

일본 로봇 애니메이션이 한국 로봇 애니메이션에 미치는 영향

- 「전설거신 이데온」를 中心으로 -

이승재 (한국재활복지대학)

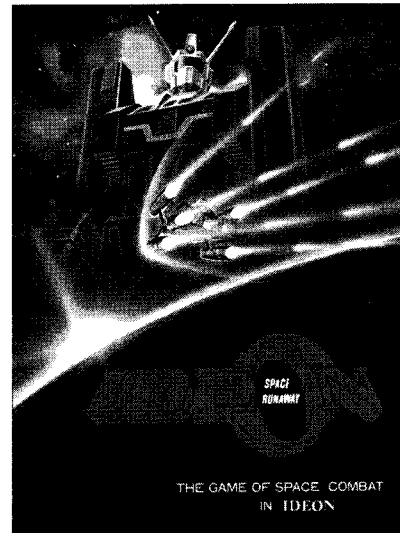
차 례

1. 이데온과 에바의 서사구조
2. 이데온의 무기 메카니즘과 폭파미학
3. 이데온과 로봇의 크기
4. 우리나라 로봇물의 제작 환경과 로봇물의 영향
5. 우리나라 로봇물의 방송시장 환경
6. 우리나라 로봇물의 비디오시장 환경

1. ‘이데온’과 ‘에바’의 서사구조

「전설거신 이데온」의 서사구조는 「에반겔리온 극장판」과 매우 흡사하다. ‘이데온’과 ‘에바’는 견갑골(어깨뼈)이 위로 쪽 올라가 있는 형상에서 부터, 인간의 힘으로 제어할 수 없는 것까지 유사하다. 이 두 로봇은 서사구조상 神의 경지로까지 표현되고 있다. 마치 「공룡수비대 캡틴 사우루스」에서는 기계신(機械神)이 나오는 것처럼, 금속을 숭배 대상으로 한 마치 종교적인 승화를 하고 있다. 지구인과 뉴타입의 접촉을 그렇게 사실적으로 그리고 있다는 것에 경외감을 느낄 정도이다. 서로의 진심을 모르는데서 생기는 오해 때문에 처절한 전투와 살육이 벌어진다는 것과, 상대적 선악과 심오한 철학을 바탕으로 둔 서사구조는 아이들은 이해하기 어려운 주제이다. 로봇만화를 아동용으로 생각하는 이들에게 이 작품을 보여주고 싶다.

자면,「특장기병(特裝機兵) 돌-바크」,「초공속(超攻速) 가르비온」,「초수기신(超獸機神) 덴-쿠거」등이 있다.



▶▶ 그림 1. 거신전설 이데온 포스터

2. ‘이데온’의 무기 메카니즘과 폭파미학

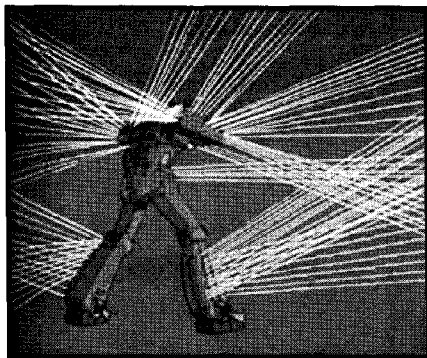
특히 초신성 에너지를 이용한 최종병기의 등장은 그야말로 「스타워즈」나 「스타트랙」에서는 엄두도 내지 못 할 것이다. 무더기로 쏟아지는 적의 중 기동(重 起動) 메카를 끝없이 부셔버리는 저 거대한 힘의 존재인 ‘이데온’의 주무기는 무수히 내장한 미사일이다. 80년대 리얼로봇의 「미사일 흠뻑리기」의 원조가 바로 ‘이데온’인 것이다. 국내 출시 비디오로 본 80년대 리얼로봇의 작품을 들어 보

「머신로봇-크로노스의 대역습」은 설정은 리얼한데, 슈퍼로봇 이라고 해야 할지 리얼로봇 이라고 해야 할지, 이들의 공통된 특징이라면 그야말로 미사일의 잔치를 벌인다는 것이다. MBC가 90년대 후반 방영한 「정의의 기사 라무」에서도 적 로봇인 ‘지옥기사(地獄騎士)」는 미사일을 쏟아 부는다.(80년대의 패러디라고 볼 수 있지 않을까) 반면 ‘카이젤 파이어’를 비롯한 아군의 ‘신령기사(神靈騎士)」들은 마치 ‘에바’ 시리즈를 패러디한 듯한 형상(90년대 패러디)을 가지고 있다.(마지막 편에서 ‘카이젤

파이어'를 제외한 2체의 '신령기사'는 적의 우두머리에게 特攻을 가하는데, 그들의 체내에는 흑녹색 체액 및 인간형 근육과 골격이 존재하며. 70년대 '갯타로봇'의 패러디도 등장한다. 특히나 '카이젤 파이어'는 두부의 형상 및 생체처럼 팔을 부르르 떠는 장면에서 완전히 '에바' 초호기의 패러디 이다.

미사일 흠뻑리기라면 「기동전함 나데시코」도 빠지지 않는다. 이 작품은 80년대 리얼로봇과 70년대 슈퍼로봇을 창조적으로 계승한 작품이다. 특히 "번쩍이는 알맹이를 토해내는 발칸포 사격"과 "미사일 흠뻑리기"는 적의 곤충형 전투기계에서 두드러지는데, 특이한 것은 적의 대형 전투기계의 주무기도 미사일이라는 점이다. 대개 대형기계는 좀 더 박력 있는 무기를 쓰는 것이 슈팅게임의 정석이다. 빔이나 전격(電擊)계열의 무기이며, 후반부에 등장하는 '테쓰진(鐵人)과 '마진(魔神), '다이마진(大魔神)의 3대 인형병기(人形兵器)는 패러디의 극을 달리고 있는 존재들이다. 마치 'ZZ전담'에서 건담부대와 싸우는, 개인 콜렉션으로 전략한 '지온'군 구식 특무 MS인 '즈크크', '아크가이', '즈앗그라고'의 느낌을 받는다.

「기동전사 건담 F-91」의 도입부에는 박물관에서 잠자고 있던 건탱크 계열의 병기가 갑자기 잠에서 깨어나 '차세대' 모빌슈트와 장렬한 전투를 벌이는 장면이 나온다. 어느새 '건담'도 「판저 드라군 (Panzer Dragoon : 裝甲龍騎兵)」, 시리즈에 등장하는 공성생물(功性生物)이나 제국군 병기처럼 땅 속에서 발굴한 다음 수리해서 사용하는 구세기 유적이 되었다. 「턴A 건담」에서는 패러디에 패러디가 꼬리를 물고 나온다.



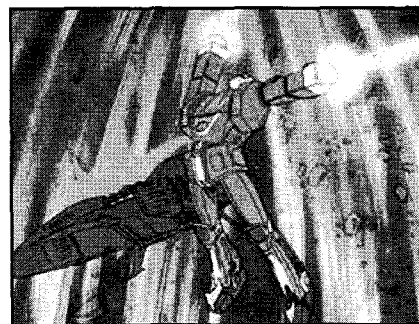
▶▶ 그림 2. 전방위 미사일 발사

하얀 연기의 꼬리를 끌며 적을 향해 날아가는 무수한 미사일, 뒤에서 일어나는 연속폭발, 그리고 사방에 뿌려지는 적의 파편, 이데온 전방위 미사일은 전신에서 동시에 주변의 모든 방향으로 미사일을 날리는 기술로서, 엄청난 비주얼을 보여주며 폭광의 미학이라 할 수 있다. 이데온의 몸속에 내장하는 미사일의 수는 설정상 12,000발이라고 되어 있다.

작품의 수준은 우리나라 「로보트 태권V」와 다를 바가 없다. 시대가 시대인지라 작화 수준은 지금과 비교하면 조악하기까지 하다. 하지만 우리사회가 '태권V' 수준에 있을 때 저들은 애니메이션을 作品으로 대하였고 그것이 그런 수준 높은 내용의 작품을 만들어 낸 것이다. 그 열패감은 정말 주체하기 어려울 정도였다. 한국만화의 저력을 폄하하자는 것이 아니라 그만큼 사회적 환경이 중요하다라는 것이다.

3. '이데온'과 로봇의 크기

'이데온'은 리얼로봇의 전성시대를 연 특이한 존재라고 할 수 있다. 그 전까지 등장한 로봇들은 대개 전고(全高)가 5-60m 안팎을 기록하고 있다. 하지만 '이데온'은 획기적인 거체를 자랑한다. 자그마치 전고 120m에 이르기 때문이다. 그 다음 등장한 '마크로스'는 1,000m가 훨씬 넘는 초거체를 자랑한다. 하지만 '마크로스' 이후에 등장한 많은 리얼로봇 들은 대개 20여m 안팎의 '현실적인' 설정을 하고 있다. '마징가 Z'도 20m 전후로 시작하였다. 전설적인 리얼로봇 작품인 '마크로스'를 빼고 나면, '이데온'은 슈퍼로봇의 몸체 부풀리기가 최절정에 달한 후 바람이 빠져 버린 분기점에서 있다고 볼 수 있다. 80년대 후반부터 다시 등장하기 시작한 슈퍼로봇 계열작품들과 '용자시리즈'는 로봇의 전고를 비교적 현실적인 2-40m 정도로 설정하였다. 특히 '용자시리즈'의 주인공 로봇은 평소 15-20m 정도의 기본설정이 정해져 있고, 합체를 거듭하더라도 40m를 넘는 로봇은 찾아보기 드물다. 그 전고가 극비 또는 불명으로 되어 있는 '에바' 초호기는 대략 4-50m 정도의 덩치가 아닐까 추측된다.



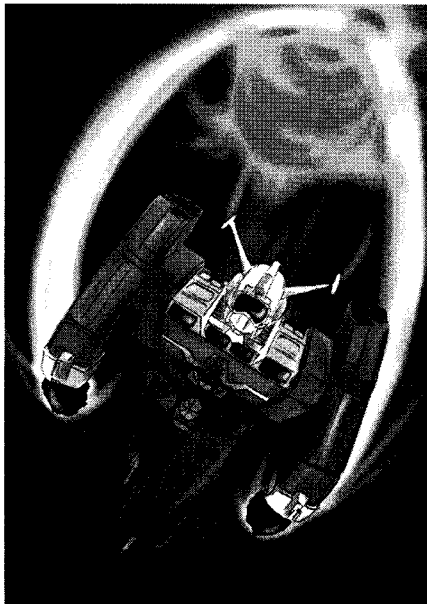
▶▶ 그림 3. 거대로봇의 액션 미학

로봇의 크기가 클수록 더욱 화려한 액션과 파괴가 가능하며 로봇 애니메이션에 집착하는 이유가 바로 거대로봇의 액션을 통한 대리만족감이라 하겠다. 그런 면에서 보면 70년대 거대로봇작품들이야말로 진정한 아니마 오타쿠들의 지향점 이라고 할 수 있다.

4. 우리나라 로봇물의 제작 환경과 일본 로봇물의 영향

우리의 애니메이션 환경을 보자. 80년대 들어 방송국은 일본 로봇만화의 방영을 대폭 줄인다. 공중파든 케이블이던 대개 보면 원작만화가 있는 애니메 작품이 주류를 이루고 있다. 불행히도 로봇만화는 대부분 원작만화가 없어서 인기가 없는 것인가?

그러나 우리 애니메이션의 증흥을 이루겠다고 나선 작품들은 대부분 로봇물 이었다. 유명가수가 주제를 불렀다는 사실 하나만으로도, 만화와는 관계가 없는 대중의 관심을 끈 「영혼기병 라젠카」가 그렇고, 일본 NHK에서도 방영이 된 「녹색전차 해모수」가 그렇고, 최근의 「밀레니엄 태권V 프로젝트」가 그렇고, 디지털 애니메이션의 가능성을 보여준 「철인 사천왕」, 「레스톨 특수구조대」, 「큐빅스」, 「런덤」이 그랬다. 그뿐인가? 우리가 어린 시절 극장판으로 접한 수많은 작품들도 로봇만화가 아니었던가? 우리나라에는 「마징가 X」라는 이름의 양산형 「그랜드다이저」가 존재하였고, 「사이코아머 고바리안」을 닮은 마징가형 기차로봇이 우주를 날았다. 「기동전사 건담」의 아무로 레이가 붉은 헤성 '샤아'의 코스프레를 하고 나오기도 하고, 「혹성로봇 썬더A」가 「無敵鋼人 다이탄 3」에서 '돈-자우서'와 싸우기도 한다. 일본로봇 애니메이션의 표절은 더 이상 언급하지 않더라도 말이다.



▶▶ 그림 4. 거신전설 이데온

5. 우리나라 로봇물 애니메이션 방송시장 환경

SF나 로봇물이 5공 때 탄압을 받았다는 데 6공 때 방영된 메카닉물(로봇이나 우주선, 사이보그 등 기계가 등장하는 일체의 작품들을 이 단어를 사용하여 지칭)들은 재방송도 잘 해주지 않는다. 기껏해야 「천공의 에스카플로네」 그리고 「마크로스」란 이름으로 재방영된 「기갑창세기 모스페다」가 있는 정도이다.

「개구리 왕눈이」도 고전으로 재녹음하여 재방영되는 판인데 「마징가」 시리즈나 「갯타」 시리즈는 왜 안 된다는 말인가? SBS에서 방영한 「긴급출동 세이버 키즈(국내명은 몽키 삼총사)」같은 로봇물의 방계작품들도 방영을 해주었는데.

적의 로봇이 등장한다고 이 쪽도 로봇으로 맞서 '비인도적 도시파괴'를 벌일 것인가부터 연구를 해야 한다는 것이다. (그렇다고해서 「레스톨 특수구조대」 같이 지나친 비폭력주의로 나가지는 말자. 싸울 때는 싸워야 하는 것이다). 혹시 아는가? 한 때 운동권에서 선풍적 인기를 끌었던 「기계전사 109」가 TV시리즈나 OVA로 제작될 날이 올지?

6. 우리나라 로봇물 애니메이션 비디오시장 환경

비디오로 가끔 로봇이 등장하는 OVA가 출시되는 경우가 있기도 하지만 체계적인 정보가 미비했던 것이 지금까지의 현실이었다. 뭐가 나왔는지도 모르고 사장되는 작품도 많았으리라 생각된다. 비디오 유통 구조상 무엇이 비디오로 나오고 만나왔는지는 알기가 어렵다. 요즘은 명절 때 공중파에서 가끔 방영하던 특집 극장판이나 OVA도 없다. 그 중에는 어린 마음에 충격이라고 할 정도의 감명을 준 작품이 여럿 있었는데 안타깝다.

일본은 '이데온'을 기점으로 하여 한 동안 거대 슈퍼로봇은 침체에 빠진다. 하지만 우리나라에서는 지구가 아닌, 우주를 무대로 한 슈퍼로봇들이 꾸준히 제작되었던 것이다. 그리고 '건담' 같은 리얼로봇은 국내출시 로봇만화 비디오의 케이스에나 등장할 뿐이었다. 비디오로 출시된 슈퍼 로봇물중에는 아마 공중파 방영을 기대한 듯 각종 명칭을 우리나라 식으로 바꾼 작품들도 몇몇 있었으며, 그리고 그것은 검열을 피하기 위한 방법이었다.

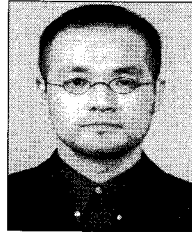
이렇게 세월은 흘러갔던 것이다. 하지만 우리나라에서 로봇만화가 방영 종료된 후 출시되는 비디오를 보면, 전편이 모두 출시된 역사가 없다. 「강식장갑 가오가이거」 같은 인기작을 빼고는 거의 중반부에서 잘리는 실정이다. 대개의 로봇만화의 에피소드수가 52화 기준에서 왔다갔다 하다보니 50분짜리 아동용 비디오로는 26개나 필요하다. 80년대 후반까지 나왔던 만화영화비디오들만 해도 대부분이 60분 이상이며, 90분이 되는 것도 있었다. 하지만 90년대 이후로는 거의 전부 50분 전후의 길이로만 나온다. 아동들의 영상욕구는 대충대충 채워 줄 수는 있어도, 진정한 로봇물 메니아의 열정은 채워줄 수 없었다. 다행히 화수가 짧은 작품들은 전 회 출시되기는 한다. 90년대 이후 공중파 방영된 로봇만화를 비디오로 전화를 감상할 수 있는 기회는 우리나라에서 원천봉쇄되어 있다. 심지어 26화 분량의 「신세기 에반겔리온」을 60분짜리 비디오 10개로 편집하는 전례도 있었다.

이런 작품들을 제대로 보는 방법은 오로지 단 한 가지, 무작위적으로 방영되는 지역케이블 방송의 만화재방영 채널에 의존할 수밖에 없다. 용산같은 주류시장에서도 이런 작품들은 찬 밥 신세이다. 「신세기 에반겔리온」, 「브레인 파워드」, 「천공의 에스카플로네」, 그리고 「기동전함 나데시코」 등 로봇이 아닌 인간 캐릭터들에 관한 깊은 스토리나 높은 완성도를 자랑하지 않는 외에는 용산에서도 이런 소프트웨어를 구할 수가 없다.

저자 소개

● 이승재(Seung-Jae Lee)

종신회원



- 1992년 2월 : 목원대학교 서양화과(미술학사)
- 2000년 2월 : 숙명여자대학교 디자인 대학원 영상미디어디자인전공(디자인 석사)
- 1994년 ~ 2002년 : 애니메이션 기획 제작(연출감독, 프로듀서), CF 홍보영화 기획 연출
- 2002년 : 목원대학교 만화애니메이션과 겸임 교수

• 2003년 3월 ~ 현재 : 국립한국재활복지대학 컴퓨터영상디자인과 조교수
 <관심분야> : 애니메이션 기획 제작, CF 기획 제작, 디지털 콘텐츠(영화, 게임, 만화)개발.

참고 문헌

- [1] 박인하, *아니마 미학* 에세이 바다출판사 2003
- [2] 박인하, *아니메가 보고 싶다* 교보문고 1999
- [3] 황의웅, *아니메를 이끄는 7인의 사무라이* 시공사 1999
- [4] 송락현, *일본 극장 애니메 50년사* 스튜디오 본 프리 2003
- [5] 오츠카 에이지, *망가.아니메* 열음사 2004