

불교문화원형 감로탱의 디지털컨텐츠화 적용연구

Study on Digitalization of Gamrotaeng (A Buddhist Painting)

주저자 : 박정희(Park, Jeong-Hei)

국민대학교 테크노디자인전문대학원 디지털컨텐츠디자인전공

공동저자 : 전승규 (Jeon, Seung-Kyu)

국민대학교 테크노디자인전문대학원

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구목적과 문제제기
2. 연구 방법과 범위

II. 감로탱의 이론적 배경

1. 정보기술 발달과 불교문화콘텐츠
2. 감로탱의 개념과 형성배경
3. 감로탱의 도상분석
4. 감로탱의 소의경전

III. 감로탱의 디지털콘텐츠화

1. 감로탱의 디지털콘텐츠화를 위한 선정배경
2. 감로탱의 컨셉개발을 위한 기획
3. 감로탱과 관련한 창작스토리 설정
4. 감로탱과 관련한 시각화

V. 결론

참고문헌

논문요약

우리나라에서는 1,700여년의 불교역사 속에서 우리민족의 숨결을 그대로 담고 있다. 그래서 우리 전통문화 유산의 상당수가 불교관련 문화유산으로 전해지고 있기 때문에 불교문화를 잘 아는 것이 바로 문화유산의 이해를 높이는 지름길이라고 해도 지나친 말은 아닐 것이다. 감로탱은 불교의 철학을 응집적으로 나타낸 도상이라는 의미성을 갖는다. 이상의 한국 불교문화의 전반적인 내용을 전제로 하면서 본고에서는 '감로탱'의 디지털화콘텐츠방안을 연구하고자 한다. 첫째, 서론 부분에서는 연구의 목적과 문제제기를 서술하였다. 둘째, 문화원형 감로탱의 이론적 배경에 대하여 알아보았다. 셋째 감로탱의 디지털콘텐츠화 적용이다. 감로탱의 디지털화 방안은 먼저 소의경전에 의거한 스토리를 모티브로 하여 창작하였다. 불교의 경전내용이 교훈적 스토리인 것에 기초하여 초등학생을 타깃으로 이야기를 구성하였다. 이야기 구성을 바탕으로 감로탱에 등장하는 인물을 추출하여 캐릭터화 시켰다. 마지막으로 앞에 전술한 내용에 근거하여 결론을 도출시켰다. 본 논문의 의의는 기존의 연구가 미술사학적관점에 치우친 연구였다면 감로탱 소재를 디지털화시켜 상품화·현대화시키는 측면에 대한 탐색적인 연구로서 의의를 찾을수 있다. 나아가 디지털콘텐츠화의 중요성을 강조하고 한국 불교콘텐츠의 대중화와 세계시장 속의 고유한 미래브랜드로서 위치를 확고히 하는 기반이 될 수 있다고 생각한다.

Abstract

The 1,700-year history of Buddhism in Korea reflects the culture and history of Korean people. As a considerable number of traditional cultural heritages of Korea are related to Buddhism, it is acceptable to say that knowing Buddhist culture is the best way to enhancing our understanding of Korea's cultural heritages. Gamrotaeng is signified as a painting of Buddha that conveys the philosophies of Buddhism. Based on the general understanding of Korea's Buddhist culture, this study discussed digitalization of Gamrotaeng. First, the introduction presented the purpose and topic of this study. Second, the theoretical background of Gamrotaeng as a cultural origin was discussed. Third, it is the digitalization of Gamrotaeng. The digital contents of Gamrotaeng were created based on the stories of a Buddhist scripture. Educational stories of this Buddhist scripture were used to create educational contents for elementary students. The characters in Gamrotaeng were reproduced as animated characters. Last, the conclusion was stated based on the above contents. The significance of this study was that it attempted to digitalize Gamrotaeng for merchandising and modernizing, whereas most preceding studies were focused on discussing art history. Furthermore, this study would stress the importance of digital contents and bring Buddhist contents closer to the public and the world market as an original brand for the future.

(Keyword)

Gamrotaeng, Buddhist culture

1. 서론

1. 연구목적과 문제제기

오늘날 불교문화는 우리 시대 불교계가 사회와 소통한 모든 활동의 투영이라고 할수 있다. 또한 문화는 사회경제적 구조의 반영이라는 측면 뿐만 아니라 사회경제적 토대와 대중들의 삶의 다양한 모습들을 이끌어 나가는 상부구조의 면을 동시에 갖고 있다.

불교문화는 2,500여년 동안 인도에서부터 서역, 중국 그리고 한국으로 전래되어 각 시대마다 지역적 특성과 조화되어 새로운 문화를 싹틔웠다.

우리나라에서는 1,700여년의 역사 속에서 우리민족의 숨결을 그대로 담고 있다. 그래서 우리 전통문화 유산의 상당수가 불교관련 문화유산으로 전해지고 있기 때문에 불교문화를 잘 아는 것이 바로 문화유산의 이해를 높이는 지름길이라고 해도 지나친 말은 아닐 것이다. 일반적으로 불교의 세계관을 표현한 불화는 시대정신과 사회적 삶의 표출에 있어 화사들의 상상력과 현실감각이 풍부하게 구사되어 있다. 그중에서 감로탱은 불교의 철학을 응집적으로 나타낸 도상이라는 의미성을 갖는다. 이상과 같은 한국 불교문화의 전반적인 내용을 전제로 하면서 본고에서는 '감로탱'의 현대적 디지털화방안을 연구하고자 한다. 본 연구는 불화의 종류인 감로탱이라는 소재를 알레고리한 이미지와 관련된 소의경전을 이용하여 상품성 있는 디지털컨텐츠상품으로 적용할 수 있는 방안에 대해 연구하고자 한다. 기존의 감로탱에 관련된 연구들이 주로 회화적 미술양식적인 연구가 대부분이라 할수 있다. 이에 반해 본 연구는 감로탱의 이미지와 스토리텔링을 접목하여 멀티유스(multiuse)화 할수 있는 방안을 모색하여 우리전통문화의 계승과 발전에 기여하고자 하는 것이 목적이라 할수 있다. 이는 기존의 미술양식적인 연구와 차별화된 논문으로서의 가치를 지닌다고 할수 있다.

2. 연구의 방법과 범위

향후 문화산업과 국가 경쟁력이라는 측면에서도 전통문화유산은 중요하다. 그 자료들을 디지털화 하여 문화컨텐츠산업에 적극 활용할 수 있기 때문이다. 본

고에서는 우리문화원형 중에서도 대다수를 차지하는 불교문화유산의 하나인 감로탱의 디지털화 방안을 고찰할 것이다.

불교의 역사와 전통에 비해 불교문화 유산중에서 디지털화한 콘텐츠는 극히 미미하다고 판단했기 때문이다. 한편 불화 가운데 감로탱화는 불교미술의 상징주의적 성격과 함께 조상숭배 혹은 영혼숭배 신앙과 같은 현실적이며 사실주의적 성격이 결합된 특성을 가지고 있다. 감로탱화는 수륙제(水陸齋)나 사십구제(四十九齋)와 같은 망자의 영혼천도(靈魂遷度)를 위한 의식용의 불화이다. 즉 모든 중생의 고히를 한사람도 남김없이 극락으로 왕생(往生)케 하는 내용을 담고 있다. 감로탱화는 그 내용이 끊임없이 변화하여 그 시대의 풍속과 양식 정서를 한눈에 알수 있고 오늘날의 우리 모두가 공감할 수 있는 메시지가 풍부히 담겨있다고 판단하며 본고는 다음과 같은 순서로 서술하였다.

첫째, 서론 부분에서는 연구의 목적과 문제제기를 서술하였다. 우리의 문화환경이 디지털로 급속히 변화하면서 문화의 산업적 가치가 중시되고 미디어를 통한 콘텐츠의 중요성이 강조되는 것을 서술하였다. 이에 따라 선진국도 자국의 문화적 콘텐츠의 확보와 개발에 주력하고 있음에 우리나라도 기술발전에 따른 콘텐츠의 확보와 개발이 문화산업의 중심으로 대두되는 것을 알수 있었다.

둘째, 문화원형 감로탱의 이론적 배경에 대하여 알아보았다. 감로탱화는 인간의 죽음과 구원을 주제로 하고 있으며, 일반 불화와는 달리 과거와 현재의 우리 현실이 적나라하게 표현되어 있다. 그것은 피안(彼岸)의 상상적 세계만을 그린 것이 아니라 고통받는 중생의 현실세계를 극적으로 대비시킨 것이다. 결국 감로탱화는 성(聖)과 속(俗)이 함께 존재하고 극락과 지옥, 그리고 과거와 현재가 공존하고 있다. 또한 감로탱의 상단, 중단, 하단의 내용과 양식적, 신앙적 변천을 정리하였다.

셋째 감로탱의 디지털콘텐츠화 적용이다. 감로탱의 디지털화를 위한 선정배경과 함께 개념을 기술하였다. 감로탱의 디지털화 방안은 먼저 소의경

전에 의거한 스토리를 모티브로 하여 창작하였다. 불교의 경전내용이 교훈적 스토리인 것에 기초하여 초등학생을 타깃으로 이야기를 구성하였다. 이야기 구성을 바탕으로 감로탱에 등장하는 인물을 추출하여 캐릭터화 시켰다. 즉, 감로탱의 주인공인 아난, 아귀, 관세음보살, 인로왕보살, 지장보살, 아미타여래, 7보살을 중심으로 원전에 근거한 모티브를 기초로 캐릭터 디자인을 하였다. 각각의 캐릭터는 응용캐릭터적인 설명을 추가함으로써 현대적 활용의 다용성을 가질 수 있도록 하였다.

마지막으로 앞에 전술한 내용에 근거하여 결론을 도출시켰다. 즉 종교의 본질을 나타내는 수단도 이제는 문화의 양상을 보이면서 종교인은 물론 일반인에게도 큰 소구력을 발휘하고 있다는 것이다. 우리나라 통계청 종교인구 조사를 보면 절반 이상이 종교인이며 계속해서 그 수는 늘어날 전망이다. 하지만 그에 비해 불교는 여러 가지 면에서 낙후된 분야가 많은 것이 현실이다. 이것은 소비자들의 이해부족, 디자인 및 기획 홍보, 마케팅전략의 부재로 나타남을 알수 있었다. 따라서 본 논문의 의의는 첫째, 기존의 역사적인 소재를 디지털화시켜 상품화·현대화시키는 측면에 대한 탐색적인 연구로서 의의를 찾을수 있겠다. 따라서 우리 고유의 문화예술인 감로탱이 다양한 디지털콘텐츠로 적용되어 문화산업의 상품화 도모에 활용될 수 있는 하나의 제안이 될 수 있으리라 생각한다. 나아가 디지털콘텐츠화의 중요성을 강조하고 한국 불교콘텐츠의 대중화와 세계시장 속의 고유한 미래브랜드로서 위치를 확고히 하는데 의의가 있다고 생각한다.

II. 감로탱의 이론적 배경

1. 정보기술발달과 불교문화콘텐츠

아래의 표는 문화콘텐츠 진흥원에서 주도적으로 수행하고 있는 문화원형사업의 수행 결과를 조사 분석하여 전체적인 멀티미디어 콘텐츠 구축 방향에서 불교문화콘텐츠가 차지하는 비중을 파악하였다.

연도	불교관련 과제명	기관명
2002년	만봉스님 단청문양의 디지털화를 통한 산업적 활용방안 연구개발	(주)엔알케이
	한국불화(탱화)에 등장하는 인물 캐릭터 소재개발	호남대학교
2003년	사찰건축 디지털 세트개발	(주)여금
2004년	불교설화를 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발	전남문화재연구원
	한국석탑의 문화원형을 이용한 디지털콘텐츠개발	전남대학교
2005년	“천년불탑의 신비와 일어서지 못하는 와불의 한”운주사수토리뱅크	광주정보문화산업진흥원
	한국승려의 생활문화 디지털콘텐츠화	디자인피티
	범종을 중심으로 한 불전사물의 디지털콘텐츠 개발과 산업적 활용	불교방송

[표1] 문화원형사업 수행결과 불교문화콘텐츠가 차지하는 비중

위의 문화원형 사업은 멀티미디어 산업을 육성하기 위한 사업의 하나로 문화측면에서의 접근보다는 정보통신산업 측면에 치우쳐 있음을 알 수 있다. 이는 애니메이션, 게임등의 소재개발로서의 목표가 있었기 때문이며 이러한 바탕에서 사업을 제안하고 수행한 과제는 거의 모두가 애니메이션·게임의 창작소재와 Web 바탕임을 알 수 있다. 분석된 자료를 보면 총 160여개의 과제 중 불교관련 과제는 겨우 8~9개임을 알 수 있다. 숫자상의 문제는 크게 중요하지 않을 수 있다. 보다 더 중요한 것은 ‘문화원형 사업을 통해 구축된 콘텐츠의 성공사례가 몇인가가 더 중요할 것이다. 이상에서 간략하게 불교문화콘텐츠에 대해서 살펴 보았다. 불교문화콘텐츠는 다양한 장르에 걸쳐서 대중들의 사랑을 받고 있다. 비록 여타의 종교콘텐츠, 문화콘텐츠에 비해 양적, 질적인 열세에 놓여있는 것은 사실이다. 그럼에도 불구하고 각각의 영역에서 진지한 노력을 기울이고 있다고 생각한다.

불교문화콘텐츠의 진정한 가치는 첨단과학이 제공하는 세련된 기술을 통해 불교를 소재로만 다루는 것이 아니라 콘텐츠에 담겨진 인간 내면의 가치를 형상화하는 것이다. 그것은 우리 민족과 함께 해온 불교문화의 흐름을 드러내는 것이다. 불교문화콘텐츠는 바로 그러한 가치를 충분히 드러낼 수 있다.

2. 감로탱의 개념과 형성배경

불교에서는 극락(極樂), 정토(淨土), 왕생(往生) 등의 개념들을 가지고 장엄한 불국토(佛國土)를 이야기하고 그곳에서의 영원한 삶을 이야기한다. 감로탱은 불교에서 영가천도제(靈駕薦度齊)¹⁾ 때 쓰이고 있는 의식용 불화이다.²⁾ 인간의 삶과 죽음은 영원히 거듭되는 고통스러운 윤회라는 불교의 인생관을 극복해 나가는 과정을 형상화한 그림으로서, 육도중생(六道衆生)³⁾이 겪어야 하는 업(業)을 부처님의 자비력(慈悲力)으로써 구제 받을 수 있다는 것인데, 이 불탱에서는 “감로”라는 상징적 매개물을 통하여 설명할 수 있다. 이 불탱에는 당시 제작과 관련된 기록인 화기(畵記)란에 ‘감로탱(甘露幀)’⁴⁾이란 제명이 나타나 있다.

감로는 산스크리트어로 amarta로서 (阿密哩多)아밀이 다로 음사된다. 감로라는 것은 본래 신들이 상용하는 음료를 뜻하고, 신약(神藥) 또는 영약이라는 의미를 갖고있고 의역하면 불사(不死), 무량수(無量壽), 피안(彼岸) 등의 여러 뜻을 갖는다.⁵⁾

일반적으로 하늘이 통치자의 바르고 좋은 정치에 감응하여 내려주는 ‘상서로운 조화물(造化物)’로 비유되기도 하는, 불교에서는 중생을 구제하는 데 다시없는 교법(教法)으로써 비유되기도 한다.

감로탱화는 영가의 위패(位牌)나 사진이 봉안된 후면에 거는 망인(亡人)의 극락왕생을 축원하는 의례용 그림으로 대체로 불전의 향우(向右)벽면에 봉안되어 있다. 이 그림의 내용을 살펴보면 인간의 삶과 죽음은 영원히 거듭되는 고통스러운 윤회(輪廻)라는 불교의 인생관을 극복해 나가는 과정을 형상화한 것이다. 한국 고대문화의 사상적 토대가 되었던 불교는 조선의 건국과 더불어 위태한 국면에 직면하게 되었다.

1) 불교학대사전, 흥법원, 1988, p.1988 불·보살께 재를 올리고 독경, 의식등을 함으로 망령으로 하여금 정토나 천산에 태어나도록 기원하는 의식

2) 강우방, 감로탱, 예경, 1977, p.342 영가천도제의 의례로는 49재, 우란분재, 예수재, 수륙제, 영산재 등이 있다.

3) 불교학대사전, 흥법원, 1988, 1196참조. 지옥도, 아귀도, 축생도, 수라도, 인간도, 천도, 이것은 색계, 욕계, 무색계의 3계와 함께 중생이 윤회재생하는 범위로 인정된다.

4) 감로왕탱:청룡사, 봉정사

감로탱:귀룡사, 흥국사, 봉은사

下壇幀:봉서암, 관룡사 김영주는 우란분경변상, 흥윤식 교수는 하단탱화, 영단탱화, 감로탱화. 문명대교수는 감로왕도. 김승희는 감로도. 장미진은 감로탱화라 칭함. 본고에서는 감로탱이라 칭함

5) 불교학대사전

주자학을 지도이념으로 표방하면서 건국한 조선의 불교는 집권유신들의 침탈과 억압의 대상이 되었기 때문이다. 흔히 억불숭유(抑佛崇儒)라고 표현되듯이 조선불교의 새로운 전개는 불화 면에 있어서도 상당한 변화를 가져오게 한다.⁶⁾

결국 이러한 “억불숭유”정책으로 불교는 사회적 기반을 찾기 위한 모색을 하기에 이르고 그 결과 조선시대의 감로탱화는 새로운 모습을 띄게 된다.

조선시대의 성리학은 심성(心性)의 연구라는 면에 있어서 예에 대한 의식이 매우 고조되었고, 그것은 16세기말 17세기초에 걸친 외란과 호란(胡亂) 등으로 사회질서가 매우 문란해졌으므로 예를 확립시켜 사회질서를 수립할 목적으로 이루어진 것이다. 이런 상황에서 불교는 부모에 대한 효사상과 조상숭배사상을 더욱더 적극적으로 수용하지 않을 수 없었다.

이러한 배경에서 16세기말에 효와 조상숭배사상과 관련된 감로탱화가 성립되어 18세기에 성행하였을 가능성이 크다.

3. 감로탱의 도상분석

감로탱화는 크게 삼단(三段)으로 나눌수 있는데 상단은 천상의 세계를 중단은 시식의의식을 위한 제의식(齋儀式)을, 하단은 인간생활을 육도윤회에 비유하여 표현하였다. 본 탱화의 상단은 칠여래입상을 중앙에 배치하고 칠여래 향좌에는 죽은 이의 영혼은 인도하여 정토세계로 안내해가는 인로왕보살과 천녀들과 어우러져 있고 칠여래의 향우에는 지옥중생을 극락으로 맞이해가는 아미타여래와 좌우보처인 관세음, 대세지보살상 혹은 지옥보살이 오색의 구름위에 묘사되어 있다. 중단은 십방불승에게 공양을 위한 성반(盛飯)을 묘사하고 상단아래 아귀가 묘사되어 있는데 대부분 두명의 아귀를 묘사하였으나 한명의 아귀를 표현한 탱화도 볼수 있다. 그 향좌에는 경을 외우고 복과 징을 치며 영가천도를 위해 제양식(齋樣式)을 행하는 승려들의 모습과 향우에는 일체중생을 구제하지 않고는 성불하지 않겠다는 지장보살이 묘사되었다. 하단은 염라대왕 앞에서 심판을 받는 망인의 모습과 지옥으로 들어가는 모습, 궁실장면, 농경생활을 표현

6) 洪瀾植, 불화와 한국문화, 불교미술, 12, 특집<한국시대의 불화>, 동국대학교 박물관, p.12

한 농경장면, 사냥하는 장면, 무당들의 굿하는 장면, 점괘를 보는 장면, 주광을 부리는 장면 등의 민간생활상을 육도윤회의 종교적인 의미에 맞추어 설명하였다. 이와 같은 감로탱화의 도설적 의미는 영가천도를 위한 제의식의 공덕을 쌓으면 칠여래의 가피력(加彼力)과 지장보살, 인로왕보살의 구원의 힘을 입어 극락에 내양된다는 신앙적 의미를 지니고 있으며 속세의 제생활상을 묘사하고 육도중생상을 한국적 생활상을 빌려 설명하고 있다.⁷⁾



[그림 1] 봉서암 감로탱 (1759)의 상중하표시와 원래그림

4. 감로탱의 소의경전

소의경전에서 소의(所衣)란 ‘의지할 바 대상’을 말하며 소의경전은 소의본경(所衣本經)이라고도 하며 개인이나 종파에서 신행(信行)·교의(教義)상 의거하는 근본경전을 말한다. 소의경전은 불교에만 있는 개념으로 다른 종교는 대부분 1개의 성전을 가지고 있으나 불교는 8만 4천의 방대한 경전을 가지고 있고, 이 다양한 경전들은 다양한 근기(根機)의 중생들이 깨달음에 이르기 위한 다양한 길을 가르치고 있으므로, 자신들 근기에 맞는 경전을 중시하는 체계가 성립될 수 있는 것이다.

감로탱은 현실적 풍속을 표현하며 그 안에 삶과 죽음, 내생(來生)의 세계까지 연결시키는 독특한 회화형식의 성격을 띠며 불화라는 장르를 뛰어넘었다.⁸⁾

우리나라 감로탱화는 어느 한 경전에 의거하지 않고 감로탱화 중앙의 가장 중요한 도상인 밀교경전에 의해 감로제단과 아귀와 의식을 주체하는 고승의 행동과 칠여래 혹은 오여래의 도상들과 연결되어 나타나

7) 홍윤식, 문화재 제십일호, 문화재관리국, 1977. p.144
8) 박미현, 감로탱의 알레고리 이미지를 활용한 디지털스토리텔링 연구, 홍익대 석사논문, 2005, p.57

는데, 어느 한 경전에 의거하지 않고 <부모은중경(父母恩重經)>, <목견연경(目犍蓮經)>, <우란분경(盂蘭盆經)>, <지장보살본원경(地藏菩薩本願經)>, <법화경(法華經)>, <유가집요구아난다라니염구래의경(瑜伽集要救阿難陀羅尼焰口軌儀經)>, <시제아귀음식급수법병수인(施諸餓鬼飲食及水法并手印)>등 여러 경전들이 대 복합적인 성격을 띠며 독창적으로 성립된 우리나라 특유의 불화형식인데 부모님의 은혜를 나타낸 불교 신앙중 우란분경과 부모은중경이라 할수 있다.

III. 감로탕의 디지털콘텐츠화

1. 감로탕의 디지털콘텐츠화를 위한 선정배경

불교가 한국에 전래된 이후 그 조형적 유산의 중요성에 대해서는 새삼 강조할 필요가 없다고 본다. 따라서 한국 회화사에서 불화가 차지하는 위치는 오늘날 새로운 각도에서 조명할 수 있는 가능성을 담고 있다고 생각한다. 불화 중에서 특히 감로탕을 연구대상으로 삼은 다음의 선정이유를 갖는다.

첫째 역사적 이유이다. 오늘날 감로탕은 단지 진부한 유물처럼 생각되어 경원시 되는 경향이 있으나 사실은 도상의 전체적인 내용에는 민중의 염원과 한, 그리고 역사적인 우리의 풍습과 모습이 고스란히 반영되어 있다. 둘째 예술적 이유이다. 일반적으로 상·중·하 삼단법으로 되어있는 한국불교의 의례구조에서 불배 하단불화에 속하는 것들은 민간신앙과 습합된 독특한 주제와 표현법을 구사하고 있을 뿐아니라 불·보살단의 도식화된 상단 불화보다 각 시대의 정신이라든가 사회적 표출에 있어 화사들의 상상력과 현실감각이 비교적 자유롭게 구사되고 있는 시각매체이다. 셋째는 산업적 이유이다. 본연구 외에도 산업화할수 있는 가능성을 풍부하게 가지고 있다. 넷째, 정신적 이유이다. 사실 지옥에 대한 이야기는 중생들로 하여금 지옥의 고통이 얼마나 무섭고 또 무거운가를 일깨워 나쁜 짓을 그치고 착한 일을 널리 행하도록 하기 위하는데 그 참뜻이 있다. 또한 오늘날 가상과 현실의 세계가 넘나들 수 있는 이야기거리로 충분히 우리에게 교훈적인 스토리와 콘텐츠를 제공할수 있다.

2. 감로탕의 컨셉개발을 위한 기획

본 논문에서 ‘감로탕’을 기획하여 이루어질 범위는 다음과 같다.



[그림 2] 감로탕의 기획 범위

정보·교육문화 콘텐츠는 불교설화가 가진 일차적인 기능을 활용하기에 적합한 콘텐츠다. 설화가 기본적으로 교훈적인 내용을 전달하고 있으며, 특히 아귀와 7여래보살 등을 활용하여 ‘효’에 기반한 상징과 이미지를 효율적으로 전달할수 있다. 첫째, 아동을 대상으로 하고 있기 때문에 소의경전에 의거한 스토리를 추출하여 현대적으로 각색한다.

둘째, 아난의 ‘효’와 관련된 스토리를 중심으로 감로탕에 나오는 각각의 원전인물을 시각화 시킨다, 감로탕에 담겨진 배경의 제반 인물과 아귀, 보살 등을 캐릭터화 하여 향후에 문화상품에 적용할 수 있도록 한다. 셋째, 캐릭터와 스토리를 바탕으로 멀티유즈화 방안을 모색한다.

3. 감로탕과 관련한 창작스토리 설정

- ① 시대- 조선시대
- ② 배경- 현실과 가상(죽음의 세계)이 혼재된다.
- ③ 주인공- 어머니를 구하기 위해 지옥을 찾아나서는 아난
- ④ 초목표- 어머니를 지옥에서 구해 천상으로 보내는것
- ⑤ 적대역- 지옥에 있는 귀신과 염라대왕
- ⑥ 발단- 버릇없는 아난을 수양을 쌓게 하고자 아버지가 절로 데려감
- ⑦ 전개- 아난이 기도중에 지옥과 천상을 다녀오게 됨
- ⑧ 절정- 옥황상제가 시키는 일을 그대로 실행하여 어머니를 천상으로 보내드림
- ⑨ 주제- 어머니를 향한 끊임없는 효심
- ⑩ 제목- 효자가 된 아난

소의경전에 의한 스토리 시놉시스

옛날 깊은 산속에 두 늙은 내외가 오랫동안 자식이 없다가 늦은 나이에 외동아들을 낳게 되었다. 귀한 자식이라 두내외가 아들을 귀하게 여겨 버릇없이 멋대로 키웠다. 두 내외는 아들놈을 저대로 두었다가는 앞길도 망치겠다 싶어 어느날 아버지 부상은 아들을 데리고 삼각산에 있는 절간으로 들어갔다. 어느날 아난은 혼자 불당에서 예불을 올리다 어느덧 잠인지 빠져들어 지옥여행을 하게 된다. 그곳에서 돌아가신 어머니와 죽은 아귀들을 보고 후회막심하여 어머니를 구하기 위해 절구지옥, 칼지옥, 갯물 끓는 지옥, 술에 삶는 지옥, 불동이 지옥 등을 체험하며 어려움을 겪지만 금구슬로 만든 염주를 사용하여 일심으로 기도하여 옥황상제의 도움으로 결국은 어머니를 구하여 천상으로 보내어 기쁨을 누리지만 어느덧 꿈에서 깨어 크게 뉘우치고 효도를 하게 되는 내용이다.

4. 감로탕과 관련한 시각화



[그림 3] 본연구의 적용대상 캐릭터

감로탕에 등장하는 각 캐릭터들은 원전에 근거한 성격의 특징과 현대적 활용에 목적을 둔 응용된 성격의 두가지로 기술하였다. 이것은 응용컨텐츠의 예시를 통해 활용의 가능성을 높이기 위한 의도이다.

아난(원전컨텐츠)

경전에 근거한 내용은 죽은 뒤에 극락으로 가지 못하고 아귀가 되어 굶주림의 고통에 시달리는 어머니를 위해 온 마음을 다해 효도하여 어머니의 영혼을 천상으로 보낸 인물. 부처의 10대 제자

아난(응용컨텐츠)

자식귀한 집에서 버릇없이 자란 아난. 꿈속에서 지옥세계를 가게 되면서 고통받는 어머니를 구하고자 한다. 어머니의 한을 풀기 위해 아귀들과 보살을 만나러 여행을 떠난다.

아귀(원전컨텐츠)

아귀는 탱화 중앙에 크게 부각시켜 두명을 나타내고 있다. 이 아귀는 불균형의 몸을 이루고 있는데 배는 매우 크고 목구멍은 비늘구멍과 같이 작아서 음식을 보아도 먹지 못하여 기갈(飢渴)의 고(苦)를 받는 귀(鬼)를 말한다.

아리와 아랑(응용컨텐츠)

아리- 괴팍하고 욕심이 많다. 손에는 항상 밥을 들고 있으면서 남의 것을 탐내며 심술궂은 면도 있다.

아랑- 여리고 눈물이 많다. 아리 때문에 항상 눈물을 머금으며 살고 괴팍한 아리를 감싸준다.

관세음보살(원전컨텐츠)

대자대비의 마음으로 중생을 구제하고 제도하는 보살이다. 그러므로 세상을 구제하는 보살, 크게 중생을 연민하는 마음으로 이익 되게 하는 보살이라고도 한다. 손에 물병을 들고 있는 것이 가장 큰 특징이며 여자로 표현 되는 경우도 많다.

관심보살(응용컨텐츠)

매사에 관심이 많다. 스스로에 대해서나 남에 대해서나 관심이 많다. 남을 이해하는 면이 뛰어나고 섬세한 면모가 있어 편안한 사람으로 보여진다.

인로왕보살(원전컨텐츠)

극락으로 가는 길에는 인도자가 필요하다고 하는 요청에서 상징된 보살이다. 인로왕보살은 탱화 속에서 가장 화려하게 등장하는데 칠여래 또는 하단의 지옥중생을 바라보며 서운(瑞雲)을 타고 천의(天衣)를 날리며 춤을 추는 듯한 모습으로 천상내영(天上來迎)의 보살로 표현되었다.

이제왕보살(응용컨텐츠)

장난기가 많으며 패선에 관심이 많다. 중생들의 생활에 관심이 깊고 호기심이 많다.

지장보살(원전컨텐츠)

지장보살은 지옥중생을 구제하는 자비의 보살로 모든 지옥 중생을 구제하겠다는 커다란 서원을 세운 보살이다. 지장보살하면 죽은 사람의 업장을 구제하는 보살로 알려진 것이 오늘날의 현실이다. 대체로 지장보살은 비구(比丘)형에 왼손에는 보주(寶珠)를 들고 오른손에는 석장(錫杖)을 들고 있는 모습으로 조성되어지는데, 여기서 석장은 지옥문을 열게 하는 작용을 한다고 한다.

재잡보살(응용컨텐츠)

말하는 것을 좋아한다. 지옥의 고통을 멈추기 위해 석장으로 지옥문을 두드리기도 하지만 지옥에 있는 영혼들과 이야기를 나누기 위해 가끔 자신의 일을 깜박깜박 잊곤한다.

아미타여래(원전컨텐츠)

정토삼부경(淨土三部經)에는 아미타여래의 극락정토에 왕생하기 위한 목적과 수단방법을 말하고 있다. 이처럼 아미신앙은 살아서는 수명장수하고, 죽어서는 극락왕생하기를 원하는 인간의 가장 근본적인 소망을 풀어준다.

아미안여래(응용컨텐츠)

항상 미안하다는 말을 해서 이름이 아미안여래이다. 지나치게 착하다. 그래서 잘못된 것이 없는데도 항상 미안하다고 말한다. 다른 사람의 슬픔을 그냥 지나치지 못하고 도와주려고 노력하기때문에 거의 모두가 아미안 여래를 좋아한다.

7보살(원전컨텐츠)

다보여래는 고히들로 하여금 탐욕을 버리게 하고 법재를 구족케 한다. 보승여래는 악도를 버리게 하고 뜻에 따라 세상을 초월하게 한다. 묘색여래는 누추한 형상에서 벗어나 깨끗하고 원만하게한다. 광전신여래는 허공과 같은 청정한 법을 갖게한다. 이포외여래는 두려움에서 벗어나 열반의 즐거움을 얻게 한다. 감로왕여래는 바늘처럼 가

는 목구멍을 개통시켜 감로를 먹게 한다.
 세간광대위덕지재광명어래는 다섯가지 공덕을 받게 한다.

7동자(응용콘텐츠)

항상 행운을 상징하는 7동자로 뭉쳐 나타난다. 어려운 일에 처했을 때 열심히 기도를 외우면 어느곳이든 나타나고 시·공간을 초월해서 구원해 주는 보살이다.

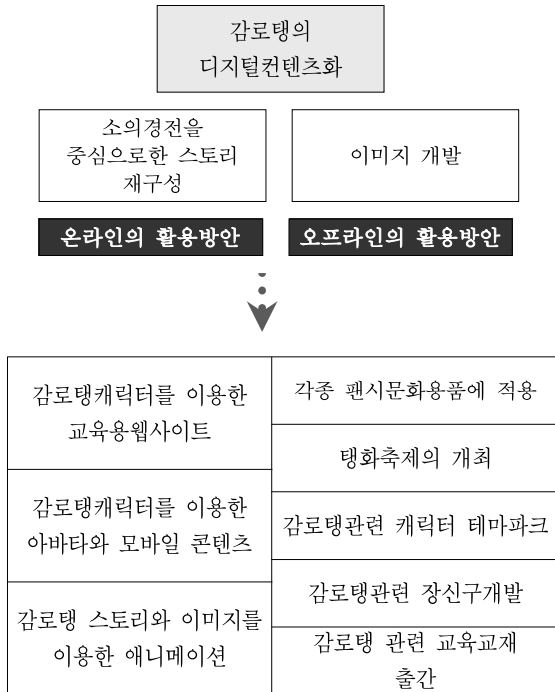


[그림 4] 아난, 아리와 아랑, 관심보살, 이제왕보살



[그림 5] 재살보살, 아미안여래, 7동자

IV. 결론



[표2] 감로탱의 산업화방안

감로탱과 관련한 스토리와 캐릭터를 이용한 산업화방안은 위의 표2와 같다. 우선 온라인의 활용방안으로는 아난을 학습도우미로 한 교육용웹사이트의 제작이다.

아난의 문화재탐방	만화로 보는 불교	쑥쑥크는 동화	착한아귀키 우기	불교용어 게임
퀴즈퀴즈	사찰소개	어린이 찬불가	Q&A	자유게시판

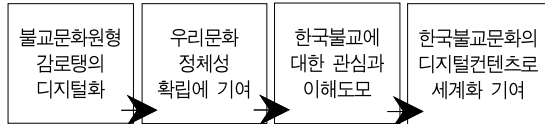
[표3] 웹사이트의 메인카테고리

둘째는 모바일콘텐츠와 아바타에 활용할수 있다. 셋째는 스토리와 캐릭터를 응용하여 애니메이션제작을 할수 있다. 오프라인의 활용방안으로는 첫째, 각종 팬시문화용품에 적용할수 있다. 둘째 감로탱과 관련하여 탕화축제를 개최할수 있다. 탕화축제와 관련하여 유명한 사례는 티벳의 탕화축제를 들수 있다. 셋째는 감로탱의 스토리와 캐릭터에 관련하여 지옥등을 교육적 목적으로 체험할수 있는 테마파크이다. 넷째는 감로탱에 등장하는 보살의 몸에 걸치고 있는 각종 장신구도 산업화, 이미지화할수 있다. 마지막으로 감로탱의 경전스토리과 관련하여 교육적인 교재를 출간할수 있다.

본 연구는 정보화시대에 디지털기술이 주도하는 시점에 우리 불교문화원형 감로탱의 디지털화를 통해 불교문화 콘텐츠의 활용성을 높여보고자 했다. 디지털기술이 발전하고 공간개념도 새로운 사이버 스페이스라는 또하나 공간이 생활화되고 있는 상황에서 종교적인 개념도 감동과 심미성이 더해져 충분히 디지털컨텐츠화 될수 있는 가능성을 가지고 있다.

한국적 사유체계 및 미적 체계를 구성하는 불교문화 원형을 컨텐츠화 함으로써 소재빈곤에 어려움을 겪고 있는 디지털컨텐츠에 풍부한 소재를 제공하고, 우리 문화의 정체성을 확립하는데 크게 기여할 수 있을 것으로 본다. 감로탱의 디지털화를 통해 정보화시대에 불교적 이해와 함의를 살펴본다면 현재 우리나라는 IT산업이 주도하고 있고 가장 큰 변화의 트렌드는 융합화라 할수 있다. 따라서 매체가 융합화됨에 따라 더욱 콘텐츠의 중요성이 날로 대두되고 있다. 디지털 시대의 기술과 문화적 생산물의 기획 접근법은 콘텐츠 존재 자체가 아니라 이를 얼마나 더 부가가치가 있는 예술품과 같은 존재로 탄생시키느냐를 고려한 프로세스가 중요하다. 불교문화 콘텐츠의 진정한 가치는 첨단과학의 표현기술을 통해 불교를 소재로 다루는 것보다는 콘텐츠에 담겨진 인간 내면의 가치를 형상화하는 것이라고 본다. 불교문화컨텐

츠는 보존적 가치가 매우 크고 역사와 문화를 가장 잘 대변하고 있기 때문이다. 따라서 교육적 콘텐츠개발에 있어서도 역사적인 가치와 불교적 가치가 융합될 수 있다고 보며 아울러 불교문화디지털콘텐츠는 다음과 같은 사치사슬을 제시할 수 있다.



[표 4] 불교문화디지털콘텐츠의 가치사슬

감로탱 디지털화된 콘텐츠는 앞서 제시한 것처럼 재미와 역사를 가미한 훌륭한 교육적 도구가 될 수 있다. 불교문화콘텐츠는 나아가 불교의 진리로 세상을 밝히고, 세속의 다양한 목소리들이 그대로 불교에 스며들게 하여 더욱 불교의 절대적 진리가 아닌 보편적 진리로 가르침을 풍부하게 할 수 있을 것이다. 유비쿼터스 시대에 언제 어디서든지 인터넷과 만나 인드라 망처럼 연결된 시대이다. 인드라망에 달려있는 보배구슬은 다양한 정보 화기이며, 거기에 투영되는 것은 바로 불교문화의 디지털콘텐츠로 불교의 가치지향과 새로운 상상력, 창의력 일 것이다.

참고문헌

<단행본>

- 1) 동국불교미술인회, 알기쉬운 불교미술, 도서출판 반, 1998
- 2) 윤이홍역, 게라두스반데르레우후 著, 종교와 예술, 열화당, 1996
- 3) 장충식, 한국의 불교미술, 민족사, 1997
- 4) 진동일, 육도윤회와 지옥, 백양출판사, 1996
- 5) 진홍섭 著, 한국불교미술, 문예출판사, 1998
- 6) 황수영, 불교와 미술, 열화당, 1977
- 7) 황수영, 한국불교미술 미술사론, 대원정사, 1986

<논문>

- 8) 신현순, 디지털문화재컨텐츠에 함의된 역사이해 방식분석, 한국교원대학교 사회과교육전공석사논문, 2006
- 9) 박정민, 감로탱화의 도상변천에 관한연구, 동국대학교 문화예술대학원석사논문, 1999
- 10) 권태진, 감로탱화에 나타난 풍속화적 요소에 관한 연구, 영남대학교 교육대학원석사논문, 1997
- 11) 김승희, 조선후기 감로탱의 도상연구, 홍익대학교 미술사학과석사논문, 1989
- 12) 김연희, 조선시대 명부전 도상의 연구, 홍익대학교 석사논문, 1989
- 13) 유마리, 조선시대 명부전 도상의 연구, 동국대학교 박사논문, 1992
- 14) 박문선, 조선후기 감로왕국에 대한 고찰, 동국대학교 미술교육전공 석사논문, 1993

<웹사이트>

- 15) 문화재청 <http://cha.go.kr>
- 16) 문화관광부 <http://mct.go.kr>
- 17) 한국문화콘텐츠진흥원 <http://www.kocca.or.kr>
- 18) 문화콘텐츠닷컴 <http://www.culturecontent.com>