

고바라 칠기

히루젠은 고바라 칠기라는 공예품의 생산지입니다. 나뭇결의 자연스러운 아름다움을 남기고 살리면서, 조각하고 옷칠을 하는 법에 큰 특징이 있습니다.

히루젠의 칠기 생산 역사는 약 600년 전으로 거슬러 올라갑니다. 현재 이곳에서 제조되는 특색 있는 제품과는 달리, 이 지역에서 옛날에 만들어진 칠기는 투과성이 낮은 검은색이나 빨간색으로 마무리한, 다른 지방의 칠기를 따라 한 것이었습니다. 하지만 옷칠이 비교적 얇고 사용하는 옷칠의 양이 적기에 다른 지방에서 생산되는 칠기와 비교했을 때 가격이 저렴했습니다. 그리하여 히루젠의 칠기는 다이센과 그 주변 지역을 순례하는 자에게 적당한 기념품이 되었습니다.

이 공예품이 인기 절정을 맞이한 에도시대(1603~1867년)에는 매년 약 40만 개의 칠기가 히루젠에서 생산되었습니다. 하지만 그때부터 100년이 채 지나기 전에 제2차 세계 대전으로 지역의 칠기 생산은 거의 없어졌습니다. 제2차 세계대전 이후 경제 상황이 악화하면서 사치품의 수요는 감소했고, 생산에 필요한 기술을 지닌 많은 장인이 전사했습니다. 재료, 특히 옷칠은 전시 상황에 선체 보호 등 군사 목적으로 사용되는 경우도 많았기 때문에 부족했습니다.

수십 년에 걸쳐 칠기는 제작되지 않았습니다. 이후 히루젠의 장인들은 남아 있던 견본품과 서적의 정보를 토대로 공정을 재구축했고, 1980년대에 이 공예를 부활시켰습니다. 그들은 현대적이면서 전통과 지역성에도 충실한 칠기를 만들려고 했습니다. 현대에 새롭게 태어난 칠기와 옛날 전통을 잇기 위해 오늘날의 장인들은 옛날과 같은 재료를 계속 찾고 있습니다. 또한 이 전통의 미래를 지키기 위해 옷나무를 심는 등 교육 지원 활동에도 힘쓰고 있습니다.

고바라 칠기에 사용되는 모든 재료는 히루젠에서 생산되고 있습니다. 목재로는 주위 산에서 자라나는 산밤이 사용됩니다. 일반적으로 기존의 빨간색, 검은색 칠기에 사용하는 목재는 세로 방향으로 절단됩니다. 이 방법으로는 많은 자재를 얻을 수 있는 한편, 나뭇결 모양이 지닌 멋을 포기해야 합니다. 목재는 어차피 원료로 코팅되므로 효율이 우선시됩니다. 하지만 고바라 칠기를 제조할 때는 나무줄기는 가로 방향, 원반 모양으로 절단됩니다. 이를 통해 나무 한 그루에서 얻을 수 있는 자재의 수나 완성품의 크기는 제한되지만, 나이테의 아름다움은 깨끗한 상태로 유지됩니다. 히루젠의 장인은 옷칠을 할 때 이러한 것들의 멋진 나이테를 마음껏 표현합니다.

자재의 원반은 장인이 조각칼을 사용해 볼, 접시 등으로 만듭니다. 원형인 물건을 깎아내기 위해 녹로를 사용합니다. 각 토대는 사포질을 한 후 옷칠의 기층을 도포하고 건조합니다.

옷칠은 옷나무(*Toxicodendron vernicifluum*)에서 채취한 수액입니다. 나무껍질에 칼집을 내서 배어 나오는 수액을 정성을 담아서 수백ml 채취하고 가공합니다. 수액의 원래 색상은 짙은 적갈색입니다만, 표준적인 칠기에서 보이는 광택이 있는 심홍색과 칠흑색으로 완성한 작품은 옷칠에 안료를 더한 것입니다. 히루젠에서 보실 수 있는 옷칠의 수액은 우르시올(옷칠을 굳게 만드는 화합물)을 특히 많이 함유하고 있습니다. 이것 덕분에 고바라 칠기의 짙은 광택과 뛰어난 내구성이 탄생합니다.

옷칠의 기층이 마른 후, 연마용 실리카를 다량으로 포함하고 있는 현지의 규조토로 사포질합니다. 이렇게 연마함으로써 다음에 덧바르는 옷칠의 층이 토대 부분에 잘

발리며, 쉽게 벗겨지지 않고 견고한 작품을 만들 수 있습니다.

위에서 옷칠의 층을 도포하고 습도를 조절한 특별한 방에서 건조를 시작합니다. 이러한 공정을 원하는 색의 깊이가 나올 때까지 반복합니다. 완전히 고착되지 않은 옷칠이 번지거나 먼지와 같은 공중의 티끌 때문에 훌륭한 완성품이 손상되지 않도록, 이 긴 공정을 관리하려면 숙련된 기술이 필요합니다. 건조 과정은 시간, 온도, 습도가 절묘한 균형을 이루어야 하기 때문에 높은 안목이 필요합니다.

고바라 칠기는 쓰면 쓸수록 광택감이 더해집니다. 각 그릇은 실제로 사용함으로써 최고의 아름다움을 얻습니다. 그리고 히루젠의 장인은 자신들의 작품이 소유자가 보내는 일상의 일부가 되기를 바랍니다.