

미야자키 하야오(宮崎 駿)작품에 투영된 생태론과 환경론 연구

- I. 서론
- II. 미야자키 하야오 작품의 이론적 배경
- III. 작품에 투영되는 생태론과 환경론
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이승재

초 록

1997년 일본에서 개봉한 애니메이션 영화 <원령공주>는 일본 영화사상 최고의 관객동원 이라는 수치상의 기록 이외에도 미야자키 하야오 감독의 “작품의 집대성”이라고 말한다. 그것은 미야자키 하야오의 분신이라 할 수 있는 스튜디오 지브리에 인적자원력, 기술력, 자금력 등의 외적인 조건들이라 생각되지만 내적으로 ‘사상적 이유’도 크다고 볼 수 있다.

그 ‘사상적 결산’이 무엇인지 미야자키 하야오 작품 중 극장용 애니메이션 <미래소년 코난>·<루팡 3세 칼리오스트로의 성>·<바람계곡의 나우시카>·<천공의 성 라퓨타>·<이웃의 토도로>·<On Your Mark>·<원령공주>를 중심으로 그의 작품 세계에 사상과 이념이 어떻게 생태주의(ecologism)와 환경주의(environmentalism)적 관점들과 만났으며 어떤 방식으로 작품 속에 배열되었으며 어떤 연관성을 지니고 있는지를 분석함이 본 논문의 연구목적이다.

본 연구를 통하여 미야자키 하야오의 작품들은 확실한 테마를 가지고 있다는데 그의 작가적 면모가 있으며 그동안 다루어 왔던 주제를 요약하면 ‘생명의 존엄’ ‘자연에 대한 사랑’ ‘자연으로의 회귀’ ‘자연과 인간의 공존’ 등이며, 이 주제는 우리가 직면해 있는 문제들 가운데 중요순위에서 앞서는 것들이며 인간이 본질적으로 갈망하는 것들이기도 하다. 우리 사회의 다양한 경제적, 도덕적, 가치체계와 욕구를 조절하는 사회체계의 균형이 맞춰진다면 우리 사회는 자연생태에 조금 더 가까워 질 수 있다는 것을 유추할 수 있다.

주제어 : 생태론, 환경론, 조엽수림문화론, 자연과 인간의 공존

I. 서론

미야자키 하야오(宮崎 駿)감독의 작품은 그림과 음악으로 풀이낸 생태주의와 환경론의 메시지이다. 인간의 이기심으로 인해 환경 파괴의 경고와 아직 인간성을 상실하지 않은 소년, 소녀들의 이야기이다. 그의 판타지 애니메이션은 인류가 잃어버린 아름다운 가치들에 대한 안타까운 마음과 미래 세대에 대한 희망을 담은 이야기들이다. 후기 작품으로 오면서 현대사회에 대한 문제의식은 확장대고 구체화 되어간다. 그는 여러 작품에서 오무, 토토로, 사슴신, 오몰신등의 캐릭터를 통해 자연에 대한 신성화 작업¹⁾을 진행시켜 왔다.

그리고 이 작업의 궁극적인 목적은 인간과 자연 간의 관계 회복, 은유하자면 대지와 인간의 텃줄이 다시 이어지도록 하는 작업이다.

1. 연구목적과 배경

생태학(生態學.ecology)은 1869년 독일의 생물학자 에른스트 헤켈에 의하여 만들어진 말이며 ‘생물과 환경 및 함께 생활하는 생물과의 관계를 논하는 과학’ 이라고 정의되었다. 19세기 말까지는 개개의 적응현상을 목적론으로 해석하는 적응생태학이 번성하였다. 그 후 박물학적인 개체의 습성 기재 및 개체의 생리와 환경요인을 직접 관련시키려는 개생태학에 대등해서 생물군집 또는 생태계의 통일성을 강조하고, 생물 상호간의 공동작용, 생활구조, 사회구조, 천이, 분포등을 환경과 관련시켜 그 원리를 파악하려는 군생태학이 주류를 이루게 되었다. 생태학이란 인간들의 삶을 존재하게 해주는 자연과 그 안에 있는 생물들과 우리 인간들을 연결해주는 학문이다. 정의하면 인간을 포함한 많은 생물

1) 신성화란 일종의 애니미즘적인 시선의 회복으로, 오무나 사슴신과 같은 절대 권력이나 초월자로서의 자연에 대한 주장인 것이 아니며, 그것은 애니미즘의 회복 속에 포함되는 작은 단위 이다. 이는 지극히 일본적인 시선에 있어서의 '神'성화이기도 하다. 린다 허친, 김상구 외 역, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1997.p.9.

들이 함께 살아가는 터전인 자연의 존재 그 자체에 대해서 연구하는 것, 인간을 포함한 생물들이 살아가는 터전인 자연이 어떻게 유지되고 생물들이 어떻게 살아가는지의 관계를 인식하고 연구하는 것, 자연을 보호하고 보전하는 구체적인 방법에 대해서 연구하는 학문이다.²⁾

그 중 본 논제에서는 생태학의 어원에서 시작한 에코를 기반으로 미야자키 작품을 분석을 하려한다.

에코(eco, oikos, 생태계)는 생물 상호간의 관계 및 생물과 환경과의 관계를 규명하고 자연이 만든 환경과 인류가 만든 환경을 조화롭게 하고 있으나, 환경문제는 정치, 교육, 문화, 산업 등의 문제와 복잡하게 연결되어 있다.

환경주의자들(environmentalist)이 벌이는 지구온난화해결, 친환경·유기농 사용, 쓰레기 줄이기, 도심 차량속도 제안, 재활용권장 캠페인 등도 중요한 의의를 갖는다. 그러나 대안적 사회체제에 대한 모색 없이 이런 제안들이 현실과 타협하며 환경운동은 그 본래의 가치를 상실하고 있다, 어느덧 환경주의자들은 시장자본주의와 환경문제를 통합시킬 생각에 중점을 두고 있다. 환경을 덜 파괴하며 자본주의적 발전을 지속하려는 것이 이들의 고민이자 한계이기도 하다, 이들은 현 체제에 대안이 없음을 인정해 버린다, 그리고는 체제와 환경 사이의 타협점을 찾는 것으로 방향을 선회하려 한다.

자연환경은 인간 사회와는 다른 그 나름대로의 질서를 가지고 있다, 그러나 자연 생태계와 인간(사회)생태계는 전체로서 하나의 생태를 구성하고 있으며, 우리는 인간 생태계를 통해 그 전체 속에 참여하고 있다. 인간도 다른 자연물과 같이 생태의 고리 속에 위치하고 있으므로, 인간이 어떠한 사회를 구성하고 어떻게 살아갈지에 따라 영향을 미친다고 볼 수 있다.

환경주의자들은 환경파괴의 원인이 인간이라고 판단하며 그 원인을 인간에게서 찾아야 한다고 주장하고 있다, 환경문제가 우리

2) 네이버사전

의 삶의 방식과 사회 체제와 깊이 관련되었다면 문제를 해결하는 ‘대안’ 또한 새로운 삶의 방식이나 새로운 사회 체제의 형성과 같은 시점에서 풀어나가야 한다.

환경을 하나의 ‘대상’으로 보고 그것을 단편적으로 관리하는 수준에 그치지 말고 인간사회 자체가 환경을 오염시킨다는 것에 우리는 주목을 할 필요가 있다, 우리는 환경을 그 ‘대상’으로 다루는 환경주의(environmentalism)가 아니라 우리 자신이 그 일부를 구성하고 있는 전체를 다루는 생태학적 사고(思考)가 필요하다, 근본적인 문제는 ‘사회와 자연 사이에서 생기는 것이 아니고 사회 내부에서 생겨나기 때문’이다.

〈원령공주〉는 1997년 7월 12일 개봉되어 4개월 만에 일본 영화사상 최고의 관객동원(1,320만명 동원, 배급수입 111억엔)³⁾이라는 수치상의 기록 이외에도 미야자키 “작품의 집대성”이라고 말한다. 미야자키는 각계와의 인터뷰를 통해 “스튜디오 지브리(Studio Ghibli)의 결산을 목표로 했다”라고 말하고 있다, 그것은 외적으로 지브리에 인적자원력, 기술력, 자금력 등 외적인 조건들이라 생각되지만 내적으로 사상적 이유로 볼 수 있다. 이러한 ‘사상적 결산’이 무엇인지 공통된 주제의식을 중심으로 미야자키 작품을 통해 분석함이 본 논문의 연구목적이다.

2. 연구방법과 범위

미야자키의 상상의 출발점 이라면 초등학교 때 심취했던 후쿠시마 테스지 원작의 장편만화 「사막의 마왕」의 메카닉 디자인과 캐릭터 그리고 플롯들이 그의 작품의 소재에 근원적 소스로 작용하고 있고⁴⁾ 중학교 시절 미술교사인 사토 후미오의 지도아래 “그릴 대상을 조금 더 변형해서 네 나름대로 그려라”라는 식의 자유로운 상상력을 키울 수 있었던 것이 그의 작품 전반에 흐르는 무국적 배경과 시대성 그리고 기괴한 생물들과 메카닉들이 그 결과물들이며 이런 요소는 미야자키 작품이 타 작품과 구별되는 요

3) 박정배, 강재혁 『아니메를 읽는 7가지 방법』 미컴, 1999, p.152-153.

4) 황의웅 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』 시공사, 1999, p.43-44.

소로 작용하기도 한다. 종합해보면 미야자키의 상상력의 원천은 어린 시절 누구나 직·간접적으로 경험했던 것들의 집합체라 할 수 있을 것이다,⁵⁾ 그러나 이러한 근원에서 시작된 것 외에 그의 작품 세계에 사상과 이념이 어떻게 환경주의적 관점들과 만났는지 또한 어떤 방식으로 작품 속에 배열되었으며 발표된 여러 작품들과 어떠한 연관성을 지니고 있는지를 연구방법으로 정한다. 또한 미야자키의 사상적 변화의 과정을 중심으로 그의 1978년도부터 1997년도까지의 장편 애니메이션을 중심으로 연구범위를 정하였다. 1963년 도에이 동화(東映動畫)에 입사하여 15년간의 애니메이터 제작 실무를 거쳐 감독을 맡으며 그 만의 이야기를 완성할 수 있었던 시기의 작품들이며, 그의 철학적 사상이 집대성된 시기이기도 하다.

II. 미야자키 하야오 작품의 이론적 배경

미야자키의 사상적 전환은 70년대 후반 식물·인류학자 ‘나카오 사스케(中尾佐助)’가 「재배식물과 농경의 기원(栽培植物と農耕の起源)」(岩波書店, 1966)에 기반한 ‘조엽수림 문화론(照葉樹林文化論)’ 영향이다. 조엽수림 문화론의 각론을 살펴보면 ‘태고의 지구에는 히말라야 산맥으로부터 일본에 이르기까지 상록의 조엽수림 벨트가 있었고 각지에서 그 수림에 의지하여 문화가 형성되었다’는 학설로 이 조엽수림은 온난습윤 지대에만 발생하는데 인간이 파괴하여도 수십 년 후에는 다시 복원되어 인간을 감싸줌으로써 자연은 인간보다 더 관용을 베푼다’⁶⁾라고 한다.

조엽수림 지대⁷⁾는 온난습윤 지대에서 발생하기 때문에 재생력

5) 황의웅 앞의 책, p.42-43.

6) 김시우 『이것이 일본 영화다』 아선미디어, 1998, p.245-246.

7) 난대림은 대체로 북위 35도 이남의 지역에서 나타나며, 연평균 14℃의 등온선 이남의 지역인 남해안과 제주도를 포함한 남해의 여러 섬에 포함한다. 난대림의 주요 수종은 상록활엽수이다. 동백나무·종가시나무·북가시나무·녹나무·후박나무·구실갯밤나무·모밀갯밤나무·사철나무 등은 난대림을 대표하

이 매우 강하다. 이 때문에 인간이 파괴를 그만두면 수십 년 내에 울창한 이차림(二次林)으로 돌아와 버리는 것이다. 국토가 좁은 선진 공업국인 일본에 아직도 많은 잡목림이 남아 있는 것도 바로 이 때문이며, 당시 일본의 자연 생태계는 ‘발전을 핑계로 한 파괴’에 너그러웠다.

국경도 민족도 아닌 원생식물의 생태환경들이 인간의 문화를 결정지은 이 학설은 미야자키의 사상에 영감을 불어 넣기에 충분했고 자연은 인간보다 더 관용을 베푼다는 점에 착안 자연과 인간이 사이 좋게 지내야 한다는 것을 표현하고자 노력했으며, 그의 작품 속에 자연과 인간과의 공생의식이나 애니미즘에 근거한 정령사상(精靈思想)⁸⁾등도 조엽수림 문화론에 근거한 작가주의 정신이라고 할 수 있다. 그리고 서구 근대문화에 의해 파괴되고 그 가치가 부정된 토착사회의 고유한 힘을 <원령공주>를 통해 가장 선명하게 드러내기도 했다. 모든 생명이 신(神)이 될 수 있다는 일본 고유의 물신주의사상(物神主義思想)⁹⁾은 <원령공주>의 기본 설정이며 또한 이 작품에 등장하는 신의 개념은 우리에게 익숙한 절대적인 신이 아니라 인간과 자연과 공존하며 그 안에서 연륜을 획득한 신이다.

조몬시대(繩文時代)¹⁰⁾의 인종은 구석기 시대인의 일부와 한반도 및 대륙에서 건너간 대부분의 종족¹¹⁾을 동경하는 자신의 근원을 여기에서 발견했던 것이다. 숲은 강한 생명력을 나타내는 것으로 풍요와 평화의 상징이며 그 숲에 생동감을 불려 넣기 위하여 나무나 풀을 사실적으로 묘사했으며 자연승배의 상징인 거목(巨木)을 등장시켜 자연으로의 회귀를 지향하였다.¹²⁾ 그것은 심

는 수종이다. 난대림은 조엽수림(照葉樹林)이라고도 한다.(네이버사전)

8) 원시종교에서 산천초목, 무생물에 붙어있다고 믿던 혼령과 만물의 근원이 된다고 하는 불가사의한 기운을 체계적으로 의식화 한 내용.(네이버사전)

9) 신도(神道)로 대표되는 일본 전통사상인 ‘물신주의’는 어떤 존재든지 물질화, 현실화 시켜 그것을 神聖化 한다.(네이버사전)

10) 죠평시대, 승문시대라고도 하며, 일본의 신석기시대 중 기원전 1만3천년 경부터 기원전 300년까지의 기간. 조몬은 빗살무늬를 뜻하는데, 빗살무늬 토기가 그 시대의 유물을 대표하기 때문.(네이버사전)

11) 연민수 『일본의 역사』 보고사, 2002, p.218-219.

12) 황의웅 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』 시공사, 1999, p.46-49.

정좌익(心情左翼)¹³⁾으로 서 조국의 역사와 정치 경제체제를 계속 부정하고 중앙아시아나 유럽 제국을 동경해 온 미야자키가 처음으로 ‘세계에 연결되는 숲의 백성’ 으로서의 ‘일본인’ 을 긍정적으로 묘사한 것이었다. 이는 <미래소년 코난> 부터 <원령공주> 에 이르기까지 일본의 자연풍토와 조엽수림을 작품의 소재로 삼는 것은 미야자키의 과제가 되는 계기가 된다.

독재자나 무기밀매업자 등 악인을 타도해 사회의 정의를 실현하는 일로 세계의 평화를 지키는 일은 수 십년 정도의 평화를 지키는 것에 지나지 않는다, 그러나 현실의 세계는 좀 더 복잡하다, 인간끼리의 분쟁과 평화의 이야기는 수천 수 만년 단위로 계속되고 있고 숲과 인류 문명의 장대한 이야기를 구성하는 하나의 인자에 지나지 않는 것이다, 그것은 인간 중심주의의 시점에서 결코 볼 수 없는 너무도 거대한 이야기인 것이다.

미야자키의 모티브는 80년대에 들어와 이러한 난해한 사상 영역에 발을 넓혀가게 된다, 단순한 모험과 인간해방의 이야기가 아닌 조엽수림 문화론을 기반으로 하는 식물학적, 고고학적, 민속학적 관점의 자연과 인간이 함께 어우러져 있는 문제에 집중한다, 따라서 미야자키를 정의하면서 불분명하게 에콜로지스트(ecologist)라고 하는 해석은 실수이다. 에콜로지(ecology)는 자연 혹은 환경을 보호하는 문제라고 생각하기 쉽다, “자연을 어떻게 보호할 것인가? 인간과 자연이 어떻게 조화를 이루며 살아갈 것인가?” 이다, 하지만 에코(eco)라는 단어의 어원이 잘 보여 주듯이 생태주의는 자연환경을 포함하여 경제, 주거, 가계 등 사회적인 모든 것을 포함하는 용어 이다, 나의 신체와 삶 또한 하나의 에코인 것이다, 그러므로 문제는 인간과 자연 사이에서가 아니라 사회내부 그리고 더 나아가 개인의 내면에서 형성된다,

13) 마음은 좌익, 즉 사회주의자라고 표방한 적이 있었다. 그의 작품에 자주 등장하는 서로를 아껴주며, 함께 일하고 함께 먹는, 공동체가 등장하는 것도 이런 그의 마음가짐에서 비롯된 것이며, 대학 시절 아동문학연구회에서 활동을 하면서 마르크스 이데올로기와 안보투쟁에 사상적 영향을 받았으며, 일본이 사회 속에서는 이를 수 없었던 자신의 공산주의적 이상을 만화, 애니메이션이라는 공간에서 실현시키고 싶어 했다.(구글제팬)

그렇기 때문에 생태주의는 궁극적으로 인간들 사이의 관계를 재구성하고 새로운 윤리적 가치를 증식하는 문제이다,¹⁴⁾ 물론 〈바람계곡의 나우시카〉에서의 분자적 공명의 집합체로서의 사회체¹⁵⁾는 에콜로지적 특이점이다, 그러므로 정의하자면 ‘조엽수림 문화론자’ ‘조몬문화 재고주의자’ 정도로 비추어질 수 있다.

Ⅲ. 작품속에 투영되는 생태론과 환경론

1. 〈미래소년 코난 未來少年コナン〉; 핵전쟁 이후 파괴된 세상과 희망

미야자키가 연출가로서 자기 확립을 한 70년대 말은 동서냉전이 절정을 이루던 시기였다, 당시-미·소 양대국이 전쟁을 일으켜 핵무기를 사용하여 마침내 인류는 멸망한다-라고 하는 절망적 종말관이 세계에 만연하고 있었고, 특히 아서 C클라크의 「지구통과」 필립 딕의 「냉동여행」 프랭크 허버트의 「DUNE」 같은 SF 소설이나, 리들리 스콧 감독의 〈블레이드 러너〉 조지 밀러 감독의 〈매드맥스〉 시리즈, 제임스 카메룬 감독의 〈터미네이터〉 시리즈 같은 영화 등의 가상 세계에서는 이러한 디스토피아적 미래관이 그러한 현실을 대변하고 있다.

1978년에 제작된 〈미래소년 코난〉은 미야자키의 첫 연출(감독) 작품이며 26화로 된 텔레비전용 시리즈이다, 〈미래소년 코난〉의 원작자인 ‘알렉산더 케이’의 「남겨진 사람들」¹⁶⁾을 원작으로 하고 있으나 미야자키의 사상을 담은 그의 오리지널 작품이라 말할 수 있을 정도로 원작과는 거리가 먼 새로운 이야기이다, 본 작품에서는 최후전쟁(핵전쟁)후의 수몰된 세계를 무대로

14) 고미슈 『이것은 애니메이션이 아니다』 문학과경계사, 2002, p.92-94.

15) 달라이 라마는 티벳 망명국의 왕이지만 전통적 의미의 ‘불건적 전제군주’와는 다르다. 달라이는 통치자 이전에 중생을 깨달음으로 이끄는 스승의 역할이며 티벳 난민들을 통치하는 것이 아니라 그들을 돌보고 깨달음을 이르게 하는 스승이다. 나우시카와 달라이라마는 이런 점에서 비슷하다.

16) 알렉산더 케이 「멸망의 과도」를 1974년 우치다 치카시 일어 번역본 「남겨진 사람들」 출판.

황의웅 『1982 코난과 만나다』 본프리, 2003, p.54-57.

서 남겨진 인류의 운명이 결정되는 초자력병기의 부활이 네러티브의 한축을 이루고 있다, 그리고 최종병기의 봉인과 독재자가 없어진 후 평화로운 공동 사회와 밝은 희망이 열리고 있다. 이야기는 여기서 확실한 ‘대단원’ 으로 끝을 맺고 거기에는 최종병기 폐기 후에 인간 사회의 재생과 발전을 암시 하며 깔끔한 결론을 맺는다. 이 작품에 있어서 미야자키의 선견성과 독자성은 단순한 독재자 타도의 영웅으로서 드라마를 단순화 하지 않고 인물의 교류에 의한 심리적 해방이나 신분 차별의 문제 자급자족의 공동체 사회의 중요성 등을 포함시켰던 것을 볼 수 있다, 그러나 그것들은 어디까지나 인간 세계의 드라마에 중요성을 두는 후기의 작품에서 보여 지는 것 같은 ‘자연과의 교류하는 방법’ 같은 큰 테마는 아니었다, 이 세상은 천재지변이나 흉폭한 수서생물이나 지상생물에게 살해당하는 위험성보다 인간 끼리에 의한 파괴와 억압의 더 큰 위협임을 보여준 작품이었다, 이 작품의 대 전제는 ‘자연이 인간의 환경파괴와 생태계 조작의 모두를 용서하고 온화하게 재생해 인간에게 돌려주는 것’ 으로 끝을 맺는다, 즉 자연은 인간에게 너그럽고 온화한 세계를 베풀어 준 것이다, 환경에 대한 철저한 파괴를 통해 과거 공동체로 회귀 메시지를 강하게 보여주고 있다.

2. <루팡3세 칼리오스트로의 성 ルパン三世:カリオストロの城> ; 핵무기 폐기와 환경보전

1979년에 제작된 <루팡3세 칼리오스트로의 성(城)> 은 ‘몽키펀치’의 원작을 미야자키 스타일로 연출된 첫 극장 데뷔작으로¹⁷⁾ 이 시기의 미야자키의 모티브는 인간과 자연, 인간의 자연파괴 등에 비중을 둔다, 작품 도입부에 ‘클라리스’를 습격하는 차량을 피아트차량으로 뒤쫓아 가며 루팡의 능숙한 운전기술을 보여주는 장면에서 주변 나무들 속의 보금자리에서 쫓겨난 새들이 과닥거리는 모습들과 <신 루팡3세> 145話, 155話의 추격 장면에서

17) 송락현 『일본극장 애니메이션 50년 史』 본프리, 2003, p.92-93.

주변 나무들이 회손 되는 장면 등은¹⁸⁾ 자연 파괴의 심각성을 보여주는 예라 할 수 있다,¹⁹⁾미야자키의 주된 관심은 ‘핵무기 폐기에 의한 인류 평화’였다, 그러나 핵무기를 폐기 당하거나 핵보유국이기 때문에 정치적 타격을 입는 정도만으로 세계가 평화로워 진다거나 ‘절대 악’을 제거한다면 인간은 영원히 평온과 발전이 보증된 것일까? 그리고 자연은 언제나 재생을 하여 인간의 파괴를 너그럽게 용서해 주는 것일까? 스튜디오 지브리 이전의 미야자키의 작품에서는 이러한 본질적 난제는 ‘미워할 수 없는 악역들의 불쌍한 최후’를 잘 그려내고는 있었지만 그는 ‘애니메이션으로 그러한 깊은 사상적 영역을 피해야 한다’라고 하는 자기 규율을 부과하며, 앞으로 시작될 생태와 환경이라는 큰 담론을 만들어가기 위한 준비운동의 관점에서 작품을 제작한다.

3. 만화판 <바람계곡의 나우시카 風の谷のナウシカ> ; 파괴된 환경 속에서 새로운 자연의 복원

‘조엽수림 문화론’의 영향을 최초로 반영시킨 작품이, 1982년 2월부터 1983년 6월까지 월간 애니메이션²⁰⁾에 연재를 개시한 만화 <바람계곡의 나우시카>이다, 그 후 작품연재를 마감하는 1994년 3월까지 미야자키의 모티브는 큰 변화를 이루었다. 스스로도 결론을 못 내릴 영역에 발을 디뎠던 것이다.

<게드 전기> · <모래의 혹성> 등의 작품에 착상을 얻은 이야기의 최대의 특징은 ‘부해(腐海)’라고 불리는 유해한 ‘독’을 토하는 삼림을 무대로 한 것이다, 불의 7일로(핵전쟁) 문명이 소멸한 후 삼림이 태어나 생명을 재생시킨다는 설정은 <미래소년 코난>에서도 그려졌다, 그러나 숲이 확대하면 할수록 인간이 살 수 없다고 하는 숲과 인간의 대립 구조는 이 작품에서 본격적으로 다루어지고 있다, 한편으로 이 숲은 문명에 의해 생긴 독을

18) 키리도시 리사쿠 앞의 책, p.352-353.

19) 키리도시 리사쿠 『미야자키 하야오 論』 씨드아이, 2002, p.279-280.

20) 1978년에 7월에 창간된 도쿠마쇼텐(徳門書店)의 <Animage>일본에서 가장 장수하고 있는 만화영화전문지.(구글재팬)

정화해 생태계의 재생을 막는다고 하는 ‘생태의 역설’을 근간으로 하고 있다, ‘인간에게는 해악하지만 지구(자연)에는 유익하다’라는 식으로 서구의 SF 환타지 작품 ‘데이비드 린치’의 〈사구〉를 통해 ‘문명소멸 후에 환경이 격변해 사막이 된 별’이 등장하는 설정이다, 미야자키도 당초에는 사막을 무대로서 구상하고 있었다고 한다, 그러나 ‘조엽수림 문화론’적 사고의 결과 원초적 이미지로서 ‘흉폭한 숲’을 무대로 하는 것으로 변경하였다, 그것은 실제로 사막이 될 때까지 숲을 벌목해 문명을 유지해온 유럽인의 자연관과는 거리가 먼 ‘재생하는 숲의 백성’의 ‘일본인’적인 착상이었다, 미야자키에게 있어 ‘부해’의 이미지의 원점은 생명력이 흘러넘치는 태고의 원생림 즉 조엽수림 이었던 것이다.

작품에서는 고갈하는 자원과 적은 영토를 지배하기 위한 민족분쟁, 숲을 다 태우기 위한 최종병기의 쟁탈, 생태계 조작 등을 둘러싼 다층적이고 긴밀한 인간 드라마가 전개된다, 그러나 이야기의 대 주제는 그 외의 측면에 있다, 즉 ‘자연 = 부해’와 거기에서 동식물과 인간이 어떻게 공생해야할 것인가 라고 하는 문제이다, 주인공 ‘나우시카’가 환경보존을 위해 가장 마음 졸이는 존재는 숲의 주된 ‘왕충’이라고 불리는 거대한 괴물 적충이며 인간은 아니었다, 그녀는 인간의 환경과 생태계간의 무리 없는 공존을 고민하며 공생의 길을 모색한다, 이후 반복되는 자연과 인간을 둘러싼 심각한 모티브는 여기서 시작한다.

그런데 “〈바람계곡의 나우시카〉는 본래 애니메이션용으로 구상된 작품은 아니다”라고 하는 요지의 발언을 하였다, 첫째 그 의미는 짧은 시간의 영화에서는 다 말할 수 없는 복잡한 세계관이다. 극장판 ‘나우시카’ 원작에 충실하지 못했다, 단지 충실하지 못했을 뿐만 아니라 원작자 자신이 원작의 의도를 거의 살리지 못했다, 이는 극장판 애니메이션이란 장르상의 한계이기도 하다, 총 7권을 통해 긴밀하게 구성된 ‘나우시카’ 전체 사상을 한 시간 반 남짓의 짧은 시간 내에 다 담아 내기에는 제아무리 미야자키라 해도 무리일 수밖에 없었던 것이다, 부해와 오무의 기원

에 대한 설정, 거신병에 대한 상황의 설정 등은 바로 환경론을 이끌어내기 위한 긴밀한 관계 속에 이루어져 있었던 것이나 애니메이션에서 이러한 관계들은 주제의 간략화와 퇴색으로 인해 모두 붕괴되어 버려 전체 내러티브를 위해 근근이 그 껍질만을 남겨 이야기를 이끌어 나가는 신세가 될 수밖에 없었다.

둘째 “상업 애니메이션에서는 식물의 생태계를 효과적으로 묘사할 수 없다” 라고 하는 한계성을 통감하고 있었기 때문에 라고 한다, 당시의 아날로그적 작업환경과 분업과 효율을 중시하는 상업 애니메이션의 세계에서 식물의 생태계를 효과적으로 그려 나누는 것 등의 노력 기술 그리고 제작비의 문제였다, 기존의 타 작품에서의 초목은 초록의 기호학적 디자인과 색채로만 다루고 있으나 그의 작품에서는 단순화되고 명료한 인물에 비해 숲의 묘사는 매우 치밀하고 사실적이다.

“개인 작업 중심의 만화라고 하는 매체라면, 그리고 착색과 움직임의 수고가 없는 자유로운 그리기라면 어떻게든 대체 할 수 있다” 미야자키는 만화 연재에 즈음하여 그렇게 생각한 것이다, 만화이기 때문에 애니메이션의 제작방식의 구속에서 탈피해 ‘숲과 인간의 이야기’ 를 말할 수 있다고 생각한 것이다, 즉 <바람계곡의 나우시카> 의 영화화의 결단은 애니메이션의 한계에 정면으로부터 도전하는 것을 의미하는 것이었다, 과연 극장용 애니메이션은 스텝 역량의 한계까지 식물 묘사와 직면하는 것을 피할 수 없게 되었다, 그리고 이 ‘식물을 치밀하게 그린다’ 라고 하는 제작 자세는 이후의 스튜디오 지브리의 특징이 되었던 것이다.

4. 극장용 <바람계곡의 나우시카 風の谷の ナウシカ> ; 에코 소피아! 그 생명을 넘어서

1984년에 제작된 극장용 <바람계곡의 나우시카> 는 미야자키에게 있어 새로운 도전이며 동시에 한계를 드러낸 작품이기도 했다, 그리고 그것은 마지막 시퀀스에 집약되고 있다, 숲과 사람을 연결하는 전설의 구세주로서 소생하는 ‘나우시카’ 의 모습은 아름답고 감동적이다, ‘청정의 땅’ 을 비추는 마지막 장면은 ‘독’

에 시달리면서 사는 비참한 ‘인간 세계 전체를 구하는 훌륭한 희망’ 이라고 해석 할 수 있다, 관객의 대부분은 “인류는 나우시카에 이끌려 청정의 땅에 구원 받는다” 라고 낙관적 생각을 했을지도 모르다 “인간은 어리석은데 자연은 왜 이토록 너그로운 것인가” 라고, 그런데 미야자키가 구상한 세계는 그렇게 간단히 대단원으로 해결 할 수 있는 것은 아니었다, 이후 만화에 추가된 이야기는 영화의 낙관적 전망을 완전히 분쇄해 버린다, ‘부해’는 일찌기 인류가 생명 조작으로 만들어 낸 인공의 재생 장치적 생태계이며 ‘청정의 땅’ 에는 더러워진 대기에 익숙한 인류는 살수 없는 것이었다, ‘청정의 땅’ 에 살려면 현 인류의 생명 조작이 필요하다, 그러나 ‘나우시카’ 는 생명 조작 시스템을 파괴해 굳이 더러워진 대지에서 쇠퇴한 인류와 함께 살아가는 길을 선택하는 것이다,²¹⁾이 만화판의 결말로부터 영화판의 결말을 거슬러 올라가 해석하면 인간들은 위기의 상황을 넘은 것의 근본적 해결에는 이르지 않고 어디까지나 ‘부해’ 와 함께 살아간다, ‘나우시카’ 는 특별한 구세주로서 인간들을 따르게 하고 이끌면서 변방의 공주로 머문다, ‘청정의 땅’ 에 인간의 손이 닿는 일은 결코 없었던 것이다, ‘청정의 땅’ 에 이주해 재생한 자원을 개척한다고 하는 발상은 결국 인간 중심주의이며 부의 지배를 의미한다, 동식물에의 숭배를 버려 인간의 생존권만을 안정적으로 확대하려고 하는 발상은 파괴와 생명 조작이 비뚤어진 문명을 낳아 간다, 미야자키는 이 작품으로 안이한 자연 정복 사상을 버리고 흥포한 자연과의 곤란한 공생을 선택하는 것을 호소하고 싶었기 때문에는 아닐까? 그런데 이 작품에서는 ‘나우시카’ 가 종교적 구세주로서 상징화 되어 거기에 인간 중심주의의 낙관적 미래관을 생각하게 하는 카타르시스가 되어 버렸다, 복잡하고 혼란한 생각이 배경이 되어 버렸던 것이다, 그것은 엔터테인먼트 영화인이상 어쩔 수 없는 선택이다, 미야자키 역시 이 모순에 고민해 괴로워했기 때문인지 작품에 대한 자기비하적인 관점을 보이고 있다.

21) 황의웅 『미야자키 하야오의 세계』 예술, 1997, p.47-48.

감독의 진정한 생각을 어떻게 작품에 표현해야할 것인가 이 작품으로 그것은 무거운 과제로 미야자키에게 남았던 것이다.

5. <천공의 성 라퓨타 天空の城 ラピコタ> ; 과학의 발달과 과거와 미래시대의 혼합

1986년에 제작된 <천공의 성 라퓨타> 는 지금까지의 미야자키의 작품을 집대성 한 작품이었다는 평을 듣는다.

이 작품에는 제국이 신병기의 쟁탈을 둘러싼 인간 드라마에 비중이 놓여 지면서 자연과의 공생이라고 하는 테마도 공존 한다, 그러나 세계의 근본적 정화는 진행되지 않는다, 그것은 엔터테인먼트로서는 높은 완성도에 이르고 있지만 전작 <바람계곡의 나우시카> 를 넘는 깊은 테마를 밝힌 것은 아니었다, 오히려 ‘대단원’ 으로부터 ‘대혼돈’ 으로 도달하는 사상적 과도기를 나타내는 작품이었다, 작품의 전반은 모험과 해방의 인간 드라마에 주축을 두고 있지만 중반 이후로부터는 문명 붕괴 후에 우거진 숲에 덮인 ‘우카시마 제국’ 을 무대로 한 어두운 전개가 되어 버린다.

이야기는 독재자를 타도해 끝나지만 악당은 정부 특무 기관의 비밀 명령을 받은 야심가(왕가의 후예)이지 최고 권력자는 아니다, 그리고 그를 따르는 로봇병사(거신병)와 제국은 봉인이 되어 있고 파시즘으로 향하는 그의 정부나 군대도 있다, 주인공 소년(파즈)이 사는 폐광 직전의 ‘슬랙광산’ 에서는 실업자가 한층 증가하고 있다.

작품의 후반부에 주인공의 소년(파즈)과 소녀(시타)를 큰 나무의 뿌리(라퓨타)가 구한다, 여기에는 재물이나 병기의 쟁탈을 둘러싼 인간의 분쟁의 외측에 건전한 인간은 자연 환경과 공존해야 할 ‘흙과 함께 살아라’ 라고 하는 메세지가 포함되어 있다, 다만 자연과의 구체적인 공생 형태에까지는 언급하고 있지 않다, ‘인간에게 관대한 것은 자연’ 이라고 하는 시점은 ‘코난’ 에서 ‘나우시카’ 까지 등장하며 울창한 조엽수림의 장엄한 모습도 함께 공존한다.

이야기의 후반부에 ‘파즈’ 와 ‘시타’ 는 시대에 저항하며 자연

과 공생하여 자연을 지켜 가려고 할 것이다, 그것은 세계를 쇄신하는 매크로적 혁명사상이 아니고 절도와 예절 있는 마이크로적 인간의 생활에의 찬사이다, 군대(제국)의 힘을 배경으로 한 이상향의 공동체(반국가)가 아니고 개인적인 수준의 리얼리즘이다, 여기에서 <미래소년 코난> 과의 차이점을 느낄 수 있다, 그것은 미야자키가 1978년부터 1986년까지의 세계정세의 격변에 흔들려진 결과에서도 찾을 수 있다, 여하튼 미야자키 감독 작품으로서 반복해 그려져 온 최종병기와 독재자의 모습은 이 작품을 마지막으로 잠시 사라진다, 최종병기 공격에 의한 세계 소멸이라고 하는 종말관도 그것을 지양하면서 반문한다고 생각하고 있던 밝은 미래 세계도 최소 지양하던 가치관 이었고, 그것은 세계사 속의 냉전 구조의 붕괴가 시작되기 몇 해 전의 일이었다.

6. <이웃의 토토로 とたりのトトロ> ; 자연환경과 정령의 공존

1988년에 제작된 <이웃의 토토로> 는 일본을 무대로 자연을 상징하는 정령(精靈)인 동물(토토로)과 남매(사즈키, 메이)의 만남과 모험을 소재로 한 작품이다. 이 작품은 번거로운 인간관계의 회복이나, 병기 쟁탈 등의 이야기적 플롯을 제거한 심플한 환타지이며 따뜻함을 지향한 테마인 ‘자연과 인간의 공존’ 으로 한정된 작품이다, ‘일상성을 중시한 작은 모험극’ 이라고 하는 이야기의 골격은 이미 1980년대 초에 완성되고 있었으며, 그것은 다카하타 이사오 감독의 1972년작 <판다코판타> 22)의 캐릭터디자인을 계승하는 것이었고, ‘팬더’ 로부터 의 최대의 발전은 풀, 꽃, 나무, 숲 등의 배경을 보다 리얼하게 그려 넣은 것이다, <이웃의 토토로> 는 일본의 상업 애니메이션 영화사상 처음으로 초여름부터 늦여름까지의 사토야마지방²³⁾이라는 실제의 풍경을 선명히 묘사했던 것이다, 미야자키의 잊혀진 유년시절의 꿈을 표현

22) 다카하타 이사오, 『극장용단편<판다코판타>』 도쿄무비신사, 33분 1972년 작품
23) 60년대 사이타마현 토코로자와市 히가시무라산을 실제배경(지브리 스튜디오 공식홈페이지)

하고 싶다고 말하듯 어른들에게 무서운 대상인 정령이 어린이들에게 친구가 될 수도 있으며 그 어른들도 어린 시절이 있었다는 것을 통해 성장을 해가며 눈과 마음이 닫힌 어른들의 동화이며, 일본 전래 민화적 소재를 대입시켜 자연의 소중함을 보여주고 있다. 이것은 복잡한 이야기에 비중을 두는 것보다도 단순하게 미야자키의 의도를 표현하는 것이 성공했다고 말할 수 있다, 그 의도란 작품을 통해서 일본의 풍토를 재발견하는 것이었다, 그러나 이 작품의 독자성은 사라지고 있는 사토야마지방의 자연과의 교감보다는 어두운 원생림 속의 정령과의 교류라고 하는 것에 있다. ‘토토로’가 머무는 츠카모리의 큰 나무는 마트나삼나무가 아닌 조엽수림 이즈키의 쿠스노키나무이다, 인간의 거주지는 사토야마지방이지만 ‘토토로’가 기거하는 주변은 태고적 조엽수림의 이미지였다, 즉 ‘토토로’는 원생수에 머무는 정령이며, 인공의 사토야마지방으로 놀러오는 것은 자연이 인간에게 베푸는 정다움의 표시이다, 그러나 그곳에 발전이란 명목 하에 원생림을 파괴한다면 ‘토토로’는 멸종해 버릴 것이다, ‘토토로’와의 교류는 숲의 신을 진심으로 믿어 성지와 인간 거주지와 공존할 때 비로소 실현되는 것이다, 그것은 조몬시대 이래 일본인이 계승하고 있는 ‘숲의 숭배사상’이며 ‘근대 합리주의’와는 양립하지 않는 사상이다, 미야자키는 작품의 무대를 굳이 근 과거로 하는 것으로 원생림과 사토야마지방 조차 모두 파괴하는 현대 사회의 가치관에 대한 비판을 담고 있는 것이다, 실제로 우리 인간은 매일 몇천, 몇백의 ‘토토로’나 ‘스스와타리’²⁴⁾를 세계 각지에서 죽이고 있는 것이다.

〈이웃의 토토로〉 이전에도 인간은 자연을 오염시키고 있었으며 지구를 위해서도 자연을 귀중하게 생각해야만 한다는 메시지를 제시하는 작품은 있었다, 그렇지만 이처럼 자연의 묘사를 태양 빛 아래서 꽃이 만발하게 피고 나비가 훨훨 날아다니는 이미지로 표현한 작품은 없다, 미야자키의 작품은 자연으로 돌아가자

24) 숲 속에 무리를 짓고 사는 정체불명의 작은 정령/원령공주에 등장

는 메시지가 아니라 실제의 자연 속에서 살고 있는 것이 이렇게도 정신을 해방시키는 것이라는 것을 체험시키고 있는 것이다,²⁵⁾ 미야자키는 후에 “이 작품으로 자신이 정말로 하고 싶었던 애니메이션 작품을 만들어 끝내 버렸다” 라고 말하고 있다, 그리고 이후 당분간은 애니메이션 작품으로 관객들에게(아이들) 무엇을 말해야 할 것인가에 대한 모색의 시기가 진행된다.

7. <On Your Mark> ; 핵의 공포 그리고 소녀의 비상

1995년에 제작된 <On Your Mark> 는 일본의 남성듀엣 ‘CHAGE & ASKA’ 의 동명의 타이틀곡을 프로모션 필름 형태로 제작한 단편 애니메이션으로, 핵에 대한 묘사가 여타 작품과 다른 각도에서 다루어진다, 내용상의 자세한 설명은 없지만 핵전쟁 후 방사능 오염으로 살아남은 인간들은 지하에 도시를 세워 새로운 삶을 만든다, 인간들은 그곳에서 너무도 오래 살았기 때문인지 지상세계가 정화되어 있는 것조차 모르고 살아가고 있다. 핵사용 前이나 中이 아닌 핵사용 後, 오랜 시간이 흐른 뒤의 모습이 그려지고 있다.

이 작품에는 <바람계곡의 나우시카> , <천공의 성 라퓨타> 에 서와 같이 핵의 파괴력이나 폭파의 위압감 등은 직접적으로 표현되진 않는다. 대신에 두 경관이 날개달린 소녀를 날려 보내기 위해 위험 지역을 뚫고 지상으로 나왔을 때 그려진 인적이 없는 풍경, 파란하늘, 시원한 바람, 거리의 모습 등에 자연의 아름다움이라는 강력한 메시지를 첨부하고 있으며 핵에 대한 두려움은 그 내면에 내포되어 있다.

8. <원령공주 もののけ 姫> ; 자연과 인간의 공존! 생태주의를 향하여

1997년에 제작된 <원령공주> 는 오랫동안의 꿈인 흥폭한 원생림 ‘일본의 조엽수림’ 을 배경으로 하는 것, 그것을 파괴하는 인

25) 키리도시 리사쿠 『미야자키 하야오 論』 씨드아이, 2002, p.306-308.

간의 업(業, karma)²⁶⁾을 그리는 것, 중세 일본의 무로마치시대(室町時代)²⁷⁾의 평민들이 선악의 구분이 없는 혼란한 대립 구도와 격렬한 생명이 서로 부딪쳐 살육을 그리는 것, 그리고 그것들을 통해 카타르시스를 보여주며, 인간이 자연을 파괴할 때조차 절대적 자연의 관점에서 그 질서에 위배되는 것이 아니라는 것, 그리고 자연과 인간의 문제들이 인간과 인간 사이의 문제로부터 생겨나며, 인간에 내재된 잠재적 능력, 잠재적 자연을 통해서 ‘과거로 돌아가지 않고도’ 얼마든지 자연과 ‘좋은 관계’를 맺을 수 있다는 메시지를 전한다. 이 작품에서 인간과 자연은 모두 선과 악의 도덕적 굴레에서 벗어난다, 중요한 것은 인간이나 자연을 악하게 만들어온 관계들을 총체적으로 바꾸어내는 일이다. 그러나 모든 모순을 짚어지고 ‘살아라’라고 말하는 작품의 무게는 모든 관객에게 편하게 받아들여질 수 없을 것이다, 국외 청소년들(관객들)에게는 점점 우경화 되어가는 일본에서 그의 존재는 무척 소중하며 그는 분명 일본의 진보적 지식인이다, 그러나 그가 완전한 진보적 지식인이라고 할 수 없는 것은 그 역시 일본의 사상을 체화한 인물이기 때문에, 일본의 군국주의가 등장한 배경이 된 신도 사상을 무의식적으로 체화했을 가능성이 높다, 그래서 우리가 지브리 작품을 편안히 볼 수만 없기도 하다.

그가 일본의 우익화와 군국주의, 인류의 자연 파괴를 강하게 비판하면서, 공동체를 살리고 자연을 살려야 한다는 대안을 꾸준히 제시한다는 것을 알 수 있다, 그의 작품에는 언제나 공동체가 등장한다, 푸르른 자연과 숲을 배경으로, 앞에는 강이 흐르는 공간이 공동체가 평화롭게 살아가는 공간이다, 이에 비해 문명을 주장하면서 자연을 파괴하는 남성들의 세력은 악의 세력이다, 때문에 미야자키가 그린 애니메이션의 핵심은 숲과 공동체라고 할

26) 업(業)은 산스크리트어 까르마의 번역어로서 행위를 의미. 행위는 몸, 입, 생각으로 이루어지고 이를 삼업(三業)이라고 하지만 모든 업의 근원은 생각이다.

27) 1336년 일본의 아시카가 다카우지가 겐무정권을 쓰러뜨리고 정권을 잡은 때부터 1573년 아시카가막부가 오다 노부나가에게 멸망될 때까지의 약 240년간의 시대(나이버사전)

수 이다, 숲과 공동체가 평화롭게 공존할 수 있는 가능성을 애니메이션을 통해 그리고 있는 것이다, 그런 정신을 <이웃의 토도로>에서 재미있게 그리다가, 일본의 정신과 연결시킨 것이 <원령공주>이다. 미야자키도 이 영화에 대해 “무대가 된 숲은 현실의 숲을 묘사한 게 아니라, 일본인의 마음속에 있는 옛 나라가 시작될 때 있었던 숲을 그리려고 한 것” 이라고 말했다.

각자의 생명에는 모두 정령이 있고, 그 정령이 모여 거대한 숲의 정령을 이루어 살아가는 세계가 <원령공주>에 녹아있다, 그것을 파괴하려는 세력과 맞서 싸우는 내용이 영화의 주 갈등요소이다, 결국 자연을 지켜야 한다는 사상을 강조하기 때문에 생태론자, 환경론자라는 칭호를 미야자키에게 부여하지만, 조금 더 깊이 보면 이 영화는 일본의 군국주의 미의식과도 닿아있다. 이 영화가 위험해 보이는 것은 바로 이 때문이다, 동서양의 대결 구도를 가지고 있다, 동쪽에서 평화롭게 살고 있는 아시타카에게 재앙이 닥쳐 서쪽으로 해결하기 위해 가다가 파괴주의자를 만나는 데, 이것은 일제강점기 당시 일본이 내세운 ‘대동아공영권의 논리’ 와 닿아있다, 서구 개발주의와 파괴에 맞서 동양 정신을 바탕으로 대동아공영권을 구성해야 한다는 논리는 ‘숲의 사상이 인류를 구한다’ 는 발상이 결국은 ‘신도사상(神道思想)²⁸⁾이 인류를 구한다’ 는 일본주의적 주장을 숲과 신사(神社), 혹은 일본 고대의 신도사상을 통한 인간 본연의 자연성에 대한 시각으로 교묘히 은폐하고 있다.²⁹⁾ “숨기고 싶은 내면의 집단적 욕망은 누군가가 건드리기만 하면 들불같이 일어나는 성질을 가지고 있다, 그래서 그 거대하고 아름다운 ‘데이다라보찌’ 와 수많은 작고 하얀 ‘고다마’ 들이 만들어내는 시각적 장관은 태양신 아마테라스의 자손인 천황과 제국의 신민으로서의 일본인들에 대한 메타포로 읽히기도 한다, 하늘과 땅을 연결하는 신적 존재인 ‘시시카미’ 는 아

28) 일본고유의 민족종교. 일본인의 신앙이나 사상에 큰 영향을 미친 불교나 유교등에 대해서 그것이 전해지기 전부터 있었던 토착의 새로운 관념에 의거한 종교적 실천과 그것을 지지하고 있는 생활습관(네이버 지식백과)

29) 박규태 『아마테라스에서 모노노케 히메까지-종교로 읽는 일본인의 마음』 책 세상문고, 2001, p.173-177.

라히토가미(現人神, 사람의 모습으로 나타난 神)인 천황의 이미
 지적 은유이며 ‘고다마’ 들은 그 천황을 위해 떨어져 희생되는
 인간들, 지는 사쿠라 꽃잎처럼 흩날리며 떨어지는 젊은이들을 상
 징하는 것이 아닐까? 삶과 죽음을 주관하는 사슴신과 숲의 정령
 들의 모습에서 가미카제 특공대의 산화를 떠올리며 제국주의적
 향수를 느낄 수 있는 것이다.³⁰⁾이렇듯이 미야자키는 일본문화의
 심층에 흐르는 정신적 메타포를 정확하게 짚어내고 있으며 신도
 적 애니미즘의 사상에 입각한 숲의 사상, 원령관점 등등 이질적
 인 세계의 존재를 어떻게 받아들일 것인가 하는 타자론적 관점
 에서 그것은 타자를 자기에게 동화시키는 것이 아니라 원령공주
 (산)는 숲에서 살고, 주인공(아시타카)은 마을에 남는다는 작품
 의 결말처럼, 타자가 타자대로 남아있으면서 서로가 서로를 살리
 는 ‘상생의 타자론’을 지향한다는 점이다.

지금까지의 명쾌한 주제를 다루는 작품과는 달리 <원령공주>
 가 정확한 평가를 얻기까지는 조금 시간이 걸릴 부분이기도 하
 다. 이전까지의 작품은 <원령공주>에서 정점을 이루게 된다, 왜
 냐하면 그의 작품에는 외형적인 형식미 뿐 아니라 그 내부에는
 미야자키도 감당할 수 없는 ‘인간과 자연의 공존’ 이라고 하는
 거대한 이야기가 내포 되고 있기 때문이다, 미야자키는 지금까지
 부채로 안고 있던 거대한 테마를 영화 <원령공주>의 감동이 단
 순히 일본 심층 심리의 재현에 있지 않고, 자연 본성에 대한 성
 찰, 억압받는 자들의 저항, 유토피아 추구, 사랑의 참된 의미 등
 을 추구하며 결실을 봤다, 그것은 그 자신의 집대성이라고 말할
 수도 있고 ‘지브리 시대의 미야자키 작품의 완결’이며 또한 <원
 령공주>는 미야자키 후기 작품세계의 출발점 이다.

환경 문제는 삶의 방식과 사회체제 등 모든 것이 총체적으로
 바뀌어질 때 해결될 수 있음을 역설한 작품으로서 환경을 대상으
 로서 만이 아닌 인간이 포함된 전체로 다루어야 할 것이다.

‘인간과 자연의 공존’을 통해, 인간의 욕심을 나무라는 내용

30) 김윤아 『미야자키 하야오』 살림출판사, 2005, p.30-34.

이 있지만 결국 자연과 공생(共生)만이 살아갈 수 있는 것이 유일한 길이라고 주장한다. 생명의 윤리가 붕괴한 세계에서 ‘민족’이라는 역사적 중력으로부터 해방된 조엽수림의 바람을 받아 인간의 업도 극에 달하나, 그는 “그래도 살아라” 라고 말을 한다, 그것은 혼돈과 황폐의 현대를 살아가는 청소년들에게 보내는 메시지이다. 미야자키는 작품의 감동이 단순히 일본 심층 심리의 재현에 있지 않고, 자연 본성에 대한 성찰, 억압받는 자들의 저항, 유토피아 추구, 사랑의 참된 의미 등을 추구하며 결실을 봤다, 환경 문제는 삶의 방식과 사회체제 등 모든 것이 총체적으로 바뀌어질 때 해결될 수 있음을 역설한 작품으로서 환경을 대상으로서 만이 아닌 인간이 포함된 전체로 다루어야 할 것이다.

<표1>에서 보듯이 모든 작품에는 ‘환경보존’이라는 주제를 근간으로 작품의 내러티브와 캐릭터의 상호작용에 필요한 인류종말, 반핵, 반독재, 생명존중, 가족애, 자연과인간의교류, 자유, 반이기주의, 반차별주의등의 소주제를 적절히 배합하여 생태와 환경이라는 담론으로 시대를 투영하려 했던 감독의 의지를 느낄 수 있다.

	작 품 명	주 제	상 대
1	미래소년 코난	인류종말 반핵 환경보전 반독재	인더스트리아 (1인 독재관료제)
2	루팡3세 칼리오스트로의 성	반핵 환경보전	칼리오스트로 백작 클라리스의 삼촌
3	바람계곡의 나우시카	인류종말 생명존중 환경보전	제국주의 군사국가인 토르메키아 공화국
4	천공의 성 라퓨타	반독재 생명존중 환경보전	비밀기관의 무스카
5	이웃의 토토로	환경보전 가족애 자연과 인간의 교류	메이의 행방불명 (상대의 대상이 아니며 서사구조의 극적배치)
6	On Your Mark	반핵 자유 환경보전	밀교 교수

7	원령공주	반이기주의 환경보전 반차별주의	자연신 디다라붓치 다다라 집단
---	------	------------------------	------------------------

표 1. 미야자키 하야오 작품별 주제³¹⁾

IV. 결론

미야자키의 작품들은 일관되고 확실한 테마를 가지고 있다는데 그의 작가적 면모가 있다, 그동안 다루어 왔던 주제를 요약하면 ‘생명의 존엄’ ‘자연에 대한 사랑’ ‘자연으로의 회귀’ ‘자연과 인간의 공존’ 등이며, 생태론과 환경론은 그가 인간을 통해 자연을 이해하기 시작한 원인이며 이는 일관되게 그가 도달한 지점에서 다시 시작하고 있다는 것을 말하고 있는 것이다, 환경문제는 환경파괴의 원인이 인간이라고 판단하고 있고 그 원인을 인간에게서 찾아야 한다고 주장하고 있다, 환경문제가 우리의 삶의 방식과 사회체제와 깊이 관련되었다면 문제를 해결하는 ‘대안’ 또한 새로운 삶의 방식이나 새로운 사회 체제의 형성과 같은 시점에서 풀어나가야 한다. 환경을 하나의 ‘대상’ 으로 보고 그것을 단편적으로 관리하는 수준에 그치지 말고 인간사회 자체가 환경을 오염시킨다는 것에 우리는 주목을 할 필요가 있다. 우리는 환경을 그 ‘대상’ 으로 다루는 환경주의 가 아니라 우리 자신이 그 일부를 구성하고 있는 전체를 다루는 생태학적(ecology) 사고(思考)가 필요하다. 근본적인 문제는 ‘사회와 자연 사이에서 생기는 것이 아니고 사회 내부에서 생겨나기 때문’ 이다, 협화음과 불협화음도 한 몸이다. 모순적으로 보이는 현상도 자연 속에 늘한 몸으로 존재한다. 그러므로 자연에 모순이란 없다. 문명도 자연과 분리된 별개의 차원이 아니다. 인간 행복을 증진시키려는 인류의 장구한 노력의 결실이 문명인 한 그것은 자연과 한 몸이다. 조화 파괴와 균형 상실의 주범은 오히려 목적을 다른 데 두고도 버젓이 환경과 생태를 운위하는 이념적 맹종주의자들일 뿐

31) [표1] 문선영 『캐릭터』 도서출판 오크, 1996, p.59.

이다. 산업화를 반자연 반인간으로 몰아붙이는 극단적인 생태론과 환경론 이야말로 반자연적, 반인간적이다. 이러한 주제들은 우리가 직면해 있는 문제들 가운데 중요 순위에서 앞서는 것들이며 인간이 본질적으로 갈망하는 것들이기도 하다. 우리 사회에의 다양한 경제적, 도덕적 가치 체계와 욕구를 조절하는 사회체계의 균형이 맞춰진다면 우리 사회는 자연생태에 조금 더 가까워 질 수 있다는 것이다. 이는 생태론자나 환경론자들의 균형을 상실한 이념적 절대주의가 왜 현대 도시인의 삶에 스며들지 못 하고 거부되는지, 왜 그들의 순정성에도 불구하고 궁극적으로 ‘소리 없는 아우성’에 그치고 마는지 스스로 성찰하게 만드는 현실이기도 하다.

미야자키의 작품들은 안이한 자연 정복 사상을 버리고 흥포한 자연과의 곤란한 공생을 선택하는 것을 호소하였고, 자연과 인간 세계의 근본적인 진리를 보여주었다. 자연은 인간이 파괴한 대지를 스스로 치유한다. 우리가 보기에는 ‘독’ 처럼 보이지만 그것은 ‘독’ 이 아니라 정화이자 재생이다, 자연은 우리 자신을 치유하는 ‘생명의 힘’ 이었다는 것을 보여준다, 그러나 인간의 탐욕은 늘 자연의 법칙을 거스른다, 그 탐욕을 막은 주체는 그의 작품에 등장했던 주인공들이었고 자연의 진리를 깨닫고 자신의 몸을 던져 자연을 구원한 메시아들 이었다. 그리고 우리가 자연으로 돌아가기만 한다면 자연은 언제나 우리를 맞아들일 준비가 되어있다고 말하고 있다.

신석기의 조몬시대까지 거슬러 올라가는 원시적 생명력의 숲, 이런 신도의 숲에 대한 일본인들의 무의식적 기억을 건드림으로써 그의 작품이 상업적, 예술적 면에서 모두 성공 할 수 있었을 것이라고 결론지으며, 이 숲은 일본인들의 노스텔지어로의 회기, 최초로 존재하던 것, 그리고 아시아 최초의 근대 제국주의 문명을 만들어냈던 바로 '마음 속 원시의 숲'인 것이다.

참고문헌

- 박정배, 강제혁, 『아니메를 읽는 7가지 방법』, 미컴, 1999.pp.152~155.pp42~46
- 황의웅, 『아니메를 이끄는 7인의 사무라이』, 시공사, 1998.pp43~47.pp42~44.pp46~47
- 김시우, 『이것이 일본 영화다』, 아선미디어, 1999.pp245~246
- 박용구, 『글로벌시대의 일본문화론』, 보고서, 2002.pp218~223
- 연민수, 『일본의 역사』, 보고서, 2002.p20~25
- 고미숙, 『이것은 애니메이션이 아니다』, 문학과경계사, 2002.pp92~93.pp96~98
- 황의웅, 『1982 코난과 만나다』, 본프리, 2003.pp54~55
- 송락현, 『일본극장 애니메 50년사』, 본프리, 2003.pp92~93
- 키리도시 리사쿠, 남도연역 『미야자키 하야오 論』, 씨드아이, 2002.pp279~280.pp352~354 pp306~307
- 황의웅, 『미야자키 하야오의 세계』, 예술, 1997.pp47~49
- 박인하, 『아니메 미학 에세이』, 바다출판사, 2003.pp46~47
- 정민영, 김재웅 「애니메이션에서 주인공의 무의식을 통해 바라본 자아성장에 대한 연구」, 『한국만화애니메이션연구』, 통권37호(2014), pp.290~291.
- 김소원 「일본소녀만화의 시각적 표현의 원류에 관한 고찰」, 『한국만화애니메이션연구』, 통권18호(2010), pp.2~5.
- 김동원, 박형진 「2D애니메이션의 시간 공간 표현에 대한 상징성 연구」, 『한국애니메이션학회』, 통권11호Vol.5 No.3(2009), pp.30~33.
- 이승재, 「일본애니메이션으로 야기된 사회현상에 관한 연구」, 석사학위논문(2002, 2).pp14~16.
- 다카하타 이사오, <판다코판다>, 『극장용단편』(1972)
- 넬슨신, 한창완, “애니메이션 용어사전”, 한울아카데미, 2002.
- Frederik L Sshodt “Manga! Manga! : The World of Japanese Comics”, Kodansha International, 1983.
- Thomas Sobchack, Vivian C Sobckack “An Introduction to Film” 도서출판 거름, 1983.

” The Art of Japanese Animation 劇場 アニメ, アニメーターズ ” , 徳問書店.

NAVER, <http://www.ghibli.jp/> 검색어 : 만화, 애니메이션, 2013.05.01.

ABSTRACT

A Study on Ecology theory and Environment theory Research that is Looked in Hayao Miyazaki work

Lee, Seung-Jae

Hayao Miyazaki's product, <The princess MONONOKE (1997)>, is evaluated that his work until present that product point of view and commercial point of view are highly filled at the same time. Miyazaki's <The princess MONONOKE hime> showed new public entertainment possibility in genre that is animation inventing highest-grossing domestic film in Japan's history until it was taken over by another Miyazaki work. Also, it can high evaluate that not that see for interest simply beam about environment and human who writer has to spectator deep self-examination and way of problem pulling comprehension without burden through resected reflex which is not exigent delivery sympathy form.

Analyzing his product, <CONAN the boy in future>, <LUPIN III: castle of cagliostro>, <NAUSICA of the valley of wind>, <LAPUTA: castle in the sky>, <my neighbor TOTORO>, <on your mark>, <The princess MONONOKE> this research allowed purpose to recognize that he present the alternative after arranges intent subject how and institute problem. And do to study whether his though and ideology met with viewpoints of ecologism and environment(environmentalism) in work how.

There are his countenance have theme that is certain in Miyazaki director's works. If summarize had handled subject meantime, it is <dignity of life>, <love for nature>, <revolution of nature>, <nature and human's commensalism> etc.

This subjects are that go first at importance order among problems which we face, it is that human desires essentially. If balance of society system that regulate various economical, moral value system and desire to our society is set, our society is that can become little more near in nature mode of life.

Key Word : ecologism, environmentalism, laurel forest culture theory, nature and human's commensalism

이승재
한국복지대학교 게임콘텐츠과 교수
(17738) 경기도 평택시 삼남로 283
Tel : 031-610-4830
mulder6@knuw.ac.kr

논문투고일 : 2016.08.01.
심사종료일 : 2016.08.30.
게재확정일 : 2016.08.30.