

백제금동대향로에 표현된 캐릭터 분석 및 개발과
활용방안에 대한 연구

A Study on Analysis and Developing Characters on Baekje Incense
Burner and their Application

주저자: 이봉녀 (Lee Bong Nyeo)

중부대학교 만화·애니메이션학과

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법과 범위

II. 이론적 배경

1. 백제금동대향로의 탄생배경
2. 백제금동대향로의 기능과 의미
3. 백제금동대향로의 형태

III. 백제금동대향로에 표현된 캐릭터 분석과 개발

1. 인물
2. 동물
3. 식물

IV. 활용화 방안 모색

1. 목표시장 포지셔닝
2. 시장진입 프로세스
3. 산업적 활용방안

V. 결론

참고문헌

(Keyword)

culture contents, digital contents, Baekje incense Burner

논문요약

오늘날 문화적 가치는 한 나라의 경쟁력을 좌우하는 결정적인 요소가 되었다. 우리나라의 문화산업은 문화상품이 특성화되어 있는 지역과의 적극적인 협력과 더불어 한국의 정체성을 가진 창의적인 디자인 개발을 위한 노력이 선행되어함을 인식하여 지역문화원형개발 프로젝트를 통해 특화된 문화원형 소재를 발굴·개발하려는 노력을 아끼지 않고 있다. 이와 같은 관점에서 예술적·역사적 측면에서 신라·고구려·조선에 비하여 뒤떨어지지 않는 문화를 향유하고 있으면서도 연구 자료의 부족 등으로 우리 국민들에게 잘 알려지지 않은 백제문화를 백제금동대향로에 나타난 캐릭터 연구를 통해 재조명하고자 하였다. 또한 본 연구를 통해 백제문화의 발상지인 충청지역문화의 특성과 우수성 알리고, 백제인의 정신세계를 다양한 장르에서 사용할 수 있는 디지털콘텐츠를 개발하여 산업화할 수 있는 방안을 모색하였다. 본 연구의 결과는 우리 문화를 이해하고 그 우수성을 재인식함으로써 문화 국민으로서의 자부심을 갖게 하고, 우수한 백제문화의 원형을 일반화하고 세계화할 수 있는 기반을 제공하게 될 것이다.

Abstract

Nowadays, cultural value is a decisive factor in national competitiveness. The national government including KOCCA (Korea Culture & Contents Agency) make efforts to develop communally-specialized cultural originals on the basis of 'Communal Culture Development Project' in respect that nation's cultural industry can be developed only when creative designs are developed concurrently with communally-specialized cultures. For this reason, this study was focused on researching Baekje culture through the characters on the incense burners made in Baekje Dynasty that have not been widely known to nations due to insufficient data and other reasons though those are not behind Shilla, Goguryeo, and Joseon Dynasty artistically and historically. In addition,

this study was focused on clarifying outstanding cultures in Chungcheong district, the birthplace of Baekje culture, and on seeking the way to develop digital contents that can apply Baekje culture to various genres. Likewise, this study was performed so that nations can feel proud in national culture and Baekje's outstanding culture can be generalized and globalized.

1. 서론

1. 연구 배경 및 목적

백제금동대향로는 국사 관련 분야에서의 선행연구는 찾아볼 수 있으나 현재 디자인 분야에서의 연구는 찾아보기 어려운 실정이다. 이에 본 연구는 백제의 찬란했던 문화를 대변할 수 있는 백제금동대향로에 담겨진 캐릭터들의 분석과 연구를 통해 백제금동대향로의 금속공예작품으로서의 우수성과 그 속에 배어있는 백제인의 사상과 생활상을 살펴봄으로서 백제 역사와 우리 문화의 가치를 재인식할 수 있는 계기를 마련한다. 더 나아가 부가가치를 높일 수 있는 OSMU형 콘텐츠로 활용할 수 있는 캐릭터를 개발하여 그 사례를 제시함으로써 문화와 디자인 융합시대에 우리 문화의 우수성과 다양성을 알릴 수 있는 산업적 활용방안을 모색하고자 한다.

2. 연구 방법과 범위

본 연구는 크게 문헌적 고찰과 콘텐츠 개발을 위한 사례연구를 실시하였다. 제2장의 이론적 배경에서는 문헌적 고찰을 통해 첫째, 백제의 금동대향로가 탄생할 수 있었던 지리적·사회적 배경과 발굴과정을 살펴보고 둘째, 백제금동대향로의 특징과 백제금동대향로의 기능 및 백제금동대향로가 오늘날 우리에게 주는 의미에 대하여 살펴보았다. 셋째, 백제금동대향로의 구성요소에 대한 고찰을 통하여 금속공예작품의 정수로 불리는 백제금동대향로의 예술적 가치에 대하여 알아보았다.

제3장 백제금동대향로에 표현된 인물, 동물, 식물을 중심으로 캐릭터를 분석하고 개발하였다. 이를 위하여 먼저 일러스트레이터 작업을 통해 관련 캐릭터들을 벡터파일로 복원하였다. 그리고 1차로 복원된 백

터파일은 2차, 3차 캐릭터 작업을 통해 SD형태의 귀엽고 친근감 있는 캐릭터로 제작한 후, 그 사례를 제시하였다.

제4장 개발된 캐릭터를 활용하기 위한 방안을 모색하기 위하여 첫째, 목표시장 포지셔닝 둘째, 시장접근 프로세스 셋째, 산업적 활용방안을 모색하였다.

II. 이론적 배경

백제문화의 정수이며, 한국 미술사의 걸작품으로 손꼽히는 작품인 백제금동대향로(국보 제287호, 국립부여박물관)는 백제문화재를 대표하며, 나아가 한국의 문화유산을 대표하는 상징적인 유물로서 도교의 신선사상과 불교사상과 더불어 다양한 주변국의 문화를 수용했던 흔적을 찾아 볼 수 있다. 이 장에서는 백제의 문화적·정신적 산물인 백제금동대향로가 만들어질 수 있었던 시대배경에 대하여 고찰함으로써 우리 역사 속에서의 백제의 의미를 살펴본다.

1. 백제금동대향로의 탄생 배경

1-1 지리적 배경

건국 초기의 백제는 대외적으로 북으로는 낙랑군을 통해서 중국 한대(漢代)문화를 받아들였고, 4세기 초 낙랑군이 멸망된 뒤로는 북방의 고구려와 군사적으로 대치하면서도 문화적인 접촉은 지속하였다. 그 당시 고구려는 중국뿐 아니라 장성(長城) 이북의 유목민족과도 접촉이 많았다. 그런 까닭으로 백제는 고구려를 통해서 야성적인 호족(胡族)문화까지 받아들일 수 있었다.¹⁾

또한 백제는 남북으로 길게 뻗은 서해안을 끼고 있어 일찍부터 해상 교통이 발달하여 4세기 후반에는 바다 건너 장강(長江, 揚子江) 이남의 동진과 통교하면서 이 지역의 세련되고 우아한 중국 남조문화를 즐김 받아들이었다. 거기에 삼국 중 가장 기름진 농경지를 확보하고 있어 비교적 여유 있는 생활을 즐긴 백제인들이었던 만큼 그 풍토에 걸맞게 느긋한 마음으로 예술의 꽃을 피울 수 있었다.

이처럼 백제는 일찍부터 육로와 해로를 통해 각지에서 흘러들어온 외래문화를 흡수할 수 있는 천혜의 지리적 조건을 갖추고 있었으며, 백제인 특유의 다양

1) 이기동, 백제의 역사, 도서출판 주류성, 2006, pp.215-216

한 문화를 수용할 수 있는 개방적인 기질과 국제적인 감각, 그리고 끊임없이 자신의 독자적인 미의식을 가미하여 변용 종합하려는 특성으로 백제금동대향로를 만들 수 있는 기반을 다질 수 있었다.

1-2 사회적 배경

향로 제작에 또 다른 커다란 영향을 주었던 것은 기술자를 우대하던 백제의 사회제도를 들 수 있다.

백제 예술작품의 우수성은 무엇보다도 금속공예작품에서 유감없이 발휘되었다. 이렇게 백제금동대향로와 같이 뛰어난 예술작품이 탄생될 수 있었던 배경에는 그 당시 사회제도의 역할도 컸다. 왜냐하면 예술작품은 한 시대의 사회, 정치, 경제, 문화, 종교 등을 아우르는 결정체이기 때문이다. 우리는 백제금동대향로를 통해 백제의 정신적인 바탕을 이루고 있는 도교의 신선사상과 불교의 영향을 알 수 있다. 특히 불교문화는 침류왕 원년(384)에 불교를 수용한 뒤 더욱 찬란하게 그 빛을 발하였고, 융성했던 불교문화는 고스란히 그 시대의 예술작품 속에 녹아들었다. 이렇게 백제시대의 종교적 바탕은 그들 예술에 있어서 정신적인 기반이 되었고, 또 그것을 바탕으로 장인들의 귀하게 여겼던 사회제도가 중요한 역할을 하였다. 그 당시 백제의 조정은 뛰어난 재능을 가진 공장 곧 공예기술자들을 우대하였으며, 백제시대의 기와 혹은 금속공예기술자들은 국가로부터 와(瓦)박사니, 노반(鑪盤)박사니 하는 전문 박사 칭호를 부여 받았을 뿐 아니라 관등까지 받은 어엿한 관인신분이었다.²⁾ 이러한 사회적 배경은 백제의 뛰어난 작품을 탄생시킬 수 있는 원동력이 되었다.

1-3 발굴 배경

백제시대의 문헌이나 유적·유물들은 신라나 고구려, 조선에 비해 많지 않다. 그러나 1993년 부여 능산리의 절터³⁾ 가운데 공방지(工房址)로 보이는 특수 유구

2) 같은 책, pp.224-225

3) 부여 능산리 절터는 국립부여박물관에 의하여 조사되었으며 백제시대 절터로 사비도성의 외곽을 둘러싼 나성과 능산리 고분군 사이에 형성된 협소한 계곡 내에 위치하고 있다.

절터는 중문, 목탑, 금당, 강당이 남북일직선상에 배치된 일탑일금당식의 가람배치를 하고 있다. 목탑은 금당과 함께 이중기단위에 세워졌으며, 금당은 이중기단을 갖춘 팔작지붕으로 추정되며, 전면 5칸, 측면 3칸이다. 계단은 남북의 두 곳에만 설치하였다. 강당은 길이가 37cm나 되는 거대한 집으로 내부는 2개의 큰 방으로 나누

어서의 백제금동대향로의 발굴은 우리를 흥분시키기에 충분하다. 이 유적은 백제 나성(羅城)과 능산리의 고분군 사이에 위치하며 사적공원개발을 위해 조사를 실시한 것이다. 여기서는 이 향로 외에도 금동 광배 조각(金銅光背片), 금동 장식금구, 그리고 토기와 구슬들이 출토되었다. 향로는 건물터의 바닥에 구덩이를 판 진흙 속에서 완전한 모습으로 출토되었는데, 높이 61.8cm로 백제유물 가운데 당당한 대작으로 몸체와 뚜껑, 그리고 받침 세 부분으로 구성되었다. 한 선행연구에 의하면 “이 향로는 향이 빠져 나갈 구멍을 미리 계산하지 못하였는지 몸체에 영성한 구멍을 뚫고 있는 점이라든지, 출토상태나 도금의 흔적 등으로 미루어 마지막 마무리가 덜 된 미완성품이거나 보수를 하던 과정에 묻힌 것은 아닐까 생각한다.”⁴⁾는 견해를 밝혔고, 또 다른 견해를 갖고 있는 경우도 있었다. 그러나 보다 중요한 것은 예술작품은 한 시대의 문화정신을 이해하는데 매우 중요한 요소이며 이는 인종과 풍토, 관습 등 환경의 여러 요소와 밀접한 관계가 있다는 점으로 미루어 볼 때, 이 백제금동대향로의 발굴은 백제 연구에 박차를 가할 수 있는 충분한 계기를 만들어 주었던 것으로 판단된다.

2. 백제금동대향로의 기능과 의미

이 절에서는 먼저 백제금동대향로의 특징을 살펴보고, 그 기능과 의미에 대하여 논의해 보고자 한다.

2-1 백제금동대향로의 특징

백제금동대향로는 중국의 박산향로(博山爐)의 모습을 닮았다.⁵⁾ 박산향로는 중국향로의 일종으로 다리가 붙어 있는 잔 형태의 그릇 위에 산악형의 뚜껑이 덮여 있는 것을 말한다. 여기서 박산은 바다 속에 있는 선산(仙山)을 본 뜬 것으로 산의 주변에는 봉황이나 동물, 인물상 등이 배치되어 있고 산꼭대기에는 향연

어지며, 서쪽 방에는 온돌 시설이 마련되어 있다. 그 형태가 만주 집안에 있는 고구려시대의 동대자 유적과 비슷하다. 이 절터에는 공방 시설이 두 군데에서 발견되었는데 제 3, 4건물터이다. 이곳은 금속류, 칠기제품, 유리제품 등을 만들던 곳이다.

특히 제3건물터의 중앙방의 장방형 목곽수조 안에서 백제금동대향로가 발견되었다.<이진권, 백제금동대향로 내에서 향의 연소 특성, 공주대학교 대학원 석사논문, 2006, p.23. <<http://www.paekche.net>>

4) 이난영, 한국고대의 금속공예, 서울대학교출판부, 2002, p.91

5) 尹武炳, 「백제미술에 나타난 도교적 요소」(『백제의 종교와 사상』, p.230

(香煙)을 분출해내는 구멍이 있다.⁶⁾ 또한 박산은 봉래산(蓬萊山)과 같이 사용되기도 한다. 신선사상(神仙思想) 속의 삼산은 흔히 봉래산으로 대표되었다. 이처럼 백제금동대향로의 기본형상은 중국 현대의 박산향로이지만 크기가 중국에 유래가 없이 크며, 용을 받침에 표현한 것도 다른 예에서 찾아 볼 수 없는 것이 특징으로 조형성이나 독창성 등에서 탁월한 백제 예술의 감각을 유감없이 발휘한 명품이다.⁷⁾ 이 향로에서 피운 연기는 자미궁 곧 천황제가 거주하는 궁궐인 자미(紫薇)로 올라간다고 여겨졌다. 중첩된 산의 사이사이에 수목과 동물·인간이 조각되었다. 동물 중에는 실제로 존재하는 것도 보이지만, 용·봉황·기린과 같은 동물모양의 신들이 함께 노닌다. 백제 능산리 왕릉의 묘역에서 출토된 백제금동대향로는 토착신앙 속의 신화의 세계나 주역사상 등이 반영되었지만, 주로 도가사상의 영향을 받아 제작되었다.⁸⁾ 백제금동대향로는 한대 이후 박산향로의 전통을 따르고 있으면서도 오랜 시차를 두고 백제에서 출현하게 됨에 따라 백제적인 요소가 더욱 가미되게 되었다.

2-2 백제금동대향로의 기능

향로란 향을 피우는 그릇으로 고대 동양의 인도, 중국 등 여러 나라에서 냄새의 제거, 나쁜 귀신들을 물리치기 위한 도구로 종교의식, 그리고 구도자의 수양정진을 위하여 사용하였다. 백제금동대향로 뚜껑에 뚫린 연기구멍은 봉황의 가슴 윗부분에 연기가 나올 수 있도록 뚫은 2개의 작은 구멍과 함께 다섯 마리의 새가 앉은 산봉우리 뒤쪽 5개, 다섯 악사 앞에 솟은 산봉우리 뒤쪽에 5개를 둥글게 돌아가며 배치하였는데, 봉황의 가슴에 뚫린 2개를 제외하고는 솟아오른 산악의 뒤편에 가려져 정면에서는 구멍이 보이지 않도록 하였다. 이 12개의 구멍을 통해 피어오른 향연기가 봉래산 곳곳을 감싸며 마침내 봉황의 가슴에서 솟아오르도록 되어 있다. 이처럼 자연스런 곡선을 그리며 하늘을 향하는 백제금동대향로의 연기는 향로와 일체가 되어 또 하나의 신비스러움을 연출해 준다. 그것은 신선세계를 표현해주기에 부족함 없는 최고의 연출기술이다. 이처럼 백제금동대향로는 향을

피웠을 때 우리에게 미적 감동을 주는 것은 물론 타다 남은 향 재를 버리고 또 새로 담기 편리하게 용모양 받침과 연꽃모양의 아래 그릇을 서로 분리시켜 기능면에서도 편리함을 갖춘 완벽한 향로이다.

2-3 백제금동대향로의 의미

앞에서 고찰한 바와 같이 향로로서의 완벽한 기능성과 작품으로서의 예술성, 더 나아가 백제의 독창성과 조형성을 엿볼 수 있는 이 향로의 의미는 다음과 같다.

첫째, 도교의 신선사상 및 음양의 표현이다. 백제의 종교사상과 문화를 이해할 수 있는 유물로서, 신선이 사는 소우주를 형상화한 것이 박산향로이며, 백제금동대향로는 이러한 박산향로를 모태로 하고 있다. 호국적인 성격을 띠었으며, 국가 전성 시 신인이 각 산에 살면서 날아서 왕래했다는 삼산신앙을 나타내기도 한다.

둘째, 불교사상의 표현이다. 우리나라의 청동박산향로는 둘레에 연꽃잎 장식을 하고 있는 것이 많이 발견되는데 이는 불교의 수용과 함께 전래되었을 것으로 추측된다. 연꽃잎과 연꽃잎 위에 새겨진 동물을 통하여 우주의 삼라만상을 나타내었으며, 동물 표현 중 사자는 불교에서 문수보살 아래 옹크리고 있거나 문수보살의 대좌에 이용되었던 불교적 동물이다.

셋째, 다양한 주변문화를 수용하고 있음을 보여준다. 중국, 동남아, 고구려, 남방계, 서방계 등의 다양한 문화가 복합적으로 나타나는 것으로 미루어 보아 백제 문화가 개방적이며, 국제 감각에 민감했음을 알 수 있다.

넷째, 문화의 전파이다. 백제가 동아시아에 있는 국제 문화교류의 창구로서 부여 능산리 사지가 선구자적인 역할을 담당하였다.

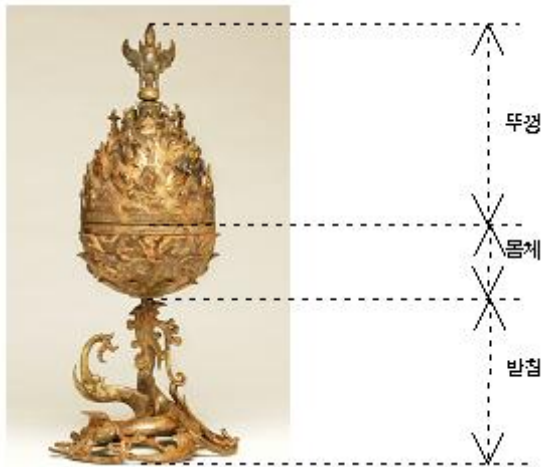
다섯째, 문화 예술적 우수성이다. 향로의 대형화, 각 요소들의 예술성은 우리 고대문화의 결정체로서 고대 동아시아 금속공예의 최고봉을 나타낸다.

3. 백제금동대향로의 형태

6) 김원웅, 한국미술문화의 이해, 예경, 1994, p.360

7) 충청남도, 문화재재단, 1996, p.62

8) 김두진, 백제의 정신세계, 도서출판 주류성, 2006, pp.215-217



[그림 1] 백제금동대향로

백제금동대향로의 전체형상은 연꽃봉오리형으로 연꽃이 만물을 조화롭게 탄생시킨다는 연화화생(蓮花化生)을 상징하고 있다. 기본적인 주제는 한대의 향로에서 볼 수 있는 봉래산의 신선사상이다.⁹⁾

이 향로는 높이 61.8cm, 몸통 최대지름 19cm, 무게 11.85kg으로 규모 면에서 다른 박산향로와 비교할 수 없는 대작이다. 향로는 뚜껑[蓋]과 몸체[爐身], 받침[臺座]이 별도로 주조(鑄造)되어 하나로 구성되어 있다.¹⁰⁾ 이에 대하여 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

3-1 뚜껑

뚜껑의 정상부에는 봉황이 턱밑에 여의주를 끼고 있고, 그 아래로 다섯 악사와 봉황, 뱀을 물고 있는 짐승 등 상상의 동물과 현실세계에 실재하는 호랑이, 코끼리, 원숭이, 멧돼지 등 모두 42마리의 짐승(먹이로 잡혀 먹히는 두 마리와 어미 뒤에 있는 새끼도 포함), 5인의 악사를 비롯한 17명의 인물이 74곳의 봉우리와 그 사이사이에 돌을새김[浮彫]되어 있다. 이 밖에도 6종류의 식물, 20군데의 바위, 산 중턱을 가르며 난 산길, 산 사이로 흐르는 시냇물, 입체적으로 돌출되어 낙하하는 폭포 등이 보인다.

이러한 다양한 형태의 인물과 짐승들은 거의가 오른쪽에서 왼쪽으로 진행되는 고대 스토리 전개의 구성 원리를 따르고 있다. 예를 들면 네 다리의 동물들은

앞발을 들어 왼쪽으로 전진하는 생동감을 충실히 묘사하고 있고 말 탄 사람의 경우는 말의 목과 사람의 시선은 오른쪽으로 돌리고 있으나 말은 왼쪽으로 달리고 있다.

그리고 북쪽으로부터 들어오는 악귀를 막는 기능을 하는 포수가 봉황의 꼬리 쪽에 위치하고 있어 봉황은 남쪽을 바로 보게 배치되었을 것으로 생각된다. 이렇게 볼 때 정면을 바라보는 봉황과 그 아래의 완함 연주 주악상과 낚시하는 사람이 있는 부분이 처음부터 정면이었을 것으로 추정된다.¹¹⁾

3-2 몸체

백제금동대향로의 몸체¹²⁾는 용모양의 받침이 받치고 있는 연꽃봉오리의 형상이다. 반원형의 대접 모양을 한 몸체는 3단의 연꽃잎으로 구성되어 있는데, 각 연꽃잎은 그 끝이 살짝 반전되었으며 잎의 끝부분을 사선문(斜線文)으로 음각하여 사실적으로 묘사하고 있다. 이러한 연꽃잎은 백제특유의 연꽃 표현방식으로 공주 무령왕릉 출토 동탁은잔의 상부 연봉형 장식 아래 부분이나 부여 외리 무늬벽돌에서 확인할 수 있지만 그보다 훨씬 생동감 있게 표현되었다.

층을 이룬 연꽃잎은 몸체의 굴곡과 비례를 이루도록 상단(上段)의 폭이 가장 넓고 아래로 가면서 점차 줄어들어는데 제일 하단의 연꽃잎에는 2줄의 음각선을 복엽(複葉)으로 묘사하였다. 상단과 그 아랫단 연꽃잎 외면과 상단의 연꽃잎 사이의 여백에는 27마리(먹이로 잡혀 먹히는 두 마리까지 포함)의 짐승과 2명의 사람이 돌을새김 되어 있다.

3-3 받침

받침은 한 다리를 생동감 있게 치켜들고 있는 용의 모양을 형상화하여 입으로 몸체인 연꽃봉오리를 받치고 있다. 용이 한쪽 발을 치켜들고 있으며 나머지 세 다리와 꼬리로 둥근 원을 형성하여 안정되게 만들었다. 받침에 표현된 용은 승천하는 듯한 격동적인 자세로 굴곡진 몸체의 뒤와 그 곳에서 뻗어 나온 구

11) 같은 책, p.14

12) 향로의 몸체를 이룬 박산은 당시의 산악숭배·무속·불로장생의 방생술과 양생술·무위사상·음양사상 등을 다룬 신선사상이 조형적 배경이 되었다. 우리선조들을 예로부터 박산을 봉래산이라는 이름으로 친근하게 불렀다. 그래서 이 향로를 '백제금동용봉래산향로'라고 부르기도 한다. <코리아비주얼스 편집부 편저, 한국의 문화유산2, 시공테크, 코리아비주얼스, 2002, p.35>

9) 충청남도, 문화재재단, 1996, p.62

10) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.12

름 모양의 갈기를 투각 장식하였다. 용의 정수리에서 솟아오른 뿔은 두 갈래로 목 뒤까지 길게 뻗어 있고 길게 찢어진 입안으로 날카로운 이빨까지 세밀히 묘사되었다. 용의 입안에 물려진 짧은 기둥[幹柱]은 향로 몸체의 하부 받침과 연결시켰다. 이처럼 용의 입과 연결되도록 물고 있는 모티브는 신라의 금관총 출토 초두 등에서도 살펴볼 수 있다. 용이 입에 물고 있는 기둥의 위로는 향로 받침과 몸체를 연결시키기 위한 기둥이 이어져 있고, 이 기둥은 몸체의 등근 안쪽 면으로 약간 솟아올라 그 끝에 별도의 고리를 끼워 고정시켰다.¹³⁾

이처럼 뚜껑부분에는 그 정상에는 양(陽)을 대표하는 봉황을 두고 있어 음양의 사상으로 보는 견해가 지배적이다. 하지만 이러한 구성은 천제[天帝: 봉황]와 오제[五帝: 다섯 마리의 새]가 주재하는 소우주(小宇宙)의 신산(神山)이며 이와 연결되는 신통의 매개물인 신수(神獸)와 신선이 그곳에 기거하고 이러한 신산으로부터 용이 승선(昇仙)을 연결시켜 준다는 현대 마왕퇴(馬王堆) 1호분의 승선도(昇仙圖)나 박산향로 등에 보이는 사상적 전통과도 관련이 있다.¹⁴⁾

받침부분에는 머리를 들어 올린 승천하는 듯한 용이 조각, 연꽃 위에 솟아난 봉래산을 표현한 몸체를 올려놓고 맨 꼭대기에 봉황 한 마리가 날개를 펴고 앉아있는 모습으로 된 이 향로는 사비시대 백제인의 창의성이 한껏 발휘된 백제문화의 정수로 표현된다. 이 향로는 아래로부터 수중생물(水中生物) 즉, 음(陰)의 대표격인 용을 받침으로 하여 그 위의 몸체에는 연꽃을 중심으로 수중생물이나 물과 관련된 동물을 연꽃잎에 배치하였다.

III. 백제금동대향로에 표현된 캐릭터 분석과 개발

백제금동대향로에 표현된 캐릭터는 인물, 동물, 식물 등의 소재들로 구성되어 있다. 이러한 소재들에 대한 분석을 통하여 현대적 감각으로서의 캐릭터를 개발하고자 한다. 캐릭터 개발과정은 다음과 같다. ①단계는 백제금동대향로 원본을 직접 촬영한 이미지이다. ②단계는 원형의 느낌을 다양하게 활용할 수 있

도록 일러스트레이터 작업을 통해 형태를 벡터화한 이미지이다. ③,④단계의 개발과정은 인물과 동·식물이 상이하다. 인물의 경우 ③단계는 펜시형 캐릭터로, ④단계는 만화형 캐릭터로 각각의 활용도를 염두에 두고 개발하였다. 또 동·식물에서 ③단계는 원형의 비례와 특성을 살리는데 중점을 두었고, ④단계는 SD형태의 캐릭터로 귀염성과 친근감을 살리면서 그 특성을 부각시켜 산업에 쉽고 유용하게 활용할 수 있도록 하였다.

1. 인물

향로에 등장하는 인물은 오악사를 포함하여 17명이다. 본 연구에서는 17명의 인물 중 오악사를 중심으로 캐릭터 개발을 위한 사례로서 제시할 것이다.

백제금동대향로 뚜껑의 정상 부분에는 5명의 악사가 완함(阮咸), 종적(縱笛), 배소(排簫), 거문고[玄琴], 북[鼓] 등 5가지 악기를 연주하고 있다. 이들은 삼산으로 구성된 뚜껑의 윗부분에 등간격을 이루며 배치되어 있고, 각기 독특한 자세를 취한 채 연주하는 모습이 실감나게 표현되어 있다. 모두 앉아 있는 모습으로 두꺼운 옷을 걸치고 한결같이 머리카락을 머리의 오른쪽에 묶어 매는 특징을 하고 있다.

정면을 바라보는 봉황 아래에 있는 완함을 기준으로 보면 그 왼쪽으로 종적, 배소, 거문고, 북의 순으로 배치되어 있다. 백제금동대향로의 다섯 악기 중 완함과 종적, 배소는 서역악기(西域樂器)로 이해되고 있으며, 거문고는 고구려 악기, 북은 정확하지 않으나 대체로 남방악기에 기원을 두고 있는 것으로 생각되고 있다. 따라서 서역악기와 고구려, 남방계 악기로 구성되었음을 알 수 있다. 또한 백제금동대향로의 다섯 악기는 현악기 2개, 관악기 2개, 타악기 하나로 구성되어 있어 선율음악 위주였을 것으로 추정되며, 음악은 조용하고 아늑한 음악이었을 것으로 보고 있다. 이처럼 다양한 지역의 악기가 백제악기로 등장하는 것은 백제문화의 국제성을 보여주는 실례라 할 수 있다.¹⁵⁾

이처럼 오악사는 각기 다른 악기와 그 악기를 연주하고 있는 상황에서 외형적인 특징과 변화를 찾을 수 있으며, 그에 걸 맞는 자세와 얼굴표정에서 다양한 변화를 찾을 수 있다. 그 표정을 통해 여유로움을

13) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.60

14) 같은 책, p.12

15) 같은 책, p.20

읽을 수 있는 캐릭터이다. 얼굴 표정에서 눈매는 약간 눈썹이 치켜 올라간 듯한 완함연주자를 제외하고는 반달모양의 눈썹과 눈매를 지니고 있으며, 코의 형태는 길게 혹은 짧게 변화를 주고 있다. 입모양은 제 각각 입을 벌리지 않은 채 활짝 미소 짓는 모양, 거문고 소리에 맞춰 한가락 읊고 있는 모습, 입을 작게 쭈긋 내밀고 있는 모습 등 각 캐릭터마다의 개성을 찾아 볼 수 있다.

(1) 완함을 연주하는 모습

오악 중 하나로 중국 진나라의 완함이라는 악공이 비파를 개량하여 만들었다고 전해지는 현악기이다. 둥근 몸통에 긴 자루를 박고 네 줄을 맨 모양이다. 약간 측면을 향하고 연주하는 표정에는 얇은 미소가 감돌고 있다.

정면을 바라보는 봉황의 바로 아래에 위치한 이 주악상은 두 발이 오른쪽에 오도록 무릎을 꿇고 앉은 모습으로, 오른손으로 완함의 줄을 튕기고 있다. 비파는 물방울 모양의 몸통이지만 완함은 보름달처럼 둥근 몸통으로 되어 있으므로 백제금동대향로에 나타난 모습은 완함이라 명명하게 되었다. 이러한 완함은 삼국시대부터 고구려, 백제에서 사용되었으나 완함이라는 명칭은 문헌에서 찾아보기 어렵고, 고구려 고분 벽화에서 주악비천상으로 자주 나타난다.¹⁶⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 2]와 같다.



[그림 2] 완함주악상 | 阮咸奏樂像 | String Instrument Player

(2) 종적을 부는 모습

지금까지 발견된 주악상에는 적을 부는 선인이 횡적을 부는 모습으로 묘사되었으나 이 향로에는 오른손

16) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.20

을 위, 왼손을 아래에 두고 세로로 잡고 부는 종적으로 표시하고 있어 특이하다.¹⁷⁾

백제금동대향로 뚜껑 상부의 완함 주악상의 왼쪽에 위치한다. 이 주악상은 무릎이 정면에 오게 꿇은 모습이다. 적은 중국사서(史書)에서 확인되며, 우리나라의 경우 안악3호분이나 장천1호분 등의 고구려 고분 벽화와 백제 유민들이 만든 연기 비암사 계유명전씨 아미타삼존불비상 등에서 확인된다. 하지만 고구려 고분벽화의 적은 백제금동대향로의 것과는 달리 횡적(橫笛)이어서 당시에는 종적과 횡적이 사용된 것으로 보인다.¹⁸⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 3]과 같다.



[그림 3] 종적주악상 | 縱笛奏樂像 | Pipe Player

(3) 배소를 부는 모습

오악의 하나인 배소를 연주하고 있는 모습이다. 이 악기는 대나무로 만드는데, 율에 따라 길이가 다른 열여섯 개의 죽관을 세로 한 줄로 늘어놓은 모양으로¹⁹⁾ 한 관(管)에서 여러 음을 내는 피리와는 달리 한 관에서 한음만을 내도록 고안된 악기이다. 백제금동대향로의 배소는 정면으로 볼 때 왼쪽으로 갈수록 관의 길이가 길어진다. 이 배소연주자는 종적을 연주하는 사람의 왼쪽에 위치하고 두 발이 오른쪽에 오도록 무릎을 꿇고 앉은 모습이다.

배소는 중국 하남성 안양의 춘추시대 유적에서 발굴된 바 있어 일찍부터 중국에서 사용되었으나 원래는 북방 유목민족의 고유한 악기였다. 불균형 사다리꼴로 생긴 이 악기는 우리나라에서는 안악3호분과 덕

17) 같은 책, 2000, p.21

18) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.22

19) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.21

홍리고분, 오희분5호묘 등 고구려 고분벽화에서 확인된다. 이 중 오희분5호묘에 그려진 사다리꼴 배소가 백제금동대향로의 것과 가장 비슷하다. 이로 추측하여 볼 때 백제금동대향로의 배소는 고구려의 배소와 역사적 관계를 맺고 있다고 보여지며, 계유명석상(673년)에서도 발견되는 점에서 미루어, 백제의 멸망(660년) 직후에도 지금의 충청도 지방에서 연주되었음을 미루어 짐작할 수 있다. 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 4]와 같다.



[그림 4] 배소주악상 | 排簫奏樂像 | Panpipes Player

(4) 거문고를 연주하는 모습

이 거문고(玄琴)를 타는 주악상에서 금(琴)은 당악 현악기의 하나로 모양은 거문고와 비슷하고 줄이 일곱이다. 그러나 백제금동대향로에 표현된 거문고는 3현이며, 연주자는 왼손을 줄 위에 얹고 오른손에 무엇인가를 잡고 줄을 튕기고 있다.

이 주악상은 배소를 부는 사람의 왼쪽에 위치하고 편안하게 정면을 향해 앉은 모습이다. 거문고는 안악 3호분, 무용총, 오희분4호묘, 장천1호분 등 고구려 고분벽화에 자주 등장하며, 백제 유물인 연기 비암사의 계유명진씨아미타삼존불비상에도 표현되어 있어 삼국시대의 대표적인 현악기로 생각된다. 하지만 고구려 고분벽화에는 백제금동대향로의 거문고와는 달리 줄로 4현으로 묘사되어 있다.²⁰⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 5]와 같다.

20) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, pp.23-25



[그림 5] 거문고주악상 | 玄琴奏樂像 | Sing Instrument Player

(5) 북을 두드리는 모습

북은 오악 중의 한가지로 악기를 연주하는 모습이 현장감 나게 표현되었다. 왼손은 북을 잡고, 오른손에는 북채를 들고 두드리는 형상으로 표현되어 있다.²¹⁾ 북은 어떻게 놓고 연주하느냐에 따라서 여러 명칭이 사용되었는데, 둘이서 어깨에 메고 행진하면서 연주하는 북을 담고(擔鼓)라고 하였고, 앉아서 연주하는 북 곧 좌고(座鼓), 그리고 작은 장고처럼 생긴 요고(腰鼓) 등이 그 예이다.²²⁾

북을 두드리는 주악상은 거문고를 연주하는 사람의 왼쪽에 위치하고 있으며, 편안하게 정면을 향해 앉은 모습으로 무릎 위에 북을 올려놓고 왼손으로 북을 감싸 안고 오른손에 든 북채로 북을 두드리고 있다. 북은 삼국시대 고구려 백제 신라에서 공통적으로 연주된 대표적인 타악기임에 틀림없으나 이런 모양의 북은 중국이나 고구려 고분벽화 등에서도 그 유례를 찾아보기 힘들다. 무릎에 올려놓고 북을 두드리는 모습은 인도네시아 보로부두르 대탑의 부조(浮彫)장식에서 확인할 수 있는 타악기 중의 하나인 타브라(tabra)와 아주 비슷하게 생겼다. 하지만 이 장식은 양손으로 북을 두드리고 있어 북채로 북을 두드리는 백제금동대향로의 북을 두드리는 모습과는 또 다르다.²³⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 6]과 같다.

21) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.21

22) 백제금동대향로 발굴 10주년 기념 연구논문자료집, 백제금동대향로, 2003, p.40

23) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.25



[그림 6] 북주악상 | 鼓奏樂像 | Percussion Player

2. 동물

향로에 나타난 동물의 경우 받침과 뚜껑 상단에 표현된 용과 봉황은 이 향로에서 커다란 의미를 갖고 있으나 두 소재는 오늘날까지 많이 다루어졌기 때문에 일반화되지 않은 인면조신과 인면수신을 비롯한 외수, 포수, 미상동물 등의 개발사례를 제시하고자 한다.

(1) 인면조신

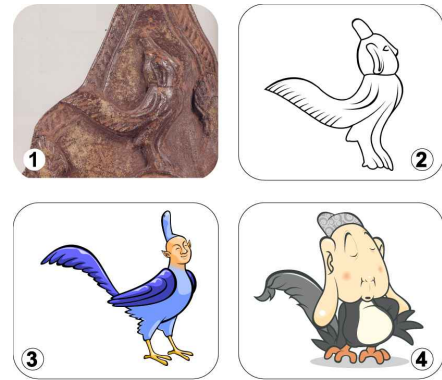
인면조신은 사람 얼굴에 새의 몸을 하고 있는 것으로 고문헌에서는 천 년을 산다는 장생(長生)의 동물로 등장한다. 백제금동대향로의 인면조신은 뚜껑의 아래 부분에서 확인된다.²⁴⁾

산해경(山海經)에는 몸체는 조류이고 머리는 사람의 모습을 한 이른바 인면조신상이 여러 모양으로 그려 전한다. 그러나 이 향로에서 묘사된 신조와는 거리가 멀고 오히려 불교미술에서 보이는 기룡빈가가 훨씬 어울린다. 이러한 반인반조의 형상은 천왕지신충, 덕흥리벽화분 등 고구려 고분벽화에서 찾아볼 수 있고 그 근원은 서역지방이므로 이 역시 불교적 영향이 엿보인다고 할 수 있다. 이 인면조신상은 머리를 여인두상으로 묘사하고 작은 화관을 쓰고 있는 모습이다.²⁵⁾ 백제금동대향로 뚜껑 상부의 완함 주악상의 왼쪽에 위치한다. 이 주악상은 무릎이 정면에 오게 꿇은 모습이다. 적은 중국사서(史書)에서 확인되며, 우리나라의 경우 안악3호분이나 장천1호분 등의 고구려 고분벽화와 백제 유민들이 만든 연기 비암사 계

24) 같은 책, p.32

25) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.22.

유명전씨아미타삼존불비상 등에서 확인된다. 하지만 고구려 고분벽화의 적은 백제금동대향로의 것과는 달리 횡적(橫笛)이어서 당시에는 종적과 횡적이 사용된 것으로 보인다.²⁶⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 7]과 같다.



[그림 7] 인면조신(人面鳥身) Animal with Manface & Birdbody

(2) 인면수신

인면수신은 사람얼굴에 짐승 몸을 한 것으로 산해경의 사비시(奢比尸)와 비슷하며, 백제금동대향로의 뚜껑 아래 부분에서 하나 확인된다. 옷은 듯 화평스런 얼굴에서 알 수 있듯이 신선사상으로 나타난 것이며 천왕지신충, 덕흥리벽화분 등 고구려 고분벽화에서 찾아볼 수 있다.²⁷⁾ 중국의 고대설화에 등장하는 귀신영이(鬼神靈異)들의 모습은 수없이 많지만 그 모습은 대체로 인간형과 동물형 두 가지로 대별되나 그 중간인 반인반수의 모습을 지닌 것도 적지 않다. 그런데 중국 고고자료 중에도 반인반수형 중 수두인신형(獸頭人身形)은 그 종류와 수가 많으나 인면수신형(人面獸身形)은 대체로 무덤을 지키는 진묘수(鎮墓獸)에 국한된다.²⁸⁾로의 인면수신은 네 발로 서 있는 자세를 취하고 있으며, 그 중 하나는 꼬리가 긴 것으로 미루어 사자의 신체와 닮았다고 할 수 있겠고, 또 하나는 강아지와 비슷한 몸체를 이루고 있다. 후자의 그것은 뚜껑 구연부에 조각되었는데 코끼리상의 앞에 위치하고 있으며 전자는 향로 하단쯤 되는 곳에 원숭이상과 서로 대치하고 있다.²⁹⁾ 이러한 특징을 바

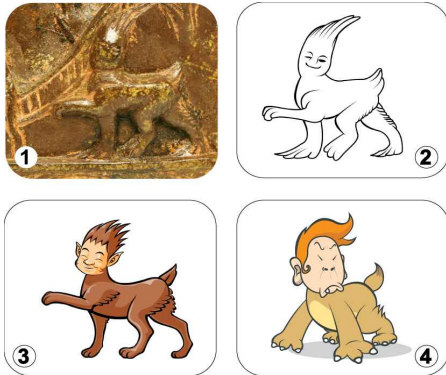
26) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.22

27) 같은 책, p.32

28) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.22.

29) 백제금동대향로 발굴 10주년 기념 연구논문자료집, 백제금동대향로, 2003, p.16

탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 8]과 같다.



[그림 8] 인면수신 | 人面獸身 | Animal with Manface & Animalbody

(3) 외수

외수라는 명칭은 중국남북조시대에 유행되었으며 매우 특징 있는 형태로 그려진 한 종류의 귀신도를 가리킨다. 사지는 동물의 사지를 갖추고 있으면서도 몸체는 인간만이 취할 수 있는 동작을 취하거나 또는 달리는 것 같은 매우 유연한 몸짓을 취하고 있다. 머리는 입을 크게 벌리고 날카로운 이빨을 드러내고 있는 귀면을 띠고 있고 머리와 어깨는 화염문처럼 솟아오르는 깃털을 그려 놓았다.³⁰⁾ 백제금동대향로에는 뚜껑 상부의 2곳에서 외수가 확인된다. 두 마리 모두 어깨 아래 부분의 양팔에 깃털이 나 있는데 한 마리는 입을 크게 벌리고 무엇인가를 뒤쫓아가는 모습이며, 다른 한 마리는 무엇인가를 열심히 밀고 있는 듯한 자세를 취하고 있다.

이러한 외수는 미국 보스톤 미술관에 소장된 북위(北魏) 정광(正光) 3년(522) 풍옹처원씨묘지석(馮邕妻元氏墓誌石)에서 보이며, 고구려의 벽화고분인 집안 오회분 4·5호묘에도 외수가 표현되어 있다.³¹⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 9]와 같다.

30) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000, p.21-22.
31) 백제금동대향로, 국립부여박물관, p.35



[그림 9] 외수 | 畏獸 | Monster

(4) 미상동물

백제금동대향로 뚜껑의 중간 부분에 위치한 미상동물이다. 이 동물의 치켜든 한쪽 발에는 화염보주(火焰寶珠)를 들고 있다.

머리카락은 물결치듯 위로 치솟아 있고 꼬리는 끝에서 양 갈래로 갈라져 고사리무늬처럼 말려 있다. 발에 들고 있는 화염보주는 고구려 벽화고분인 안악3호분 서벽에 그려진 무덤 주인공이 손에 들고 있는 부채와 비슷한 모양이다. 이 부채의 중앙에는 머리에 빨이 있고, 입을 크게 벌린 얼굴 가장 자리에 갈기를 표현한 괴수가 그려져 있는데, 백제금동대향로에는 이 짐승을 표현하였을 가능성도 배제할 수는 없다.³²⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 10]과 같다.



[그림 10] 미상동물 | 未詳動物 | Unknown Animal

(5) 긴부리 새

백제금동대향로의 뚜껑 제일 아래쪽에 위치한 긴부

32) 같은 책, p.42

리 새이다. 이 새는 부리가 땅에 닿을 정도로 길어 새의 몸에 꼬끼리 코가 붙은 것 같은 모습이다. 이 새의 부리는 그 오른쪽에 있는 꼬끼리의 코보다도 더 길고 크게 묘사되어 있다. 나그네새처럼 긴 부리를 가진 새가 있기는 하지만 이 새가 나그네새를 표현한 것인지는 알 수 없다. 다만 매우 과장되게 부리를 표현한 점으로 보아 상상의 새를 표현하였을 가능성이 높은 것으로 보인다.³³⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 11]과 같다.



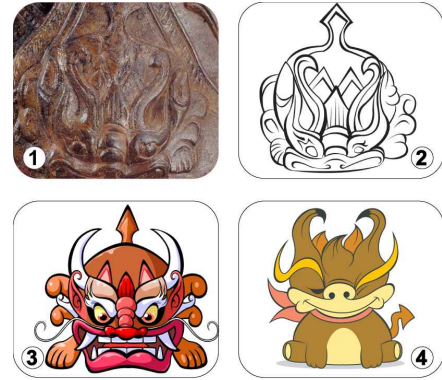
[그림 11] 긴부리 새 | 長口喙鳥 | Bird with Long-beak

(6) 포수

포수는 북쪽으로부터 들어오는 악귀를 막기 위한 것으로 호랑이, 교룡, 거북이, 뱀 등이 둥근 고리를 물고 있는 형상이다. 금포(金鋪), 동여(銅蠡), 수환(獸環), 동포(銅鋪)라고도 하며 한대 화상석(畫像石)에서는 포수가 고리를 물고 있는 위쪽에 사신(四神)의 하나를 배치하여 주작이나 백호를 나타낸 예가 많이 보인다. 또한 중국 한대 청동용기에 손잡이로 배치된 경우도 많다. 춘추전국시대부터 시작되어 그 후 남북조 및 수당시대에 이르기까지 오랫동안 계속되었는데 그 기원에 대해서는 은주청동기(殷周青銅器)에 조각되어 있는 것의 변형으로 보기도 한다. 우리나라에서는 경주 서악리의 통일신라시대 석실분 및 쌍상층(雙床塚)묘실 입구의 석비에서 청동제 수환이 발견된 예가 많다.

백제금동대향로에는 봉황의 꼬리 아래쪽에 배치되어 있어 봉황을 중심으로 보면 뒷부분 가운데에 포수가 위치한 셈이다. 원영의 고리는 생략된 형태를 이루고 있으며, 박산향로에 포수형 장식이 조각된 예는 중국

에서도 매우 드문 예로 생각된다. 이 포수는 머리 위 부분에 작은 산형(山形)들이 표현된 것을 볼 수 있으며 이러한 도형은 6세기 이후에 나타난 수법으로 추정할 수 있다. 이 포수는 아래로 향한 얼굴에 우각형의 뿔이 나 있고, 뿔 사이에는 산모양의 장식이 있으며, 양 옆에는 갈기와 손을 동그스름하게 처리하였고, 뒤에는 마름모꼴의 꼬리를 하고 있다.³⁴⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 12]와 같다.



[그림 12] 포수 | 鋪首 | Monster

(7) 날개 달린 짐승

날개 달린 짐승은 백제금동대향로 몸체의 상단(上段)과 중간단(中間段)에서 각각 한 마리씩 확인되나 서로 형태가 조금 다른 모습이며 사슴의 형상을 띠고 있다. 이 짐승은 네 다리와 양 어깨 뒤쪽의 날개, 엉덩이 쪽의 꼬리 날개를 가지고 있다.

날개가 달린 네 발 달린 짐승으로는 고구려 벽화고분인 덕흥리 벽화고분이나 안악1호분의 천마(天馬)가 있고, 신라고분인 천마총 말다래(障泥)에 표현된 천마, 고구려 고분벽화인 장천1호분의 날개 달린 기린 등이 있으나 이 짐승들은 백제금동대향로 몸체에 표현된 짐승들과는 형태상 많이 다른 모습이다.³⁵⁾ 날개 달린 사슴은 날개를 통하여 신산에 사는 상서로운 동물의 구성원임을 알리고 있으며, 현실을 초월한 상상의 동물임을 알린 것이라 할 수 있다.

『삼국사기』 「백제본기」 온조왕 10년의 기록에서와 같이 백제 온조왕이 마한의 왕에게 신록을 보냈다는 것으로 보아 향로의 사슴은 '신록'이라 부를 수도 있을 것으로 간주된다.³⁶⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발

34) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, P.55 / 백제금동대향로 발굴 10주년 기념 연구논문자료집, 백제금동대향로, 2003, P.14

35) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.70

33) 같은 책, p.52

된 캐릭터는 [그림 13]과 같다.



[그림 13] 날개 달린 짐승 | 翼獸 | Animal with Wing

동물 캐릭터들은 형태나 움직임에 있어서 각기 다른 포즈를 하고 있으나 일정한 방향성을 가지고 있으며, 그것은 마치 이야기책을 읽어가듯 자연스럽게 우리의 시선을 유도한다.

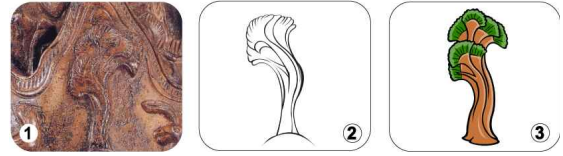
3. 식물

향로에 나타난 식물은 다른 인물과 동물에 비하여 캐릭터화하기에 특성이 없는 것으로 생각되어 한 가지 사례만을 제시한다.

백제금동대향로의 뚜껑에는 풀 2종류와 나무 4종류 등 6종류의 식물이 표현되어 있다. 대부분 그 종류를 알 수 없으나 바위 위에 앉아서 명상하는 사람의 뒤와 외뿔새 왼쪽에 있는 식물은 동진(東晉)시대의 화가 고개지(顧愷之)가 그린 [낙신부도(洛神賦圖)]에 등장하는 소나무와 동일하여 소나무로 생각된다. 이외에 백제금동대향로 뚜껑에서 가장 많이 확인되는 식물은 은행잎이나 연꽃잎 모양으로 생긴 것으로 34곳에서 확인된다. 이중 나뭇가지 끝에 잎이 달린 한 곳은 제외하고 나머지는 모두 하나의 줄기에 하나의 잎이 달려 있다. 그리고 이 식물의 대부분은 줄기 아래쪽의 오른쪽이나 왼쪽에 가지처럼 뻗어나 있는 것이 돌출되어 있는데 이를 연화화생의 표현으로 파악하기도 한다.³⁷⁾ 이러한 특징을 바탕으로 개발된 캐릭터는 [그림 14]와 같다.

36) 백제금동대향로 발굴 10주년 기념 연구논문자료집, 백제금동대향로와 고대동아시아, 2003, p.138

37) 백제금동대향로, 국립부여박물관, 2003, p.56



[그림 14] 식물 | 各種植物 | Tree & Plant

IV. 활용화 방안 모색

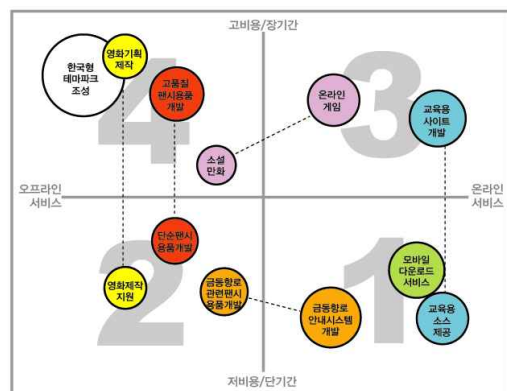
본 장에서는 개발된 콘텐츠를 백제 및 한국문화원형과 관련된 캐릭터, 영화, 게임, 애니메이션, 팬시, 방송, 출판 분야에서의 활용을 위한 목표시장 포지셔닝과 시장진입 프로세스 및 산업적 활용방안에 대하여 모색하고자 한다.

1. 목표시장 포지셔닝

백제금동대향로를 소재로 한 캐릭터를 활용할 수 있는 분야 중에서 우선 대상 시장을 설정하고 이를 온라인 상품과 오프라인 상품으로 나누어 더 연계성이 있고 멀티유즈가 쉬운 쪽을 우선적으로 선정하였다. 그 내용은 다음과 같다. 먼저 오프라인 상품으로는 소설책 발간, 만화책 발간, 영화제작, 애니메이션 제작, 음악 제작, 팬시용품 등이 있으며, 온라인 상품으로는 모바일서비스 콘텐츠 개발, 정보판매, 게임개발 및 서비스, 백제관련 사이트개발 등이 있다.

2. 시장진입 프로세스

위의 포지셔닝 분석에 의거하여 단기간에 저비용으로 활용가능하고, 수요가 확실한 순으로 사업화 프로세스를 다음과 같이 설정한다.



[그림 16] 사업화 프로세스

전체적으로는 1~4의 순서로 진입하되, 연계성이 있는

상품의 경우 우선순위를 두면 효과적이다.

- (1) 1차 백제금동대향로를 위한 온라인 사이트
- (2) 단순 팬시용품 개발 판매
- (3) 2차 온라인 교육용 콘텐츠 개발 및 판매
- (4) 고품질 팬시용품/출판 개발 판매
- (5) 오락용 콘텐츠 개발 및 판매

3. 산업적 활용 방안

백제금동대향로를 소재로 한 디지털콘텐츠는 체계적인 마케팅 전략을 바탕으로 보다 심도 있게 개발하여 산업적으로 활용할 수 있다. 그 활용방안은 출판 및 전자출판 분야, 영화 및 방송콘텐츠 분야, 인터넷 및 모바일콘텐츠 분야, 팬시·캐릭터·관광산업 분야, 전시 및 조형물 분야, 교육 분야 등 크게 여섯 가지 분야로 분류하였으며, 그 세부 내용은 다음과 같다.

첫째, 출판 및 전자출판 분야에서는 불교 및 신선사상 관련 서적의 고증된 이미지 데이터로의 활용과 역사, 문화, 교육 관련 서적의 표지 및 내용물로 활용할 수 있으며, 한국관광 관련 서적의 상징 이미지의 활용방안을 모색할 수 있다.

둘째, 영화 및 방송콘텐츠 분야에서는 영화 및 드라마의 캐릭터 또는 스토리 착상에 활용하거나 판타지 장르 영화의 출연자로 활용도 가능할 것이다. 또한 교육적 기획물이나 다큐멘터리 프로그램에 활용방안도 모색할 수 있다.

셋째, 인터넷 및 모바일콘텐츠 분야에서는 웹사이트를 통한 기초정보 제공과 디지털콘텐츠 판매 방안을 모색할 수 있음은 물론 모바일 배경화면, 그림메시지, 캐릭터 등으로 활용할 수 있다.

넷째, 팬시·캐릭터·관광산업 분야에서는 2D, 3D 등 다양하게 개발된 캐릭터를 이용한 원형복원의 인형상품(목각인형, 도기인형, 석제인형, 닥종이인형, 프라모델, 페브릭인형 등), 장식용품(액자, 벽걸이 모형 등), 휴대용품(열쇠고리, 휴대폰 고리 등), 문구용품, 패브릭용품(방석, 쿠션, 손수건, 스카프 등), 토속 콜렉션용 상품(백제신선시리즈 등), 관광지 소개 캐릭터로 활용(사이버관광 홍보대사) 할 수 있다.

다섯째, 전시 및 조형물 분야에서는 한국적 조형물인 천하대장군, 지하여장군, 돌하르방, 솟대 등과 견줄만한 익살스러운 조형물로 활용할 수 있을 것이다. 더 나아가 박물관 및 전시관의 도우미캐릭터로 활용할

수 있다.

여섯째, 교육 분야에서는 교육 자료로 이미지를 활용한다거나 혹은 어린이 인성교육을 위한 가이드 캐릭터로의 활용 방안을 모색해 볼 수 있다.

V. 결론

백제금동대향로에 대한 연구는 다양하게 시행되어 연구자들 간에는 잘 알려져 있지만, 산업에의 활용을 목적으로 한 것이 아니어서 일반화되지 않은 실정이다. 백제의 문화에 대한 일반화 자료가 부족한 현 실정에서 본 연구를 통하여 백제문화에 대한 저변을 확대하고 일반적인 콘텐츠로 전환하는 것은 큰 의미가 있다.

특히 앞에 제시한 인물, 동물, 식물캐릭터 개발 사례들을 출판 및 전자출판 분야, 영화 및 방송콘텐츠 분야, 인터넷 및 모바일콘텐츠 분야, 팬시·캐릭터·관광산업 분야, 전시 및 조형물 분야, 교육 분야에 활용할 수 있는 방안을 다각적으로 모색하여 OSMU가 가능해지면 산업적인 측면에서 많은 수익창출의 시너지 효과를 낼 수 있을 것이다. 더 나아가 한국의 우수한 문화유산을 국민과 세계인에게 홍보하는 계기가 될 뿐 아니라, 우리나라를 찾는 관광객과 수출을 대상으로 외화획득을 신장할 수 있다. 백제금동대향로는 한국적이며 동양적인 신비로움을 갖추고 있어 서구인들에게 선호되는 상품이 될 것이며, 또 하나의 한국적 아이콘을 얻는 계기가 될 것이다.

이 논문에서의 한계는 백제금동대향로는 너무나 다양한 소재를 담고 있기 때문에, 개발할 수 있는 콘텐츠의 양 또한 광범위하다. 따라서 소재 전체에 대한 콘텐츠 개발 사례 제시 및 산업화 방안 모색에 제한점을 안고 있음을 밝힌다. 따라서 애니메이션과 게임 분야 등에 활용할 수 있는 구체적인 3D 캐릭터 개발 사례와 산업화 방안 모색은 후속 연구과제로 제기하고자 한다.

백제금동대향로에 대한 지속적인 연구·개발을 통해 얻을 수 있는 효과는 산업적 측면의 수익창출 이외에도 다음과 같은 기대효과를 얻을 수 있다.

첫째, 백제금동대향로에 나타난 캐릭터를 디지털화함으로써 디지털콘텐츠를 집대성하는 정량적인 효과가 있다.

또한 연구자들에게는 잘 알려져 있으나 일반인들에게는 생소한 백제의 훌륭한 문화유산을 디지털콘텐츠화함으로써 우리 역사의 산물에 대한 자긍심을 갖게 하며, 우리 역사 문화유산으로 수호하여 보존하는 학문적 기틀을 마련하는 효과가 있다.

둘째, 우수한 한국적 문화콘텐츠로서의 요소를 갖추고 있는 백제금동대향로 콘텐츠를 요소별로 개발하여 세계를 대상으로 한국문화원형 콘텐츠의 우수성을 알리고 사라져간 백제문화의 원형을 집대성하는 효과가 있다.

셋째, 도교와 불교문화 융합의 정수를 보여주며 뛰어난 조형미를 자랑하는 백제문화의 예술성을 디지털 콘텐츠를 통하여 보다 쉽게 접근하고 이해할 수 있게 한다.

넷째, 백제에 대한 문헌적 연구결과를 중국 및 일본 등의 문화와 비교 검토함으로써 백제문화의 가치와 위상을 높이는 효과가 있다.

다섯째, 종교로서의 불교의 철학과 수행으로서의 도교를 융합시킨 결정체인 백제금동대향로의 의미를 재평가하여 백제의 차원 높은 종교세계와 정신세계의 가치를 알린다.

여섯째, 백제금동대향로의 경우 전체 작품의 예술성으로서만이 아니라 작품 속의 세부 사항에 대한 독립적인 예술성을 연구하고, 각 요소가 다른 백제 유물의 예술성과 연계되어 있음을 밝힘으로써 그 가치를 높인다.

참고문헌

- 1) 국립부여박물관, 백제금동대향로와 창왕명석조사리감, 통천문화사, 2000
- 2) 김원용, 한국미술문화의 이해, 예경, 1994
- 3) 김두진, 백제의 정신세계, 도서출판 주류성, 2006
- 4) 문화재대관, 충청남도, 1996
- 5) 백제금동대향로 발굴 10주년기념특별전, 국립부여박물관, 2003
- 6) 백제금동대향로 발굴 10주년기념연구논문집, 국립부여박물관, 2003
- 7) 백제금동대향로 발굴 10주년기념 심포지움, 국립부여박물관, 2003
- 8) 백제인과 복식, 국립부여박물관, 2003
- 9) 제21회 전국연극제 학술심포지움, 한국연극협회총

남지회

- 10) 엄기표, 다시 찾은 백제 문화, 고래실, 2005
- 11)尹武炳, 「백제미술에 나타난 도교적 요소」 (『백제의 종교와 사상』)
- 12) 이기동, 백제의 역사, 도서출판 주류성, 2006
- 13) 이난영, 한국고대의 금속공예, 서울대학교출판부, 2002
- 14) 이남석 편, 백제 문화의 특성 연구, 도서출판 서경, 2004
- 15) 이진권, 백제금동대향로내에서 향의 연소 특성, 공주대학교 대학원 석사논문, 2006
- 16) 코리아비주얼스 편집부 편저, 한국의 문화유산 2, 시공테크·코리아비주얼스, 2002
- 17) <http://www.paekche.net>

