

중국 무협영화의 장르 변천과정 연구

— 〈용문객잔〉 시리즈를 중심으로*

강내영**

<目 次>

1. 들어가며
2. 무협영화 장르의 개념, 변천, 재정의
 - 1) 장르로서 무협영화란 무엇인가?
 - 2) 무협영화의 변천과 발전단계
 - 3) 무협영화 장르의 재정의
3. 사례분석: 〈용문객잔〉 〈신용문객잔〉 〈용문비갑〉
 - 1) 용문객잔(龍門客棧, Dragon Gate Inn, 1967): 1960년대 '신과 국어무협영화'
 - 2) 신용문객잔(新龍門客棧, Dragon Inn, 1992): 1990년대 'SFX 무협영화' 시대의 흥행작
 - 3) 용문비갑(The Flying Swords of Dragon Gate, 2011): '블록버스터 무협영화' 시대의 대표작
4. '용문'시리즈의 장르 변용 특징과 그 요인
 - 1) 무협장르 변용의 특징
 - 2) 무협영화 장르 변용의 요인
5. 나가며

1. 들어가며

이 글의 목적은 중국 무협영화의 장르적 특징과 변천, 그리고 그 의미에 대해 연구하는데 있다. 중국 무협(武俠)영화란 무협소설, 역사적 사건, 민담에서 유래

* 본 연구는 경성대학교 2012년도 신입교원정착비 지원에 의해 수행되었음.

** 경성대학교 연극영화학과 조교수

된 무협 서사구조를 영화로 차용한 중국영화의 독특한 장르로써, “무와 협이 있는 영화, 즉, 중국의 독특한 무술인 쿵푸나 격투 방식을 가지고 중국 고유의 무협정신을 가진 협객의 형상을 체현하는 것이 이야기 구성의 기초가 되는 영화이다”.¹⁾

최초의 무협영화는 일반적으로 1920년 상하이 상무인서관활동영화부(商務印書館活動影戲部)에서 제작한 <황산득금(荒山得金)>을 기원으로 삼고 있다.²⁾ 무협영화는 1920-30년대 상하이를 중심으로 제작된 신괴(神怪)무협영화 등이 초창기 무협영화의 원형을 형성하였으며, 1940-50년대 상하이와 홍콩을 중심으로 <황비홍시리즈(黃飛鴻片集)>가 제작되어 유행하였고, 1960년대 후반에는 장처와 후진취엔 감독의 홍콩 ‘신과 무협영화’의 유행을 거쳐, 1970년대에는 리샤오롱(李小龍)으로 대변되는 ‘쿵푸영화’가 대중들의 인기를 끌었다. 1980, 90년대에는 홍콩에서는 청룡(成龍)과 쩌우싱즈(周潤馳)의 ‘코믹쿵후’, 특수효과를 가미한 쉬커(徐克) 감독의 ‘SFX 무협영화’ 등이 인기를 이어왔고, 1997년 홍콩반환 이후에는 중국 대륙을 중심으로 본격적인 ‘블록버스터 무협영화’가 제작하기 시작했다. 최근에는 홍콩과 대륙이 합작하는 블록버스터 무협영화가 제작되어 중국어권뿐 아니라 세계 영화시장에서도 주목을 받고 있다.

무협영화는 2000년대 이후 중국 영화시장 박스오피스의 상위권을 차지해왔다. 2001년 12월 WTO 가입 이후 시장개방의 격랑 속에서 제작된 2002년 <영웅>(장이모우 감독)은 박스오피스 2.5억 위안(元)으로 흥행 1위를 차지하며, 국제적 경쟁력을 갖춘 중국식 블록버스터 상업영화의 이정표를 보여주었다는 평가를 받고 있다.³⁾ 또한, 최근 연구결과에 의하면, 2001년 WTO 가입 이후 10년간 중국 영

1) 중국현대문학학회, 《영화로 읽는 중국》, 2008. 103쪽.

2) 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006. 7-8쪽.

3) 2004년도도 <연인>(장이모우)이 1.53억위안으로 1위를, <쿵후 허슬>(쩌우싱즈 감독)이 1.25억 위안으로 흥행 2위를, <천기변2>가 8위를 차지하고 있으며, 2005년도에는 <무극>(천카이꺼 감독)이 1.7억 위안으로 흥행 1위를, <신화>가 2위, <칠검>이 3위를 차지하고 있고, 2006년도에는 <황후화>(장이모우)가 2.3억위안으로 1위, <야연>(펑샤오강 감독)이 2위, <팍원갑>이 3위, <용호문>이 6위를 차지하고 있으며, 2007년도에는 <투명장>이 흥행 1위를, 2008년도에는 <화피>가 2위를, 2009년도에는 <십월위성>이 1위, 2010년도에는 <적인걸>이 3위, <엽문2>이 4위, 2011년도에는 <용문비갑>이 3위, <신소림사>가 4위, <풍운2>가 5위, <무림외전>이 9위를 차지하는 등 중국 대륙과 중국어권 영화시장 흥행을 주도하는 장르로 자리잡고 있다. 中國電影家協會產業研究中心, 《2011 中國電影產業研究報告》, 中國電

화시장 흥행 순위 10위권 이내 영화에서 무협장르가 1위로써 가장 많은 수를 가지고 있다.⁴⁾ 역대 북미(北美) 영화시장에서 흥행한 중국영화 순위에서도 1위 <와호장룡>(2000), 2위 <영웅>(2004), 3위 <쿵후 허슬>(2005), 4위 <철후자>(2001), 5위 <연인>(2004) 등 무협영화가 상위권을 모두 차지하고 있는 것에서도 알 수 있듯이, 세계영화시장에서도 무협영화는 지속적인 주목과 인기를 얻고 있다.⁵⁾ 이와 같이, 무협영화는 중국의 고유하고 독특한 문화전통 속에 태동한 영화장르로 중국 관객뿐 아니라, 세계영화시장 관객들의 주목을 받고 있는 중국영화를 대표하는 대표적 장르 브랜드라는 것을 알 수 있다.

영화에서 장르(genre)란 뮤지컬, 공포영화, 재난영화 등과 같이 내러티브, 플롯, 캐릭터 등에 반복적이고 관습적인 구성요소를 포함하는 영화를 말한다. 무협영화는 중국의 대표적인 장르영화로서 대중들의 취향, 영화테크놀리지의 발달, 제작스튜디오의 상업전략 등의 다양한 영화환경에 의해 형식과 주제의식 면에서 다양한 변천을 겪어왔다. 무협영화 속에 멜로드라마와 코메디요소가 들어가기도 하고, 혹은 다른 영화장르 속에 무협장르가 하위장르로 섞이는 등 혼합장르의 추세 속에 진화해 나가고 있다. 무협영화는 정통무협영화, 쿵푸영화(功夫), 코믹쿵후, SFX무협 등 다양한 네이밍(命名)을 가지게 되었으며, 이에 따라, 중국 무협영화의 장르적 변천의 요인과 특징, 그리고 개념에 대한 재정의가 필요해지고 있는 시점이다.

따라서, 이 논문은 중국 무협영화가 장르의 변천과 혼합이라는 시대적 추세 속에 어떠한 특징을 가지고 제작되고 있는지, 또한 이러한 장르 변천의 원인과 특징 속에 들어있는 시대적 의미는 무엇인지를 규명하는데 그 목적이 있다. 본 연구를 위해 중국 무협영화사에서 지속적으로 리메이크되어 왔으며, 제작시기와 제작 공간에 따라 장르 변용을 겪어온 무협영화 <용문객잔> 시리즈를 연구대상으로 선정

影出版社, 2012. 尹鴻, <2011年中國電影產業備忘錄>, 《電影藝術》, 總343期, 2012. 7쪽. 참조.
4) 2002년-2011년 10년간 중국 대작 상업영화의 장르별 통계에 의하면, 무협영화가 가장 많이 포함된 1위, 멜로드라마가 2위, 역사극이 3위, 코메디가 4위, 범죄드라마가 5위, 가정윤리극이 5위 등의 순서로 흥행되고 있다. 강내영, 장수현, <중국식 블록버스터 상업영화의 변천과 이데올로기 연구>, 《중국과 중국학》, 제18호, 2013. 2. 10-11쪽.
5) Stanley Rosen, <全球化時代的華語電影>, 《當代電影》, 總130期, 2006. 26쪽.

하였고, 이를 중심으로 무협장르에 대한 공시적 통시적 고찰을 시도하려 한다.

먼저, 2장에서는 무협영화 장르의 개념과 변천사를 요약하고, 무협, 쿵푸, 우파(武打), SFX무협 등 다양한 용어들이 난무하는 무협영화 장르를 재정의할 것이다. 3장에서는 구체적 사례분석으로 <용문객잔>(1968), <신용문객잔>(1992), <용문비갑>(2011) 등 무협영화사의 기념비적인 '용문의 결투' 시리즈를 연구대상으로 삼아 사례분석을 수행할 것이며, 4장에서는 구체적 분석을 토대로 무협영화 장르 변천의 요인과 특징에 대한 사회맥락적(context) 분석을 시도할 것이다. 특히, 이 장에서는 관객들의 변화된 취향, 영화제작자의 전략, 테크놀리지 발달, 정치사회적 가치관 변화의 개입 등 '상업성', '기술성', '이데올로기성'과 같은 요인들이 장르변천에 어떻게 작용하고 있는지를 사회맥락적 접근으로 분석하고자 한다.

2. 무협영화 장르의 개념, 변천, 재정의

1) 장르로서 무협영화란 무엇인가?

영화에서 장르(genre)란 내러티브 체계, 주제, 스타일, 인물, 시청각적 요소 등 공통적인 구성요소를 가진 영화를 유형별로 분류한 것을 말한다. 토마스 샤프에 의하면, 장르영화란 1930년대 할리우드 황금기에 고착된 것으로 "상업영화 제작 그 자체의 물질적 조건의 결과이며, 하나의 '특권적' 영화스토리의 정형이라는 것, 둘째, 관객과 제작사의 상호작용의 산물인 영화장르는 장르로 명명될 수 있을 정도의 친숙한 의미체계가 될 때까지 점차 그 자체가 속한 문화의 한 부분을 구성해 나가는 것"으로 정의하고 있다.⁶⁾ 뮤지컬, 서부영화, 멜로영화 등의 구분이 그것이며, 이러한 친숙한 의미체계를 부여하는 내적 요소로는 공식(포물라, formula), 관습(컨벤션, convention), 도상(아이콘, icon) 3가지이다.⁷⁾ 이와 같은 장르의

6) 장르이론은 감독에 특권을 부여한 작가주의 이론에 대한 대안으로 등장하였고, 구조주의 영향 속에 산업-텍스트간의 관점에서 확장하여 고찰하는 영화이론이다. 토마스 샤프, 《할리우드 장르의 구조》, 한나래, 1996. 41쪽.

구성요소 속에 무협영화를 정의한다면, 무협영화란 칼과 창 등의 전통 '무(武)'를 사용하여 '협의정신(俠義精神)'을 발현하는 영화로 요약할 수 있는데, 이를 장르의 3가지 구성요소로 고찰한다면, 먼저, 공식(formula)이라는 측면에서 본다면, 일반적으로는 주인공이 살고 있는 강호(江湖), 공동체, 사회에 악당 무리(부패한 권력층, 탐욕적인 무협고수 등)에 의해 위협에 빠지거나 고통을 당하게 되고, 주인공은 여러 난관을 극복하고 무술의 고수가 되어, 조력자의 도움 속에 악당 무리와 최후의 대결을 벌이게 되고, 악당을 물리치고 공동체 평화를 회복한 주인공 일행은 마지막에 표표히 떠나는 식의 공식을 가진다. 즉, 공동체의 평온 → 악당의 등장과 위기 → 주인공과 조력자의 협력과 최후의 대결 → 공동체의 재안정과 떠남 등의 공식을 가지고 있으며, 주인공은 정의, 공공선, 의리 등 '협의정신'이라는 주제의식을 실천하는 캐릭터이다. 다음으로, 컨벤션(convention)으로 본다면, 주인공이 온갖 고난을 극복하고 무술의 고수가 된다는지, 악당 우두머리와 최후의 대결을 펼친다는지 하는 식의 에피소드를 가지며, 마지막으로, 최소 단위인 아이콘(icon)으로 본다면, 칼, 창, 강호인, 권법, 주점 등이 갖춰진 영화를 무협영화라 할 수 있다.

무협영화 장르를 구성하는 가장 특징적인 요소는 '협의정신'이라는 주제의식의 표출에 있다. 무협영화의 핵심가치인 '협의'라는 개념은 시대와 관점에 따라 다양한 개념을 내포한다. '협의'는 '협(俠)'과 '의(義)'의 결합인데, 먼저, '협'은 중국 고대 춘추전국 시대를 거치면서 형성된 개념으로, 중국 상고 시대인 주(周)나라 때 사(士)라는 문과 무를 겸비한 특수한 계급이, 중앙정부가 붕괴되고 전국(戰國)의

7) 먼저, 공식(formula)은 장르영화의 가장 커다란 단위로서, 장르영화로서의 예측가능한 이야기구조를 말한다. 예를 들면, 재난영화(disaster film)란 평화로운 사회나 공동체에 갑작스런 재난이 찾아오면서 위기가 시작되고, 주인공과 조력자들이 합심하여 위기를 극복하면서, 다시 안정을 되찾는 식의 익숙하고 친숙한 이야기구조를 가진 영화이다. 다음으로, 컨벤션(convention)이란 장르영화에 나타나는 익숙한 에피소드나 관습을 의미하는 것으로, 예를 들면, 뮤지컬 영화에서 남녀 주인공이 사랑을 나눌 때는 춤과 노래가 등장하고, 서부영화에서는 반드시 악당과 주인공의 최후의 총격전 장면이 등장하는 식이다. 마지막으로, 아이콘(icon)이란 장르영화의 가장 작은 단위로서, 의상, 도구, 연기자, 특정 건물 등의 요소를 말한다. 예를 들면, 서부영화에서 반드시 등장하는 아이콘으로는 총, 말, 역마차, 술집, 카우보이 모자 등이 그것이다.

혼란을 맞게 되면서 일부는 정치권력 안으로 들어가는 유사(儒士)가 되고, 일부는 세도권력자에게 의탁하는 협사(俠士)가 되는 경로를 밟는데, 특히, 협사는 의리를 중시하는 자유로운 신분으로 나중에 협의 기원이 된다.⁸⁾ 사마천의 역사서인 <사기(史記)>에서는 섭정(聶政), 형가(荊軻) 등이 등장하는데, 이들은 신의와 명예를 위해 목숨을 던지는 긍정적인 인물상을 보여주면서도, 한편으로는 범질서와 제도를 존중하지 않는 제도권 밖 재야인사로서의 거친 면모를 보인다는 점에서 부정적으로 인식되기도 했다.⁹⁾ ‘협’은 신의를 바탕으로 행동하는 열정을 보여주고 있지만, 법과 제도적 관점에서 본다면 위험천만한 낭인일 수도 있는 것이다. <한비자(韓非子)>는 “유가는 문으로써 법을 어지럽히고, 협은 무기로써 금기를 범했다”, “사람이 신하된 자로써 제 멋대로 하고 싶은 것을 일컬어 협이라고 한다”, “세상을 버리고 제 좋아하는 것과 사귀는 것을 협이라고 한다”라고 범질서를 어지럽히는 부정적인 존재로 묘사하고 있다.¹⁰⁾ 이러한 양면성을 가진 ‘협’은 ‘의(義)’와 만날 때 보다 정의, 공공선에 다가서는 개념으로 발전될 수 있다.¹¹⁾

따라서, 장르로서의 무협영화는 ‘협’과 ‘의’가 결합된 ‘협의정신’이라는 주제의식이 표출되면서 완성되는 것이다. 따라서, 무협영화 장르에 등장하는 협객은 국가 권력에 대해 냉소하고 자유롭게 방랑하면서, 범질서에 근거하지 않고 무술을 사용하여, 정의와 공공선을 실행하면서도 공동체의 주체가 될 수 없는 운명, 그것이

8) 장동천, 《영화와 현대 중국》, 고려대학교출판부, 2008. 337-338쪽.

9) <사기>에 등장하는 형가와 섭정은 자객으로 권력자에 대한 암살을 시도하다가 목숨을 잃는다. 사마천은 “협이란 무엇인가. 그 말 속에 믿음의 있고, 그 행동에는 반드시 행함이 있고, 이미 허락한 것에는 반드시 성실히 하고, 자신의 몸을 아끼지 않으며, 곤란함에 다가간다. 목숨을 던질 줄 알며, 자신의 능력을 자랑하지 않으며, 공덕을 부끄러워한다.” 사마천, 《사기》, 천지인, 2008. 531-550쪽 참조.

10) 천산, 《중국무협사》, 동문선, 2000. 30쪽 참조.

11) 당나라 이덕유(李德裕)는 <호협론(豪俠論)>에서, “의는 협이 아니면 설 수 없으며, 협은 의가 아니면 완성될 수 없으니 함께 곁하기 어려운 것이다”며, ‘협’을 ‘의’와 결합하여 정의하고 있으며, 중국 무협연구가 리우투어위(劉若愚) 또한 협을 8가지로 구분하면서 ‘의’의 실현에 무게를 두고 있다. “남을 돕는 것을 즐기고, 공정하고, 자유로우며, 친우에게 충성하는 것, 용감하고, 성실하며, 신뢰를 중시하며, 명예를 중시하고, 기개있고, 재물을 가벼이 여기는 것이다”. 劉若愚, 《中國之俠》, 上海三聯, 1991. 무협소설가 양우생도 “무협에 있어서 무(武)란 일종의 수단이며, 협(俠)은 목적에 해당한다”고 말한다. 김지석, 《홍콩영화의 이해》, 한울, 1995. 136쪽.

무협영화에 등장하는 주인공 '협객'의 실체인 것이다. 이와 같이, 무협영화 장르는 장르로서의 공식, 관습, 아이콘 등 세 가지 구성요소 외에 협의정신이라는 독특한 가치관을 가진 영화장르라 정의할 수 있다.

2) 무협영화의 변천과 발전단계

무협영화는 중국 무협소설이나 전통설화, 민담 등에서 소재를 차용하면서 시작되었다. 무협영화는 1920년대 '남향북조(南向北趙)'라고 불리우던 상카이란(向愷然)이 평강불초생(平江不肖生)이라는 필명으로 쓴 <강호기협전(江湖奇俠傳)>과 자오환팅(趙煥亭)의 <기협정충전(奇俠精忠傳)>에서 직접적인 영향을 받아 제작되었다. 1928년 5월 13일 상하이 중앙대회극원에서 개봉되어 중국영화사의 흥행 신기록을 수립한 기념비적인 무협영화 <불타는 흥련사>는 <강호기협전> 중의 단편소설을 영화로 각색한 것이다. 최초의 무협영화에 대해서는 여러 주장이 있으나, 일반적으로 1920년 상하이 천춘성(陳春生)이 시나리오를 쓰고, 런펑넨(任彭年) 감독이 연출하고 상무인서관활동영화부(商務印書館活動影戲部)에서 제작한 <황산득금(荒山得金)>을 최초의 무협영화로 꼽고 있다. 《홍콩후영화연구(香港功夫電影研究)》에서 린친난(林琴南)의 소설 《초두란액(焦頭爛額)》을 각색한 런펑넨 감독의 또다른 작품 <차중도(車中盜)>를 최초의 무협영화라고 주장하기도 하지만, <황산득금>이 강호의 혼란, 무술, 협의정신, 정의 구현 등 본격적인 무협영화의 장르적 형식을 갖췄다는 점에서 최초의 무협영화로 인정하는 것이다.¹²⁾

무협영화는 거시적 관점에서 본다면, 시대별로 다음과 같은 변천단계 과정을 거쳤다 할 수 있다. 제1단계: 1920-30년대 중국 무협영화의 출발기. 주로 1920-30년대 상하이를 중심으로 제작된 무협액션영화 부류를 말한다. 1919년부터 1922년까지는 상무인서관활동사진영화부, 중국영화제작공사(中國影片製造

12) <황산득금>은 주인공 송금랑(宋金郎)이 강도를 만나고 병까지 걸려 헤매다가, 산 속에서 우연히 도적들이 숨겨놓은 보물과 검술비법을 연마하여, 도적들을 물리치고, 아내를 되찾는다는 줄거리를 갖고 있는 전형적인 무협서사 영화이다. 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006. 7-9쪽.

公司), 명성영화사(明星影片公司)를 중심으로 영화제작활동이 시작되었고, 특히, 1926년부터 1930년까지 4년 동안 상업영화의 열풍 속에 시대극영화(古裝片), 신괴영화(神怪片) 등과 함께 무협영화가 제작되었다. 당시 무협영화는 유행하던 무협소설을 기반으로 영화화 되었으며, 중국 영화학자 쩌우싱의 구분에 따르면, 〈대협 간평즈(大俠甘鳳池)〉(양소중 감독)와 같은 ‘패권을 다투는 영화’, 천경란 감독의 〈소녀 영웅(兒女英雄)〉과 같은 ‘복수극 영화’, 런펑넨 감독의 〈방세옥 무술시합에 나가다(方世玉打擂臺)〉와 같은 ‘무예겨루기 영화’, 소취옹 감독의 〈야광주(夜光珠)〉와 같은 ‘보물 탈취형 영화’ 등 네 가지 유형을 벗어나지 못했다고 한다.¹³⁾ 주제의식에서도 무술 고수인 주인공이 약한 자를 돕고, 의리를 지키고, 부자의 재물을 약탈하여 가난한 자에게 나누어 주고, 마지막에 공을 세우고 물러나는 내용 등 무협소설의 원형을 보여준다.¹⁴⁾ 당시 대중들의 무협영화에 대한 관심은 각별하였는데 1928년에는 무협영화가 다른 장르를 압도하여 80여편의 영화가 만들어 지기도 했다. 특히, 무협영화의 유형으로 ‘신괴무협영화’가 유행하였다. ‘신괴무협영화’란 〈불타는 홍련사(火燒紅蓮寺)〉 시리즈와 같이, 무협영화를 바탕으로 하되, 요술겨루기, 하늘을 날아다니거나, 신선요괴의 법술이 자주 등장하는 영화를 말한다.¹⁵⁾ 신괴무협영화가 관객들에게 인기가 높아지자, 1928년 제작된 〈불타는 홍련사〉는 1931년까지 총 31편이 시리즈처럼 제작되었고, 1930년 〈황강의 여협(荒江女俠)〉은 1931년까지 9편으로 제작되었다. 또한, 〈불타는 홍련사〉의 흥행 성공

13) 周星, 《中國電影藝術史》, 北京, 北京大學出版社, 2005. 41쪽.

14) 재미있는 것은 당시 무협영화가 대중들의 폭발적인 인기를 끌자, 미국 할리우드 스튜디오 시스템과 같은 방식을 도입하여 무협영화를 제작한 것이다. 예를 들면, ‘대중화백합영화사(大中華百合公司)’는 관객들이 좋아하는 무협배우 스타인 왕위엔룽, 왕정신 등을 소속사에 보유하거나 육성하는 등 원시적인 형태의 할리우드 스타시스템을 운영하기도 했다.

15) ‘신괴무협영화’의 대표적인 영화 〈불타는 홍련사〉는 〈강호기협전〉 소설 중의 단편을 각색한 것인데, 중국 1세대 영화인인 정정치우(鄭正秋)가 시나리오를, 장스환(張石川) 감독이 연출을 맡았으며, 1928년 5월 13일 상하이 중앙대회극원에서 개봉되어 중국영화사의 흥행 신기록을 수립한 기념비적인 무협영화이다. 〈불타는 홍련사〉에 대해 중국의 저명 소설가인 마오둔(茅盾)은 “〈불타는 홍련사〉는 소시민계층에게 매력적인 환호를 받았다. 영화가 상영되었을 때 영화관에서 금지된 소리지르고, 박수치고 하는 모습을 볼 수 있다. 국산영화가 광범위한 호응을 일으킨 최고의 영화는 〈불타는 홍련사〉이다”라고 언급하고 있어, 당시 무협영화가 얼마나 인기를 끌었는지를 짐작할 수 있다. 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006. 50쪽.

에 합입어 이른바 ‘불타는(火燒)’ 시리즈가 〈불타는 평양성(火燒平陽城)〉, 〈불타는 청룡사(火燒靑龍寺)〉 등으로 남발되어 제작되기도 했다.¹⁶⁾ 1920-30년대 초창기 무협영화의 유행은 1937년 중일전쟁이 발발하면서 중단되었다.

무협영화 변천의 제2단계는 1940-50년대 상하이의 제작자와 감독들이 대거 홍콩으로 이주하면서 만든 ‘광둥어 무협영화’ 발전단계이다. 1937년 중일전쟁이 발발하자 스투헤이민(司徒慧敏), 차이추성(蔡楚生) 등 상하이 영화인들 다수가 홍콩에 안착했고, 1949년 대륙에 사회주의 정부가 들어서면서, 중국 상업영화는 홍콩을 중심으로 제작되었다. 1937년 중일전쟁 이전 홍콩 무협영화는 32편에 불과했으나, 전쟁 이후 5년 동안 50편이 제작되었다가, 1950년대에는 230편이나 제작되었다. 1940년대말 홍콩 무협영화는 1930년대 상하이 영화시대의 〈불타는 흥련사〉와 같은 신괴무협영화 전통을 이어 받아 〈아미산검객〉, 〈칠검13협〉 등을 제작하였으나, 1950년대 이후에는 주로 광둥어를 사용하는 무협영화를 다수 제작하여 흥행에 성공하였다. 대표적인 작품으로는 1949년 후평(胡鵬) 감독이 실존 인물인 황비홍과 역사적 사건을 접목한 무협영화 〈황비홍전(黃飛鴻傳)〉이 있다. 이 영화가 공전의 히트를 기록하자, 홍콩 각 영화사들은 앞다투어 황비홍시리즈를 제작했으며, 1950-60년대 후평 감독의 황비홍 시리즈만 무려 51편에 이르고 있다.¹⁷⁾ 후평 감독의 〈황비홍시리즈〉는 ‘협의정신’과 ‘무술’을 역사적 사건과 결합했다는 점에서 현실에 기반한 무협영화의 탄생이라는 점에서 의의가 있다.

제3단계로는 1960-70년대 ‘홍콩 신파무협영화’의 출현과 유행단계라 할 수 있다. 1960년대와 1970년대는 홍콩 신파(新派) 푸통화(國語)무협영화가 출현하고, 전설적인 쿵푸영화인 리샤오룽(李小龍)이 등장했다는 점에서 무협영화사에서 가장 특기할 만한 시대라 할 수 있다. 홍콩 쇼브라더스 영화사를 중심으로 신예 장처(張徹) 감독과 후진취엔(胡金銓) 감독은 미국의 서부영화와 일본의 사무라이영화

16) 루홍스, 슈샤오밍, 《차이나 시네마》, 동인출판사, 2008. 51-57쪽.

17) 황비홍(1847-1924)은 광둥성 불산에 실존했던 일대 협객이자 의사였다. 부친 황기영은 ‘광둥십호(十虎)’ 중 한명으로 꼽히는 권객의 달인이었다. 황비홍은 수많은 제자를 길러 낸 저명 인사였다. 그의 사후, 홍콩의 일간지를 중심으로 그에 대한 소설이 게재되면서 50년대 홍콩 무협영화의 원형으로 등장하였다. 周星, 《中國電影藝術史》, 北京, 北京大學出版社, 2005. 401-402쪽.

를 참조하여¹⁸⁾, 자신만의 독특한 경지를 이룬 중국 정통무협영화를 제작했고, 이러한 영화를 이전의 무협영화와 구별하여 '신파(新派)무협영화'로 불렀다.¹⁹⁾ 후진취엔 감독은 베이징경극의 동작과 전통음악을 바탕으로 <대취협(大醉俠)>(1966), <용문객잔>(1967) 등을 연출하여 중국 전통의 그림자극 미학을 계승발전시켰다는 점에서 '영희미학(影戲美學)'의 대가로 불리워지고 있으며, 장처 감독은 남성적 패기와 협객정신이 맞물린 선굽은 <외팔이검객(獨臂刀)>(1967), <금연자>(1968) 등을 연출하면서 '양강미학(陽剛美學)'의 대가라는 호칭으로 평가받고 있다.²⁰⁾ 한편, 1970년대 홍콩에는 또다른 풍격의 권법영화가 새롭게 등장한다. 전설적인 영화인 리샤오룽이 등장하여 세계적으로 유행하게 되면서, 쿵푸영화(功夫片)라는 독특한 무협장르의 신기원을 열었다. <당산대형>(1971), <정무문>(1972), <맹룡과강>(1972), <용쟁호투>(1973), <사망유회>(1973) 등 그가 출연한 영화는 몇 편에 불과했지만, 쿵푸영화는 전 세계 관객들의 인기를 얻었고, 중국 무술을 글로벌하게 알리는데 기여했다. 특히, 리샤오룽 영화는 그 동안 중국 고대역사를 배경으로 칼과 창을 사용하던 기존의 정통무협영화와는 달리, 권법과

18) 장처 감독의 회고에 따르면, 처음으로 무협영화를 연출하던 시기에 미국의 서부영화, 일본 사무라이영화를 주로 연구했다고 한다. 당시 미국 서부영화의 쇼트의 숫자는 1천개 이상이었는데, 중국 무협영화는 300개 정도였다고 회상하면서, 이것이 중국어 영화가 관객들의 환영을 받지 못하는 이유가 되었다고 분석하였다. 또한, 일본 구로사와 아끼라 감독의 <미야모토 무사시>, <7인의 무사> 등 중국무협영화와 유사한 영화를 분석하면서, 무술동작과 촬영방식을 연구하였고, 이러한 분석을 바탕으로 1920, 30년대 상하이 무협영화와 접목시킨 것이 '신파 무협영화'가 되었다고 술회하고 있다. 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006. 121-122쪽.

19) 신파 무협영화란 1950년대 유행한 황비홍시리즈가 더 이상 관객들의 호응을 받지 못하고, 현대인의 정서를 대변하지 못하자, 전통 무협영화이면서도 현대적인 관객의 정서를 담아낸 새로운 영화의 등장을 의미하는데, 쇼브라더스영화사 장처 감독의 <외팔이 검객>(1966)과 후진취엔 감독의 <대취협>(1967)을 신파 무협영화의 출발로 삼는다. 周星, 《中國電影藝術史》, 北京大學出版社, 2006. 405쪽.

20) 장처 감독은 1923년 상하이에서 출생하여, 중일전쟁 당시 국민당 교육부에서 항일운동에 참전한 경험이 있고, 연극활동을 하다가, 1960년대 이후 <강호기협> 등 무협시나리오 작가로 명성을 날리다가 1967년 <외팔이검객>으로 데뷔하였고, 당시 백만위안 이상을 벌어들여 홍콩 영화 최고의 흥행을 기록했다. 후진취엔 감독은 1931년 베이징에서 출생하여, 베이징회문(匯文)고등학교를 졸업하고 1949년 홍콩에 안착했다. 1950년대에 장성영화사 미술부를 거쳐, 쇼브라더스영화사에서 저명 감독인 리한상(李翰祥) 감독의 <천녀유혼>, <양축> 등의 조감독과 시나리오 작가 생활을 거쳐 1966년 <대취협>으로 데뷔했다.

발차기 기술을 앞세운 새로운 중국 쿵푸를 선보였는데, 이후, 쿵푸영화는 중국 무협영화의 또다른 갈래로 자리잡으며 현재에 이르고 있다.²¹⁾

제4단계는 1980-90년대 홍콩 '코믹쿵후영화'와 'SFX(Special Effect, 특수효과)무협영화' 유행단계이다. 1980년대 이후 홍콩 무협영화는 서서히 침체를 겪으며, 1980년 142편, 1982년 34편, 1988년 17편, 1989년 10편으로 급격히 줄어들게 된다. 1970년대 전성기를 구가하던 정통무협영화는 반복되는 내용과 주제로 인해 관객들에게 진부함을 주었고, 1980년대 주요 관객층인 20대의 취향에도 맞지 않았다. 기존 정통무협영화가 식상해지고 관객들의 취향이 변화함에 따라, 정통무협영화는 코믹쿵후와 SF무협영화라는 새로운 장르변천을 통해 활로를 모색하게 된다. 또한, 리샤오롱의 요절 이후 쿵푸영화의 새로운 계승자를 찾던 홍콩 영화계는 1978년 <취권>(원화평 감독)의 흥행 열기와 청룡의 등장에 열광하였다.²²⁾ 오락쿵후영화는 이후 쩌우싱즈의 <희극지왕>(1999), <소림축구>(2001), <쿵후 허슬>(2004) 등으로 계보가 이어지고 있다. 한편, 장처와 후진취안 감독의 정통무협영화는 새롭게 발달된 영화기술과 접목되면서 더욱 화려하고 과장된 SFX무협영화로 계승되었다. 특히, 1980년대 홍콩 뉴웨이브를 선도한 쉬커 감독은 1983년 <신축산검객>을 시작으로, <소호강호>(1992), <신용문객잔>(1992), <동방불패>(1992), <황비홍> 시리즈 등 신세대 감각에 맞는 빠르고 화려한 미장센과 특수효과를 가미한 무술동작으로 'SFX무협영화'의 신기원을 열었다.

제5단계는 2000년대 이후, 중국 대륙을 중심으로 제작된 '블록버스터 무협영화' 발전단계이다. 1980년대 개혁개방 정책이 시작되면서, 그 동안 무협영화 제작이 금지시 되었던 중국 대륙에서도 무협영화가 제작되기 시작했다. 장화선(張華勳)

21) 리샤오롱(1940-1973)은 미국 샌프란시스코에서 출생하여, 어린 시절부터 연기활동을 했으며, <인지추>(1951), <너우>(1957) 등 영화에도 출연하였다. 그는 홍콩 골든하비스트영화사와 태국에서 촬영한 <당산대형>으로 스타덤에 올랐다. 영춘권 권법을 바탕으로 하는 쿵푸영화를 제창하여 관객들의 환호를 받았고, 전 세계에 중국 쿵푸를 알리는데 공헌했다. 그의 때이른 죽음으로 쿵푸영화는 신화화 되었고, 청룡, 쩌우싱즈 등 후배들의 코믹쿵후영화에 지대한 영향을 미쳤다.

22) 청룡은 <소권괴초>(1979), <사제출마>(1980), <용소야>(1982) 등을 연속적으로 히트시키며 코믹쿵후라는 독특한 장르를 개척했으며, 이후 <폴리스스토리> 시리즈를 통해 경찰의 정의감과 코믹쿵푸가 결합된 오락쿵후영화를 통해 큰 인기를 누렸다.

감독은 1980년 〈신비한 불상(神秘的大佛)〉을 연출했고, 장즈언(張子恩) 감독은 〈황하대협〉(1987)을 연출하였고, 2000년대 이후에는 중국 대륙과 홍콩이 합작하는 방식의 블록버스터 무협영화가 제작되기 시작했다. 특히, 2000년대 이후 중국 무협영화의 특징은 ‘블록버스터 상업영화’를 지향한다는 데 있다. 2002년 5세대 감독 대표 주자인 장이모우 감독은 〈영웅〉을 연출하여, 당대 최고의 흥행 기록을 달성하였고, 평론에서도 좋은 평가를 받았다. 〈영웅〉의 대성공으로 2001년 WTO 가입 이후 본격화된 시장개방 시대를 맞아 중국 전통정신을 유지하면서도 국제경쟁력을 갖출 수 있는 장르로 블록버스터 무협영화가 주목받았다. 천카이꺼와 같은 5세대 감독들도 SF무협영화인 〈무극〉(2005)을 연출하였고, 대표적인 코메디영화감독인 펑샤오강도 〈야연〉(2005)을 연출하였다. 또한, 1997년 홍콩반환 이후 침체기를 겪던 홍콩영화인들도 대륙과의 합작을 통해 새로운 활로를 모색하였는데, 쉬커 등 홍콩 무협영화 감독들은 대륙과 합작으로 〈적인결: 측천무후의 비밀〉(2010), 〈용문비갑〉(2011) 등 ‘블록버스터 무협영화’를 제작하였다. ‘블록버스터 무협영화’는 거대한 제작비를 들여 세계영화시장 진출을 지향하였고, 상업적 성공을 위해 무협영화 외에 멜로, 코메디, SF 등을 버무린 장르혼합을 시도하면서 ‘블록버스터 무협영화’는 새로운 무협영화 장르를 열고 있다. 이와 같이, 중국 무협영화는 1920년대 출발기를 거쳐, 1960년대 홍콩 ‘신파무협영화’ 시대에 절정을 구가했으며, 1970, 80년대 ‘쿵푸오락영화’, 1990년대 ‘SFX 무협영화’ 시대를 거쳐, 현재는 ‘블록버스터 무협영화’라는 장르의 변용 속에 발전되고 있다.²³⁾

3) 무협영화 장르의 재정의

무협영화의 장르 변천은 산업적 측면에서 본다면 관객과의 상호조응 관계 속에서 구축/재구축되는 상호텍스트성에 의해 진행되었다. 장르는 관객과의 상호작용

23) 학자에 따라 단계를 나누는 방식은 약간씩 다르다. 이시환은 1920-40년대 상하이 영화시기, 1950-70년대 홍콩과 타이완 시대, 1980년대 이후 중국 대륙과 홍콩 중심으로 나눈다. 중국 대륙에서는 일반적으로 5단계 발전으로 서술하고 있다. 한국중국현대문학학회, 《영화로 읽는 중국》, 2008. 104-107쪽.

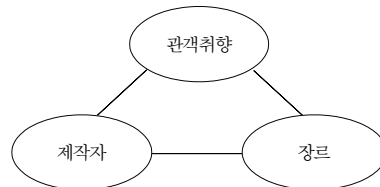
(기대와 쾌감) 속에 형성되고, 제작자는 흥행을 위해 관객들이 좋아하고 검증된 장르를 반복적으로 생산하는 경향이 있다. 따라서, 장르영화는 관객의 기호와 수용태도에 의해 퇴조하거나 변용되기도 하고, 장르영화 제작자들은 흥행에 성공한 장르영화의 공식, 컨벤션, 아이콘을 반복적으로 재생산하거나, 시대의 조류에 맞게 변용을 시도하게 된다.²⁴⁾

또한, 장르영화는 생물학의 적자생존이라는 진화론과 같은 변용을 거치며 발전해왔다. 토마스 사츠는 콜린스의 주장을 언급하며, 영화장르는 '실험단계 → 고전적 단계 → 세련단계 → 바로크단계'로 나아간다고 말한다. '실험단계'는 영화가 성공을 거두면 유사영화가 만들어지는 단계이며, '고전적 단계'로서 장르의 관습이 확정되는 시기이며, '세련단계'는 형식과 스타일의 특정한 요소가 형식을 장식해 가는 단계이며, 마지막 '바로크단계'는 장르영화의 형식과 관습 요소들이 파괴되거나 패러디되는 단계를 말한다.²⁵⁾ 즉, 형성단계(관객과의 상호작용과 공식화) → 변용단계(관객 취향의 변화와 제작자의 재창조 전략) → 변용된 장르의 재탄생을 거치는 것이다. 이와 같이, 장르영화는 끝없는 반복과 재변용의 과정을 거치기 때문에, 생명의 주기를 가지며 일종의 진화론적 과정과 같이 생존해 나간다. 결국, 장르영화는 아래 <표1>에서와 같이, 관객의 취향, 제작자의 전략과 유기체적 삼각관계 속에 구축되는 상호텍스트적 특징을 가지고 있다.

24) 미국 서부영화는 1950년대부터 1970년대까지 유행했지만, 1980년대 이후 관객의 관심에서 멀어졌고, 1990년대초에는 에로틱 스릴러물(〈원초적 본능〉, 〈위험한 정사〉)이 유행하다가 사라지기도 했다. 한국에서도 검열제도 등 영화제작환경과 정치사회적 분위기가 억압적이었던 70년대, 80년대에는 에로틱멜로영화가 유행하다가, 코믹에로스극(〈변강쇠〉 시리즈)으로 변천되었고, 1990년대 이후에는 관객들의 취향이 변함에 따라 자연스럽게 소멸되었다. 이처럼 장르영화는 관객과의 대응관계 속에 일정한 유행의 주기를 타게 된다.

25) 사츠, 69-70쪽.

〈표 1〉 넣기: 장르영화 - 관객- 산업의 유기적 삼각관계



무협영화는 전형적인 장르영화로서 이와 같은 삼각관계 속에 발전되어 왔다. 대중의 흥미와 장르적 쾌감을 주지 못하거나 관객들이 식상해 할 경우, 제작자는 전략적으로 영화텍스트를 변용하면서 새로운 재창조로 조응해 왔던 것이다. 칼과 창을 주로 사용하던 정통무협영화가 유행하다가, 1970년대 리샤오룡의 등장으로 권법 중심의 쿵푸영화라는 새로운 장르가 등장하였고, 1980년대 이후에는 쿵푸오락영화로 변천되었다. 1990년대에는 발달된 특수효과를 영화 속에 활용한 SFX 무협영화로 발전되었고, 현재는 스펙타클 전략을 위주로 제작된 블록버스터 무협영화로 변용되고 있다. 따라서, 현재 무협영화 장르는 '정통무협', '쿵푸', '코믹쿵후', 'SFX무협', '블록버스터 무협' 등 다양한 이름으로 명명되거나 하위장르로 분화되는 현상이 나타나고 있으며, 현재 중화권에서도 무협영화 장르를 무협영화(武俠片), 쿵푸영화(功夫片), 무술영화(武打片) 등으로 혼용하여 부르고 있다. 손발 무술을 주로 사용하고 현대를 배경으로 하는 액션영화를 '쿵후영화'로 정의하거나, 코메디가 가미된 쿵푸영화를 '코믹쿵후영화'로 구분하고 있으며, 손발이나 무기를 동반한 무술을 사용하는 영화에 대해서는 '우따(武打片)', '우슈(武術片)' 등으로 다양하고 포괄적으로 명명하는 경향이 있다.

따라서, 무협영화의 장르 변천을 수용하면서도 고유의 의미에 맞게 재정의의 시도한다면, 무협영화란 시대적 배경이 고대이든 현대이든, 공간적 배경이 중국이든 외국이든, 중국 전통무술인 '무(武)'를 사용하는 영화이어야 하며, 그 주제의식에는 중국 전통문화에서 배태된 '협의정신'을 표출한다면 포괄적으로 '무협영화' 장르라고 명명할 수 있겠다. 다만, 용어의 구분은, '무협영화' 장르라는 범주 속에, 손발 기술을 위주로 사용하는 '쿵후영화', 코믹동작의 상업성을 가미한 '코믹쿵후

영화', 특수효과를 가미한 'SFX무협영화', 혼합장르와 스펙타클을 강조하는 '블록버스터 무협영화' 등을 무협영화의 하위장르(sub-genre)로 분류하는 것이 장르적 정의에 적합한 재구분이라 보여진다.

3. 사례분석: 〈용문객잔〉 〈신용문객잔〉 〈용문비갑〉

그렇다면, 무협영화는 어떠한 요인과 배경 속에 변천되었으며, 어떤 특징을 가지고 있는 것일까. 이 장에서는 무협영화 장르의 변천과 그 의미를 연구하기 위해 〈용문객잔〉 시리즈를 연구대상으로 선정했다. 이들 작품을 선정한 이유는 1968년 〈용문객잔〉을 원형으로 지속적으로 리메이크 되어온 대표적인 무협영화로, 비교 분석을 통한 장르 변천과 특징 분석이라는 연구목적에 부합하는 영화이기 때문이다. 원형적인 〈용문객잔〉은 1968년 홍콩 쇼브라더스영화사와 후진취엔 감독이 제작한 '신파무협영화'의 대표적인 작품이며, 1992년 〈신용문객잔〉은 〈용문객잔〉을 특수효과와 화려한 액션으로 리메이크한 리헤이민 감독 연출, 쉬커가 제작을 맡은 영화로서 'SFX무협영화'의 대표적인 작품이며, 〈용문비갑〉은 2011년 쉬커 감독이 연출한 홍콩과 대륙의 합작 '블록버스터 무협영화'를 대표하는 작품이다. 이 장에서는 이들 세 작품을 서사구조, 스타일, 주제의식 등 세 부분으로 구체적으로 비교 분석한 후, 이를 통해 무협영화 장르변천의 특징과 의미를 규명하고자 한다.

1) 용문객잔(龍門客棧, Dragon Gate Inn, 1967): 1960년대 '신파국어무협영화'

후진취엔(胡金銓) 감독의 〈용문객잔〉은 그의 데뷔작인 〈대취첩〉(1966)에 이은 두 번째 무협영화로, 중국 푸통화(대륙 표준어)를 사용하는 '홍콩 신파 국어무협영화'의 흐름을 대표하는 영화이다.²⁶⁾ 〈용문객잔〉은 1967년 개봉 당시, 한국, 타

26) 후진취엔 감독은 1931년 중국 베이징 출생으로 베이징회문중학교중부(北京匯文中學高中部)를 졸업하고, 1949년 홍콩에 정착했다. 1951년 〈작은 마을의 봄(小城之春)〉으로 유명

이완, 필리핀 등에서 흥행에 성공했으며, 홍콩에서는 박스오피스 200만위안을 달성하여, 무협영화로는 홍콩 역사상 최고의 흥행 기록을 수립했다. 또한, 1968년 베를린국제영화제에 참가했으며, 타이완 금마장을 수상하기도 했다.²⁷⁾

〈용문객잔〉이 당시 무협영화의 최고봉으로 인정받은 이유 중의 하나는 역사적 사실과 허구적 내러티브의 절묘한 결합에 있다. 영화는 명나라 권력집단인 환관 동창(東廠)과 이에 맞서는 충신들의 선악대립에 근거한 서사구조를 가지고 있는데, 주석과 같은 10개의 시퀀스로 구성되어 있다.²⁸⁾

먼저, 서사구조 측면내러티브 측면에서 〈용문객잔〉은 첫째, 간단명료한 서사구

한 대륙 출신 페이무(費穆) 감독이 운영하는 용마영화사에 들어가 디자인과 미술 담당으로 일했다. 1953년에는 〈금봉(金鳳)〉 등 몇 편의 연극에 연기자로 참여했고, 1958년에 역사 영화의 대가였던 리한상(李翰祥) 감독의 조감독으로 〈천녀유혼〉 〈양축〉 등의 제작에 참여했다. 1964년 〈대지아녀(大地兒女)〉의 시나리오와 감독을 맡아 데뷔했지만, 실질적인 자신의 최초 연출작은 1966년 〈대취협〉이며, 1968년에는 〈용문객잔〉을 연출했다. 이후, 35년간 14편의 영화를 연출하였는데, 대표작으로는 1970년 〈협녀〉, 1973년 〈영춘각의 풍파〉, 1979년 〈산중전기〉 등이 있으며, 1990년에는 정소동 감독과 공동연출한 〈소오강호〉가 있다. 장처 감독과 함께 이른바 60, 70년대 쇼브라더스 시대의 홍콩 무협영화 전성기를 이끌었고 1997년 1월 영면했다. 2011년 그의 탄생 80주년을 맞아, 중국 영화학술지 〈당대전영(當代電影)〉은 '금전학과(金銓學派)'라는 용어를 동원하며 '중국 무협영화의 거장'으로 추앙하면서 대대적인 심층 추도의 글을 게재하기도 했다. 〈胡金銓生平及電影創作年表〉, 《當代電影》, 第181期, 2011. 31-33쪽 참조.

27) 當代電影, 〈中國武俠電影大師-紀念胡金銓誕辰80周年電影論壇〉, 《當代電影》, 第185期, 2011. 89-108쪽.

28) ①프롤로그: 1457년 명나라 동창 차오샤오친(曹少欽)은 위치엔(于謙)을 참수하고 그 자식들을 유배시킨다. ②동창이 위치엔 자식들을 죽이려 하나, 여자협객(朱輝) 일행이 나타나 구출한다. ③동창 일당은 국경지역인 용문으로 향하고, 도착 후 짐꾼들과 국경수비대를 살해한다. ④남자주인공 협객 샤오샤오즈(蕭少滋)가 용문객잔에 오고, 동창 선발대와 실랑이 벌인다. 용문객잔 주인이 오고, 협객남매도 용문객잔에 도착한다. ⑤한 밤중 객잔, 동창 무리가 기습하고, 객잔주인과 여협 남매는 서로의 정체를 알고 힘을 모은다. ⑥새벽녘, 용문객잔 안팎에서 동창 일당과 협객 일행이 대결을 펼친다. 여자협객은 객잔 밖에서 동창 3인자인 마오중시엔(毛宗憲)과 대결하고, 협객 샤오는 동창 2인자인 피샤오탕(皮紹棠)과 대결하여 마오중시엔은 죽고 나머지는 도망간다. ⑦객잔 안에서 부상당한 여자협객을 치료하고, 다친 자와 약자를 돌보는 협객들의 협의정신에 반해 타타르인 형제가 투항한다. ⑧차오샤오친 본진이 용문객잔에 도착하여, 국경수비대 대장을 살해하고, 주인공 일행은 도주한다. 도주 중에 타타르 형제가 동창 2인자 피샤오탕을 제거한다. ⑨차오샤오친과 주인공들의 마지막 결전. 차오샤오친과 4명의 협객(샤오, 타타르형제, 객잔 주인) 대결에서 동창 우두머리인 차오는 마침내 죽는다. ⑩에필로그, 위장군 자녀들을 안전하게 국경 밖으로 보낸 후, 협객들은 어디론가 떠나간다.

조로 구성되는 특징이 있다. 영화 속 플롯과 스토리는 복잡하거나 혼란스럽지 않고, 동창 일당과 이에 맞서는 협객들 이야기로 단순 구성되어 있으며, 음악, 무술 동작 등 영상스타일이 영화의 주제를 보여주는 특징을 가지고 있다. 둘째, 영화는 선과 악의 이분법과 대결이라는 명징한 이항대립 구도를 가지고 있다. 악당 세력은 부패권력인 차오샤오친 동창들이며, 이에 맞서는 협객들은 나라에 충성하고 약자를 돕는 협의정신으로 충만한 선한 세력이다. 특히, 내러티브의 주된 시선은 협객들의 시선과 감정을 따라가고, 관객에게 협객 캐릭터와 동일시(identification) 하게 만들고, 악당들의 시선은 이에 배제시켜, 명징한 권선징악의 관점을 유지하는 특징을 가진다. 셋째, 영화가 단순한 내러티브임에도 흥미진진하게 긴장감을 주는 힘은 서스펜스에 있다.²⁹⁾

다음으로, 영화스타일 측면에서 살펴보면, 첫째, 음악과 동작의 배음(倍音) 몽타주를 들 수 있다. 영화는 주요 인물이 극중에 등장하거나, 악당과 대결을 벌이거나, 내러티브의 분위기가 고조되는 장면에서는 반드시 중국 전통음악이 배경음으로 들려온다. 이것은 마치 중국 경극(京劇)의 인물 등장이나 액션 장면에서 악기가 합주하는 것과 유사한 결합이다. <사진 1>에서와 같이, 프롤로그 자막이 열릴 때는 중국 전통의 두루마리 그림이 열리면서 중국 전통취주악이 연주하는 <소도회(小刀會) 서곡>이 웅장하게 등장한다. 또한, 동창 무리가 용문객잔에 도착하는 장면이나, 마지막 결전에서 동창 우두머리 짜오샤오친을 참수하는 장면에서도 전통 취주악이 울려 퍼져 극적 효과를 극대화하는 배음의 몽타주를 보여준다. 둘째, 중

29) 서스펜스(suspense)가 구축되는 대표적 씬은 동창 선발대가 용문객잔에서 싸우는 동안 용문으로 모여드는 동창 본진 무리들을 인서트(insert)이다. 또한, 악당과 협객들이 서로의 신분을 숙여 가며 긴장관계를 형성할 때, 등장인물은 서로 모르나 관객은 이미 알고 있기 때문에 서스펜스가 강화된다. 그리고, 주요 등장인물이 등장할 때마다 중국 전통음악이 배경효과음으로 나오면서 긴박감을 고조시키고, 객잔의 좁은 내부와 넓은 객잔입구를 오가며 생사의 대결을 벌이면서 객잔은 마치 하나의 결투장 무대처럼 설정되어 관객에게 긴장감을 불러일으킨다. 이밖에, 할리우드 첩보영화에나 나올법한 악당과 협객들의 은밀한 뒷거래와 매수 장면이 서스펜스를 구축하기도 한다. 이러한 매수와 은밀한 뒷거래를 통한 서스펜스 구축은 후 감독이 당시 유행한 007시리즈를 보고 스파이영화장르에 자극을 받아 이 영화를 만들었기 때문이다. 후감독 자신도 스스로 “사실, <용문객잔>은 중국 고대 첩보영화라 할 수 있다. 당시 유행하던 007시리즈에 자극을 받아 만들었기 때문이다”고 술회하고 있다. 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006. 167쪽.

국 전통회화에서와 같은 여백의 아름다움을 활용한 장면을 들 수 있다. <사진 2>에서와 같이, 악당과 마지막 결전을 벌이는 산마루 씬을 보면, 배경으로 안개와 구름이 자욱한 산봉우리가 멀리 산수화 병풍처럼 걸려 있다. 마지막 8분여 동안 거대한 산과 몽환적인 구름을 배경으로 자그마한 인간 군상이 모여 목숨을 건 마지막 결전을 벌이는 장면은 마치 한 폭의 중국 전통산수화에 들어가는 듯한 기분에 젖게 만든다. 이러한 중국 전통산수화의 여백미는 후진취앤 감독의 대표적인 스타일인데, 이후 <협녀>나 <공산영우> 등 작품에서도 계속 사용되어진다.³⁰⁾ 셋째, <사진 3>에서와 같이, 무협영화의 백미인 대결 장면에서는 중국 경극을 연상케 하는 아름다운 무술 동작과 전통검술의 진중한 현실감이 표출된다.³¹⁾

<사진 1>



<사진 2>



<사진 3>



마지막으로, 영화의 주제의식을 살펴보면, 영화는 1960, 70년대 홍콩 신파 무협영화의 주된 이데올로기인 유교적 충성과 인간적 의리라는 고전적 ‘협의정신’으

30) 후감독은 <공산영우>(1979)에서 구름 장면을 담기 위해 스모그 효과를 사용한 것에 대해, “스모그는 화면장식용이 아니다. 난 여백의 공간을 화면에 잡아놓기 위해 구름장면을 집어 넣은 것이다. 서구 회화와는 달리 중국 회화는 자연풍경을 사실적으로 묘사하지 않는다. 중국회화에는 여백의 공간이 많다. 여백은 중국 회화 구도의 중요한 부분이다”라고 답하고 있다. 《씨네21》, 영화감독사전.

31) 이 영화에서는 실제 경극 배우 출신들 다수가 연기자로 참여했다. 이러한 영화스타일에 대해 후진취앤 감독은 인터뷰에서 다음과 같이 말한다. “내 영화에는 플롯이 없다. 플롯이 간단하면 스타일이 풍부해질 수 있다. 플롯에 신경을 쓰면 줄거리를 설명하는데 시간을 너무 많이 쓰게 된다. 그러면 스타일이 약해질 수밖에 없다”. “내 영화는 스타일의 순수한 결집체. 내용이 별 것 아니더라도 음표를 연주하듯 짙은 장면이 많다”. 후진취앤의 영화스타일은 이후 수많은 감독들에게 영향과 영감을 주었는데, 리안 감독이 <와호장룡>에서 신비스러운 구름낀 산이 나오고, 마치 경극의 동작같은 우아한 무술을 장쯔이에게 투영한 것은 후감독에 대한 오마주로 알려져 있다.《씨네21》 영화감독사전.

로 가득차 있음을 확인할 수 있다. 악의 존재는 동창과 같은 부패한 권력층으로 조직폭력배처럼 무리를 지어 몰려다니며 민간인을 잔인하게 고문하고 살해하는 세력이며, 자신들의 이해관계를 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 집단이다. 반면, 협객들은 조정에 충성하고, 민간공동체의 공공선을 수호하거나, 사회정의를 실현하고, 재물보다는 의리를 지키고, 약자를 돕는 전형적인 중국 무협정신인 ‘협’으로 무장되어 있다.³²⁾ 특히, 협의정신의 대미를 장식하는 것은 떠남과 비움이다. 공동체의 정의와 공공선을 실현한 다음에는 자신의 성과나 공덕에 머무르지 않고 표표히 떠나는 떠남과 비움의 정신에서 협의정신의 이데올로기를 확인할 수 있다. 이와 같이, 〈용문객잔〉은 서사구조, 영화스타일, 주제의식 측면에서 60년대 홍콩 국어무협영화의 특징인 정통무협액션과 고전적 협의정신으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

2) 신용문객잔(新龍門客棧, Dragon Inn, 1992): 1990년대 ‘SFX무협영화’ 시대의 흥행작

〈신용문객잔〉은 〈용문객잔〉을 쉬커 감독이 제작자로 리메이크 한 작품이다.³³⁾ 영화는 등장인물의 이름과 캐릭터만 약간 변형되었을 뿐 기본적으로 전편과 똑같은 이야기구조를 가지고 있다. 영화의 내러티브 구조를 시퀀스에 따라 분절해 보면, 주선과 같이 9개 부분으로 나눌 수 있다.³⁴⁾

32) 주인공 협객 캐릭터에 협의정신이 강하게 투영되어 있다. 주인공 협객들은 재물이나 명예보다는 친구와의 의리를 중시하며, 공공체의 정의를 위해 헌신하며, 약자를 돌보고, 서민층에 친근한 사람이면서도, 방랑과 자유를 즐기는 개체적 실존이다. 이러한 가치관은 동창이 협객 사요를 돈으로 매수하려 하지만 그는 객잔주인과의 의리를 더 중시하는 장면, 부상당한 동창들을 자상하게 치료해 주거나, 결투 과정에서 여협에게 “뒷쪽으로 먼저 빠져나가라, 저들을 내가 막겠다”고 용감하게 나서는 장면 등에서 여실히 드러난다. 동창이 “친척도 아닌데, 왜 나서는가”라고 묻자, 협객은 “한쪽을 택하면 그 쪽을 배신하면 안된다. 돈과 명예의 문제가 아니다. 동창이 백성들에게 인기가 없어서 그런다”고 단언하기도 한다.

33) 〈신용문객잔〉의 연출은 리헤이민 감독이 맡았지만, 제작자가 쉬커 감독이라 실질적으로는 쉬커 감독의 풍격이 많이 반영된 영화이기도 하다. 이 영화는 1992년 개봉되어, 당시 홍콩에서 할리우드 영화를 제치고 박스오피스 1위를 차지했다.

34) ①프롤로그; 명나라 환관세력인 동창은 국정을 장악하고, 병권을 쥔 양장군 자식들을 미끼로 저항세력인 쩌우화이안 일행을 소탕하려고 계획을 꾸민다. ②동창 우두머리인 차오샤오

먼저, 〈신용문객잔〉의 서사구조 특징을 살펴보면, 부패한 권력집단인 동창과 이에 맞서는 협객들의 대결 구도라는 점에서 후진취앤 감독의 전편과 기본적으로 유사한 골격을 유지하고 있다. 그러나, 내러티브를 구축하는 플롯과 스토리는 〈용문객잔〉을 변형시켜 복잡하게 재구성하여 내러티브를 더욱 풍성하게 구성하고 있다. 영화는 전편과는 달리 충신 양장군의 동조세력을 소탕하기 위해 동창이 의도적으로 함정을 파서 양장군의 자녀들을 유배 보내는 것으로 시작한다. 등장하는 협객들의 인물 설정도 더욱 다양하고 복잡해졌다. 동창 세력과 이에 맞서는 양장군을 추종하는 협객이라는 기본 대립구도 외에, 용문객잔 여주인 진상위(金鑲玉, 장만옥 분)가 양쪽을 오가는 독립변수로 등장한다. 객잔 여주인은 동창과 협객들 사이를 오가다가 중국에는 협객들의 편에 서게 된다. 전편에 비해 가장 큰 차이점은 〈사진 4〉에서와 같이, 협객들 사이에 애정관계라는 멜로드라마를 구축해 놓은 것이다. 협객 찌우와 여협 모옌은 서로 사랑하는 사이이며, 난세를 만나 개인적인 사랑보다는 대의를 위해 희생하는 인물들으로써, 이들의 사랑과 죽음이 영화를 더욱 애뜻하게 만든다. 1992년의 〈신용문객잔〉은 무협영화 장르에 멜로드라마 장르를 혼합시키면서, 영화적 재미와 감동을 강화하는 특징을 가지고 있다.

다음으로, 〈신용문객잔〉의 영화 스타일은 특수효과를 가미한 스펙타클을 강화했다는 점에 특징이 있다. 영화는 전편과 같이 배움 몽타주를 그대로 답습하고 있는데, 프롤로그 부분의 〈소도회 서곡〉이 전편과 같이 그대로 쓰이고 있으며, 주요 인물이 등장할 때마다 후진취앤 감독이 그랬듯이 중국 경극의 한 장면처럼 전통음악이 배경으로 깔리는 음악과 동작의 배움 몽타주가 이루어지고 있다. 다만, 극중 흥미를 유발하는 서스펜스는 더욱 복잡하고 빠르게 전개된다. 〈용문객잔〉과 마찬가지로 동창 본진이 객잔으로 몰려오는 인서트 장면이 곳곳에 삽입되어 곧 다가올

친 일당은 양장군 자녀들 습격하지만, 여협 모옌 일행이 구조한다. ③용문객잔에 모옌 일행이 도착한다. ④주인공 찌우화이안이 객잔에 도착하고, 연인 사이인 모옌과 상봉한다. ⑤동창 선발대가 객잔에 도착하고, 찌우 일행과 대립한다. ⑥한밤중에 동창이 찌우 일행을 급습한다. ⑦동창 선발대를 축으로 찌우 일행, 국경수비대, 객잔주인 네 세력이 합종연횡하며, 비밀통로를 알아내기 위해 찌우와 객잔주인은 가짜 결혼식을 치른다. ⑧동창 우두머리 차오샤오친이 객잔에 도착하고, 차오샤오친과 3명(찌우, 모옌, 객잔주인)은 최후의 대결을 펼친다. 차오샤오친을 죽이는데 성공하나 그 과정에 모옌도 죽는다. ⑨용문객잔을 떠나는 찌우, 객잔 여주인은 이를 따라 나선다.

최후의 대결에 대한 긴박감을 조성하는 서스펜스 구축 방식은 동일하나, 전편과는 달리 동창, 쩌우 일행, 객잔 여주인이라는 세 세력들간의 긴장과 이합집산이 영화의 서스펜스를 더욱 고조시킨다. 영화에서 가장 큰 차이점을 보이는 것은 SFX를 차용한 과장되고 비현실적인 무술이다. 영화에서는 유도탄 같은 화살 등 다양한 신종무기가 등장하고, 등장인물들은 전부 경공술의 달인으로 날아다닌다. 검술 대결 또한 비현실적 동작과 무서운 파괴력을 보여주는데, 가장 압권은 〈사진 5〉 〈사진 6〉에서와 같이 마지막 결투 장면에서 동창 우두머리 차오샤오친의 손발을 일개 주방장이 순식간에 빼만 남기고 살을 제거해 버리는 비현실적 장면이다. 이와 같이, 하늘을 날아다닌다든가, 비현실적인 무술을 하는 것은 정통무협영화에서는 찾아보기 힘든 것이었는데, 이는 1990년대 당시 관객들이 정통무협보다는 환타지가 가미된 무술동작에 호응을 하면서, 이를 뒷받침할 특수효과 등을 적극 도입한 결과로 보인다.

마지막으로, 영화의 주제의식은 〈용문객잔〉과 마찬가지로 협의정신을 바탕으로 하고 있다는 점에서 정통무협영화를 계승하고 있지만, 연인의 죽음이라는 멜로 드라마 주제를 가미한 장르혼합적 특징을 보이고 있다. 쩌우화이안, 모옌, 객잔 여주인은 각자의 욕망 속에 기묘한 삼각관계에 처하지만, 결국 대의와 의리 속에 동창과 맞서는 협력관계로 전환한다. 〈신용문객잔〉은 멜로드라마 장르를 혼합하여, 협의정신 외에도 개인의 사랑, 감성, 욕망을 강하게 표출하고 있다는 점에서 전편과는 가장 큰 차이점을 보인다.³⁵⁾

35) 특히, 영화 속 쩌우화이안과 모옌의 비극적 사랑에 홍콩 관객들이 공감한 것은 1997년 중국 반환을 앞둔 홍콩시민의 사회심리적 정서와 무관하지 않다고 보여진다. 영화 속 “태평성대는 언제 오려나, 험한 세상일 수록 사랑은 소중하다” 등의 대사는 반환을 앞둔 홍콩 사회의 불안정하고 흔들리는 사회적 심리를 반영하고 표출한 것으로 보인다. 영화에서 특히 흥미로운 것은 객잔 여주인 캐릭터이다. 전편에서 객잔주인이 조정에 대한 충정으로 가득한 전직 장군이었던 것에 비해, 〈신용문객잔〉의 객잔 주인은 미모의 여인인데다 사막의 도적이다. 그녀는 세상과 사람에 대한 불신으로 가득 차 있으며 재물과 이해관계를 중시하고, 자유분방하면서도 주체적이고 개인주의적인 인간이다. 그러나, 중국에는 부하와의 의리, 사랑의 힘에 대한 공감 때문에 협객들의 편에 서서 동창과 대적하게 된다. 객잔 여주인이 협객들과 동조하는 이유는 협의정신이 아니라 개인적 이해관계와 자유의지에 의해 비롯된다. 재물을 밝히는 현실적인 인물이면서도 한편으로는 의리를 중시하는 입체적인 객잔여주인 캐릭터는 역시 홍콩 반환을 앞둔 시민들의 가치관이 투영된 것으로 보여진다.

〈사진 4〉



〈사진 5〉



〈사진 6〉



결국, 1992년 〈신용문객잔〉은 1968년 〈용문객잔〉의 서사구조와 무협영화 공식을 그대로 답습하고 있지만, 첫째, 내러티브의 구조를 더욱 복잡하게 구축하여 관객의 흥미를 극대화하는 방향으로 변화시켰으며, 둘째, 삼각관계를 설정하여 무협영화장르에 멜로드라마 장르를 혼합했으며, 셋째, SFX 기술에 환호하는 관객들의 시대적 트렌드에 맞게 특수효과 등 영화기술을 활용한 장면을 많이 연출했으며, 넷째, 1990년대 홍콩반환을 앞둔 시민들의 사회심리를 반영한 캐릭터와 주제 의식을 표출하는 새로운 특징을 보이는 ‘SFX무협영화’를 대표한다고 볼 수 있다.

3) 용문비갑(The Flying Swords of Dragon Gate, 2011):

‘블록버스터 무협영화’ 시대의 대표작

〈용문비갑〉은 2011년 홍콩의 쉬커 감독이 대륙과 합작으로 만든 IMAX-3D용 ‘블록버스터 무협영화’이다. 2011년 중국 전역에서 상영되어 5.3억위안의 흥행을 기록했다. 영화는 〈용문객잔〉의 원형에 기대고 있지만, 직접적으로는 1992년 쉬커 감독이 제작했던 〈신용문객잔〉을 리메이크 텍스트로 삼고 있다. 당시 쉬커 감독은 〈신용문객잔〉의 시나리오, 제작을 책임지고 있었고, 사실상 영화 연출의 가이드라인을 설계한 인물이기 때문이다.³⁶⁾ 〈용문비갑〉은 〈신용문객잔〉의 주인공

36) 쉬커(徐克) 감독은 1951년 베트남에서 태어나, 1964년 홍콩으로 이주한 후, 미국 텍사스 메소디스트 대학을 졸업했다. 1977년 홍콩으로 돌아와, TV-B에 입사하여 연출활동을 하다가, 1979년 〈집변〉으로 장편영화에 데뷔했다. 그는 홍콩 영화시장이 기존의 무협영화에 식상하고 퇴조하고 있을 때, 특수효과를 가미한 화려한 무협테크닉을 바탕으로 새로운 무협 액션영화 시대를 개척했다. 1981년 〈귀마지다성〉으로 대만금마장을 수상했고, 1983년에는 무협영화에 SF장르를 가미한 〈축산전〉을 연출했고, 1984년에는 〈취가박당〉을 통해 3천

들과 이름과 다르지만, 시간적으로는 〈신용문객잔〉 영화의 3년 후를 배경으로 하고 있으며, 주인공 인물들은 전편의 캐릭터를 그대로 계승함으로써 후속 시리즈처럼 보여진다. 영화 속 서사구조를 시퀀스로 분절하면 주석과 같이 10개로 나눌 수 있다.³⁷⁾

먼저, 〈용문비갑〉 서사구조에서의 시간적 배경은 〈신용문객잔〉 이후의 3년 뒤를 다루고 있으며, 공간적 배경은 여전히 용문객잔이다. 영화는 권력을 전횡하던 동창 세력이 밀려나면서, 그 자리를 서창이 차지하고, 환관정권에 맞서는 충신들과 협객들을 일거에 제거하기 위해 음모를 꾸미는 것에서 시작된다. 전편에서 충신의 자녀들을 용문으로 유배시키는 설정 대신, 황제의 아이를 임신한 궁녀의 살해를 둘러싼 용문에서의 최후의 대결이 주요 서사구조이다. 서사구조에서 전편과의 연속성은 등장인물과 공간구조에서 확실히 나타난다. 남자주인공인 짜오화이안(리린지에 분)은 조정 충신들과 친분이 있는 협객으로 설정되어 있으며, “조정의 일에 강호 무림인들이 나서야 하는” 시대를 한탄하면서도, 혐의정신으로 목숨을 건 대결을 벌이는 인물인데, 〈신용문객잔〉의 짜오화이안과 성은 다르나 이름이 같으며, 자신을 사랑하며 뒤쫓는 용문객잔 전 여주인 링옌치우(짜우쑤 분)가 등장

만 홍콩달러를 벌어들이는 등 주로 액션, 코메디, 무협영화 등을 오가며 다양한 연출활동을 했다. 1990년대 들어서 〈황비홍〉 시리즈, 〈소오강호〉, 〈갈〉, 〈양축〉, 〈청사〉 등 특수효과를 가미한 무협영화를 연출했으며, 2000년대 이후에는 〈칠검〉, 〈적인걸〉, 〈용문비갑〉 등 주로 시대극에 특수효과를 사용한 ‘블록버스터 무협영화’를 연출하고 있다.

- 37) ①프롤로그. 동창 세력의 고문 현장에 협객이 등장하여 구원한다. ②대각사에서 환관집단인 서창(西廠) 수장인 위화티엔(雨化田)이 권력의 중심을 잡고, 황제의 아이를 임신한 궁녀를 살해하라고 지시한다. ③적벽계곡에서 링옌치우(凌雁秋) 등장하여 궁녀 수혜이룡(素慧蓉)을 구출한다. ④서창의 배 위에서의 짜오화이안(趙懷安)과 위화티엔이 대결한다. ⑤용문객잔의 예전 여주인인 링옌치우는 용문객잔에 도착하여 비밀통로에 숨는다. 서창 선발대가 도착하고, 타타르족 도적들도 객잔에 모여든다. ⑥객잔에 모인 인물 관계가 드러난다. 그들은 60년 만에 오는 모래폭풍 때 지하궁전의 보물을 훔치기 위해 모인 보물사냥꾼들(객잔주인, 타타르 도적, 평리다오 일행)이다. 링옌치우와 짜오화이안은 상봉하고, 서창 세력대 비서장 세력으로 결집된다. ⑦서창 우두머리가 용문객잔에 도착하여 결전을 치르고 모래폭풍 속에 들어간다. ⑧지하궁전에서 서창 우두머리 대 서창 반대세력(짜오, 링옌치우, 타타르족, 평리다오 등)이 대립한다. 수혜이룡은 서창의 이중첩자로 드러나고, 결국 위화티엔은 죽는다. ⑨링옌치우는 이를 수 없는 사랑에 어디론가 떠나버리고, 짜오는 뒤따라 찾아 나선다. ⑩도적 평리다오(風理刀)와 타타르 일행은 궁궐에 들어가서 실세 귀비를 독살하고 권력을 잡는다.

하고, 전편에서 사랑의 증표로 등장한 피리가 다시 등장하는 장면 등은 이 영화가 전편 〈신용문객잔〉의 연속선에 있음을 암시한다. 여협으로 등장하는 여주인공 링엔치우는 짜오를 찾기 위해 그의 이름으로 가장하며, 그의 흔적을 뒤쫓고 있다. 우연히 만난 궁녀 수헤이룽을 돕기 위해 다시 용문객잔에 가고, 그곳의 비밀통로에서 그녀가 이전 여주인이었음이 밝혀진다. 영화 속에서 그녀는 3년 전 동창 세력을 제거한 후, 잠적한 것으로 언급되고 있는데, 이것은 전편의 여주인(장만위분)과 동일 인물임을 암시하는 것이다.³⁸⁾ 내러티브의 서스펜스를 구축해 나가는 방식도 이전과 유사하다. 서창의 우두머리가 용문객잔으로 이동하는 인서트 장면을 곳곳에 넣어 최후의 대결이 긴박하게 다가오고 있음을 지속적으로 암시하고 있다. 용문시리즈에 등장하는 전편과는 달리 비밀통로를 더욱 크고 화려하게 꾸며, 용문객잔 안과 밖이라는 공간 외에, 지하라는 거대한 영화적 공간을 마련함으로써, 용문객잔의 안-밖-지하라는 확장된 공간을 무대로 활용하여 극적 긴장감을 확산시킨다. 특히, 전편들에서 찾아볼 수 없는 전설의 지하궁전을 최후 대결의 공간으로 배치하고, 영화의 극적 재미를 위해 마지막 부분에서 수헤이룽이 이중첩자라는 반전을 삽입해 놓았다. 이와 같이, 영화의 서사구조는 전작들에 비해 더욱 복잡하고 재미있게 얽혀 놓고, 할리우드식 반전을 마지막에 배치하여 무협영화 서사구조의 극적 쾌감을 극대화하는 특징을 가지고 있다.

다음으로, 영화의 스타일에서 본다면 〈용문비갑〉은 더욱 화려하고 방대한 스펙타클을 보이고 있다. 특히, 3D 양화를 지향하면서 입체적이고 과장된 무술 장면이 들어갔다. 〈사진 7〉에서와 같이, 첫 장면에서 거대한 항구 모습을 특수효과로 묘사한 장면이나, 〈사진 8〉과 같이 짜오와 동창 우두머리가 서로 날아다니며 대결하는 비현실적 무술 경지, 〈사진 9〉에서와 같이, 링엔치우가 궁녀를 구출할 때 날아다니는 모습 등은 3D영화를 의식한 대표적인 장면이다. 이와 같은, 3D촬영은 할

38) 다만, 짜오와 링의 사랑관계는 〈신용문객잔〉의 스토리와 직접적인 연속선상에 있지는 않다. 전편에서는 남자주인공이 사랑하는 여주인공을 잃고 홀로 떠나고, 객잔 여주인이 이를 흠모하여 쫓아가는 것으로 마무리되었던 반면, 〈용문비갑〉에서는 짜오가 강호의 무림인으로 떠돌며 협의정신을 실천하기 위해 개인적인 욕망(사랑)을 포기하고 마음을 비운 협객으로 등장하고 있으며, 링은 이런 짜오를 그리워하고 사랑하며 뒤쫓는 애절한 멜로드라마적 관계로 재설정되어 있다.

리우드에 필적할 새로운 도전으로 평가받을 수 있으나, 특수효과가 지나치게 남용되면서 영화 전체가 SF영화처럼 보이고, 주제의식의 진지함을 반감하는 효과를 낳은 부정적인 면모도 가진다.

〈사진 7〉



〈사진 8〉



〈사진 9〉



마지막으로, 〈용문비갑〉은 주제의식 면에서도 전편과는 구별되는 몇 가지 특징을 가지고 있다. 첫째, 〈용문객잔〉, 〈신용문객잔〉에서 근간을 이루던 충의와 정의의 ‘협의정신’ 대신, 인물의 개인적 이해관계가 이합집산하는 오락영화로 변질되었다. 〈용문비갑〉에서는 부패권력에 대한 처벌이나 ‘협의정신’이 아니라, 지하궁전에 파묻힌 보물 때문에 이합집산하는 구도가 귀결된다. 이러한 변화는 고전적 ‘협의정신’과 같은 계몽적이고 고고한 정치이데올로기보다는 자극적이고 흥미로운 시청각적 쾌락을 더 추종하는 새로운 관객들을 겨냥한 상업적 동기에서 비롯된 것으로 보인다. 특히, 고대 지하궁전과 보물찾기라는 소재는 할리우드 영화 〈미이라〉 시리즈 등에 나타난 상업영화의 중국적 재탕으로 보이며, 3D 촬영에 기반한 스펙타클과 시청각적 자극에 지나치게 의존하면서, 정작 무협영화의 주제의식인 협의정신은 실종되고 말았다. 둘째, 〈용문비갑〉은 전편에 비해 멜로드라마뿐 아니라, 어드벤처영화, 코메디 장르도 혼합시키고 있다. 영화 속 주인공 협객들은 “한 남자를 기다리고 있다”(링옌치우), “겨울같이 차가운 강을 건너는 도망가는 강호인이 어찌 연인을 만나길 기대하겠는가”(짜오화이안) 등의 대사와センチ멘탈한 멜로드라마를 표출하면서, 대의와 협의정신은 하나의 영화적 배경으로만 깔고 있다. 또한, 할리우드 블록버스터 상업영화인 〈캐러비안의 해적〉 〈미이라〉 시리즈에서와 같은 모험영화, 코메디 장르가 사실상 영화 전체를 지배하고 있다. 셋째, 이 영화

는 중화권 스타(대륙, 홍콩, 타이완)가 총출동한 중국 '블록버스터 무협영화' 제작 경향을 대표한다. 홍콩 감독의 연출에, 대륙 배우인 천쿤, 쩌우신, 리위춘 등이 주연급으로 출연했고, 타이완에서는 꾸이룽메이 등이 대거 참여하였다. 이 영화는 중국 대륙과 홍콩 합작으로 7천만불 제작비가 들어간 블록버스터 3D 프로젝트로, 제작과 배급에도 중국의 대표적인 국영영화사인 중잉그룹(中國電影公司集團)과 민영영화사 보나집단(博納影業集團)이 주동적으로 참여하여 중국 대륙의 흥행을 겨냥한 중화권 프로젝트 영화이다. 이러한 블록버스터의 등장은 2003년 중국대륙과 홍콩이 CEPA를 체결하면서, 대륙과 홍콩이 합작할 경우 외국영화가 아닌 중국 국산영화로 인정받게 되었고, 이에 따라, 2004년 43편, 2005년 32편 등 중국과 홍콩의 영화합작은 점차 증가하고 있는데, 〈용문비갑〉은 이러한 중국 대륙-홍콩 합작 트렌드를 상징하는 현상이라 할 수 있다.³⁹⁾

〈용문비갑〉에 대한 중국 영화계의 평가는 엇갈리지만, 대체로 긍정적이다. 중국영화연구센터의 천무(陳墨)는, "3D기술 발전은 있지만, 인형장난감 같은 영화"로 비판하고 있지만,⁴⁰⁾ 베이징영화학원의 천산(陳山) 교수는, "종합예술을 사용한 블록버스터 상업영화의 대표작"이라 말하고 있으며, 베이징대학 천취광(陳旭光) 교수는, "비록 이전의 감독 작품을 넘어서지 못하고 장르가 복잡해졌지만, 무협과 3D무술을 결합함으로써 무협영화의 새로운 출발을 보여준 영화이다"라고 평했으며, 칭화대학교 인홍(尹鴻) 교수는, "서사구조는 일류가 아니나, 스펙타클만큼은 일류이다"라고 대체로 3D기술과 무협영화의 결합을 높이 평가하고 있는 분위기이다.⁴¹⁾

39) 이밖에, 〈용문비갑〉에는 오마주와 소소한 볼거리를 재미있게 배치하고 있다. 주인공 여협은 사랑하는 남자의 이름을 사칭하고 다니며, 일을 저지르면서 그 남자가 자기 앞에 나타나기를 유도하고 있는데, 이것은 1967년 홍콩 쇼브라더스영화사의 대표적인 무협영화 감독인 장치의 〈금연자〉에서 남자주인공(왕위 분)이 사랑하는 여협 금연자(정페이페이 분)를 강호로 불러내기 위해 사건을 일으키는 내러티브를 오마주한 것으로 보인다. 또한, 영화의 첫 장면에서 70년대 최고의 홍콩 액션스타인 무협스타 리우지아휘를 늙은 동창 우두머리로 설정하여, 1990년대 최고 액션배우인 리린지에와 영화적 대결을 함으로써, 중화권 친구 최고 무협스타의 맞대결로 서두를 여는 것도 재미있다. 한편, 이 영화 특수효과에 한국기술진들이 대거 참여했다. '이클립스 스튜디오', 'SK인디펜던스' 등 한국의 영화기술팀들이 참여하여 영화의 완성도를 높이는데 기여했다.

40) 陳墨, 〈龍門飛甲: 錫兵玩偶3D雜耍〉, 《電影藝術》, 第343期, 2012. 44쪽.

이와 같이, 〈용문비갑〉은 첫째, ‘블록버스터 무협영화’ 시대로 접어든 2000년대 이후의 새로운 중국 무협영화 제작 흐름을 대변하는 영화이며, 둘째, 상업성과 대중성의 확장을 위해 무협영화의 전통 속에 멜로드라마, 어드벤처, 코메디 장르 등을 뒤섞은 혼합장르 영화로 변용되었으며, 셋째, 최초로 3D영화로 촬영한 무협영화로써 특수효과를 사용한 블록버스터급 스펙타클 장면을 성공적으로 보여주고 있으나, 무협영화의 정수인 협의정신이 화려한 SFX와 CG의 시청각적 자극에 퇴색되는 한계를 드러내고 있다.

4. ‘용문’시리즈의 장르 변용의 특징과 그 요인

1) 무협장르 변용의 특징

(1) 서사구조: 단순대립 구도에서 복잡다단 서사구조로의 변용

용문시리즈는 동일한 역사적 시간대와 장소와 사건을 배경으로 하고 있다는 점에서 시리즈 영화라 할 수 있다. 용문시리즈는 명나라 경제를 웅립하려는 위치엔과 영종을 웅립하려는 환관 차오지상(曹吉祥) 세력간에 벌어진 역사적 사건인 ‘토목지변(土木之變)⁴²⁾을 배경으로 한다. 실제, 위치엔은 조정의 명신으로 반역죄로 처형당하는데, 일반 백성들은 이에 대해 분개했다고 전해진다. 〈용문객잔〉에서는 충신 이름을 위치엔이라는 실명 그대로 사용하고 있으나, 환관 우두머리는 차오지상 대신 차오샤오친이라는 이름으로 바꾸어 등장시키고 있다.⁴³⁾

41) 《中國電影藝術報告》, 中國電影出版社, 2012, 110-121쪽.

42) 토목지변은 1449년 명나라 영종 때 명나라와 몽골 사이의 전쟁으로, 당시 황제였던 영종은 환관세력의 주장을 듣고 직접 친정(親征)을 단행했다가 토목에서 패전하고 적의 포로가 된다. 이에 북경 조정은 영종의 이복동생인 주기옥(朱祁鈺)을 새로운 황제로 옹립하여 대종(代宗 景泰帝)가 황위에 올랐다. 에센족은 포로로 잡은 영종이 협상에 아무런 영향을 주지 못하자 1450년에 명나라 조정에 송환했고, 영종은 태상황(太上皇)이 되었으나 궁에 유폐되었다가 경태제가 병으로 자리에 놓게 되자 환관들에게 의해 추대되어 황제의 자리에 복위했다. 이때, 위치엔은 반역을 도모하려고 했다는 죄명으로 처형되고 그 아들과 부인은 변방으로 끌려갔다.

용문시리즈의 서사구조는 단순구도에서 복잡다단한 구도로 전환되는 특징을 보인다. 1968년 〈용문객잔〉은 가장 전통적인 무협영화 장르의 서사구조를 따른다. 1992년 〈신용문객잔〉에서는 남녀협객 사이의 애정관계가 협의정신과 동등한 위치를 가지고 있다. 2011년 〈용문비갑〉은 전편들에 비해 훨씬 더 복잡한 서사구조를 가지고 있다. 다양한 인물 군상을 배치하여, “사람이 있는 곳이 강호이며, 강호에는 은원이 있다(有人就有江湖, 有江湖就有恩怨)”는 식의 이해관계 속에서 영화의 서사구조를 풀어내고 있다.⁴⁴⁾ 따라서, 용문시리즈는 부패권력과 맞서는 협객들의 대결을 기본축으로 구성하되, 점차 멜로드라마 장르가 들어오고, 점차 코메디, 특수효과가 강조된 SF영화요소 등이 혼합되면서, 서사구조 또한 혼합장르의 에피소드를 위해 복잡다단한 서사구조로 변용되고 있다.

(2) 영상스타일: 사실적 스타일에서 SFX 스타일로의 전환

용문시리즈에 나타나는 특징적인 영상스타일을 정리하면, 첫째, 용문객잔이라는 주제를 강호의 축소판으로 도입하고 있다. 영화시리즈는 공통적으로 국경 지역의 주점인 ‘용문객잔’을 무대로 전개된다. 후진취엔 감독이 “고대의 객잔, 특히 황야의 객잔은 영화 소재로 적합한 장소이다. 한 객잔에서 시공간적으로 모이는 것은 폭발하기에 적합한 곳이다”라고 말한 바와 같이⁴⁵⁾, 용문객잔은 국경을 넘나드는 도적 떼와 사기꾼들이 우글거리는 악당들의 집합처이자 만남의 장소이며, 은원

43) 이후 용문시리즈는 이러한 배경을 기본 골격으로 유지하고 있다. 비록, 등장하는 주인공 이름이 다르고, 〈용문비갑〉은 전편의 3년 이후라는 상황에서 시작되지만, 기본 서사구조와 등장인물은 동일한 페르소나이다. 〈용문객잔〉의 주인공 협객 샤오샤오즈는 〈신용문객잔〉의 쩌우화이안(周淮安)로 이름이 바뀌고, 〈용문비갑〉에서는 쩌오화이안으로 등장하지만, 이들은 공통적으로 주인공 협객 역할을 하고 있다. 또한, 〈용문객잔〉의 샤오와 〈신용문객잔〉의 쩌우는 우산칼 무기를 사용하고 있으며, 〈신용문객잔〉의 쩌우와 〈용문비갑〉의 쩌오는 성과 이름은 달라도 동일한 인물로 이야기가 전개된다. 따라서, 용문시리즈는 명나라 영종 때의 역사적 사실을 배경으로 같은 시대와 동일한 공간인 용문객잔에서 최후의 대결을 한다는 점에서 공통적인 서사구조를 가진 시리즈물이다.

44) 용문시리즈를 멜로드라마적 관점에서 본다면, 〈용문객잔〉은 사랑이라기보다는 존경의 감정에 가깝고, 〈신용문객잔〉에서는 무언의 사랑을 나누고 있지만, 협의정신의 대의의 뒷전에 밀린 ‘그림자사랑(影情)’이며, 〈용문비갑〉에서는 사랑을 전면애 내걸고 갈구하고 찾아다니며 협의정신보다 소중한 가치로 제시하고 있다.

45) 중국 바이두 사이트 검색 결과. <http://baike.baidu.com/view/126314.htm>

과 갈등이 존재하는 무협영화의 무대인 강호(江湖)를 상징하는 장소이다. 둘째, 주제음악 〈소도회(小刀會) 서곡〉을 주로 사용하여 배움의 몽타주를 보여준다. 용문시리즈의 공통점은 〈소도회서곡〉을 프롤로그의 배경음악이자, 주제음악으로 차용하고 있다는 점이다.⁴⁶⁾ 이 음악은 용문시리즈 외에도 쩌우싱즈 주연의 〈서유기(大話西遊)〉의 주제곡으로도 사용되어 유명해졌다. 용문시리즈에서는 공히 소도회서곡을 사용하고 있으며, 특히 주요 등장인물이나 대결이 벌어질 경우에는 경극 음악의 지휘봉격인 고반(鼓板)에 맞춰 동작이 진행되면서 긴장감을 붙여넣는 것도 공통점이다. 셋째, 특수효과(SFX)를 사용한 영화스타일이 갈수록 강하게 투영되고 있다. 용문시리즈는 1966년에서 2011년이라는 45년이라는 영화기술 발달의 격차를 보여준다. 〈용문객잔〉은 영화의 무술감독을 맡은 한잉지에(韓英杰)는 “경극의 미감(美感)에서 빌려온 무술동작이다”라고 술회하고 있듯이, 과장되지 않고, 사실적이며, 동시에 경극 동작의 우아하고 아름다운 무술을 기본으로 한다. 반면, 〈신용문객잔〉과 〈용문비갑〉은 발달된 영화기술과 특수효과를 영화 속에 차용하여 화려하고 과장된 무술동작을 선보인다. 특히, 〈용문비갑〉은 3D영화로 촬영된 작품이다.⁴⁷⁾ 특히, 〈용문비갑〉은 중국권 최초의 IMAX용 3D영화이다. 중화권에서는 이 영화가 개봉되었을 당시 “〈아바타〉 3D 영화가 혁명을 일으킨 2년 뒤에 비로써 중국인 스스로가 대작 3D 영화를 만들었다”는 애국주의 여론이 일기도 했다.⁴⁸⁾

이와 같이, 용문시리즈의 영상미학 스타일은 〈용문객잔〉의 사실적인 스타일에

46) 〈소도회(小刀會) 서곡〉은 1959년 중국의 가극 〈소도회〉에 사용된 서곡으로, 작곡가는 상이(商易)이다. 원래 〈소도회〉는 1853년 상하이에서 봉기한 혁명투쟁을 소재로 만든 가극이다. 봉기, 승리, 항의, 야습, 구원, 돌파, 결전 등 7막으로 구성된 혁명가극으로, 1959년 신중국(사회주의공화국) 수립 10주년을 맞아 상하이 실험극장에서 초연한 작품이다.

47) 쉬커 감독은 3D 기술과 중국 전통무협과의 연관성에 대해 다음과 같이 말한다. “3D 기술은 영화의 미래가 될 것이다. 2D 영화에서는 액션 동작을 강조하고 공간감이나 입체감을 만들어 내기 위해 많은 촬영과 편집이 필요했다. 반면, 3D에서는 상대적으로 신경 쓸 부분이 적어진다. 사실 3D기술은 할리우드가 강하다. 그러나 중국에서는 오랜 역사를 바탕으로 한 스토리가 있다. 이것은 서양과는 다른 아시아인만의 상상력이다. 이런 상상력을 영화적인 기술을 통해 표현할 수 있는 가능성은 할리우드에 비해 훨씬 풍부하다”. 쉬커 감독 인터뷰, 〈아시아의 상상력, 무협 3D로 구현하겠다〉, 《씨네21》, 2011. 10. 8.

48) 중국 바이두 사이트 검색. <http://baike.baidu.com/view/3916321.htm>

서, 점차 영화기술과 다양한 장르가 혼합되면서 특수효과를 사용한 스펙타클한 영상스타일로 변화하고 있다.

(3) 주제의식: 고전적 협의정신의 퇴조와 오락적 카타르시스의 확장

무협영화의 주제의식과 이데올로기는 주인공의 캐릭터, 악의 무리에 대항하는 가치, 서사구조의 선악 대립구도 속에 찾을 수 있다.⁴⁹⁾ 특히, 서사구조의 마지막 대결에서 주제의식이 확연히 드러난다. 무협영화는 평화롭고 안정된 공동체나 사회(발단)에 이를 위협하는 악당들이 등장(전개)하고, 이에 맞선 영웅들이 최후의 대결(위기, 절정)을 통해, 악의 무리를 물리치고 다시 안정을 되찾는 부분(결말)으로 귀결된다. 결국, 악당의 정체성과 이에 맞서는 협객들의 최후의 대결에서, 이들이 목숨을 걸고 지키고 수호하려는 가치관에서 주제의식과 이데올로기가 확연히 분출된다.

〈용문객잔〉에서 주인공 협객 일행은 백성들의 삶을 훼손하는 부패한 권력층에 맞서 목숨을 건 투쟁을 하고 승리함으로써 공공선, 정의, 협의정신을 실현한다. 〈신용문객잔〉에서도 부패한 권력층에 맞서 싸우는 영웅 협객들의 이야기라는 점에서 협의정신이 들어있지만, 마지막 결전을 앞두고 동창 세력에 맞서는 세력 중에는 자유분방하고 개인적 이해관계에 의해 움직이는 객잔 여주인이 포함되어 있다. 돈과 재물, 자신의 이해관계를 중시하던 전형적인 객잔여주인은 결국 인간적 유대감 속에 협객들의 편에 서게 된다. 그런 점에서 이 영화는 협의정신을 강조하는 전형적인 무협영화라기보다는 인간적인 감성과 유대관계 속에 협객에 동조하는 민간인을 부각했다는 점에서 현대적 휴머니즘과 개인주의적 가치가 들어있다. 〈용문비갑〉은 유교적 충성, 공공선 등의 협의정신보다는 보물, 사랑 등 자신들의 개인적 이해관계와 사랑에 더 충실한 특징을 드러내고 있다. 그런 점에서 이 영화는 전통적인 무협영화보다는 개인주의, 사랑 등의 가치를 가진 할리웃 블록버스터 영화의 가치관에 가까우며, 흥미와 오락을 추구하는 젊은 관객층의 취향에 충실한 영화이다.

49) 賈磊磊, 〈中國武俠動作電影的文化價值觀〉, 《電影藝術》, 第340期, 2011. 5-8쪽.

〈용문객잔〉에서는 정의와 의리라는 확고한 협의정신 속에 연합을 이뤄 대적하나, 〈신용문객잔〉에서 객잔 여주인은 자신의 이해관계와 감정으로 연대하기 때문에 협의정신은 주변화 되며, 〈용문비갑〉에서는 아예 협의정신보다는 개인적 물질적 이해관계 속에서 연합하고 대적함으로써 협의정신은 퇴색하고 있다.

2) 무협영화 장르 변용의 요인

장르영화는 관객의 취향과 제작자의 전략 사이에서 끊임없이 '장르형성과 재창조'라는 이중적 속성을 가지는 상호텍스트이다.⁵⁰⁾ 그렇다면, 장르는 왜 변용되고 재창조되는가. 이러한 물음에 대해서는 토드 기틀린(Todd Gitlin)이 연구한 방송 프로그램에서 흥행의 불확실성을 줄이기 위한 제작자의 전략에서 해답을 찾을 수 있다.⁵¹⁾ 기틀린이 언급한 스피노프, 카피, 조합의 제작 전략은 프로그램의 흥행

50) 이러한 장르의 속성과 운명을 릭 알트만(R. Altman)은 네 가지 단계로 서술하고 있다. "첫 단계, 그들 고유의 성공영화를 모방하면서, 스튜디오들은 우선 팔기 쉽고 그 고유한 라벨에 합치될 영화시리즈를 전수시키려고 노력한다. 두 번째 단계, 만약 이 시리즈가 성공하고 다른 스튜디오들이 동일한 제작법의 성분들을 모을 수 있다면, 시리즈는 장르가 된다. 세 번째 단계, 이 때 형용사 속에 포함되어져 있었던 시리즈의 한정은 명사화되며 새로운 장르 이름 자체가 된다. 네 번째 단계, 일단 스튜디오 전체가 장르를 인정하고 공유한다면 혹은 장르가 포화상태가 되었을 때, 이 장르로부터 새로운 장르화 과정을 착수하게 되는, 새로운 시리즈를 창조하거나 버리는 것이 더 이익을 가져다준다." 라파엘 무안, 《영화장르》, 동문선, 2009. 186쪽.

51) 첫 번째는 스피노프(spun-off) 전략으로 성공한 프로그램의 인물을 주인공으로 해서 다른 속편 프로그램을 만드는 식이다. 그 인물의 캐릭터를 견지하면서 약간씩 변화를 가미하는 방식으로, 미국 할리우드 〈아이언맨〉시리즈가 대표적이다. 중국 무협영화에서도 〈소림사〉(1982)로 데뷔하여 무술달인의 이미지를 가진 리린지에를 〈황비홍〉(1991), 〈동방불패〉(2002)로 계속 활용하여 흥행을 이어가는 것에서 찾을 수 있다. 둘째, 복제(copy) 전략으로 성공한 프로그램을 그대로 베끼는 것이다. 예를 들면, 1990년 진용의 소설을 각색한 SFX무협영화 〈소오강호〉가 흥행에 성공하자, 〈동방불패〉, 〈육지급마〉 등 특수효과를 활용한 SFX무협영화가 양산된 것이 대표적인 사례이다. 셋째, 재조합(recombination) 전략으로, 여러 흥행 요소를 하나의 프로그램 안에 버무린 것을 말한다. 역사상 최고의 흥행 기록을 달성한 제임스 카메론 감독의 〈아바타〉에는 SF환타지 장르 외에도 서부영화, 멜로드라마, 액션 등의 흥행요소가 혼재되어 있고, 〈본 얼티메이텀〉(2007) 시리즈에도 스파이영화 외에 멜로드라마, 액션영화 요소를 조합하여 흥행 보장과 리스크헤징을 하고 있다. Todd Gitlin, 《Inside Prime Time》, Pantheon Books, 1985. 69-75쪽.

보장을 위한 관객-제작자간의 상호조응관계에 기반한 방법론인데, 영화장르에도 그대로 적용될 수 있다. 장르영화가 관객의 취향, 제작자의 전략, 장르의 상호텍스트성 등 장르영화 특유의 속성을 가지고 있는 한, 장르의 혼합과 변용은 필연적이기 때문이다. 용문시리즈에서도 이러한 장르혼합과 변용을 보이고 있는데, 요인을 정리하면 아래와 같다.

첫째, 무협장르는 본질적으로 상호텍스트성의 운명을 가진다.⁵²⁾ 용문시리즈는 출발부터 1960년대 유행하던 서부영화, 007시리즈, 일본 사무라이영화의 영향 속에 제작된 영화이다. 중국 무협영화는 당시 관객이 좋아하는 친숙한 상업영화 장르를 참조하여 제작되었으며, 그 결과 중국 고유의 협의정신을 다루고는 있지만, 서부영화, 사무라이 영화와 유사한 서사구조와 영화스타일을 내포하게 된다. 또한, 1980년대 이후 친숙한 정통무협영화가 점차 식상해지고, 1990년대 이후 달라진 관객의 취향과 발달된 영화기술이 접목되면서 〈신용문객잔〉과 같은 ‘SF 무협영화’가 유행하게 되었고, 2000년대 이후에는 중국 대륙이 본격적인 무협영화 제작의 중심지가 되면서, 국제경쟁력을 지향하는 범중화권 프로젝트로서의 ‘블록버스터 무협영화’로 변용되고 있는 것이다.

둘째, 산업적 측면에서 보면, 흥행 보장을 위한 제작자의 장르혼합 전략이 변용의 요인이 되었다. 용문시리즈는 당대 최고의 흥행작이다. 관객들의 취향과 기대를 최대한 만족시킨 최고의 장르영화였기 때문이다. 시대에 따라 관객의 가치관과 취향이 변하자, 제작자는 상업성을 고려하여 자연스럽게 이들의 변화된 새로운 기호를 따라 변용된 무협영화를 제작하게 된다. 장르혼합은 관객들의 달라진 취향을 반영하고, 영화의 리스크헤징을 통한 흥행성을 보장한다는 점에서 무협영화 변용의 핵심 요인이다.

셋째, 영화기술의 발달과 스펙타클 상업화 전략이 결합하면서 장르의 변용을

52) 조종흡에 따르면, “장르는 상품에 대해 두 가지 필요를 충족시킨다. 한편으로는 표준화의 친근함을, 다른 한편으로는 상품의 차별화를 시도한다. 만약 모든 영화텍스트가 서로 비슷하거나 같다면, 관객들은 곧바로 영화보기를 포기할 것이다. 따라서, 장르는 표준화를 추구하는 만큼 텍스트와 관객의 차별화를 유도한다. 다시 말해서, 장르는 텍스트에 한정된 개념일 수 없다. 장르는 모든 텍스트를 아우르는 상호텍스트적 개념”인 것이다. 조종흡 외, 《장르 혼합 현상에 나타난 산업과 관객의 상호텍스트적 관계》, 영화진흥위원회, 2004, 19쪽.

가져왔다. 1960년대 홍콩 '정통무협영화'는 중국 경극에서 차용한 우아한 동작과 사실적인 전통무술의 결합을 통해 현실감과 진중함을 보여주었지만, 1990년대 이후 'SFX무협'에서는 특수효과가 차용되면서 협객들이 아예 날아다니거나 장풍이 폭발하는 등의 과장되고 비현실적 SF무술이 지배적인 관습이 되었다. 한편, '블록버스터 무협영화'에서는 할리우드 스펙타클 전략을 수용하여 무술장면을 더욱 과장되면서도 화려하고 신비로움을 일으키는 블록버스터 스펙타클 전략으로 선회하여, 시각적 쾌락을 극대화한다. 특히, 〈아비타〉의 흥행 이후 중국 사회에서는 중국 국산3D영화에 대한 자성과 소명의식이 일었고, 그 결과, 중국 영화사상 최초의 IMAX-3D무협영화 〈용문비갑〉이 등장하게 된 것이다.

넷째, 중국 사회의 컨텍스트적 문화요소가 도입되어 장르 변용을 가져왔다. 무협영화는 중국인들이 자신의 민족과 사회에 대한 무의식적 소속감과 정체성을 투영한 장르이다. 1960년대 홍콩의 정통무협영화에서는 부당한 권력에 대한 저항, 잃어버린 정의에의 갈구, 유교적 충효와 같은 전통문화 요소는 명백히 중국 대륙의 문화대혁명과 연관된 주제의식으로 보인다. 중국 대륙의 사회주의체제에 대한 심리적 저항, 중국 고유의 전통문화를 거부하는 문화대혁명에 대한 비판의식 등이 〈용문객잔〉과 같은 홍콩 정통무협영화의 주제의식에 일정한 영향을 미쳤던 것이다. 1992년 〈신용문객잔〉은 홍콩 반환을 앞둔 홍콩 시민들의 사회심리적 불안감과 우울한 정서를 반영한 측면이 있다. 난세를 만나 비극으로 끝나는 협객간의 애뜻하고センチ멘탈한 사랑은, 마치 정치적 권력관계에 의해 알 수 없는 미래로 끌려가는 어지러운 홍콩 사회의 자화상을 은유적으로 표출한 것이다. 2011년의 〈용문비갑〉은 홍콩 쉬커 감독, 타이완의 여배우 꾸이룽메이, 중국 대륙의 쩌우쑤, 천쿤 등이 영화에서 만나, 중국권(대륙, 홍콩, 타이완)의 문화적 통일을 상징적으로 표출하며, 중국 대륙의 관객과 영화시장을 겨냥한 측면이 있다.⁵³⁾ 이처럼, 중국 사회의 사회문화적 컨텍스트 요소가 영화에 반영됨으로써, 장르와 주제의식에 변화

53) 2005년 오디션 프로그램 '초급여성(超級女聲)' 출신인 중성적 매력의 대륙 가수 리위춘과 청순가련형의 타이완 배우 꾸이룽메이를 삼각관계로 설정하여, 대륙-타이완과의 은유적 장치를 도입함으로써, 중국 영화시장의 90%에 달하는 20-30대 관객층을 위한 소소한 재미를 제공하고 있다.

를 주고 있는 것이다.

마지막으로, 장르 변용은 주제의식에도 일정한 변화를 가져왔다. 관객의 취향과 제작자의 전략 속에 변용되어온 무협영화는 변용될수록 스스로 무협영화장르의 관습과 정체성이 훼손되는 이율배반적 결과로 귀결되고 있다. 무협영화는 중국 민족의 전통문화를 대표하는 중국영화이지만, 장르가 변용되면서 점차 전통문화와 중국적 정체성이 약화되는 아이러니가 나타나고 있기 때문이다. 특히, 2000년대 이후 무협영화는 중국 대륙에서 중점적으로 제작되면서, 산업적으로는 글로벌 수출전략에 입각한 스펙타클과 오락성이 강화되고, 이데올로기적으로는 중국 전통의 고전적 협의정신보다는 인류보편적인 휴머니즘, 남녀간의 순수한 사랑 등을 강조한 보편적 주제의식이 개입되면서, 무협영화 특유의 협의정신과 정체성은 점차 멀어지는 역설적 현상을 낳고 있는 것이다.

5. 나가며

지금까지, 용문시리즈를 중심으로 중국 무협영화 장르변용 요인과 그 의미에 대해 살펴보았다. 이를 통해, 1920년대 태동된 중국 무협영화는 90여년 동안 홍콩과 중국 대륙을 중심으로 '정통무협영화', 'SFX무협영화', '장르혼합형 블록버스터 무협영화'로 끊임없이 진화하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

그리고, 장르의 변용 요인으로는 첫째, 장르영화의 본질적 속성인 상호텍스트성, 둘째, 제작자의 혼합장르 전략, 셋째, 관객의 취향 변화, 넷째, 영화기술의 발달과 스펙타클 상업화 전략, 다섯째, 중국 사회의 컨텍스트적 문화요소가 개입된 결과라는 것을 고찰할 수 있었다.

현재 중국 무협영화는 대륙을 중심으로 제작되는 '장르혼합형 블록버스터 무협영화' 시대를 맞고 있다. 이러한 대작 무협영화는 화려한 특수효과를 활용한 스펙타클 시대를 열었고, 다양한 장르를 혼합하여 관객에게 흥미와 쾌락을 극대화하는 대중성 확장이라는 점에서는 큰 성과가 있었다. 반면, 주제의식 측면에서 볼 때,

정의, 자유, 물질주의가 아닌 정신적 가치, 의리 등으로 계승된 정통적 '협의정신'은 점차 쾌락과 오락성에 밀려 주변화 되고 있는 분위기이다. 특히, 세계영화시장을 겨냥한 글로벌 전략이 '블록버스터 무협영화' 제작에 반영되면서, 중국 전통 가치관에 기반한 무협정신은 점차 인류보편적 휴머니즘과 남녀간의 사랑이라는 주제의식으로 전환되면서, 스스로 정체성을 약화시키는 길로 나가고 있다. 중국 블록버스터 무협영화는 관객들에게 '무협'이라는 스펙타클과 오락이라는 코스프레(costume play)를 제공하지만, 정작 협객들의 정신은 박제시켜 버리는 퇴행 현상을 보이고 있는 것이다.

〈參考文獻〉

- 강내영, 장수현, 〈중국식 블록버스터 상업영화의 변천과 이데올로기 연구〉, 《중국과 중국학》, 제18호, 2012.
- 김경석, 〈무협 텍스트의 근대적 변용〉, 《비교문화연구》, 2011.
- 김지석, 《홍콩영화의 이해》, 한울, 1995.
- 라파엘 무안, 《영화장르》, 동문선, 2009.
- 루홍스, 슈샤오밍, 《차이나 시네마》, 동인출판사, 2008.
- 문현선, 《무협》, 살림, 2013.
- 베리 랭포드, 《영화장르: 할리우드와 그 너머》, 한나래, 2009.
- 유경철, 〈장미머우의 무협영화, 무협 장르에 대한 통찰로가 위험한 시도〉, 《중국현대문학》, 제42호, 2007.
- 장동천, 《영화와 현대 중국》, 고려대학교출판부, 2008.
- 천산, 《중국무협사》, 동문선, 2000.
- 토마스 샤희, 《할리우드 장르의 구조》, 한나래, 1996.
- 김미정, 《영화로 읽는 중국》, 한국중국현대문학학회, 2008.
- 〈아시아의 상상력, 무협 3D로 구현하겠다〉, 《씨네21》, 2011.
- 賈磊磊, 〈中國武俠動作電影的文化價值觀〉, 《電影藝術》, 第340期, 2011.
- 劉若愚, 《中國之俠》, 上海三聯, 1991.
- 陳墨, 《中國武俠電影史》, 風雲時代出版社, 2006.
- 周星, 《中國電影藝術史》, 北京, 北京大學出版社, 2005.

當代電影,〈胡金銓生平及電影創作年表〉,《當代電影》,第181期,2011。

當代電影,〈中國武俠電影大師-紀念胡金銓誕辰80周年電影論壇〉,《當代電影》,第185期,2011。

Stanley Rosen,〈全球化時代的華語電影〉,《當代電影》,總130期,2006。

陳墨,《中國武俠電影史》,風雲時代出版社,2006。

尹鴻,〈2011年中國電影產業備忘錄〉,《電影藝術》,總343期,2012。

國電影家協會產業研究中心,《2011 中國電影產業研究報告》,中國電影出版社,2012。

〈Abstract〉

A Study on the Changes and Characteristics of Chinese 'Wuxia(武俠) Film Genre'
- Centering on 〈Dragon Gate Inn〉 Series.

The purpose of this study is to explore the Changes and Characteristics of Chinese 'Wuxia Film Genre'. Genres of Film essentially have intertextuality, and change by mutual relation between spectators' taste and film-makers' strategy.

Chinese Wuxia films represent chinese film genres, which have righteousness and traditional martial arts. This study analysed 'Dragon Gate Inn' series in order to explore Wuxia film genres. As a result, Wuxia genre has changed from 'legitimate Wuxia' to 'SFX Wuxia', 'blockbuster wuxia' in Hongkong and China.

Therefore, be able to extract main causes of genre changes. because Firstly, Wuxia film have intertextuality of genre film, Secondly, are affected film-maker's strategy, Thirdly, are influenced spectators' taste, Fourthly, development of technology, Fifthly, received context cultural cord, etc.

And, now leading Wuxia film genre is 'blockbuster Wuxia(as a mixed genre)'. This trend has a significant meaning, which gives greater amusement to spectators. But, then again, righteousness spirit of Wuxia film more and more becoming weak.

And, as Chinese Wuxia film reflect global market strategy, as time goes on Wuxia film more emphasize universal humanism than Chinese traditional values, eventually in the future may be weaken Chinese cultural identity.

key words: Chinese movie, Wuxia film, Film genre, Intertextuality, Film industry,
ideology, Hu JinQuan, Zhang Che, Xu ke, Dragon gate inn

이 논문은 2013년 5월 15일에 접수되어 2013년 6월 15일에 심사가 완료되고 2013
년 6월 20일 편집회의에서 게재가 확정되었음.