

문화 콘텐츠의 산업적 활용 방안

- 앙코르왓의 힌두신화를 중심으로

황 순 일*

목 차

1. 서 론
2. 앙코르왓과 힌두신화
3. 콘텐츠의 구축
4. 우유바다 휘젓기와 랑까전투
5. 산업적 활용 방안
6. 결 론

요 약

문화콘텐츠는 기획단계에서부터 앞으로 이것이 어떤 방향에서 어떠한 용도로 사용될 것인가에 포커스가 맞춰져야 한다. 문화콘텐츠는 기본적으로 사용자 중심으로 개발되어야 한다. 왜냐하면 사용자가 없고 활용도가 없는 문화콘텐츠는 이미 그 가치를 상실하고 있기 때문이다. 인문학을 하는 학자들의 무관심속에 인문학의 여러 분야들 속에 숨어있는 이러한 실용적 가치를 지닌 콘텐츠들이 제대로 발굴되고 기획되고 산업에 활용되지 못하고 있다. 아마도 힌두신화는 기존의 학자들에 의해서 그 가치가 저평가된 대표적인 분야이다. 힌두신화에 대한 정확한 이해는 인도와 동남아시아 및

* 동국대학교 인도철학과 교수

중아시아에 산재해 있는 수많은 문화재들을 올바르게 이해하고 평가할 수 있는 좋은 자료가 된다. 여기에서는 캄보디아의 대표적 문자재인 앙코르왓의 제1회랑에 조각되어있는 부조들을 바탕으로 관련된 힌두신화에 대한 연구를 통해 힌두신화를 살려내는 과정을 검토하면서, 이러한 문화콘텐츠가 어떤 방향으로 산업화될 수 있는가를 살펴본다. 그리고 이러한 앙코르왓 제1회랑의 문화콘텐츠화를 바탕으로 계속해서 산업적 활용도가 높고 많은 사람들의 관심을 끌 수 있는 불교문화콘텐츠로서 한국에서는 석굴암과 장경각 인도에서는 산치와 바루후트의 대탑을 추천한다.

1. 서론

최근 인문학의 위기와 관련하여 회자되던 이야기 중에 “386 강의노트에 펜티엄 학생”이란 이야기가 있다. 강단에 선 사람들이 컴퓨터를 비롯한 다양한 멀티미디어에 오래전부터 노출된 학생들의 수준을 따라가지 못하는 점을 비꼬는 말이다. 물론 사회경제적인 환경의 변화가 전반적인 인문학의 퇴조를 불러온 주요한 요인이지만, 이러한 변화 속에서 스스로 변화하려는 노력을 거부하는 집단 또한 그 책임으로부터 자유롭기는 어렵다. 흔히 인문학을 다른 모든 학문의 토양으로서 직접적인 결과를 얻으려 하기 보다는, 그러한 결과를 얻을 수 있는 문학적 역사적 철학적 토대를 제공해 주는 것이라고 이야기한다. 하지만 오늘날의 사회경제적 환경이 투자만 있고 직접적인 결과는 없는 학문영역을 독립적으로 살아남을 수 있도록 참고 인내하면서 끊임없이 지원해주리란 생각은 환상에 불과하다.

이러한 변화의 한가운데에서 인문학이 도전할 수 있는 새로운 영역들 중의 하나가 바로 문화 콘텐츠 분야이다. 오랜 전통 속에서 인문학은 수없이 다양하고 풍부한 문화 콘텐츠들을 이미 보유하고 있다. 다만 아직까지 이들 중에서 옥석을 가리고 주요한 내용을 개발하고 산업에 응용하고 활용해 보려는 노력은 아직까지 초보단계에 있다. 하나의 리포트를 작성하기 위해 도서관에서 책을 읽기 보다는 컴퓨터 인터넷의 검색창으로 달려가는 학생들의 태도를 비판하기 보다는, 얼마나 다양하고 중요한 정보들이 구글(google)과

네이버(naver) 등을 통해서 얻어질 수 있는가에 주목해야만 한다. 새로운 디지털 시대는 다양한 인터넷 유저들의 요구에 맞는 콘텐츠를 미리 개발하여 적재적소에 공급할 것을 요구하고 있다. 인터넷 검색시장에서 야후(yahoo)가 급격하게 쇠퇴하고 구글(google)이 화려하게 등장한 배경에 이러한 유저들의 다양한 요구에 대한 섬세한 배려가 있었음은 더 이상 비밀이 아니다. 아마도 인문학이 나가야 할 길은 한편으로 엄격하고 전문적인 영역에서 고도의 학문적 작업을 진행하면서 다른 한편으로 이러한 사회문화적 요구에 부응하여 다양한 문화 콘텐츠 개발을 병행하는 것이 아닐까 한다.

흔히 인도의 고대신화하면 왓지 고리타분하고 고도의 산업사회에서 퇴출될 목록의 가장 윗자리를 차지하고 있을 것으로 생각하기 쉽다. 여기에서는 인도의 고대신화가 앙코르왓이란 세계적 문화유산과 만나면서 주요한 문화 콘텐츠로 거듭나고 얼마나 다양하게 활용될 수 있는가를 검토해 보도록 하겠다.

2. 앙코르왓과 힌두신화

앙코르왓의 본당까지 가파른 계단을 올라가본 사람은 그곳에 모셔져 있는 불상으로부터 앙코르왓이 원래 불교사원이었나 하는 착각에 빠지기 쉽다. 하지만, 이곳은 12세기에 힌두교도였던 수르야와르만(Sūryavarman) 2세가 위슈누(Viṣṇu) 신에게 바치기 위해 30여년에 걸쳐 건설한 힌두사원이었다.

캄보디아의 역사에서 가장 강력하고 화려한 문화를 자랑했던 크메르 왕국은 주로 쉬와(Śiva) 계열의 힌두교와 밀교 계열의 대승불교를 신봉했다. 수르야와르만 2세는 특이하게 위슈누 계열의 힌두교를 믿었으며, 앙코르왓은 이러한 자신의 신앙을 알리기 위한 거대하고 장엄한 신전이였다. 하지만 그의 사후 크메르 왕국이 점차적으로 쇠퇴하고 태국의 사이암 왕조에 정복되면서 캄보디아인들은 점차적으로 태국에서 전해진 남방불교를 믿게 된다.

아마도 이 시기를 전후해서 앙코르왓 본당의 위슈누 신상은 앙코르왓 입구의 작은 석실로 옮겨지고 불상이 그 자리를 대신하게 되었을 것으로 보인다.



그림 1. 앙코르왓 본당 불상



그림 2. 앙코르왓 입구로 옮겨진 위슈누상

수르야와르만 2세의 위슈누 신앙은 기존의 쉬와 신앙과 달리 크메르 왕국에 광범위하게 알려지지 않았다. 따라서 그는 자신의 신앙을 알려야 할 필요성을 느끼게 되었을 것으로 보인다. 이러한 그의 노력을 우리는 앙코르왓의 총 길이가 520m에 달하는 제1회랑의 부조들을 통해서 볼 수 있다. 여기에는 8가지 테마의 부조들이 높이 2.4m에 짧게는 약 48m 정도에서 길게는 96m 정도의 길이로 정교하게 빈틈없이 조각되어 있다. 이들은 위슈누를 중심으로 하는 힌두신화들과 수르야와르만왕 자신의 행렬모습을 표현하고 있다.

힌두신화는 인도의 두 가지 주요한 서사시인 마하바르타(Mahābhārata)와 라마야나(Rāmāyaṇa)를 중심으로 힌두교의 뿌라나(Purāṇa) 문헌들에 나타나는 신화들과 천국과 지옥 등의 모습을 표현하고 있다. 아마도 수르야와르만 2세는 이러한 부조를 통해서 자기 자신을 위슈누와 동일화하여 자신

의 왕권을 강화하고 자신의 사후에 대비했을 것으로 보인다. 제1회랑에서 이들의 위치를 평면도와 함께 도표화하면 다음과 같다.

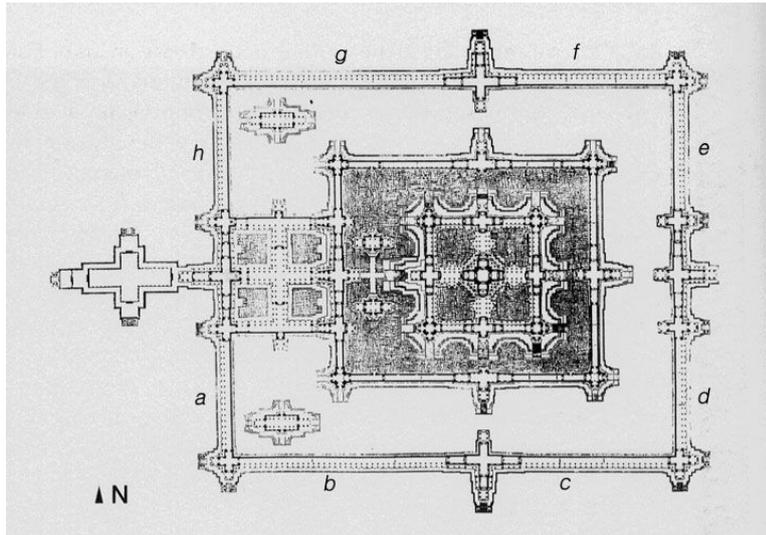


그림 3. 앙코르왓 회랑 평면도

위치	내용	길이	비고
a	꾸루크세트라(Kurukṣetra) 전투	48.35m	마하바르타(Mahābhārata)
b	수르야와르만왕과 신하들의 행렬	93.60m	
c	천국과 지옥	66.06m	
d	우유바다 휘젓기	48.45m	뿌라나(Purāṇa)
e	위슈누(Viṣṇu)와 악마의 싸움	51.45m	
f	크리슈나(Kṛṣṇa)와 바나(Bāṇa)의 싸움	66.03m	
g	신과 악마의 싸움	93.60m	
h	랑까(Laṅkā) 전투	51.25m	라마야나(Rāmāyaṇa)

마하바르타의 하이라이트인 꾸루크세트라 전투에서 아르주나를 독려했던 크리슈나신과 라마야나의 하이라이트인 랑까전투의 라마는 대표적인 위슈누신의 화신이며, 우유바다 휘젓기의 주인공이 또한 위슈누신이다. 따라서 전체적인 이야기들이 위슈누신을 직접적으로 또는 간접적으로 주인공으로 하여 전개되며 수르야와르만왕 자신과 신하들의 행렬을 포함시켜 스스로를 위

슈누신과 동일화 하려는 의도가 보인다고 할 수 있다.

3. 콘텐츠의 구축

양코르왓의 제1회랑을 둘러본 사람이라면 이 부조들의 방대한 길이에 한번 놀라고 그 섬세하고 정교한 예술적인 감성에 다시한번 놀라게 된다. 하지만 약 48m에서 93m에 이르는 이들 부조들을 아날로그적인 방법으로 기존의 책과 같은 곳에 담는다는 것은 거의 불가능하다.

가로와 세로의 길이가 정해져 있는 지면 위에 이렇게 길이가 긴 부조들을 담는 법은 전체를 부분적으로 적절한 크기로 분할하여 여러 페이지에 걸쳐 나누든가, 전체를 작게 축소하여 한두 페이지위에 모두 다 담는 것이다. 전자의 경우 전체적으로 연결되어있는 부조들 조각조각 인위적으로 나눔으로써 전체적인 부조가 느낌을 살릴 수가 없고, 후자의 경우 섬세하고 정교하게 표현된 부조의 세세한 부분들을 살릴 수 없는 단점이 있다.

아마도 여기에 디지털 콘텐츠의 강점이 있는 듯하다. 책과 같은 아날로그적 수단에서 가로 세로의 길이가 고정되어 있다면, 컴퓨터 화면을 통한 디



그림 4. 마우스를 이용해 좌우로 이동하면서 전체를 볼 수 있도록 만들어진 양코르왓 제1회랑 우유바다 휘젓기

지털 세계에서 가로 새로운 길이는 무의미하다. 비록 우리 앞의 모니터는 그 크기가 17인치 21인치 등으로 정해져 있지만 이 화면을 표현할 수 있는 콘텐츠의 크기에는 제한이 없기 때문이다. 한 화면상에서 전체를 다 나타낼 수는 없지만, 마우스 등을 통해서 콘텐츠를 좌우로 움직여 전체를 끊임없이 표현할 수 있기 때문이다.

이러한 콘텐츠의 구축을 위해서는 전체 부조를 일관적으로 촬영한 고품질의 파노라마 사진이 필수적이다. 하지만, 여기에는 다음과 같은 복잡한 기술적인 문제들이 뒤따른다.

첫째, 앙코르왓이 세계적인 문화유산으로 유네스코에 등록되어 있고 자세한 부분들 까지 압사라 재단을 통해 통제받고 있기 때문에 파노라마 사진을 찍기 위한 레일의 설치 등에는 복잡한 허가절차와 함께 문화유산을 파괴하지 않을 섬세한 주의가 필요하다.

둘째, 2.4m높이의 부조들이 곧장 천장과 연결되고 회랑이 바깥쪽으로 수없이 많은 기둥들로 둘러싸여 있기 때문에 자연스럽게 균등한 조광을 확보하기가 어렵다.

셋째, 부조의 표면에 검고 윤이 난 부분들이 많이 있어서 인공조명을 사용할 경우 섬세한 주의를 필요로 한다.

이러한 난점에도 불구하고 Jaroslav Poncar에 의해 주도된 독일연구팀에 의해서 앙코르왓의 제1회랑의 파노라마 촬영이 성공적으로 이루어졌으며, “*Of God, Kings, and Men, Bas-reliefs of Angkor Wat and Bayon*”이란 타이틀로 영역되어 출판되어 있다¹⁾.

시지웨이브와 동국대학교 전자불전·문화재콘텐츠연구소에 의해 주도된 앙코르왓 문화원형사업의 힌두신화부분은 파노라마의 경우 전체적으로 독일

1) “*Of God, Kings, and Men, Bas-reliefs of Angkor Wat and Bayon*”, by Albert le Bonheur and Jaroslav Poncar, London: Senindia Publications, 1995. CGWave와 동국대 팀에서 자체적으로 시도된 파노라마 사진은 질적으로 기대에 크게 못 미쳤다. 따라서 파노라마의 경우 전체적으로 독일팀의 사진자료에 크게 의존하면서, 개별적인 사진들을 자체적으로 촬영하여 콘텐츠를 구축하는 방향으로 전환할 수밖에 없었다.

팀의 사진자료에 크게 의존하면서 개별적인 사진들을 자체적으로 촬영하여 콘텐츠를 구축하는 방향으로 진행되었다. 작업은 다음과 같은 순서로 진행되었다.

첫째, 전체적인 부조에서 신원을 확인할 수 있는 부분을 여러 자료들²⁾을 통해 조사하여 그 위치를 결정한다.

둘째, 신원이 확인된 신 또는 사람들에 관한 사항들을 마하바르타(Mahābhārata), 라마야나(Rāmāyaṇa), 뿌라나(Purāṇa) 등 힌두문헌들을 통해서 찾아내고, 동남아시아 판본의 차이점을 비교해 가면서 콘텐츠의 텍스트를 구성한다.

셋째, 각각의 개별적인 신 또는 사람들에 관한 텍스트에 세밀한 사진들을 추가하여 전체적인 콘텐츠를 완성한다.

후대에 재작되었고 부식이 심해서 전체적인 품질이 떨어지는 ‘끄리슈나(Krṣṇa)와 바나(Bāṇa)의 싸움’과 ‘위슈누(Viṣṇu)와 악마의 싸움’을 제외한 다섯가지 위슈누 신과 관련된 힌두신화를 표현한 부조들과 전체적으로 힌두

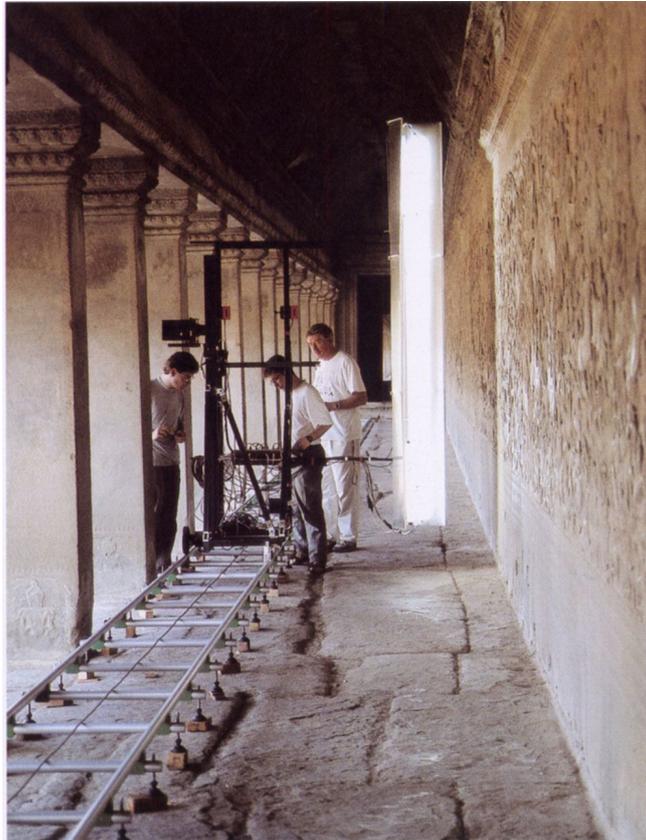


그림 5. 독일팀의 회랑부조 파노라마사진 촬영장면

2) *Angkorwat Time, Space, and Kingship*, by Eleanor Mannikka, Honolulu: University of Hawaii Press, 1996; *Of God, Kings, and Men, Bas-reliefs of Angkor Wat and Bayon*, by Albert le Bonheur and Jaroslav Poncar, London: Serindia Publications, 1995; *Images of the Gods*, by Vittorio Roveda, Bangkok: River Books, 2005.

신화과 관련이 없지만 역사적으로 중요한 의미를 지니는 ‘수르야와르만왕과 신하들의 행렬’에 대한 부조가 제1회랑에서 저희 연구팀이 구축한 콘텐츠의 주요한 내용을 이루고 있다.

4. 우유바다 휘젓기와 랑까전투

전체적인 콘텐츠 중에서 신화적으로 예술적으로 중요한 의미를 지니는 우유바다 휘젓기와 서사시 라마야나(Rāmāyaṇa)의 하이라이트라 할 수 있는 랑까전투를 간략하게 살펴보도록 하자.³⁾

4.1. 우유바다 휘젓기

‘우유바다 휘젓기’는 신들이 불사(不死)의 음료인 아므리따(Amṛta)를 얻게 되는 과정을 담고 있다. 그 배경에 있어서는 뿌라나(Purāṇa) 문헌들 사이에서 두가지 정도의 다른 설명을 찾아 볼 수 있다. 즉, 신들이 애초에 불사의 운명을 지니지 못했기 때문에 아수라(Asura)들과의 잦은 전투 때문에 죽거나 힘이 쇠약해졌으므로 불사를 갈망하게 되었다는 것과 두르와사스(Durvāsas)라는 성자의 저주로 인해 신들의 능력이 약해졌기 때문에 불사를 갈망하게 되었다는 것이다.

불사를 원하는 신들이 우주의 중심인 메루(Meru)산에 모였을 때, 위슈누(Viṣṇu)신은 아수라들과 함께 우유의 바다를 휘저으면 그곳에서 아므리따, 즉 불사의 음료를 얻게 될 것이라고 말한다. 신들과 악마들은 바다를 휘저을 막대기로 사용하기 위하여 최고의 산인 만다라(Mandara)를 찾아 간다. 그러나 그들이 커다란 그 산을 들어 올려 옮기는 데 실패하자 위슈누는 뱀

3) 다음의 우유바다 휘젓기와 랑까전투에 대한 설명은 본 프로젝트과 관련하여 동국대학교 대학원 인도철학과 석사과정에 재학하면서 가산불교문화연구원에 근무하고 있는 김보리연구원에 의해 작성된 것이다.

의 제왕인 아난따(Ananta)에게 그 일을 맡긴다. 신들은 바다에게 가서, 아



그림 6. 제1회랑의 폭이 좁은 복도.

므리타를 얻기 위하여 바닷물을 휘저어도 좋다는 허락을 받고, 위슈누의 조인대로 와수끼(Vāsuki)라는 커다란 뱀을 만다라산을 돌리기 위한 끈으로 삼는다. 그러나 만다라 산의 무게를 지탱하기에는 역부족이었다. 이때 위슈누는 자신의 2번째 화신인 거북이 꾸르마(Kūrma)로 화현하여, 만다라산을 지탱해준다. 아수라들은 뱀의 머리를, 신들은 뱀의 꼬리를 잡고 바다를 휘젓기 시작한다. 와수끼의 입에서는 불꽃과 함께 검은 기체가 나왔는데, 이것은 아수라들을 더욱 지치게 만들었다. 그리고 만다라 산에

있는 나무에서 떨어지는 꽃들은 바다의 미풍과 만나 지친 신들에게 힘을 불어넣어 주었다. 거대한 만다라 산으로 바다를 휘저을수록 커다란 굉음과 함께 산에 살던 생물들과 바다 속의 생물들이 파괴되고, 죽어갔다. 힘이 다 빠져버린 신들은 다시 위슈누에게서 힘을 얻어 바다를 저었다.

마하바라타(Mahābhārata)에 의하면 이 과정에서 바다에서는 ‘1천 개의 광선을 지닌 태양’, ‘은은한 빛의 달’, 행운의 여신이자, 위슈누의 부인이 되는 ‘하얀 옷을 입은 락슈미(Lakṣmī)’, 바다의 신 와루나(Varuṇa)의 딸이며 ‘술의 여신인 와루니(Vāruṇī)’, ‘하얀 준마 우짜이슈라와(Uccihśrava)’, 위슈누의 가슴을 장식하는 아름다운 보석 ‘까우스뚜바(Kaustubha)’가 떠올라서 곧바로 신들이 있는 곳으로 태양의 길을 따라 올라갔다. 그리고 아름다운 신 ‘단완따리(Dhanvantari)’가 아므리따가 든 병을 안고 바다 위로 떠

올랐다. 그는 신들의 의사로, 아유르 베다의 스승이라 불리운다고 한다. 그 후 코끼리 ‘아이라와따((Airāvata)’가 떠올랐고, 번개의 신 인드라(Indra)가 그것을 데리고 갔다. 마지막으로 삼계를 마비시키는 무시무시한 가스를 내뿜는 갈라쿨라(Kalākula)가 떠올랐다. 쉬와는 삼계의 생명들을 보호하기 위하여 그것을 마신다. 이로 인해 쉬와는 푸른 목을 갖게 되었고, 푸른 목이라는 뜻의 닐라간타(Nīlakaṇṭha)라는 별명을 갖게 되었다. 이 때 우유바다로부터 창조된 것들의 목록은 뿌라나 마다 차이가 있다. 이상 언급된 것 외에도, 인드라의 공원을 장식하는 나무, 쉬와의 아내 ‘빠르와띠(Pārvatī)’, 희생제의를 돕는 소 ‘까마데누(Kāmadhenu)’, 천상의 요정 ‘압사라(Apsara)’ 등이 있다.



그림 7. 우유바다 휘젓기에서 위슈누가 만다라산을 휘젓는 장면.

그러나 단완따리가 들고 있던 아므리따가 담긴 병은 먼저 악마들의 손에 들어가게 된다. 이때 위슈누는 모히니(Mohini)라는 매혹적인 여인으로 변신하여, 아수라들을 유혹하는데 성공한다. 아므리따를 아수라들에게서 뺏은 위슈누는 그것을 먼저 신들에게 모두 나누어 준다. 그 사실을 눈치 챈 ‘라후

(Rāhu)'라는 아수라는 신의 모습으로 변신하여, 신들 사이에서 아므리따를 받아 마신다. 이 모습은 태양과 달의 신에게 발각되고, 위슈누는 그의 무기인 원반으로 라후의 목을 베었다. 그러나 미처 아므리따를 삼키지 못한 라후는 머리만 살아남아, 태양과 달을 끝없이 괴롭힌다. 그는 태양과 달을 먹어버리기 위해 삼키지만 너무 뜨겁거나 차가워서 다시 뱉어내는 것을 반복하는데, 삼켰을 때가 곧 일식과 월식이라고 전해진다. 아수라들은 아므리따를 빼앗겼다는 사실을 알게 되고, 위슈누는 다시 본래의 모습으로 돌아가 아수라들을 공격한다. 다시 신들과 아수라들의 대대적인 전투가 시작되고 아므리따를 마신 신들은 결국 승리한다.

‘우유바다 휘젓기’에는 고행(tapas)의 결과로 불사, 즉 해탈을 얻게 된다는 인도철학적인 사유가 잘 반영되어 있다. 그러나 이 과정에서 신들과 악마들이 똑같은 고행을 하였지만, 신들만이 불멸을 얻었다는 사실이 흥미롭다. 그 까닭을 신들이 브라흐마(Brahmā), 위슈누, 쉬와와 같은 신을 평소 찬양하고 믿었다는 사실에서 찾아 볼 수 있다. 박띠 (Bhakti), 즉 믿음을 간직하고 있었다는 것이다. 또한 신을 선(善), 아수라를 악(惡)으로 놓고 보면 선의 승리로 볼 수 있다. 이런 이유로 이 이야기 속에서 불사를 얻기 위해서는 고행뿐만 아니라 믿음이나 선(善)이 요구된다는 해석을 이끌어 낼 수도 있을 것이다. 그러한 고행의 과정을 통해 만다라산과 바다 속의 생물들이 파괴되고, 동시에 새로운 것들이 창조된다는 점도 흥미롭다. 이 이야기에서 무엇보다 중요한 인물은 바로 위슈누이다. 자신을 위슈누의 화신으로 불렀던 수리야와르만(Sūryavarman) 2세가 앙코르왓 사원을 통해 천국을 구현하고자 했던 점을 감안하면, 신들이 불사를 얻게 되는 과정을 담은 ‘우유바다 휘젓기’를 부조로 남기게 된 이유를 추측해볼 수 있다. 그는 위슈누의 위대함을 기리며 불사를 꿈꾸었을 수도 있을 것이다.

4.2. 랑가전투

랑가 전투는 인도를 대표하는 유명한 서사시 『라마야나(Rāmāyaṇa)』의 핵심사건으로서, 주인공 라마(Rāma) 진영과 락샤사(Rākṣasa, 아수라보다

더 낮은 위치에 있는 악마)들의 왕인 라와나(Rāvaṇa) 진영 간의 치열한 싸움을 말한다. 10개의 머리를 가진 라와나는 오랜 고행 끝에 창조신 브라흐마(Brahmā)로부터 모든 신이나 악마를 이길 수 있는 능력을 부여받았다. 그는 점점 사악해지고 교만해져서 신들과 인간을 괴롭힌다. 이에 고통 받던 신들의 부탁으로 유지의 신 위슈누(Viṣṇu)는 인간으로 태어나 라와나를 죽이기로 한다. 애초에 라와나는 그가 하찮게 여긴 인간과 원숭이를 이길 수 있는 능력은 부여받지 못했기 때문이다.

마침 아름답고 평화로운 꼬살라(Kosala) 왕국의 훌륭한 왕, 다샤라타(Daśaratha)는 모든 것을 갖추었지만 아들이 없었다. 그는 마사제(馬祀祭)인 아슈와메다(aśvamedha)를 통해 아들을 기원한 끝에 위슈누의 힘으로 세 명의 왕비 사이에서 라마, 바라타(Bharata), 락슈마나(Lakṣmaṇa), 사뜨루그나(Satrughna) 왕자를 얻는다. 왕비들이 마신 물을 통해 비쉬누는 네 명의 왕자로 분리되어 태어나지만, 그 물의 절반 이상을 마신 이는 바로 라마의 어머니였다. 왕이 될 예정이었던 라마는 자신의 아들이 왕위를 계승받길 바라는 바라타의 어머니 까이케이(Kaikeyi)의 음모에 때문에 14년간 단다까(Daṇḍaka)숲을 떠돌며 생활하기로 약속하고, 평소 그를 가장 잘 따르던 동생 락슈마나와 아내 시따(Sītā)와 함께 왕국을 떠난다. 시따는 위데하(Videha)의 왕이며 현자인 자나까(Janaka)의 딸이자, 우유바다를 휘저을 때 창조된 위슈누의 부인 락슈미(Lakṣmī)의 화신이다. 성자 위슈와미트라(Viśvāmitra)에게 신들의 주문인 아스트라(astra)를 배운 라마는 위슈누의 활과 번개의 신 인드라(Indra)의 화살통 2개, 갑옷과 창을 가지고, 숲속에서의 여정 동안 수많은 락샤사들을 물리친다. 그러던 어느 날 숲을 배회하던 라와나의 여동생 수르빠나카(Sūrpanakha)가 라마에게 반하여 청혼을 하지만, 시따를 사랑하며 다르마(Dharma, 법도)에 충실한 라마는 이를 거절한다. 무례하고 집요한 구애를 하다 쫓겨난 수르빠나카는 복수를 결심하고 오빠인 라와나에게 시따를 유혹하라고 말한다. 라와나는 결국 시따의 아름다움에 반하여 그의 왕국인 남쪽의 섬, 랑가로 시따를 납치해 가는 데 성공한다. 그때부터 시따를 되찾기 위한 라마의 노력이 시작된다.

랑가 전투에서 라마의 편으로 활약한 대표적인 인물에는 라마, 락슈마나

외에도 원숭이(Vānara) 왕국의 왕 수그리와(Sugrīva)와, 부하 하누만(Hanumān)이 있다. 수그리와는 형 왈리(Vāli)와의 오해 때문에 왕국에서 쫓겨나 숨어사는 신세였으나, 라마가 왈리를 죽이고 그에게 왕위를 얻게 해준다. 이 은혜로 원숭이 부대가 라마에 합류하게 되며 수그리와 역시 전투에서 사력을 다해서 싸운다. 하누만은 바람의 신 와유(Vāyu)의 아들로, 브라흐마로부터 어떤 무기로도 살해될 수 없다는 축복을 받은 인물이다. 그는 『라마야나』에서 용기

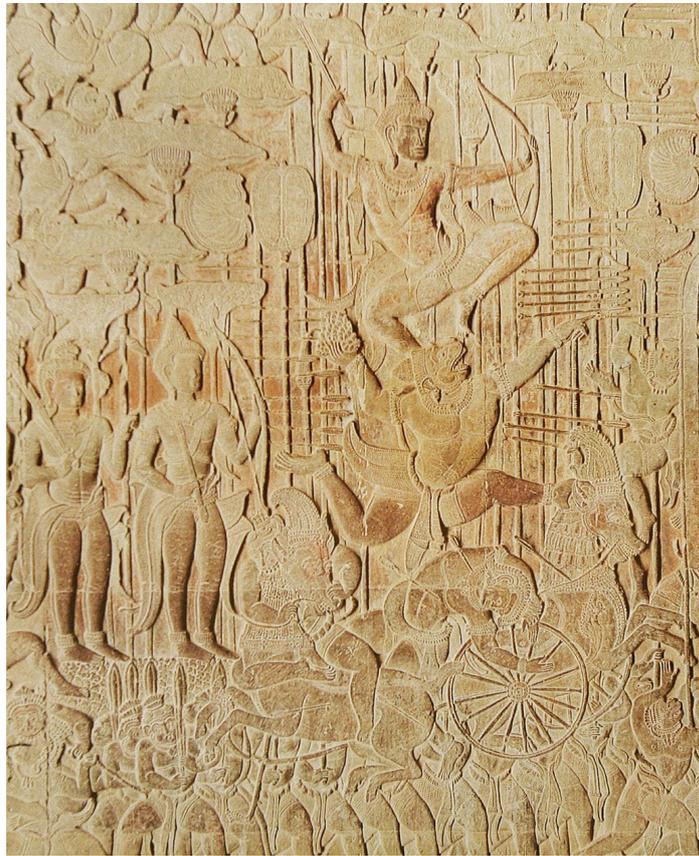


그림 8. 라마야나의 주인공인 라마와 라마를 돕는 하누만.

와, 지혜, 언변, 무예가 뛰어난 것으로 묘사되며 랑카 전투의 승리에 결정적 역할을 하고 있다. 라마 일행은 랑카로 가기 위하여 바다를 가로지르는 다리를 세우는데, 이것은 인도대륙과 스리랑카 사이에 있는 암초지대, ‘라마세투(rāmasetu, ‘라마의 다리’ 라는 뜻)’라고 전해진다. 랑카에 도착한 라마는 라와나의 용맹한 부하들과 인드라의 주문인 인드라스뜨라(Indrāstra)에 능한 라와나의 아들 인드라지뜨(Indrajit)에 이어 라와나의 형제들까지 모두 쳐부순다. 격렬한 전투에서 심한 부상을 입어 의식을 잃기도 하지만 하누만이, 산의 왕이며 히말라야의 신인 히마완(Himavan)의 꼭대기까지 날아가 약초를 뽑아와 라마와 락슈마나를 되살린다. 그들이 다시 정신을 잃었을 때, 하누만은 산봉우리를 통째로 뽑아오는 괴력을 과시하기도 한다. 전투의 마지막을 장식하는 것은 라마와 라와나의 싸움이다. 8마리의 말이 이끌고 모

든 종류의 무기로 가득 찬 전차 뿌슈빠까(puṣpaka)를 탄 라와나는 락샤사들의 아스뜨라를 쓰면서 라마를 공격한다. 라마 역시 인드라가 보내준 전차를 타고 신들의 아스뜨라로 라와나를 대적한다. 라마는 활과 창으로 라와나의 손발을 꿰뚫고 10개의 머리를 잘랐지만, 그는 죽지 않고 머리는 재생된다. 마지막으로 라마는 브라흐마의 주문인 브라흐마스뜨라(Brahmāstra)를 이용해 불패의 비밀이 간직되어 있는 라와나의 가슴에 화살을 쏘았고, 라와나는 마차에서 떨어지면서 최후를 맞이한다.



그림 9. 라마야나 랑가전투에 나선 락샤사의 왕 라와나.

랑가 전투는 라마가 부인 시따를 구출해내기 위해 벌인 전쟁이지만 결국 라와나를 죽이기 위해 신들이 벌인 전쟁이기도 하다. 그리고 위슈누의 화신이자 전쟁의 영웅인 라마는 『라마야나』에서 용모, 인품, 무예, 지혜 등 모든 면에서 눈부시게 뛰어난 인물로 묘사되고 있다. 약속한 14년을 모두 보내고 결국 꼬살라 왕국으로 돌아가 훌륭한 왕이 되는 그의 이야기를 통해 수리아와르만(Sūryavarman) 2세는 왕이 곧 신과 동일하며, 완전무결한 존재라는 사실을 나타낼 수 있었을 것이다. 이는 신과 동일한 왕은 무사계 급일지라도 브라만 계급보다 우위에 있으며, 왕권이 신성불가침의 영역이라는 수리아와르만 2세의 통치이념에도 부합한다. 동시에 왕은 이러한 라마를 통해 어떤 적에 맞선다 하더라도, 타고난 능력과 신들의 축복으로 승리할 수 있는 강자로 그려질 수 있었을 것이다.

5. 산업적 활용 방안

앙코르왓에 나타난 힌두신화를 문화 콘텐츠로 개발한다는 것은 어떤 순수한 학문적 요구에 부응하는 것이라기보다는 개발된 콘텐츠가 산업적 활용으로 활동될 수 있는 용도로 만들어 내어 직접적인 결과를 도출하는 것이다. 앙코르왓은 이미 '툼레이더'란 게임(Game)과 영화로 개발된 선례가 있듯이 아주 매력적인 산업적 활용 가치를 지니고 있다. 앙코르왓에 나타난 힌두신화 콘텐츠의 경우 다음과 같은 세 가지 분야에서 응용되고 산업적으로 활용될 수 있을 것으로 보인다.



첫째, 출판산업이다. 출판은 콘텐츠 산업에 있어서 가장 기본적이며 그 원천으로서 단기간에 그 결과를 도출할 수 있는 분야라고 할 수 있다. 국내의 앙코르왓 및 힌두신화에 관한 연구는 아직까지 답보상태에 있다. 하지만, 앙코르왓에 대한 관광수요가 폭발적으로 증가함에 따라서 충분한 학문적 고증을 거치지 못한 서적들이 시장에 범람하고 있는 실정이다. 특히 앙코르왓 제1회랑의 부조들과 그 배경이 되는 힌두신화에 관한 부분들은 그 상태가 심각하다고 할 수 있다. '나의 문화유산 답사기'의 성공에서 보았듯이, 오늘날의 관광객들은 단순히 신비한 장소를 방문하고 그 기념사진을 한 장 찍어

오는 것에 더 이상 만족하지 않는다. 철저한 준비와 사전 공부를 통해 문화 유적지에 대한 정보를 충분히 습득한 상태에서 단순히 눈으로 둘러보는 것에 거치는 것이 아니라 그 유적지의 역사와 문화의 숨결을 느끼고 싶어 하고 있다.

높이 2.4m에 총 길이가 520m에 달하는 제1회랑의 부조들의 경우, 그 배경이 되는 힌두신화에 대한 이해, 개별적인 부조들에 대한 설명, 그리고 이 부조들을 통해 전달하려 했던 의미에 대한 이해 없이 둘러보는 것은 방대한 앙코르왓 콤플렉스에서 단순히 관광객들의 다리만 아프게 하는 것일 뿐이다. 비록 길이가 작게는 48m에서 길게는 93m에 이르는 이 부조들을 총체적으로 중단 없이 지면상에 표현하기는 어렵지만, CD-Rom형태의 디지털 콘텐츠를 통해서 이러한 부분들을 보충할 수 있을 것으로 보인다.

따라서, 앙코르왓의 제1회랑의 부조들을 중심으로 하는 힌두신화 콘텐츠는 단기적으로 그리고 직접적으로 출판 산업에 활용되어 단순히 즐기는 관광에서 문화체험 관광으로 옮겨가는 오늘날의 관광산업에 적극적으로 활용될 수 있을 것으로 보인다.

둘째, 가상현실이다. 앙코르왓 제1회랑의 경우 길이가 43m에서 93m에 이르는 부조들이 빈틈없이 하나의 조각으로 연결되어 있어서 현장의 좁은 회랑에서 전체를 한눈에 조망한다는 것은 거의 불가능하다. 하지만, 이들이 디지털 콘텐츠화 되어 컴퓨터상에서 살아나게 되면, 커서 등을 이용한 전체적인 조망과 더불어 자세한 부분에 대한 확대 및 축소가 자유롭게 된다. 따라서 비록 현장감은 떨어지지만, 전체적인 조망과 함께 부분적인 확대 축소와 개별적인 부분에 대한 해설이 자유롭게 가능하다는 측면에서 여러 가지 장점을 가지고 있다.

따라서 앙코르왓 제1회랑의 부조 및 힌두신화에 대한 디지털 콘텐츠 자료는 실제 앙코르왓을 가보지 못한 사람들이 전 세계 어디에서나 인터넷에 접속하여 가상체험을 할 수 있는 용도로도 개발될 수 있고, 앙코르왓 현지에서 제1회랑에 대한 첨단 디지털 안내판의 용도로도 개발될 수 있으며, 특히, 새롭게 만들어지고 있는 시앰랩 박물관에서 가상체험용으로도 개발될 수 있을 것으로 보인다.



그림 11. 단순하고 아날로그한 종묘의 안내판.

아마도 이런 점은 국내의 여러 문화재 앞에는 한글과 영문으로 병기된 문화재 안내판을 디지털 시대에 맞는 첨단 안내판으로 만드는 것에 응용될 수 있을 것으로 보인다. 특히 팔만대장경이 보관되어있는 장경각의 경우 일반인들의

출입이 제한되어 있기 때문에 그 좁은 틈으로 목판들이 보관되어 있는 것을 단순히 살펴보고 나올 뿐이다. 환경문제로 인한 문화재의 훼손과 화재 등의 염려로 이러한 출입제한은 점점 더 심해질 것으로 보이고 있다. 따라서 수없이 많은 관광객들의 문화적 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 새로운 방안이 개발되어야 할 것으로 보인다. 이러한 측면에서 앙코르왓 제1회랑의 디지털 콘텐츠화는 몇몇 시사점이 있다고 할 수 있다.

셋째, 게임 및 영화산업이다. 앙코르왓 제1회랑의 부조를 직접 살펴보기 전까지 마하바라타, 라마야나 등에 나타나는 여러 이야기들과 힌두의 신들은 발표자에게 단순히 개념상으로만 존재하는 언어적인 대상에 불과했었다. 하지만 이 프로젝트를 진행하면서 이러한 언어적 대상들이 12세기 크메르왕국의 장인들의 손에 의해 비주얼이미지로 다시 태어나는 것을 느낄 수 있었다.

오늘날의 게임산업 및 영화산업에 있어서 적절한 콘텐츠의 중요성은 더 이상 강조할 필요조차 없을 것이다. 앞에서 간략하게 살펴본 라마야나의 랑가전투는 틸레이더의 경우와 같이 오늘날 허리우드에서 유행하는 판타지 영화의 소재로 응용 및 활용될 수 있으며, 영화를 배경으로 하는 게임의 소재로 개발되기에 충분한 콘텐츠를 가지고 있다. 앙코르왓의 여러 역사적인 사

실들이 라마야나에 나타나는 각각의 인물들의 이미지와 이들의 개별적인 특성들과 결합될 수 있을 것이다. 그리고 이러한 요소들을 잘 살린 게임은 단순한 오락을 넘어서 인도 및 동남아시아에서 삼국지만큼이나 광범위하게 읽어지고 라마야나에 새로운 생명을 부여하여 광범위한 사용자들을 확보할 수 있을 것으로 보인다.

6. 결 론

문화콘텐츠의 산업적 활용은 문화콘텐츠의 개발에서부터 유기적으로 기획되어야 한다. 앙코르왓 제1회랑의 힌두신화에 대한 콘텐츠 개발은 한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA)의 문화원형사업의 일환으로서 시작되었다. 따라서 그 기획단계에서부터 결과물의 산업적 활용을 염두에 두고 진행되었다. 그리고 그 배후에는 동국대학교 인도철학과를 중심으로 오랜 기간 동안 축적되어온 인문학적 역량이 어떻게 산업에 활용되어 직접적인 결과를 도출할 수 있을까 하는 점에 초점을 맞춰 왔다.

비록 수많은 시행착오와 여러 가지 한계 속에서 많은 좌절을 격기도 했지만, 아직까지 걸음마 단계에 있는 문화 콘텐츠의 산업적 활용이 어떤 방향으로 진행되어야 하는가에 대한 몇 가지 의미 있는 경험들을 했다고 볼 수 있다. 특히 앙코르왓 제1회랑의 경우에서 보듯이 디지털 콘텐츠화가 성공하고 산업에 활용되기 위해서는 그것이 디지털화 되었을 때 확실하게 장점을 보일 수 있는 분야가 문화콘텐츠의 기획단계에서부터 주도면밀하게 선택되어야 한다는 점이다.

물론 기존의 박물관에 전시되어 있는 물품들에 대한 디지털화가 많은 장점들을 가지고 있다. 하지만 산업의 활용이란 측면에서 보았을 때 이미 박물관 안에 전시된 물건들에 대한 콘텐츠화 보다는 직접 현장에서 주목받는 문화제 및 문화유산 중에서 디지털화 되었을 때 확실하게 장점을 가지는 분야에 주목해야할 필요가 있어 보인다.

지금은 소실되고 없는 황룡사 9층탑이라든지 아프카니스탄의 바미안 석불 등과 같은 불교문화유산에 대한 관심과 더불어, 아직까지 그 형태를 보존하고 있지만 일반인들의 접근이 어려운 장경각, 석굴암 등과 같은 한국의 불교문화유산과 바르후트, 산치, 아잔타, 엘로라, 아마라와띠, 나가르주나콘다, 날란다 등 세계적인 불교문화유산에 대한 관심과 이들의 산업적 활용까지를 염두에 둔 디지털 콘텐츠의 개발에 관심을 가져야 할 때라고 생각한다.

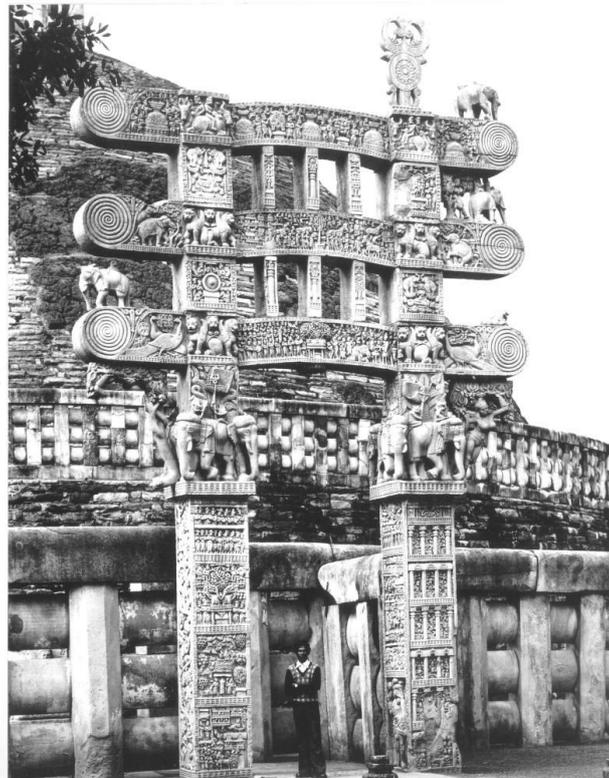


그림 12. 산치대탑의 토라나.

키워드 (Keyword)

앙코르왓, 힌두신화, 라마야나, 우유바다 휘젓기, 위슈누, 라마, 문화 콘텐츠.

Angkor Wat, Hindu myth, Rāmāyaṇa, Churning of the ocean of milk Viṣṇu, Rāma, Culture contents.