

〈초시공요새 마크로스〉
스토리텔링에 잠재된 불편한 욕망*
－반전주의, 문화주의, 감상주의의 관점에서

안승범**

1. 들어가며
2. 1960년대 이후 SF 저패니메이션의 흐름과 〈초시공요새 마크로스〉
3. 에코붐 세대를 향한 분열적 서사
 - 3-1. 불가능한 반전주의
 - 3-2. 도착적 감상성
 - 3-3. 비약적 통합으로서 문화주의
4. 나가며

국문요약

이 글은 1982년 일본에서 최초 방영된 TV 애니메이션 〈초시공요새 마크로스〉의 스토리텔링에서 당대 일본 사회의 욕망을 읽어보려는 시도라고 할 수 있다.

〈초시공요새 마크로스〉는 상업적 성공에 비해 학술연구의 장에서 제대로 조명받지 못한 작품이라고 할 수 있다. 그런데 작품 외적인 면에서 보더라도, 〈초시공요새 마크로스〉의 가치는 두드러진다. 먼저 기존 SF 저패니메이션 팬덤에 일조해 온 단카이 세대가 제작 공정에 참여함으로써 매니아가 만든 매니악한 작품의 성격을 분명히 보인다. 또한 세대론

* 이 연구는 건국대학교 KU연구전임 프로그램에 의해서 수행된 과제임.

** 건국대학교, 문화콘텐츠학과 KU연구전임 조교수.

의 관점에서 볼 때 에코붐 세대를 향한 메시지가 느껴지는 전환기적 작품이라고 할 수 있을 것이다.

그런데 〈초시공요새 마크로스〉의 스토리텔링을 읽는 가장 중요한 키워드라고 할 수 있는 반전주의, 감상성, 문화주의의 면면을 보면, 당대 일본사회 구성원의 불편한 무의식이 감지된다. 기존 SF 저패니메이션에 비해 내셔널 애니메이션으로서의 성격이 희석되어 있음에도 문제적인 서사충동이 발견되는 셈이다. 이 글은 그러한 논점을 ‘불가능한 반전주의’, ‘도착적 감상성’, ‘비약적 봉합으로서 문화주의’로 요약한 후, 그 내막을 해명하고자 한다.

1982년 일본에서 최초 방영된 TV 애니메이션 시리즈물 〈초시공요새 마크로스〉(이하 ‘마크로스’)는 일본 SF 애니메이션사에서 매우 독특한 지위를 가진 작품이다. 이를테면, 거대담론에 충실했던 〈우주전함 야마토〉(1974)류의 기존 SF물에 비하면 미시 서사의 특징이 뚜렷하다. 〈기동전사 건담〉(1979)과 대조해 보면 주제의식이 훨씬 더 가볍고 동시대 젊은층의 문화적 욕구를 적극적으로 수용한다. 또 〈은하철도 999〉(1978)처럼 미래문명을 디스토피아적 시선에서 사유하도록 유도하려는 의지가 훨씬 약화되어 있다. 그럼에도 〈마크로스〉는 최초 예정된 회차보다 무리하게 연장방송을 할 정도로 인기가 높았으며, 2년 후 극장판(〈초시공요새 마크로스: 사랑, 기억하나요〉)으로 다시 제작되어 이야기 콘텐츠

로서 확산 잠재력을 확인시킨다.

이러한 흥행¹⁾의 배경엔 서브컬처에 대한 관심이 점증하던 당시 일본 사회의 분위기가 있다. 실제로 1980년대 일본에선 경제적 여유를 바탕으로 영화, 애니메이션, 만화 등을 탐닉하던 열혈팬층이 급속도로 늘고 있었다. 소위 ‘오타쿠 문화’가 양지에서 확산되면서 그들을 대상으로 한 문화산업계도 새로운 활로를 찾고 있었다. 주목할 것은, 〈마크로스〉가 그러한 한 시대의 표정을 정확히 대변하면서 ‘오타쿠 문화’의 확대 과정에 결정적 기여²⁾를 했다는 점이다.

그럼에도 학술연구의 장에서 〈마크로스〉에 대한 관심이 제대로 실체화되지 않았다는 사실은 의아스러운 면이 있다. 학술논문 형태로 〈마크로스〉의 스토리텔링을 분석하는 연구가 제출된 적도 없는 것으로 보인다. 그런 까닭에 기존 SF 장르 저패니메이션들과의 비교 속에서 〈마크로스〉의 개성적 특징을 사회학적 상상력으로 검토하는 작업은 유의미한 시도가 될 것이다. 특히 반영론적 관점에서 볼 때, 〈마크로스〉가 당대 일본사회 구성원의 무의식을 읽는 데 요긴한 텍스트가 된다는 점에서 연구의 가치가 충분하다고 판단된다. 이러한 지적 작업은 주시청층의 욕망에 〈마크로스〉가 어떻게 조응했는지 추론하는 과정을 통해 진행될 것이다. 이에 본고는 〈마크로스〉 스토리텔링의 핵심을 ‘반전주의’, ‘감상성’, ‘문화주의’에서 찾고자 한다. 이들 논점은 〈마크로스〉의 성공요인인 동시에 문제적 해석의 여지를 남긴다고 할 수 있다.

1) 단지 일본 내의 흥행에 그치지 않는다. 미국 등 해외에서도 인기를 끌었으며 한국에 서도 〈스페이스 간담 V〉(1983)와 같은 메카닉 디자인 면에서 표절에 가까운 모방작이 곧바로 나올 정도로 영향력이 컸다.

2) 〈마크로스〉를 보면 주인공인 린 민메이와 이치조 히카루가 서로를 ‘오타쿠’라고 칭하는 장면이 나온다. 이후 〈마크로스〉의 매니아한 팬들이 이 용어를 따라하면서 ‘오타쿠’라는 표현이 현실세계에서 확산되기에 이른다. 岡田斗司夫, 入門, 太田出版, 1996, p.12.

좀 더 구체적으로 설명하면, <마크로스>의 주제의식은 그 기저에 반전주의의 성격을 분명하게 깔고 있다. 전쟁이 재편하는 진영에 따라 '선'과 '악'이 강요되는 상황 자체가 그러한 메시지를 함유한다. 또한 전장에 휘말려버린 민간인의 처지를 부각시키면서 살육과 파괴, 죽음에의 공포가 일상화 된 삶을 비극적으로 마주하게 하는 전략도 그와 관련된다. 그러나 일부 주인공들의 전쟁에 대한 인식 변화 과정을 면밀히 좇다보면, 그들의 입장과 태도 안에 모순된 양가적 욕망이 자리하고 있다는 것을 알게 된다. 태평양 전쟁으로부터 어느 정도 시간적 거리가 확보되었음에도 당대 일본인의 내면엔 전쟁에 대한 특기할 만한 아포리아가 작동하고 있는 셈이다.

또한 <마크로스>는 기존 SF 저패니메이션에선 쉽게 발견되지 않는 하이틴 로맨스물의 성격이 강하다. 실제로, 성장통을 겪는 남자 주인공 이치조 히카루를 중심으로 삼각관계가 심화되어 가면서 이야기가 후반으로 갈수록 전쟁 상황은 배경으로서만 기능하게 된다.³⁾ 연애편제의 변화 양상을 볼 때, 히카루에게 민메이와 미사는 각각 이상적 연인과 현실적 연인으로 구분되어 간다. 그리고 현실 논리를 따르게 되는 마지막 장면에서 <마크로스>의 '감상성'은 모순된 반전주의와 중첩되면서 도착적 성격을 띠게 된다.

마지막으로 <마크로스>는 <우주전함 야마토>, <기동전사 건담>, <전설거신 이데온>(1980) 등 앞선 시대의 SF 작품들에선 볼 수 없었던 소재를 요긴하게 활용한다. 여주인공이 아이돌 스타로 등장하는가 하면 일상적인 취향문화, 소비문화의 메커니즘이 새로운 시각으로 재조명된다.

3) <마크로스>는 원래 27화 분량으로 진행됐으나, 예상을 뛰어넘는 인기에 힘입어 36화 연장방송을 하게 된다. 그 과정에서 제작인력이 교체되고 이야기 전개에 이견이 있었던 것으로 알려진다. 결국 1-27화까지의 내용과 28화-36화까지의 이야기 흐름이 다소 어긋나는 듯한 느낌을 준다. 이 문제는 이후 더 자세히 언급될 것이다.

예컨대 〈마크로스〉엔 대중가요와 같은 현실문화 속 유행 상품들이 개인의 의식을 바꾸고, 급기야 개인을 사회에 구속시키는 모습이 강조된다. 다소 비약적인 설정이지만, 지구인의 현실문화에 노출된 외계인들이 지구인 곁으로 집단 투항해 오는 과정도 그와 관련된다. 이러한 설정엔 대중문화 수출국으로 입지를 넓혀가던 당대 일본의 자신감이 담겨있는 것으로 보인다. 그러나 나이브한 수준의 문화주의로 여겨지는 그 같은 설정이 합리적인 이야기 진행을 해치는 부분을 지적하고자 한다.

논의의 구체성을 확보하기 위해 2장에서는 1960년대 이후 산출된 대표적인 SF 저패니메이션의 흐름 속에서 〈마크로스〉의 개성을 확인하도록 하겠다. 그 과정에서 〈마크로스〉의 시대사적 의미와 불균질한 스토리텔링을⁴⁾ 검토할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 3장 이하에서는 앞에서 언급한 키워드를 경유해 〈마크로스〉 서사의 문제적 국면과 당대 일본인의 욕망이 맞닿는 지점을 탐색하도록 하겠다.

미리 밝힐 것은, 1980년대 저패니메이션사에서 〈마크로스〉가 브랜드화에 성공할 수 있었던 배경에 대해선 소략적으로 다루도록 하겠다. 본고는 〈마크로스〉의 스토리텔링을 심층적으로 분석하면서 상업적 성공이면에 묻힌 문제적 논점을 문화사회학적 관점에서 논의하는 데 집중하도록 하겠다.

4) 한국 스튜디오 외주 등의 이유로 작화 수준이 떨어진 에피소드도 여럿 존재한다. 그 역시 스토리텔링의 완성도를 저해하는 요인이 된다.

SF 장르 서사물은 대개 초개인적인 소재의 서사화를 피하곤 한다. 인간 문명의 위기나 자연의 지각 변동, 외계 세계의 침입, 전지구적이거나 우주적인 전쟁의 발발은 SF 장르 서사의 클리셰에 해당한다.⁵⁾ 때론 현재의 기술문명에 대한 알레고리를 내포하면서 가까운 미래에 현실화될 지도 모르는 불안 요인들을 시각화한다. 일본 애니메이션 1차 전성기(1960년대)에 SF 저패니메이션의 가능성을 해외에 알린 일련의 작품들, 예컨대 〈철인 28호〉(1963)나 〈철완 아톰〉(1964) 등도 당대 일본사회의 현실정보를 교묘하게 끌어안으면서 거대한 범죄와 음모, 전지구적인 전쟁으로부터 인류의 평화를 지켜내는 서사에 속한다.

그런데 이 시기 SF 장르 저패니메이션에서 두드러지는 것은, 거대담론에의 관심과 수정주의 역사관의 착종으로 탄생한 내셔널 애니메이션⁶⁾으로서의 성격이다. 특히 태평양 전쟁 패배의 상흔을 비약적인 방식으로 극복하려는 서사 충동은 정도 차를 두고 고르게 나타난다. 심지어 군국주의의 부활을 기도했다는 의심을 받는 작품도 존재한다.⁷⁾ 이 문제와 관련해서는 앞에서 언급한 〈철인 28호〉와 〈철완 아톰〉도 예외가 아니

5) 이에 대한 더 자세한 기술은 다음 책 참고. 배리 랭포드, 영화 장르 할리우드와 그 너머, 방혜진 역, 한나래, 2010, 306쪽.

6) 이때의 '내셔널 애니메이션'은 애니메이션이 산출된 국가의 특수한 역사관과 사회적 전통, 문화환경 및 조건 등을 민감하게 수용함으로써 작품의 국적이 강조된 애니메이션을 지칭한다.

7) 오타쿠의 탄생을 견인한 〈우주전함 야마토〉 역시 그러한 지적을 종종 받곤 한다. 일본 애니메이션 1차 전성기에 가장 중요한 제작회사였던 '도에이 동화'에서 연출가와 프로듀서로 일한 바 있는 야마구치 야스오도 그러한 문제의식을 공유한 것으로 보인다. 표현에 있어서는 '태평양전쟁 패전 콤플렉스가 발화된 것이라고 말한 바 있다. 야마구치 야스오, 일본 애니메이션 역사, 김기민·황소연 역, 미술문화, 2005, 130쪽.

며, 1970년대 초 일본 SF 저패니메이션의 새로운 전기를 마련했던 〈마징가 Z〉(1972), 〈우주전함 야마토〉도 그 범주에 포함된다.

〈우주전함 야마토〉의 예만 들면, 이 작품은 1945년 미군에 의해 태평양 바닷속에 가라앉은 전함 ‘야마토’가 방사능으로 오염된 지구의 운명을 짊어지고 부활하는 설정에서 출발한다. 여기엔 원폭 투하 이후 태평양 전쟁 항복을 선언했던 일본의 아픈 과거, 곧 패전국의 명예를 벗고자 하는 욕망이 잠재되어 있다. 그리고 그러한 서사충동은 일본을 중심으로 세계의 질서를 재편하려는 더 진취적인 욕망으로 뻗어간다.

이와 관련해 〈철인 28호〉에서 〈우주전함 야마토〉에 이르는 애니메이션에 등장하는 주인공들이 대부분 어린 소년, 혹은 청소년이고 아버지를 잃었거나 아버지와 유리된 상황에서 성장한다는 점에 주목할 필요가 있다. 이러한 스토리텔링을 반영론적 관점에서 본다면, 패전 콤플렉스를 다음 세대에게 물려주지 않으려는 전쟁체험 세대의 열망을 더 면밀히 읽을 수 있다. 예컨대 〈우주전함 야마토〉의 연출을 맡은 마스다 도시오는 1927년생으로 전쟁체험 세대를 대변한다. 그들 세대는 전쟁으로 정신적·물질적 충격을 떠안은 채 젊은 시절을 보낸다. 이후 척박한 국내외적 환경을 이겨낸 후 일본을 다시 경제대국, 기술강국의 반열에 올려놓는다. 그러한 극단적인 변화를 견인하거나, 수용했던 터라 그들 세대가 만든 SF 저패니메이션엔 역사적 실체함이 예외적인 욕망과 불균질하게 착종되어 있는 경우가 있다. 이를테면 경제적·문화적 풍요를 이룬 데서 오는 자부심과 태평양 전쟁 이후 주어진 열패감이 기이한 ‘서사충동’으로 나타나기도 한다.

그러한 관점에서 〈우주전함 야마토〉를 다시 보면, 아버지 세대(전쟁체험 세대)가 아픈 과거의 역사를 자기 몫으로 끝내려는 욕망이 뚜렷하게 감지된다. 자기 세대가 초래한 갈등을 단카이 세대(전후 세대)에게

물려주지 않기 위해 특징적인 역사적 조건으로부터 자녀들의 미래를 분리시키려 하는 것이다. 그 결과 〈우주전함 야마토〉 부류의 저패니메이션에선 단카이 세대를 표징하는 주인공들이 전지구적 위기 상황 속 결정적 영웅으로 당당히 선다. 흥미로운 건, 그들이 작품 안에서 쟁취한 승리가 자신을 압제하는 상대를 이겨내는 정도의 성공이 아니라는 점이다. 그들은 자신이 속한 문화권 내에서 소우주적 승리를 거두는 것에 그치지 않고, 캄벨의 말을 빌려 표현하면 “세계사적, 대우주적 승리”를 거두는 “신화적 영웅”⁸⁾으로 전면화된다.

논의를 정리하면 1960년대 초부터 1970년대 초까지 등장한 유력한 SF 저패니메이션은 첫째, 전쟁체험 세대가 자기 열패감을 극복하고, 둘째, 자신들이 감당하고 있는 패전의 유산으로부터 미래세대를 단절시키며, 셋째, 미래세대인 단카이 세대를 독려하고 훈육하면서 넷째, 초우주적 승리를 쟁취하는 자녀들을 보며 대리만족을 누리는 자위적 성격이 선명하다고 할 수 있다.

그러나 이러한 스토리텔링은 이후 10여년의 세월을 거치는 동안 뚜렷하게 굴절된다. 경제적 풍요가 보장된 1970년대에 중 고등학생을 거쳐 성장하게 된 단카이 세대는 전쟁체험 세대가 얽매었던 국가적·초국가적 관계망에 대한 인식으로부터 점차 자유로워진다. 그들은 대중문화의 주소비층으로 성장해가면서 “내성적인 서브컬처”의 주향유층, “오타쿠 문화의 선두집단”으로 자기 목소리를 내기 시작한다.⁹⁾ 국가나 공동체, 기성세대의 관점에서 기술된 역사를 일방 수용하기보다는 그러한 대상을 내면화하여 사적으로 모색하는 경향을 보인다. 그래서 그들과 소통하기 위한 대중문화 콘텐츠가 양산되던 1970년대 중후반에 이르면 자기

8) 조셉 캄벨, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 이윤기 역, 민음사, 2010, 52-53쪽.

9) 야마구치 야스오, *일본 애니메이션 역사*, 김기민·황소연 역, 미술문화, 2005, 116쪽.

성찰적 목소리를 담은 SF 서사물이 쏟아지게 된다.

예를 들어 1979년에 등장한 〈기동전 건담〉의 주인공들은 가족, 사회로부터도 버림받은 십대들이다. 그들은 선악을 구분할 수 없는 전쟁상황 속에서 점점 더 ‘잉여적 존재’, ‘뿌리 뽑힌 존재’가 되어간다.¹⁰⁾ 초국가적 정치 갈등과 전쟁이 재편한 진영논리가 등장하지만, 이 작품이 주목한 것은 인간, 국가, 전쟁, 그 자체라기보다는 그로부터 피해를 입은 십대 소년, 소녀들의 불안한 내면이다. 그들은 훨씬 성숙한 성찰적 자세로 전쟁에 침윤된 역사를 직시하고, 전체주의화 되어가는 사회의 면면을 각자의 처지에서 사색한다.

따라서 〈기동전사 건담〉의 스토리텔링은 〈우주전함 야마토〉의 스토리텔링과 현격한 차이를 보인다. 내셔널 애니메이션의 특징이 완전히 소거되었다고 보긴 어렵지만¹¹⁾, 서사 내에서 전쟁논리에 매몰된 기성세대는 다음 세대를 향한 계몽과 훈육을 해내지 못한다. 주인공 아무로를 포함해 전함 ‘화이트베이스’에 탑승한 십대들은 그들 스스로 다원성이 파괴된 동시대와 절대악에 가까운 전쟁 논리를 진중하게 사유하는 ‘개인들’이다. 사실상 이들 소년, 소녀가 짊어진 혼란은 단카이 세대의 갈등적

10) 더 자세한 논의는 다음 글 참고. 안승범, 『일본 리얼 로봇 애니메이션에 나타난 정치적 선악구도-아렌트의 관점에서 본 〈기동전사 건담〉의 갈등적 세계 인식』, 영화연구 57권, 2013.9, 212-219쪽.

11) 〈기동전사 건담〉을 탄생시킨 토미노 요시유키는 아사히 신문에 연재된 ‘야마토를 따라 9’ 인터뷰(원제: (:9) 描 冷 現 , 2015.3.9.)에서 인상적인 고백을 한다. 그 역시 〈우주전함 야마토〉가 태평양 전쟁에 대한 일본의 기억을 무겁지 않게 스케치한 작품이라고 평한다. 이에 덧붙여, 〈기동전사 건담〉에서 지온공국이 지구연방에 대해 일으킨 전쟁과 패배 역시 태평양 전쟁에 대한 재해석이라고 말한다. 서구의 식민지배에서 해방시키기 위해 싸우다 패배한 일본군을 의식했다는 그의 고백은 그와 관련된다. 이는 근본적으로 문제적 시각이지만, 일본군에 해당하는 지온공국이 지구연방보다 더 전쟁논리에 충일한 전체주의 집단으로 그려진다는 점에서 일본 우파의 일방적 시각을 드러내진 않는다.

<http://www.asahi.com/articles/DA3S11641330.html>

자의식을 좀 더 구체적으로 수렴한 결과라고 판단된다. 그 때문에 〈기동전사 건담〉에 나타난 ‘반전(反戰)’에 관한 입장은 〈우주전함 야마토〉에 비해 훨씬 자기 비판적이고 미시적 성격을 띠다고 할 수 있을 것이다.

이처럼 1970년대에 등장한 SF 저패니메이션들은, 후반으로 갈수록 단순한 선악구도를 배제시킨 후 전지구적 갈등 사태의 근본 원인을 진지하게 파악해보도록 유도한다. 1978년에서 1981년 사이에 TV에서 방영된 〈은하철도 999〉의 경우엔 기술 전체주의의 구심력에 휩쓸려버린 사회를 낫설게 마주하도록 유도한다. 스페이스 오페라의 전형을 보여주는 이 작품의 서사진행 방식은 결과적으로 주인공 데츠로의 성장을 이끌어낸다고 할 수 있다. 그런데 〈기동전사 건담〉 속 아무로의 성장도 그러하지만, 데츠로의 성장도 기존 SF 저패니메이션 주인공의 성숙 과정과 매우 상이한 성격을 띤다. 기성사회의 규준을 내면화하여 공동체의 일원으로 사회화 되는 과정과 전혀 대별되기 때문이다.

단순화의 위험을 무릅쓰고 정리하면, 1970년대 중반부터 1980년대 초까지의 SF 저패니메이션들은 내셔널 애니메이션의 성격에서 점차 벗어나는 경향을 보인다. 그와 동시에 선악의 논리를 근본적으로 사유하는 주제의식, 내면적 성찰에 집중하는 서사 전개를 내보인다. 로봇이 등장하는 SF의 경우엔, 압도적인 위력을 과시하며 권선징악의 교훈을 설파하는 거대로봇물에서 갈등이 펼쳐지는 서사무대의 구조적 문제를 사색하게 하는 리얼로봇 물로 서서히 옮겨간다. 〈마징가 Z〉, 〈그레이트 마징가〉(1974), 〈초전자 머신 볼테스V〉(1977) 같은 거대로봇물과 〈기동전사 건담〉(1979)은 전혀 다른 로봇물이라고 할 수 있는 것이다.

이러한 변화는 십대 후반, 혹은 이십대로 접어든 단카이 세대의 내적 성숙과 관련이 있다. 그들은 복잡하게 얽힌 현실 문제에 대한 합리적 판

단을 내릴 수 있는 나이가 되었고, '선'과 '악'의 기준이 상대적으로 재편될 수 있는 가공의 관념이란 것도 이해할 수 있게 되었다. 태평양 전쟁과 관련해서는 종전 이후 충분한 시간이 주어지면서 군국주의의 폐해를 합리적으로 성찰할 수 있는 입장에 서게 된 것도 사실이다. 그 때문에 이 시기 SF 저패니메이션 중 여전히 팬덤을 확보하고 있는 작품 상당수는, 서사무대 속에서 갈등관계에 놓인 양 진영의 태도를 진중하게 검토하는 서사를 내보인다.

그런데 본 연구의 대상인 〈마크로스〉에 이르면, 스토리텔링의 전략과 내용에 또 한 번의 큰 변화가 감지된다. 물론 〈마크로스〉는 가까운 과거의 SF 저패니메이션이 지녔던 개성을 다각도로 수렴한다. 내셔널 애니메이션으로서의 면모도 완전히 배제된 것은 아니다. 내용적으로 보면, 어쩔 수 없이 전쟁에 휘말린 소년, 소녀들이 주인공이 된다는 점, 그들이 불가항력적인 전쟁상황에서 최대 피해자로 성장한다는 점 등에서 〈기동전사 건담〉의 서사적 유산이 생각난다. 〈마크로스〉에 등장하는 발키리, 디스트로노이드 같은 로봇의 메카닉 디자인도 〈기동전사 건담〉의 모빌슈츠¹²⁾를 곧바로 상기시킨다. 한편, 스페이스 오페라 장르의 관습을 밟아가며 회귀서사, 혹은 귀향서사의 면모를 보이는 점은 〈우주전함 야마토〉와 닮은 점이 있다.

그러나 결정적으로 〈마크로스〉에 이르러서야 당대 일본의 서브컬처 문화, 오타쿠 문화를 전면적으로 끌어안은 애니메이션이 탄생했다고 할 수 있다. 실제로 〈마크로스〉는 아이돌 가수와 그를 향한 팬덤을 중요한 소재로 활용하면서 발달한 연애 드라마의 개성을 선보인다. 예컨대, 주인공 히카루는 전쟁 중 아이돌 가수가 된 또래 친구 민메이와 군대 상관인 미사 사이에서 마음을 정하지 못하고 갈등한다. 그러한 갈등 과정에

12) 〈기동전사 건담〉 등에 등장하는 인간형 메카닉 병기를 지칭한다.

서 멜로드라마와 코미디 요소가 적절히 삽입되고, 그 배경으로 일본의 유행문화 등이 실감있게 묘사된다. 그 때문에 <마크로스>의 이야기는 무거운 정치적 논점들을 희석시키며 유희성과 오락성을 극대화하는 방향으로 진행된다. 주시청층의 일상적 취향문화와 소비문화의 면면을 중요한 서사적 동력으로 활용한 것은 대중적 감수성에 적극적으로 호소하기 위한 전략으로 읽힌다.

이러한 <마크로스>의 기획은 기존 SF 저패니메이션에서는 찾기 어려운 개성적 특성을 드러낸다. 그 성립 배경을 추론하면, 첫째는 기존 SF 저패니메이션을 보면서 성장한 단카이 세대가 <마크로스> 제작 공정에 참여하여 이제 콘텐츠 생산자의 입장이 된 점을 생각해 볼 수 있다. 그들은 선배 세대의 계몽적 태도나 사색적 태도와 결별하고, 팬덤에 참여해 온 오타쿠로서의 태도를 연출 과정에서 표출한다. 이를테면, 당시 고등학교를 갓 졸업한 야마가 히로유키, 안노 히데아키는 각각 연출과정과 원화 과정에 참여해 동세대의 감수성을 살려낸다.¹³⁾ 고등학교 동창이자 당시 20대에 막 접어든 카와모리 쇼지와 미키모토 하루히코는 그 립과 디자인을 담당하면서 다소 매니악한 서정적인 분위기를 만들어낸다.¹⁴⁾ 이처럼 <마크로스>는 이후 저패니메이션사를 이끌어 갈 새로운 인재들의 등용문 역할을 한다. 둘째, 애니메이션 향유자, 혹은 메시지 수혜자의 위치에 에코붐 세대가 설정되기 시작했다. 이는 단카이 세대가 제작자, 크리에이터에 포함되면서 나타난 자연스러운 변화라고 할

13) 야마가 히로유키는 일본 유명 애니메이션 제작사인 가이낙스(GAINAX)의 설립자이자 현대표이기도 하다. 안노 히데아키는 <신세기 에반게리온>(1995)을 연출하는 등 이후 SF 저패니메이션을 이끌고 있다.

14) 카와모리 쇼지는 <우주전함 야마토> 동인 출신으로 이후 애니메이션, 게임, 완구 분야 등을 넘나들며 창조적인 크리에이터로 활동하고 있다. 미키모토 하루히코 역시 <우주전함 야마토>, <기동전사 건담> 등의 동인 출신으로 일러스트레이터로 탁월한 경력을 쌓아가고 있다.

수 있다. 그렇게 보면 〈마크로스〉는 세대론의 관점에서 볼 때 전환기적 작품, 혹은 변화의 시발점에 놓이는 작품이라고 할 수 있을 것이다.

다음 장에서는 〈마크로스〉에 표면화된 개성적인 국면을 반전주의, 감상성, 문화주의라는 키워드로 읽되, 그 안에 잠재된 문제적 시사점을 분석하는 데 집중할 것이다. 따라서 3장은 〈마크로스〉의 참신한 소재와 설정, 이야기 진행 방식 배면에서 불편한 논점을 찾아 공론화하는 작업이 될 것이다.

3-1. 불가능한 반전주의

〈마크로스〉에도 SF 저패니메이션의 오래된 주제인 반전주의가 나타난다. 이는 〈마크로스〉의 시놉시스 안에서 다층적으로 확인된다. 〈마크로스〉 이야기는 1999년 북태평양 오가사와라 제도 남아탈리아 섬에 거대한 우주전함의 추락되면서 시작된다. 지구통합전쟁의 아픔을 겪던 지구인들은 그제야 외계에 지적 생명체가 존재한다는 사실을 알게 된다. 그때부터 통합 정부군은 외계에서 온 우주전함을 개조해가며 예측할 수 없는 우주 전쟁에 대비하게 된다. 그로부터 10년이 흐른 2009년, 실제로 외계 함대가 출현하자 ‘마크로스’라고 이름 붙여진 남아탈리아 섬의 함선이 자동으로 작동된다. 마크로스는 침입자를 격퇴하는 데 성공하지만 공간 이동 시스템(스페이스 폴드)을 통해 우주로 이동해 본격적으로 우주 전쟁에 돌입한다.

그런데 스페이스 폴드를 통해 명왕성 궤도로 마크로스가 옮겨질 때,

남아탈리아 섬 주민 5만 8천여 명도 마크로스 와 함께 공간 이동하게 된다. 이후 이들 민간인은 마크로스 함 내에 거주하며 외계인과의 전쟁 상황을 함께 견디게 된다. 이야기 중반부에 도착하는 충격적인 사실은, 마크로스가 상대하는 외계인이 지구인과 같은 혈통에서 전쟁 병기로 진화한 종족이라는 사실이다. 마크로스 에 탑승한 소년 히카루와 그의 동료들은 그들 젠트라디인과의 전투를 어렵게 수행해가며 결국 마크로스의 지구 귀환을 이끌어낸다.

이러한 시놉시스는 전쟁에 대한 거부감을 적극적으로 표출한다. 예를 들어 〈마크로스〉는 민간인의 일상이 전쟁에 의해 위협받는 순간을 지속적으로 반복하며 몰입감을 배가시킨다. 전쟁으로 인해 직간접적인 피해를 입은 사람들의 고통이 자세히 기술된다는 점도 〈마크로스〉의 반전주의를 환기시킨다고 할 수 있다. 그런데 다른 어떤 설정보다도 적으로 상징된 젠트라디인에 대한 정보 자체가 반전주의를 드러낸다. 이를테면, 젠트라디인은 ‘프로트컬처’라는 우주 최초의 인류에서 분기된 존재다. 그들은 전쟁을 위해 몸을 거대하게 개조한 후 오로지 싸움에 특화된 정신과 육체를 가진 존재로 진화한 결과다. 그들의 시선에서 지구인은 ‘마이클론’이라고 불리는 신화적 존재로 먼 옛날 자신들의 조상인 프로트컬처의 원형을 간직한 존재다. 그렇게 보면, 젠트라디인에 대한 설정엔 우선적으로 유전자 개조에 대한 테크노포비아가 담겨있다고 할 수 있다. 그러나 근본적으로는 전쟁이 말살시킨 인간성의 문제를 직접적으로 상상하게 한다.

〈마크로스〉가 반전주의를 환기시키는 또 다른 방식은 정치권력에 대한 혐오를 바탕으로 한다. 가장 극명한 사례로는 민메이의 친척으로 등장하는 반전주의자 카이훈의 존재를 들 수 있다. 그는 전쟁에 대한 혐오를 지속적으로 표출하면서 군인들과 원만한 관계를 유지하지 못한다.

그밖에도 정치적 목적에 따라 전쟁 강행 의지를 표명하는 지구통합군 사령부의 행태 역시 반전주의의 메시지를 야기한다. 이야기 중반부, 통합군 사령부는 지구로 귀환하는 데 성공한 마크로스가 내놓은 정전 교섭안을 각하하고, 젠트라디와의 전쟁 속개를 천명한다. 그 이유는 통합군 사령부가 과거 남아탈리아 섬에서 벌어진 일련의 사태를 반통합군 잔존 게릴라의 반격으로 호도하며 그동안 보도관제를 해왔기 때문이다. 더 구체적으로, 남아탈리아 섬은 반통합군 게릴라에 의해 궤멸되었고 민간인 5만 8천명은 전원 사망했으며 마크로스는 이를 계기로 시험 비행을 나갔다고 왜곡 보도 해왔다. 따라서 통합군 측은 사건의 실체를 정확히 아는 마크로스 함 내 5만 8천명을 지구에 다시 정주시킬 수 없다고 결론내리고 마크로스를 우주로 다시 추방한다. 이때부터 통합군 사령부의 젠트라디인을 향한 전쟁은 외부의 적을 정치적으로 이용해 혼란한 내부를 결속시키려는 비윤리적 위력행사로 비친다. <마크로스>의 반전주의는 정치권력에 대한 혐오에 기초를 둔 현실 사회적 상상력의 결과인 것이다.

그런데 이러한 <마크로스>에 내재된 반전주의의 불균질한 성격은 내셔널 애니메이션의 흔적을 보여주는 몇몇 에피소드, 혹은 서사적 계기를 통해 또 다른 면모를 내보인다. 앞에서 언급한 것처럼 <마크로스>는 기존 SF 저패니메이션과 비교했을 때, 내셔널 애니메이션으로서의 성격이 훨씬 희미한 게 사실이다. 그럼에도 몇몇 장면은 정도 차를 두고 일본인의 무의식에 뿌리깊이 내려앉은 전쟁에 대한 이중적 태도, 혹은 혼란한 자의식을 짐작케 한다. 이는 <마크로스>가 에코붐 세대를 향한 스토리텔링을 전면화하면서도 반동적 역사수정주의에 대한 욕망으로부터 완전히 벗어난 게 아니라는 반증이기도 하다.

그러한 사실을 구체적으로 해명해보면 <마크로스>엔 1947년 5월부터

시행된 ‘평화헌법’¹⁵⁾에 대한 일본인의 분열적 자의식을 드러내는 순간이 있다. 먼저 외계인과의 전쟁을 주도하는 마크로스의 함장 글로벌 대령은 흑인이다. 또한 주인공 히카루를 전투원으로 승인하는 포커 소령은 백인으로 묘사된다. 따라서 이야기 전개상 일본 소년 히카루의 전쟁 참가는 서구의 요청에 의한 것처럼 느껴진다. 이는 재군비를 할 수 없는 일본의 현실 상황을 허구적으로 극복하는 설정이라고 판단된다. 마크로스의 전쟁 참여 과정도 그러한 해석을 지지한다. 예를 들어, 외계 함대에 선제공격을 먼저 하는 쪽은 마크로스이지만, 그것은 외계인이 스스로 설정해 놓은 자기방어시스템의 자율적 작동에 의한 것이었다. 무력을 사용하고, 전쟁에 참여하는 과정의 ‘불가피성’을 강조하는 셈이다. 그렇게 보면, 히카루는 평화헌법 제정 이후 일본인에게 강요된 비무장평화주의, 군사력 행사 불가능의 원칙 등을 교묘하게 피해가면서 전지구적 전쟁 영웅의 길로 들어선다.

〈마크로스〉 서사의 후반부인 28화부터의 이야기도 반전주의의 정체를 혼란스럽게 한다. 불완전하나마 지구에서 젠트라디인과의 공존이 가능해진 후반부에 군의 기능이 확대되는 것은 아무래도 문제적이다. 실제로 지구통합군은 질서유지, 치안유지를 위한 최소한의 기능에 머물지 않는다. 물론 전지구적으로 통합 전쟁이 치러진 후, 정상적인 문명사회에서 이탈한 상황적 조건을 고려해야 하는 것은 맞다. 그러나 여타 포스트 아포칼립스 장르¹⁶⁾ 애니메이션에 비했을 때 염세적 세계관을 견인하

15) 정식 명칭은 ‘일본국헌법(日本國憲法)’이다. 내용을 보면, 국민주권을 천명하고 있으며 각종 국가조직과 그들 간의 질서를 11장 103개조로 규정하고 있다. 가장 주목되는 대목은 전쟁 포기, 군사력 불보유, 교전권 부정 등을 명시한 제9조다. 이 때문에 ‘일본국헌법’을 ‘평화헌법’이라고 부르기도 한다.

16) 핵전쟁이나 세계 3차 대전과 같이 전지구적으로 압도적인 폭력적 상황이 발생해서 문명사회가 완전히 몰락한 이후의 세계를 암울하게 그리는 SF 하위장르를 가리킨다. 크로노스케이프, SF 사전, 김훈 역, 비즈앤비즈, 2014, 238-239쪽.

는 절망적 환경만 제시되는 건 아니다. 통합전쟁 직후라는 것이 믿기지 않을 정도로 일반 시민사회는 나름의 건강성을 유지하고 있다. 따라서 군의 역할과 권한을 부각시키는 후반부의 모습은 자위대의 권한을 대내외적으로 확장시켜 온 일본의 역사를 상기시킨다.

마크로스를 명왕성 인근으로 이동시킨 후, 지구를 찾아 귀환하게 하는 서사¹⁷⁾ 역시 불편한 반전주의의 혐의를 갖는다. 이러한 설정은 마크로스 전함이 불시착한 일본 영토(남아탈리아 섬) 위에서 전투가 벌어지는 것을 봉쇄한다. 이는 원폭투하 이후 본토의 피해를 두려워하는 일본인에게 잠재된 특징적인 방어기제를 상상하게 한다. 바꿔 말해, 〈마크로스〉의 반전주의는 전쟁 자체를 반대하는 것이 아니라, 자국 영토에서의 전쟁을 반대하는 입장이라고 오해를 받을 수 있는 것이다.

마지막으로 지구통합군의 신무기인 그랜드 캐논 가동 과정에 관한 정보도 성찰을 요한다. 예컨대, 지구통합군은 젠트라디가 보유한 엄청난 규모의 함대를 인지하지 못한 상황에서 새로 개발한 그랜드 캐논의 위력을 과신한다. 지구통합군의 수뇌부는 그랜드 캐논을 발사하면 그 위력에 놀란 젠트라디가 먼저 화해교섭을 요청할 것으로 생각한다. 이는 태평양 전쟁 당시 원폭 투하를 통해 일본의 무조건 항복을 이끌어낸 연합군의 전략을 상기시킨다. 〈마크로스〉는 태평양 전쟁 당시 연합군이 취한 전략을 지구통합군의 전쟁논리로 치환한 혐의를 받을 수 있는 것이다. 문제는 지구통합군 이미지가 ‘차악’으로 상정되어 있어서 캐논포 사용에 관한 묘사는 일본인의 전쟁 콤플렉스와 왜곡된 반전주의를 동시에 드러낸다는 사실이다.

17) 〈마크로스〉의 귀향서사 패턴은 당시 일본의 거대로봇물, 리얼로봇물에서 종종 발견된다. 예컨대 〈전설거신 이테온〉(1980)도 우주에서 외계인과의 전투가 본격화되는 점, 거대한 우주전함에 민간인들이 탑승한 상황에서 전쟁이 벌어진다는 점 등이 유사하다.

그런데 <마크로스>의 반전주의가 모순적으로 느껴지는 가장 큰 이유는 마지막 에피소드에 있다. 젠트라디와의 국지전이 계속 발생하고 있는 상황에서 글로벌 함장은 지구 통합군 총사령관으로 임명된다. 히카루를 사랑하는 연상의 여인 미사는 우주 이민 계획을 천명한 통합정부의 계획에 편승해 1번 함선의 함장이 된다. 그때 그녀는 다음과 같은 각오를 밝힌다.

인용문에서 보듯, 미사는 우주 이민의 불가피성을 말하고 문화 전파의 사명을 천명하고 있지만, 이는 ‘선제적 자위(anticipatory self-defense)’가 정당하다는 논리를 순화시킨 표현에 해당한다. 지구인의 안녕을 위해, 또 우주의 ‘지구문명화’를 위해 모든 별에 전투능력을 갖춘 함선을 보내야 한다는 것이다. 이러한 논리 배면엔 미지의 행성을 소유·개발·정복해가기 위한 무력 사용이 전제되어 있다. 그 때문에 삼각관계 안에서 갈등하던 히카루가 군대 상관인 미사와 아이돌 스타가 된 민메이 사이에서 미사를 택해 군복을 벗지 않는 것도 의미심장해 보인다. 이는 <마크로스>의 반전주의 안에 다른 해석을 가능케 하는 욕망이 존재한다는 사실을 반증한다 하겠다.

18) 제36화 ‘달콤한 이별’ 9분 30초 이하.

3-2. 도착적 감상성

비평장에서 사용되는 ‘감상성’, 혹은 ‘센티멘털리즘’이란 용어는 과잉의 정서적 반응을 유도하는 대중서사를 부정적으로 언급할 때 더 빈번하게 사용된다.¹⁹⁾ 〈마크로스〉 서사에 대한 평가로서 ‘감상성’에 대한 개념 역시 그러한 뉘앙스를 배경으로 한다. 실제로 〈마크로스〉는 인물 관계망의 변화를 자극적으로 그리면서 다소 비약적인 감정변화를 조장하는 데 집중한다. 물론 이러한 이야기 전개는 당시 SF 저패니메이션의 흐름을 고려할 때, 영리한 전략적 기획이라 말할 수도 있다. 그도 그럴 것이, 기존 SF 저패니메이션 중 일부는 십대 주인공들을 내세우면서도 동연령대의 수용자가 받아들이기엔 너무 무거운 이야기를 보여주었다. 이를 고려하면 〈마크로스〉의 감상성은 주시청층의 통속적 취향에 호소하는 한편, 서사적 대리만족을 원하는 쾌락주의적 욕망을 심분 고려한 선택이었다고 여겨진다.

〈마크로스〉의 주제의식이 거대담론에 기대지 않고, 무거운 정치적 메시지로 귀결되지 않는다는 점은 앞에서 기술했다. 내셔널 애니메이션으로서의 성격이 크게 완화된 사실도 언급한 바 있다. 바로 그러한 특성을 강화시킨 배경에 연애드라마로 귀속되는 사사로운 사건들이 있다. 일반적으로 ‘지성(intellect)’에 대한 평가는 사회적 승인을 얻어야 하는 공적 영역의 문제다. 반면 감상성은 수용자의 ‘마음(heart)’에 호소하는 특성이어서 개인적 평가, 혹은 사적 수용의 문제에 속한다.²⁰⁾ 그렇게 보면, 소프트 SF로서 〈마크로스〉는 수용자를 미시적 사건에 공감할 줄 아는 개

19) 더 자세한 이해는 다음 글 참고. 김혜련, 아름다운 가짜, 대중문화와 센티멘털리즘, 책세상, 2005, 34-35쪽.

20) 양석원, 『감상주의 문화와 문화산업: 피에르 와 ‘청년 미국’의 실패』, 안과밖 제3호, 영미문학연구회, 1997.11, 193쪽.

인으로 호명하는 감상성에 충일하다고 할 것이다.

〈마크로스〉의 감상성에 대한 좀 더 구체적인 논의를 위해선 주요 인물들이 처한 상황에 주목할 필요가 있다. 특히 그들 대부분이 군인으로서의 공적 임무 완수와 개인으로서 사적 연애관계 완성 사이에서 갈등하고 있다는 데 착안해야 한다. 히카루의 경우 마크로스에 탑승할 때까지 군입대를 한 상황이 아니었다. 그러나 아이러니하게도 사적 연애관계의 완성을 위해 군인의 삶을 택하게 된다. 민메이가 히카루에게 비행기 조종사의 꿈을 실현해 줄 것과 피해를 입고 있는 민간인을 지켜줄 것을 부탁했기 때문이다. 곧이어 히카루는 민메이의 바람을 실천하면서 민메이를 보호하기 위해 군입대를 결심한다. 히카루에게 군생활은 공적 임무 완수와 사적 연애관계 완성을 동시에 충족시키기 위한 선택인 셈이다.

이러한 해석은 다른 주요 인물들에게도 유사하게 적용될 수 있다. 미사의 조연자로 나오는 클로디아 중위와 히카루의 조연자로 나오는 포커 소령의 경우 서로 연애를 하면서 군생활을 함께 해간다. 훗날 포커 소령이 전투 중 전사하자 클로디아는 완성하지 못한 연애관계에서 오는 슬픔에도 불구하고 오히려 군생활의 의지를 강화해간다. 포커의 부재라는 사적인 아픔을 군인으로서의 소명의식, 곧 공적 임무 완수에의 의지로 승화시켜 가는 것이다. 그렇게 보면, 연애드라마로서 〈마크로스〉 감상성은 전쟁이라는 압도적 외부요인을 경유해 극대화되는 측면이 있다.

한편, 히카루는 마지막 에피소드에 이를 때까지 미사와 민메이 사이에서 자신의 입장을 정하지 못한다. 이러한 태도는 수용자의 감정을 고조시켜 가는 데 결정적 동력이 된다. 먼저 군대 상관인 미사는 사랑했던 라이버 소위가 화성에서 임무수행 중 실종된 이후 그리움과 죄책감을 안고 살아온 인물이다. 그녀가 군인이 된 이유도 라이버 소위를 따라 화

성에 가기 위해서였다.²¹⁾ 그러나 전쟁으로 라이벌을 잃은 후 아픔에 시달리던 그녀에게 히카루가 남자로 다가오면서 다른 갈등이 시작된다. 반대로 민메이는 히카루와 우정 이상의 교감을 나뉘온 것처럼 보이지만, 마크로스 함선 내에서 아이돌 가수가 된 후 스스로도 자기 마음을 알 수 없게 된다. 히카루의 애정을 받아 줄 시간적 정신적 여유도 갖지 못한다. 도식적 통속적이지만 이 같은 연애구도, 특히 하이틴 로맨스에서 자주 본 삼각구도의 심화는 〈마크로스〉 주시청층의 팬덤을 폭발시킨다.

결과적으로 ‘미사-히카루-민메이’ 사이의 삼각관계가 야기하는 감상성은 〈마크로스〉 팬덤현상의 가장 중요한 원인이 된다. 이는 〈마크로스〉의 팬덤현상이 〈우주전함 야마토〉의 팬덤현상²²⁾과 다른 차원에서 촉발되었음을 시사하는 것이기도 하다. 단적인 예로 히카루와의 연애관계 성사를 놓고, 당시 주시청층이 민메이를 지지하는 팬층과 미사를 지지하는 팬층으로 나뉘어 대립했다는 이야기는 매우 유명하다.

그런데 바로 이 같은 삼각구도에서 오는 감상성이야말로 그 안에 문제적 사태를 감추고 있다. 이를 더 심층적으로 확인하기 위해선, 제27화 ‘사랑은 흐른다’편을 기준으로 그 이전의 이야기를 이후의 이야기와 대조해 볼 필요가 있다. 사실상 28화에서 36화(최종화)의 이야기는 ‘미사-히카루-민메이’로 이어지는 삼각구도를 그리는 데 몰두한다. 이 후반부가 대중의 인기에 편승해 급하게 연장 편성한 부분이라는 점을 떠올리면 ‘미사-히카루-민메이’ 갈등라인에 대한 당대 일본 젊은층의 센세이셔

21) 제7화 ‘Bye Bye Mars’ 8분 56초.

22) 〈우주전함 야마토〉가 극장에서 개봉한 1977년 이후 조성된 당시 야마토 팬클럽만 해도 700여 개였다고 한다. 이러한 팬덤현상은 만화, 캐릭터 산업으로의 OSMU 가능성, 곧 ‘키덜트’ 비즈니스의 확장성을 폭넓게 시사한 데 의의가 있다. 야마구치 야스오, 일본 애니메이션 역사, 김기민·황소연 역, 미술문화, 2005, 129쪽 참고.

넓한 관심을 짐작할 만하다.

그런데 연장 방송분의 감상성은 그간의 이야기 흐름에서 다소 부자연스러운 사족처럼 느껴진다. 젠트라디와의 전쟁상황이 주는 외부적 긴장이 완전히 사라지지 않은 상황에서 연애관계에 몰두하는 개인들을 다루는 태도가 현실 도피적이라고까지 여겨지기 때문이다. 심지어 히카루와 미사는 전쟁 상황 속 군인 신분이라는 점을 간과할 수 없다. 따라서 <마크로스>의 후반부는 당대 젊은층의 연애에 대한 호기심과 그와 관련된 대리만족적 욕망에 호소하는 방식으로 일관한다고 할 수 있다.

특히 마지막 에피소드의 서사적 귀결점은 감상성의 차원에서도 문제적이다. 외관상 히카루가 민메이를 택하지 않는 것은 멜로드라마 장르에서 흔하게 볼 수 있는 금욕주의적 새드엔딩이다. 그러나 히카루와 민메이가 동시에 숭고한 희생자처럼 부각된다는 것, 또 그들이 자신에게 어울리는 정체성을 획득하면서²³⁾ 바람직한 사회화, 혹은 성장을 이룬 것처럼 수용되는 것은 자기 기만적이거나 도착적으로 느껴진다. 비유적으로 설명하면, 민메이의 여정에서 히카루는 '신데렐라' 유형의 이야기에 도구로 활용되다가 전장에 다시 버려지는 인물과 다름없다. 반대로 히카루를 중심으로 보면, 이 이야기는 '피터팬' 유형 이야기의 변형처럼 느껴진다. 히카루는 아직 후크 선장을 물리치지 못해 네버랜드로 되돌아가는 피터팬이고 그 과정에서 민메이는 현실에 홀로 버려지는 웬디가 되기 때문이다. 따라서 스토리텔링의 관점에서만 보면, 히카루와 민메이는 초우주적 전쟁상황에 대한 강박에 더 극단적으로 사로잡히면서 '개인'으로서의 욕망을 포기하는 인물이 된다. 그들은 상대를 도구적으로 소모시키고 이용한 후 출발점보다 더 암흑한 현실에 서로를 버리는 여

23) 결국 민메이는 아이돌 가수로서 자기 역할을 비로소 깨닫고, 히카루는 평화로운 우주의 질서를 확립하는 군인이 될 것을 각오하면서 끝난다.

정을 보여주는 셈이다. 〈마크로스〉는 그러한 여정이 숙명적이라는 뉘앙스를 풍기면서 동의를 강요하는 순간에 감상성을 최고조에 이르게 한다. 이는 〈마크로스〉 감상성을 도착적이라고 평가할 수 있는 결정적 이유라고 할 것이다.

3-3. 비약적 통합으로서 문화주의

〈마크로스〉에서 지구인은 무력 대결에서 젠트라디인을 이길 수 없는 것으로 묘사되어 있다. 그럼에도 전함 마크로스가 젠트라디 함대들과 싸우며 지구로 무사 귀환할 수 있었던 이유는 문명의 우월성에 기인한다. 여기서의 ‘문명의 우월성’이란 크게 두 가지 차원에서 설명될 수 있다. 첫째, 인간사회의 보편적 체계로 안착된 관습과 제도 안에 담긴 근본적인 힘이다. 둘째, 유행문화의 부분을 이루는 대중음악이나 패션 등에 내재된 감성적 호소력이다. 실제로 전쟁에 특화 된 젠트라디인은 교전 상황 중 지구인의 보편 관습과 일상적 대중문화에 노출되면서 전투의지를 완전히 상실한다.

이러한 설정을 좀 더 근본적으로 성찰하기 위해 학제적 관점에서 문화를 “뚜렷한 문제들”로 인식하고 문화의 대사회적 영향력을 연구한 1950년대 이후 영국 버밍엄대학 현대문화연구소의 관점을 확인할 필요가 있겠다.²⁴⁾ 예를 들면, 리처드 호가트, 레이먼드 윌리엄스, 스투어트 홀 등의 연구는 구체적 세부에 이르러 관심의 층위가 분기되지만, 어느 정도 공통되는 관점을 가지는 것도 사실이다. 그들은 한 시대의 문화란 당대의 역사, 사회구조 등과 연관을 맺지만 단지 그 결과로 존재하는 게

24) 스투어트 홀, 『문화연구의 두 가지 패러다임』, 임영호 역, 스투어트 홀 선집, 컬처북, 2015, 128쪽.

아니라고 본다. 더 나아가 문화가 인간의 정신뿐만 아니라 물질적 토대에까지 지배력을 행사하며 사회 변혁의 동인이 될 수 있다는 생각을 공유한다.

그로부터 뺏어나간 실천적 문화연구의 태도를 ‘문화주의’로 지칭하는 바, 〈마크로스〉는 얇은 수준이지만 문화의 대사회적 영향력을 문화주의 노선에서 긍정하고 이를 서사적으로 풀어낸다고 할 수 있다. 이를테면 〈마크로스〉 중반부 젠트라디의 주장인 보들저는 신화 속에 전해 내려오는 금기를 누설하면서 문화가 개인과 사회에 미치는 영향력을 극도로 두려워한다.

젠트라디인은 지구인과 동일한 우주 최초의 지적 생명체(프로트컬처)에서 분기된 이후 전투기계로 살아왔다. 남녀가 따로 살아왔기에 거대하고 강력한 그들의 육체는 유전자 조작에 의해 인공적으로 배양된 결과다. 그들의 문명엔 외계세계를 향한 침략과 쟁탈을 위한 관습 이외의 것은 존재하지 않는다. 그래서 군인이 아닌 민간인이 존재한다는 것, 민간인 사이에 비폭력적 일상 문화가 다양한 양상으로 펼쳐진다는 것, 남녀 간의 연애행위와 결혼, 출산 등의 관습이 당연스럽게 통용된다는 것 등은 젠트라디인에게 완전히 낯선 것이었다. 그렇게 보면, 위의 인용문

25) 젠트라디 지휘관들과의 대화 중 보들저의 대답만 따로 편집한 것. 제11화 ‘퍼스트 콘택트’ 21분 이하.

은 지구인의 보편 문화에 속하는 관습과 제도에 노출될 경우 젠트라디인이 받게 될 충격과 혼란의 크기를 환기시킨다. 결국 보들저가 누설한 금기는 인간사회의 보편적 체계로 안착된 관습과 일상문화의 힘을 강변한다 할 것이다.

보들저의 우려대로 젠트라디인들은 마이클론에 불과한 연약하고 작은 지구인으로부터 신화적 두려움을 안게 된다. 지구인이 구축해 온 생활관습, 보편 문화로부터 자신들이 잃어버린 근본적인 ‘인간성’을 맞닥뜨린 것이다. 이러한 상황을 다른 표현으로 재해석하면, 젠트라디인들이 자기 문명 안에서 학습하고 창조해온 삶의 패턴과 지구인의 보편적 관습 안에 녹아있는 더 근원적인 삶의 패턴 사이에서 혼란을 경험했다는 말이 된다.²⁶⁾ 그리고 프로트컬처 시대를 기억에서 잃어버린 이후에도 후자의 ‘삶의 패턴’이 내면 심층에 ‘원형(archetype)’으로 존재해 왔다는 것을 반증한다. 마크로스에 잠입한 젠트라디군 여전사 미리어가 투항하게 된 과정은 그러한 논리를 강화한다. 심지어 미리어는 25화 에피소드에서 히카루의 부하인 막스와 결혼까지 하게 되며 30화에서는 자신이 출산한 아기를 안고 전투를 벌이면서 그녀가 받았던 충격을 젠트라디인에게 다시 전해준다.

지금까지의 논의는, 인간사회의 보편적 체계 속에 담긴 근본적인 힘과 마주친 젠트라디인의 충격과 관련된다. 한편, 〈마크로스〉는 유행문화, 혹은 취향문화의 속성을 안고 있는 대중문화의 파급력을 지구인의 또 다른 힘으로 그린다. 이에 대한 논의는, 마크로스 안에 형성된 시민사회가 일상의 문화를 회복해가는 과정에서 출발해야 한다. 영문도 모

26) 유념할 것은, 레이먼드 윌리엄스에 따르면 정신 속에서 학습되고 창조된 패턴과 관계, 관습, 제도들 속에서 소통되고 작용하게 된 패턴 사이의 본질적인 관계, 진정한 상호작용 과정과 결과가 곧 문화라고 말한 바 있다. 레이먼드 윌리엄스, 기나긴 혁명, 성은애 역, 문학동네, 2007, 127쪽.

른 채 우주로 옮겨진 5만 8천명의 시민들은 곧바로 안정적인 시민사회를 회복한다. 남아탈리아 섬에서 그들이 향유했던 소비문화와 취향문화를 마크로스 함 내에 복원한 것이다. 예를 들면, 민메이는 마크로스 내에서 열린 ‘미스 마크로스 선발대회’를 통해 인기 스타가 되고 곧바로 아이돌 가수로 데뷔하게 된다. 일반 시민들은 남아탈리아 섬에서 자신이 가졌던 생업을 다시 이어가게 된다. 영화관, 카페, 술집, 음식점 등도 그대로 운영되기에 이른다.

젠트라디군이 내부에서 붕괴된 더 직접적인 이유는, 그러한 지구인의 일상문화에 무방비로 노출된 데 따른다. 예컨대, 최초 마크로스 함 내에 잠입한 젠트라디 스파이들의 경우 민메이의 중독성 강한 노래에 심취하면서 정서적 방어벽을 잃어버린다. 일부 젠트라디군이 평화교섭과 정전을 먼저 제안하게 된 배경도 지구인의 일상문화로부터 소거된 줄 알았던 문화 향유욕을 되찾았기 때문이다. 젠트라디인들이 받은 ‘문화충격’의 내용과 크기는 〈마크로스〉 서사에서 여러 번 코믹한 해프닝으로 전달된다. 예를 들어, 젠트라디인들은 지구인이 자연스럽게 취해 온 대중문화에 대한 이해가 전혀 없었기에 마크로스 함내에서 개봉한 무협영화 주인공의 무공을 프로트컬처의 초월적 능력으로 인식하고 전투의지를 상실한다. 결과적으로, 지구인이 누려온 단순한 유행문화가 젠트라디인의 생활체계를 붕괴시킨 셈이다.

이처럼 〈마크로스〉엔 철학적 성찰을 거쳐 세공된 것은 아니지만, ‘문화주의’의 태도가 은근하게 존재한다. 이는 다시 당대 일본 사회를 반영론적 입장에서 반추하게 한다. 결론부터 말하면, 대중문화 콘텐츠의 대외적 경쟁력을 자각한 1980년대 일본의 자신감이 서사화 된 것으로 판단된다. 〈마크로스〉에 소재화 된 아이돌 가수 노래의 중독성과 장르영화의 파급력, TV 등 매스미디어의 전파력, 그리고 유행문화를 기획·제

작·확산시키는 자본의 규제력 등을 단순하게 볼 수 없는 것이다. <마크로스>에 참여한 연출진 다수가 기존 SF 저패니메이션 팬덤에 일조해 온 오타쿠였다는 것을 고려하면, 그러한 설정엔 자기반영적 유희성이 녹아 있다고도 말할 수 있을 것이다.

그러나 유행문화, 취향문화의 일단을 보여주면서 우주 전쟁을 막는 강력한 무기가 그 안에 있다고 말하는 설정은 그 자체로 비약적이라 할 수 있다. 예컨대 민메이의 노래가 ‘데우스 엑스 마키나(deus ex machina)²⁷⁾처럼 작동하는 순간, 젠트라디 문명과 그들 문명 내부의 불균질한 입장, 지구 문명과 지구인 사이에 잔존하는 갈등요인들이 무화되는 것은 허술한 봉합이다. 결국 <마크로스>의 ‘문화주의’가 정치한 철학성을 담지하지 못함으로 인해 스토리텔링 면에서 비약적 봉합을 용납한다고 할 수 있겠다.

지금까지 ‘오타쿠’라는 용어를 양지에서 보편화시킨 <마크로스>를 비판적으로 재인식해 보았다. 특히 <마크로스>의 서사적 개성을 분석하며 반영론적 관점에서 당대 일본인의 내면에 작동하는 불편한 욕망을 읽어 보았다. 불가능한 반전주의, 도착적 감상성, 비약적 봉합으로서 문화주의는 <마크로스>의 참신한 스토리텔링 배면에 잔존하는 문제적 논점이라고 할 수 있을 것이다.

그럼에도 불구하고 <마크로스>는 내셔널 애니메이션의 범주에 간히

27) 고대 그리스 비극에서 빈번하게 사용되던 극작술(劇作術)의 한 유형이다. ‘기계장치’의 신, 곧 초월적 힘의 개입으로 갈등 사태가 단숨에 해결되는 방식을 지칭한다.

지 않고 세계적인 이야기 콘텐츠로 브랜드화에 성공한다. 우선 〈마크로스〉는 기존 슈퍼로봇물과 리얼로봇물의 시각적 클리셰를 스펙타클을 견인하는 방편으로 차용하면서도 개성적인 차이를 만들어 낸다. 전투기와 로봇을 오가는 ‘발키리’ 편대의 메카닉 설계나 거대 함선의 육박전을 묘사하는 ‘다이다로스 어택’ 등은 매우 인상적이다. 또한 시청층을 주동인물군의 명분과 기율에 밀착시키기 위해 선악구도를 선명하게 구획하되, 그 심층에서 이분법적 관념의 경계를 부분적으로 무화해 간 것도 인상적이다. 익숙한 SF적 상상력인 테크노포비아와 테크노필리아 사이의 길항 문제를 긴장감있게 활용한다거나 ‘외계인 간접설’과 같은 지적 호기심을 낳는 상상력을 다양한 SF 하위 장르의 이야기 전개 방식들로 풀어낸 점도 특징점이라고 할 만하다. 무엇보다 오늘날과 같은 트랜스미디어 스토리텔링, OSMU MSMU 스토리텔링을 전제한 기획물은 아니지만 시장의 수요를 정확히 예측해가며 극장판, OVA판 등으로 이야기를 요약 변주 연장시킬 수 있는 여지를 여러 에피소드에서 열어둔 것도 주목할 만하다.

그렇게 보면, 〈마크로스〉는 극복하거나 지양해야 할 서사적 설정과 이야기 전개 방식을 뚜렷하게 보여주는 한편, 열악한 국내 SF 애니메이션 제작 환경을 고려할 때 참고할 만한 시사점을 동시에 안기는 작품이라고도 할 수 있겠다. 이 글은 〈마크로스〉에 국한해 스토리텔링의 심층에 잠재된 문제적 논점을 비평하는 데 주력했다. 이후에도 대중적 지지에 비해 균형잡힌 비평적 조명을 받지 못한 다른 저패니메이션들에 관한 연구를 지속해가도록 하겠다.

대중서사연구 제 권 호

The Uncomfortable Desire Lying Latent in the Storytelling
of *Super Dimension Fortress Macross*
- From the Perspective of Pacifism, Culturalism, and Sentimentalism

Super Dimension Fortress Macross

Super Dimension Fortress Macross

Super

Dimension Fortress Macross

Super Dimension Fortress Macross

Super Dimension Fortress Macross

초시공요새 마크로스 스토리텔링에 잠재된 불편한 욕망 인승범

논문투고일	년	월	일
심사완료일	년	월	일
수정완료일	년	월	일
게재확정일	년	월	일