

미야자키 하야오 감독의 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 세계관

-인물과 사건에 관한 분석적 논의를 중심으로-

A View of the World Shown in the Miyazaki Hayao Director's Animation <The Spiriting
Away Of Sen And Chihiro>

-Focus on Analytic Discussion about the Character and the Incident-

김종태

호서대학교 한국어문화학부 문화콘텐츠창작전공

Jong-Tae Kim(bludpoet@hanmail.net)

요약

본고는 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 세계관을 분석하는 것을 목적으로 하였다. 2장 '존재 왜곡을 치유하는 휴머니즘'에서는 존재의 원형을 회복시키는 데 기여하는 휴머니즘 사상을 논의하였다. 실명(失明) 위기를 맞은 치히로에 대한 하쿠의 사랑, 귀신 세계에 갇힌 엄마 아빠에 대한 치히로의 사랑, 용으로 변하여 고통스러워하는 하쿠에 대한 치히로의 신뢰 등에서 대가를 바라지 않는 휴머니즘을 읽을 수 있었다. 3장 '공생 공존을 지향하는 금욕주의'에서는 공동체 질서에 기여하는 금욕주의를 논의하였다. 돼지로 변한 치히로의 엄마 아빠의 모습, 직원들을 착취하는 유바바의 모습, 보이는 대로 먹어치우는 가오나시의 모습 등은 지나친 욕망의 폐해를 보여준다. 반대로 순진무구한 치히로, 소박한 제니바의 모습에서 금욕주의적 가능성을 읽을 수 있다. 4장 '근대 문명을 반성하는 생명사상'에서는 자본주의의 모순을 반성하는 생명 사상을 논의하였다. 오물신은 근대 문명에 대한 철저한 반성을 촉구하고 있다. 고향인 강을 떠난 하쿠의 삶 역시 자연과 생명의 소중함을 일깨워준다.

■ 중심어 : | <센과 치히로의 행방불명> | 세계관 | 휴머니즘 | 금욕주의 | 생명사상 |

Abstract

The objective of the thesis is to analyze a view of the world appeared in <The Spiriting Away Of Sen And Chihiro>. The chapter II 'humanism healing to distort the existence' discussed humanism to be contributive to reviving the original form. Haku's love for wandering Chihiro, Chihiro's love for Haku who is physically and mentally distressed, as he changed to the dragon, and Chihiro's love for her mother and father who the Yubaba transformed into pigs show humanism given without qualification. The chapter III 'asceticism oriented coexistence' discussed asceticism contributive to public order. Chihiro's father and mother transformed into pigs, Yubaba exploiting workers, and Gaonasi eating away in sight show harmful consequences of intense desire. On the contrary to this, a naive Chihiro and a simple Jeniva show benefit of asceticism. The chapter IV 'thought of life regretting modern civilization' discussed thought of life reflecting on contradiction of capitalism. The Stink God character asked to thorough reconsider about modern civilization. Haku leaved his home, river, instructs the important of nature and life.

■ keyword : | <The Spiriting Away Of Sen And Chihiro> | A View of the World | Humanism | Asceticism | Thought of Life |

1. 서론

1. 연구사 정리 및 문제 제기

2001년 발표된 <센과 치히로의 행방불명>은 세계적인 명성을 얻고 있는 일본 '지브리 스튜디오'의 수장 미야자키 하야오가 감독한 극장용 애니메이션 작품이다. 애니메이션을 극장용, 텔레비전용, 인터넷용으로 나눈다면 미야자키 하야오는 대체로 극장용 애니메이션에 주력해 온 감독이었다. 일본의 애니메이션 산업이 미국의 애니메이션 산업과 어깨를 나란히 하게 된 데에는 '지브리 스튜디오'의 공로가 적지 않은 힘이 되고 있다. (일본 애니메이션 산업의 발전 동향과 과정에 관해서는 닛케이BP사 기술연구부에서 펴낸 『변화하는 일본의 애니메이션 산업』[1], 『일본 애니메이션과 비즈니스 전략』[2]을 참조할 수 있다.)

제25회 일본 아카데미상(2002) 최우수작품상, 제16회 씨네키드 영화제(2002) 심사위원상, 제28회 LA비평가 협회상(2002) 애니메이션상, 제67회 뉴욕비평가협회상(2002) 장편애니메이션작품상, 제52회 베를린국제영화제(2002) 금곰상, 제3회 전주국제영화제(2002) JIFF최고인기상, 제75회 미국 아카데미 시상식(2003) 장편애니메이션작품상 등을 수상한 미야자키 하야오의 작품은 동양적인 세계와 서양적인 세계를 넘나드는 광활한 상상력을 통하여 지구촌 여러 나라에서 남녀노소를 초월하여 수많은 팬을 확보하고 있다.

특히 <센과 치히로의 행방불명>은 미국 시장을 비롯한 전세계적인 흥행을 통하여 300억 엔 이상의 수익을 올렸고 제52회 베를린국제영화제, 제75회 미국 아카데미에서 수상의 영광을 얻었다. <센과 치히로의 행방불명>은 수익성과 작품성 측면에서 동시에 지브리 스튜디오의 성공 역사에 충분히 기여하였다. 20억 엔이라는 막대한 제작비를 사용하고 더욱 다채로운 서사 방법을 지향한 한 것은 <모노노케 히메>(1997년 발표)의 흥행이 제대로 이루어지지 못한 것에 대한 철저한 반성에서 비롯되었다는 견해가 일반적이다. 심혈을 기울여 완성한 <센과 치히로의 행방불명>은 미야자키 하야오의 작품들 중에서 가장 다양하고 입체적인 인물과 사건과 주제 의식을 보여준다는 평가를 받고 있다.

미야자키 하야오의 작품 세계에 대한 논의는 국내외에서 저서, 논문, 평론, 번역서 등을 통하여 이루어지고 있다. 그 대표적인 예로 발표 시기 순으로 살펴보면 한국만화애니메이션학회[3], 모리 다쿠아[4], 키리도시 리사쿠[5], 박기수[6], 헬렌 메카시[7], 쓰가타 노부유키[8], 최보영·이인성[9], 김남석[10], 양세혁·김일태[11], 이은선[12], 김준수[13], 김용민[14] 등의 연구를 들 수 있다.

좀 더 좁혀서 <센과 치히로의 행방불명>에 대한 국내외 연구자들의 대표적인 논의들을 시기별로 살펴보면 시미즈 마사시는 “어른도 즐길 수 있는 엔터테인먼트로서의 작품을 만들어주었다고 생각한다[15].”고 했고, 박기수는 “일본의 정체성을 찾고, 그것을 콘텐츠화하여 전파하고 있다[16].”라고 했고, 이윤희는 기호학적 분석을 시도하였고[17], 이수경은 전래동화적인 특성과 상징을 면밀하게 분석했고[18], 수잔 J. 네피어는 “소녀”, 판타스틱한 ‘다른 세계’, ‘향수’ 등의 중요한 테마와, 영웅주의의 본질, 물질주의와 공허한 현대사회에 대한 날카로운 비판 등을 탐구하고 확충했다[19].”라고 평가했다.

또 조현미 이종한은 이 작품에 나타난 신의 이미지와 상징을 분석하였고[20], 쓰가타 노부유키는 “이를 계기로 (중략) 애니메 작품이나 작가 외부 영역이 상당히 열의를 보이는 상황이 되었다[21].”고 정리하였고, 스키 도시오는 “이 영화에서 지금까지 자신이 키워 온 모든 것을 총동원하고 있다[22].”라고 높이 평가했고, 이용미는 작품에 나타난 유곽의 메타포를 공간구조, 아부라야의 용어, 인물 조형, 미학의 점점이라는 관점에서 분석했다[23]. <센과 치히로의 행방불명>에 대한 이러한 연구 성과들은 이 작품이 지닌 특징, 상징, 이미지, 메타포 등에 대하여 다양하게 연구함으로써 이 작품의 의의를 궁구하는 데에 어느 정도 성공하였다. 그러나 인물 사건 배경 등을 정치하게 분석함으로써 작가의 세계관이나 내면의식을 체계적으로 추출하여 보여주고 있지는 못한 점이 문제점으로 지적될 수 있다.

2. 연구 방법 및 목적

본고는 이와 같은 연구 성과를 바탕으로 하여 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 세계관을 분석적으로 추

출하고자 한다. 이 세계관은 근본적으로 작가의식을 밑바탕에 깔고 있을 것이다. 본고가 작품의 세계관을 추출하기 위해서 집중적으로 분석하는 것은 인물과 사건이다. 인물과 사건은 스토리텔링 양식을 구성하는 데 있어서 매우 중요한 요소이다.

“인물이란 용어는 이야기의 한 구성요소이지 실제적인 인간을 가리키는 단어는 아니다[24]”는 명제는 애니메이션 양식에 더욱 잘 통한다. “독자는 그들이 말하는 것 - 대화(dialogue) - 과 행동하는 것 - 행위(action) - 에 표현된 도덕적 기질적 특성들을 천부적인 것으로 해석한다[25].”고 할 수 있다. “실제 인물들에게는 어울리지 않는 명료함과 분명함을 갖추고 있는[26]” 애니메이션의 인물은 인간을 초월해 존재하여 행위와 사건의 주체가 갈등을 만들어내면서 다양한 방법으로 주제의식 및 작가의식을 부각시킨다. 인물은 외양, 행동, 발화, 욕망, 습관, 윤리 등을 통해서 개성과 성격을 창출한다. 애니메이션에서 인물의 개성과 성격에 대한 성공적인 창조는 작품 성공을 위한 필수 조건이다.

사건이란 “<무엇을 행한다>라든가 <무엇이 일어난다>라는 모습의 경과진술(process statement)에 의해서, 이야기 언설(discourse)에 표시되는 상태(state)의 변화”이며 “그 변화가 동작주(agent)에 의해서 생겨나는 경우에는, 행동(action) 혹은 행위(act)가 된다. 그 변화가 동작주에 의해서 생겨난 것이 아닌 경우는 우발적인 사건(happening)이 된다[27].”고 할 수 있다. 또한 “사건은 단순히 신체적이거나 물리적인 것만을 가리키지 않는다. 눈으로 직접 볼 수 없는 정신적 현상이나 심리적 현상도 아주 중요한 사건[28]”이 된다. 그러므로 애니메이션에 나타나는 수많은 사건 역시 인물의 다양한 행위나 행동에 의해서 만들어질 수밖에 없다. 사건의 중심에는 언제나 인물이 존재할 수밖에 없는 이유가 여기에 있다. 인물과 사건에 대한 분석은 서사 양식의 주제의식을 궁구하는 데 매우 필수적이라 할 수 있다.

본고는 미야자키 하야오 감독의 다른 작품에 대한 언급 없이 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 인물, 사건에 대한 분석적 논의를 통해서 작가의 세계관을 세 가지 층위로 분류하였다. 이것은 첫째, ‘존재 왜곡을 치유하는 휴머니즘’, 둘째, ‘공생 공존을 지향하는 금욕주

의’, 셋째, ‘근대 문명을 반성하는 생명사상’이다. 여기서 사용한 핵심 용어 세 가지에 대한 의미를 간략하게 정리하면, 휴머니즘이란 인간의 존엄성에 대한 신뢰와 인정을 통하여 인간성의 지고지순한 가치를 현현시키는 정신과 태도로 이해할 수 있을 것이며, 금욕주의는 일상생활 속에서 과도한 욕심을 제어하고 자신의 분수를 지키며 살아가는 삶의 태도와 정신으로 이해할 수 있을 것이며, 생명사상은 인간을 포함한 자연의 모든 유정물 무정물 등에 깃든 생명에 대한 존엄성을 인정하는 정신과 태도로 이해할 수 있을 것이다.

<센과 치히로의 행방불명>에 나타난 이 세 가지 세계관은 미야자키 하야오의 작가의식을 근간으로 하는 것이기에 완전히 분리되어 존재하는 것이 아니라 상호 밀접한 관련성 속에서 상보적으로 존재한다고 볼 수 있다. 또한 이 세 가지 세계관은 미야자키 하야오가 감독하거나 기획한 다른 수많은 작품들의 세계관이나 주제의식과 어느 정도는 관련성을 지닌다고 할 수 있다. 본고는 주지한 바와 같이 아래의 본론을 통해서 인물과 사건에 대한 분석적 논의를 중심으로 작품에 나타난 세계관을 분석적으로 규명할 것이다.

II. 존재 왜곡을 치유하는 휴머니즘

1. 실명(失明) 위기에 놓은 치히로에 대한 하쿠의 조력

이 작품은 <센과 치히로의 행방불명>이라는 특이한 제목을 가지고 있다. 우선 한국어로 풀이된 제목으로 보면 이 작품의 주인공이 두 명인 것처럼 보인다. 즉 센과 치히로가 다른 인물인 것처럼 쓰였다는 것이다. 일본어 원제 <千と千尋の神隠し>를 보아도 마찬가지로 의문이 든다. 센과 치히로를 다른 인물처럼 표기한 것은 문법적 오류를 지니고 있기도 하지만 여기에는 이름 자체의 의미망을 강조하고자 한 감독의 면밀한 의도가 숨어 있었다. 즉 이름이 바뀌면 존재의 의미 역시 완전히 바뀔 수 있다는 설정으로 인하여 두 이름이 병기된 것이다. 감독은 센과 치히로라는 각각의 명명(命名)이 주는 의미에 차별성을 부여함으로써 ‘센의 원형인 치히로’와 ‘치히로의 변형인 센’의 존재론적 차이에 주목하였

다.(이러한 개명의 방법이 겐지나‘源氏名’의 전통을 수용했다는 이용미[29]의 논의는 설득력을 준다.) 이 작품을 “자기이름 찾기의 성장담[30]”으로 볼 수 있는 이유가 여기에 있을 것이다.

하이데거는 존재를 존재답게 만드는 언어의 의미에 주목한 바 있다. “언어가 처음으로 존재자를 이름[명명]함으로써, 그러한 이름[명명]함이 존재자를 비로소 낱말과 나타남으로 데려온다. 이러한 이름[명명]함은 존재자를 그것의 존재에서부터 그것의 존재어로 임명한다[31].”라는 하이데거의 견해를 생각할 때, 왜곡된 이름을 사용하던 주인공이 실제적 이름을 잊지 않음으로써 존재의 원형을 회복하여 인간 세계로 무사히 귀환하게 된다는 서사의 골격은 설득력을 지닌다. 개인의 정체성이 온전한 이름의 보전으로 유지될 수 있다는 설정은 작품 주제의 기초를 이룬다. 존재에 대한 올바른 명명을 통하여 그 존재의 실존을 보장해 주는 일이야말로 휴머니즘의 근간이기 때문이다.

또한 일본어 원제에 나타난 “神隱”은 한국어 제목에서는 찾을 수 없는 묘한 의미망을 지니고 있다. “神隱”은 요괴나 유령이 무엇을 숨긴다는 것이다. 즉 치히로의 행방불명이 인간의 행위에 의한 결과가 아니라 신의 뜻이라는 것이다. 신이 숨기는 대상은 인간의 몸인 동시에 그 속에 깃든 영혼이며 나아가 영혼에 명명하는 이름이다. 이는 일본의 토속 신앙이나 민담의 내용과 이어지는 내용이다. 신이 치히로와 센을 숨겼다는 일본어 원제는 작품의 서사와 잘 맞물리는 매우 의미심장한 표현이다. “제목에서부터 신에 대한 의미를 포함하고 있다[32]”고 할 수 있는 이유도 여기에 있다.(조현미와 이종환은 이 논문에서 영문 제목 Spirited Away에 대한 설명과 관련시켜 神隱의 의미를 설득력 있게 해석한 바 있다. 이러한 문맥으로 보아 치히로가 신의 세계로 들어가는 이 작품의 설정은 자연스럽다는 지적이다.)

터널을 지나 유아로 들어와 방황하는 치히로를 가장 먼저 발견한 사람은 하쿠였다. 하쿠는 유바바의 뜻을 거역하는 일인 줄 알면서도 치히로를 적극적으로 도와주고 보살핀다. 특히 이름을 잃어버린 채 돌아가지 못하는 자신의 삶이 지닌 어려움을 솔직하게 토로하면서 치히로에게 소중한 당부의 말을 하게 된다.

하쿠 : 유바바는 누구든 이름을 뺏아서 지배해. 센인척하고 진짜 이름은 숨겨.

치히로 : 본명을 거의 빼앗길 뻔 했어.

하쿠 : 이름을 뺏기면 돌아가는 길을 모르게 돼. 난 아무리 해도 생각이 안 나.

이러한 하쿠의 조언에는 진정성이 있다. 하쿠라는 조력자를 만나지 못했다면 치히로는 유바바에게 이름을 빼앗겨 인간 세계로 영원히 돌아가지 못했을 것이다. 하쿠는 인간의 세계로 돌아가고 있는 치히로를 끝까지 보살피며 “난 더 이상 못 가. 온 길로만 가면 돼. 터널을 나갈 때까지 뒤는 보지 마.”라고 조언한다. 치히로가 자신의 이름을 잃지 않고 무사히 인간 세계로 귀환하여 원래의 삶을 회복하게 되는 것은 하쿠의 헌신적인 도움 덕택이었다.

2. 귀신 세계에 빠진 부모를 향한 치히로의 효심

존재하는 것들의 원형은 내부적이고 외부적인 요인에 의해서 부단하게 왜곡될 수 있다. 이 작품에는 다양한 존재 왜곡이 나타난다. 서사적 순서를 보면 이 작품에서 가장 먼저 존재 원형이 훼손된 것은 치히로의 엄마 아빠이다. 치히로의 부모는 유아 식당에 차려져 있는 음식을 마구 먹어버린 후 마법에 걸려 돼지로 변한다. “그리스 신화에서의 페르세포네가 저승 음식을 먹은 것[33]”처럼 엄마 아빠는 신들의 음식을 탐냄으로써 신들의 세계에 갇혀 버린다. 이는 치히로가 신성한 알약을 먹고 사라지는 몸을 회복하는 것과는 정대반의 서사이다.

‘늪의 바다’ 역으로 가서 제니바를 만나고 돌아온 치히로는 생쥐 보우(생쥐로 변한 보우)와 파리새를 데리고 유아에 도착하고 유아의 딸에는 열두 마리의 돼지가 나타난다. 치히로의 부모를 다시 사람으로 만들어 달라는 하쿠의 부탁을 들은 유바바는 게임의 규칙을 내세우며 열 두 마리의 돼지 중에서 엄마 아빠를 찾으라는 질문을 던진다. 치히로가 엄마 아빠가 없다는 정답을 어떻게 말할 수 있었는가에 관해서는 전혀 설명되어 있지 않지만 이 역시 사랑의 힘에서 비롯되었을 것이라고 추측할 수 있다.

그러나 이 부분에 나타난 치히로의 행동은 비판받을 수 있는 여지가 있다. 즉 그가 다른 돼지에 대한 구원을 고민하지 않았다는 점이다. 부모에게 줄 경단까지 하쿠와 가오나시에게 먹였던 치히로가 왜 고통 받고 있는 다른 존재들에 대하여 구원의 손길을 펼치지 않았느냐는 것이다. 다른 열 마리의 돼지 역시 모두 원래는 사람이었다는 점을 고려하면 치히로의 이러한 행동은 잘 납득되지 않는다. 특히 이 행동이 작품의 결론 부분에 존재하는 사실을 두고 보면 다소 아쉬운 감이 없지 않다.

그러나 치히로의 사랑이 가족중심주의에만 머물지 않았다는 점은 여러 곳에서 확인된다. 치히로는 줄곧 주변 동료들을 아끼고 사랑하는 행동을 보여왔다. 이는 하쿠와 가오나시에 대한 행동에서 확인된다.

3. 용으로 변한 하쿠에 대한 치히로의 신뢰

치히로가 하쿠에 대하여 아낌없는 사랑을 베푸는 것은 치히로에 대한 하쿠의 사랑과 맞물려 있다. 치히로는 위에서 논의한 것과 같은 하쿠의 헌신적인 사랑에 보답하기 위해서라도 하쿠를 지켜주고 싶었다. 즉 그들의 사랑은 상호 작용인 측면이 있다. 물론 이러한 서사 과정에는 생략적으로 선풍한 치히로의 심성이 밑바탕에 깔려 있었다고 할 수 있다.

하쿠가 상처 입은 하얀 용으로 변하는 이야기에서 존재의 왜곡이 나타난다. 하쿠는 유바바의 명령을 받고 제니바의 집으로 가서 도장을 훔쳐오는 데 성공하지만 도장의 마법에 걸려 고통스러워한다. 치히로는 하쿠를 살리기 위해 또 다른 모험을 감행한다. 그 모험은 하쿠를 살리기 위해 귀환 차편이 없는 제니바의 집을 찾아가는 것이다. 치히로는 그 길이 돌아올 수 없는 위험한 길이라는 사실을 알면서도 오로지 하쿠를 구원하기 위해서 길을 떠나는 데 여기에서 죽음을 무릅쓴 휴머니즘과 사랑의 진정성을 읽을 수 있다. 치히로는 도장의 마법으로부터 하쿠의 생명을 건져내기 위해서 그 마법의 주체인 제니바를 찾아가서 그녀를 설득하게 된다. 분노하는 제니바의 화를 잠재우고 그녀를 설득하는 장면은 치히로의 순수한 인간성이 지닌 가능성을 보여준다.

4. 가오나시에 대한 치히로의 연민

치히로와 하쿠의 관계에 나타난 이타적 사랑은 가오나시에 관한 이야기에서 더욱 확대된다. 가오나시는 그 한자 이름 ‘顔無’가 뜻하듯이 얼굴 없는 괴물이다. 그는 스스로의 목소리를 지니지 못한 채 타자에 빙의되어 타자의 목소리를 내게 된다. 소통의 기능을 상실한 그는 다른 신들과 어울리지 못한 채 유아 주변을 배회할 수 밖에 없었다. 제 목소리를 잃은 가오나시의 모습은 이름을 빼앗길 위기에 놓은 치히로에게 동변상련의 정서를 불러일으켰다. 세상으로부터 외면당하며 살다가 피곤에 지친 몸으로 유아를 찾아온 가오나시는 치히로의 따뜻하고 순수한 접대에 감동한다.

가오나시 : 금 원해? 너 말곤 안 주기로 했어. 이리와. 뭘 갖고 싶어? 말해봐.

가오나시의 이러한 애정 공세에도 불구하고 치히로가 아무런 욕망을 드러내지 않는 것은 순진무구한 동심으로 인해 세속적인 욕심이 없었기 때문이다. 치히로의 꿈은 부모님과 함께 이곳을 탈출하여 이사할 집으로 돌아가는 것뿐이다. 치히로가 가오나시에게 행한 선의의 행동은 어떤 목적이 있어서가 아니다. 치히로는 고통스럽고 비정상적인 삶을 살아가고 있는 가오나시에게 인간적인 도움을 주고 싶었을 뿐이다. 치히로는 결국 오물신이 선물한 경단의 나머지를 가오나시에게 먹이기로 결심하고 이를 행동에 옮긴다.

사실 치히로가 경단의 일부를 하쿠에게 먹인 후 그 나머지를 남겨놓은 것은 엄마 아빠를 생각했기 때문이다. 이토록 소중한 경단을 남김없이 가오나시에게 준 것은 그만큼 가오나시의 상황이 위급했기 때문이다. 이러한 치히로의 행동은 가족이라는 1차 집단을 초월하는 박애주의적 행동이라 할 수 있다. 예전과는 사뭇 다르게 온순해진 가오나시가 치히로를 따라서 제니바의 집으로 가게 되는 것은 치히로가 행한 휴머니즘에 감동했기 때문이다.

III. 공생 공존을 지향하는 금욕주의

1. 엄마 아빠가 지닌 식욕의 비극

미야자키 하야오의 작품들은 인간의 과도한 욕망을

비판하는 경우가 많다. 이는 후기자본주의 체제 속에서 살아가는 인간들은 욕망을 제대로 제어할 수 없는 존재라는 비극적 사실을 환기시킨다. 특히 이 작품이 가장 먼저 형상화한 것은 식욕의 문제이다. 식욕과 성욕은 인간의 가장 근원적인 욕망이며 다른 다양하고 부수적인 욕망의 근간을 이룬다. “복잡무미한 인간 역사는 본질적으로 먹을 것과 성의 분배를 둘러싼 투쟁의 역사이기 때문[34]”에 이 원초적인 욕망들에 대한 문제 제기는 인간의 본질 및 인간과 동물이 구분되는 기준에 대한 성찰을 담고 있다. 이러한 원초적이고 육체적인 욕망조차 제대로 다스리지 못할 때 주체는 동물의 영역으로 전락할 수밖에 없다는 사실을 치히로 부모의 모습에서 구체적으로 확인할 수 있다.

이들은 아이인 치히로보다 조심성도 없었고 배려심도 없었다. 이상한 마을을 발견한 엄마 아빠는 그 마을을 거품 경제 시기에 지어진 테마파크쯤 될 것이라고 생각하지만 그곳은 귀신의 마을이었다.(몰락한 거품 경제와 음흉한 귀신의 세계를 잇는 미야자키 하야오의 상상력 역시 금욕주의와 통한다.)

유야[油屋]의 식당가에서 생긴 치히로 부모의 욕심은 그들을 파멸로 이끈다. 이 둘은 신들의 음식을 먹어 신들의 세계에 간헐한다. 이들은 충분히 배를 채웠음에도 계속 먹는다. 이들의 식사 행위는 지극히 비정상적이었다. 후기자본주의사회의 “인간은 욕망과 결핍의 존재이기 때문에, 잉여 쾌락의 존재이기 때문에, 물건이 넘쳐도 생산을 멈추지 못[35]”하듯이 이들은 배가 터질 듯이 불려도 식탐을 제어하지 못한 채 음식이 아닌 먹는 행위 자체에 탐닉한다. 과도한 욕심은 자신의 육체를 변형시키는 마법에 걸리게 할 수 있음을 알려주는 대목이다.

2. 유바바의 과육과 가오나시의 고독

유바바는 치히로 가족을 귀신의 세계에 가두어버린 마녀이다. 그는 자신이 지닌 마법을 통하여 유야의 세계와 유야의 구성원들을 지배한다. 그는 마법의 힘으로 상대의 이름을 빼앗아 상대를 종속시키고 착취하는 작업을 계속한다. “마법사에게 우선적으로 요구되는 덕성은 스스로의 욕망을 다스릴 수 있는 절제와 자기통제라

할[36]” 수 있는데, 유바바는 이미 이러한 절제와 자기통제를 상실해 버렸다.

화려한 붉은색 이미지를 띠면서 갖가지 장식으로 치장된 유바바가 사는 방의 모습은 그의 과도한 욕심을 상징적으로 보여준다. 그 방에는 금은보화가 넘쳐나지만 유바바의 욕심은 멈추지 않는다. 그녀가 친언니인 제니바와 가족의 의를 끊게 된 것 역시 과도한 욕심에서 비롯되었다. 그녀가 하쿠를 시켜서 언니 제니바의 도장을 훔쳐오도록 명령한 것도 지나친 욕심에서 비롯되었다. 제니바의 이름을 새긴 이 도장은 제니바의 존재 근거이다. 유바바는 도장이라는 상징을 훔쳐서 언니의 존재 의의를 완전히 훼손하고자 하는 저의를 드러낸다. 그의 악행은 결국 더 소중한 것인 아들을 잃을 수 있게 될 위기를 가져 온다.

유바바의 욕심은 자신의 아이를 키우는 방법에서도 나타난다. 유바바의 아기인 보우는 모습만 아기일 뿐 덩치와 힘은 유바바를 압도할 정도이다. 유바바는 바깥 세상의 세균으로부터 아기를 보호하기 위해서 아기를 침실 밖으로 내보내지 않았다. 결국 아기는 제대로 된 사회화 과정을 통하여 정상적인 어린이로 성장하지 못한 채 덩치만 커버린 비정상적인 아이로 성장하였다. 이 아이가 비정상적인 모습으로 성장한 것 역시 유바바의 과육 즉 과잉보호 때문이었다. 욕심은 더 큰 욕심을 낳아서 그 주체를 파멸로 향해 가게 할 수 있음을 가르쳐 주는 반면교사가 바로 유바바이다.

유바바의 물욕과 마찬가지로 가오나시의 고독 역시 병적이었다. 그만큼 그의 육체와 정신이 비정상적인 상태에 있었다고 할 수 있다. 그가 매우 과도한 식탐을 부리는 것은 고독과 절망을 치유하기 위해서라는 의도를 지녔다. 그가 더 많이 먹을수록 더 이상하게 변하는 장면은 현대인들의 무절제한 생활 방식에서 기인한 고통에 대한 반성을 하게 한다. 가오나시는 내면의 허허로움을 참지 못한 채 공중목욕탕 이곳저곳을 돌아다니면서 자신의 손으로 황금을 만들어 돈에 눈이 먼 온천의 직원들을 유혹했고 이 유혹은 직원들의 무절제한 욕심과 잘 맞아떨어졌다. 결국 가오나시가 만든 황금이 모두 다 작은 돌 부스러기로 변하는 장면은 자본주의에 대한 비판적 시각을 지닌 미야자키 하야오의 세계관을

직설적으로 보여준다.

3. 물질 앞에 초연한 치히로의 순수

이 작품에 나타난 다양한 인물들을 두 유형으로 나누는 기준 중 하나는 마법의 소유 유무이다. 치히로가 극복해야 할 대상이었던 유바바, 제니바, 가오나시, 오물신 등은 충분한 마법을 지닌 인물이었지만, 치히로는 아무런 마법도 소유하지 못한 채 오히려 마법의 늪에 빠졌다. 마법이 없는 자가 마법의 소유자와 경쟁하는 일은 이미 승패의 결론을 확정된 것처럼 보일 수도 있겠으나 치히로는 마법보다 더 위대한 마음의 힘으로써 이들과 싸워 이기거나 이들을 감동시키게 된다.

치히로는 직원들이 탐했던 가오나시의 순금에도 손대지 않았고 오히려 가오나시를 측은하게 생각하며 도와주고 싶어했다. 또한 치히로는 더러운 오물신이 나타나서 목욕을 원할 때에도 기꺼이 동참하여 그의 때를 씻어주었고 그의 상처를 치유하는 일까지도 적극적으로 이었다. 사실 치히로는 유아를 처음 본 순간에도 크게 당황하거나 두려워하지 않고 짐작하게 행동했다. 그는 아무런 욕심이 없었기 때문에 세상의 이상한 일에도 크게 동요하지 않았다.

엄마 아빠와 함께 새 집으로 이사하는 과정에 나타난 치히로의 태도와 생각에서도 순수성과 배려 깊음을 읽을 수 있다. 치히로는 애초부터 이사할 새 집에 별로 관심이 없었다. 그는 오히려 오래 사귄 친구들과 헤어진다는 것이 슬펐고 그들이 이별의 선물로 준 꽃이 시들어간다는 사실을 안타까워했다.

이런 진심이 하루나 린, 가마할아범, 가오나시, 오물신, 제니바 등 모든 등장 인물에게 통했던 것이다. 하루나 린과 가마할아범이 치히로를 도와주게 된 것이나 가오나시가 치히로를 좋아하게 되는 것이나 제니바가 치히로의 사정을 딱하게 생각하게 된 것은 그들 모두가 치히로의 순수한 심성을 알고 있었기 때문이다.

4. 마법에 바탕한 제니바의 금욕

서로 다른 성격을 지닌 쌍둥이 이야기는 신화적 화소로서 현대적 서사로 지속적으로 변용되고 있다. 성경(창세기 25장)에서 예서와 이삭이 그러했고, 제우스의

아들 헤라클레스와 이피클레스가 그러했다. 이러한 쌍둥이 이야기는 오해를 통하여 극적 긴장감을 형성시키는 데 기여하게 된다[37]. 이러한 신화적 화소와 이어지는 유바바와 제니바의 쌍둥이 서사는 오해와 혼동을 유발시켜 작품을 감상하는 새로운 묘미를 창출한다.

“서구는 마법을 학술적이고 유해하지 않은 흰 마법과 악마적인 검은 마법으로 양극화하였[38]”는데 제니바와 유바바는 매우 흡사한 모습으로 이러한 마법의 이중성을 구현하였다. 이들은 일란성 쌍둥이임에도 불구하고 지향하는 세계관은 완전히 다르다. 제니바는 어느 시골 동네에서 볼 수 있는 작은 집에서 혼자 고독하게 살아간다. 제니바의 차림새나 집의 모습은 유바바의 경우와 사뭇 다르다. 유바바는 소박하게 살아가는 친언니에 대해서 적대 의식을 갖고 그녀의 도장을 빼앗아서 더 큰 욕심을 채우고자 시도했다. 제니바 역시 이러한 유바바에게 지지 않고 마법으로 저항했고 제니바의 마법은 유바바를 압도했다.

유바바와 제니바는 인간 삶의 양면성과 인간 내면의 이중성을 상징적으로 보여준다. 유바바와 제니바는 쌍둥이 자매로서 동전의 양면 같은 성격을 지니고 있다. 서로 다른 성격과 세계관을 지니고 있으면서도 마법을 소유했다는 측면에서 유사한 인물들이다. 쌍둥이 자매라는 설정은 이들이 지닌 두 가지 생활 방식의 상호 관련성을 강조하기 위해서이다. 인간의 능력을 초월하는 마법을 이기적인 욕심을 채우기 위해서 사용했을 때에는 유바바 같은 삶이 나타날 것이며 그 마법을 소박한 삶을 위하여 사용했을 때에는 제니바 같은 삶이 나타날 것이다. <센과 치히로의 행방불명>은 유바바의 삶 같은 배금주의에 대해 문제를 제기하고 그 대안으로서 제니바의 삶 같은 금욕주의를 강조했다.

IV. 근대 문명을 반성하는 생명사상

1. 자본주의적 타락에 대한 오물신의 경고

김남석은 미야자키 하야오 작품의 특성을 도구적 자연관 배척, 광역적 정체감 구축, 문명의 위험성 경고, 인간의 우월성 부정으로 정리한 바 있는데[39], <센과 치히로의 행방불명> 역시 이러한 논의의 범주를 총체적

으로 구현하고 있다. 특히 이 작품이 보여준 현대 문명의 타락상은 몇몇 작품들과는 달리 인간의 세계나 신의 세계 모두에서 공히 나타난다는 면에서 이러한 주제의 심각성은 강화한다.

“낮선 이향을 방문하게 된다는 설정은 일본 이계(異界) 방문담의 전형적 모티브[40]”이지만 치히로가 방문한 이계(異界)는 역설적이게도 현실 세계의 문제점을 적나라하게 반영하는 더욱 세속적인 공간이다. 이는 <센과 치히로의 행방불명>이 귀신의 세계와 인간의 세계에 대한 이원론적 인식을 보여주는 동시에 귀신의 세계를 인간의 세계의 은유적 공간으로 설정해 놓았기 때문에 나타난 현상이다. 즉 치히로가 살았던 인간 삶의 모습과 위선이 센이 살고 있는 귀신의 세계에도 여과 없이 반복되고 있음을 확인할 수 있다. 즉 귀신의 세계와 인간의 세계는 상당히 다른 모습을 하고 있는 듯하면서도 자본에 대한 과대 욕망에 사로잡힌 자들이 득실거린다는 점에서 매우 흡사하다. 물질과 자본에 지배당하는 인간의 삶과는 다른 초월적 세계가 펼쳐질 것이라고 예상했던 독자는 다소 의아해질 수 있을 것이다.

물욕을 제어하지 못하는 유바바에게도 가끔씩 위기가 찾아오는데 오물신의 등장이 그 중 하나이다. 공중목욕탕에 갑자기 찾아온 오물신은 자연 환경에 나타난 생명의 위축을 상징적으로 알려주는 인물이다. 오물신은 자신의 몸에 붙은 엄청난 양의 오물을 씻어내고자 유아에 왔다.

오물신의 모습은 자본주의에 대한 경고의 메시지를 담고 있다. 산업혁명 이후 급속도로 발전한 자본주의는 개발이라는 명분 아래서 자연을 오염시키거나 파괴했다. 자본주의는 인간의 편리와 자본의 축적을 위해서라면 어떤 일이든 했고 그 과정 속에서 숲의 공간은 택지로 개발되었고 숲과 강과 바다에 살던 다양한 생물들은 그 개체 수나 종의 수를 점점 더 줄여나가게 되었다. 결국 생태계의 교란이 일어난 것이다. 그런데 자연 세계의 혼란은 그 자체로 끝나는 것이 아니라 인간 삶을 향하여 위협적인 요인으로 작용하게 된다. 환경 파괴로 인한 각종 자연 재해가 지구촌 곳곳에서 발생하고 있으며 오염된 자연 공간에서 나오는 식재료들은 인간의 건강을 위협하고 있다. 결국 자연의 생명 위축은 인간 생

명 위축으로 이어진다.

오물신은 애초부터는 오물신이 아니었다. ‘강의 신’이 청정한 물속에서 행복한 삶을 살다가 인간의 이기적인 행위 때문에 오물신의 모습으로 바뀌어 고통스러워했던 것이다. 오물신은 유아의 공중목욕탕을 찾아가서 자신의 상처받은 삶을 위로 받고 새로운 갱생을 시도했다. 그러한 시도는 치히로라는 순수한 동심을 통하여 어느 정도 성공했고 그는 고마운 마음을 표하고자 욕탕에는 사금(砂金)을 남겨두었고 치히로에게는 경단을 선물한다. 이 경단이 차후에 가오나시의 병을 치료하고 또 마법에 걸려서 죽어가는 하쿠를 되살리는 데에 유익하게 사용된다는 점에서 오물신의 존재감은 부각된다.

인간이 자연을 소중히 여기며 그것을 잘 보살필 때 자연은 인간에게 다양한 혜택을 주게 되지만, 인간이 자연을 파괴하고 훼손시킬 때 자연은 추악한 모습으로 인간 앞에 다시 나타나 인간 삶을 왜곡시키게 된다. 생명은 인간에게만 있는 것이 아니라 자연의 생물 무생물 모두에게 존재한다는 생명 사상을 엿볼 수 있는 대목이다.

2. 이성적 세계에 억압당한 하쿠의 비밀

자연 개념의 네 가지 유형을 “생성·소여로서의 자연, 현상의 총체로서의 자연, 신의 피조물로서의 자연, 척도로서의 자연[41]”으로 분류해 볼 때, 미야자키 하야오가 바라본 자연 역시 이 네 가지 분류와 총체적으로 연관된다. 그는 자연 자체를 생명과 도덕이 충족되어 있는 근원적이고 자생적인 공간으로 인식했다. 즉 그는 자연은 자율성과 합목적성을 지니고 있기 때문에 그것에 대한 인위적 개입은 언제나 부정적인 결과를 야기하게 된다고 생각했다.

고난에 찬 하쿠의 삶에서 이러한 세계인식은 구체적으로 나타난다. 하쿠는 원래 강에서 살던 생명이었다. 합리성을 앞세운 자연 개발에 의해서 생존의 터전인 강을 떠날 수밖에 없었던 하쿠를 통해서 미야자키 하야오는 인간의 도구주의적 이성에 대하여 비판한다. 합리성을 중심으로 한 자연 개발의 확산은 결국 생명의 파괴와 소외를 불러일으켰다. 자신의 이름을 잃고 다시는 고향으로 돌아갈 수 없는 하쿠는 마법사라는 초월의 길을 가기 위해 유바바의 제자가 되었던 것이다. 강과 이

름을 상실한 하쿠의 길은 거대한 물질문명에 맞서 패배할 수밖에 없었던 나약한 생명의 비극적인 선택이었다.

이러한 비극적 서사를 경험한 하쿠와 치히로의 관계가 확연히 드러나면서 하쿠가 자신의 정체성을 회복하는 부분은 ‘늪의 바닥’ 역에서 돌아오는 부분에 있다.

치히로 : 하쿠 엄마에게 들은 이야기야. 기억은 흐릿하지만 내가 어렸을 때 개천에 빠졌었는데 그 터에 아파트가 들어섰대. 문득 생각이 났어. 개천 이름이 코하쿠 개천이었어. 네 본명은 코하쿠야.

하쿠 : 치히로 고마워. 내 진짜 이름은 니기하야미 코하쿠누시.

치이로 : 니기하야미?

하쿠 : 니기하야미 코하쿠누시.

센의 본래 이름이 치히로였던 것처럼 하쿠의 본래 이름은 코하쿠이다. 코하쿠는 하쿠가 살았던 개천의 이름이기도 했다. 존재의 이름이 그 존재의 터전이 지닌 지명과 같다는 설정은 이름을 잃지 않아야만 고향으로 돌아갈 수 있다는 중요한 주제의식을 다시금 강조한다. (존재의 명명에 관한 논의는 II-1항에서 구체적으로 이루어졌다.)

하쿠는 오염되고 파괴된 강에서 더 이상 살 수 없어서 강을 떠났다. 만약 하쿠가 오염과 파괴를 무릅쓴 채 그 강에 살았다면 그의 운명 역시 오물신과 다르지 않았을 것이다. 하쿠가 유아를 선택한 것은 더 큰 전진을 위한 일보후퇴였다. 그러므로 하쿠가 집으로 돌아갈 수 있을지 없을지는 자연의 생명성 회복 여하에 달려 있다고 할 수 있다.

3. 작은 생명들에 대한 치히로의 배려

<센과 치히로의 행방불명>에는 작고 귀여운 존재들이 여럿 나타난다. 그 중에서 대표적인 것이 숫검맹이다. 숫검맹이는 수십 마리씩 모여서 보일러실에서 일을 하고 있다. 가마할아범이 다양한 약초를 넣으면서 보일러를 작동시키고 있는 보일러실에서 숫검맹이는 묵묵히 자신이 해야 할 일을 하고 있다. 물론 가마할아범 역시 성실성에서는 숫검맹이를 능가한다. 가마할아

범의 삶은 착취를 당하면서 동시에 착취를 하는 자로서 시장 경제의 하청업체 사장 같은 모습을 지녔다. 그는 유바바에게서 끊임없이 노동 착취를 당하면서도 또한 석탄의 무게에 짓눌려 살아가는 숫검맹이의 노동을 착취한다. 치히로는 이들 모두에 대하여 연민을 가지고 있었다.

보일러실에서의 노동이 너무 힘들었는지 숫검맹이 한 마리가 석탄에 깔려 버리는 일이 일어난다. 숫검맹이를 누르던 석탄을 아궁이 속으로 넣는 데에 성공한 치히로는 이 일이 목숨을 걸어야 할 정도로 위험한 일이라는 사실을 직감한다. 치히로의 행동을 지켜 본 수십 마리의 숫검맹이들은 모두 다 치히로의 도움을 바라지만 치히로는 모든 숫검맹이의 소망에 부응할 수 없었다. 더 이상 유아의 규칙을 어길 수 없었기 때문이다. 숫검맹이같이 작고 힘없는 존재들의 생명까지 아끼고 보살피려는 치히로의 행동에서도 소박한 생명사상을 읽을 수 있다.

V. 결론

2,500만 명의 일본 국민이 관람한 이 작품은 작품성과 상업성을 동시에 지님으로써 막대한 수익을 창출했고 세계 유명 영화제에서의 수상도 이끌어냈다. <센과 치히로의 행방불명>의 성공에는 일본적인 것과 서구적인 것을 융합하는 서사의 힘이 주요한 동인으로 작용하였다. 미야자키 하야오는 앞서 발표한 작품들보다 흥행에 성공하기 위해 더욱 치밀하고 세련된 작품을 계획하여 <센과 치히로의 행방불명>을 출시시켰다. 본고는 사건과 인물에 대한 면밀한 분석을 시도하면서 작품의 주요한 세계관 세 가지를 추출하였다.

2장 ‘존재 왜곡을 치유하는 휴머니즘’에서는 왜곡되고 변형된 존재의 원형을 회복시키는 데 기여하는 휴머니즘을 분석하였다. 실명(失名)과 소명의 위기에 놓은 치히로에 대한 하쿠의 조력, 귀신 세계에 갇힌 엄마 아빠에 대한 치히로의 효심, 용으로 변하여 고통스러워하는 하쿠에 대한 사랑, 고독한 괴물로 변한 가오나시에 대한 치히로의 연민 등에서 대가를 바라지 않는 진정한 휴머니즘을 읽을 수 있었다.

3장 ‘공생 공존을 지향하는 금욕주의’에서는 공동체의 질서를 유지하기 위한 금욕주의적 세계관을 분석하였다. 폐지로 변한 치히로의 엄마 아빠의 모습, 직원들을 착취하며 유아를 경영하는 유바바의 모습, 보이는 대로 먹어치우며 자신의 고독과 허무를 달래는 가오나시의 모습 등은 지나친 욕망의 폐해를 단적으로 보여준다. 반대로 물질 앞에서도 욕심을 드러내지 않는 치히로, 시골 할머니처럼 소박하게 살아가는 제니바의 모습에서 금욕주의적 세계관이 지닌 가능성을 읽을 수 있다.

4장 ‘근대 문명을 반성하는 생명사상’에서는 근대 자본주의의 모순과 폐해를 반성하는 생명 사상을 분석하였다. ‘강의 신’의 원형을 잃고 유아를 찾아온 오몰신의 모습은 근대 문명에 대한 철저한 반성을 촉구하고 있다. 무차별적인 개발로 인해 고향인 강을 떠나 유아에 온 하쿠의 삶 역시 냉혹한 경제 논리의 위험성을 알려준다. 또한 작고 힘없는 생명들에 대한 치히로의 태도에서도 생명사상은 나타난다.

‘휴머니즘’, ‘금욕주의’, ‘생명사상’ 등으로 요약되는 세계관은 작품의 내면의식을 구현하는 삼각형의 서로 다른 밀면이다. 휴머니즘이 이기적인 인간중심적 사고를 뛰어넘을 때 생명사상과 이어질 것이며, 진정한 금욕주의가 실현될 때 물질문명의 폐해 속에서 훼손된 인간성은 회복되고 합리성의 폭력 속에서 위축된 생명은 새로운 동력을 얻을 것이다. 미야자키 하야오가 세계적인 명성을 얻게 된 것은 작품이 지닌 오락적 요소뿐만 아니라 이와 같이 깊은 사상과 철학을 풍부하게 지니고 있었기 때문이다.

참 고 문 헌

[1] 닛케이BP사 기술연구부, *변화하는 일본의 애니메이션 산업*, 성하목, 한울아카데미, 2001.
 [2] 닛케이BP사 기술연구부, *일본 애니메이션과 비즈니스 전략*, 성하목, 한울아카데미, 2001.
 [3] 한국만화애니메이션학회, *일본애니메이션의 분석과 비판*, 한울아카데미, 1999.
 [4] 모리 다쿠야, “리얼리티 없이 해피엔드 없다-일본 평론가가 본 미야자키 하야오의 세계”, 씨네 21,

제282호, 한겨레신문사, 2000(12).
 [5] 키리도시 리사쿠, *미야자키 하야오론*, 남도현, 송락현 감수, 열음사, 2002.
 [6] 박기수, “<센과 치히로의 행방불명>의 서사 전략 연구”, *한국언어문화*, 25호, 한국언어문화학회, 2004(6).
 [7] 헬렌 매카시, *일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오*, 조성기, 인디북, 2004.
 [8] 쓰가타 노부유키, *일본 애니메이션의 힘*, 김준영, 김스라이센싱, 2007.
 [9] 최보영, 이인성, “미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 나타난 소녀 캐릭터의 상징성에 관한 연구”, *복식*, 제57권, 제1호, 한국복식학회, 2007.
 [10] 김남석, “미야자키 하야오의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구”, *한국언어문화*, 제34호, 한국언어문화학회, 2007(12).
 [11] 양세혁, 김일태, “미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 히로인의 성격구조”, *한국콘텐츠학회 논문지*, 제8권, 제8호, 한국콘텐츠학회, 2008(8).
 [12] 이은선, “미야자키 월드로 들어가는 8개의 주문”, *스크린*, 제297호, 스크린 M&B, 2008(10).
 [13] 김준수, “미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 혼종적 이미지”, *한국콘텐츠학회 논문지*, 제8권, 제12호, 한국콘텐츠학회, 2008(10).
 [14] 김용민, “생태영화의 가능성-미야자키 하야오의 <바람계곡의 나우시카>와 <원령공주>를 중심으로”, *문학과환경*, 제8권, 제1호, 문학과환경학회, 2009(6).
 [15] 시미즈 마사시, *미야자키 하야오 세계로의 초대*, 이은주, 좋은책만들기, p.62, 2004.
 [16] 박기수, *애니메이션 서사 구조와 전략*, 논형, p.334, 2004.
 [17] 이윤희, “애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에 대한 기호학적 분석”, *방송공학회지*, 제10권, 제1호, 방송공학회, 2005(3).
 [18] 이수경, “<센과 치히로의 행방불명>에 나타난 전래동화의 특성과 상징”, *문학과 영상*, 2005 봄여름호, 문학과 영상학회, 2005(6).

[19] 수전 J. 네피어, *아니매*, 임경희, 김진용, 루비박스, p.406, 2005.

[20] 조현미, 이종한, “애니메이션에 표현된 ‘신의 이미지’ 형상화에 대한 연구-애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로”, 기초조형학연구, 제8권, 제3호, 한국기초조형학회, 2007.

[21] 쓰가타 노부유키, *일본 애니메이션의 힘*, 김준영, (주)김스라이센싱, pp.79-80, 2009.

[22] 스키 도시오, *스튜디오 지브리의 현장스토리*, 문혜란, 넥서스북스, p.106, 2009.

[23] 이용미, “<센과 치히로의 행방불명>에 나타난 유곽의 메타포”, 일어일문학, 제72권, 제2호, 일어일문학회, 2010.

[24] 조정래, *나병철, 소설이란 무엇인가*, 평민사, p.31, 1991.

[25] 이명섭, *세계문학비평용어사전*, 을유문화사, p.401, 1985.

[26] H. 포터 애벗, *서사학 강의*, 우찬제, p.257, 2010.

[27] 제럴드 프린스, *서사론사전*, 이기우, 김용재, pp.84-85, 1992.

[28] 김옥동, *문학이란 무엇인가*, 문예출판사, p.192, 1996.

[29] 이용미, “<센과 치히로의 행방불명>에 나타난 유곽의 메타포”, 일어일문학, 제72권, 제2호, 일어일문학회, 2010.

[30] 박기수, *애니메이션 서사 구조와 전략*, 논형, p.302, 2004.

[31] M. Heidegger, “Der Ursprung des Kunstwerkes,” Holzwege, Frankfurt a.M., 1972, 60/1.(이기상, “하이데거의 말놀이 사건-말의 말함과 하이데거의 응답함”, 하이데거 연구, 제13집, 한국하이데거학회, p.10, 2006. 재인용)

[32] 조현미, 이종한, “애니메이션에 표현된 ‘신의 이미지’ 형상화에 대한 연구-애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로”, 기초조형학연구, 제8권, 제3호, 한국기초조형학회, p.548, 2007.

[33] 조현미, 이종한, “애니메이션에 표현된 ‘신의 이미지’ 형상화에 대한 연구-애니메이션 <센과 치

히로의 행방불명>을 중심으로”, 기초조형학연구, 제8권, 제3호, 한국기초조형학회, p.548, 2007.

[34] 강명관, “판소리계 소설에 나타난 식육와 판타지”, 고전문학연구, 제32집, 한국고전문학회, p.309, 2007.

[35] 권택명, *잉여쾌락의 시대*, 문예출판사, p.16, 2003.

[36] 문희경, “마법과 욕망의 역제: 초서에서 뉴턴까지”, 고전르네상스영문학, 제12권, 제1호, 한국고전르네상스영문학학회, p.25, 2003.

[37] 장혜영, “희곡 작품들 속에 나타나는 쌍둥이 이야기의 여러 가지 변용”, 불어불문학연구, 제50집, 한국불어불문학학회, pp.440-443, 2002.

[38] 문희경, “마법과 욕망의 역제: 초서에서 뉴턴까지”, 고전르네상스영문학, 제12권, 제1호, 한국고전르네상스영문학학회, p.25, 2003.

[39] 김남석, “미야자키 하야오의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구”, 한국언어문화, 제34호, 한국언어문화학회, p.79, 2007(12).

[40] 이용미, “<센과 치히로의 행방불명>에 나타난 유곽의 메타포”, 일어일문학, 제72권, 제2호, 일어일문학회, p.263, 2010.

[41] 구승희, *생태철학과 환경윤리*, 동국대학교출판부, pp.29-33, 2001.

저자 소개

김종태(Jong-Tae Kim)

중신회원



- 1994년 2월 : 고려대 국어교육과
- 1997년 2월 : 고려대 대학원 국어국문학과 석사
- 2002년 8월 : 고려대 대학원 국어국문학과 박사
- 2010년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 한국어문화학부 문화콘텐츠창작전공 교수

<관심분야> : 애니메이션, 스토리텔링, 축제기획, 문예창작