 수렵도 등 우리에게도 익숙한 벽화가 있는 고분들이 축조된 시기이기도 합니다. 안악3호분을 비롯한 무용총武勇塚, 각저총角觚塚 등이 대표적입니다. 이 시기 사신四神 역시 벽화의 일부로 그려졌으나 사신이 벽화의

중심이 된 시기는 6세기 이후로 보입니다. 광개토대왕과 장수왕, 문자명왕에 이르는 긴 전성기 이후 펼쳐진 혼란의 시기에 고구려 사람들은 평온한 안식을 바라는 마음을 담아 사방을 수호하는 사신을 고분의 네 벽에 그렸습니다. 고구려실에 전시되어 있는 사신도는 그중 대표적인 강서대묘의 사신도를 모사한 것입니다.

고구려 사람들이 남긴 벽화 덕분에 오늘날 우리는 고구려 사람들의 일상을 좀 더 자세히 알게 되었고, 일본의 다카마쓰 고분과 저 멀리 우즈베키스탄 아프랍시압 벽화에서도 고구려의 흔적을 찾을 수 있었습니다.

유물로 보는 백제의 대외교류(도자를 중심으로)

강원표, 106호 백제실 19:00~19:30

고구려, 백제, 신라의 3국은 국가의 경영과 발전을 위해 주변 나라, 특히 중국과의 외교와 교류에 많은 노력을 기울였습니다. 이를 보여주는 많은 중국제 자료들이 계속 발견되고 있는데, 그 중 도자기陶磁器는 가장 대표적인 사례입니다. 백제는 다른 나라보다 월등히 많은 중국도자기를 수입하여 사용하였음이 확인되고 있습니다. 생활유적과 고분에서는 중국 서진, 동진, 남북조*의 시유도기施釉陶器(흑유 黑釉·흑갈유黑褐釉 등), 청자, 백자가 150여개체 이상 출토되었으며, 옹甕, 반구호盤口壺, 이부호耳附壺, 계수호鷄首壺, 호자虎子, 양형청자羊形靑磁, 벼루[硯], 완甃, 접시 등 당시 중국에서 생산된 도자의 주요 종류가 대부분 확인되고 있습니다. 서울 등 도읍이 있던 곳에서는 풍납토성, 부소산성과 같은 생활유적에서 많이 출토되지만 지방에서는 고분에서 많이 확인됩니다.

* 서진西晉(265년~316년), 동진東晉(317년~419년), 남북조 시대(386년~589년)

백제가 중국과 교류하였음을 알려주는 공식적인 최초의 기록은 중국 역사서 『진서晉書』입니다. 이를 통해 백제가 근초고왕 27년(372)에 동진에 사신을 파견하여 중국과 교역을 시작하였음을 알 수 있지만, 서울 풍납토성과 몽촌토성에서 발견된 서진시대 시유도기를 근거로 3세기 말~4세기 전반부터 교류가 시작된 것으로 추정하기도 합니다. 청자와 흑유·흑갈유 등 주로 4세기~6세기 중반에 해당하는 도자기들이 많지만, 부여에서는 6세기 말~7세기 초 수·당나라대로 추정되는 도자기 편들도 발견되고 있어 중국과의 교류는 백제가 멸망할 때까지 지속적으로 이루어진 것으로 보입니다. 526년 장례가 치러진 무령왕릉에서는 청자호 등 9개의 도자가 출토되었는데, 중국에서의 제작 시기와 큰 차이가 없으므로 중국과 백제의 교류가 매우 활발하고 실시간으로 이루어졌음을 알 수 있습니다.



그림1. 몽촌토성 시유도기호(서진)



그림2. 용원리고분 계수호(동진)

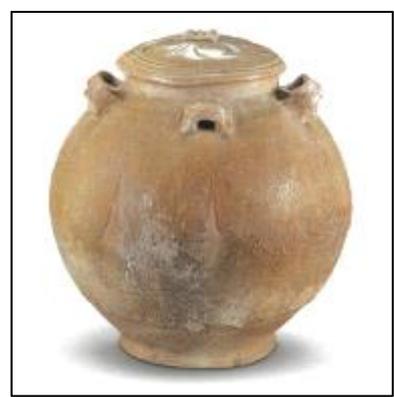


그림3. 무령왕릉 청자육이호(남조)

AR 내비게이션으로 만나는 박물관

백승미, 상설전시실 입구 19:00~19:30

2021년부터 2022년까지, 국립중앙박물관은 네이버랩스와 함께 GPS없는 실내 AR 내비게이션을 개발하는 특별한 프로젝트를 진행했습니다. 인공지능 로봇을 활용한 3차원 공간 측위 기술로 실내 지도를 만들고, 그 위에 박물관 콘텐츠를 다양하게 접목하여, 박물관 AR 실내지도를 제작한 것입니다. 천천히 둘러보며 사색하고 감상하는 박물관에서 굳이 내비게이션이 필요할까요? 어쩌면 이 질문에 대한 대답은 다른 각도에서 시작해야 할지도 모르겠습니다. 프로젝트의 목표는 오직 빠르게 길을 찾는 것만이 아니기 때문입니다. 오히려 그 길을 가는 동안 무엇을 보며 지나갈 것인지, 어떤 경험을 할 것인지 생각해 보고자 합니다.

지도가 가진 가장 중요한 질문은 바로 지금 나는 어디에 있는가 하는 것입니다. 또한 어디로 가고 싶은지에 대한 질문도 빼놓을 수 없겠지요. 이 두 가지 지도에 관한 질문은 실내 AR 내비게이션을 켜는 순간 바로 해결됩니다. 나의 위치를 확인할 수 있으며, 원하는 유물을 검색하면 3D 화살표가 등장하여 상세히 안내합니다. 또한 특정 전시품에는 증강현실 콘텐츠로 새로운 경험을 제공합니다. 빗살무늬 토기를 비추면 섬세한 빗살무늬 문양이 떠올라 실제 유물 옆에 자리하고, 진흥왕 북한산 순수비를 비추면 순수비가 서 있던 본래의 북한산 모습이 사방으로 펼쳐집니다. 복도에서는 출렁이는 금관이 금관실을 안내하며, 측우기 주변에는 온통 비가 내려 측우기 안에 물이 차오르는 장면을 볼 수 있습니다.

늘 보았던 유물이지만, 증강현실로 만나는 박물관은 어떤지 새로운 세계입니다. 새로운 기술은 언제나 또 다른 가능성과 도전을 제시합니다. 낯선 박물관의 길을 더욱 걷고 싶게 만들며, 지나온 길도 다시금 되짚어 보게 합니다. 박물관에서 마주하는 새로운 경험에 관한 이야기를 여러분과 함께 나누고자 합니다.



실내 AR 내비게이션 실행 장면