

애니메이션에 나타나는 애니미즘 캐릭터와 일본의 신관

- 미야자키 하야오 작품을 중심으로 -

Animism Characters in Animation and the Japanese View of God

- focusing on Miyajaki Hayao's works -

정 동 환

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 (Ph.D.)

Jung, Dong-Hwan

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

1. 서 론
2. 애니미즘
3. 산해경의 이론적 배경과 의미
4. 미야자키 하야오의 작품세계
5. 일본의 신화와 미야자키 하야오의 작품에 나타난 신관
6. 캐릭터의 산해경적 해석
7. 결 론

참고문헌

논문요약

애니미즘은 영적인 존재를 믿는 것으로 일본인들의 삶과 문화에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 그들은 시공간을 넘나드는 다양한 형태의 신을 창조 했으며 특히 자신의 조상까지 신의 반열에 올려놓고 있다. 특정 신에 대한 투철한 진리관을 가지고 종교생활을 하기보다는 자기의 유익을 위하여 종교의식이나 활동에 참여할 만큼 애니미즘은 그들의 삶과 밀접한 관계를 갖는다.

신사(神使; しんし)는 신의 뜻을 대신하여 세속과 접촉하는 자로서 특정 동물로 표상되어 나타난다. 그 상징적 동물들은 일본인의 종교적 정체성의 뿌리이며 파충류에서 조류까지, 포유류에서 상상의 동물까지 매우 다양하다. 특정 동물이 신의 뜻을 전해준다는 설화는 일본 신화 속에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 본 연구는 일본을 대표하는 애니메이션의 거장 미야자키 하야오의 작품에 등장하는 캐릭터와 동아시아의 큰 축을 이루고 있는 중국의 대표적 신화·지리서인 『산해경』의 캐릭터 분석을 통해 일본인의 신관과 아울러 동아시아의 신화적 유사성에 대해 살펴보고자 하였다.

이러한 연구를 통해 다양한 우리의 신들의 이야기를 발굴하고 연구하여 우리 문화와 정서에 맞는 문화 콘텐츠를 계속 개발하고 만들어 나간다면 우리의 신화가 글로벌 문화콘텐츠로 발전하는데 큰 힘이 될 것이라 생각한다.

주제어

애니미즘 캐릭터, 미야자키 하야오, 산해경

Abstract

Animism has an effect on human beings, and therefore it can be said a belief in spiritual beings controllable by consciousness, which may help polytheistic Japanese people believing in various gods, ancestor gods, and various spirits have religious spirituality of animism. Rather than believing in a certain god with an intelligible view of truth, their belief is characterized by animism in which they participate in religious rituals or activities for their own good.

"Shinsi(しんし)" appears the symbolic animals on behalf of the God which has contacts with the Human world. The symbolic animals are the root of religious identifications of the Japanese and they are many different animals from kinds of reptile to kinds of birds, or from kinds of mammals to kind of the imaginary creature. And we can easily find the old stories about a special animal that has passed His will to a man in Japanese mythology.

Animism as a basis of their view of god can be said to be the root of religious identity deep inside of Japanese people. This study aims to examine the proximity between the Japanese view of god and East Asian myths, by comparing works of Miyajaki Hayao, leading artist of Japanese animation and Sanhae-gyeong, representative myth and geography book of China as another important axis of East Asia.

If we find tales of the Korean God, and also research and develop the contents that are agreeable to the Korean sentiment by this research, Korean mythology will have the power to develop global cultural contents.

Keyword

Animism Characters, Miyajaki Hayao, Sanhae-gyeong

1. 서론

유이흠(2003)은 신관을 하나의 신념체계로 보지만 그 신념체계는 경험적 실천체계와 그 실천체계를 전수한 집단 및 조직의 전통을 벗어나지 아니하고 그들과 상호의존적 관계로 유지되고 전수된다고 보았다.

아베 마사미치(2000)는 자연을 신격화한 자연신과 인간을 신격화한 인간신 둘로 나누었다. 자연신 중에는 일신, 월신, 성신, 풍신, 뇌신, 산신, 해신, 하신, 수신, 화신, 동물신, 식물신 등 여러 가지가 있다. 농경생활을 주로 하였던 일본인에게 있어서 이들 자연신은 인간생활에 가장 밀접하고 중요한 신들이라 보고 있다.

이와 같이 기존의 연구에서도 알 수 있듯이 일본의 신은 인간이나 세상과의 관계에 있어 절대적이거나 초월적인 위치를 가져본 적이 없는 것으로 판단된다. 일본인이 신을 바라보는 개념은 인간들과 비슷한 수준의 모습이며 신(神)적이거나 거룩하지도, 전지전능 하지도 않은 모습으로 나타난다. 그리고 무소부재(無所不在)하지도 않고 영원하지도 않은 매우 변덕스러운 존재들로 나타난다.

본 연구는 이러한 일본인들이 신을 바라보는 관점의 근간(根幹)인 애니미즘을 대중문화의 장르인 애니메이션¹⁾에서는 어떻게 반영되어 있는지 일본 애니메이션을 대표하는 미야자키 하야오의 작품을 통해서 알아보고자 하였고, 동아시아의 큰 축을 이루고 있는 중국의 대표적 신화·지리서인 『산해경』의 캐릭터와 미야자키 하야오의 작품에 등장하는 캐릭터의 비교분석을 통해 일본인의 신관과 동아시아의 신화적 유사성에 대해 살펴보고자 한다.

2. 애니미즘

애니미즘(Animism)이란 동물 또는 식물, 혹은 무기물에도 인류의 영혼과 비교하여 우월하지도 열등하지도 않은 영혼이나 정령이 존재하고, 그에 의해 생명을 갖는다고 믿는 사상이라 할 수 있다. 애니미즘은 우선 수목(水木)숭배의 형태와 동물(動物)숭배의 형태를 취하는 경우가 많다. 이는 자연현상도 영혼의 활동에 지나지 않는다고 생각했기 때문이다. 애니미즘은 태양도 달도, 산이나 강도, 바람이나 비, 번개도, 역시 초인간적인 힘을 가지는 신(神)이며 그것은 동

1) 국제 애니메이션 필름협회(ASIFA: Association Internationale de Film d'Animation)가 1980년 유고 자그레브에서 열린 임시총회에서 “애니메이션 예술은 실사영화의 제작방식과는 다른 기술과 기법을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지들을 창출하는 작업”이라고 규정을 내렸다.

물이나 식물과 같이 영혼에 의해 지배된다는 종교관과 세계관을 갖는다. 거기에는 영혼이 신체로 부터 이탈하고 그것이 윤회 한다는 사상이 담겨있다.

이런 세계관에서의 생은 모두 재생이며 재창조라는 관점에서 한국불교는 윤회의 업보를 해탈로 끊어서 극락에 들어가는 것 인데 비해 일본의 불교는 아미타불이 중생의 구제를 위해 극락에서 다시 현세로 돌아온다는 차이가 있다. 이는 애니미즘의 영향에서 기인한다고 할 수 있다. 이처럼 한·일의 불교적 세계관이 다르다고 할 수 있는 것이다.

고대 중국인들은 ‘천지(天地)의 질서(秩序)’를 중시(重視)했으며 이를 인간에게도 적용하여 인간도 ‘천지의 질서’에 순응(順應) 하여야 한다는 천명관(天命觀)을 형성 하였고 황제신화 가운데 공자가 가장 주목한 부분은 갈등과 분쟁의 조정자로 ‘성인’을 보았다(정찬학, 2005). 유가(儒家)든 도가(道家)든 전국시대(戰國時代)의 제자백가(諸子百家)에 의해 ‘황제신화’는 인문주의적인 시각에서 새로이 해석되어 화하족의 시조이자 태평성대를 이룩한 성인제왕(聖人帝王)의 형상을 굳건히 하였다. 그 결과 중국고전에서 황제의 교화(教化)가 백성은 물론이고 자연에 이르기까지 두루 미쳐 그 음덕(陰德)이 천하를 태평하게 한 것으로 그려지고 있다. 한편 일본인의 자유분방한 성의식(性意識)과 독특한 혼속(婚俗)의 유래가 그들의 창세신화 속에 넘쳐나는 ‘성(性)’과 ‘생식(生殖)’의 주술적 믿음에서 비롯된 것임을 확인 할 수 있다. 또한 한국인의 전통적 인간관(人間觀)의 뿌리도 한국 창세신화 속에 있음을 알 수 있다.

미야자키 하야오의 작품 ‘원령공주’가 일본인에게 재미를 줄 수 있었던 것은 일본인의 정신 밑바탕에 자연계를 지배하며 인류에게 화복(禍福)을 내린다는 초월적 존재 애니미즘이 반영되었기 때문이라는 평을 받는다. 일본 애니메이션은 동물 특히 고양이나 개가 인간과 의사소통을 하고 또 마법의 세계가 전개되는 등 일본인의 자연관을 반영하고 있다. 애니메이션의 창조성은 일본인의 자연환경에 의해 형성된 자연관에 의해 자연스럽게 신관도 형성된 것이 아닐까 한다. 세계 여러 나라로 부터 각광 받고 있는 많은 일본 애니메이션은 인간 이외에 사물에게 영혼을 부여한다.

서구의 기독교적 시점은 자연이 유일신의 피조물에 지나지 않다고 믿고 기독교가 최상의 종교라는 편견을 갖게 하여 애니미즘이 하등한 종교라는 관념을 낳게 한다. 그리스신화에 나오는 숲속의 요정은 애니미즘의 산물 이었다. 과학을 숭배하는 근대가 자연을 정복하는 문명인임을 감안하면 자연의 영혼을 숭배하는 애니미즘은 근대인에게 배척 될 수밖에 없었던 것

이다.

애니미즘이 원시종교로서 열등한 종교라는 인식보다는 문화적 상대주의적 관점에서 연구되어야 할 것이다.

3. 산해경의 이론적 배경과 의미

우리는 주변에서 그리스신화, 로마신화와 같은 서양신화를 일상에서 쉽게 접하고 많이 알고 있다. 그런데 정작 한국의 신화나 중국신화 그리고 일본신화는 잘 모르고 있다. 신화는 지역과 문화를 떠나서 공통점이 있다. 우리의 상상력의 근원, 문화의 근원, 그 실체를 생각할 때 중국을 포함한 동아시아의 신화는 우리에게 커다란 의미를 준다.

산해경에서 다루어지고 있는 지역인 지금의 중국이라고하는 민족이나 단순한 문화개념이 아니고 동아시아가 하나의 세계로 인식되는 문화권으로 전 동아시아적인 것이 담겨져 있는 것이다. 결국 산해경을 통해 중국문화의 상상력의 근원 뿐 아니라 전 동아시아적인 상상력의 근원을 파악할 수 있는 것이다.

동아시아문화는 연속성을 지니며 고대에서부터 지금까지 유교문화나 도교문화를 보더라도 상당한 연속성이 있음을 알 수 있다. 따라서 산해경에서 상상력의 근원을 파악하고 재구성하여, 하나의 체계를 만들 필요가 있다. 하나의 상상체계를 재구성해 봄으로써 그것이 동아시아적인 것을 넘어서 하나의 모델로 보편적인 것으로 나갈 수 있다고 생각한다. 그리스 로마신화가 그런 기능을 하고 있다. 그렇다면 산해경이라는 체계가 지금의 우리에게 얼마든지 무엇인가를 이야기해 줄 수 있을 것이다. 중국의 고전작품은 단순한 기호체계가 아니라 상당히 상징적인 의미를 함축하고 있기 때문에 경우에 따라서 여러 가지의 의미를 파생한다.

산해경이 상상력의 원천으로서 문학·예술의 세계에 미친 영향은 무엇보다도 지대하다. 한국의 경우 이미 백제 때 산해경을 전했다는 역사기록으로 미루어 적어도 삼국시대부터 산해경이 읽혀져 왔음을 알 수 있다. 그리고 고구려 고분벽화에 등장하는 신수(神獸) 및 괴수(怪獸)의 형상은 직접 혹은 간접으로 산해경으로 부터 유래된 것을 쉽게 찾아볼 수 있다(정재서, 1998). 산해경은 다양한 방면과 다양한 학문성, 그리고 다중적인 언어체계를 지니고 있다. 이러한 이유로 “기서(奇書)”라고 표현되는 책으로서 상상력의 근원이 되지 않았을까 생각한다(정재서, 1998).

산해경은 역사시기 이전부터 구전되어 내려오던 고대의 각종 지리, 의약, 신화, 민속 등에 관련된 다

양한 자료들이 전국시대에서 부터 서한시대에 까지 이르는 대단히 긴 시간 동안 여러 사람의 손에 의해 저술되어 만들어진 문헌이기 때문에 산해경 전편을 일관되게 관통하는 맥락이나 특징을 밝히는 것은 쉬운 일이 아니다(서경호, 1996).

이러한 산해경을 고의로 신비화하여 탈(脫) 학문성을 부추기지만 않는다면, 산해경은 시공을 초월하여 모든 인류에게 무한한 상상력과 해석의 가능성으로 한껏 열려 있는 근원적 상징이라 볼 수 있을 것이다.

4. 미야자키 하야오의 작품세계

미야자키 하야오는 2차 대전 종전(終戰) 직전인 1941년 1월 5일 동경에서 네 형제 중 차남으로 태어났다. 전쟁의 여파로 인한 세계적인 공황에서도 그의 백부가 경영했던 ‘미야자키 비행기’라는 군수공장은 ‘제로전투기’의 부품을 만들면서 호황을 누렸으며 ‘미야자키 비행기’의 공장장이었던 부친으로 인해 미야자키는 상대적으로 부유한 환경에서 성장 할 수 있었다(황희웅, 1998).

전쟁 전후의 가정환경과 성장과정 속에서 경험했던 혼란기의 시대상은 작품세계에 있어 다양한 시각적, 이념적 배경을 제시해 주는 토양이 되었는데 백부가 운영하는 군수공장에서의 유년기적 경험은 그의 메커니즘에 대한 해박한 스키마를 제공하였고 인물을 잘 그리지 못했던 미야자키는 유럽의 전쟁 세대 어린 이들이 그랬던 것처럼 오직 비행기, 탱크, 전함만을 그렸다. 그의 작품 속에서 등장하는 다종의 비행기에 대한 디자인적 역량을 키우는 데 도움을 주었다(Horst Woldemar Janson, 2001). 또한 하늘을 주제로 펼쳐지는 비행기 전투 씬 역시 유년 시절 보통의 남자어린이들이 가지고 있던 메커니즘적 관심의 구체적 표현의 하나가 되어 ‘고공예술(高空藝術)’이라는 미야자키만의 독특한 작품의 성격과 테마를 이루게 해주는 기초를 제공하였다. 전쟁의 혼란기이후 일본의 패망과 경제적 몰락은 그에게 전쟁의 비참함을 통한 정신적 혼란과 극심한 계급적 편차를 일깨워 주어 도덕적, 심리적 갈등을 유발하는 모태가 되었다. 이는 훗날 그의 작품창작에 있어서 반전주의(反戰主義)와 반파시즘(anti-fascism) 그리고 공산주의(共產主義) 사고관에 의한 자급자족적 공동체 생활을 표현하는 사상적 배경이 되었다.

미야자키 하야오의 독특한 주제의식과 영상미학은 그만의 완벽주의 성격이 낳은 창조물로 구현됨으로써 그의 작품이 가지고 있는 서사적 예술성과 아름다운

영상미학 등은 많은 이들에게 교육적 가치로서 인정 받았고, 미야자키 하야오는 일본뿐만 아니라 세계적으로 추앙받는 장편애니메이션의 거장이 되었다.

5. 일본의 신화와 미야자키 하야오의 작품에 나타난 신관

일본은 코지키(古事記)²⁾에 기록되어 있는 일본 열도와 신들 사이에 연결된 혈연적 관계의 건국신화를 가지고 있다. 하늘에는 신들이 살고 있었는데 그들 중 '이자나기노미코도'라 불리우는 남신과 '이자나미노미코도'라 하는 여신이 있었는데 이들 신들은 사람이 살만한 나라를 만들라는 사명을 받고 마치 기름덩어리가 엉겨 있는 것 같은 부분에 머물러 지금의 일본열도인 여덟 개의 큰 섬을 낳아 일본을 탄생 시켰는데 그 중에 '아마테라스오우미카미'라는 태양의 여신이 태어났다. 이 여신은 일본 역대 천황의 가문인 야마토가문을 탄생시킨 위대한 신으로 많은 신들 가운데 유독 일본인들의 특별한 경외의 대상이 된다(마에다도시아키, 1998). 코지키(古事記)에는 여러 신들 가운데 이가나기노미코도에 의하여 탄생된 삼신이 있었다고 한다. 그 첫째가 '아마테라스오우미카미(태양의 신)'로 하늘을 다스리는 신이 되었고, 둘째가 '쓰꾸요미코도'로 밤의 나라를 통치하는 신이 되었다. 셋째는 '다케하야스사노오노미코도'로 바다를 다스리는 신이 되었다는 것이다. 아마테라스오우미카미는 대국의 주인이 되어 그 후손들로 하여금 일본국의 통치권을 계승하게 하는데 그 후손 중 짐무덴노가 일본 황가 야마토가문의 창설자가 된다(장기웅, 1998).

이와 같은 일본의 건국신화는 미야자키 하야오의 작품 '원령공주', '이웃집 토토로', '센과 치히로의 행방불명', '바람계곡의 나우시카', '하울의 움직이는 성'을 통해 일본인의 신관이 애니메이션이란 장르 속에서 어떻게 녹아들어 있는지를 잘 보여주고 있는 것이다.

[그림1]은 '원령공주'에서 아시타카와 재앙신이 된 멧돼지의 모습이고, [그림2]는 '센과 치히로의 행방불명'에 등장하는 오물의 신이다. 원래는 강의 신이었고 인간에 의해 오물의 신으로 불린다. [그림3]은 '원령공주'의 자연신인 시시신인데 인간에 의해 죽음의 신이 된다. 애니메이션에 등장하는 신들도 절대적인 선(善)만 가진 것이 아님을 알 수 있었다. 즉 일본인에게 있어 '좋은(善) 신' 또는 '나쁜(惡) 신'이라는 개념

없이 인간이 어떻게 하느냐에 따라 복을 주는 신이 될 수도, 화를 주는 재앙 신이 될 수도 있음을 알 수 있다. 즉 신(神)이라 하여 절대적이지 않고 매우 변덕스러운 존재들인 것이다. [그림4]는 '원령공주'에 등장 인물인 숲의 정령 '고다마'로 일본인에게 있어 숲, 크게는 자연이 숭배의 대상이 됨을 볼 수 있었다. 제목인 원령공주에서 모노노케가 원령이란 뜻으로 사람, 하물며 하찮은 물건도 신이 될 수 있음을 알 수 있다. 만물에 정령이 깃들어 있다고 믿는 애니미즘³⁾이 정신의 밑바탕에 깔려 있는 것이다.



원령공주 재앙신(멧돼지)

[그림1] 원령공주에 등장하는 애니미즘 캐릭터 재앙신의 폭주 장면: 희생(죽음)



센과 치히로의 행방불명 오물의 신->강의 신

[그림2] 센과 치히로의 행방불명에 등장하는 애니미즘 캐릭터 오물신의 변신 장면: 강의 신(또 다른 변신)



원령공주 자연신->죽음(파괴)의 신

[그림3] 원령공주에 등장하는 애니미즘 캐릭터 재앙신의 폭주



[그림4] 원령공주에 등장하는 애니미즘 캐릭터 숲의 정령 고다마

2) 『코지키』는 712년 찬술되었다. 대화개신 후 672년 임신의 난으로 近江朝를 넘어뜨리고 새로운 정치 세력으로 등장한 천무천황의 칙명으로 착수 원명천황 때 완성되었다.

3) 물신숭배(物神崇拜)·영혼신앙(靈魂信仰) 또는 만유정령설(萬有精靈說)이라고도 번역되는 애니미즘이라는 말은 라틴어의 아니마(영혼)에서 나온 말이다.



[그림5] 이웃집 토토로: 마을의 수호신 나무

[그림5]는 ‘이웃집 토토로’에서 아빠와 메이, 사쓰기가 마을을 지키는 수호신인 나무를 참배하고 소원을 기원하는 모습이다. 일본인에게 있어 우지가미⁴⁾가 큰 부분을 차지하고 있음을 알 수 있었다. 신이라는 존재는 같이 공존할 수 없는 먼 거리에 있다고 보는 일반적인 신 관념과는 달리, 일본인에게 있어 신은 가까운 곳에 쉽게 만날 수 있는 신으로 여기고 있다.



센과 치히로의 행방불명의 가오나시

[그림6] 센과 치히로의 행방불명의 작품에 등장하는 애니메이션 캐릭터 가오나시의 폭주 장면: 진정

[그림6]은 ‘센과 치히로의 행방불명’에서 센에게 보인 호의를 거절당한 가오나시가 괴물로 돌변해 종업원을 마구 잡아먹게 되고 몸은 점점 비대해지고 욕심은 점점 더해 가는 나쁜 신으로 변해간다. 가오나시, 오물신에서 보듯 하야오 감독은 이러한 캐릭터를 만들어 인간이 신에 대한 태도, 행동 등이 어떠한에 따라 악의 존재가 될 수 있음을 알 수 있었다. 그리고 일본인의 다신적인 신 관념을 잘 나타내주는 팔백만신을 예로 들어 하찮은 돌 하나에도 신이 있다고 믿는 중층신앙, 즉 기능이 있는 만큼 많은 신들이 있음을 알 수 있다.

일본인들에게 있어 신은 인간, 새, 동물, 식물, 산, 바다, 등 모든 것이 신이 될 수 있다고 보는 것이다. 일본의 신은 인간이나 세상과의 관계에 있어서 절대적이거나 초월적인 위치를 가져본 적이 없으며, 영원성도 절대성도 거룩성도 없는 유동적인 애니미즘적인 신에 불과하다. 애니미즘의 정조에 입각한 일본인 특유의 원령 관념에는 일본인의 신관, 종교관은 모든

4) うじがみ(氏神) 씨족신(氏族神). 그 고장의 수호신. (동의어) 産土神 うぶすながみ.

것에 가미가 있다. 이러한 정령숭배사상이야말로 지금까지 일본인의 정신세계를 지배해 왔던 의식이다. 수많은 영들에 대한 믿음으로 만물 안에는 영들이 내재해 있다고 믿고 있어 기독교처럼 유일하고도 절대적인 선한 신이라는 개념이 있을 수 없다.

일본인들은 자신이 믿는 신들의 뜻을 따르는 데는 관심이 없고, 신들이 자신의 뜻대로 움직이도록 하기 위해 간청하고 강요하는 데에만 관심을 가진다. 애니미즘에 영향을 받은 일본 종교에서도 신의 뜻이나, 보편적 진리, 구원의 필요성에는 관심이 없고, 물질적이고 현세적인 개인적 이익에 훨씬 관심이 집중되어 있다. 그리고 적절한 종교적 의례에 의해 신들이 움직여진다고 믿는다. 따라서 그 올바른 종교적 의례를 알고 있다면, 영적 세계는 자신의 뜻대로 움직여질 수 있다고 생각한다. 예를 들어, 신도(神道)의 경우는 창시자도 없고 성경과 같은 경전이나 교리도 없다. 하지만 생사화복을 주관하는 신들을 호의를 얻거나 그들을 기쁘게 하는 수많은 종교적 의례들이 거행되고 있다.

신사(神使:しんし)는 신의 뜻을 대신하여 세속과 접촉하는 자로서 특정 동물로 표상되어 나타난다. 그 상징적 동물들은 일본인의 종교적 정체성의 뿌리이며 파충류에서 조류까지, 포유류에서 상상의 동물까지 매우 다양하다. 특정 동물이 신의 뜻을 전해준다는 설화는 일본 신화 속에서 쉽게 찾아 볼 수 있다.

「일본서기(日本書紀)」 안에 나오는 「케이코우 천황기(景行天皇記)」에는 이부키산(伊吹山)의 신이 구렁이로 변해서 야마토 다케루(日本武尊) 앞에 나타난 것을 보고 “구렁이는 신의 사자일 것이다”라고 말했다는 말이 나온다.

「고우교쿠 천황기(皇極天皇紀)」에는 원숭이를 “이세노 오오미카미(伊勢大神)의 사자”로 보고 길흉을 보았다고 나온다. 시대가 흐르면서 신사(神使)로 여겨 왔던 동물들은 그 신화에 나오는 신사의 이미지로 고착화되었다.

이나리 신사(稻荷神社)⁵⁾의 여우에서 볼 수 있듯이 원래 신의 사자였던 동물이 신으로 추앙되는 경우도 있다. 이것은 신과 무관한 그 동물 자체에 무엇인가의 영적(靈的-spiritual)인 존재로 보고 있기 때문이다.

신도(神道)에 있어서 신의 사자 혹은 신의 일족으로서의 동물은 [표1]과 같은 것이 있다.

5) 이나리 신(稻荷神)은 음식, 농업, 식산농업, 상업, 가옥의 신. 예부터 일본에서 여우는 신성(神聖)한 것으로 여겨졌다. 「일본서기(日本書紀)」에서 야마토타케루를 도와주는 흰 여우가 등장한다. 이나리 신의 신사(神使), 아니면 신의 일족으로 여우가 나온다.

[표1] 신도의 신의 사자 혹은 신의 일족으로서의 동물

동물	신사 또는 신의 이름	이미지
사슴	가스가 대사(春日大社) 가시마 신궁(鹿島神宮) 이츠쿠시마 신사(嚴島神社)	
토끼	수미요시 대사(住吉大社)	
원숭이	히요시 대사(日吉大社) 전국에 약 2,000	
까마귀	구마노 삼산(熊野三山) 전국에 약 3,000	
두루미	수와 대사(諏訪大社)	
비둘기	하치만 신(八幡神) 전국에 약 25,000	
해오라기	게히 신궁(氣比神宮)	
닭	이세 신궁(伊勢神宮)	
벌	후타아라야마 신사(二荒山神社)	
장어	미시마 신사(三嶋大社)	
쥐	대흑천(大黒天-Mahakala) ※인도 신화	
뱀	변재천(弁才天-Sarasvat) ※인도 신화 오오미와 신사(大神神社)	
바다뱀	이즈모 대사(出雲大社)	
흰 뱀	수와 신사(諏訪神社) 전국에 약 25,000	
여우	이나리 신(稻荷神) 전국에 약 60,000	
소	텐만 궁(天満宮) 전국에 약 10,000	
거북	마츠노오 대사(松尾大社)	
늑대	무사시미타케 신사(武藏御嶽神社), 미츠미네 신사(三峯神社)	
잉어	오오사키 신사(大前神社)	

애니미즘은 인간에게 영향을 미치고 그래서 어떤 의식들을 통해 조종될 수 있는 영적인 존재를 믿는 믿음이라고 볼 수 있다. 결국 다양한 신들과 조상의 신이나 갖가지의 영들을 믿는 다신론적인 일본 사람들의 의식 속에서 애니미즘적인, 종교적 영성(靈性)을 형성 했다고 볼 수 있다. 특정 신에 대한 투철한 진리관(眞理觀)을 가지고 종교생활을 하기보다는 자기의 유익을 위하여 종교의식이나 활동에 참여하는 애니미즘적 신앙이 일본인의 신앙적 특징인 것이다.

이렇듯 신관의 기본적인 정신, 애니미즘은 일본 사람들의 의식 속에 있는 종교적 정체성의 뿌리라고 할 수 있다.

6. 캐릭터의 산해경적 해석

미야자키 하야오의 애니메이션에 등장하는 동물 캐릭터와 그것의 창작 메커니즘을 살펴보면 형태에 대한 창조 전략에 있어 퓨전에 의한 상호텍스트성의 특징을 살펴볼 수 있다. 그가 창조해낸 동물 형태 캐릭터의 경우 두 세 개 이상의 동물들이 가지고 있는 시각적 이미지가 혼합적으로 섞여 나타내는 혼성적 이미지의 특성을 가지고 있다. 혼성모방에 의한 전략적 창조의 결과로 캐릭터들은 초현실적이고 신화적이며 그로테스크한 양상을 띠며, 이를 통해 그의 작품은 꿈, 환상, 모험이라는 내러티브의 성격을 효과적으로 전개시켜 나가고 있다.

‘원령공주’, ‘센과 치히로의 행방불명’, ‘하울의 움직이는 성’에서 나타나는 신화적 성격들은 캐릭터의 형태와 연계되어 내러티브를 이끌어 나가는 캐릭터들은 실제로 존재하지 않는 형태의 동물로, 인성(人性)과 수성(獸性)을 결합한 퓨전 형태의 생명체들, 상상 속에서 존재하는 가상의 신들로 구성되어 있다. 혼성모방을 통한 신화적 캐릭터의 창조 전략이 의도적이었음을 알 수 있는 것은 내러티브를 이끌어 나가지 않는 엑스트라 급 캐릭터의 시각적 형태가 현실세계에 존재하는 동물들을 사실주의적 기법으로 표현하였음을 통해 알 수 있다.

산해경 캐릭터의 생성 배경은 인간의 지혜가 발달되기 이전 사람들이 느낀 대자연이 가져다주는 천지 기상의 변화에 대한 두려움에서 시작된다. 이러한 자연환경 속에서 동물은 경외의 대상이자 인간생활을 해결해주는 조력자로서 양면성을 동시에 지닌 생명체로서 사람들은 동물에게 주의를 기울이지 않을 수 없었고, 점차 동물의 외형과 특징에 대한 공포심과 동시에 호기심을 가지게 되었다. 이로 인하여 이미 알고 있는 동물을 기초로 하여 알지 못하는 동물을 상

상하여 형상을 만들어 냈다.

산해경의 캐릭터들이 인간과 동물 혹은 여러 동물들의 혼성적 이미지를 선택한 이유는 인간들의 나약함을 숨기고 경외의 대상인 동물에 대한 의존성을 통해 대리만족을 느낄 수 있는 절대적이고 초능력적인 존재의 필요성에서 출발하였을 것이라 생각한다.

미야자키 하야오 작품에 등장하는 캐릭터와 산해경의 연관성에 대한 캐릭터의 특징을 분류하면 [그림7]과 같이 수성(獸性)과 수성(獸性)의 결합, 인성(人性)과 수성(獸性)의 결합, 신체의 중복적 결합, 그리고 그로테스크적 특징으로 나누어 살펴볼 수 있다.



[그림7] 산해경의 캐릭터

미야자키 하야오의 캐릭터에 대한 산해경적 해석에 있어 혼성모방은 포스트모던적인 성격으로 대중적이며 일상론적인 이미지의 결합을 확보하기 위하여 시도되는 표현의 하나로 일종의 재창작을 목적으로 한 혼합식 모방기법이다. 혼성모방은 독창성과 가치 기준을 부정하는 수단적인 목적 보다는 전통을 인용하고 수용하는 방식으로 존재한다고 보는 시각이 일반적이다. 이질적인 것들에 대한 퓨전은 초현실주의의 표현기법으로 이미 널리 알려져 있는 방법이다. 즉 현실은 비현실에 의해, 합리는 비합리에 의해, 세계는 또 다른 세계에 의해 기존하던 연속성은 무너지고 만물은 그 반대의 의미에 의해 무산된다는 개념이다.

미야자키 하야오의 작품 중에 신화적 성격의 내용들에서 등장하는 캐릭터들은 이러한 혼성적 모방에 의한 잡종적 성격이 강하게 나타나고 있음을 알 수 있다. 신화적 사유에서는 데리다가 주장한 해체주의와 마찬가지로 이분법적인 사고를 지양하고 암컷과

수컷, 인간과 자연이 모두 공존하고 화해하는 양극성을 지향한다. 미야자키의 혼성모방에 의한 잡종적 성격의 캐릭터들은 양극성을 통한 대립의 해체가 제공하는 친근감과 그로테스크가 가져다주는 강한 이미지 제공과 시각상의 호기심을 유발, 신화적 성격의 내러티브에 대한 효과적 전개 등의 전략적 효과를 거두었다고 볼 수 있다. 미야자키의 혼성모방 캐릭터는 산해경 캐릭터들이 가지고 있는 결합구조의 종류와 일치하며 산해경 캐릭터의 결합구조의 분류는 다음과 같다.



[그림8] 토리우마의 혼성모방에 의한 결합구조



[그림9] 토토로의 혼성모방에 의한 결합구조



[그림10] 아클의 혼성모방에 의한 결합구조



[그림11] 테토의 혼성모방에 의한 결합구조

첫째, 분류인 수성과 수성의 결합구조를 이루고 있는 캐릭터의 경우 주인공을 보좌하는 역할을 하는 영향력 있는 조연급이나 주연급 캐릭터로 등장하는데 [그림8]과 같은 '바람의 계곡 나우시카'의 토리우마와

[그림9] '이웃집 토토로'의 토토로, [그림10] '원령공주'의 야클, [그림11] '바람의 계곡 나우시카'의 테토를 예로 들 수 있다.



[그림12] 원령공주의 자연신과 벼랑 위의 포뇨의 인성과 수성의 결합

둘째, 분류인 인성과 수성의 결합구조는 '원령공주'에서 자연의 신으로 나오는 '시시산'의 모습에서 찾아 볼 수 있다. '사슴신(자연의 신)'이라 불리는 이 캐릭터는 동물의 몸과 인간의 얼굴을 가진 복합적 형태로 동물과 인간이라는 이질적인 요소들을 결합하여, 인간과 자연(동물), 신이라는 상징성을 동시에 나타내며 '자연의 신' 캐릭터의 성격이 가지는 대표성을 효과적으로 표현해낸 캐릭터로 볼 수 있다. 인성과 수성의 결합구조를 [그림12]에서 확인 할 수 있고 '벼랑 위의 포뇨'에서도 인간이 되고자하는 물고기 포뇨의 변신 장면에서도 인성과 수성의 결합구조를 볼 수 있다.



[그림13] 신체의 중복적 사용

셋째, 분류인 신체의 중복적 결합은 [그림13] '바람계곡의 나우시카'의 오무, '원령공주'의 재양신, '이웃의 토토로'의 고양이 버스와 '센과 치히로의 행방불명'에 등장하는 강의 신과 가마할아범에서 볼 수 있다. 오무의 폭주와 진정을 나타내는 눈의 반복, 재양신의 다리의 반복, 고양이 버스의 경우 12개의 다리

가 중복적으로 사용되고 있으며 가마할아범은 6개의 팔과 두개의 다리를 가지고 있다. 이는 [그림7]의 산해경 캐릭터 중 삼신국 캐릭터가 가지고 있는 특징인 팔의 반복적 사용에서 그 공통점을 찾을 수 있다. 또 하나의 공통점은 삼신국 캐릭터중 하나가 기형적으로 팔이 늘어나 있다. 이와 유사한 특성을 지닌 캐릭터가 실제 작품에 가마할아범의 캐릭터로 나타난다.

미야자키의 작품 속에는 현실에서 볼 수 없는 그로테스크한 캐릭터들이 많이 등장한다.



[그림14] 그로테스크 이미지

넷째, 분류인 그로테스크한 캐릭터들은 미야자키 하야오가 창출해낸 신화적이고 초현실적인 분위기를 극대화 시키는 역할을 한다. [그림14]는 '원령공주'에 등장하는 자연신의 밤의 모습인 '데다라 신'과 '센과 치히로'에 등장하는 '오물신' 그리고 '하울의 움직이는 성'에서 주인공 '하울'이 보여주는 반인 반수의 모습이나 개구리와 인간의 형태가 복합된 적들의 모습에서 캐릭터의 형상이 가지는 그로테스크한 느낌을 살펴 볼 수 있다.

체스터튼(G.K. Chesterton)은 "세상을 거짓 없이 새롭게 표현하는 수단으로서 그로테스크가 채택될 수 있다"고 하였으며, 위고는 아름답고 숭고한 것의 옅색한 한계에 비해 볼 때 희극적인 것, 무시무시한 것, 추한 것이 갖는 무한한 다양성과 상상력을 강조하였다. 또한 그는 그로테스크를 공상적인 것과 관련시키지 않고 사실적인 것과 관련시킴으로써 그로테스크가 단지 하나의 예술양식이나 범주가 아니라 자연과 우리 주변 세계에 존재하는 것임을 분명히 하였다(지그문트 프로이트, 1995).

7. 결론

미야자키 하야오의 작품을 통해 일본인의 신관이 애니메이션이란 장르 속에서 어떻게 녹아들어 있는지 살펴보았다. 일본인에게 있어 신의 존재는 현세 행복을 섬김의 대상이 될 뿐 그렇지 않는 경우는 무시해 버리게 된다. 정령 숭배자는 신의 뜻을 추구하는 것

에 관심이 있는 것이 아니라 신을 강요하고 간청하거나 구속해서 자신의 뜻을 행하는 데에 관심이 있다.

애니미즘적인 세계관에 의해 형성된 일본의 종교는 전형적으로 어떤 우주적인 진리와 구원의 필요에서 보다 물질적이고 인간적인 욕구나 문제들에 훨씬 더 많은 관심이 있는 것 같다. 일본인과 신 사이의 관계성은 의나 사랑에 근거한 것이 아니라 오히려 세속적인 이익에 있다고 할 수 있다. 일본의 신은 인간이나 세상과의 관계에 있어서 절대적이거나 초월적인 위치를 가져본 적이 없어, 영원성도 절대성도 거룩성도 없는 유동적인 애니미즘적 신에 불과하다. 또한 미야자키 하야오의 작품 속 캐릭터는 포스트 모던적 경향의 시각적 특징을 가지고 있다. 포스트모더니즘적 예술 전략에 대한 논의는 학자들마다 다양하게 나타난다. 마이클 뉴만(Michael Newman)은 포스트모더니즘의 주요 창작방법을 트랜스 아방가르드(trans avant-garde), 저자의 죽음, 알레고리(allegory), 도취와 불가사의, 모조(模造), 패러디(parody), 브리콜라주(Bricolage)등의 여덟 가지로 분류한다. 또한 어떤 학자들은 패러디(린다 히치먼), 모조(보드리야르), 차용(레오 스타인 버그), 그리고 혼성모방(프레드릭 제임슨)등을 포스트모더니즘의 주요 특성으로 내세운다. 이 점에 관해서는 의견이 분분하지만 여러 학자들의 공통적으로 뚜렷하게 나타나는 것은 '모방어법'이 포스트모더니즘의 창조 전략이라는 점이다(문영대, 2004). 작품 속에 나타나는 해체주의적 특성은 캐릭터의 시각상에서도 연결된다. 선과 악의 형이상학적 이분법 구도의 해체는 주인공과 이념적 대립관계인 반동인물의 캐릭터를 악인의 인상학적 형태가 아닌 자기신념이 확고한 인물의 형태 요소로 구성하여 표현한다.

초현실적 형태를 가진 캐릭터의 경우 포스트 모던적 특징인 퓨전(fusion)의 형태를 취한다. 현실에서 볼 수 없는 혼성모방 된 캐릭터들은 향유자들에게 미야자키 하야오 작품의 신화적 성격과 결부된 환상의 느낌을 극대화시켜 주며, 캐릭터들의 혼성에 따른 그로테스크한 시각상들은 산해경의 캐릭터의 혼성모방적 특성과 상호텍스트성을 가진다.

오늘날 합리적사고가 물질적 문명을 일으키고 발전시켜 왔다. 그러나 이것과 더불어 자연파괴, 환경오염, 이데올로기, 불확실성 등 인간의 존재에 대한 불안감을 고조시켰으며 정체성의 회의를 가중시켰다. 이러한 현상은 우리의 의식 속에 잠재되어 있는 '신화'라는 존재가 길을 잃었을 때 반사적으로 처음 출발점으로 가서 다시 시작하는 것처럼 '신화'라는 존재를 통해 자연, 동물, 식물과 함께 살아왔던 이야기,

서로 공생하고자하는 이야기로 자의적(自意的) 부활을 하고 있다. 이렇듯 산해경은 미야자키 하야오의 작품들과 많은 유사성을 갖고 있다.

우리의 다양한 신들의 이야기를 발굴하고 연구하여 우리 문화와 정서에 맞는 문화콘텐츠를 계속 개발하고 만들어 나간다면 우리의 신화가 글로벌 문화콘텐츠로 발전하는데 큰 힘이 될 것이라 생각한다.

참고문헌

- 강환엽.(2001). 산해경과 포켓몬스터 캐릭터에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술 대학원 산업디자인과 석사학위 논문, 12.
- 마에다도시아끼.(1998). 한일 건국신화의 비교 고찰. 조선대학교대학원 석사논문, 5.
- 문영대.(2004). 포스트모더니즘 패러디 현상 연구. 교육과 실천, 13.
- 서경호.(1996). 산해경 연구. 서울: 서울대학교 출판부, 19-93.
- 아베 마사미치, 배정웅.(1983). 신사문화를 모르고 일본문화를 말할 수 있는가. 서울: 계명.
- 윤이흠.(2003). 신화와 역사. 서울: 서울대학교 종교문제연구소, 11.
- 일본문화연구회.(2002). 일본사회와 문화. 서울: 책사랑.
- 장기웅.(1998). 한일신화의 비교연구: 왕조기원신화를 중심으로. 조선대학교 교육대학원 석사논문, 7.
- 정재서.(1998). 동양적인 것의 슬픔. 서울: 살림출판사, 131.
- 정재서.(1998). 산해경. 서울: 믿음사, 25.
- 정찬학.(2005). 오제신화의 형성과 현대의 수용양상 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문, 56.
- 지그문트 프로이트, 김종영.(1995). 프로이트 예술미학분석. 서울: 글벗사, 180-181.
- 최길성.(1993). 일본의 종교. 서울: 예전사.
- 황의웅.(1998). 미야자키 하야오의 세계. 서울: 예술, 3.
- Helen McCarthy, 조성기.(2004). 일본 애니메이션의 거장미야자키 하야오. 서울: 인디북, 27.
- Horst Woldemar Janson, 최기득.(2001). 서양미술사. 서울: 미진사.
- <http://ja.wikipedia.org/wiki/>
- <http://www9.plala.or.jp/sinsi/>