

애니메이션에 나타난 신화에 관한 고찰

일본인도 간 비교를 중심으로

A Basic Study on the Animation Mythology - A Comparison of Japan and India -

저자 (Authors)	김윤호 Kim, Yun-Ho
출처 (Source)	남아시아연구 18(1) , 2012.06, 1-38(38 pages) Journal of South Asian Studies 18(1) , 2012.06, 1-38(38 pages)
발행처 (Publisher)	한국의국어대학교 인도연구소 Institute of Indian Studies
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE02234359
APA Style	김윤호 (2012). 애니메이션에 나타난 신화에 관한 고찰. 남아시아연구, 18(1), 1-38
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.

애니메이션에 나타난 신화에 관한 고찰: 일본·인도 간 비교를 중심으로*

김 윤 호**

차 례

- I. 서 론
- II. 이론적 배경
- III. 애니메이션에 나타난 신화 관련 콘텐츠 분석
- IV. 결 론

<국문요약>

세계 여러 나라의 애니메이션 작품들은 사람들에게 익숙한 이야기와 애니메이션 이미지를 결합시켜 좀 더 감각적인 영상을 제공하기 위해 신화적 모티프를 활용하고 있다. 미국과 일본이 주도하는 세계 애니메이션 시장에서 각국의 고유 신화, 민담을 소재로 한 애니메이션이 자주 등장하고 있다. 그 중에서 <물란(1998)>은 중국의 구전 설화를 재구성한 작품이며, <헤라클레스(1997)>는 그리스 신화에서 제우스의 아들인 헤라클레스의 모험을 바탕으로 제작된 디즈니의 35번째 클래식 애니메이션 장편 영화이다. <센과 치히로의 행방불명>(2002)에 등장하는 캐릭터들과 상황설정 등은 일본의 신화와 민담을 기본으로 하고 있으며, <하누만(2005)>은 인도 신화 라마야네 등장하는 서유기의 손오공격인 주인공 하누만의 이야기를 다루고 있다. 일본 전국에는 8만 여개의 신사(神社)가 있고, 1억 2천만 인구 가운데 1억 1천만 명이 신사를 정기적으로 드나들면서 수많은 신(神)들을 믿고 있다. 이에 비해 인도는 동양신화의 보고(寶庫)로서 11억 인도인들보다 더 많은 힌두교의 신들이 존재하는 나라이다.

본 연구는 일본·인도의 애니메이션에 나타난 신화적 요소에 관해 비교·분석하는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 신화를 소재로 한 애니메이션에 나타난 전통문화에 대해 첫째, 일본과

* 이 논문은 2011년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2011-327-B00482).

** 우송대학교 국제경영학부 교수

인도의 신화를 소재로 한 애니메이션 작품을 분류 및 선정하고, 둘째, 일본과 인도의 신화를 소재로 한 각각 4개의 애니메이션 작품(일본: 천지무용 양황귀, 센과 치히로의 행방불명, 불새 여명편, 귀신전, 인도: 하누만의 귀환, 발 가네샤 1, 리틀 크리슈나, 라마야나: 대 서사시)에 대해서 각 작품 당 줄거리, 신화적 요소, 주인공(캐릭터), 전통 문화적 요소(의상, 건축, 춤·음악, 기타)를 비교·분석하는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 결과물이 국내 애니메이션 기업이 일본·인도의 전통문화를 바탕으로 한 글로벌화된 애니메이션의 창작소재를 개발하기 위한 기초자료로서 제공되길 기대한다.

주제어: 애니메이션, 전통문화 콘텐츠, 신화, 신도, 일본, 인도, 문화원형

I. 서론

애니메이션을 포함한 영화, 문학 등 모든 예술은 작가가 만들어낸 또 다른 우주세계이지만, 그 중에서 애니메이션은 상상속의 독자적인 우주를 표현하기 때문에 현실과 환상이 교묘하게 교차하거나 그 경계선에 존재하는 경우가 많다(조미라, 2009: 14). 이에 따라 세계 여러 나라의 많은 작품들은 사람들에게 익숙한 이야기와 애니메이션 이미지를 결합시켜 좀 더 감각적인 영상을 제공하기 위해 신화적 모티프를 활용하고 있는 편이다. 미국과 일본이 주도하는 세계 애니메이션 시장에서 각국의 고유 신화, 민담을 소재로 한 애니메이션이 등장하고 있다. 디즈니 애니메이션의 모든 작품은 신화, 동화, 민담을 바탕으로 하고 있으며, 그 중에서 <물란(1998)>은 중국의 구전 설화를 재구성한 작품이며, <헤라클레스(1997)>은 그리스 신화에서 제우스의 아들인 헤라클레스의 모험을 바탕으로 제작된 디즈니의 35번째 클래식 애니메이션 장편 영화이다. 미국과 뉴질랜드의 합작품인 <반지의 제왕(2001)>은 북유럽의 신화를 기반으로 한 소설이자 영화로서 작품성과 흥행성을 동시에 만족시킨 문화콘텐츠이다. <하누만(2005)>은 인도 신화 라마야나에 등장하는 서유기의 손오공격인 주인공 하누만의 이야기를 다루고 있으며, <센과 치히로의 행방불명>(2002)에 등장하는 캐릭터들과 상황설정 등은 일본의 신화와 민담을 기본으로 하고 있다. 한편, 일본 전국에는 8만여 개의 신사가 있고, 1억 2천만 인구 가운데 1억 1천만이 신사를 정기적으로 드나들면서 수 많은 신들을 믿고 있으며(조성기, 2009: 133), 인도는 동양 신화의 보고로서 11억 인도인들보다 더 많은 힌두교의 신들이 존

재하는 나라이다.

세계의 문화콘텐츠 시장은 최근 들어 급성장하고 있고, 특히 애니메이션 분야에서는 미국·유럽 중심에서 벗어나 일본·중국·인도 등 아시아 시장이 주목받고 있다. 일본은 탄탄한 애니메이션 생산·유통·판매시스템을 구축하여 미국과 세계 시장을 주도하고 있으며, 인도는 앞선 IT서비스 경쟁력과 저렴한 인건비, 영어 사용 환경, 풍부한 신화적 요소, 할리우드와 공동제작을 통한 경험과 자본의 축적 등으로 인하여 애니메이션의 새로운 공급자로서 떠오르고 있다. 한편 우리나라는 신 한류의 열풍을 바탕으로 K-POP, 드라마 등이 전 세계인들의 주목을 받고 있지만, 애니메이션 분야의 글로벌화는 상대적으로 뒤쳐진 편이다. 이에 따라 우리나라 애니메이션이 국내 영역을 넘어서 세계인에게 인정받기 위해서는 작품의 소재나 내용 등에서 다양한 각국의 전통문화나 신화적 현상을 반영한 작품을 제작해나갈 필요성이 커지고 있다.

본 연구는 일본·인도의 애니메이션에 나타난 신화적 요소에 관해 비교·분석하는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 애니메이션에 나타난 신화를 포함한 전통 문화 현상에 대해 일본과 인도의 신화를 소재로 한 애니메이션 작품을 분류 및 정리한 후, 이를 바탕으로 일본과 인도의 애니메이션 각각 4개 작품을 비교·분석한다.

본 논문의 구성을 구체적으로 살펴보면, II장에서는 이론적 배경으로서 일본과 인도의 애니메이션에 관한 선행 연구를 살펴보았으며, 신화를 바탕으로 한 일본과 인도의 애니메이션 작품을 정리하였다. III장에서는 일본과 인도의 신화를 바탕으로 작품 4개씩(일본: 천지무용 양황귀, 센과 치히로의 행방불명, 불새 여명편, 귀신전, 인도: 하누만의 귀환, 발 가네샤 1, 리틀 크리쉬나, 라마야나: 대 서사시)을 선정한 후, 각 작품 당 줄거리, 신화적 요소, 주인공(캐릭터), 전통 문화적 요소(의상, 건축, 춤·음악, 기타)를 비교·분석한 후, 분석한 작품의 공통점과 차이점에 대해 살펴본다. IV장에서는 연구의 주요 결론 및 연구의 한계점을 정리한 후, 기업에 주는 시사점을 제시한다.

II. 이론적 배경

1. 애니메이션에 나타난 전통문화에 관한 선행 연구

애니메이션에 나타난 전통 문화적 측면에서 살펴본 연구결과를 보면, 아시베 히로시(芦辺洋司, 2009: 60-66)는 애니메이션이 성공할 수 있었던 사회문화적 배경으로 제작된 작품속에 일본인 특유의 세계관을 즐겁게 표현하는 장인정신과 하위문화를 들고 있으며, 다카하타 이사오(高畑勲, 1999: 10-11)는 현재 일본 애니메이션이 융성하게 된 문화적 요인으로 12세기 후반에 등장한 에마키(絵巻)를 거론하고 있다¹⁾. 가토 슈우이치(加藤周一, 2005: 321-345)는 일본 문화의 주요 요소²⁾가 애니메이션과 어떻게 연결되어 있는지에 대해 설명하였으며, 조성기(2009: 12-16)는 집단주의와 장인정신이 일본 애니메이션의 성공 요인으로 보고 있다.³⁾ 일본의 애니메이션을 산업이라는 측면에서 연구한 결과를 살펴보면, 사쿠라이 타카마사(櫻井孝昌, 2010b: 194-202)는 일본은 이제 자동차나 가전제품으로 돈을 벌던 시대는 끝났으며, 애니메이션과 만화야말로 21세기 일본 재생의 원동력이라고 주장하였으며, 또한 그는(櫻井孝昌, 2010a: 220-221) 일본이 부흥하기 위해서는 갈라파고스화⁴⁾ 전략을 통해 세계적 경쟁

- 1) 일본 애니메이션의 원형중 하나로서 평가받고 있는 연속식 에마키(絵巻, 두루마리로 된 일본의 이야기·전설에 관한 그림)는 12세기 후반 교토에서 역사적 전환기를 목격한 예술가(승려, 궁정작가)들이 국내의 선행 미술작품이나 자신의 기록적 에마키나 사적인 회화 등 다양한 경험을 축적하면서 새로운 표현법의 힌트를 얻어, 전혀 새로운 '시간적 시각예술'의 가능성을 발견하였다. 그 후 지배층의 후원을 얻어 당시 책으로 정리되어 있던 설화가운데 재미있는 소재를 선정하여, 스토리텔링성향이 있는 '시간적 시각예술' 즉, 연속식 에마키를 창조하였다(高畑勲, 1999: 11).
- 2) 가토 슈우이치(加藤周一, 2005: 321-345)가 제시한 일본문화의 주요 요소 간 상관관계를 살펴보면 다음과 같다. 일본이라는 공간적 측면에서 공간과 현재주의는 집단주의와 관련되어 있다. 이에 비해 시간적 측면에서 시간과 현재주의는 현재주의와 관련되어 있다. 따라서 집단주의와 현재주의는 같은 차원의 문제라고 설명하였다. 이러한 종류의 문화가 발전하면 감각적 애니메이션 세계로 연결되는 것이다. 그는 애니메이션이 가지는 문화원형적 근거(뿌리)를 인형극, 가면극, 에마키(絵巻)에서 찾고 있다.
- 3) 애니메이션은 여러 사람이 함께 작업을 하지만, 개인의 창조성을 유지해야 한다. 일본인들은 개인보다는 소속 집단과 사회를 우선시하면서 자기 맡은 업무에 충실한 집단주의 문화를 가지고 있다. 또한 일본의 창작자들은 하나의 이야기를 어떻게 표현할 것인가에 대하여 끊임없이 자기 개발을 계속하는 크리에이터로서의 장인정신을 가지고 있다(조성기, 2009: 16).
- 4) 갈라파고스화(Galapagos Syndrome)는 자신들만의 표준만 고집함으로써 세계시장에서 고립되는 현상을 뜻하는 말로, 주로 일본 IT산업의 상황을 일컫는 말로 쓰인다(네이버백과사전, 2012). 그러나 사쿠라이(2010a)는 애니메이션의 경우 일본인이 고립을 자초하면서 일본만의 독특한 애니

력을 유지해 나가야 한다고 설명하였으며, 애니메이션과 패션이 결합된 ‘귀엽다’의 개념화가 일본 경제가 다시 부흥하는 핵심적인 요소라고 주장하였다. 스기야마 토모유키(杉山知之, 2006: 244-245)는 만화와 애니메이션을 비롯한 대중문화와 미디어 기술을 접목한 문화콘텐츠 산업이 일본의 경쟁력이라고 설명하였다.

그 외 김영심(2004)은 일본 애니메이션에 나타난 문학작품, 샤머니즘, 민속, 온천, 유령·요괴, 신앙과 종교 등 다양한 문화 장르를 소개하고 있으며, 김윤아(2002)는 <센과 치히로의 행방불명>, <모노노케 히메>를 통하여 일본적 바리데기와 진오귀굿에 대해 설명하고 있다. 조미라(2009)는 상상력의 미학·신화로 만나는 한국과 일본의 애니메이션에 대해 작품 소개와 함께 작가의 제작 의도를 심층 분석하고 있다. 특히 죽음을 바라보는 두 개의 시선이라는 관점하에 한국의 <오세암>과 일본의 <반딧불의 묘>를 비교 설명하고 있다. 김준양(2006)은 일본 애니메이션의 원근법과 그 효과라는 차원에서 일본 애니메이션의 역사와 작품 세계를 조망하였으며, 박규태(2001: 48)는 ‘아마테라스’에서 ‘모노노케 히메’까지 종교로 읽는 일본인의 마음을 분석하였다. 저자는 일본의 문화 수용 현상을 용광로로 표현하면서, 천여 년 간이나 두 개의 이질적인 종교(신도와 불교)가 공존하면서 신불이라는 새로운 신관념을 만들어낸 일본의 신불습합은 세계 종교사의 유래가 없다고 주장하였다. 야마구치 야스오(2005)는 일본 애니메이션 산업의 초창기에서 현재까지 애니메이션의 발전과 이에 종사했던 작가, 제작, 작품계보를 소개하고 있으며, 황의웅(1998)은 일본 애니메이션을 이끄는 7인의 사무라이(미야자키 하야오, 타카하타 이사오, 데즈카 오사무 등)의 작품 세계에 대해 심층 분석하였다. 한국만화애니메이션학회(1999)는 일본 애니메이션의 분석과 비판 측면에서 다수의 논문(일본 애니메이션의 특성과 한국적 수용에 관한 연구, 일본 애니메이션의 연구시각 분석, 일본 애니메이션 장르 연구, 일본 애니메이션의 스펙터클과 테크노 오리엔탈리즘)을 소개하고 있다. 그 외 미야자키 하야오의 작품세계를 집중 조명한 도서로는 황의웅(1997, 1998), 박인하(2006), 노사카 아키유키(2003), 시미즈 마사시(2004) 등이 있다.

인도의 애니메이션에 관한 선행 연구 자료 및 논문은 다음과 같다. 간티(Ganti, 1997)는 인도 볼리우드(Bollywood)에 대한 영화를 소개하면서, 특히

메이션 세계를 추구한 것이 지금은 전 세계인들에게 ‘아니메(Anime)’로 불리면서 일본식 애니메이션의 가치를 인정받고 있다고 주장하였다.

신화를 바탕으로 한 영화나 TV 시리즈가 인기를 끌고 있다고 소개하고 있다. 하진희(2010)는 인도의 지혜와 아름다움이 담긴 신화에 대해 ‘신들의 이야기, 여신들의 이야기, 자연신 이야기, 자연예찬, 신과 인간의 이야기, 왈리 이야기’ 등에 대해 미술작품의 예를 들어 설명하고 있으며, 비카스 스와루프(2007)는 슬럼독 밀레어네어의 원작 장편 소설에 대해 소개하고 있으며, 김현혁(2005)은 2005년 인도 영화산업을 결산하면서, 애니메이션 영화의 성공요인에 대해 간략히 기술하고 있다.

한편 애니메이션의 분류체계에 관한 선행 연구를 살펴보면 다음과 같다. 일본 문화청⁵⁾은 일본문화재를 유형문화재(건조물, 미술공예품), 무형문화재(예능, 공예기술), 민속문화재(유형, 무형), 기념물(유적, 명승지), 문화적 경관, 전통적 건조물군으로 분류하였다. 한국콘텐츠진흥원(2009)은 문화원형에 대해 네 가지 영역으로 분류하고 있다. 즉, ① 신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등의 이야기형 소재, ② 회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등의 예술형 소재, ③ 전투, 놀이, 외교, 교역 등의 경영 및 전략형 소재, ④ 건축, 지도, 농사, 어로, 음악, 의학 등의 기술형 소재로 나누고 있다. 한국외국어대학교 일본연구소(2006)는 일본의 전통문화를 선불교, 다도, 우키요에, 하이쿠, 예능(노, 가부키, 분라쿠), 마쓰리로 나누었다. 중앙대학교 한일문화연구원(2008)은 일본의 문화콘텐츠를 문화예술, 공연예술, 전통예술, 미디어예술, 첨단예술로 나누고 있다. 임영철(2004)은 일본지역 내 우리 문화원형을 예능과 학문, 축제와 일상생활, 종교, 외교와 조선 통신사, 유형예술(회화, 도자기, 조각), 불교전파와 설화 등으로 분류하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 일본 애니메이션 작품에 관한 선행연구는 다수 존재하고 있으나, 그 속에 담겨있는 일본 애니메이션의 사회문화적 배경에 대한 연구는 부족한 편이며, 인도 애니메이션의 경우 연구의 초기단계의 모습을 보이고 있다. 또한 애니메이션 분야에서 인문학적 연구의 토대로 활용하거나 문화콘텐츠의 창작소재를 개발하고자 할 때 참고할만한 전통문화의 체계 및 분류에 관한 연구가 다소 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 애니메이션과 전통 문화를 접목하여 신화를 바탕으로 한 일본과 인도의 애니메이션 작품을 분류하고, 분석하는 의미 있는 연구가 될 것으로 기대된다.

5) 일본 문화청 <http://www.bunka.go.jp/bunkazai/shoukai/index.html> (접속일: 2012. 3. 13).

2. 일본·인도 애니메이션의 신화적 요소

1) 일본 애니메이션의 신화적 요소

일본 애니메이션은 신화, 전통적인 공연, 미술의 정중동의 아름다움을 표현 하는데 기반을 두고 있고 있으며, 그중에서 신화를 바탕으로 한 일본 애니메이션을 살펴보면 다음과 같다. <3X3 아이스>(1991)는 반은 소녀이고 반인 괴물인 주인공을 등장시켜, 문화적 상상력을 자극하고 있으며, 이는 일본의 전통 종교인 신도에서 차용한 것이다(조성기, 2009: 132). <오! 나의 여신님>(1993)에서는 벚꽃나무로 등장하는 ‘위그드라실’이 다른 차원으로 연결시켜주는 통로 역할을 하고 있으며, 이는 일본의 신화가 아닌 북유럽의 신화를 바탕으로 하여 일본 특유의 종교적 혼합주의를 반영하고 있다. <천지무용>(1992)은 태양의 여신 ‘아마테라스’와 남동생 스나노오의 신화를 기본 줄거리로 하고 있는데, 아마테라스와 스나노오의 이야기는 일본서기, 고서기 양쪽에서 모두 등장하는 일본 실화이다. 또 천지무용에는 일본의 세 가지 신성한 보물이자 신도 문화를 알려주는 검, 보석, 거울의 이미지로 가득 차 있다. ‘테즈카 오사무’는 <불새>(1986)에서는 고고학적이고 역사적인 자료를 가지고 신화가 역사상 실존했던 것처럼 줄거리를 창작하여, 아마테라스를 히메코 여왕이라는 실존 인물로 그리고 있다.

<이웃집 토토로>(1988)에 등장하는 토토로는 거대한 녹나무 아래에 살고 있는 숲의 신령이며, 작품 속에서 등장한 신성한 나무가 일본인에게 종교적인 삶의 부분으로 이해되고 있는 것을 보여주고 있다. <센과 치히로의 행방불명>(2002)은 일본의 전통신화와 애니메이션의 상상력을 결합한 작품이며, 등장하는 캐릭터들과 상황설정 등은 일본의 신화와 민담을 근간으로 하고 있다. 일본의 목욕문화뿐만 아니라 음식이나 복식 등 일본의 서민 곁에서 가장 가깝게 존재하는 고유문화가 소개되고 있다(조미라, 2009: 78). <모모노케 히메>(1997)는 일본이 중세시대에서 근대 시기로 넘어가던 과도기였던 무로마치 시대를 배경으로 자연을 통제하고자 원시림의 방대한 토지를 개간하고 철을 생산했던 일본의 역사를 그리고 있다. 이 작품에서는 뱀뱀치 신, 사슴 신, 들개 신 외에 수많은 신들이 등장하고 있다. <귀절환>(1994)은 신도 민담의 무서운 이야기인 반인·반도깨비인 젊은이 카타코 혹은 코주나의 이야기에서 차용하였으

며, <제도물어>(1991)에서 도쿄에 나타난 악령을 제거한 케이코는 신도 전통에서 가장 강력한 캐릭터인 미코에서 출발하고 있다. <시끌별 녀석들>(1981)에서 주인공은 원피스 스타일의 중국 여성 옷을 뽐내고, 비파줄을 이용한 무술을 사용하고 있는데, 이는 설화 속의 역할로부터 아이디어를 차용한 것이다.

2) 인도 애니메이션의 신화적 요소

동양문화의 보고인 인도의 역사 속에는 신화와 민화를 바탕으로 한 풍부한 애니메이션 소재가 다수 존재하고 있으며, 인도의 애니메이션 제작업체들은 인도의 전통문화를 바탕으로 다양한 자체 스토리 및 캐릭터를 개발⁶⁾하고 있다(전자정보센터, 2005: 18).

인도 애니메이션시장은 신화적 캐릭터를 바탕으로 한 제작이 붐을 이루고 있는데, 이는 신화적 요소가 인도 어린이에게 역사와 문화를 쉽게 접할 수 있게 하고, 제작사 입장에서는 새로운 캐릭터 개발에 따른 위험을 줄일 수 있게 해주고 있다. 이에 따라 인도의 어렵고 복잡한 신화가 어린이들이 쉽게 접근할 수 있도록 새로운 감각의 만화로 재탄생되고 있다. 인도 신화는 종교가 아닌 스토리텔링에 초점이 맞춰져 있는데 여기에 등장하는 신들이 만화책과 만화영화, 텔레비전 쇼 등에 친근한 캐릭터로 재탄생하고 있다. 인도 신화는 인도인의 도덕과 정신세계에 기반을 두고 생활전반의 모태가 되어, 악마와 대항하는 전통적인 신의 이미지가 아닌 인간과 친근한 현대적 이미지로 새롭게 제작되고 있다.

2005년 100% 애니메이션으로 제작된 <하누만(Hanuman)>은 인도 신화 라마야나에 등장하는 서유기의 손오공격인 주인공 하누만의 이야기를 다룬 것이다. <하누만>은 영화의 소재가 가진 종교적인 호소력과 주인공이 펼치는 기상천외한 모험으로 연령에 상관없이 관객들에게 큰 인기를 얻었다. 이 소재는 어릴 때부터 정감 있는 옛날이야기로서 친숙해진 인도 어린이들에게 서양이나 일본의 애니메이션과는 또 다른 재미를 안겨주었다.

인도의 본격 첫 장편 애니메이션 <하누만>을 대히트시킨 인도 페스프르트는 2007년 속편 <하누만의 귀환(Return of Hanuman)>을 국내 370개 영화관에

6) 픽셀(Pixel) 사장인 로비 론카렐리(Robi Roncarelli)는 “인도는 역사적 관점에서 다양한 애니메이션 영화와 TV 시리즈에 적합한 신화와 민화를 바탕으로 한 소재를 보유하고 있다”고 주장하였다(전자정보센터, 2005: 7).

서 개봉되었다. 인도 신화에 등장하는 ‘원숭이의 신’이 소년의 모습으로 현대에 나타난다는 이야기로서 어린이와 가족 단위 관람객에 많은 인기를 얻었다. <하누만의 귀환>에서 소년 하누만은 하늘을 날면서 적과 싸우고 지구를 구하는 슈퍼히어로의 모습으로 인도 어린이에게 매우 큰 인기를 얻었다.

<내 친구 가네샤>(2007)는 인도에서 가장 인기 있는 신이자 코끼리 형상을 한 가네샤라는 절대 신의 탄생설화를 비롯하여 여러 이야기를 한데 묶어놓은 애니메이션이며, 어린이들에게 교훈적이고 긍정적 마인드를 심어주기 위해 신화의 내용을 아주 작은 부분까지 섬세하게 다룬 작품이다. <췌타 빔(Chhota Bheem)>은 2009년도에 튜너 엔터테인먼트(Tuner Entertainment)의 어린이 방송채널 <포고(Pogo)>에서 방영된 TV 애니메이션이며, 인도 대서사시 마하바라타(Mahabharata)의 전쟁영웅인 빔(Bheem)을 모티프로 용감한 어린이 영웅을 다룬 시리즈물이다.

드림웍스 애니메이션사의 <몽키스 오브 발리우드(Monkeys of Bollywood)>는 고대 인도의 힌두교 신화인 라마야나가 원작이다. 동 작품은 인도의 수도 뭄바이를 배경으로 원숭이 커플이 초자연적인 악마와 싸우는 과정을 뮤지컬풍의 모험담으로 그려낼 계획이며, 2012-13년 개봉 예정이다. 이러한 작품들의 지속적인 등장은 마하바라타, 라마야나, 아크바르와 비르발 이야기 등 무궁무진한 인도의 신화와 전래동화 등의 전통 문화를 소재로 흥행에 성공할 수 있다는 새로운 가능성을 보여주고 있다. 그 외에도 <다섯 형제: 다섯 전사들(Pandavas: The Five Warriors)>(2000), <붓다의 전설(Legend of Buddha)>(2004), <크리쉬나 - 탄생(Krishna-The birth)>(2006), <크리쉬나 - 집을 나서다(Krishna - The Makhhan Chor)>(2007), <러브 쿠쉬(Luv Kush)>(2007) 등이 대표적인 작품이다.

III. 애니메이션에 나타난 신화 관련 콘텐츠 분석

1. 조사 개요

본 연구에서는 일본과 인도의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품을 분석한다. 이를 위해 관련 문헌 조사, 인터넷 사이트 검색을 통하여 신화를 주제로 한 양국의 작품을 선정하고, 선정된 작품을 시청하면서 실제 신화 및 전통성을 담고 있고 있는지를 확인하는 과정을 거쳤다. 구체적으로 살펴보면 일본 애니메이션의 경우 구건서(2011)의 <일본 애니메이션과 사상>속에 나타난 일본의 시대적 애니메이션 분류 및 작품 소개⁷⁾, 조성기(2009)의 주제별 애니메이션 분류⁸⁾ 등을 참고하여 II장의 선행연구에서 밝힌 신화 관련 애니메이션 작품을 1차적으로 선정하였다. 선정된 작품을 실제 시청을 통하여 신화 및 전통성이 어느 정도 담겨있는 가를 확인해 본 결과, 대부분의 작품이 상징적으로 신화적 모티프를 차용하거나 신화를 현대적으로 해석한 작품이 많았다. 이에 따라 신화적 요소와 전통성을 갖춘 작품으로 시대적·시간적 요소를 감안하여 선정한 작품이 <천지무용 양황귀(1992)>, <센과 치히로의 행방불명(2001)>, <불새 여명편(2004)>, <귀신전(2011)>⁹⁾이다.

인도 애니메이션의 경우, 인도 애니메이션에 대해 정보를 제공하고 있는 사이트(This list of animated feature films¹⁰⁾, List of Bulletwood films¹¹⁾)를

7) 구건서(2011: 13-15)는 일본 애니메이션을 전사적으로 연구하기 위해서 일본의 사회변화를 제국화기(1868-1953), 성립기(1946-1962), 자립기(1963-1970), 성장기(1971-1980), 대국화기(1981-1990), 국제화기(1991-2000), 네오국제화기(2001-현재)로 구분하고, 그 과정에서 일본 애니메이션의 특징, 작품, 감독, 사상과 시대성을 구체적으로 소개하고 있다.

8) 조성기(2009: 6-9)는 일본 애니메이션을 8개 주제로 나누어 작품을 분류하고 구체적인 작품을 설명하였다. 분류한 주제는 ‘일본의 정치와 사회’, ‘일본의 경제와 산업’, ‘무사도’, ‘모노노아와레의 미학’, ‘신도’, ‘일본 전통예술의 영향’, ‘과학에 대한 상상력’, ‘여성관’ 등이다. 이중 본 연구에서 중점적으로 검토한 분야는 ‘신도’, ‘일본 전통예술의 영향’을 주제로 한 작품이다.

9) <천지무용>에 관한 작품 중 1차적으로 첫 극장판인 <천지무용 in love>를 고려하였으나 신화적 내용이 부각되지 않아, 1992년 OVA용으로 만들어진 <천지무용 양황귀>를 선정하였다. 미야자키 하야오의 <원령공주>의 경우 <귀신전>과 비슷한 면(예를 들어 자연을 지키려는 종족과 개발하려는 종족간의 싸움)이 많고, 미야자키 하야오의 작품 <센과 치히로의 행방불명>가 분석 대상이어서 한 작가의 두 작품을 분석하는 것이 바람직하지 않다고 판단되어 배제하였다. <불새>의 경우 극장판인 <불새: 봉황편>을 분석하려고 하였으나, 시청 결과 봉황편에는 신화적 내용이 나 인물이 나오지 않아, 히미코 여왕이 등장하는 2004년 TV판 1-4회 <불새: 여명편>을 선정하였다.

통해 관련 자료를 수집하여, 인도 신화를 소재로 한 주요 애니메이션 작품을 1차 정리한 것이 <표 1>이다.

<표 1> 신화를 주제로 한 인도 애니메이션 목록

No.	제목	제작년도	감독	신화(인물)
1	Ramayana: The Legend of Prince Rama	1992년	Ram Mohan / Yugo Sako	라마야나
2	Pandavas: The Five Warriors	2001년	J. D. Jerry	마하바라타
3	Hanuman: The Complete Saga	2005년	Vasant Gajanan Samant	하누만
4	Little Ganesha	2007년	Cliford	가네샤
5	Baal Hanuman	2007년	Pankaj Sharma	하누만
6	Return of Hanuman	2007년	Anurag Kashyap	하누만
7	Ramayan	2007년	Gunjan Kalra	라마야나
8	Bal Ganesh 1	2007년	Pankaj Sharma	가네샤
9	Luv Kush	2007년	Rana	라마야나(라바, 쿠사)
10	My Friend Ganesha I	2007년	Rajiv S.Ruia	가네샤
11	Bal Ganesh 2	2009년	Pankaj Sharma	가네샤
12	My Friend Ganesha II	2009년	Rajiv S.Ruia	가네샤
13	Little Krishna	2009년	Vrindavan ka dulara	크리쉬나
14	Ravana: The Great Warrior	2009년	Ashtam	라마야나
15	Baal Hanuman 2	2010년	Pankaj Sharma	하누만
16	My Friend Ganesha III	2010년	Rajiv S.Ruia	가네샤
17	Ramayana: The Epic	2010년	Chetan Desai	라마야나
18	Lava Kusa: The Warrior Twins	2010년	Dhaval Satyam	라마야나(라바, 쿠사)
19	Bal Hanuman: Return of the Demon	2011년	Pankaj Sharma	하누만

<표 1>에서와 같이 신화를 주제로 한 19개 작품 중에서 가네샤 6회, 하누만 5회, 라마야나 5회, 크리쉬나 1회, 마하바라타 1회를 보이고 있다. 이에 따라 신화를 주제로 한 작품으로 가장 많이 등장하는 가네샤, 하누만, 라마야나, 크

10) http://wpedia.goo.ne.jp/enwiki/List_of_animated_feature_films#2010s (접속일: 2012. 2. 10).

11) http://wpedia.goo.ne.jp/enwiki/List_of_Bollywood_films (접속일: 2012. 2. 10).

리쉬나를 주제로 한 작품 중에서 각각 1편씩 선정하였다. 구체적으로 살펴보면, 하누만을 소재로 한 작품 중에서 <하누만의 귀환(Return of Hanuman, 2007)>은 인도 전통문화와 종교에서 소재를 차용하여 하누만을 현대적으로 재해석한 3D 애니메이션으로 작품의 완성도가 높았으며, 흥행에도 크게 성공한 작품이다. 가네샤를 주제로 한 작품 중에서 <발 가네샤 1(Bal Ganesh 1, 2007)>는 서양의 3D 애니메이션에 비하여 기술 수준은 떨어지지만, 인도 문화의 아름다움을 고스란히 담아낸 작품으로 개봉 당시 인도의 어린이들에게 열광적인 인기를 누렸다. ‘라마야나’를 소재로 한 작품 중에서 <라마야나: 대 서사시(Ramayana: The Epic, 2010)>은 3D 영화를 보는 듯한 착각이 들 정도로 영상, 음향 등 기술적인 면에서 다른 작품을 압도하고 있으며, 작품 곳곳에 재미적인 요소를 배치하여 관객들을 작품 속에 몰입하게 만들었다. 크리쉬나를 소재로 한 작품 중에서 <리틀 크리쉬나(Little Krishna, 2009)>는 크리쉬나 신화를 기초로 7년간의 연구 조사와 2년 반의 긴 제작기간을 거친 완성도 높은 작품이다.

위와 같은 선행연구 및 실제 애니메이션 시청을 통해서 선정한 일본과 인도의 각각 4개 작품(일본: 천지무용 양황귀, 센과 치히로의 행방불명, 불새 여명편, 귀신전, 인도: 하누만의 귀환, 발 가네샤 1, 리틀 크리쉬나, 라마야나: 대 서사시)에 대해서 각 작품당 줄거리, 신화적 요소, 주인공(캐릭터), 전통 문화적 요소(의상, 건축, 춤·음악, 기타)를 비교·분석하였다.

2. 일본의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품

일본의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품을 연도별로 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 일본의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품

작품명	천지무용 양황귀 (TenchiMuyo)	센과 치히로의 행방 불명(Spirited Away)	불새 여명편 (Phoenixreimei-hen)	귀신전(Legend of the Millennium Drago n) ¹²⁾
타이틀				
제작 연도	1992년	2001년	2004년	2011년
감독	야타가이 켄이치	미야자키 하야오	다카하시 료스케	가와사키 히로즈구
제작사	AIC	STUDIO GHIBLI	TEZUKA PRODUCTIONS	Studio Pierrot
타입	2D 애니메이션 OV A ¹³⁾	2D 애니메이션	2D 애니메이션 TV	2D 애니메이션
장르	공상과학	판타지	역사 판타지 &어드벤처	역사 판타지&어드벤 처
러닝 타임	25분 x 6편	124분	25분 x 4편	98분
배경	현대 + 우주	현대 + 미지의 세계	3세기	현대 + 헤이안 시대

12) 이 작품은 2011년도 일본 문화청 미디어 예술축제 애니메이션 부문 우수상을 수상했다. 영화의 감독은 <스피리드(1998)>으로 장편 영화에 데뷔한 가와사키 히로즈구이다(네이버 영화, 2012).

13) OVA(Original Video Animation, 오리지널 비디오 애니메이션 혹은 독립 애니)는 TV 방송이나 영화관에 상영되지 않고 오로지 비디오샵에서 파는 애니메이션을 뜻한다. 대한민국에서는 거의 DVD로 판매된다(위키백과사전, 2012). 본 연구에서 신화와 관련된 일본과 인도의 애니메이션을 조사한 결과 인도의 경우 신화를 바탕으로 한 극장용 애니메이션 작품이 다수를 차지

1) 줄거리

<천지무용 양황귀>의 주인공, 마사키 신사 집안의 아들인 마사키 텐치는 평범한 고등학생이다. 여름 방학 중에 신사의 뒷산에 봉인되어 있다는 도깨비 전설에 대한 호기심을 참지 못하고, 일을 저질러 버린다. 전설은 진실로 밝혀지고, 텐치의 실수로 인해 전설의 파괴적인 악마 료코가 부활한다. 작품이 진행됨에 따라 텐치의 정체, 그리고 그의 할아버지이자 현 마사키 신사의 신관인 인물인 정체가 드러나기 시작한다. <센과 치히로의 행방불명>은 부모가 돼지로 변한 후 요괴와 도깨비들이 살고 있는 이상한 세계에 들어간 소녀 치히로가 부모를 되찾기 위한 모험극을 다루고 있다. 한번 들어오면 누구도 나가지 못하는 신들의 세계에서 치히로는 엄마와 아빠를 구해 나가기 위해 고군분투한다. <불새 여명편>에서 야마타이국의 여왕 히미코는 늙어가는 것을 무서워하여, 영원한 젊음을 가져다주는 불새의 피를 원하고 있었다. 야마타이국의 무사인 사루타히코는 불새의 피를 얻기 위하여 구소마를 침공한다. 약사로 변장한 야마타이국의 간첩 구즈리의 안내로 침공은 성공하지만, 불새는 잡지 못했다. 몇 년 후, 히미코는 새롭게 군사를 모아 불새를 손에 넣지만, 히미코는 피를 마시지도 못하고 숨을 거둔다. <귀신전>은 나약한 중학생이 싸움을 통해서 성장해 가는 이야기를 시공을 뛰어 넘은 장대한 스케일로 그려진 애니메이션이다. 교토에 사는 내향적인 중학생 텐도 준은 뜻밖의 일로 1200년 이전의 헤이안 시대에 타임슬립해 버린다. 헤이안 시대에는 사람들이 두려워하는 귀신이라는 존재가 있었다. 준은 스님인 켄도에 의해 이끌려, 귀신과 싸우는 동안 귀신의 정체를 알게 되고, 자신의 출신 배경을 알게 된다. 그리고 진정으로 싸워야 할 상대가 누구인가를 깨달은 준은, 귀신들과 함께 목숨을 건 싸움을 건다.

2) 신화적 요소

<천지무용 양황귀>에서는 신화를 차용하고 있으며, 등장인물과 줄거리는 신화에서 많이 변형되어 표현되고 있다. 주인공인 텐치가 할아버지가 지키고 있는 신사에서 여름방학을 보내면서 몇 백 년 전에 ‘요쇼’라는 조상에 의해 가

하고, TV용이나 OVA의 시리즈물에 비해 시리즈가 아닌 1편이어서 분석이 용이하여, 극장 개봉작을 중심으로 분석하였다. 이에 비해, 일본에서는 신화를 바탕으로 한 전통성이 풍부한 극장용 애니메이션을 부족하여, TV용 및 OVA를 분석 대상에 추가하였다.

두어진 요괴를 풀어주는 길로 이야기는 시작된다. 요괴는 신사의 깊은 곳에 밧줄로 묶여 있는 바위를 푸는 것으로 인하여 봉인이 해제된다. 우주에서 온 등장인물들의 우주선은 밧줄과 하얀 종이 사슬이 매달린 우주 신목(神木)에 의해 조종되고 있다. 여기에 나오는 밧줄, 나무 등은 일본의 신도 신화와 관련성이 있는데, 이는 아마테라스(天照)¹⁴와 스사노오(須佐之男)와 관련되어 있다(박규태 2006: 24-30). 아마테라스가 돌아오지 못하도록 바위 계곡 입구를 밧줄로 가로 질러 매어왔다고 신화에서는 말하고 있다. 밧줄은 물건과 장소를 정화하고 신성하게 하기 위해 사용되는데, 그러한 밧줄로 나무를 묶는 것은 그 나무를 신성시 하는 것이다. 즉, 밧줄은 신성한 장소를 표시하고 악을 접근하지 못하게 하는 경계로 사용된다. 또한 <천지무용 양황귀>에서는 검, 보석, 거울 등이 나오는데, 주인공인 텐치가 밧줄로 묶여진 장소에 들어가서 조상 대대로 내려오는 검을 찾는 계기로 작품이 시작된다. 여기에서 등장하는 검, 보석, 거울은 일본의 세 가지 신성한 보물이자 신화를 상기시켜주는 물건이다. 검은 스사노오가 야마타 노오로치(八岐大蛇, 일본 신화에 등장하는 상상의 괴물)를 쓰러뜨리는데 사용되었다고 전해지고, 보석과 거울은 아마테라스의 소유물로 알려져 있다.

<센과 치히로의 행방불명>에서는 신들의 세계에서 이야기가 펼쳐지며, 일본의 종교적·사상적 배경이 잘 드러나 있다. 일본인은 특정의 절대적 존재에 의지하지 않고 주변의 많은 것들로부터 신앙의 대상을 찾아왔던 것이다. 치히로가 빠져든 미지의 세계에서는 토지신이나 다양한 하급신, 반 요괴와 도깨비들을 만날 수 있다. 이 영화에서 수많은 신들이 밤낮이고 줄을 지어 찾는 곳이 있는데, 바로 목욕탕이 그곳이다. 목욕탕에서 신들은 돈을 내고 사람의 시중을 받으며 목욕을 즐긴다. 신을 전지전능한 존재가 아니라 인간처럼 목욕을 즐기고 인

14) 아마테라스 오오가미(天照大神)는 일본 신화에 등장하는 태양신(日神)으로, 일본 천황의 조상신(祖上神)로 알려져 있다. <니혼쇼키(日本書紀)>와 <고지키(古事記)>에 기록되어 있는 일본 신화에 따르면, 천지가 생성된 후 음양이 화합하여 생겨 신들 중 이자나기 노미코토(伊弉諾尊)는 오노고로라는 섬을 만들고 그곳에 내려와 남매인 이자나미와 결혼하였다. 이들은 현재의 일본 열도와 산천초목, 그리고 여러 신들을 만들어 냈다. 그리고 일신(日神)과 월신(月神)을 낳았는데 이자나기 노미코토의 왼쪽 눈에서 태어난 일신이 아마테라스 오미카미(日照大神)이다. 아마테라스는 일본 황실의 직계 조상으로서 이세신궁에 모셔져 있으며, 일본 황실의 보물로 보관되어 있는 삼종신기 중 거울로 상징되고 있다. 일본의 초대 천황인 진무천황이 아마테라스의 자손이라는 점은 역대 일본 천황을 살아있는 신, 즉 현인신(現人神)으로 여기는 근거가 되었다(네이버 백과사전, 2012).

간과 함께 살아가는 존재로 인식하는 것이다. 그곳은 옛날부터 이 나라에 살던 영혼들이 병과 상처를 고치는 온천마물로 치히로가 맞서게 될 신(神), 영(靈)등도 역시 모두 ‘물’에 집중 되어있다. 치히로가 싸움을 벌이고 상처를 받고 다시 일어서는 모든 곳에서도 물은 빠지지 않는다. 특히 친구인 ‘하쿠’는 물의 정령으로 물을 의인화하여 하나의 인격체가 되어 하쿠에게 신적인 능력을 가미하여 보는 이에게 하여금 신성스러움을 느끼게끔 한다. 즉 자연물에 영혼이 깃들어 있다고 여기는 신도사상은 자연물에 대한 믿음이 이 작품에서 ‘물’로 정해지고 물을 중심으로 믿음이 성립되고, 파괴된 후 다시 치유 받는 순환과정을 볼 수 있다. 이 작품에서 신은 배경이 되고 주제가 되고 스토리를 엮어나가는 기둥이 된다. 영화 마지막 부분에 나오는 오물의 신, 강의 신, 얼굴 없는 요괴 등은 우리를 둘러싸고 있는 자연 만물들의 모습을 의인화시켜 보여주고, 특히 그들이 인간만큼 고통과 아픔을 겪어왔다는 사실을 부각시킨다. 이 작품에는 수많은 신들의 다양한 모습을 만들어낸 상상력과 그 신들의 캐릭터들이 알맞은 성격을 부여받아 위치하고 있으며, 그러한 신들은 특히 신도사상에서 비롯된 자연물과 연결되어 있음을 알 수 있다.

<불새¹⁵⁾ 여명편>에서 아마테라스는 히미코 여왕이라는 실존했던 인물로 그려지고 있다. 히미코(卑彌呼) 여왕은 일본 고대 야요이시대의 무녀이며, 이후 야마타이국의 여왕으로 추대되어 일본 역사상 최초의 여왕이 되었다. 한편, 이자나미(伊邪那美)는 일본 신화에 등장하는 여신으로 일본 신화의 창조신이다. 그는 이자나미의 아내로서 많은 섬과 신을 낳았고, 이자나미가 죽자 그를 구출하기 위해 지하 세계에 내려갔지만 실패한다. <불새 여명편>에서는 히노야마 마을에 살고 있는 어린아이로 나오며, 사루타히코의 양자로 길러진다.

<귀신전>에서 야마타 노오로치는 눈이 불타는 듯 빨갛고 하나의 몸에는 여덟 개의 머리와 꼬리를 가지고 있다. 그리고 몸에는 딱딱하고 날카로운 비늘이 뽁뽁하게 나있으며, 그 길이는 여덟 개의 계곡과 산등성이에 이르렀으며 더욱이 배에는 항상 피가 물방울 같이 빛나는 듯 했다고 신화에 기록되어 있다. 야

15) <불새>는 데쓰카 오사무가 일본역사에 기초하고 많은 상상력을 동원해서 이야기를 만들어 낸 오리지널 작품이라는데 가치고 있다. 그 중심에는 일본의 역사적 사실과 사건이 일본적인 표현과 일본적인 자부심을 표출시키고 있다. <불새>는 1954년 잡지 ‘만화소년’에 여명편이 1954년 7월호부터 1955년 9월호까지 게재되었으며, 그 후 ‘COM’과 ‘만화소년’ 등에 연재되었다(구건서, 2011: 394-395).

마타 노오로치는 주인공 텐도 준에 의해 봉인이 풀리고 주인공과 함께 싸운다. 스사노오(須佐之男)는 일본 신화에 등장하는 신 중 하나이다. 아마테라스(天照)와 츠크요미(月讀)는 형제·자매 관계로 이자나기가 황천에서 나와 얼굴을 씻었을 때 그의 코에서 태어났다. 여름에 휘몰아치는 폭풍을 관장하였으나, 난폭한 행동으로 인해 아마테라스가 동굴에 한 때 은신하여 세상이 어두워지는 소동이 발생하자 그 책임을 물어 지상 세계로 추방되었다. 그 후 이즈모노쿠니에서 야마타 노오로치를 퇴치하였으며, 나중에 대지의 신으로 아시하라 나카츠크니를 건설한 오키누누시의 조상이 되었다. 귀신전에서 스사노오는 직접적으로 등장하지는 않지만, 주인공인 텐도준이 스사노오의 피를 이어받은 존재로 등장한다.

3) 주인공(캐릭터)

<천지무용 양황귀>에서 마사키 텐치는 수많은 미인들 사이에서 사랑을 받고 있는 복이 넘친 캐릭터로 그려지고 있으며, 주라이 황가(皇家)인물로서 스스로 깨달은 후 광음검을 쓸 수 있게 된다. 아에카는 주라이 황가의 제1황녀이며, 료코와는 사랑의 라이벌로 그려지고 있다. 료코는 전 우주에서 내로라하는 해적이었던 캐릭터로 텐치의 할아버지인 요쇼에 의해 신사에 봉인되었으나 텐치에 의해 해방되었다. <센과 치히로의 행방불명>에서 오기노 치히로는 이 작품의 여자 주인공이다. 신들의 온천장이라는 이상한 세계로 들어와 갖은 고생을 다 하지만 많은 이들의 도움과 특유의 용기로 돼지로 변한 부모를 구출하는데 성공한다. 하쿠는 이상한 세계로 들어온 후 몸이 점점 사라져 가는 치히로에게 치료법을 알려주고 목숨도 구해준 소년이다. 그의 원래 정체는 센과 깊은 관계가 있었는데, 원래 이름은 니기하야미코 하쿠누시(강의 신)이다. <불새 여명편>에서 나기는 영원히 죽지 않는다는 불새의 전설이 있는 히노야마 마을의 소년이다. 마을이 야마타이국 군대에 의해 멸망한 뒤 야마타이국의 장수 사루타히코에 의해 사냥꾼으로 키워지게 된다. 사루타 히코(猿田彦)는 불새의 여명편에서 태양편에 이르기까지, 불새 전편에 걸쳐 이름을 바꾸어 등장하는 실제적인 주인공격인 인물로 묘사된다. <불새 여명편>에서는 히미코에게 멸망당한 마을에서 살아남은 나기를 구해 사냥꾼으로 양육된다. <귀신전>에서 텐도 준은 15세 중학생이며, 어릴 적 아버지의 죽음에 의한 아버지의 사랑을 잃은 것으로 묘

사된다. 텐도 준은 결정을 못하고 계속 방황하는 모습은 어린아이이지만, 상대의 의향을 무시하는 겐운과는 달리 사람과의 대화를 통해 해답을 찾아내려고 노력하는 어른스러운 일면을 보이기도 한다. 미즈하(水葉)는 귀족을 미워하여 싸우려 하지만, 본심은 싸우고 싶어서 싸우는 것이 아니다. 귀신(Oni)일족 족장(海神)의 손녀로, 물의 기술을 사용한다. 겐운은 귀족의 편에서 귀신 일족 퇴치에 앞장서는 밀교 승려이다. “태평성대”를 원하여, 귀신 일족과의 싸움이 격화됨에 따라, 준을 헤이안시대로 불러 아마타 노오로치를 부활시켰다.

4) 의상

<천지무용 양황귀>에서 대부분 평범한 현대의 옷을 입고 등장하지만, 주라이 황족인 아에카와 사사미는 기모노를 살짝 변형시킨 형태의 옷을 입고 있다. <센과 치히로의 행방불명>에서 목욕탕 직원들과 목욕탕을 찾아오는 신들은 목욕탕 안에서는 무늬 없는 심플한 작업용 유카타를 착용하고 있다. 유바바와 유바바의 언니인 제니바는 전혀 일본 문화와는 관련이 없는 드레스와 액세서리를 착용하고 있다. 그리고 목욕탕에 찾아오는 신들은 찾아오기 전까지 입고 있는 복장은 가면을 쓰고 망토를 뒤집어 쓴 모습을 하고 있다. 치히로가 목욕탕을 나와서 제니바의 집으로 가는 물 위로 떠다니는 전철을 타고 가는 장면에서 그림자 형식으로 표현되는 승객들은 서양식 복장을 하고 있다. <불새 여명편>에서는 부족마다 다른 의상을 입고 있다. 3세기를 배경으로 한 만큼 히노야마의 주민들은 원시부족의 복장을 하고 있다. 천이나 동물의 가죽을 잘라 만든 옷에 허리띠로 고정시킨 옷을 입고 있다. 긴 상의가 허벅지까지 내려오는 형태로 하의 실종 패션이며, 맨발이다. 야마타이국은 바지를 입고 무릎을 끈으로 묶고 구두를 신고 있으며, 전쟁에 나가는 무사들은 일본식 갑옷을 입고 있다. 그리고 히미코 여왕은 무녀의 옷을 입고 머리에 관을 쓰고 있다. 하지만 야마타이국의 평민들은 히노야마 주민들과 비슷한 복장을 하고 있다. <귀신전>에서는 귀족에 해당하는 등장인물은 헤이안 시대의 의상을 입고 있다. 헤이안 시대의 의상은 중국의 파오 양식의 옷에서 유래하여, 염색 기술의 발달과 형태와 색, 무늬 등이 현재의 형태로 변한 것이다. 헤이안 시대는 일본 풍토에 적합한 기모노가 만들어진 시기로서 의복도 귀족중심으로 발전하기 시작하였다. 귀신 일족의 옷차림은 귀족이 입은 옷차림과는 다른 일반 평민의 허름한 옷차림으로 그려져 있

지만 특징이 두드러지지 않는다.

5) 건축

〈천지무용 양황귀〉에서는 우주선이나 텐치의 집 외에는 다른 장소는 별로 나오지 않는다. 텐치의 집은 현대식 양옥이고, 텐치 할아버지가 지키는 신사는 전통적인 일본 신사의 모습을 그대로 도입하고 있다. 〈센과 치히로의 행방불명〉에서는 치히로와 치히로의 부모가 처음 온천장에 도착했을 때, 온천장 근처의 음식점들은 중국 원난성의 리지앙을 배경으로 탄생되었다고 한다. 화려한 빨간 등불들로 이루어진 곳으로, 치히로의 부모는 이곳에서 음식을 먹다가 돼지로 변신한다. 온천장의 건축 스타일은 에도시대 건축물에 가깝게 표현되어 있는데, 미야자키 하야오 감독은 에도도쿄건축공원(江戸東京たてもの園)의 건축물을 보고 영감을 얻었다고 한다. 에도도쿄건축공원은 에도시대의 유명한 건축가들이 모여 살던 곳이다. 〈불새 여명편〉에서는 히노야마의 주민들은 짚으로 만든 움막에서 생활하고 있으며, 야마타이국은 지상보다 높은 위치에 주거용이나 창고시설물을 마련한 건물 형태인 굴립주 건물 방식으로 그려져 있다. 그리고 히미코 여왕이 사는 건물은 지붕 위의 양 끝에 X자형으로 짜서 돌출시킨 치기(千木) 형식을 따르고 있다. 〈귀신전〉에서는 주인공인 텐도준이 현대에서 살고 있는 마을 교토를 실제 교토 사진을 토대로 애니메이션화하여 교토의 건축이 그대로 표현되어 있다. 작품의 배경이 헤이안(平安) 시대로 넘어가서는 귀족 및 절의 건축양식과 도깨비(오니) 일가가 사는 집의 건축양식이 차이가 있다. 귀족 및 절은 중국 및 불교문화의 영향을 받은 모습으로 묘사되어 있으며, 귀신 일족 및 일반 서민들의 집은 짚이나 나무로 만든 지붕으로 지어져 있다.

6) 춤 · 음악

〈천지무용 양황귀〉에서는 일본 전통 음악적인 요소는 전혀 들어있지 않다. 〈센과 치히로의 행방불명¹⁶⁾〉은 미야자키 하야오 감독이 은퇴 선언을 철회하고

16) 〈센과 치히로의 행방불명〉에서는 센과 치히로의 음악은 동양권에서 배출한 최고의 영화 음악가인 히사이시 조(久石譲)가 담당하였는데 그는 〈모노노케 히메〉, 〈이웃집 토토로〉, 〈바람 계곡의 나우시카〉 등의 애니메이션을 비롯해 극영화인 〈하나비〉, 〈키즈 리턴〉 등의 영화 음악을 작곡해 ‘일본 영화 음악의 마술사’라는 격찬을 듣고 있다. 자연의 아름다움을 들려주는 서정적

4년 만에 선보인 역작인데, 미야자키 감독이 작사를 맡았고 수록곡 중 무슈 가 마야즈가 들려주는 ‘슬프다 슬프다, 나 홀로’라는 보컬과 카오나시의 테마송 등이 일본 현지 음악 애호가들의 인기를 얻었다. 일본 애니메이션 영화의 특징 그대로 영화 중간에는 배경음악만 등장하고 엔딩크레딧이 올라갈 때에만 보컬이 있는 음악을 삽입하고 있다. <불새 여명편>에서 배경음악은 오케스트라의 연주로 이루어져 있어서, 일본의 전통 음악과는 거리가 멀다. 작품의 배경이 되는 3세기적인 느낌을 주는 음악은 히노야마 주민들이 축제를 할 때, 타악기를 두드리며 박자를 맞추는 정도이다. 엔딩곡은 유명 가수인 나카시마 미카의 노래이며, 배경음악으로 엔딩곡을 편곡하여 오케스트라 버전으로 활용하고 있다. <귀신전>에서는 헤이안시대의 수도의 장면이 나올 때와 귀신 일족의 일상생활을 그린 장면에서는 일본 전통음악이 삽입되지만, 전투 장면에서는 현대의 전자적 요소가 가미되었다. 강렬한 록 사운드와 전자음이 돋보인다. 그런 현대적 요소에 피리나 샤미센(三味線) 같은 일본 전통 음악을 가미시켰다.

7) 기타 전통 문화적 요소

<천지무용 양황귀>은 아마테라스라던가 스사노오와 같은 신화 속 인물에 대한 언급이 전혀 없기 때문에, 일본 신화에 대한 내용을 모르는 사람이 본다면 작품 속에서 신화나 전통적인 요소를 발견하기 쉽지 않다. 이전의 미야자키 하야오 감독의 주인공들은 천진난만하고 적극적인 성격이 대부분이었으며 뛰어난 능력을 소유하고 있었다. 그러나 <센과 치히로의 행방불명>에서 주인공은 정반대로 아무런 능력도 가지고 있지 않으며 수동적인데, 혼자서 헤쳐 나가야 하는 상황에 빠지면서 자기 속에 숨겨진 힘을 찾게 되는 것이다. 이 영화는 일본의 토속 정령(精靈) 문화를 생생하게 보여준다는 데 특징이 있다. 귀신들이 사는 곳은 일본식 전통 온천장이고, 이곳에 등장하는 일본 각지 전통 민화와 토속신앙 속 귀신과 정령들은 현대 일본인들에게 향수와 추억을 불러일으켰다는 평가를 받았다. <불새 여명편>은 일본 건국신화에 등장하는 신화 및 역사적 인물들이 등장하고, 인물 관계도 신화와 비슷하게 설정되어 있다. 아마테라스를 히미코 여왕으로 만들고, 스사노오를 동생으로 등장시키는 점, 그리

아름다움과 간결한 음악적 선율로 평판을 받고 있다(네이버 인물정보, 2012).

고 사루타 히코와 우즈메가 혼인을 올리는 점을 들 수 있다. 원래 야마타 노오로치는 스사노오가 쓰러뜨리는 전설의 괴물로 신화에서는 전해져 오고 있는데, <귀신전>에서는 스사노오의 피를 이어받은 텐도 준이 야마타 노오로치와 함께 힘을 합쳐 싸운다.

8) 소 결론

네 작품에 전부 해당되는 공통점은 일본의 신화적인 신도(神道)를 배경으로 하고 있다는 점이다. 자세히 살펴보면 <천지무용>, <불새>에서는 아마테라스를 중요하게 생각하고 있고, 스사노오는 <천지무용>, <불새>, <귀신전>에서 모두 언급되고 있다. 의상은 일본 전통 의상인 기모노가 공통적으로 등장하지만, 시대적으로 구분하여 그렸다는 느낌이 있다. 차이점을 살펴보면 <불새>는 신을 인격화 하여 신에게서 인간미를 느끼게 하였으며, <센과 치히로의 행방불명>에서도 신들이 목욕을 하러 오거나, 목욕탕에서 맛있는 식사를 한다거나 하는 점에서는 의인화 한 것이라고 볼 수 있다. 그렇지만, <센과 치히로의 행방불명>에서는 신은 신 그대로 묘사되어 있다는 점에서 <불새>와는 차이가 있다. <천지무용>에서는 소재만 신도에서 따 왔을 뿐 신화가 스토리에 많은 영향을 미치고 있지는 않다. <귀신전>에서도 야마타 노오로치가 등장하긴 하지만 스사노오와 대립하는 원래의 신화 내용과는 정 반대의 스토리를 갖고 있다. 한편, 작품의 시대적 배경도 각기 다르기 때문에 건축이나 의상 면에서는 모두 다른 스타일을 추구하고 있다. 작품별로 그 시대에 걸맞은 건축 양식을 도입하고 있다고 봐도 무방하다. 음악은 전통음악만을 차용하고 있는 애니메이션은 없었고, 대중적으로 인기가 많은 스타일로 편곡하여 현대적인 요소를 가미한 음악 양식을 도입하는 형식을 취하고 있다.

3. 인도의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품

인도의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품을 정리하면 연도별로 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 인도의 신화를 바탕으로 한 애니메이션 작품

작품명	하누만의 귀환 (Return of Hanuman)	발 가네샤 1 (Bal Ganesh 1)	리틀 크리쉬나 (Little Krishna)	라마야나(Ramayana) 18)
타이틀				
제작 연도	2007년	2007년	2009년	2010년
감독	Anurag Kashyap	Pankaj Sharma	Vincent Edwards	Pankaj Sharma
제작 사	Percept Picture Company	Smita Maroo & Pankaj Sharma	Prafull Gade & Ravi Mahapatro	Pankaj Sharma
타입	2D 애니메이션	3D 애니메이션	3D 애니메이션	3D 애니메이션
런닝 타임	1:41:00	1:46:21	1:23:18	1:13:50
배경	현대	고대	고대	고대

- 17) 인도에서 원숭이 신인 하누만과 함께 동물의 형상으로 숭배되고 있는 주요한 신이 바로 인간의 몸에 코끼리의 머리를 하고 있는 가네샤이다. 흔히 가나빠띠(Ganapati)라는 이름으로 불리는 가네샤는 쉬바와 파르바티의 첫 번째 아들로 알려져 있고 쉬바와 관련된 기타 신들 가운데 가장 유명하다. 그는 새로운 시작의 신이자 장애를 제거하는 신으로 믿어져서 힌두교도들은 모든 예배나 의식은 물론 사업 시작, 여행, 집짓기 등과 같은 중요 세속사를 할 때도 가네샤에 대한 예배로 시작한다. 이는 장애를 제거하는 그의 역할 때문으로 보인다. 그는 또한 지혜와 부의 신으로도 숭배된다. 현 힌두교에서는 대체로 모든 종파들이 그를 숭배하고 있고 사원이나 가정, 특히 기업건물 등에 주요 신으로 또는 다른 신들과 함께 모셔져 있다(류경희, 2003: 77-79).
- 18) 라마야나는 ‘라마의 이야기’라는 뜻으로 라마의 인생행로를 의미하며, 구성이나 문체가 정밀하게 짜인 서사시로 시선으로 추앙받는 발미끼의 작품으로 알려져 있다. 영웅 라마의 무용담을 주제로 한 7권, 2만 4천 여 송의 대작인 라마야나는 부수적인 일화의 삽입으로 통일성이 자주 무너지는 마하바라타에 비해 그 내용도 매우 통일적이며, 문체는 다음 시대에 발전하는 궁정시 문체의 경향을 보여주고 있다(이은구, 2003: 256-257).

1) 줄거리

<하누만의 귀환>은 인도 전통 문화와 종교에서 소재를 차용한 발리우드 애니메이션이다. 고대 신이 악마를 지구에서 쫓아내 버렸지만, 인간들의 살생, 자연파괴와 범죄 때문에 지구는 어지럽기만 하다. 원숭이 신 하누만은 지구에 가는 것을 허락받지만, 대신 인간의 몸으로 태어나야만 했다. 인간의 몸으로 태어난 하누만은 따돌림을 당하던 민쿠와 친구가 되어, 그의 문제를 해결해 주고, 악마들 세계에서 내려온 라후케투를 물리치고 마을의 평화를 가져온다. <발 가네샤 1>는 코끼리 머리를 한 인도의 신 가네샤의 탄생과 어린 시절 모험을 그린 3D 장편 애니메이션이다. 파르바티 여신은 남편 시바가 자신의 거처에 마음대로 들어오는 것을 막기 위해, 충직한 수호자로서 아들 가네샤를 창조한다. 어린 가네샤는 어머니의 명령을 지키다 아버지에 의해 목이 잘리는데, 시바는 그의 목숨을 되살리기 위해 코끼리 머리를 대신 붙여 준다. 인간의 몸에 코끼리의 머리를 갖고 부활한 가네샤는 이제부터 술한 모험을 겪으며 성장하게 된다. <리틀 크리쉬나>는 비슈누신의 8번째 화신인 크리쉬나를 소재로 한 애니메이션 시리즈물이다. 이 작품은 바그와트 뿌르나에 적혀 있는 크리쉬나에 관한 500여 편의 이야기들 중 재미있는 내용들을 발췌하여 만들어졌다. 약 5천년 전 크리쉬나는 브린다반 마을의 촌장인 아버지 난다와 어머니 야쇼다 사이에서 태어난다. 악명 높고 거만한 왕 캄사는 크리쉬나를 죽이기 위해 악마들을 보내지만, 어린 크리쉬나가 그들을 무찌른다. 크리쉬나는 강력한 힘을 갖고 있는 무적의 신으로, 아픈 사람을 치유하고, 과일을 황금보화로 바꾸는 등의 절대자적 존재이다. <라마야나: 대 서사시>는 아요디아의 왕 다세라트에게 4명의 아들이 있었고, 성자 비슈와미뜨라를 도와 람이 타다카를 물리치는 데서부터 이야기가 시작된다. 자나크의 왕은 시파의 결혼을 걸고 대회를 개최한다. 람은 쉬바의 활을 부러뜨리고 시파와 결혼을 한다. 자신이 노쇠했음을 안 다세라트 왕은 람이 자신을 이어 왕위를 계승시키려고 했으나 만파라의 계략에 빠져 숲으로 추방된다. 모진 고난 끝에 람은 락쉬만, 시파와 함께 아요디아로 돌아오고, 아요디아 왕국은 평화를 되찾는다.

2) 신화적 요소

<하누만의 귀환>에서 전통적인 신화내용은 등장하지는 않지만 하누만의 신화를 현대적으로 재해석하고 있다. <발 가네샤 1>은 가네샤의 탄생 신화, 다른 사람을 비웃는 짚드라(달)를 없애버리는 교훈적 신화, 시바의 힘을 얻은 수르프다만(악마) 관련 신화, 타카쑤르를 물리치는 카르티케아와 관련된 신화를 다루고 있다. <리틀 크리쉬나>는 어린 크리쉬나에 대한 뿌라나 속 신화의 내용과 거의 일치한다. 이 에피소드에서는 브린다만 언덕을 들어올리는 크리쉬나에 대한 신화가 주요 내용이다. <라마야나: 대 서사시>는 인도의 대 서사시 ‘라마야나’의 내용을 바탕으로 한다. 한편, 이들 네 작품의 공통점은 각각 하누만, 가네샤, 크리쉬나, 람 등 인도에서 인기 있는 힌두교의 주요 신들에 대한 내용을 근간으로 한다. 차이점을 살펴보면 <하누만의 귀환>은 하누만 신을 현대적으로 재해석한 작품이기 때문에 신화 내용은 등장하지 않는다. <하누만의 귀환>을 제외한 세 작품은 인도에서 떠돌고 있는 신들에 대한 이야기, 신화의 내용을 바탕으로 한다. 인도인이라면 누구나 한번쯤 들어봤음직한 이야기들로서 어린이들에게 인기를 끌고 있다. <하누만의 귀환>, <라마야나>에서는 전통적인 신화에 머물지 않고, 현대적인 요소들을 플롯 내 곳곳에 배치하여, 현대 인도인, 특히 어린이들에게 공감을 이끌어 위한 시도가 여러 군데에서 나타난다.

3) 주인공(캐릭터)

<하누만의 귀환>에서 브라만사제 부부의 아들로 다시 태어난 하누만은 장난꾸러기에 천진난만한 아이로 등장한다. 아무리 먹어도 채워지지 않는 하누만의 허기는 아이들에게 많이 먹어야 힘이 세진다는 메시지를 전달하고 있다. 현대의 하누만은 꼬리가 있지만, 전체적으로 인간의 모습을 닮아있다. 이마에는 빈두가 있으며, 쉬바처럼 머리를 땡아 올렸고, 입은 불그스름하며 도끼를 착용하고, 팔찌, 발찌 등 장신구를 둘렀다. <발 가네샤 1>에서 배가 볼록하게 나온 어린아이로 그려진 가네샤는 <리틀 가네샤(2007)>보다 좀 더 ‘사람’답게 변했다. 코와 귀만 코끼리와 흡사할 뿐 사람과 유사하게 묘사되고 있다. 머리카락도 있고, 쉬바처럼 머리를 땡아 올렸으며, 애교머리도 한 가닥 나와 있다. <리틀 크리쉬나>에서 파란색 피부에 배가 볼록 나온 어린 크리쉬나는 귀여움과 익살스

리움으로 호감을 이끌고, 나이를 먹은 크리쉬나(10살)는 현명함과 재치, 힘을 가지고 있는 전지전능한 신이다. 머리를 땅아 올린 크리쉬나는 도끼를 입고, 장신구로 치장하였으며, 머리에는 공작새의 깃털을 꽂았다. 어린이들에게 전지전능한 신 크리쉬나가 자신의 문제를 해결해줄 수 있으리라는 환상을 갖게 해 주는 측면이 있다. <라마야나: 대 서사시>에서 람, 시따, 락쉬만, 하누만, 라바나가 그 주인공이다. 람은 파란색 피부를 가졌고, 근육질 몸매로서 복근에 '왕'자 표시도 있고, 현명하고 훌륭한 군주로 묘사된다. 시따는 아름다운 외모에 당당한 현모양처로 그려진다. 락쉬만 역시 근육질 몸매에 갈색 피부를 가졌으며, 형을 위해 희생하는 형제애를 보여준다. 하누만은 근육질 몸매에 듬직한 덩치, 믿을 수 있는 충실한 부하로 그려진다.

이들 네 작품의 공통점은 인도의 유명한 신 하누만, 가네샤, 크리쉬나, 람을 주인공으로 하고 있다는 점이다. 차이점을 살펴보면 <하누만의 귀환>에서는 하누만과 현대의 민쿠가 주인공이다. 하누만이 보조 캐릭터로서의 역할이 강하며, 캐릭터 별 특징이 구분되어져 있다. <발 가네샤 1>에서는 가네샤가 주인공이다. 보조캐릭터로서 쉬바신과 기타 인물이 등장하기는 하지만, 초점은 가네샤에 맞춰져 있다. <리틀 크리쉬나>에서 크리쉬나가 주인공이며, 여러 보조 캐릭터들이 등장하지만 그 역할은 미미하다. 스토리를 구성하는 인물은 크리쉬나 1인으로 볼 수 있다. <라마야나>에서는 람, 시따, 락쉬만이 주인공이며, 하누만, 라바나 등이 보조캐릭터 역할을 한다. 수많은 인물들이 각각의 스토리, 특징, 성격 등을 가지고 내용을 구성한다.

한편, <발 가네샤 1>은 인도의 미취학 아동을 주요 타깃으로 제작되었고, <리틀 크리쉬나>는 미취학아동에서 10세까지, <하누만의 귀환>에서는 미취학 아동에서 13세까지, <라마야나>에서는 미취학 아동에서 성인까지 커버할 수 있는 탄탄한 스토리 구성을 갖는다는 점에서, 작품 제작년도가 더해갈수록 단순히 어린이들만을 타깃으로 한 애니메이션 작품이 아닌, 성인까지도 관람객으로 흡수할 수 있는 작품들이 등장하고 있다. 이는 주인공인 신들의 나이 및 성격에 따라서도 달라지기도 하는데, 후기 작품으로 갈수록 점차 주인공들이 지혜롭고 현명해지며, 어린아이의 모습을 탈피하는 경향을 보인다. 특히 <라마야나> 같은 경우, 만화영화가 어린이들만을 타깃으로 하며, 어린아이들에게 어필할 수 있는 작품이라는 편견에서 벗어날 수 있게 해주는 작품으로 볼 수 있다.

전체적으로 살펴보면 시대의 흐름에 따라 흥미진진한 스토리와 더불어 개별 성격이 강한 다양한 캐릭터들의 등장이 늘어나는 흐름을 보이고 있다. 캐릭터들 역시 동물의 형태에서 사람의 형태로, 혹은 사람의 형태에서 좀 더 멋지고 예쁜 형태의 사람(ideal type)으로 변화하고 있다.

4) 의상

<하누만의 귀환>에서는 다양한 인도 전통의상이 등장한다. 하누만의 지구 아버지인 브라만 사제는 도끼를 두르고 윗도리를 입지 않는다. 여성들은 사리를 두르고 빈두를 찍었으며, 아이들은 현대 인도의 교복을 입었다. <발 가네샤 1>에서는 남자는 도끼, 여자는 사리를 입고 있다. 또한 금으로 장신구를 치장했다. <리틀 크리쉬나>에서는 등장하는 인물 모두 인도의 전통의복을 입고 있다. <라마야나: 대 서사시>에서는 남성은 도끼, 여성은 사리를 입고 있다. 람과 락쉬만, 하누만은 옷통을 벗었고, 라바나는 멋진 갑옷을 걸치고 있다.

네 작품의 공통점은 남자는 도끼, 여자는 사리를 입고 있는 인도의 전통의복이 모든 작품에 등장한다. 다만 <하누만의 귀환>에서 현대의 남성들은 서양의 의복(서구식 의복)을 착용한 반면, 여자들은 여전히 사리를 입고 있음을 알 수 있다. 전체적으로 살펴보면, 여성은 일관성 있게 사리 및 장신구(팔찌, 목걸이, 귀걸이) 등을 착용하며, 신분에 따라 장신구의 착용빈도만 다를 뿐, 사리는 공통적으로 입고 있다. 반면 남성은 각각의 특징 및 성격에 맞도록 다양한 의상들을 착용한다. 예를 들어, 전사(크샤트리아계급)의 경우 갑옷 등을 착용, 사제(브라만계급)의 경우 브라만 사제의 복장을 착용하는 형태이다.

5) 건축

<하누만의 귀환>에서 하누만이 지구를 둘러보는 과정에서 타지마할이 등장한다. 바즈랑(Bajrang)은 하누만의 다른 이름으로서, 가상의 마을이름으로 생각된다. 찰띠스가르주에 바즈랑푸르(Bajrangpur)라는 시골 마을이 존재하기는 한다. <발 가네샤 1>에서는 히말라야의 까일라쉬(Kailash)가 주 행동무대이다. <리틀 크리쉬나>에서는 크리쉬나의 탄생지인 브린다반 마을에 전통적인 인도의 시골 가옥들이 다수 등장하며, 브린다반 마을이 이 작품의 주 행동무대이다.

<라마야나: 대 서사시>에서는 아요디아 왕국의 궁전이 마치 타지마할과 같은 대리석으로 묘사되었다. 대리석에 황금을 입힌 아요디아 궁전은 그러나 무슬림 양식이 아닌 힌두양식의 꼭대기 구조를 갖는다.

네 작품의 공통점을 살펴보면 각각의 작품에서 주인공(신)들의 주요 활동무대가 나타난다. <하누만의 귀환>의 주요 활동무대는 바즈랑푸르라는 가상의 시골마을이다. <발 가네샤 1>에서는 가네샤의 탄생지이자 쉬바의 거처인 까일라쉬가 주요 활동무대이다. <리틀 크리쉬나>에서는 크리쉬나의 탄생지인 브린다반 마을(브라지 지방)이 주 무대이다. <라마야나>에서는 람의 왕국 아요디아왕국과 단다카 숲이 주 무대이며, 라바나의 거처인 랑카섬도 등장한다. 한편, 각각의 신화의 주 활동무대와 활동시기가 다르니만큼 4개 작품의 건축 트렌드를 파악하기는 어렵지만, 신들의 거처가 점점 화려하게 묘사되고, 현대적으로 표현되고 있다. 특히 과거에 있었음직한 건축양식들(예를 들어 대리석으로 장식된 아요디아 왕국, 크리쉬나의 시골마을 등)을 볼 수 있다.

6) 춤 · 음악

<하누만의 귀환>에서는 경쾌하고 신나며 따라 부르기 쉬운 노래로 발리우드적 음악들이 등장한다. 노래에 맞추어 춤을 추기는 하지만, 전통무용은 아니다. 원숭이들이 악마들과 싸우는 장면, 하누만이 지구를 돌러보는 장면, 원숭이들이 하누만을 돕기 위해 모여드는 장면 등에서 노래들이 등장한다. <발 가네샤 1>에서는 쉬바가 가네샤 때문에 화가 났을 때 탄다바 춤을 춘다. 가네샤가 춤을 출 때 빠가와즈를 연주하면서 춤을 추는 것을 볼 수 있다. 음악은 발리우드의 형태와 비슷하고, 가네샤, 쥐 등이 노래에 맞추어 춤을 춘다. <리틀 크리쉬나>에서는 크리쉬나를 찬양하는 전통음악과 크리쉬나가 피리부는 모습이 다수 등장한다. <라마야나: 대 서사시>에서는 중간 중간(원숭이들이 춤추고 노래하는 부분, 다리를 건설하는 부분 등) 발리우드의 신나는 음악, 노래들이 나오지만 춤은 등장하지 않는다.

네 작품의 공통점은 발리우드적 요소인 춤과 노래가 등장한다는 점이다. 캐릭터들도 노래에 맞춰 춤을 추고, 발리우드풍의 신나는 음악이 주를 이루며, 뮤지컬적 요소가 강하다. 그러나 <라마야나>에서는 스토리에 중점을 두고, 주인공이나 캐릭터들이 춤을 추지는 않는다. 전체적으로 살펴보면 아이들이 쉽게

따라 부를 수 있는 다양한 노래들이 등장한다. 특히 후기작품으로 갈수록, 음악적 요소에도 음악감독 등 많은 인력들이 투입되고 있음을 볼 수 있다. 이는 현대 인도의 발리우드 영화와 마찬가지로 작품에서 춤과 노래가 필수적인 항목임을 알 수 있게 해주는 대목이다. 인도의 전통 무용 또한 작품에 1회 이상씩 등장하는데, 까탁댄스, 판다바 댄스 등 각 지역의 전통 무용들을 볼 수 있다.

7) 기타 전통 문화적 요소

네 작품의 공통점은 브라만 계급인 사제의 권위를 존중하며, 신들에게 제사 지내는 장면 등 현대 힌두교의 전통을 곳곳에서 확인할 수 있다. 뽀짜야트(마을 의회)에서 브라만 의장 혹은 사제계급은 마을의 대소사를 관장하고, 신들에게 의례를 지내는 역할을 한다. 그들의 역할은 과거나 현대에도 변함이 없으며, 현대 인도에서도 사제들에 의해 의식을 치루고, 제사를 지낸다. 또한 평범한 인도인들이 자신의 권위를 높이거나 위기 때 신들에게 제사를 지냄으로써 신들의 환심을 사려한다. 그리고 신들은 그들의 기도를 들어준다.

<하누만의 귀환>에서는 인도의 시골에서 아이를 어떻게 낳는지 보여주는 장면, 브라만사제들이 집 밖에 신상을 모시고 기도를 드리는 장면, 마을에서 어떤 이들이 잘못을 저질렀을 때, 마을 어른들이 민주적인 회의를 통해 결정하고 처벌하는 뽀짜야트와 관련된 장면(하누만이 마을의 모든 곡식들을 먹어치웠을 때) 등이 나온다. 위기가 닥쳤을 때 신전에서 뿌자(제사)를 드리는 장면도 등장한다. <발 가네샤 1>에서는 인도 브라만계급의 사제, 현자들 뿐 아니라 악마들도 쉬바신이나 다른 신들에게 제사지내는 모습이 등장한다. <리틀 크리쉬나>에서는 모든 여인들이 전통의복인 사리를 입고 있으며, 결혼한 여인들은 이마에 빈두를 찍고 있다. 신들에게 제사 드리는 신전은 현대의 그것과 매우 유사하다. 불을 피우고, 희생제를 하고, 음식을 바치는 제사가 이 작품 속에서도 그대로 드러난다. <라마야나: 대 서사시>에서는 브라만 사제를 존경하는 모습이 등장한다. 사제들이 제사를 주도하고, 신에게 기도를 드리면 신이 모습을 드러낸다. 여인을 차지하기 위한 결혼의 모습도 등장하다.

그 외 4개 작품의 공통점은 힌두교의 전통교리를 따르며, 인도의 신화 및 전통문화를 존중함을 알 수 있다. 각각의 작품들에서는 이미 널리 알려진 인도의 신들이 등장한다. 따라서 캐릭터를 만들고, 성격 및 특징을 부여하기 위한 노력

은 필요치 않았으며, 인도의 신화를 토대로 한 작품 전개, 스토리 구상이 가능했다. <하누만의 귀환>은 인도 고대의 전통 신 하누만을 현대로 옮겨왔다는 점에서 새로운 시도로 볼 수 있다. <리틀 크리스나>는 단편 TV용 애니메이션 시리즈를 극장판으로 옮긴 작품이다. TV용 애니메이션에서는 긴장도가 덜하며, 스토리구조의 빈약함이 엿보이지만, 극장 판에서는 이를 보완하여 작품의 완성도를 높였다. 작품의 트렌드를 살펴보면 전반기 2D 애니메이션에서 후반기에는 현실성과 사실성을 강조한 3D 애니메이션으로 변화하고 있다. 이는 특수효과 및 제작, 연출, 편집에 과거보다 많은 인력들이 투입되었고, 제작비용도 증가하는 경향을 보이고 있다. 과거 작품들이 힌디 또는 벵갈리 등 지역 언어로만 제작되었던 반면, 최근의 작품들은 영어 더빙, 영어 자막 등을 입혀, 해외 수출을 고려하고 있다.

8) 소 결론

<하누만의 귀환>은 현대로 돌아온 하누만에게 벌어지는 기상천외한 모험이 야기. 스토리, 음악, 배경, 캐릭터 모든 것이 돋보였던 작품이다. 신들의 이야기를 현대적으로 해석한 장면(예를 들어, 신들과 악마들도 TV를 시청하고, 망원경으로 지구를 들여다보고 있으며, 브라흐마신의 비서가 컴퓨터를 사용하고, 신들끼리도 계약서를 사용하는 등)들에서 탄성과 웃음을 자아낸다. 하누만이 지구를 둘러보는 장면, 원숭이들이 하누만을 돕기 위해 오는 장면 등에서는 현대 세계를 나타내는 예(타이타닉, 타지마할, 911테러, 자유의 여신상, 크리켓, 로켓을 발사하고, 달에 착륙하는 등)도 등장한다.

<발 가네샤 1>는 완벽한 비주얼을 만들어내는 할리우드나 일본의 애니메이션에 비한다면 많이 부족한 편이다. 그러나 가네샤의 유쾌한 활약과 인도의 신나는 음악, 춤이 어우러진 작품은 사람들을 즐겁게 만드는 것이 아름답고 완벽한 영상의 구현만이 아님을 증명해주고 있다. 무엇보다 인도 문화의 아름다움을 고스란히 담아내고 있는 이 작품은 그 자체만으로도 관객들에게 신선한 기쁨을 준다. 영화의 완성도, 미흡한 카메라 워킹, 상투적인 3D를 따져보았을 때, 이 작품은 어린 아이들에게만 어필할 수 있는 애니메이션이라는 비판도 있지만, 개봉당시 열광했던 인도의 어린아이들과 현재의 인기를 생각한다면, 조악하게 여겨지지 않는 노력들의 흔적이라고 생각된다.

<리틀 크리쉬나>는 7~9세 초등학교에 들어가기 전 인도 어린아이들을 위한 애니메이션으로 보인다. 어린 크리쉬나의 신화는 인도에서도 유명한 이야기이며, 이 작품은 신화를 토대로 3D 애니메이션으로 표현했다. TV 시리즈물로 제작된 <리틀 크리쉬나>는 2009년 5월 11일부터 인도방송 닉켈로디언(Nickelodeon)에서 매일 23분간 방영되었으며(13회), 이 이야기들을 묶어 DVD로 제작, 판매되었다.

<라마야나: 대 서사시>는 엔딩 자막에 보이듯이 한편의 작품을 만들기 위해 수백의 기술자들과 제작진이 동원되었다. 워너브라더스 픽처스가 배급하고, 월트디즈니 인디아가 제작에 참여한 것으로 볼 때, 미국의 기술과 인도 신화 라마야나의 콘텐츠가 합쳐져 환상의 작품을 만들 수 있었던 것 같다. 특히 이 작품에서 보이는 배경이나 효과, 캐릭터, 카메라앵글, 특수효과 등 모든 작품에서 지금까지 보아온 인도 애니메이션 작품 중 가장 뛰어난 기술력과 작품성을 갖추었다. 또한 라바나가 비행기를 타고, 망원경으로 라마를 바라보는 등 현대적인 요소들까지 더해져, 마치 한 편의 영화를 보는 듯 한 느낌을 준다. 기본적인 내용은 라마야나의 신화와 일치하지만, 정말 멋진 캐릭터들(마치 게임에 나오는 캐릭터들 같았다), 곳곳의 발리우드적 신나는 음악들, 뛰어난 특수효과들이 완벽한 조화를 이룬 작품이다.

한편, 일본과 인도의 신화와 전통성을 바탕으로 한 애니메이션을 만든 감독들 중에서 본 연구에서 소개된 미야자키 하야오와 판카즈 샤르마의 작품 세계에 대해 비교하면 다음과 같다. 미야자키 하야오¹⁹⁾는 1980년 말 애니메이션 작품을 통해 일본문화의 정체성을 제대로 표현해 주고 있다. <이웃집 토토로(1988)>에서는 철저히 일본을 무대로 하여 자연을 상징적으로 표현하는 토토로와 어린이들과의 만남, 그리고 숲으로의 복귀 등을 그린 것으로, 일본적 정취를 물씬 풍기고 있다. 이 작품은 일본을 기반으로 한 풍경을 세계인의 시각으로는 어떻게 비쳐질까 평가해 보기 위한 시도로서 일본적인 원시의 숲을 세계인의 시야에 넣으려는 생각의 일단을 보여주고 있다. <센과 치히로의 행방불명>은 일본인만이 만들 수 있는 일본의 색깔을 표현한 작업으로 인정받고 있

19) 미야자키 하야오는 애니메이션 세계를 만드는데 신화, 일본의 궁정문학, 일본사, 동화 등과 같은 폭넓은 영역에서 소재를 가져왔다. 특히 파괴후의 세계 등과 같은 현실로부터 이탈한 세계에서 벌어지는 이야기를 독특하게 애니메이션으로 표현하여 세계 애니메이션의 거장으로 자리매김하였다(구건서, 2011: 450).

다. 이 작품은 무대 배경이 일본적 채취가 물씬하다. 대표적인 예가 온천장인데, 온천장의 욕탕 부분이 뚫려 있는 채 천장까지 이어져 있고 그 주위를 복도가 감싸고 바깥에 연회장과 객실을 배치하여 온천을 통해 일본 환락가의 모습을 표현해주고 있다. 동 작품에는 ‘대중목욕탕 센토’, ‘온천에 의한 형벌 쿠카다치’, ‘지고쿠 온천’, ‘목욕과 여성’ 등 일본 문화원형이 잘 표현되어 있다. 이 작품에서 온천장과 목욕을 ‘피로 회복의 장’ 혹은 ‘옛보기의 장’이 아니라 신, 정령, 요괴가 찾아드는 ‘영적인 장소’로 묘사되고 있다. 이처럼 온천장·목욕을 신들이나 요괴, 정령이 찾아오거나 또는 그들이 와서 목욕하는 ‘영적인 장소’로서 일본인이 상상할 수 있는 문화원형에는 ‘겐테이 샤쿠쇼’라든가 ‘겐큐 어순례기’에 나오는 ‘고묘 황후의 목욕 보시 설화’가 그 배경을 이루고 있다. 이 작품이 성공한 요인을 살펴보면 흥미 있는 캐릭터, 스피드감이 넘치고 수준 높은 카메라 워크, 꾸꾸는 듯 한 대규모의 환상의 세계를 체험시켜 주는 점을 들 수 있다. 그 외, 작품에 희망과 꿈에 대한 메시지가 있다는 면, 인간의 그릇된 문명과 문화에 대한 각성을 촉구한다는 면, 자연과 인류의 공존을 추구한다는 면, 일본의 전통을 소재로 한다는 면이다. 그 중에서도 전통의 문제는 늘 그의 작품에서 소개되는 부분이다.

판카즈 샤르마는 본 연구의 분석대상 중 2개(발 가네샤 1, 라마야나) 작품의 감독이다. 그는 TV 애니메이션 시리즈 <후쿰 메레 아카(Hukum Mere Aaka)>를 제작하였고, <발 가네샤(Bal Ganesh, 2007)>, <발 하누만(Bal Hanuman, 2007)>, <발 가네샤 2(Bal Ganesh 2, 2009)>, <발 하누만 2(Bal Hanuman 2, 2010)>, <발 하누만: 악마로부터의 탈출(Bal Hanuman: Return of the Demon, 2011)> 등 인도 신화를 토대로 한 다양한 작품들을 제작하였다. 이러한 많은 애니메이션 작품들을 제작한 그는 현대 ‘인도 애니메이션 영화의 구루’로 추앙받고 있다.

히마찰프라테쉬의 작은 주에서 태어난 그는, 애니메이션 작품들에 매료되어 애슈트 미디어 비전(Astute Media Vision)을 설립하고, 애니메이션 작업을 시작했다. 가네샤, 하누만 등 인도의 유명한 전통 신들을 캐릭터로 잡고, 신화의 내용을 애니메이션으로 담은 그는, 이러한 인도의 전통신화들이 현대의 인도 아이들에게 많은 교훈을 준다고 주장한다. 엔터테인먼트(다양한 연출이 가능한)인 가네샤와 하누만 등을 소재로 한 작품은, 아이들이 주요 타깃이기 때

문에 어려운 스토리나 줄거리들은 중요하지 않다고 말한다. 그는 플롯에 구애 받지 않고, 어린 가네샤와 하누만의 재미있는 모험기와 익살스런 어린 신들을 작품에 담았다고 한다. 당시 인도 영화계는 신화를 토대로 한 작품들이 전무하였고, 그는 인도의 신화를 주제로 한 작품을 제작하기로 결심했다. 아이들에게 인도 신화가 재미있다는 것을 알려주고, 인도 아이들의 기호에 맞춘 코믹적 요소와 특수효과들을 살려 아이들에게 어필했다. 그는 인도의 현대 아이들이 그의 작품 제작을 위한 동기부여가 되고 있다고 이야기한다.²⁰⁾

IV. 결 론

본 연구는 일본·인도의 애니메이션에 나타난 신화적 요소에 관해 비교 분석하는 것이다. 구체적으로 살펴보면, 신화를 소재로 한 애니메이션에 나타난 전통문화에 대해 첫째, 일본과 인도의 신화를 소재로 한 애니메이션 작품을 분류 및 선정하고, 둘째, 일본과 인도의 신화를 소재로 한 각각 4개의 애니메이션 작품에 대해서 각 작품 당 줄거리, 신화적 요소, 주인공(캐릭터), 전통 문화적 요소(의상, 건축, 춤·음악, 기타)를 비교·분석하였다.

연구의 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 일본은 신화라기보다는 주변에 산재한 다양한 신들의 모습을 소개하는 신도(神道)를 소재로 한 작품이 주류를 이루고 있는 반면, 인도는 동양신화의 보고답게 수 많은 힌두교 신을 바탕으로 한 작품이 주류를 이루고 있다. 또한, 일본은 신화의 소재를 차용하거나 상징적으로 해석하여 다양한 연령층을 겨냥한 한 작품이 많은 반면, 인도는 신화의 주인공을 소재로 하여, 주로 어린이들을 대상으로 한 계몽적 작품이 다수를 차지하고 있다. 이는 일본의 애니메이션이 전 세계 어린이들뿐만 아니라 성인들을 포함하는 폭넓은 관객층을 확보하고 있는 반면, 인도는 자국 내 어린이를 주요 관객층으로 간주하고 있기 때문이다. 둘째, 작품 속의 전통 문화적 요소를 살펴보면, 일본은 작품의 시대적 상황을 반영하여 디테일하게 전통의상이나 건축물을 소개하고 있으며, 작품의 음악적 완성도를 높이기 위해 전통 악기와 현대 음악

20) Pankaj Sharma, 2011, "I love kids and when I make a film I take care of their tastes", *Frontier India News Network* (22 June), 10.

을 적절히 섞은 배경음악을 깔고 있는 경우가 많았다. 반면, 인도는 전통의상이나 옛 건축물, 신전 등이 다수 등장하고, 인도 특유의 춤과 음악을 곁들인 발리우드풍의 뮤지컬 형식의 작품이 많았다. 셋째, 분석대상 작품 속에 등장하는 일본 신화에는 대부분의 국가가 가지고 있는 우주 기원 신화라든가 인간 기원 신화가 나타나지 않고 있다. 또한 작품 속에서 신화에 대한 성적 상징이라든가 몸의 담론이 풍부한 반면, 인도 신화에서와 같은 형이상학적 표현은 그다지 보이지 않는다. 이에 비해 인도 신화는 신과 인간을 모두 선악의 구분이 존재하지 않는 원초적인 존재로 보고 우주나 인간신화의 기원에 대한 탁월한 형이상학적 상상력을 펼치고 있다.²¹⁾ 넷째, 연구에서 소개된 주요 감독의 작품 세계에 대해 비교하면, 미야자키 하야오는 <센과 치히로의 행방불명>을 통해 장인정신과 하위문화로 무장한 일본인만이 만들 수 있는 일본의 색깔을 표현하였으며, 무대 배경이 일본적 채취가 풍부하며, 전통 설화를 배경으로 한 이야기 전개가 돋보인다. 이에 비해 판카즈 샤르마는 <발 가네샤 1>, <라마야나: 대 서사시> 등 인도 신화를 토대로 한 다양한 작품들을 제작하였으며, 인도의 전통신화를 통해 현대의 인도 아이들에게 교훈을 제공하려는 의도를 지니고 있다.

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 첫째, 일본과 인도 애니메이션의 전통 문화적 분류체계에 대한 선행연구가 부족하여, 연구자가 만든 신화에 관한 분류체계를 중심으로 정리하는 한계를 보였다. 둘째, 일본과 인도 애니메이션에 나타난 전통 문화적 요소로서 6개 항목을 중심으로 분석하였는데, 그 외, 심층적 분석에 필요한 새로운 분석 항목의 도입 및 평가 기준의 정교화가 필요하다. 셋째, 보다 심도 있는 연구 결과의 도출을 위해서는 일본과 인도 애니메이션 전문가의 의견을 심도 있게 청취하려는 노력이 필요하다. 한편, 향후 연구 방향으로 세계 여러 나라의 애니메이션에 나타난 인도 신화적 요소를 찾고 그것을 인도

21) 일본 신화에는 일본인의 독특하고 풍부한 신화적 상상력을 엿볼 수 있는 보편적인 테마가 적지 않다. 예를 들어, 숨은 신, 근친상간, 세계축, 저승세계로의 하강, 금기와 위반, 단성생식, 신의 살해와 곡물의 기원, 금기와 위반, 죽음의 기원, 재생과 부활의 모티프 등이 있다(박규태, 2006: 19). 한편 인도 신화는 독특한 방식으로 생명의 기원을 서술하고 있다. 즉 모든 생명은 하나의 동일한 근원에서 파생되었는데, 그 근원이 아트만이라는 신적 대자이라는 것이다. 그런데 이 대자아는 처음부터 외로움과 두려움, 권태와 욕망의 덩어리이며, 인간들의 어쩔 수 없는 존재 조건이다. 인도의 신화에서는 그리스인의 창세기 신화에서와 같은 선악을 확연하게 나누는 발상을 찾아볼 수 없는데, 이는 인도인들이 신과 인간을 모두 선악의 갈림길이 부재한 원초적인 존재의 길 위에 놓고 기원의 형이상학적 상상력을 펼치고 있는 것으로 보인다(박규태, 2006: 37).

애니메이션의 신화적 현상과 비교한다면 보다 깊이 있는 연구가 될 것으로 기대된다.

문화 콘텐츠 관련 기업에 주는 시사점은 다음과 같다. 그리스·로마신화를 내용으로 한 애니메이션 <그리스·로마 신화>는 한국에서 많은 인기를 끌었는데, 한국 신화에 대해서는 잘 알지 못하는 사람이 많은 편이다. 그러한 측면에서도 한국 신화에 대한 관심 재조명을 위하여, 한국 신화를 배경으로 한 애니메이션을 만드는 작업이 필요하다고 본다. 일본과 인도는 실질적으로 신화에 입각한 여러 캐릭터들이 등장하고 있으나, 한국은 단군신화가 나오는 애니메이션이 드물뿐더러 인지도도 약한 편이다. 일본의 <불새>나 <귀신전>, 인도의 <라마야나>처럼 스토리를 빌려 오는 형식으로 애니메이션을 만든다면 사람들의 관심도 끌 수 있고, 콘텐츠 개발에 드는 시간과 비용도 절감할 수 있고, 신 한류의 디딤돌이 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

【국 문】

- 구건서, 2011, 『일본 애니메이션과 사상』, 제이앤씨.
- 김영심, 2004, 『일본영화 일본문화』, 서울: 보고사.
- 김윤아, 2002, “일본적 바리테기와 진오귀굿: 일본 애니메이션 <원령공주>, <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로”, 『비평』, 통권9호, 290-320.
- 김준양, 2006, 『이미지의 제국: 일본 열도 위의 애니메이션』, 서울: 한나래.
- 김현혁, 2005, 『2005 인도 영화산업 결산』, 서울: 영화진흥위원회.
- 노사카 아키유키 저, 서혜영 역, 2003, 『반딧불이의 무덤』, 서울: 다우출판사.
- 류경희, 2003, 『인도 신화의 계보』, 서울: 살림출판사.
- 박규태, 2001, 『아마테라스에서 모노노케 히메까지』, 서울: 책세상.
- 박인하, 2006, 『월트 디즈니 vs 미야자키 하야오』, 서울: 숨비소리.
- 비카스 스와루프 저, 강주현 역, 2007, 『슬림덱 밀리언어』, 서울: 문학동네.
- 시미즈 마사시 저, 이은주 역, 2004, 『미야자키 하야오 세계로의 초대』, 서울: 좋은책만들기.
- 야마구치 야스오 저, 김기민 역, 2005, 『일본 애니메이션의 역사』, 서울: 미술문화.
- 이은구, 2003, 『인도, 끝없는 영화 사랑의 땅』, 서울: 세창미디어.
- 임영철, 2004, 『일본지역의 우리 문화원형 기초연구』, 한국문화콘텐츠진흥원.
- 전자정보센터, 2005, 『인도 디지털산업 시장보고서: 인도 애니메이션 시장분석』, 서울: 전자부품연구원.
- 조미라, 2009, 『상상력의 미학, 애니메이션』, 서울: 한울.
- 조성기, 2009, 『아니메에서 일본을 만나다』, 서울: 어문학사.
- 중앙대학교 한일문화연구원, 2008, 『현대 일본의 문화콘텐츠21』, 서울: 한누리미디어.
- 하진희, 2010, 『인도 민화로 떠나는 신화여행』, 서울: 인문산책.
- 한국만화애니메이션학회, 1999, 『일본 애니메이션의 분석과 비판』, 서울: 한울아카데미.
- 한국외국어대학교 일본연구소, 2006, 『교양으로 읽는 일본사회와 문화』, 서

울: 제이앤씨.

한국콘텐츠진흥원, 2009, 『2008 문화원형 콘텐츠 총람』, 서울: 한국콘텐츠진흥원.

한일문화연구원, 2005, 『일본의 요괴 문화-그 생성원리와 문화산업적 기능』, 서울: 한누리 미디어.

황의웅, 1997, 『미야자키 하야오의 세계』, 서울: 예술.

_____, 1998, 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』, 서울: 시공사.

【영 문】

Ganti T, 2004, *Bollywood: A Guidebook to Popular Hindi Cinema*, London: Routledge.

【일 문】

芦辺洋司, 2009, 『超ガラパゴス戦略~日本が世界で勝つ価値創出の仕掛け』, 東京: WAVE出版.

加藤周一, 2005, 『日本その心とかたち』, 東京: スタジオジブリ.

櫻井孝昌, 2010a, 『ガラパゴス化のススメ』, 東京: 講談社.

_____, 2010b, 『日本はアニメで再興する クルマと家電が外貨を稼ぐ時代は終わった』, アスキーメディアワークス.

杉山知之, 2006, 『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』, 東京: 祥伝社.

高畑勲, 1999, 『十二世紀のアニメーション? 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』, 東京: 徳間書店.

<Abstract>

**A Basic Study on the Animation Mythology:
A Comparison of Japan and India***

Kim, Yun-Ho**

The animation uses mythological motifs. The animation has been using animated images and familiar story in order to provide a sense of visual to people. The United States and Japan have topped the list on global animation market. The animation has been using unique mythology and folklore as a material. Some animation, such as 'Spirited Away(2002)' is based on Japanese mythology and folklore in setting the scene or its characters. 'Hanuman (2005)' is based on the story of the hanuman that appears in Indian mythology. There are over 80,000 Buddhist Temples in Japan. The 110 million Indians believe many Hindu gods that surpassed the number of Indian population.

This study examines the traditional content of animation in Japan and India, compares the animation in term of myth in the traditional culture of Japan and India. At first, the Japanese and Indian animation screened based on the myth was arranged and classified, characters, costumes, architecture, music, dance, were analyzed for the comparison. Second, we compared and analyzed the traditional culture in animation based on between "TenchiMuyo", "Spirited Away", "Phoenixreimei-hen", and "Legend of the Millennium Dragon" in Japan and "Return of Hanuman", "Bal Ganesh 1", "Little Krishna", and "Ramayana: the Epic" in india.

This study will help to understand the Japan and Indian traditional culture that is projected into a new media as animation throughout the Japanese and Indian culture and attitudes to life. In addition, the result of this study help Korean animation companies to understand Japan and Indian's companies and provide the basic data for an exchange between Korea and two countries in field of animation. We finally want to provide the basic data to develop the creation material for the global animation content based on these two

* This work was supported by the Korean Research Foundation Grant funded by the Korean Government(Academic Research Promotion fund(NRF-2011-327-B00482)).

** Professor, Department of International Business, Woosong University

countries throughout this research.

Key Words: Animation, Traditional Culture Content, Myth, Shintoism, Japan, India,
Culture Prototype

투고일: 2012. 05. 13 / 심사일: 2012. 05. 20 ~ 2012. 05. 31 / 게재확정일: 2012. 06. 10
