

미야자키 하야오의 신도적 애니미즘 연구

<이웃집 토토로>, <모노노케 히메>, <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로

A Study on the Shinto Animism of Miyazaki Hayao : Focusing on My Neighbor Totoro, The Princess Mononoke, Spirited Away

저자
(Authors) 조혜정
Cho Hye Jung

출처
(Source) [영화연구 \(66\)](#), 2015.12, 209-231(23 pages)
[Film Studies \(66\)](#), 2015.12, 209-231(23 pages)

발행처
(Publisher) [한국영화학회](#)
Korean Cinema Association(KCA)

URL <http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06578079>

APA Style 조혜정 (2015). 미야자키 하야오의 신도적 애니미즘 연구. [영화연구\(66\)](#), 209-231

이용정보
(Accessed) 이화여자대학교
211.48.46.***
2020/04/29 15:36 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

미야자키 하야오의 신도적 애니미즘 연구: 〈이웃집 토토로〉, 〈모노노케 히메〉, 〈센과 치히로의 행방불명〉을 중심으로

조혜정
중앙대 예술대학원

목차

1. 시작하는 글
2. 미야자키 하야오의 작품세계와 신도적 애니미즘
 - 1)미야자키 하야오의 작품세계
 - 2)일본신도적 애니미즘: 가미신앙
3. <이웃집 토토로>와 가미신앙
4. <모노노케 히메>와 원령신앙
5. <센과 치히로의 행방불명>과 가미신앙
6. 맺는 글

국문요약

본 논문은 미야자키 하야오의 세 작품 <이웃집 토토로>(1988)와 <모노노케 히메>(1997) 그리고 <센과 치히로의 행방불명>(2001)을 일본신도의 가미신앙적 관점에서 살펴보고자 작성되었다. 신도는 일본의 전통종교로서 그들의 문화적 뿌리이자 생활습속이다. 그들의 삶에 있어 가미,

즉 신은 유일하거나 완전한 신이 아니라 다양하고 변덕스러우며 기괴하기까지 한 존재이다. 일본의 신 가미는 신이(神異)적 존재로 묘사되는 경우가 많으며 동물, 식물, 무생물에 이르기까지 신격이 부여된다. 녹나무(<이웃집의 토토로>), 시시가미, 타타리가미(이상 <모노노케 히메>), 오물신, 가오나시(이상 <센과 치히로의 행방불명>) 등 가미들과 토토로, 고다마, 마쿠로 쿠로스케 같은 정령이나 먼지검댕이에도 생명을 불어넣음으로써 인간중심사고에서 벗어나 애니미즘에 닿아 있다.

미야자키 하야오의 작품세계는 보통 생태주의적 관점, 생명사상을 키워드로 하여 분석된다. 이러한 관점은 미야자키 하야오의 세계, 특히 그의 자연관을 설명하는 키워드로서 중요하지만, 일본인의 근원적 심상을 형성하는 신도적 애니미즘 가미신앙과의 관계는 조명되지 않았다. ‘일본적 색채’가 두드러진 하야오의 세 작품(<이웃집 토토로> <모노노케 히메> <센과 치히로의 행방불명>)에서 나타나는 가미신앙은 일본인의 근원적 심상을 이해하는 데 필요할 뿐만 아니라 이것이 미야자키 하야오의 자연관을 형성하는 한 축임을 분석을 통해 확인할 수 있었다. 단적인 예가 바로 ‘신도의 숲’이다. 신도의 숲은 ‘그냥 식물의 집합이 아니라 숲이 정신적인 의미를 갖던 시절의 이미지’와 연관되어 있고, 그 곳은 ‘시시가미’가 존재하는 바로 생명의 숲, 치유와 회복을 위한 힘의 근원으로서의 숲, 시원(태고)의 숲이었던 것이다. 따라서 하야오는 인간의 이기적인 욕망에 의한 파괴에도 불구하고 생명을 키우고 존재케 하며 치유하는 숲을 작품의 주인공으로 내세운다. 하야오의 작품에서 숲은 가미와 정령들이 머무르는 신화적이고 신성한 공간으로 자리 잡는다.

이러한 작업은 조화로운 생태, 자연과 인간의 공존이라는 미야자키 하야오의 영원한 테마에 접근하는 방식으로 유효하다. 자연을 인간중심적으로 바라보고 해석하는 것이 아니라, 자연에 대한 존중을 통하여 자연과 인간의 화해와 공존이 가능하다는 미야자키 하야오의 생각은 모든 물체 안에 영(靈)이 존재한다고 믿는 신도(神道)의 사상과 자연스럽게 만나기 때문이다.

주제어 :

미야자키 하야오, 신도(神道), 애니미즘, 가미, 가미신앙, 생태주의, 신도의 숲, <이웃집 토토로>, <모노노케 히메>, <센과 치히로의 행방불명>

1. 시작하는 글

올해로 한일국교 정상화 50주년이 되었다. 그러나 한일관계는 그 어느 때보다 냉랭하고 소원하다. 일본제국주의에 의한 침략의 역사와 그 역사적 과오에 대한 진솔한 사과를 회피하거나 역행하는 아베(安倍)정권에 그 일차적 책임이 있으나, 우리 정부의 대응이나 외교력에도 후한 점수를 주기는 힘들다. 그래서 더욱 일본이라는 이 ‘가깝고도 먼 이웃’을 이해하기 위한 민간색터의 노력은 여전히 유효해 보인다.

이 글은 일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오의 작품세계를 살펴 보기 위하여 작성되었지만, 그의 작품을 통하여 일본인들의 심상을 엿보려는 취지도 내포되어 있음을 언급하고자 한다. <이웃집 토토로>는 현재 일본인들이 잃어버린 일종의 ‘마음의 고향’에 대한 향수를 바탕으로 깔고 일본의 전통적인 전원풍경을 보여주는 작품이며, <모노노케 히메>에는 조몬(縄文)시대까지 거슬러 올라가는 ‘일본문화의 심층에 흐르는 정신적 코드’¹⁾를 읽어낼 수 있는 텍스트로서의 의미가 내포되어 있다. <센과 치히로의 행방불명>은 일본인의 삶 속에 내포된 신에 대한 관점과 이른바 ‘팔백만신’(八百万神)이라는 다양한 신들이 어떻게 일본인의 생활 속에 자리 잡고 있는지를 보여준다는 점에서 흥미로운 지점을 제공해준다.

이 글에서는 미야자키 하야오의 애니메이션 중에서 가장 일본적인 색채가 두드러진 세 작품, <이웃집 토토로>와 <모노노케 히메> 그리고

주

1) 박규태, 『아마테라스에서 모노노케 히메까지-종교로 읽는 일본인의 마음』, 책세상, 2006, 167쪽.

<센과 치히로의 행방불명>을 대상으로 하야오가 풀어내는 일본/일본인/일본문화의 내면풍경을 살펴보려 한다. 이러한 목적의식에 접근할 수 있는 키워드로는 신도적 애니미즘을 선택하였다. 또한 신도적 애니미즘을 구체적으로 풀어낸 것이 ‘가미신앙’이라는 전제하에 위 세 작품에서 발견되는 가미신앙의 흔적들을 분석하고자 하였다.

이러한 작업은 결국 조화로운 생태, 자연과 인간의 공존이라는 미야자키 하야오의 영원한 테마에 접근하는 방식이 될 것이다. 자연을 인간중심적으로 바라보고 해석하는 것이 아니라 자연에 대한 존중을 통하여 자연과 인간의 화해와 공존이 가능하다는 하야오의 생각은 모든 물체 안에 영(靈)이 존재한다고 믿는 신도(神道)의 사상과 자연스럽게 만나기 때문이다. 신도가 일본인에게 있어서는 이른바 ‘종교 이전의 종교’²⁾라고 지적하는 소노다 미노루(蘭田稔)의 지적처럼 ‘일본인의 신앙생활 그 자체를 의미’³⁾하므로 미야자키 하야오 역시 의식적이든 무의식적이든 그 자장 안에 놓여 있다고 보는 것이 자연스럽다. 더욱이 일본적인 전통, 습속, 문화와 관련된 부분이라면 더욱 그러하지 않을까.

2. 미야자키 하야오의 작품세계와 신도적 애니미즘

1) 미야자키 하야오의 작품세계

미야자키 하야오(宮崎駿, 1941-)는 저패니메이션(Japanimation)의 대표 작가로서, 오늘날 저패니메이션의 예술적 위치를 공고히 하는 데 기여한 인물이다. 그가 1985년에 만든 지브리 스튜디오는 저패니메이션의 산실로 평가 받으며, <천공의 성 라퓨타>, <이웃집 토토로>, <붉은 돼지>, <모노노케 히메>, <센과 치히로의 행방불명>, <하울의 움직이는 성> 등 미야자키 하야오의 대표작이자 그에게 세계적인 명성을 안겨 준 대부분

주

2) 소노다 미노루, 『神道 日本の民族宗教』, 弘文堂, 1988; 이희복, 「日本 神道の 이해-垂加神道 와 관련하여-」, 『日本思想』 제2호, 53쪽 재인용.

3) 이희복, 앞의 글, 79쪽.

의 작품들을 제작했다. 그래서 지브리와 미야자키 하야오를 분리해서 생각하기 어려울 정도이다. 또한 그런 까닭으로 미야자키의 은퇴와 함께 지브리 제작부문도 해체된다는 소식이 전해진 것은 매우 아쉬운 대목이 아닐 수 없다.

미야자키 하야오는 1941년생으로 도쿄에서 태어났다. 큰아버지가 미야자키 비행기회사를 경영하고, 미야자키의 아버지도 그 회사에서 근무한 관계로 그의 작품에는 비행기 혹은 비행장면이 종종 등장한다.

미야자키가 애니메이션에 흥미를 갖게 된 것은 1958년 도에이동화(東映動画)가 제작한 일본 최초의 컬러 장편 애니메이션 <백사전>(야부시타 다이치, 1958)을 보고서부터⁴⁾인 것으로 알려진다. 그는 가쿠슈인대학 정치경제학부에 입학하여 일본산업론을 전공하고, 졸업후 도에이동화에 입사, 1963년부터 1970년까지 근무한다. 이후 1978년까지 닛폰애니메이션에서 <알프스 소녀 하이디>(1973), <플랜더스의 개>(1975), <엄마 찾아 삼만리>(1976), <미래소년 코난>(1978) 등 TV시리즈의 연출과 레이아웃을 맡게 된다. 1979년에는 미야자키가 감독·각본·그림콘티까지 담당한 첫 극장용 장편작품인 <루팡 3세 칼리오스트로성>을 공개했고 1984년 <바람계곡의 나우시카>를 영화로 완성하였으며, 1985년 지브리스튜디오를 설립, <천공의 성 라퓨타>(1986), <이웃집 토토로>(1988), <마녀배달부 키키>(1989), <붉은 돼지>(1992), <모노노케 히메>(1997), <센과 치히로의 행방불명>(2001), <하울의 움직이는 성>(2004), <벼랑 위의 포뇨>(2008), <바람이 분다>(2013)까지 감독으로 이름을 올린다. <바람이 분다>가 현재까지 그의 은퇴작인 까닭에 미야자키 하야오의 극장용 장편 애니메이션 감독작은 총 11편이다.⁵⁾

미야자키 하야오의 작품세계를 한 마디로 표현하기는 어렵지만, 몇 가

주

- 4) 미야자키 하야오, 『미야자키 하야오 출발점 1979-1996』, 대원씨아이, 2013, 544쪽.
- 5) 지브리의 주요 작품중 <추억은 방울방울>(다카하타 이사오 감독, 1991), <귀를 기울이면>(곤도 요시후미 감독, 1995), <고양이의 보은>(모리타 히로유키 감독, 2002), <마루밀 아리에타>(요네바야시 히로마사 감독, 2010), <코쿠리코 언덕에서>(미야자키 고로 감독, 2011), <추억의 마니>(요네바야시 히로마사 감독, 2014)는 미야자키가 감독으로 참여한 작품이 아니어서 제외하였다.

지 키워드를 통해서 주제의식을 정리할 수는 있을 것이다. 미야자키 작품에서 자연, 비행, 숲, 환경, 바람, 전쟁, 생명, 자급자족 공동체, 여성(전사) 혹은 소녀, 신(가미) 등을 키워드로 추출할 수 있다. 그리고 이들은 자연과 인간의 공존, 환경보호, 반전, 생명사상, 생태주의 등의 주제의식으로 연결된다. 그러므로 미야자키 하야오 애니메이션에 대한 연구들은 그의 작품세계 키워드를 중심으로 생명사상 및 생태주의와 관련한 연구들이 다수이고, 신(神) 혹은 신관(神觀) 연구, 자연, 여성과 관련된 연구가 뒤를 따르고 있다. 이러한 분류가 미야자키 하야오의 작품세계를 형성하는 요소들이기는 하나 임의적이고 편의적인 것으로서, 결국 가장 큰 중심축은 생태, 생명사상에 있으며 자연과 인간의 공존은 그것을 구체화시킨 형태라 하겠다.

본 연구에서는 하야오 애니메이션의 중심축에 다가가는 통로로서 신도적 애니미즘을 제안하고 이를 선명하게 드러내는 ‘가미신앙’에 주목하여 논지를 전개하려 한다. 이는 일본의 신 혹은 신관에 대한 연구와 연결되어 일본인의 삶과 문화를 규정하는 신이라는 존재와 그 영향을 살펴보는 작업이 될 것이다.

주

- 6) (1) 생명사상 및 생태주의 관련 주요 연구
 김남석, 「미야자키 하야오(宮崎駿)의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007
 김성숙·임부연, 「미야자키 하야오 작품 속의 생명사상과 존재론에 대한 연구: <원령공주>에서 나타난 ‘숲’을 중심으로, 『생태유아교육연구』 제12권 제4호, 2013
 김용민, 「생태영화의 가능성 -미야자키 하야오의 『바람계곡의 나우시카』와 『원령공주』-」, 『문학과 환경』 8권 1호, 2009
 안승범, 「초기 미야자키 하야오 애니메이션의 (탈)정치성과 에코에티카-<미래소년 코난>을 중심으로, 『인문콘텐츠』 제33호, 인문콘텐츠학회, 2014
- (2) 신 혹은 신관(神觀) 관련 주요 연구
 정동환, 「애니미즘에 나타나는 애니미즘 캐릭터와 일본의 신관, 『한국디자인포럼』 32권, 한국디자인트렌드학회, 2011
 오은경, 「애니메이션을 통해 본 일본인의 신관, 전북대학교 석사논문, 2004
- (3) 자연, 환경 관련 연구
 김종태, 「미야자키 하야오 감독과 다카하타 이사오 감독의 애니메이션에 나타난 자연과 인간, 『한국문예비평연구』 제32집, 2010
- (4) 여성, 캐릭터 연구
 진은경, 「미야자키 하야오 영화에 나타난 에코페미니즘, 『비교문학』 39, 2006
 양세혁·김일태, 「미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 히로인의 성격구조, 『한국콘텐츠학회논문지』 8(8), 2008.

2) 일본신도적 애니미즘: 가미신앙

신도(神道)는 일본의 전통종교이다. 물론 소노다 미노루는 신도가 ‘일본의 풍토와 민족문화를 빼놓고 영위되어진 종교의 독자적인 역사와 성격을 가졌던 적이 없다’고 단언한다. ‘현실의 풍토와 사회가 바로 그대로 종교의 세계’이고 이것이 신도의 본래 모습이라고 지적하면서 ‘종교 이전의 종교’⁸⁾라는 주장을 하는 것이다. 이러한 주장은 이노우에 노부타카의 언급에서도 크게 다르지 않다. 그는 저작 『신도, 일본 태생의 종교시스템』에서 신도의 개념에 대해 고대에 형성된 신기제도(神祇制度)와 신사(神社)를 중요 요소로 꼽지만, 구체적으로 어떤 교의나 의례, 신앙내용을 가리킬 때에는 답변하기 곤란하다⁹⁾는 입장을 취한다. 그러면서 “고대 일본에 불교가 전래되면서 종래까지의 전통적 제사 혹은 신앙형태가 ‘신도’로 의식된 것”이며, 말하자면 전통적으로 계승되어 온 일본의 가미(かみ, 神)신앙 및 그에 관련된 사상·의례·습속 등을 통상 ‘신도’라고 총칭하게 되었다¹⁰⁾고 지적한다.

요컨대 신도의 중심에는 가미신앙이 있다는 의미이다. 가미신앙이란 영적 존재, 즉 가미(神)를 믿고 외경하는 민속신앙이다. 여기에서 가미란 모토오리 노리나가(本居宣長)의 정의에 의하면 다음과 같다.

옛 기록에 나타나는 하늘과 땅의 신이며, 또한 그 신들을 숭배하는 장소인 사원에 거주하는 정령들이다. 거기에 인간도 포함되어 있다는 것은 말할 필요조차 없는 것이다. 그리고 조류, 짐승, 수목, 초목, 바다 같은 것도

주

- 7) 신도라는 용어는 주역에서부터 사용한 것으로 알려져 있는데, 신도란 신을 섬기는 도리를 의미한다. 종교학자 존 노스(John B. Noss)는 “신도는 우리들 생활 주변에서 쉽게 접할 수 있는 삶의 원리나 친근한 생활공간 등에 대하여 기울이는 일종의 경외심”이라고 했고, 클라크 오프너(Clark B. Offner)에 따르면 “신도란 주로 일본에서 발생하여 일본인들 사이에서 발달되어 온 전통적 종교의식”을 의미한다.
신서균, 「일본문화와 신도사상의 조망」, 천안대학교 학술저널, 1999, 91쪽, 오은경(2004), 11쪽 재인용.
- 8) 이희복, 앞의 글, 53쪽.
- 9) 이노우에 노부타카 외, 박규태 역, 『신도, 일본 태생의 종교시스템』, 제이앤씨, 2010, 13쪽.
- 10) 이노우에 노부타카(2010), 앞의 책, 13쪽.

포함되어 있다. 옛날 관례로는 비일상적인 것, 초월적인 덕목을 지닌 것, 경외심을 불러일으키는 것은 어떤 것을 막론하고 ‘가미’라고 불렀던 것이다.¹¹⁾

그리스도교, 불교, 이슬람교, 유교 등 대다수의 종교에서 신이란 인격을 갖춘 존재로 등장한다. 물론 원시종교의 경우 돌, 나무, 산, 동물 등 인간으로 체화되지 않은 대상을 숭배하는 경우는 흔하다. 일본신도가 흥미로운 것은 신도의 가미신앙에 여전히 원시종교의 흔적들이 남아 있다는 점이고, 일본인의 삶과 문화에 적지 않은 영향을 끼치고 있다는 점이다. 따라서 신도는 모든 물체 안에 영이 존재한다고 믿는 원시자연종교의 형태로서, 애니미즘을 바탕으로 두고 있음을 알 수 있다.

애니미즘(animism)은 정령신앙 혹은 정령숭배사상이라고 한다. 동식물은 물론 돌이나 바위같은 무기물에도 영(靈)이 존재한다고 여긴다. 애니미즘은 19세기 영국 인류학자 에드워드 버넷 타일러(Edward B. Tylor)에 의해 이론화된 후 학문적으로 사용된 용어이다. 그는 『원시문화(Primitive Culture)』(1871)라는 저술에서 자연숭배의 심리 바탕을 설명하고 이를 정령(精靈)숭배와 연관시켜 이것의 근본을 영혼관념에 입각, 그 발생에서 종교의 기원을 풀어나간 것이 애니미즘이다.¹²⁾ 애니미즘은 살아 있는 사물과 생명이 없는 대상에 혼이나 영을 부여하는 것이다. 애니미즘의 관점에서 보면 생명이 없는 대상은 아무 것도 없으며, 모든 것은 영과 더불어 사는¹³⁾ 것이다. 즉 자연계의 모든 사물에 영혼이 존재한다고 믿는 행위나 현상을 가리킨다.

일본인에게 자연은 경외의 대상이었다. 아베 마사미치(阿部正路)는 신을 자연신과 인간신 두 유형으로 구분하였다. 자연신은 자연을 신격화한 것으로 일신(日神), 월신(月神), 성신(星神), 풍신(風神), 뇌신(雷神), 산신

주

- 11) 박연희, 「효과적인 일본 선교를 위한 종교문화 이해」, 서울신학대 대학원, 2001, 24쪽, 오은경(2004), 1쪽 재인용.
- 12) 서울대교구, 『가톨릭대사전』.
- 13) 다음백과.

(山神), 해신(海神), 수신(水神), 화신(火神), 동물신, 식물신등을 들 수 있다. 농경생활을 주로 하였던 일본인에게 있어서 자연신은 인간생활에 가장 밀접하고 중요한 신들¹⁴⁾로 여겨진다. 인간신에는 남녀, 부모, 조상, 영웅신 등이 있다. 세키네 히데유키(關根英行)는 인간신과 그 이외의 신으로 분류하면서, 인간신은 무자(巫者)나 행자(行者), 경이적인 일을 한 자, 천황, 사후 신이 되는 것으로서의 조신, 원령이 모심을 받아 신이 된 고료신(御靈神) 등¹⁵⁾이 있으며, 인간 이외의 신들에는 자연신, 사회에 관한 신, 우지가미(氏神), 도조신(道祖神), 생활에 관한 신, 불교의 신들¹⁶⁾을 거론하였다.

이와 같이 일본 신도는 애니미즘을 토대로 하여 만물, 특히 자연에 대한 경외감을 ‘가미’라는 명명 속에 부여함으로써 신앙의 형태로 안착시켰다. 여기에는 일본의 자연환경과 자연재해의 위력이 압도적이어서 일본인들의 의식 속에 자연의 힘에 대한 경외감이 형성되었고 이것이 가미라는 경배의 대상으로 나타났던 것이다. 그러므로 가미신앙은 일본인의 전통적 자연관이나 종교관을 살펴볼 수 있는 통로인 동시에 미야자키 하

주

14) 정동환(2011), 앞의 글, 209쪽.

15) 세키네 히데유키, 「일본 민간신앙에서 본 천의 개념」, 인문연구논집 제3집, 1998, 224쪽, 오은경, 9쪽 재인용.

16) 세키네 히데유키는 인간 이외의 신들을 (1) 자연신들 (2) 사회에 관한 신들 (3) 조상과 지역사회, 국가의 수호신들 (4) 생활에 관한 신들 (5) 불교의 신들로 분류하였다. 해당 신들은 다음과 같다.

(1) 자연신들

① 천체: 해, 달, 별의 신, 풍신, 우뢰신 등

② 산이나 바다: 地神, 山神, 바위신, 바다신, 강의 신, 호수신, 불의 신 등

③ 동물: 뱀, 악어, 개구리, 누에, 사슴, 늑대, 곰, 원숭이, 까마귀, 닭, 개, 소, 여우, 말, 용 등

④ 식물: 소나무, 삼목, 노송나무, 비쭈기나무, 뽕나무 등

(2) 사회에 관한 신들: 사회생활을 지키는 집의 신, 동족신, 마을의 진주(鎮守)

(3) 조상과 국가의 수호신들: 우지가미(氏神), 도조신(道祖神), 야스쿠니신사(靖國神社)

(4) 생활에 관한 신들: 우부가미(産神), 역신(疫神), 사신(死神), 곡신(穀神), 논(神), 작신(作神), 농신(農神), 상업신(惠比須), 직신(織神), 부뚜막신, 우물신, 창신(倉神) 등

(5) 불교의 신들

① 여래(如來): 석가여래, 약사여래, 아미타여래, 대일여래

② 보살: 관음보살, 지장보살, 허공장보살, 문수보살, 보현보살

③ 명왕부(明王部): 부동명왕, 애염(愛染)

④ 천부(天部): 사천왕, 범천, 제석천, 비사문천, 길상천, 변제천, 대흑천, 성천, 귀자모신, 이나리(稻荷) 등 세키네 히데유키, 224쪽, 오은경, 9-10쪽 재인용.

야오의 작품세계를 형성하는 키워드가 된다.

3. <이웃집 토토로>와 가미신앙

<이웃집 토토로>(となりのトトロ, 1988)는 지브리 스튜디오에서 제작한 애니메이션으로 1950년대를 배경으로 하고 있다. 이 작품은 <모노노케 히메>처럼 신화적 공간을 배경으로 하고 있지 않으며, <센과 치히로의 행방불명>처럼 직접적으로 신에 대한 묘사가 등장하는 것은 아니지만, 가미신앙의 흔적이 현대에도 이어지고 있음을 발견할 수 있다는 측면에서 주목할 만하다.

이 작품에서 발견되는 가미신앙의 흔적은 녹나무가 있는 숲, 토토로, 신사, 마쿠로 쿠로스케(まっくろ くろすけ) 등을 통해서이다. 녹나무는 사츠키네가 이사한 시골의 커다란 나무로서 숲을 이루고 있다. 거대한 녹나무의 몸체에는 금줄 시메나와(しめなわ, 連)가 둘러쳐져 있고, 사람들은 이곳에 와서 참배를 하고 치성을 드린다. 거대한 나무는 그 자체로 민간신앙의 대상이 된다. 우리나라에서도 마을에 있는 거목을 신목(神木)으로 여겨 제를 지내는 경우는 적지 않다. <이웃집 토토로>에서 사츠키 아빠는 이 나무를 가리켜 ‘숲의 주인’이라고 말하며, (이사를 왔으니) 신고하러 가자고 한다. 이는 신목을 ‘마을의 수호신’으로 여기던 민간신앙의 습속이 여전히 문화적으로 혹은 무의식 속에서 계승되고 있는 것으로서, 신도의 가미신앙에서 이 나무를 일종의 우지가미(氏神)로 인식하고 있음을 보여주는 것이다.

우지가미는 우지코(氏子)와 함께 신사를 중심으로 결집된 종교적 촌락 공동체의 관계를 지칭하는 민속학적 용어¹⁷⁾이다. <이웃집 토토로>에 등장하는 신사는 이나리(稻荷) 신사로서, 녹나무가 있는 숲은 바로 ‘신도의 숲’에 해당된다. 사실 신사는 원래 ‘모리(モリ)’라고 불렀¹⁸⁾으며 모리는

주

17) 박규태, 『애니메이션으로 보는 일본: 소녀와 마녀 사이』, 살림, 2006, 25쪽.

18) 박규태(2006), 앞의 책, 20쪽.

숲(森)을 뜻하는 말이었다. 고대 일본인에게 있어 숲(삼림)이란 신들의 영이 깃드는 신성한 영역으로 사람이 함부로 들어가서는 안 되는 곳이었다.¹⁹⁾

이와 같이 일본인에게 신사 주변에 숲이 있는 정경은 매우 익숙하다. 그러므로 ‘신도의 숲’은 오늘날까지도 일본인들의 유전자 속에 각인되어 있어 그들이 어릴 때부터 특별히 신도를 종교로서 신앙하지 않는다 하더라도 신사와 신도의 숲에 대해 매우 자연스럽게 친숙한 감정을 품으며 살아²⁰⁾가는 것이다.

<이웃집 토도로>에 등장하는 녹나무²¹⁾는 그 거대한 신체(神体) 안에 ‘숲의 정령’ 토도로를 품고 있다. 토도로는 커다란 너구리와 토끼를 섞어 놓은 것 같은 형상의 동물로서 순식간에 씨앗을 싹 틔워 커다란 나무숲을 만드느라 하면 땀을 타고 날아다니며 ‘고양이버스’를 불러내기도 한다. 토도로는 아이들의 눈에만 보이며 이미 동심을 잃어버린 혹은 그 시절이 지난 어른들에게는 보이지 않는 존재이다. 또한 이체는 믿지 않는 자연신앙 속의 잊힌 신이다.²²⁾ 이는 애니메이션이라는 장르의 특성상 어린 아이의 꿈과 상상력을 복돋우고 표현하는 데에서 비롯된 일종의 ‘판타지’라 하겠지만, 원시신앙 혹은 정령숭배가 과학과 이성의 발달에 의해 배제되고 잊혔음을 생각해 본다면 미야자키 하야오의 작품이 기본적으로 이성 발달 이전의 단계 즉 원초적이고 신화적인 공간과 시간에 닿아 있다는 것은 그 나름으로 개연성이 있다고 하겠다. 실제 하야오는 “예전에 일본 국토는 팔백만 신들이 사는 곳이었었는데, 현대 일본인들은 신을 느끼는 능력을 상실해 버렸다”²³⁾고 말한 바 있다.

이 작품에서 흥미로운 것은 마쿠로 쿠로스케라는 먼지덩어리에 관한

주

- 19) 김태정, 「일본인의 종교의식」, 한국외국어대 역사문제연구소, 1999, 85쪽, 오은경(2004) 13쪽 재인용.
- 20) 박규태(2006), 위의 책, 25쪽.
- 21) 연구자에 따라서는 녹나무를 북유럽신화에 나오는 세계수(世界樹) 위그드라실(Yggdrasil)로 보는 이들도 있다. 대표적으로 김윤아, 김남석 등이 이에 해당된다.
- 22) 김남석, 「미야자키 하야오(宮崎駿)의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구」, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007, 61쪽.
- 23) 박혜란/안병곤, 「미야자키 하야오의 작품 속 주제의식」, 『일본문화연구』 제44집, 2012, 311쪽.

묘사이다. 마쿠로는 ‘검다’, 쿠로스케는 ‘검은 사람’이라는 뜻을 가지고 있다. 즉 까만 먼지, 검댕이 같은 것을 의인화하여 부르는 칭호이다. <이웃집 토토로>에서는 이사한 집에서 갑자기 슬쩍 나타났다 재빠르게 사라지면서 아이들을 놀라게 하지만, 착한 사람에게는 나쁜 짓을 하지 않는다는 이웃 할머니의 말에서 마쿠로 쿠로스케(혹은 스스와타리すすわたり)같은 미물조차도 인간의 삶에 영향(해로움)을 줄 수 있고 신(생활신)이 될 수 있다는 가미신앙의 흔적을 엿볼 수 있을 것이다. 신도의 가미신앙은 자신이 사는 세상에 입각하여 가미를 인정하는데, 이는 가미가 자신의 삶에 영향(긍정적, 부정적)을 끼치는 존재라고 믿기 때문이다. 그밖에 신사 입구와 사당, 토속신 석상 등도 가미신앙과 관련된 것들이다.

4. <모노노케 히메>와 원령신앙

<모노노케 히메>(もののけひめ, 원령공주, 1997)는 일본 애니메이션사상 최대의 블록버스터로 평가 받는다. 16년의 구상과 4년의 제작과정, 제작비 240억 원, 14만4천 장의 셀이 그려졌고 일본에서만 약 1420만 명의 관객²⁴⁾이 관람했다. 극장 개봉 외에 DVD 등으로 보는 경우까지 헤아린다면 그 수는 막대하다할 것이다.

<모노노케 히메>는 일본 무로마치(室町) 막부시대를 배경으로 하고 있다. 무로마치 막부는 서기 1338년에서 1573년까지 235년간 중세 일본을 통치했다. 이 시대에는 농민, 상인층의 사회진출이 가능하게 되었고, 전란이 계속되는 시대였지만, 경제면에서는 농업·공업과 함께 기술의 향상으로 생산도 증대되어 내외의 유통이 활발해졌다.²⁵⁾ 이와 같은 기술문명의 발달로 말미암아 인간이 자연을 경외하고 자연에 깃든 신들을 숭배하던 시대가 종말을 고하고, ‘산이나 숲은 신이 사는 성지라는 믿음이 붕괴되기 시작’²⁶⁾하였다. 말하자면 자연의 신성한 질서가 인간의 문명적 사

주

24) <모노노케 히메> DVD 부가정보.

25) 한국어 위키백과.

26) 키리도시 리사쿠, 남도현 옮김, 『미야자키 하야오론』, 씨드아이, 2002, 93쪽.

고력에 의해 와해되던 시기²⁷⁾였다.

<모노노케 히메>에서는 거대한 멧돼지 형상의 타타리가미가 동북지방 에미시족 마을에 나타난다. 이 거대한 신은 주변을 파괴하며 몸부림친다. 미야자키 하야오는 타타리가미에 대해 시를 통해 이렇게 묘사한다.

난폭한 신은 서쪽 땅에서 왔다
검은 저주의 뱀을 온몸에 감고
닿는 모든 것을 태워버리면서
어둠에서 어둠으로 찾아왔다
산의 옛 신이 인간에게 토벌당하고 숲을 빼앗겼다
커다란 멧돼지의 형상을 한 신은
뼈가 부서지고 살이 찢은 상처의 고통과 분노로 미쳐
산과 계곡을 달리고 달려
땅에 가득 찬 저주와 원한을 모으고 모아
마침내 거대한 재앙신이 되었다.²⁸⁾

타타리가미가 재앙신이 된 것은 철을 캐고 이것으로 총을 만드는 인간들이 타타리가미를 공격, 그에게 엄청난 고통을 안겨주었기 때문이다. 인간들은 자신들의 욕망을 위해 숲을 파괴하였으며 이러한 과정에서 태고의 원시림들은 사라져 갔다. 이제 인간과 자연/신들은 공존에서 적대적이고 파괴적인 관계로 돌아선다.

<모노노케 히메>에는 타타리가미를 비롯해 멧돼지신 옷코토누시, 들개신 모로, 시시가미/테이다라봇치²⁹⁾ 등 거대한 신들이 등장한다. 그중에서도 시시가미는 ‘생명 그 자체로 있는’ 생명(生靈)이 형상화된 신적 존재³⁰⁾이다.

주

27) 김종태, 「미야자키 하야오 감독과 다카하타 이사오 감독의 애니메이션에 나타난 자연과 인간」, 『한국문예비평연구』 제32집, 2010, 361쪽.

28) 미야자키 하야오, 황의웅 옮김, 『미야자키 하야오 반환점 1997-2008』, 대원씨아이, 2013, 22쪽.

29) 시시가미와 테이다라봇치는 낮과 밤, 양과 음을 상징하면서 생명 에너지의 두 측면을 보여준다. 박규태(2006), 앞의 책, 45쪽.

세상이 처음 태어났을 때부터 있었던 숲
정기가 충만한 어둠 깊은 세상에는
인간세상에서는 이미 죽고 없는 생물들이 살아있다
사슴 신이 아직 있는 숲
우뚝 선 나무 같은 뿔,
일렁이는 인간의 얼굴과 사슴의 몸을 가진 신비로운 생물
달과 함께 죽고 초승달과 함께 되살아나
숲이 태어났을 때의 기억과 어린아이의 마음을 가진
잔인하고 아름다운 신, 생과 사를 관장하는 자

그 발굽이 닿는 곳
풀은 싹트고 나무들은 되살아나고
상처 입은 짐승들은 힘을 되찾는다
그 숨결이 닿는 곳
죽음은 쉴 새 없이 찾아와 풀은 시들고
나무는 마르며 짐승들은 죽는다

시시가미가 사는 숲은 생명이 유난히 반짝이는 세계
인간을 거부하는 숲.³¹⁾

미야자키 하야오가 <모노노케 히메>의 음악을 담당한 히사이시 조에 게 작품 이미지를 전하기 위해 쓴 시 <시시가미의 숲>이다. 시시가미는 생명과 죽음, 재생을 관장하는 위대한 신이다. 인간의 탐욕으로 시시가미의 목이 잘리자 세상은 검은 용암과 같은 것으로 뒤덮이고, 모든 동물들과 나무의 정령인 고다마들도 사라진다. 다시 시시가미의 목이 돌아왔을 때 숲은 초록으로 물들고 생명의 기운으로 가득 찬다.

주

- 30) 김성숙·임부연, 「미야자키 하야오 작품 속의 생명사상과 존재론에 대한 연구:<원령공주>에서 나타난 ‘숲’을 중심으로」, 『생태유아교육연구』 제12권 제4호, 133쪽.
- 31) 미야자키 하야오 지음, 황의웅 옮김, 『미야자키 하야오 반환점 1997-2008』, 대원씨아이, 2013, 27쪽.

<모노노케 히메>는 가미신앙 중에서도 원령신앙에 토대하고 있다. 작품 제목에서 ‘모노노케(もののけ)’는 죽은 자의 영혼(死靈) 혹은 산 자의 영혼(生き靈)과 같은 영적인 것인데, 특히 원한을 품고 죽은 자의 원령(怨靈)이 산사람에게 들러붙어 괴롭히거나 재앙을 불러오는 것을 두려워해 원령을 모시는 민간신앙이 바로 원령신앙이다. 그런 점에서 제목 ‘모노노케 히메’는 보통 ‘원령공주’로 번역되곤 하는데, 작품에서 원령공주는 들개신 모로가 기른 산이라는 소녀로서, 산은 인간을 증오하고 타타라장으로 대표되는 인간의 문명을 파괴하기 위하여³²⁾ 살아간다. 말하자면 산은 자연을 파괴하고 신들을 재앙신으로 만들어버리는 타락한 인간들을 응징하기 위한 목적으로 그 힘을 사용하는 ‘모노노케’인 것이다. 또한 작품 속에서 재앙신 타타리가미를 제압하고 저주를 입은 아시타카가 약탈을 자행하는 사무라이들과 격렬한 싸움을 하는 과정에서 그를 가리켜 ‘모노노케’라고 외치는 장면이 있는데, 인간과 자연의 화해를 도모하는 아시타카조차 원령, 모노노케가 될 수 있음을 보여주는 장면이다. 이로써 모노노케는 그 염원이 극도로 강렬하고 지극하여 주변을 두려워하게 할 만큼의 위력을 발휘하는 존재를 의미하는 것으로 볼 수 있을 것이며, 이 힘에 대한 두려움이 경외(敬畏)로 나타나면서 신앙의 대상으로까지 확장된 것이라 하겠다.

5. <센과 치히로의 행방불명>과 가미신앙

제52회 베를린국제영화제에서 금곰상을 수상한 <센과 치히로의 행방불명>은 열 살 난 치히로라는 소녀의 성장담이자 신들의 세계에서 경험하는 모험담이다. 이 작품은 ‘<이상한 나라의 앨리스>와 <오즈의 마법사>를 일본식으로 버무린 작품’이라는 평가도 받고 있지만, ‘애니메이션계의 랜드마크’³³⁾라는 표현으로 미루어 부정적인 의미를 내포한 것은 아니다.

주

32) 오은경(2004), 앞의 글, 33쪽.

33) 뉴욕포스트의 코멘트. <센과 치히로의 행방불명> 보도자료.

이 작품은 3백4억 엔의 역대 최고 흥행기록과 함께 일본내 2천3백만 이상의 인구가 관람하는 대기록을 달성한 바 있다. 일본 인구 4명 중 1명이 본 셈이다.³⁴⁾

<센과 치히로의 행방불명>의 원제는 ‘千と千尋の神隠し’이다. 그런데 흥미로운 부분은 행방불명에 해당하는 ‘가미가쿠시(神隠し)’라는 단어이다. 가미가쿠시는 글자 그대로 ‘신이 숨다’라는 뜻인데, 일본인들은 행방불명을 신이 숨은 것으로 표현한다고 한다. 사실 가미가쿠시의 유래는 일본의 최고신 아마테라스의 아마노이와토(天岩戸) 신화에서부터라고 할 수 있다. 태양신 아마테라스 여신이 동생 스사노오의 난폭한 행동으로 인해 아마노이와토로 숨어버리자 세상은 빛을 잃고 혼란에 빠졌다. 이에 당황한 천신들이 아마테라스 여신을 동굴에서 나오게 하기 위해 거울과 곡옥과 요령을 이용하여 요란한 의식을 치렀다는 신화이다. 이와 같이 <센과 치히로의 행방불명>은 현대의 소녀와 그의 부모에게 일어난 일이지만, 신화적 원형과 이른바 ‘야오요로즈노가미(八百萬神)’가 등장하는 신도의 세계가 펼쳐진다는 점에서 역시 가미신앙의 흔적을 발견할 수 있다.

시골로 이사하게 된 치히로가 부모와 함께 이상한 터널로 들어서게 되고 이곳에서 음식을 먹은 부모는 돼지로 변한다.³⁵⁾ 치히로는 부모를 구하고자 이곳에 머무르게 되고 센이라는 이름으로 유바바의 온천장에서 일을 하면서 겪게 되는 이야기가 중심이다.

여기에서 유바바의 온천장은 신들이 와서 목욕을 하는 곳이다. 박규태는 신들도 목욕을 해야 한다는 의미는 그들도 더럽혀질 수 있다는 것이고, 결코 신이 완전한 존재가 아니라는 점을 엿볼 수³⁶⁾ 있는 것이라고 지적한다. 사실 서구의 신, 특히 유일신에 해당하는 신들은 전지전능 혹

주

34) 김윤아·이종승·문현선, 『신화, 영화와 만나다』, 도서출판 만남, 2013, 206쪽.

35) 음식을 먹으면 그 공간에 귀속될 수밖에 없다는 것을 보여주는 신화는 종종 있다. 가까운 예로 그리스신화에서 납치되어 하데스의 왕국 지하세계로 끌려간 페넬로페가 그곳에서 석류 한 알을 먹어 4개월은 지상으로 돌아가지 못한다는 이야기나, 여신 이자나미가 역시 황천국에서 음식을 먹음으로써 자신을 데려가려 온 남편 이자나기를 따라나설 수 없었던 것도 마찬가지이다.

36) 박규태(2006), 앞의 책, 65쪽.

은 무오류(無誤謬)의 존재이다. 그들은 인간과는 다른 존재, 그래서 신이다. 그러나 일본의 야오요로즈노가미는 그 수만큼이나 다양하고 출신성분(예를 들어 인간, 동물, 식물, 무생물 등)도 제 각각이어서 서구적 신관념에서 볼 수 있는 완전성과는 거리가 있어 보인다.

아울러 일본에는 전통적으로 ‘시욕’이라 하여 다른 사람을 목욕시켜주는 것이 큰 미덕이고 덕을 쌓는 행위였다.³⁷⁾ 뿐만 아니라 목욕, 씻는 행위는 ‘미소기(禊)’라고 하는 신화적 행위와 연결된다. 이자나기 신화에 서처럼 그가 황천국을 방문하고 돌아왔을 때 부정을 씻어내기 위해 강물로 몸을 씻었다는 데에서 미소기의 신화적 기원을 찾을 수 있다.³⁸⁾ 이처럼 일본 사람들의 생활 속에 신도는 특별한 종교라기보다 오히려 삶의 방식이나 태도에 녹아 있는 고유한 생활양식³⁹⁾이라고 하겠다.

이 작품에서 인상적인 신/가미는 ‘얼굴이 없다(顔無し)’는 뜻의 가오나시 신이다. 이 신은 실제로 하얀 가면과 같은 얼굴에 검은 의상으로 몸을 감싼 채 등장한다. 이 신에게는 누구도 인사를 건네지 않으며 친절을 보이지도 않는다. 철저히 소외된 존재이다. 그래서 가오나시 신은 외롭다. 아마 그 외로움을 보이지 않기 위해 얼굴(표정)이 없거나, 아예 소외되어 ‘없는 존재’이기 때문에 얼굴이 없거나 할 터이다. 어쨌든 그에게는 얼굴이 없고, 그것이 그의 이름이 되었다. 가오나시를 자본주의사회에서의 소외와 탐욕의 상징으로서 혹은 ‘자본주의적 근대일본의 과잉소비문화, 감성과 이성의 과잉, 기계적 신체의 과잉을 표상’⁴⁰⁾하는 것으로 보는 견해도 있다. 또한 그 과잉을 뒤집어보면 거기에는 텅 빈 결핍과 부재의 얼굴 없는 기호들의 우글거림-텅 빈 기호로서의 가오나시⁴¹⁾를 볼 수 있다고 설명하기도 한다.

가오나시 역시 신도의 신/가미들이 완전한 존재가 아님을 재확인시켜

주

37) 김윤아·이종승·문현선(2013), 앞의 책, 199쪽.

38) 박규태(2006), 앞의 책, 65쪽.

39) 김윤아·이종승·문현선(2013), 앞의 책, 200쪽.

40) 박규태(2006), 앞의 책, 71쪽.

41) 박규태(2006), 앞의 책, 71쪽.

주는 동시에 신의 양면성-가오나시의 폭주(暴走)를 통하여-을 표현한다. 이 외에도 오물신(강의 신 하쿠), 마녀 유바바와 제니바, 유바바의 아들 보 등 신이적(神異的) 존재들이 등장하고, 돌사당(호코라), 벼락 맞은 삼목 등과 함께 신도의 세계를 형성한다.

<센과 치히로의 행방불명>은 다른 세계의 경계를 넘은 소녀의 이야기를 통해서 현대 일본사람들이 잊고 살아가는 신들의 존재를 환기시킨다. 특히 일본사람들에게 있어 일본국토는 야오요로즈노가미라고 하는 팔백만 신들이 사는 신국(神國)이었다. 그러나 신들의 세계는 인간세상의 곁에 있으나 인간에게 보이지 않는, 잊힌 지 오래인 세계가 되었다.

다시 이 작품의 제목으로 돌아가서 가미가쿠시, 행방불명된 이들은 신들의 세계로 들어가 그곳에 머물러 돌아오지 않거나, 혹은 신이 그들을 숨겼다(감추었다)는 의미로 읽을 수도 있는데, 이는 인간 세상에 존재하는 신/가미를 전제하지 않으면 성립될 수 없는 내용이라는 점에서 신도의 가미신앙에 토대하고 있음을 보여주는 또 하나의 예가 될 것이다.

6. 맺는 글

이 글에서는 미야자키 하야오의 세 작품 <이웃집 토토로>와 <모노노케 히메> 그리고 <센과 치히로의 행방불명>을 일본신도의 가미신앙적 관점에서 살펴보았다. 신도는 일본의 전통종교로서 그들의 문화적 뿌리이자 생활습속이다. 그들의 삶에 있어 가미, 즉 신은 유일하거나 완전한 신이 아니라 다양하고 변덕스러우며 기괴하기까지 한 존재이다. 일본의 신 가미는 신이적 존재로 묘사되는 경우가 많으며 동물, 식물, 무생물인 돌에 이르기까지 신격을 부여받기도 한다. 녹나무(<이웃집의 토토로>), 시시가미, 타타리가미(이상 <모노노케 히메>), 오물신, 가오나시(이상 <센과 치히로의 행방불명>) 등 신/가미들과 토토로, 고다마, 마쿠로 쿠로스케 같은 정령이나 먼지검댕에도 생명을 불어넣음으로써 인간중심사고에서 벗어나 애니미즘에 닿아 있다.

미야자키 하야오의 작품세계는 보통 생태주의적 관점, 생명사상을 키

위드로 하여 분석된다. 이러한 관점은 미야자키 하야오의 세계, 특히 그의 자연관을 설명하는 키워드로서 중요하지만, 일본인의 근원적 심상을 형성하는 신도적 애니메이션 가미신앙과의 관계는 조명되지 않았다. 따라서 이 연구를 통하여 ‘일본적 색채’가 두드러진 하야오의 세 작품(<이웃집 토토로> <모노노케 히메> <센과 치히로의 행방불명>)에서 나타나는 가미신앙은 일본인의 근원적 심상을 이해하는 데 필요할 뿐만 아니라 이것이 미야자키 하야오의 자연관을 형성하는 한 축임을 확인할 수 있었다.

단적인 예가 바로 ‘신도의 숲’이다. 신도의 숲은 ‘그냥 식물의 집합이 아니라 숲이 정신적인 의미를 갖던 시절의 이미지’⁴²⁾와 연관되어 있고, 그 곳은 시시가미가 존재하는 바로 생명의 숲, 치유와 회복을 위한 힘의 근원으로서의 숲,⁴³⁾ 시원(태고)의 숲이었던 것이다.

따라서 하야오는 인간의 이기적인 욕망에 의한 파괴에도 불구하고 생명을 키우고 존재케 하며 치유하는 숲을 작품의 주인공으로 내세운다. 그의 작품에서 숲은 가미와 정령들이 머무르는 신화적이고 신성한 공간으로 자리 잡는다.

이러한 작업은 조화로운 생태, 자연과 인간의 공존이라는 미야자키 하야오의 영원한 테마에 접근하는 방식으로 유효하다. 자연을 인간중심적으로 바라보고 해석하는 것이 아니라, 자연에 대한 존중을 통하여 자연과 인간의 화해와 공존이 가능하다는 미야자키 하야오의 생각은 모든 물체 안에 영(靈)이 존재한다고 믿는 신도(神道)의 사상과 자연스럽게 만나기 때문이다.

주

42) 미야자키 하야오, 황의웅 옮김(2013), 앞의 책, 86쪽.

43) 김성숙·임부연(2013), 앞의 글, 134쪽.

참고문헌

1. 단행본

- 김윤아·이중승·문현선, 『신화, 영화와 만나다』, 만남, 2013.
- 무라세 마나부 지음, 정현숙 엮음, 『미야자키 하야오의 숨은 그림 찾기』, 한울, 2006.
- 미야자키 하야오 지음, 황의웅 옮김, 『미야자키 하야오 출발점 1979-1996』, 대원씨아이, 2013.
- _____, 황의웅 옮김, 『미야자키 하야오 반환점 1997-2008』, 대원씨아이, 2013.
- 박규태, 『아마테라스에서 모모노케 히메까지-종교로 읽는 일본인의 마음』, 책세상, 2006.
- _____, 『애니메이션으로 보는 일본: 소녀와 마녀 사이』, 살림, 2006.
- 이노우에 노부타카 외, 박규태 역, 『신도, 일본 태생의 종교시스템』, 제이앤씨, 2010.
- 키리도시 리사쿠, 남도현 옮김, 『미야자키 하야오론』, 씨드아이, 2002.

2. 논문

- 김남석, 「미야자키 하야오(宮崎駿)의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구-〈미래소년 코난〉·〈바람계곡의 나우시카〉·〈천공의 성 라퓨타〉·〈이웃집 토토로〉·〈원령공주〉를 대상으로, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007.
- 김성숙·임부연, 「미야자키 하야오 작품 속의 생명사상과 존재론에 대한 연구: 〈원령공주〉에 나타난 ‘숲’을 중심으로, 『생태유아교육연구』 제12권 제4호, 2013.
- 김용민, 「생태영화의 가능성-미야자키 하야오의 〈바람계곡의 나우시카〉와 〈원령공주〉, 『문학과 환경』 8권 1호, 2009.
- 김종태, 「미야자키 하야오 감독과 다카하타 이사오 감독의 애니메이션에 나타난 자연과 인 간, 『한국문예비평연구』 제32집, 2010.
- 박혜란·안병곤, 「미야자키 하야오의 작품 속 주제의식, 『일본문화연구』 제44집, 2012.
- 오은경, 「애니메이션을 통해 본 일본인의 신관-미야자키 하야오의 작품을 중심으로

- 로-」, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 이희복, 「日本 神道の 이해-垂加神道와 관련하여-」, 『日本思想』 제2호.
- 정동환, 「애니메이션에 나타나는 애니미즘 캐릭터와 일본의 신관」, 『한국디자인 포럼』 32권, 한국디자인트렌드학회, 2011.

Abstract

**A Study on the Shinto Animism of Miyazaki Hayao:
Focusing on *My Neighbor Totoro*, *The Princess Mononoke*,
*Spirited Away***

Cho Hye Jung

Chung-Ang University Graduate School of Arts

영화
연구
66

The purpose of this study is to examine the three works of Miyazaki Hayao such as *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke* and *Spirited Away* from a Kami-belief perspective of Japanese Shintoism. Shintoism is a folk religion of Japan and it is their cultural roots and the customs of their lifestyles. In their life, Kami(Japanese God) is not a single or complete god, but varies and they are fickle and even bizarre. Kami are frequently described as god-like and they exist as animals, plants and even inorganic materials. In addition to gods such as the tsukamori tree (*My Neighbor Totoro*), Sisikami the forest god and Tatarikami the disastrous (*The Princess Mononoke*), and Okusarekami and Kaonashi (*Spirited Away*), as well as spirits such as Totoro, Kodama and Makuro Kurosuke, as well as giving life to dust soot, make this go beyond being human-centered, and reaches animism.

Miyazaki Hayao's world is commonly analyzed from an ecological perspective using the keyword of idea of life. While this perspective is important as a keyword that explains Miyazaki Hayao's world and especially his outlook on nature, the relationship with Shinto animism(Kami-belief) that forms the fundamental imagery of Japanese people has not yet been

given attention. Kami-belief that appears in the three pieces of Hayao (*My Neighbor Totoro*, *The Princess Mononoke*, and *Spirited Away*) that shows ‘Japanese colors’ can help not only in understanding the fundamental imagery of Japanese people, but analysis showed that this was an axis that formulates Miyazaki Hayao’s outlook on nature. One example is the ‘Shintos’ Forest’. The Shintos’ Forest is associated with not only a group of plants, but ‘the image of a time when forests had a spiritual meaning’. This was the forest of life where the Forest God Sisikami existed, the forest that was the foundation for healing and recovery, and the forest of the beginning. Therefore, Hayao used the forest that made and healed life despite being destroyed by the selfish greed of humans as the main character of his works. In his works, forests are mythical and holy places where Kami and spirits live.

Such work is an effective approach method for Miyazaki Hayao’s eternal theme of harmonious coexistence of the ecology, nature and humans. His belief that reconciliation and coexistence between nature and humans is possible through respect of nature rather than seeing and interpreting nature from a human-centered perspective naturally comes in touch with the Shintoism that says there are spirits in all things.

Keywords :

Hayao Miyazaki, Shintoism, Animism, Kami, Kami-belief, Ecology, Shintos’ Forest, *My Neighbor Totoro*, *The Princess Mononoke*, *Spirited Away*