

동굴벽화의 민속학적 연구

이인화

I. 서론

옛날에는 사람들이 동굴에서 살았다. 동굴에 적응해 살면서 벽화를 그렸을 것이고 그 벽화는 어떤 기능을 했을 것으로 보인다.

동굴벽화란 옛날이나 현대에 동굴벽에 그려진 그림이다. 아쉽게도 우리나라에서는 발견된 적이 없고 그 대신 넓은 바위면에 새긴 암각화들이 있다. 울주군 반구대에 있는 암각화는 기하학적인 문양, 고래, 물고기들이 새겨져 있다.

구석기 미술은 동굴벽화, 암벽부조, 동산미술 등이 있는데, 그중에서 선사 인류의 미술작업이 가장 잘 나타나 있는 것은 동굴벽화다. 그 대표적인 것은 알타미라, 라스코, 풍드곰 등으로 1879년 스페인의 사우투올라(M. de Sautuola)에 의해 알타미라에서, 1883년 프랑스의 달로(F. Daleau)에 의해 페르낭 뻬르에서, 1895년 프랑스의 리비에르(E. Riviere)에 의해 라무뜨에서 잇달아 발견되었다.

학자들은 이들 동굴벽화가 주술적인 용도로 많이 쓰였을 것으로 추정한다. 생존이 존재 이유였던 그 당시에 사냥하는 것은 절대적이었을 것이고, 제대로 된 도구가 없었던 당시로서는 인간에게 큰 동물들은 아주 위험한 대상으로 동굴벽화를 그리면서 두려움을 떨치고 자신감을 가지게 하는 용도로 사용되었을 것이다. 따라서 잡기 어렵고 또한 인간들에게 피해를 주는 동물을 그다지 그럴 필요가 없었을 것으로 추정된다.

본고에서는 원시인들이 살면서 행해왔던 그들의 삶의 한 측면을 동굴벽화를 통해 민화(民話)와 같은 개념에서 알아보고 그 동굴벽화에 나타난 특징을 통해 동굴벽화의 민속학적인 의미와 기능을 파악해 봄으로써 원시인들의 삶을 이해하고자 한다.

II. 동굴벽화의 이론적 배경

1. 일반벽화

1) 개념 및 특징

벽화(壁畫, mural)는 벽이나 천장의 표면에 그려 정착시킨 그림으로 고대회화의 양식과 함께 당시 사람들의 내세관(來世觀)을 비롯한 사상, 종교, 각종 생활풍속 등을 담고 있어 귀중한 자료가 되고 있다. 벽화는 건축과 유기적으로 연결되어 있다는 점에서 회화예술의 다른 양식들과는 본질적으로 다르다. 색·구도·주제를 어떻게 처리하느냐에 따라 건축물의 공간적 균형감이 근본적으로 바뀔 수도 있

는데, 이러한 의미에서 벽화는 주어진 공간을 수정함과 동시에 그 공간에 실제로 한몫 끼는 3차원적인 유일한 회화양식이다.

비잔틴 양식의 모자이크가 건축 형태의 유기성을 크게 고려하고 있음을 뚜렷이 보여주는 것과 대조적으로, 르네상스의 거장들은 벽화를 통해 벽 아닌 다른 공간이 실재하는 듯한 환상적인 느낌을 주게 하려고 노력했으며, 그 뒤 바로크의 대가들은 벽이나 천장이 거의 없는 듯이 느껴질 정도로 근본적인 효과를 거두었다. 건축과 유기적인 관계를 맺고 있는 것 다음으로 벽화의 2번째 특징은 그것이 폭넓게 공공적인 의미를 가지고 있다는 점이다. 벽화 화가는 벽의 구조적 상태 및 거기에 표현하려는 내용을 염두에 두고, 적절한 크기로 사회적·종교적 또는 애국적인 주제를 회화적으로 고안해내고 있다.*

2) 동·서양의 벽화

(1) 서양의 벽화

서양벽화는 예로부터 납화와 템페라, 프레스코, 도자기를 이용한 방법, 캔버스에 그린 유화를 이용한 방법 및 최근에는 액화규산염과 불에 구운 에나멜 도자기를 이용한 기법 등 다양한 기법들이 사용되어왔다.

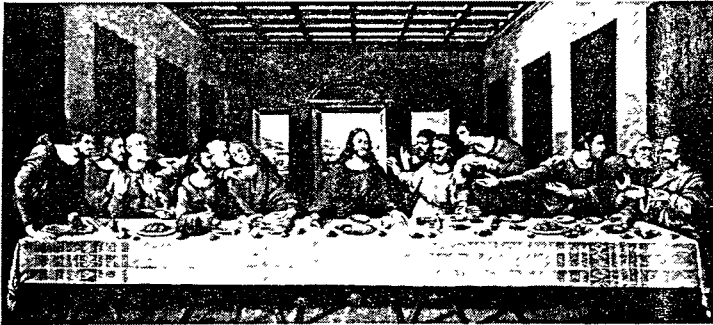
고대 그리스·로마 시대에는 납화가 가장 널리 쓰였고 템페라도 많이 사용되었다. 16세기 유럽에서는 캔버스에 그린 유화가 벽화에 널리 사용되었다. 벽화를 작업실에서 완성한 다음 운반하여 벽에 붙일 수 있다는 사실은 실제로 편리한 점이 있었다.

벽화는 로마시대에 현저히 증가했다. 폼페이와 오스티아에서 공공 및 개인 건물을 막론하고 거의 모든 벽과 천장에 풍경과 정물 및 상징적인 장면들을 비롯한 다양한 주제의 창조적인 벽화들을 그려 넣었다. 끊임없는 창조와 탐구정신, 후원자들의 풍부한 지원, 새로운 가능성을 향해 열려 있는 태도 등이 두드러지게 보인 시기였다. 이 시기의 양식은 대체로 초기 르네상스(15세기)와 성기 르네상스(1500~30), 후기 르네상스 또는 마니에리스모(1530~80경) 양식으로 나누어진다. 주로 각 지역의 정치와 문화를 주도하는 가문이나 개인들 사이의 경쟁이 활발한 도시들이 활동의 중심지로 가장 중요한 중심지였던 피렌체에서는 독특한 형태의 표현이 크게 강조되면서 전개되었다. 그 초기에 마사초는 엄청나게 큰 인물화에 몰두했는데, 특히 극적 통일성을 만들어내기 위해 제스처와 명암을 이용하여 견고하게 다듬은 형태를 3차원의 공간에 밀집시켜 그렸다. 오르비에토 대성당의 산브리치오 예배당에 있는 루카 시노렐리의 웅장한 프레스코를 보면, 효과와 명료성을 더욱 높이기 위하여 해부학과 훌륭한 골격의 인체 소묘에 많은 관심을 기울였음을 알 수 있다. 이것은 다음 세기에 등장한 미켈란젤로의 위대한 미술의 출발점이 되었다.

르네상스 벽화의 두 번째 전통은 프라 안젤리코의 단순하고 신비주의적인 표현에서 뚜렷이 보이는 일종의 보수적인 고딕 양식이다. 세 번째 전통은 프라 필리포 리피와 베노초 고촐리의 프레스코들에서 찾아볼 수 있는 일종의 낭만적 사실주의이다. 이 두 전통은 마사초의 회화에 나타난 새로운 문제

* <http://100empas.com/dicsearch/pentry.html/?i=146097>

를 의식하고 있음을 드러낼 뿐만 아니라 자연과 자연을 사실적으로 표현하는 것에 대해서도 새롭게 관심을 나타내고 있다. 그러나 이러한 이질적인 요소들은 15세기 후반으로 접어들자 도메니코 기를



〈그림 1〉 레오나르도다빈치의 최후의 만찬 벽화

출처 : <http://blog.empas.com/kss992/3258605>

란다요와 산드로 보티첼리의 프레스코에서 주로 볼 수 있듯이 매우 섬세하고 화려한 양식으로 통합되었다.

성기 르네상스에는 뛰어난 화가들이 많이 활동했는데, 그들의 장대한 계획들은 미완성으로 남거나 그들의 제자들이 완성하는 경우가 많았다. 레오나르도다빈치의 풍부하고 다방면에 걸친 재능은 2점의 가장

중요한 벽화인 피렌체의 베키오 궁에 있는 〈앙기아리 전투〉와 유명한 〈최후의 만찬〉에 보이는 인물들의 극적인 움직임과 내용의 긴장된 심리적 해석에서 가장 잘 나타나 있다. 철저히 과학적이었던 레오나르도에 비해 걱정적이며 신앙심이 깊었던 미켈란젤로는 오직 인물화를 통해 자신의 생각을 표현하고자 했다. 그가 피렌체의 베키오 궁에 그린 첫 번째 벽화 〈카시나 전투〉의 전체적 구도는 인물의 극적 움직임을 잘 나타내고 있다. 교황 율리우스 2세를 위해 시스티나 예배당의 천장을 장식한 방대한 벽화는 그와 똑같은 방법으로 인물에 더 큰 주의를 쏟았으며, 같은 방의 끝 벽에 이보다 늦게 그린 〈최후의 심판〉은 매우 극적으로 대담하고 강렬하며, 큼직하게 그려진 인물 형체들의 공간에서의 움직임에 더 큰 관심을 보여주고 있다. 라파엘로는 전(前)세기에 실험한 형태적·공간적·장식적 통일에 관한 모든 문제들의 가장 완전한 균형과 조화를 보여준다. 이것은 바티칸 박물관의 스타치 델라 세나투라에 그린 〈성찬에 관한 논쟁〉과 〈아테네 학당〉에서 그 절정을 이룬다. 이 방에 그려진 벽화들은 동작에 대한 화가의 관심이 높아지고 있음을 보여준다. 코레조는 최성기 르네상스의 마지막 벽화가이다. 파르마 대성당 및 산조반니에반젤리스타 교회에 있는 그의 프레스코들은 당시의 미술이 새로운 마니에리스모 양식으로 접어들고 있음을 보여준다.

바로크 양식이 풍미하던 17세기에 벽화가 발전하게 된다. 첫째요인은 반(反)종교개혁, 특히 예수회를 통해 일어난 엄청난 건축열이며, 다른 한 요인은 유럽 전역에 걸쳐 귀족지배층의 왕궁과 저택이 사회와 문화생활의 중심지로서 중요하게 부각된 점이다. 바로크 양식의 뿌리는 르네상스시대 대가들의 작품에서도 찾아볼 수 있는데, 주로 새로 생겨난 아카데미에서 특히 그것을 연구하고 가르쳤다. 그것은 로마의 파르네세 궁에 그린 설화적인 장식 벽화에서 시작되었으며, 단축법에 의해 표현된 인물들의 극적인 제스처와 원근법에 의한 표현이 건축물과 전체적으로 통합된 조화를 이루어 실제적인 공간을 구축한 도메니키노와 피에트로 다 코르토나, 안드레아 포초 등의 더욱 정교한 프레스코로 발전했다. 장식미술의 관점에서 볼 때 가장 많은 작품을 남긴 가장 중요한 바로크 미술가는 페테르 파울 루벤스로서, 안트워르펜에 있는 태피스트리와 역사화들은 그의 다방면에 걸친 창조적 재능과 국

제적 평판을 보여주고 있다.

18세기 후반과 19세기의 유럽에서는 양식이나 기법이 더 이상 발전하지 않았다. 그러나 20세기에는 3단계에 걸쳐서 벽화 장식이 다시 활발하게 나타났다. 첫 번째는 파리의 입체파와 야수파 화가들의 실험적인 이젤화에서 출발한 파블로 피카소, 앙리 마티스, 페르낭 레제, 호안 미로, 마르크 샤갈 등이 그린 거대한 벽화들로 더욱 추상적이고 표현주의적인 양식이다. 두 번째는 호세 클레멘테 오로스코, 디에고 리베라, 다비드 알파로 시케이로스, 루피노 타마요 등이 그린 일련의 유명한 프레스코들에서 볼 수 있는 멕시코의 혁명운동으로부터 기인된 양식이다. 그 뒤 건축



〈그림 2〉 미켈란젤로의 최후의 심판 벽화

출처 : <http://blog.empas.com/midajel/1281566>

에서 설계와 구조에 관한 20세기의 개념들이 잇따라 받아들여지면서 새롭게 모자이크를 대규모로 사용하는 것이 독특한 특징이 되었다. 세 번째 단계로는 1930년대에 미국 연방정부의 후원으로 발전했으나 단명한 미국의 벽화운동이었다. 미국 전역의 공공건물에 벽화가 그려지면서 사회적·정치적 문제들에 대한 해석과 더불어 개인적이고 실험적인 표현 양식도 허용되자 벽화장식이 회화적으로 활발하게 전개되었다. 벤 산, 보드먼 로빈슨, 토머스 하트 벤턴, 레지널드 마시, 존 스튜어트 커리 등의 벽화가 여기에 속한다.*

(2) 중국의 벽화

동아시아의 건축은 그 재료·양식·구조가 서남아시아나 오리엔트, 유럽과 다르고 건축물 벽면의 형식·구조, 그리고 벽면에 그림을 그리는 정신적 요구도 달랐다. 중국벽화의 시원(始源)을 찾아보면 《사기(史記)》에 걸왕(桀王)이 와실(瓦室)을 만들었다고 되어 있어 기와와 나무로 큰 건축물을 지었음을 알 수 있다. 이것은 후에 명당(明堂)으로 발전하여 당(堂)·전(殿) 등의 궁전·왕릉·묘사(廟祠) 등이 세워졌는데, 주나라 때 궁전 정문에 호랑이, 명당문(明堂門)에 명군(明君)의 제상(諸像), 왕후(王侯)의 묘사에 여러 가지 그림을 그린 것이 있으므로 중국벽화는 이 시대에 이루어졌다고 하겠다. 주나라의 벽화가 변천·발전하여 한대(漢代)로 내려오며 그것은 전시대(前時代)와는 달리 높고 큰 여러 궁전이 세워지고 벽화의 규모도 한층 장엄하고 화려해지며 제재(題材)도 도교·유교를 배경으로 풍부한 주제로 발전하였다.

또 한편 후장(厚葬)의 습속으로 능묘(陵墓)·묘사의 벽화장식이 유행하며, 묘사의 벽석(壁石)에 음각과 양각으로 부조한 각화석(刻畫石)도 벽화의 일종으로 보는데 무씨사(武氏祠)나 그 밖의 화상석(畫

* <http://100.empas.com/dicsearch/pentry.html/?i=146097>

像石)이 유명하다. 위·진·남북조시대(魏·晉·南北朝時代)의 벽화도 궁전·묘사의 벽화의 발전이며, 그 후 서역에서 발달한 불교사원이 중국에 수입되자 새로운 불교 벽화가 4세기경부터 유행하였다. 곧 366년 둔황[敦煌]에서 비롯하여 당대에 이르기까지 여러 석굴사원의 벽화가 그려져 순수한 종교적인 벽화로 이어지고 있다. 그리고 궁전·사원·묘사의 벽화는 수·당나라 때에 성행하고 특히 사원벽화는 양과 절에서 모두 크게 발전하여 당시 회화의 주체를 이루었다. 이 밖에 벽이나 가(架)에 거는 이동 가능한 비단그림이 그려져 쟁(幀)이라고 하는 불화와 세속화도 유행하였다. 송나라에서 청나라 때까지의 벽화는 궁전·귀족의 저택·묘사·불교사원의 소장(消長)과 함께 변화하였다고 하겠으며, 소화면(小畵面)의 감상화가 발달함에 따라 벽화는 점차 형식화되어갔다.

(3) 우리나라 벽화

우리나라의 벽화는 한국의 벽화로서 대표적인 것은 고구려 고분벽화이고, 신라·백제·고려의 고분 벽화도 몇 기 전한다. 현재까지 모두 93기가 발견되었는데, 고구려의 것이 81기, 백제와 신라 벽화가 각 2기, 가야의 것 1기이다.

고구려 고분은 옛 도읍지였던 만주(滿洲)의 통거우(通溝) 일대, 평양 부근, 황해도 안악지방에 분포되어 있다. 고구려의 고분벽화는 돌을 쌓아 묘실을 만들고 그 위를 흙으로 덮은 봉토석실분(封土石室墳)에 있는데 평양과 안악지방의 대동강 유역에 61기, 통구(通溝)지방의 압록강 유역에 20기가 분포되어 있다. 이들 벽화는 안악3호분(安岳三號墳)과 통구사신총(通溝四神塚), 통구 4·5호분, 강서대묘(江西大墓), 강서중묘와 같이 돌 벽면에 직접 그린 경우도 있으나, 나머지는 모두 벽에 회칠을 한 다음 그리는 세코(Secco)화법으로 제작되었다. 묘사방법은 먹선으로 윤곽을 먼저 잡고 그 뒤에 채색을 하는 구획법(鈎勒法)을 주로 사용했으며, 부분적으로 윤곽선을 생략한 몰골법(沒骨法)을 사용하기도 했다.

벽화의 내용과 표현기법은 크게 3차례의 변화를 보이며 전개되었다. 초기(4-5세기 전반)에는 인물 풍속도가 주류를 이루었으며, 무덤주인의 초상은 부부가 따로 앉은 단독상으로 정면관 위주의 신상(神像)처럼 그려졌다. 다실묘의 경우 좌측실이나 현실 북벽 또는 감실에 무덤주인 부부의 집안생활 장면을 중심으로 부엌·방앗간·마구간·외양간·우물 등 각종 건물과 행렬·전투·수렵·가무 등 생전의 생활광경을 그렸다. 각 벽에는 기둥과 주두(柱頭)장식, 들보 등을 그려 넣어 무덤 안을 건물처럼 보이게 표현했으며, 말각조정법(抹角藻井法)으로 축조된 천장에는 해와 달을 비롯한 별자리, 기린·봉황 등의 영수(靈獸), 신선 및 비천상을 그려 넣어 하늘세계를 나타냈다. 광물질 안료를 썼으나 색조는 전반적으로 어둡고 평면적이며, 명암의 차이도 띠 모양의 무늬처럼 처리되었으며, 인물들의 비례 또한 신분이 높은 사람을 크게 그리는 고식기법을 사용하는 등 한대 후기의 화풍과 밀접한 관계를 보인다. 이 시기의 대표적인 벽화무덤으로 357년의 명문이 있는 안악3호분과 408년의 덕흥리고분을 비롯하여 감신총(龕神塚)과 용강대묘(龍岡大墓), 태성리(台城里) 1·2호분 등이 있다.

중기(5세기 중엽~6세기 중엽)에는 인물풍속도가 더욱 다채로워지고 이와 함께 천장과 천장받침에 사신도(四神圖)가 새로운 화제로 등장하기 시작하였다. 무덤주인의 초상도 부부가 함께 그려지는 병좌상으로 바뀌면서 서사적인 모습으로 발전되었다. 그리고 불교 인 조류가 크게 대두되어 승려상과 공양도가 그려지고 천장에도 연꽃무늬가 많이 그려졌다. 색조도 점차 밝아지면서 활달하고 힘찬 분



〈그림 3〉 무용총의 수렵도벽화

위기의 고구려적인 특색이 보인다. 이 시기의 대표적인 벽화무덤으로 약수리 고분(藥水里古墳)·쌍영총(雙楹塚)·각저총(角抵塚)·무용총(舞踊塚)* 등이 있다.

후기(6세기 후반~7세기 전반)에는 다실묘와 이실묘가 없어지고 단실묘가 주류를 이루었다. 그리고 무덤주인의 초상을 비롯한 인물풍속도와 불교적인 요소들이 사라지고 도교적 색채의 대두와 더불어 동[靑龍]·서[白虎]·남[朱雀]·북[玄武]의 4방위를 지키는 사신도가 벽면의 중심 화제로 부각되었다. 하

늘을 상징하는 천장에도 일월상과 신선, 산악도 등 도교적인 선계(仙界)를 나타내는 도상들이 대중을 이루는 변화를 보인다. 표현기법 또한 밝은 색조의 세련된 사용과 함께 통일된 조형의식과 생동감 넘치는 사실적인 묘사 등으로 고구려회화의 발전된 모습을 보여준다. 이 시기의 대표적인 벽화무덤으로 진파리(眞坡里) 1호분과 통구사신총, 강서대묘, 내리(內里) 1호분 등이 있다.

그러나 고분벽화를 제외하면 백제의 송산리 6호분과 능산리 2호분, 가야의 고아동고분(古衙洞古墳), 신라의 어숙묘(於宿墓), 순흥읍내리고분(順興邑內里古墳), 고려의 공민왕릉, 수락암동고분(水落巖洞古墳), 둔마리고분(屯馬里古墳) 등으로 우리나라의 벽화는 그리 많지 않은 편이며, 충남 예산(禮山) 수덕사(修德寺)의 대웅전에 야생도(野生圖)·수화도(水畫圖)가 남아 있고 경북 영풍(榮豐)의 부석사(浮石寺) 조사당(祖師堂) 벽, 이 밖에 강진(康津) 무위사(無爲寺) 극락전의 후불벽화, 위봉사(威鳳寺)·문수사(文殊寺)·흥국사(興國寺)·선운사(禪雲寺)의 후불벽화 등도 알려졌다.

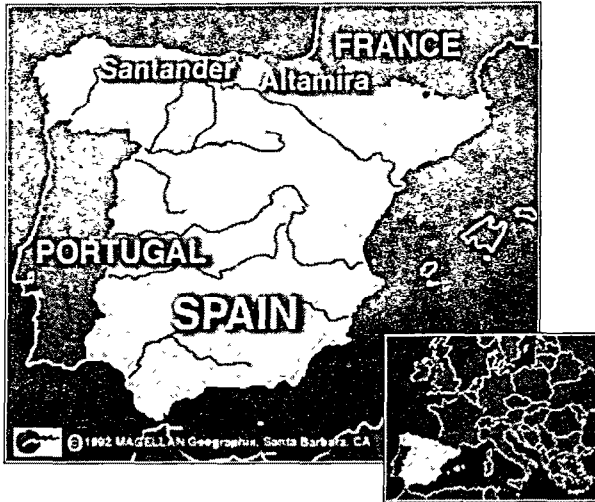
2. 동굴 벽화

현재까지 알려진 인류가 그린 최초의 회화는 약 1만 7000여 년 전에 그려진 것으로 프랑스의 라스코 동굴과 스페인의 알타미라 동굴 벽화를 든다. 그 당시 사람들이 사냥감의 생김새 등 벽화를 그리

* 무용총의 〈수렵도〉는 활달하고 힘찬 고구려인의 기상을 아낌없이 보여주고 있다. 무용총의 널방 서쪽에 그려진 것으로, 큰 나무를 사이에 두고 오른쪽에는 소가 끄는 마차가 대기하고 있고, 왼쪽에는 사냥 장면이 전개된다. 사냥 장면은 깃털이 달린 모자를 쓴 다섯 명의 말 탄 인물이 활시위를 힘껏 당기며 사슴과 호랑이를 쫓고 있는 모습이다. 산과 산 사이를 쫓고 쫓기는 말 탄 인물과 동물들은 매우 생동감 있게 표현되어 있어서 거친 자연 속에서 뻗어나가는 고구려인의 기개를 보여주고 있다. 그런데 사냥 장면의 발달된 표현력에 비하면 산이나 나무는 도안화되어 배경 역할만을 하고 있음이 눈에 띈다. 산은 단순히 굽고 가는 선으로 상징적으로만 표현되어 있다. 그리고 가장 가까운 산은 흰색, 그 다음 산들은 빨간 색, 가장 멀리 있는 산들은 노란 색을 쓰고 있어서 고대인들의 채색법을 알 수 있다. 또한 나무는 가지와 잎이 마치 고사리처럼 어색하게 표현되어 나무다운 맛이 없다. 이는 당시 회화에서 산수화에는 무관심했던 사실과 연결되는 것으로서 이러한 배경의 단순화가 오히려 사냥 장면의 운동감을 더욱 활성화시키는 효과를 주고 있다.

기 위해 광석과 황토 등을 같은 뒤 섞거나 태워서 검정·빨강·노랑·흰색 등의 색깔을 만들어 안료를 물에 개거나 풀어서 썼다.

1) 알타미라 동굴벽화



〈그림 4〉 알타미라 동굴의 위치도

알타미라 동굴벽화는 남유럽쪽에 속하는 스페인에 있다. 스페인 북부의 칸타프리아 지방에 있는 길이 270m의 불규칙하게 긴 석회암동굴에 그려진 벽화이다. 이 알타미라 동굴은 구석기시대 후기의 유적으로 1879년 여름, 에스파냐 북부 산탄데르 교외의 어떤 동굴에서 향토 고고학자인 사우투라가 5세 된 딸 마리아를 데리고 발굴조사를 하다 발견하였다. 거기에는 뛰어오르거나 달리거나 지면에 웅크리고 있는 들소(bison)들의 모습이 놀랄 만큼 생생하게 그려져 있었다.

당시의 과학자에게는 동굴에 사는 원시인에게 그렇게 뛰어난 예술적 재능이

있었다고는 도저히 믿지 않았다. 그러나 그 후 에스파냐와 프랑스에서 차례로 동굴 벽화가 발견되고, 알타미라 동굴벽화는 솔뤼트레 문화와 마들렌 문화기에 걸치는 시대에 크로마농인에 의하여 그려진 것임이 밝혀졌다. 더욱이 방사성 동위 원소 탄소 14(14C)의 연대 결정으로 알타미라동굴의 대 홀(大 Hall)의 그림은 약 1만 4500년 전의 작품임이 판명되었다.

벽화는 단 한 사람의 뛰어난 아티스트에 의하여 그려진 것으로 보인다. 대 홀의 돔 모양의 천장에는 크기가 2m를 넘는 많은 들소를 비롯하여 말·소·멧돼지 등 동물이 다양한 색깔로 그려져 있다. 이 그림들은 바위의 갈라진 틈이나 자연히 움기한 부드러운 바위 표면을 이용하여 그려져 있는데, 윤곽은 항상 머리에서 꼬리, 이어서 뒷다리로 내려가고, 다시 머리로 되돌아가서 거기서 앞다리와 배를 향한 다음 끝낸 일관된 작품으로 이들 그림은 단 한 사람에게 의하여 그려진 것으로 추측된다.

벽화가 그려진 시기는 뷔름 빙기 끝 무렵으로, 유럽의 넓은 범위가 얼음으로 덮여 있었다. 사람들은 동굴을 주거지로 하여 수렵과 어로, 식물의 뿌리와 줄기, 숲의 여러 가지 산물을 채취하며 살아고 있었다. 혹독한 기상조건 때문에 오늘날과는 다른 두꺼운 털로 덮인 매머드·들소·순록 등이 살고 있었음을 벽화를 통해서 알 수 있다.

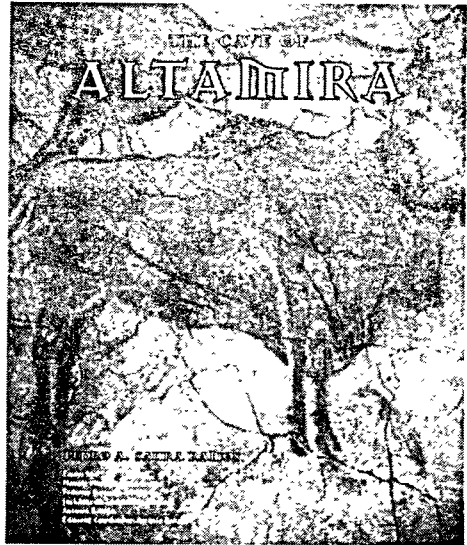
동굴 안에는 바깥의 빛이 들어오기는 해도 그림을 그리기에는 충분하지 않은데 이 장소에서는 연기나 불을 사용한 흔적이 전혀 없다. 그러나 바닥 특히 벽 가까이에서 많은 뼈와 따개비 등이 많이 발견되었다. 이는 밝기를 얻기 위한 연료로 1만 4500년 전 제작자는 동물의 골수와 식물 섬유로 만든



〈그림 5〉알타미라 벽화의 상처 입은 들소

심을 넣은 점토로 만든 램프 등을 사용하여 연기를 내지 않고 동굴 안을 비추었을 것이다.

1964년부터 동굴을 찾는 사람의 수는 연간 10만 명을 웃돌았고, 1973년에는 17만 3000명의 기록이 달성될 정도였다. 따라서 하루에 몇 천 명이나 되는 견학자가 내뿜는 이산화탄소는 증기의 산성화를 불러일으키고, 이것이 응결하여 석회암을 침식하였다. 따라서 1979년부터 1982년까지 폐쇄되고, 1993년 알타미라 벽화가 복제되었다.



〈그림 6〉알타미라 동굴벽화의 들소

2) 라스코 동굴벽화

라스코 동굴벽화는 프랑스 중부 도르도뉴현(縣)의 몽티냐크 마을 소나무가 우거진 언덕에 있다. 이 동굴은 1940년 9월 12일 4명의 소년 등에 의해 우연히 발견되었다. 이들은 숲으로 개를 데리고 놀러 갔다가 개가 갑자기 사라져서 사라진 근처를 찾다가 풀덤불로 가려진 자그마한 굴을 발견하였다. 굴 입구는 약간 경사졌으므로 6~7m쯤 기어 들어갔는데, 갑자기 10m 가량 미끄러 떨어져, 정신을 차려 보니 상당히 넓은 굴이었다고 한다. 다음날 램프와 밧줄을 갖고 와서 굴을 탐험한 결과 개를 찾았고, 아울러 굴의 벽에 그려진 벽화도 발견하게 되었다.

뿔이 돋보이는 들소는 다른 동물보다 크게 그려져 있고 앞발이 머리 쪽으로 향하고 있어 앞으로 돌진하는 모습이다. 들소 아래는 몇 마리의 말이 소와는 반대방향으로 달려가고 있으며, 대칭구도는 벽화를 더욱 생동감 있게 만든다. 벽화들을 자세히 보면 더러는 동물들을 겹쳐서 그린 것도 있는데 넓은 화면을 가득 채운 그림에는 통일된 질서는 없었으나, 균형과 안정감이 있다. 천장과 벽면에 그림 때에는 나무로 만든 발판을 이용하였다. 어두운 동굴을 밝히기 위해서는 동물의 기름을 이용하였으며, 벽화 제작시 사용했으리라 추측된 각종도구가 발견되어 이를 알 수가 있다. 선사시대 동굴벽화 가운데는 동물 몸에 창 같은 것이 박혀 있는 표현이 있거나 혹은 실제 창을 그림의 동물에 던져 벽에 상처가 난 경우들이 있다.

동굴의 암벽에 큰 동물은 550cm, 작은 동물은 100cm 내외의 여러 동물상이 100점 이상 묘사되어



〈그림 8〉 선각된 들소들

있다. 그려진 동물에는 말이 가장 많고 다음이 소, 그리고 사슴과 돼지, 이리, 곰, 새, 상상의 동물과 인물상도 묘사되

〈그림 7〉 볼록한 면에 그려진 들소들 모습

어 있다. 동물화는 대개 크게 표현되었으며, 주동굴에 있는 검은 소 등은 가로가 5m 이상이나 된다.

라스코 벽화는 망간이나 목탄으로 동물의 윤곽을 그리고 황토색과 철이 산화된 붉은 색으로 칠해져 있는데, 램프의 불빛에 의해 그림을 그린 이들은 파이프나 솔, 손가락, 패트 등을 가볍게 두드려 색소를 넣었다. 목탄에서 검은색을 채취하고, 갈금석, 점토, 석영 그리고 석회암에서 황색을 추출하였다고 한다.

프랑스의 고고학자 H. 브뢰유에 의해 처음에는 후기 구석기시대 전반의 것으로 추정되었으나, 적외선사진에 의한 정밀조사 및 동굴내 퇴적물 중에서 발견된 형상골제품과의 대비 등에 의해서 후기 구석기시대 말기의 것으로 판명되었다.

3) 푸마네 동굴벽화

1999년 이탈리아 북부 푸마네 동굴에서 발견된 벽화는 3만2천-3만6천500년 전에 그려진 것으로 추정돼 지금까지 발견된 동굴벽화 중 가장 오래된 것으로 보인다.

영국 BBC 방송 2000년 11월 1일 보도에 따르면, 고고학자들은 동굴에서 발견된 석판에서 동물과 인간으로 보이는 그림들이 발견됐다. 이 석판들은 원래 동굴 천장에 붙어 있다가 떨어져 바닥에 파묻힌 것으로 보인다.

푸마네 동굴벽화에는 앞서 발견된 여러 동굴벽화와 같이 수수께끼처럼 해석하기 힘든 그림이 그려져 있는데 이 중에는 알려지지 않은 네발 달린 짐승과 동물의 머리를 가진 인간의 모습도 있다.

푸마네 동굴에서는 벽화가 발견되기 전에도 각종 석기를 포함해 인류가 거주했음을 뒷받침하는 증거가 나오기도 했다.

4) 아리에주 동굴벽화

아리에주 동굴벽화는 런던대학의 폴 번 교수가 발견한 벽화이다. 이 벽화는 1983년 4월 발매된 영

국 과학지 『네이처』에 포르노 동굴벽화라고 발표했다. 발견된 장소는 남프랑스의 툴루즈 시에서 약 65km 남쪽에 있는 피레네 산맥 기슭이다. 남녀가 섹스를 하고 있는 모습을 새긴 사암을 측정 한 결과, 약 1만4천년 전의 것임이 밝혀졌다.

과거에 성(性)은 풍요와 다산의 기능적 측면이 강했기 때문에, 미인의 기준이 엉덩이가 크고, 유방이 큰 여성이 당대를 풍미했었다. 즉, 과거사회에서는 아이를 많이 낳아서 건강하게 키우면 키울수록 가계로 봐서는 노동력이 증대됨으로써 풍요로운 생활을 할 수 있었으며, 국가적 차원에서 전쟁시에는 군사력이 되었기 때문에 여성의 생산력이 국력이나 다름없었다고 볼 수 있다.

누드라는 것은 과거에 원시인들이 자신들이 미래에 만날 미인상을 꿈꾸며, 언젠가는 자신들도 가정을 꾸리겠노라고 맹세하며 그린 그림이었을 것이다.

5) 그 외의 동굴벽화

그 외에 오스트레일리아 원주민이 그린 그림으로 신체 내부가 흰히 보이는 X선 기법으로 그려진 아넬렌드의 동굴벽화, 약 3만년 전에 그려진 것으로 추정하며 동굴을 발견한 사람의 이름을 따라 쇼베동굴로 명명한 프랑스의 남부 아루데슈 협곡의 동굴벽화 등 인류가 생활했던 동굴에 많은 벽화들이 발견되고 있다.

Ⅲ. 동굴벽화의 민속학적인 접근

1. 고구려 벽화에 나타난 생활풍속

고구려는 한민족 이래 가장 강력하고 호방하며, 진취적인 제국이었다. 지역적으로 중국과 서역의 문화를 받아 들였으며, 불교와 도교 사상을 동시에 수용했다.

고구려인들은 죽은 후의 영혼불멸의 사상을 믿었으며, 영혼불멸(靈魂不滅)의 계세적 내세관은 이승의 연속으로서 개인의 생활행위와 신앙이 사후(死後) 연결고리로 작용한다고 믿었다. 고구려 분묘에 가장 큰 영향을 끼친 사상은 사후세계에 대한 관념이 영혼불멸의 내세관으로 연결된 계세사상이다. 이것은 사후처리의 풍습으로 나타나 무덤의 설치부터 부장(副葬)의 풍습에까지 미치고 있는데, 사후에도 무덤속에 있는 혼령을 편안하게 위안해 주기 위함이었다.

또 하나의 비중을 차지하고 있는 음양오행사상(陰陽五行思想)은 특히 색채화에 직접적 영향을 끼쳤다. 이러한 점은 오행에 의한 색 해석에서 기인하는데 음양의 대립과 오행의 상생상극(相生相剋)설은 고대인에게 색채는 하나의 신비였고, 그 신비를 풀기 위해 옛 사람들은 우주관에 바탕을 둔 천문수리법칙인 음양오행사상을 색채의 체계에 결부시켰던 것이다.

불교, 도교, 유교의 사상도 고구려 무덤벽화에 영향을 미쳤는데, 불교적 내세관은 현재의 신분적, 사회적 제약의 극복도 가능한 초복적인 형태정토왕생(形態淨土往生)을 회구하게 했으며, 현재의 부와 지위를 유지한 채 불(佛)이 있는 정토로의 화생(化生)을 회구하게 된 것이다. 도교적 영향은 전래와는

관계없이 고유한 산악신앙(山岳信仰) 내지 신선신앙(神仙信仰)이 존재하고 있었기에 무덤벽화에 영향을 미쳤으며, 특히 후기의 무덤벽화들은 도교적 경향을 많이 띤다.

고구려는 예전부터 예가 엄격히 실행되고 있었으며 사회의 질서유지를 위한 전통적 윤리관에서 비롯된 유교는 불교 이전에 전래되었다. 유교의 영향은 인물 풍속도에서 볼 수 있는 상하계층에 따른 인물의 대소로, 표현되는 규율에서 그 개념을 파악할 수 있으며 이러한 고구려의 유교사상은 생활상의 형식, 방식으로 발전하였다.

고구려인의 복식의 특징은 서북방 기마민족들이 입던 호복(胡服)계통의 의복이며, 음식문화는 알 수 있는 자료가 미비하다. 벽화에서 보면 안악 3호 무덤에 디딜방아와 키질하는 모습, 우물가 장독대의 모습이 나타나며, 추수한 곡물은 창고인 부경에 저장한다. 디딜방아로 탈곡, 도정한 뒤 키질로 알곡을 취하고 토제화덕에 솔과 시루를 걸어 음식을 익혀 먹었으며, 우물가 장독대의 모습에서 당시에도 이미 어떤 종류의 발효식품을 만들어 섭취하였음을 알 수 있다.

고구려인들에게 사냥은 식표 수단이면서 귀족들의 오락이었다. 방법으로는 말을 타고 활을 이용하는 것과, 매를 이용하는 방법이 있었다. 사냥 이외에 육류를 취하기 위해 가축을 사육했으며, 이는 안악 3호분의 우사와 마굿간의 벽화를 통해서 알 수 있다. 음식을 먹는 식사형식은 서서 먹는 연회식과 온돌에 앉아먹는 일상식이 있다. 춤무덤의 주실 좌벽에는 두 여인이 부엌에서 음식을 나르며 주변의 벽화는 주인과 손님이 모두 의자에 앉아 있다. 주제가 같은 연회장면이 씨름무덤에서는 주인공 남자는 의자에 앉아 있는데 고구려의 고유 온돌인 항(炕)에는 처첩으로 보이는 여자가 꿇어 앉아 있는 것으로 보아 식사 장면은 일반적으로 좌식문화임을 알 수 있다.

고구려인들의 건축 문화는 지배계층에서는 살아서는 목재를 이용한 안정된 목재건축문화였고, 사후에는 석재를 이용한 웅장한 무덤건축을 소유하게 된다. 하지만 일반 백성들의 주거지는 수혈주택(竪穴住宅)의 형태인 움집이나 반움집의 형태이며 온돌을 갖춘 작은 규모의 움집이다. 지배계층의 사후주택인 무덤은 생존의 주거형식과 같게 하기 위하여 석벽이나 석회벽면에 기름이나 량(梁), 공포(拱包)를 그려 넣었으며, 목조건축에서의 생활도를 그려 묘주의 사회적 신분과 지위를 과시하기도 하였다.

이례장면에서 정사도는 묘주 자신이 직접 정사를 보고 있는 장면과 자신의 수하 및 사신의 방문을 받는 의례 방문도가 있다. 행렬도는 풍속화가 나타나는 초 중기 고분벽화의 대표적 장면으로 국력을 과시하기에 적당한 주제이다. 안악 3호 무덤의 행렬도가 있으며, 고구려 지배계층의 권위와 위용을 동적인 묘사로 잘 나타내고 있다. 덕흥리 벽화무덤의 북벽에 그려진 출행장면은 소와 말의 힘이 아닌 사람의 힘으로 움직이는 인력 곡개차의 등장을 표현했는데 귀부인들의 교통수단임을 알 수 있다.

당시 귀족들의 정토왕생(淨土往生)을 염원하는 불사도(佛事圖)가 있고 오락문화로는 수렵(狩獵), 씨름, 수박(手搏), 무용(舞蹈)놀이가 있었다.

2. 동굴벽화에 나타난 주술의식

원래 선사시대의 원시인들이 그림을 그린 이유는 단순한 감상용이 아니었다. 그들에게 미술이라는 존재는 생활을 위해 필요했던 수단, 좀더 정확히 생존을 위한 것이다. 선사시대인들에게 그림이 지닌 가장 큰 목적은 먹이감을 잡을 수 있는 수단으로서, 지극히 주술적인 의미가 담겨져 있다. 즉, 그들은 동굴에 자신이 원하는 사냥감의 모습을 그리고, 그 그림을 향해 창을 던지거나 창을 맞은 모습을 그리는 행위가 사냥감의 영혼을 빼앗아 간다는 믿음을 갖고 있었다. 사냥이 잘되기를 바라는 마음의 표현이다. 즉, 먹잇감이 되는 짐승을 더 많이 잡기 위한 주술의식이고 내일에 대한 두려움 동물을 잡다가 다칠지도 모르는 불안함을 감추기 위한 방법이다.*

다시 말해 동굴에 살았던 구석기시대 사람들은 큰 짐승을 잡고자 몹시 갈구하면서도 한편으로는 매우 두려워 하였을 것이다. 왜냐하면 작은 짐승들은 별 위험이 없이 쉽게 잡을 수 있지만 먹고살기에는 부족하였고 큰 짐승을 잡으면 몇 주일씩 충분한 고기를 먹을 수 있었기 때문이다. 이들의 마음속에는 언제나 음식이 되는 큰 짐승의 사냥과 그것이 얼마나 위험한 것인가 하는 생각으로 동굴의 그림은 거의 짐승들이었다. 이런 점은 이 그림들이 무엇을 위해 그려진 것인가에 대해 시사하는 점이 많다. 그것은 일종의 사냥 마술로 벽화에 화살이나 창이 꽂혀있는 그림들이 있다. 그들은 그림을 죽임으로써 살아 있는 짐승의 영혼을 죽였고, 그렇게 하는 것은 짐승 그 자체를 죽이는 것과 똑같다고 생각했다. 아마도 그들은 그림을 향해 돌을 던지거나 창으로 찔렀을 것이다. 이렇게 해서 그들은 더 강해지고 자신감을 갖게 되어 사냥에 나갈 수 있었을 것이다. 그리고 다음에 사냥을 갈 때에는 그와 같은 의식이 다시 반복되어 그들이 잡으려는 새로운 그림을 그리고 그런 의식을 거쳐 사냥을 했을 것이다. 또 그들은 그림이 실제 모습과 똑같게 그릴수록 이 마술의 효력이 잘 나타난다고 생각했을 것이다.

오늘날 우리는 이미지를 하나의 기호나 상징으로 보지만 인간이 만든 다른 이미지가 없던 당시엔 이미지는 그대로 실물이었다. 그래서 이미지를 만드는 작업을 동굴 벽화를 통해서 가능케 했으며, 그리고 그것을 잡는 의식을 치름으로써 실제 사냥에서 효험을 보는, 주술적 효과를 겨냥했던 것으로 보인다.

당시 사회가 공동체 사회였으므로 그 주술성은 개인이 아닌 공공의 목적을 위한 것이었다. 단순한 감상용이 아니었음은 물론이다. 그들에게는 생활을 위해 필요했던 수단, 즉 생존의 수단이었다. 브뢰이유에 의하면 "동물의 옆구리에 창을 던지는 장면은 사냥인 들을 위한 주술적 의미가 있을 것이며, 대개 먹을 수 있는 동물의 종을 그렸다. 그 그림은 순전히 개인의 창의력으로 나타난 것이다."고하여 짐작하건데 선사시대인들에게 동굴벽화는 먹이감을 잡을 수 있는 수단으로서, 지극히 주술적인 의미가 담겨져 있다. 결국 먹이감을 잡는 수단으로 미술 활동을 시작한 셈이다. 그들은 동굴에 자신이 원하는 사냥감의 모습을 그리고, 그 그림을 향해 창을 던지거나 창을 맞은 모습을 그리는 행위가 사냥감의 영혼을 빼앗아 간다는 믿음을 갖고 있었다.**

* <http://jharta.com/feel/count36.htm>^^

** <http://kin.naver.com/open100/entry.php?docid=20639>

IV. 결 론

인류의 언어가 언제 시작되었는지 정확하게 모르는 것처럼 미술 역시 그 기원을 정확히 알 수 없고, 또 어떤 이유로 당시 그런 경탄할 만한 벽화들을 창조했는지 아무도 모른다. 다만 미술활동의 기원을 고대 원시인들의 삶 속에서 그 자취를 찾아볼 뿐이고, 동굴벽화에 그들이 잡고 싶은 거대한 동물이나, 지난번에 사냥했던 행적을 그렸으며, 남녀의 성에 관련된 그림을 그렸을 것으로 추정한다. 그러므로 그들의 생활상을 그대로 그린 벽화보다는 먹이를 사냥전에 벽에 그려놓고 의식같은 걸 했을 것으로 추정된다. 따라서 원시인들이 잡기 어렵고 인간들에게 피해를 주는 동물보다는 아마도 그들이 잡고 싶은 동물을 묘사함으로써 사냥을 성공적으로 할 수 있는 신비로운 힘을 얻고자 했을 것이다. 즉, 그들이 이미 그런 신적인 존재에 대한 믿음을 가지고 있었다는 것을 전제한다면, 아마도 그들은 이 그림들 앞에서 햇불을 피워놓고 신들의 마음을 사기 위한 주술적인 춤을 추었을 것이다.

동굴벽화의 유래는 주술적인 의미에서 인간이 도구의 발명이전에 동물과 자연 앞에 나약함을 보완하기 위한 역할로 사용된 것으로, 사냥전에 사냥의 대상이 되는 동물의 형상을 사실적으로 묘사한 후 사냥에 참가하는 원시인들이 그 그림을 대상으로 하여 창을 던지는 등 두려움을 없애기도 했다.*

또한 자신의 안전과 식량을 확보하기 위함이었고, 그 당시에 언어와 글이 발달하지 않았기에 상형 문자화 되어 사냥법이나 생활방법을 묘사한 경우도 찾을 수 있다. 이러한 의식이 결국 동굴을 벗어나 군락생활을 하면서 그 무리의 우두머리나 주술사에 의해 신앙, 종교화 되게 되는 근본이라 볼 수 있다.

그들에게 미술이라는 존재는 생활을 위해 필요했던 수단, 좀더 정확히는 생존을 위한 것이었다.

결론적으로 원시인들의 삶의 터전이었던 동굴의 동굴벽화는 단순히 생존을 위한 것이었고 먹이감을 위한 주술적 의미의 수단이었을 것이다.

〈참고문헌〉

- 권영한, 1995, 벽화 이야기, 전원 문화사.
 김동창, 1986, 고구려 고분벽화에 대한 연구, 동국대학교 대학원 석사논문.
 김선곤, 2000, 한국 고분 벽화의 내용과 양식에 관한 연구, 인천대학교 교육대학원 석사논문.
 박경민, 2003, 퀴즈로 배우는 세계사, 가람기획.
 송성경, 1988, 행복한 빛깔을 지닌 나라 스페인, 정은출판사.
 이기숙, 1991, 고구려 고분벽화에 나타난 인물 풍속도 연구, 홍익대학교 대학원 석사논문.
 이은창, 1985, 한국 고분벽화의 사상적인 연구, 성곡논총.
 이종립, 1997, 고구려 무덤벽화의 풍속도에 나타난 미의 형식에 관한 고찰, 공주대학교 교육대학원 석사논문.

* <http://iartedu.com/history/west/h1-1.htm>

이형모, 1993, 한국 벽화에 관한 연구, 인천대학교 교육대학원 석사논문.

전태호, 1993, 5세기 고구려 고분벽화에 나타난 불교적 내세관, 서울대학교 대학원 석사 논문.

전호태, 2000, 고구려 고분벽화 연구, 사계절.

중앙일보, 1987, 한국의 미-풍속화, 서울 중앙일보 출판사.

<http://blog.empas.com/midajel/1281566>

<http://iartedu.com/history/west/h1-1.htm>

<http://jhartq.com/feel/count36.htm^^>

<http://kin.naver.com/open100/entry.php?docid=20639>