

‘무협’ 텍스트의 근대적 변용

- 영화를 통한 문화적 재현에 관한 一考*

김 경 석
(경희대학교)

I. 들어가는 글

중국을 대표하는 경제적 가치가 가장 높은 브랜드는 무엇일까? 최근 한 경제저널에 보도된 ‘세계 각국을 대표하는 대표브랜드’라는 기사에 실린 내용의 일부이다. 세계인에게 가장 잘 알려진, 가장 높은 경제적 가치를 지닌, 중국을 대표하는 브랜드는 가전제품이나 식료품과 같은 공산품이 아닌 바로 ‘소림사’였다.¹⁾ 우리는 여기서 전통문화가 지닌 경제적 가치에 대해 다시 한번 놀랄 수 밖에 없다. 그렇다면 북위 효문제 때 창건된 소림사가 중국을 대표하는 브랜드가 되기까지 어떠한 역사적 과정을 거치게 되었을까. 과연 세계인, 특히 서구인들의 오리엔탈리즘적 호기심을 자극하는 소림사의 이미지는 언제부터 형성되었을까. 동아시아적 문화현상으로 표상화된 무술은 서구인에 대한 문화적 자부심일 수 있는가. 한국, 중국, 일본 모두 지금은 서로 자국의 무술

* 본 논문은 2009년도 경희대학교 교비연구과제로 진행된 연구결과임(KHU-20090670).

1) 이를 반영하듯 현재 중국에서 ‘소림사’는 이미 상표등록되어 있으며 어떠한 경우에도 ‘소림’이란 고유명사를 상업적으로 쓸 수 없다. 이러한 법적인 제재에도 불구하고 현재 하남성 등봉현 소림사 주변에는 소림사의 이미지를 차용한 알팍한 상술로 넘쳐나고 있다.

‘문화’가 우수하다고 내세우지만, 백 년 전만 해도 무기라고는 활이나 창, 칼과 같은 冷兵器²⁾ 밖에 없었기에 제국주의세력의 함포 앞에 속수무책이었던, 여전히 지울 수 없는 트라우마를 상기한다면 무술문화에 대한 동아시아적 자부심은 아이러니라고 볼 수밖에 없지 않을까.

현재 올림픽의 많은 종목들은 전쟁의 각개전술에서 유래된 것이 많다. 일본이 아시아 침략을 준비하며 군국주의 국가체제로 기반을 다져가는 과정에서 나타난 무도교육강화는 체육교육의 목적보다는 스포츠의 원시적 형태, 즉 각개전투기술의 복원교육이라고 봐야 할 것이다.³⁾ 무술과 전투의 관계는 비단 일본의 경우만은 아닐 것이다. 마라톤의 기원부터 우리나라에서 매년 개최되는 충무공탄신일 기념 검도대회 등 현대의 스포츠에서 과거 전쟁의 원형을 찾아보는 것은 어려운 일이 아니다. 사격과 같은 종목은 스포츠와 전투기술이 하나의 양상으로 유지되고 있는 것도 좋은 예라고 할 수 있을 것이다. 그러나 첨단 전자전투가 발전한다면 사격도 양궁종목과 같은 운명에 놓일 날이 있을 것이다.

이로 미루어 볼 때, 무술의 본질이 스포츠라는 문화적 행위 이전에 전투기술이라는 것이다. 무술은 한마디로 병법의 하급단위, 즉 고대의 각개전투기술인 것이다. 그럼에도 현대인에게 무술은 본래부터 정신수양이나 심신 단련을 목적으로 하는 문화적 행위라는 인식이 강하다. 이러한 인식 자체가 문제가 되는 것은 아니다. 그러나 무술의 본질이나 그 기원 자체가 문화적 행위라는 인식은 근대사적 변형에서 비롯된 것이라고 할 수 있다.⁴⁾ 무술의 본질을 문화적 행위라는 인식은 근대 이후 영화라는 장르를 통해 더욱 확대되었다.

중국의 역사와 전통문화를 소재로 서양인의 시각을 통해 만들어낸 영화들은 이미 적지 않으며 최근 들어 더욱 늘어나고 있는 추세이다. 2008년 개봉된

2) 冷兵器(cold weapon): 화력을 위주로 사용하는 근대적 병기인 熱兵器(hot weapon)의 상대적인 개념으로 칼, 창, 활과 같은 고대의 병기를 말한다.

3) 일본은 1920년대부터 ‘대일본 검도형’을 제정하여 각급 학교의 필수과목으로 지정하였고 검도와 유도를 국수주의적 색채로 이론화시켜 서구문화와 차별성을 강조하였다.

4) 김경석, 「영화 속의 무술-근대사적 시물라크르」, 『중국현대문학』 제31호, 2004년 12월, p407.

애니메이션 「쿵푸팬더」는 이미 무술은 전투기능을 상실한, 문화적 행위로 화석화의 과정을 극명하게 나타내고 있다고 볼 수 있다. 헐리우드(made in Hollywood)의 무술을 소재로 한 영화들은 중국의 전통문화가 시장적으로, 현대적으로 재구성되는 과정을 보여주고 있는 것이다. 근대 이전 무술은 인류 전쟁사와 불가분의 관계에 있었던 전투현상이었다. 그러나 현대인에게 각인된 무술의 이미지는 ‘동아시아의 전근대’라는 시공적 이미지가 강하다. 이와 같은 무술의 ‘문화’化는 무협텍스트와 영화의 상호 텍스트적 영향과 발전과정 속에서 시공적 ‘이미지’로 고착화되었다고 볼 수 있을 것이다. 본고는 동아시아적 문화현상으로 주목받는 무술문화의 텍스트적 기원과 근대적 변용의 시각으로 고찰해보고자 한다.⁵⁾

II. 풀어놓는 글

1. ‘소림사’와 텍스트 「소림사」

근대국가는 개인의 私刑을 허용하지 않는다. 근대국가의 국민들 사이에서 일어나는 다툼은 반드시 사회적 계약, 즉 법률을 통해서 해결해야만 한다. 이러한 인식은 무기의 사적인 소지에 대해 국가가 통제하게 되는 근본적인 원인이 되는 것이다. 그러나 전근대사회라고 해서 무기의 사적인 소지가 함부로 허용되었던 것은 아니다. 무협텍스트를 통해 현대인들이 인식하고 있는 것과는 다르게 전근대사회에 있어서도 무기의 소지는 매우 제한적이었다. 우선 국가가 허용한, 합법적인 소지방법으로 군인이나 무사계급이 있었다. 그 외에는 국가의 통치행위를 무시하는 사람들, 즉 범죄집단이나 오지에 모여 사는 사람들(예를 들면 종교집단이나 수호전의 영웅들 같은 비밀결사)이라고 보면 된다. 그럼에도 현대인들은 무협텍스트의 이미지를 통해 옛날에는 저자거리

5) 본고의 논지는 무협텍스트의 형성과 자본주의적 재현에 초점을 맞춘다. 이미 논자가 발표한 「영화 속의 무술-근대사적 시물라크르」(『중국현대문학』 제31호, 2004년 12월)는 무술의 근대사적 변용을 고찰한다는 점에서 차별성을 지닌다.

에서 칼잡이들의 싸움은 늘 있던 일이라고 생각하기 쉽다. 80년대 말부터 한국 극장가에 흥행하던 홍콩 느와르는 홍콩을 黑手會의 총격전이 비일비재한 범죄도시라는 이미지를 심어주었으나, 사실과 다른 것과 마찬가지로 볼 수 있다. 영화를 통해 현대인의 의식 속에 각인된 무술의 이미지는 예술이 주는 주관적 변용이 강하게 작용하였다고 볼 수 있다.

예술의 내용이 불리일으키는 인상은 실제 현실이 불리일으키는 인상보다 훨씬 약할 수밖에 없다는 점은 이미 살펴보았으니 다시 증명할 필요는 없겠다. 그러나 이 점에 있어서는 예술 작품이 현실의 현상보다 훨씬 유리한 상황이 있다. 그리고 이 상황들은 자신의 감각의 원인들을 분석하는 일에 익숙하지 않은 사람들에게 예술은 실제 현실에 비해 인간으로 하여금 보다 많은 활동을 하게 한다는 가정을 강요한다.⁶⁾

위와 같이 본다면 무협텍스트는 사료나 기록에 충실해야 한다는 리얼리티로부터 자유로울 수 있다. 현대인에게서 시간적으로 멀리 떨어져 있는 일들을 예술의 소재로 삼을 때 소재에 대한 객관적 분석보다는 작가와 향유자의 주관적 感受가 강하게 작용한다고 볼 수 있는 것이다.

어떤 논자는 「수호전」의 양산박을 억압받는 자들의 정치적인 유토피아로 보고 있다. 조정과 지방세력이라는 이중적 착취제도 하에서 신음하는 하층 노동자들은 “유토피아를 갈망한다”. 그러므로 양산박이 제공하는 이상공간과 자유생활은 “하늘도 땅도 관리들도 두렵지 않음”이다..... 그곳은 세상의 무상함, 정치적 불평등, 사회계급의 구분, 빈곤한 난세 등이 일체 존재하지 않는다.⁷⁾

6) 니콜라이 체르니셰프스키, 현실에 대한 예술의 미학적 관계, 신윤곤 역, 열린책들 p122

7) 宋偉榮, 『從娛樂行爲到烏托邦衝動』, 南京: 江蘇人民出版社, 1999, 93쪽: 有論者將「水滸傳」的水泊梁山視爲一個受壓迫者的政治烏托邦, 一個苟延殘喘的下層勞動者在朝廷與地方雙重惡勢力的宰制下“夢寐以求的烏托邦”, 而梁山泊所提供的理想空間和自由生活則是“不怕天, 不怕地, 不怕官司.....。在那里, 天地的無常、政治的不公、社會等級的區分與歧視、貧困無依的亂世生活, 全都蕩然無存。”

바로 이러한 대중적 유토피아에 대한 동경이 곧 무협텍스트의 주요 모티브가 되는 것이다. 이러한 유토피아에 대한 동경, 또는 대중적 정서를 대변하는 정의의 화신이 정치적 경제적으로 그들을 억압하는 무리들을 소탕해주기 바라는 비원이 낭만주의적으로 구현되고 있는 점이 무협텍스트가 오늘날까지 대중의 사랑을 받는 이유가 되는 것이다.

중국의 무협텍스트를 대표하는 「소림사」시리즈는 다양한 장르로 오늘날까지 대중들의 요구를 충족시켜왔다. 불교사찰 ‘소림사’를 중국을 대표하는 브랜드로 바꾸어 놓는데 가장 크게 기여했다고 볼 수 있는 영화 「소림사」시리즈는 궩남굉 감독, 황가달 주연의 「少林18銅人」에서 비롯된다. 「少林18동인」은 明清교체를 배경으로 청나라에 굴복하기를 거부하다가 죽음을 당한 명나라 충신의 후손이 소림사에 입문하여 銅人陳을 통과하고 복수를 한다는 내용이다. 소림사 동인진을 소재로 한 이야기는 청나라 때 采衡子の <篋鳴漫錄>에서 볼 수 있는데 대체로 다음과 같은 줄거리로 구성되어 있다. 소림사에 입문한 젊은 文人이 네 명의 승려와 원숭이들이 지키는 동인진에 도전하지만 번번히 실패한다. 그러나 소림사 문지기승려의 조카딸이 원숭이의 눈에 재를 뿌리고 그 틈을 타서 통과하라는 꾀를 알려주어 무사히 통과하게 된다는 이야기이다.

소림사가 가지고 있는 위와 같은 志怪的 이야기 이외에 역사적 기록을 본다면 초당시기 少林十三棍僧과 관련된 기록을 들 수 있을 것이다. 그러나 정작 소림사 승려들의 무용담에 대한 기록은 세간의 기대와는 달리 매우 빈약하다. 唐 太祖 李世民을 도와 王世充의 반란을 진압했다는 ‘少林十三棍僧’의 고사⁸⁾는 소설이나 영화와 같은 무협텍스트와는 상당한 상당한 차이가 있는 것이다. 그럼에도 소림사에 대한 기록을 열람하게 될 때는 오히려 무협텍스트의 이미지를 가지고 기록을 읽게 되는 것이다. 결국 ‘少林十三棍僧’의

8) 少林十三棍僧의 고사는 소림사 경내의 唐皇嵩岳寺碑의 기록에서 비롯되는데, 비문에는 志操, 惠揚, 曇宗 등의 승려가 군사를 일으켜 王世充의 생질인 仁則을 사로잡았다는 기록이 있을 뿐 棍法을 사용하였다는 기록은 없다.(한병철, 한병기 공저 『獨行道』 서울: 학민사, 1997, 44쪽에서 요약 재인용) 이세민은 승려들의 공로를 인정하여 又賜田 40頃을 하사하였는데, 결국 소림사의 무협이미지는 이 고사에서 시작되었다고 본다.

텍스트는 사실보다 더욱 사실적인 시물라크르의 과정을 거치게 되는 것이라고 할 수 있을 것이다.

중요한 것은 우리가 그 이야기의 사실 여부를 알든 모르든, 그 모든 것들에 감정적으로 반응한다는 사실이다. 우리는 그것이 허구라는 것을 알면서도 허구에 반응한다. 그리고 생생하고 표현적인 묘사에 훨씬 더 강하게 반응한다. 우리가 허구에 끌리는 이유는 우리가 그들에게 반응하는 방식을 스스로 즐기기 때문이다. 일반적으로 그것이 훌륭한 이야기인 경우, 즉 내러티브가 더 잘 전개된 경우 우리는 더욱 풍부하게 반응한다. 이러한 우리의 반응을 더 잘 이해하기 위해서는 꾸며 낸 이야기와, 이야기에 대한 우리의 믿음 그리고 이야기에 대한 우리 반응들 사이의 관계에 대한 심도 깊은 설명이 필요하다.)

여기서 우리는 ‘몰입’의 효과를 읽어낼 수 있을 것이다. 이러한 ‘몰입’은 ‘잘 전개된 내러티브’를 통해서 가능한 것이며 ‘몰입’의 과정에서 리얼리티의 여부는 의미를 상실하게 된다. 소림사와 관련된 무협텍스트는 아이러니하게도 불가사상과는 상당한 이미지적 거리를 나타내고 있다. 소림사가 무협, 즉 문화적으로 재구성된 폭력의 이미지로 포장된 원인은 중국 불교사원의 사회적인 특수성에서 고찰해 봐야 할 것이다. 일반적으로 봉건사회에서 사원은 집권 귀족세력의 보호 하에 경제적 기반을 늘려나갔다. 이러한 예는 여러나라의 종교사에서도 쉽게 찾아 볼 수 있을 것이다. 우리나라의 예를 보더라도 조선왕조가 억불숭유 정책을 썼다고 하지만 실제로 현존하는 국보나 보물 이상으로 등록된 한국의 문화유산은 60%이상이 불교와 관련된 것이다. 지배계급의 장려와 보호가 없었다면 오늘날과 같은 불교 문화유산의 보존은 가능할 수 없었을 것이다. 이를 통해서 알 수 있듯이 어느 시대나 사원과 지배계급 사이에는 밀접한 관계를 가지고 있었고 지배계급의 변동은 사원의 흥망성쇠에 영향을 미치는 요인이 되었다. 중국 역사에서 왕조 교체기의 구 귀족과 신흥세력의 갈등 또한 무협소설의 단골 소재로 등장한다. 가장 흔한 소림사

9) 슬라보예 지젝 외, 이운경 옮김, 『매트릭스로 철학하기』, 서울: 한문화, 2003, 119쪽.

텍스트의 구성을 본다면, 몰락한 왕족이나 귀족이 사원을 도피처로 택하게 되고, 이들의 신변보호와 재집권 운동에 승려들이 나서게 되는 것이다.

무협텍스트는 대체로 왕조가 교체되는 혼란기를 역사적 배경으로 삼고 있다. 주로 몽고족이나 만주족 같은 이민족 왕조 지배 하에서 漢族의 漢왕조 부흥 운동을 모티브로 삼고 있는데, 원나라 지배에 항거하는 한족의 비밀결사나 청나라 때의 反淸復明 운동¹⁰⁾ 등이 대표적인 예라고 할 수 있다. 이민족 정권이 집권할 무렵, 몰락한 한족 귀족들은 은신처와 재산 도피처로 사원을 많이 택하게 되었고, 이민족 정권은 이들을 색출하는 폭압을 시행하게 된다. 이러한 역사적 사실과 기록이 무협텍스트로 재구성되면서 중국의 사찰은 무협의 본산이라는 시물라크르의 과정을 거치게 되는 것이다. 중국무술영화의 대명사와 같은 「소림사」시리즈는 ‘천하의 무술은 소림사에서 시작되었다(天下功夫出少林)’라는 중국인들의 중화사상이 의도적으로 반영된 작품으로 받아들여야 한다. 텍스트 소림사 이미지는 역사적 사실과는 상당한 거리가 있는 시물라크르의 연속인 것이다.

오늘날 이미지의 제작은 이미 아날로그에서 디지털의 방식으로 넘어갔다. 물론 시네마는 워낙 시각적으로 강렬하여 디지털 매체에까지 여전히 전범으로 통하고 있다. 아마 시네마는 영원할 것이다. 하지만 다른 한편, 영화는 오늘날 과거에 자신이 다른 매체들에 주었던 것과 비슷한 종류의 영향을 새로운 매체로부터 받고 있다. 디지털은 이미 알게 모르게 영화의 내용과 형식을 변화시키고 있다. 스크린에 비치는 이미지, 내러티브의 구

10) 反淸復明 운동에 관련된 무협물은 洪家拳의 창시자로 알려진 洪熙寬과 관련된 고사에서 비롯된다고 볼 수 있다. 홍희관은 청나라 건륭(1736-1795) 시기 복건성 출신으로 본래 茶무역으로 富를 이룬 사람으로 소설 「萬年淸」은 그의 삶을 그리고 있다. 그는 후에 廣東의 大佛寺에 은거하면서 反淸思想의 전파와 洪家拳의 전수로 말년을 보냈다. 「소림사」 시리즈로 우리나라에 가장 먼저 소개된 장철 감독, 적룡 주연의 「소림사(1976)」는 소림사 승려들과 청나라 관병의 대결을 줄거리로 하고 있다. 영화에서 소림사 방장스님은 속가의 제자들을 받아들여 소림무공과 반청사상을 전수한다는 이야기인데, 실제로 소림사가 반청복명운동의 근거지였다는 기록은 없다. 홍희관의 고사에 소림사의 이미지를 채색하였다고 본다. 소림사는 오히려 청나라 조정(雍正, 康熙, 乾隆시기)의 지원을 받아 대대적인 보수와 확장공사를 하였다. 이러한 불사와 반청사상은 모순된 이야기가 아닐 수 없다.

성, 다루어지는 제재와 소재가 달라지고, 제작의 방식과 수용의 모델이 달라지고, 나아가 해석과 비평의 준거까지 달라지고 있다.¹¹⁾

이처럼 텍스트의 형식에 따라 역사적 사실(fact)은 새로운 색채를 띠게 되고 이는 새로운 내용과 형식의 상호작용을 통해 사실에 근거하면서도 전혀 사실과 다른 또 다른 이미지를 창조해 낸다.

무협소설의 또 다른 단골 소재는 각종 武功秘笈을 둘러싼 갈등이다. 누가 무공비급을 손에 넣느냐에 江湖의 제패가 달려 있다는 것이다. 가장 대중적인 인기를 누려 온 무협소설가 金庸의 소설을 영화화한 「笑傲江湖」나 「東方不敗」가 바로 葵花寶典이라는 무공비급을 둘러싼 갈등을 주요 모티브로 삼고 있는 전형이라고 볼 수 있다. 그러나 아무리 좋은 책도 터득하지 않으면 소용없듯이 무술교본 한 권 얻었다고 하루아침에 고수가 될 리도 없거니와 무협소설이나 영화에 자주 등장하는 달마비급과 같은 책들은 존재하지 않거나, 있다해도 근대에 이미 僞書로 밝혀진 책들이다. 우리나라 무협사극에서 『武藝圖譜通誌』를 무공비급으로 다루는 경우를 흔히 볼 수 있는데 아무리 오락사극이라도 이는 변용의 정도가 심하다는 비평을 피하기 어려울 것이고¹²⁾ 무협텍스트가 역사적 배경을 가지고 있다고 해서 그것을 곧 역사로 볼 수는 없는 것이다.

2. 무협영화—무술의 문화적 재구성

창이나 칼과 같은 냉병기가 무기의 주류를 이루던 근대 이전에는 민간의

11) 진중권, 『이매진』, 서울: 씨네박스, (2008), p6.

12) 『武藝圖譜通誌』는 조선 정조 때 朴齊家 등 실학자들이 편찬한 일종의 군사교범이다. 오늘날 『무예도보통지』에 근거하여 전통무술을 고증하려는 사람들이 있는데, 이는 『무예도보통지』의 성격을 근본적으로 잘못 이해하고 있는 것이라고 본다. 『무예도보통지』에 소개된 무술은 대부분 명나라 장수 戚繼光(1528-1588)이 편찬한 『紀效新書』와 같은 중국의 병서를 참고한 것이다. 『무예도보통지』는 실용주의 원칙이 우선하는 군사교범이지 민족주의적 시각으로 이해하려는 것은 오류라고 본다. 실학자들이 중국이나 일본의 군사교범을 참고했다는 것은 그 실용정신의 반영이라고 봐야 한다. 척계광은 명나라의 장수이며 병법가로 복건, 광둥의 해안 지방을 침략하는 왜구와의 전투에서 많은 공을 세웠다. 『무예도보통지』는 왜란의 교훈에서 편찬된 것이므로 척계광의 『기효신서』를 많이 참고하게 된 것은 당연한 것이다.

반란을 두려워한 지배계급이 병기의 소지를 엄격하게 제한하였다. 일본에서도 칼은 무사(귀족)의 상징으로 조선시대 양반의 깃이 신분을 상징하던 것과 같은 것이었다. 그러므로 과거 일본에서 평민이 칼을 소지하는 것은 계급적인 도전으로 받아들여졌다. 지금은 한 달 회비를 내면 도장에 가서 무술을 배울 수 있기에 옛날에는 도장과 같은 시설 무술강습소가 많았으리라 생각하기 쉬운데 이는 현대인들의 추측일 뿐이다. 실제로 무술의 전수는 국가에서 통제하여 민간에서 함부로 전수하는 것을 금지하고 있었다. 국가에서 민간의 무기를 몰수하는 일은 진시황 이후 중국, 한국, 일본역사에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 일이다.¹³⁾ 민간에서 무기를 소유할 수 있게 된 것은 오히려 근대 이후의 일이다. 서구의 신식 무기가 들어오면서 칼이나 창과 같은 冷兵器나 무술의 전수가 더 이상 국가 지배체제를 위협하는 요소가 될 수 없었기 때문이다.

무술의 수련을 더 이상 국가에서 간섭하지 않게 된 것은 한국의 壬午軍亂, 중국의 義和團운동, 일본의 西南戰爭¹⁴⁾이라는 근대사의 사건 이후라고 할 수 있다. 동아시아 근대사에서 이 세 가지 사건은 모두 두 가지 공통점을 가지고 있다고 본다.

첫째는 사건의 근본적인 배경은 제국주의 세력의 침략에서 비롯된다는 것이고, 둘째는 冷兵器, 즉 구식무기는 더 이상 전쟁수단으로서의 역할을 상실했음을 증명한다는 것이다. 이러한 근대사를 거치면서 무술은 전투기술에서 문화적 행위로 전환되는 것이다. 이제 무술의 수련을 더 이상 국가에서 간섭

13) 국가권력이 민간의 무기를 몰수하는 일은 이미 오랜 역사를 가지고 있다. 西漢의 賈誼가 쓴 ‘過秦論’을 보면 “(진시황이) 천하의 무기를 몰수하여 함양에 모아놓고 모두 녹여서 12개의 금인을 만들어 백성들을 무력화 시켰다.(收天下之兵聚之咸陽; 銷鋒鏑, 鑄以爲金人十二, 以弱天下之民)”라고 기록되어 있다. 일본역사의 칼사냥(刀狩獵)도 민간의 반란을 막기 위해 무기를 몰수한 것이다.

14) 西南戰爭: 1877년 ‘征韓論’을 주장하던 西郷隆盛이 중앙정부와 벌인 전쟁을 말한다. 1858년 일본의 尊王揚夷 운동에서 시작하여 安政大獄, 征長戰爭(1866년), 天皇의 幕府制 폐지(1868년), 西南戰爭으로 이어지는 일본의 근대사는 그 근본적인 원인이 서구제국주의에 반대하는 보수파와 개혁파의 갈등이라는 점에서 한국이나 중국의 상황과 비슷하다. 2004년 초 한국에서 개봉된 에드워드 즈윅 감독의 <라스트 사무라이>는 이 시기 일본근대사를 잘 말해주고 있다.

할 이유가 없어진 것이다.

모든 문화적 행위는 국적을 가지게 된다. 무술 또한 문화적 행위로 전환된 이후 민족적 색채를 띠게 되면서 외세에 저항하는 민족운동의 일환으로 국가에서 오히려 민간에 무술을 장려하게 된다. 중국의 정무체육회나 일본 전시내각의 무도교육강화 정책이 그 좋은 예라고 할 수 있다. 한국을 침략한 일본이 한국인의 택견수련을 금지한 것도 민족주의 정신이 고취되는 것을 두려워했던 것이라고 볼 수 있다. 그러나 본래 무술이 전투기술로서 의미가 있던 시대에는 국적이나 민족적인 색채 같은 것은 있지 않았다. 있었다 해도 의미가 없었다. 미국이 이란에 무기를 密賣한 적이 있었다.¹⁵⁾ 우리가 여기서 주목할 것은 미국이 무기를 이란에 팔았다는 점이 아니라, 미국을 ‘회교혁명의 가장 큰 적’으로 여기는 이란이 미국의 무기를 사들였다는 것이다. 넓은 의미에서 무술(전투기술 및 무기)의 속성은 이런 것이다. 무술이나 무기의 효용성 앞에 민족이나 국적 심지어 彼我的 구분도 의미가 없을 수 있는 것이다. 조선왕조는 임진왜란 전까지 刀劍을 중시하지 않았다. 임진왜란 이후에야 전투수단으로서 도검의 중요성을 인식하고 일본에서 일본도를 수입하기 시작하고 무예도보통지를 편찬하면서 倭劍譜에 가장 많은 지면을 할애했던 것이다.¹⁶⁾ 과거 조선조정에서 국방력을 강화하기 위해 일본도를 사들이고 중국의 병서를 베끼는 작업을 한 것에 대해 21세기의 한국인들이 이를 민족주의적 시각에서 수치스럽게 여긴다면, 이는 조선시대의 무술을 오늘날과 같은 문화적 행위 내지는 체육활동으로 인식하는 데서 오는 오류라고 볼 수 있다. 『무예도보통지』의 편찬이나 일본도의 수입은 지금 우리가 신형 전투기를 미국에서 사들이는 것과 조금도 다를 것이 없는 것이다.

상술한 바와 같이 근대 이후 무술은 전투기술로서의 역할은 퇴색하고 스포츠나 문화적 행위로 정착되어 가고 있다. 한편, 그런 이유에서 무술의 근대화란 무술의 퇴보를 의미하기도 한다. 이제 무술은 무술 본연의 목적, 즉 전투나

15) 콘트라 스캔들: 1986년, 미국의 공화당 정권이 이란에 무기를 밀매하고 그 수익금을 니카라과의 콘트라 반군 지원금으로 사용한 사건을 말한다. 이 사건으로 당시 레이건 대통령과 공화당은 정치 도덕성에 큰 타격을 입었다.

16) 『무예도보통지』의 劍譜 중 유일하게 倭劍譜에만 交戰譜를 추가하였다.

살상기술로서는 더 이상 발전할 수 없게 되었다. 무술의 발전방향은 스포츠나 문화적 행위로서 어떻게 현대인의 건강과 유희적 추구를 충족시킬 것인가에서 그 의미를 찾게 된 것이다. 이제 무술의 근대화란 결국 문화의식의 범주 안에서 변용된 시뮬라크르라고 봐야 한다.

태권도, 유도, 검도, 합기도, 이처럼 무술종목 뒤에는 ‘道’자가 붙어 다닌다. 권투나 레슬링도 격투기로서 무술에 속한다고 할 수 있지만 권투道, 레슬링道라고 하지는 않는다. ‘道’자가 붙은 무술은 다른 격투기와는 다르게 형이상학적인 경건함을 준다고 생각하기 쉽다.¹⁷⁾ 그러나 이러한 ‘武’와 ‘道’의 만남은 무술의 근대적 변용과정에서 나타난 문화적 현상이라고 볼 수 있다. 현대 도장문화의 형이상학적 경건함(묵상이나 예법)에서는 무술이 가지고 있는 살상의 이미지는 찾아보기 힘들다. 이러한 미화의 결과 무술은 살상기술이라는 본질보다는 정신 수양이 그 목적이라는 착각에 빠지게 된다. 우리는 흔히 ‘武’보다는 ‘道’가 목적이라는 착각을 하게 되는데 ‘道’가 앞서서 무술은 이미 무술로서의 본원적 가치를 상실한 것이다.

실용주의의 극치를 실현하는 살상기술을 형이상학적 개념과 민족주의를 채색하는데 앞장선 것은 일본의 군국주의라고 볼 수 있다. 오늘날 일본은 무술 근대화에 앞장선 나라이고 무술 종주국이라고 자부하고 있다. 이것은 상당히 설득력 있는 주장이다. 우선 유도, 검도 등 고대 무술에 경기 규정을 만들어 스포츠화 시킨 것도 일본이고 현대 사회에서 무술이 전수되는 도장이나 승단 심사와 단증 같은 라이선스 제도를 만든 것도 일본이다.¹⁸⁾ 중요한 것은 왜

17) 무술명칭에 붙은 ‘道’자에 대해 무술은 죽음을 부르는 살상기술이기 때문에 경건한 마음으로 임해야 하기에 ‘道’라고 한다는 논리가 성립할 수 있을까. 그렇다면 대량 살상무기를 다루는 기술도 마찬가지로 할 수 있을까. 핵무기의 道를 닦는 자들이야말로 현대적 의미의 고수라고 볼 수 있다. 실제로 미국의 무기상인이나 펜타곤, CIA 같은 기관에 종사하는 사람들은 인명살상의 道(how to kill)에 통달한 현대판 고수들이라고 할 수 있을 것이다. 현대의 전쟁 또한 영화 속에서 변용된 이미지로 등장한다. 막강한 자본력을 앞세운 할리우드 영화는 우리로 하여금 미국이 지구상에서 자행하는 살상 행위의 본질을 망각하게 한다. 영화 스토리의 전면에서 깔린 제한된 계급의 자유와 인권, 화면을 가득 메운 첨단 테크놀러지의 현란함은 관객으로 하여금 전쟁이 지닌 비인도적 본질을 망각하게 하는 것이다. 전투를 소재로 한 각종 시뮬레이션 게임 역시 같다고 할 수 있다.

일본이 근대 무술문화 정착에 노력했느냐 하는 것이다. 무술문화에 대한 집착은 우선 일본역사의 막부정권통치라는 특수성에서 연유하는 것이고 그보다 더 중요한 것은 근대 일본의 무술사는 군국주의 정책과 불가분의 관계를 가지고 있다는 점이다.

무술의 이름에 ‘道’자가 붙은 것은 메이지유신(明治維新) 이후 일본에서 시작한 일이며 이는 국수주의적 특성과 관련이 있다고 볼 수 있다. 근대 이전 검술 또는 격검이라는 명칭은 메이지유신 이후 검도로 바뀌게 되고, 柔術은 柔道로, 唐手는 空手道라는 이름을 갖게 되었다. 당수와 공수는 일본어로 ‘가라테’라는 동음으로 나타나는데 이는 중국에서 전래된 권법이라는 열등감에서 벗어나고자 중국을 의미하는 ‘唐’을 불교적인 의미의 同音字 ‘空’으로 바꾸었을 뿐이다. 19세기 후반 뒤늦게 제국주의 열강의 대열에 합류한 일본의 서구에 대한 문화적 열등감을 극복하려는 노력은 국수주의로 나타나게 되고 서구 문화와의 차별성을 강조하게 된다. 이러한 배타적인 문화적 성향은 당시 일본무술의 여러 門派가 외국인의 入門을 금지한 현상에서도 엿볼 수 있다. 일본의 대륙 침략이 노골화되는 1931년부터 검도는 일본학교 교육의 필수과목으로 지정된다. 일본의 전시내각은 군국주의 교육을 실시하면서 일본 무술에 ‘道’라는 형이상학적인 개념을 강조하기 시작한다. 그러나 무술의 본질이 살상기술인 이상 ‘道’자가 붙었다고 달라진 것은 없다. 일본인들은 검도수련의 목적을 ‘수양을 통한 인간완성’이라고 한다. 그러나 2차 세계대전 당시 ‘수양’으로 단련된 일본군이 한국과 중국에서 저지른 만행을 생각해 본다면 무술은 ‘道’와는 관련 없는 각개전투기술이고 전쟁수단임을 알 수 있다.

한차례 적지를 점령하면 적국의 민족이라는 이유로 마구 살상하며 약탈

-
- 18) 오늘날의 도장문화는 일본 에도(江戸)막부 말기에 시작된 講武所에서 비롯되었다. 중국 무협소설에 鏢局이 자주 등장하는데, 표국은 근대 이전 마을의 치안을 담당하던 곳으로, 국가의 세금이나 공물수송 또는 귀족의 여행길에 경호원을 제공하기도 하였다. 이러한 업무를 담당하기 위하여 무술에 출중한 자들을 고용하였는데, 근대 이후 신식 무기와 교통수단의 발달로 본래의 의미는 퇴색하고 무술을 지도하는 사설 도장의 역할을 하였으나 사회주의 중국이 수립된 이후 명맥이 끊겼다. 라오서(老舍)의 단편소설 「斷魂槍」은 표국의 몰락을 그려내고 있다.

을 그칠 줄 모른다. 슬프도다. 모든 일이 하나같이 皇軍의 모습을 찾아볼
길이 없도다.(宮武剛「장군의 유언」)¹⁹⁾

일본인조차도 탄식했던 皇軍의 만행을 본다면 근대화된 武道에서 말하는 ‘정신수양’이란 살상훈련에 명분을 제공했거나 그에 대해 기능적 역할을 더했을 뿐이다. 일본인들은 불교와 도교로 검도를 이론화하는 과정에서 活人劍과 殺人劍이라는 개념을 만들어 놓았는데, 실제로 일본인의 칼이 活人劍의 역할을 했던 기록은 찾아보기 어렵다. 이러한 근대사의 비극은 일본이 무도의 정신을 가장 강조하던 시기에 발생한 일이다. ‘武’가 ‘術’이 되었든 ‘道’가 되었든 역사에서 ‘武’가 강조되었던 시기는 결코 인류에게 이상적인 시대는 아니었던 것이다.

오늘날도 여전히 가끔 신문지상을 장식하는, 무술을 수련했다는 자들이 오히려 비인격적인 폭력을 행사했다는 기사들도 같은 맥락에서 볼 수 있다. 무술수련이 인격수양과 관련이 있다는 환상은 근대사적 변용에서 비롯된 환상이라고 볼 수 있다. 이러한 근대사적 변용이 가져온 환상은 오리엔탈리즘적인 주술성과 신비주의만 심화시킬 뿐이고 결국 무술은 스포츠로서의 구실도 못하고 도태될 위험에 직면하게 될 것이다.

3. 무협텍스트의 자본주의적 재현

중화권에서 오늘날까지 소설, 영화, TV드라마를 통해 수십 번 리메이크 되어도 대중적인 인기를 누리는 테마를 예로 든다면 바로 ‘花木蘭’과 ‘精武門’의 이야기일 것이다.

목란의 이야기는 『樂府詩集』 등 여러 詩文選에서 찾아볼 수 있다. 작품은 지역과 시대에 따라 작품장르에 따라 다소 차이가 있지만 소녀 목란은 나이 든 아버지를 대신해 갑옷을 입고 전장에 나가 공을 세우고 금의환향한다는 줄거리는 대체로 비슷하다. 목란의 고사는 위진남북조 시기의 민가체시에 등장한 이후 오늘날까지 희곡, 소설, 드라마 영화 등 다양한 장르로 리메이크

19) 小島晉治, 丸山松幸 著, 朴元燾 譯, 『中國近現代史』, 서울: 지식산업사, 1992, 146쪽.

되면서 여전히 중국인들의 사랑을 받고 있다.

「정무문」은 20세기 초엽 상해에서 있었던 근대사의 사건을 소재로 한 영화다. 「정무문」영화와 역사가 어떻게 다르며 무술이 무협텍스트로 탄생하고 자기복제를 반복하는 과정을 잘 나타내고 있는 문화현상이라고 볼 수 있으므로 고찰해보고자 한다.

영화 속에서 「정무문」의 운명은 중국무술사의 근대사적 전환을 잘 보여주고 있다. 즉 서구 熱兵器(hot weapon)의 强占으로 시작된 중국의 근대화 과정에서 무술이 문화적 행위로 전환되는 과정과 무술의 전투기술로서의 말로를 상징적으로 나타내고 있는 것이다.

우선 홍콩출신의 불량소년²⁰⁾ 李小龍을 일약 세계적인 스타로 만든 홍콩 느와르의 고전 「精武門」의 유래에 대해 알아보기로 한다. 정무문은 1909년 여름, 무술인 霍元甲이 상해의 閘北王家宅에서 시작한 精武體操學校에서 유래한다. 이듬해 정무체조학교는 「三育(體育,德育,智育)」을 교육지표로 삼는 중국 최초의 민간 체육조직인 精武體育會로 발전하게 된다. 전통무술교육을 통한 민족정신 함양을 목표로 하는 정무체육회는 곧 중국의 대도시뿐만 아니라 싱가포르, 말레이시아 등 동남아시아까지 지부를 확장하고 정무체육회 창립 10주년이 되던 해에는 孫文이 명예회장으로 취임하여 민족정신 교육의 요람 역할을 하게 된다.

영화 「정무문」에서 광원갑은 일본인에게 매수된 중국인 주방장에 의해 독살 당하는 것으로 되어있다. 정무문의 창시자 광원갑은 1868년 天津 靜海縣의 무술가문에서 10형제 중 넷째로 태어났다. 아버지 霍恩第는 광씨 집안에서 전수되던 「迷踪拳」이라는 家傳무술의 고수로 광원갑은 12살 때부터 무술

20) 이소룡의 어린 시절에 대해 불량소년이라는 표현을 쓴 것은 그의 무술세계를 이해 하는데 도움이 될 수 있다. 이소룡이 어릴 적부터 무술을 체계적으로 익힌 무술인이라는 일반의 인식은 연역적 오류인 것이다. 북경무술학교 출신으로 전국무술대회 5연패의 경력을 가지고 있는 李連傑과는 달리, 이소룡은 어릴 적부터 粵劇武打演圓인 아버지의 영향을 받아 무술에 관심을 갖기 시작하였다. 그는 13살 때 咏春拳을 배운 적이 있으나 이는 싸움을 잘하기 위한 것이었고 이마저도 실전에 그다지 도움이 되지 않는다고 생각하여 그만두었다. 후에 미국에 건너가 워싱턴 대학에서 철학을 전공하면서 截拳道라는 자신의 창작무술로 도장을 열기까지 그는 여러 유파 무술의 장점을 취하려고 노력하였다.

을 배우기 시작하여 후에 ‘미종권’의 후계자가 되었다. 우선 천진사람 곽원갑이 상해에서 정무문을 창시하게 된 배경을 알아보면 다음과 같다.²¹⁾

1909년 봄, 상해에 아핀(奧皮音)이라는 서양 차력사가 나타나 상해 北四川路의 亞波羅影戲院(아폴로 극장)에서 매일 밤 차력시범을 보였다. 당시 그의 차력시범은 인기가 높았는데 그는 교만하여 중국인을 ‘東亞病夫’라고 비웃으며 신문에 자신과 겨룰 중국인을 찾는 광고를 내었다. 이에 분개한 중국인들은 그에 맞설 무술인을 수소문하였으나, 江南지역에서는 아무도 나서질 않았다. 결국 천진의 곽원갑이 아핀과 대결하기 위해 상해에 오게 된다. 상해에 도착한 곽원갑은 아핀을 만나 대결 방법을 수 차례 논의하였으나, 아핀은 권투 글러브를 사용할 것과 발을 사용하지 말 것, 하체는 공격하지 말 것 등을 조건으로 내세우며 대결을 피하였다. 곽원갑은 그의 조건을 받아들이지 않으면 이겨도 말이 많을 것이라고 생각하여 모든 조건을 받아들이기로 했다. 결국 대결 장소를 상해 南京西路 泰興路 부근에 있던 張園이라는 곳으로 정하고, 곽원갑은 먼저 가서 아핀을 기다렸으나 약속한 오후 4시가 되어도 나타나지 않았다. 그곳은 곽원갑과 아핀의 대결을 구경하러 온 사람들로 인산인해를 이루었다. 사람들이 아핀의 숙소인 六國飯店으로 찾아갔을 때 그는 이미 일본으로 도망가고 없었다.²²⁾ 외국인 조계지가 많은 만큼 민족적인 설움도 많았던 상해 사람들에게 곽원갑은 영웅이 되었다.

그 후 상해 사람들의 권유로 곽원갑은 천진으로 돌아가지 않고 상해에 남아 정무체조학교를 열게 된다. 그러나 정무체조학교를 시작한 지 석 달 후 곽원갑은 죽음을 맞이한다. 당시 상해 蓬萊路 三元里에 있던 일본 技擊館(도장)의 유도사범은 곽원갑에게 대결을 요청하였다. 이 대결에서 일본 유도사범은

21) 곽원갑의 정무문에 대한 기록들은 대부분 과장되어 있고 객관적인 자료로 인용하기에 무리가 있는 것이 많다. 본문의 곽원갑에 대한 내용은 『中國近代愛國者의故事』(上海: 上海人民出版社, 1982년)에서 인용한 것이다.

22) 곽원갑은 아핀에게 다음과 같이 말하였다. “중국인이 무술을 겨룰 때에는 두 가지 방법이 있소. 하나는 군자의 결투고, 또 하나는 소인의 결투요. 전자는 사람을 상하게 하지 않고, 후자는 피를 보는 것이오. 어떤 방법이든 당신이 택하시오.(中國人比武有兩種方法: 一種是君子鬪, 一種是小人鬪, 前者不傷人, 後者要見血, 用哪一種方法比, 隨你挑.)”(『上海灘夜史』, 上海 江蘇文藝出版社, 167쪽.) 아핀은 결국 前者를 택한 것이다.

꿀절상을 입고 패한다. 팍원갑은 원래 각혈을 앓고 있었는데, 그 대결이 있은 후, 일본인이 각혈에 좋다고 권한 약을 먹고 악화되어 상해 적십자 병원으로 옮겼으나 1909년 9월, 42세의 나이로 숨졌다. 팍원갑의 죽음은 의문으로 남아 있다. 중국인들은 당시 상황으로 볼 때 일본인들에게 독살 당한 것이라고 주장하고 일본인들은 팍원갑이 상해에 온 후 각혈이 악화되어 죽었다고 본다.

영화「정무문」에서「정무문」의 수제자이며 미종권의 고수 陳眞(이소룡)은 일본유도장의 고수들과 러시아 차력사를 쓰러뜨리지만 결국 총에 맞아 죽는다. 이는 개인적인 울분과 투쟁으로는 식민지 상황을 극복할 수 없음을 보여 주고 있다.

이소룡의 영화가 늘 지금까지 중국인들의 중화주의적 향수를 자극하는 문화상품은 아니었다. 대륙에서 개혁개방 전까지 이소룡의 영화는 ‘資本主義的遊戲’로 貶下되었고 중국의 전통무술을 천박한 서구의 시각으로 재현하였다는 비판을 받았었다. 이와 유사한 경우로 「물란(MULAN)」현상을 들 수 있을 것이다.

1998년 중국 본토에서 상영되면서 많은 찬반논란과 함께 ‘花木蘭다시보기’ 열풍을 불러일으켰던 「물란(MULAN)」은 디즈니 애니메이션 가운데 중국의 이야기를 소재로 한 최초의 영화라는 점에서 흥행과 비평 면에서 많은 성과를 거두었다. 「물란(MULAN)」상영 당시 중국 본토에서 일었던 다양한 논쟁 가운데 ‘중국전통문화에 대한 허리우드적 왜곡’이라는 주장이 대세를 이루었던 데 반해, 10년 뒤 본토에서 개봉된 「쿵푸팬더」는 개봉 전 다소의 반대 움직임에도 불구하고 중국 본토에서 역대 최고의 흥행 성적을 거두었으며, 중국인들로부터 ‘중국보다 더 중국적인 영화’라는 평을 받을 만큼 큰 성공을 거두었다.²³⁾

동아시아의 무협텍스트가 헐리우드식으로 재현되는 현상에 대해 거부감을 나타내던 당사국들(주로 한국, 중국, 일본)이 시간이 지나면서 오히려 긍정적으로 시각을 바꾸는 이유는 무엇일까. 과연 문화상품에 국적성을 논할 수 있을 것인가. 2010년 초 개봉한 「닌자 어쌔신」은 한류스타 정지훈(예명 ‘비’)이

23) 안정훈, 「<물란>에서 <쿵푸팬더>까지-허리우드 애니메이션에 담긴 중국재현과 중국관념」, 『중국소설논총』 제32호, 한국중국소설학회, 2010.9, p424..

주연한 헐리우드 액션장르이다. 이 영화는 정지훈 이외에도 릭키 윤이 주인공의 대척점 배역을 맡고 있다. 한국인들이 주연을 맡고, 헐리우드의 자본과 방식으로 제작되고, 영화의 주제는 일본무술이고, 그렇다면 「닌자 어쌔신」이란 문화상품의 국적은 무엇일까.²⁴⁾ 근대 이후, 무협의 텍스트화와 이에 대한 다양한 장르적 재현은 문화의 상품화와 밀접한 관련이 있다면 그 재현의 과정에서 민족주의나 국적은 사라지게 되는 것이 아닐까. 마치 물화의 과정에서 물질은 사라지고 소비만 남는 것과 같은 맥락이라고 한다면 牽強附會적 해석일까.

III. 맺는 글

역사는 다양한 형태의 史書뿐만 아니라 작가에 의해 예술작품을 통해서도 기록된다. 모든 예술장르는 역사를 시물라크르로 만드는 기능을 가지고 있다.

이러한 기능을 가장 완벽하게 해내는 장르가 영화라고 볼 수 있다. 모든 예술장르는 역사를 다루고 그것을 그대로 재현하려고 한다. 그러나 영화는 역사를 재현하는 것이 아니라 영화가 영화의 역사를 써 내려가는 자기 복제의 기능에 충실해진다고 볼 수 있다. 영화 속에서 영화에 의한 역사의 재현이 반복될수록 관객은 영화가 역사의 리얼리티에 더욱 충실해진다는 착각을 하

24) 「닌자 어쌔신」은 개봉 전부터 문화의 정체성을 둘러싸고 네티즌들의 논쟁을 불러 일으켰다. 일본의 네티즌들은 대체로 한국인이 닌자의 역을 맡는다는 것과 일본의 전통문화가 미국인들의 오리엔탈리즘적 시각으로 왜곡되는 것에 대해 불쾌감을 나타내고 있었다. 한국의 네티즌들은 정지훈이 왜 하필이면 가장 왜색 짙은 닌자를 연기하느냐는 문제를 들고 나왔다. 한국의 스타가 일본문화홍보대사 역할을 한다는 반응이었다. 이는 이소룡의 영화, 「물란」, 「쿵푸팬더」에 대한 중국인들의 반응과 본질적으로 같은 맥락에서 이해될 수 있을 것이다. 그러나 「닌자 어쌔신」은 세계인들의 일본전통무술에 대한 관심을 높이는 계기가 되었고(미국청소년들 사이에서 ‘닌자’코스프레가 유행하였다) 한국의 연예인 정지훈의 브랜드가치를 높이는 효과를 낳았다. 영화 개봉 이후 네티즌들의 반응은 점차 긍정적으로 돌아서기 시작하였다. 결국 문화에는 국적이 있지만 문화상품의 소비에 대해서는 민족주의적 해석이 무의미하다고 볼 수 있는 것이다.

게 된다. 그리하여 역사는 영화 속에서 실종되고 역사의 복원이라는 시물라이오의 환각만 관객에게 전달하는 오류를 낳게 된다. 결국 ‘모든 역사는 현대사’라는 크로체의 명제를 증명하는 셈이 되는 것이다.

메이지 유신시기의 일본을 배경으로 한 에드워드 즈윅 감독의 「라스트 사무라이」는 오리엔탈리즘적 시각과 신파적으로 과장된 상황설정 속에서 무사계급의 몰락을 잘 보여주고 있다. 영화 속에서 ‘사무라이’의 ‘라스트’는 구로자와 아키라 감독의 「7인의 사무라이」²⁵⁾에서 이미 예고된 것이었다. ‘전술의 변화(무술의 쇠퇴)’와 이에 따른 지배계급의 변동(막부제 폐지)는 무사계급 몰락과 무술의 ‘문화’化를 촉진시키는 계기가 되는 것이다.

전투기술로서 기능을 상실한 무술은 오히려 텍스트 속에서 더욱 전형화된 이미지로 자기 복제를 계속하게 된다. 근대 이전 각개전술의 개념이었던 무술은 근대 이후 각종 형이상학적 개념으로 포장되어 다시 탄생하게 된다.²⁶⁾ 이것은 바로 움베르트 에코가 말하는 變容解讀이라고 할 수 있을 것이다.

현대사회에서占치는 행위는 민속적인 색채를 띤 문화적 행위로 간주되고 있다. 그러나 기원전으로 거슬러 올라가면 점(갑골점과 점성술)이란 국가대사를 결정하는 정치형태의 하나였고 이는 동서양의 고대국가에서 모두 나타나는 현상이었다. 무술이 문화적으로 재구성되는 과정 또한 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다. 전투기술이라는 그 효용성을 상실한 근대 이후 무술은 문화적 행위나 스포츠로 재구성된 것이고, 오리엔탈리즘의 시각에서 동아시아적 특수성으로 인식되기 시작한 것이다.

역사를 바라보는 일체의 시각과 사고는 時空의 제약으로부터 자유로울 수는 없을 것이다. 그러므로 현대인은 현대의 시각으로 과거를 추측하기 쉽고,

25) 「7인의 사무라이」는 16세기, 총과 새로운 전술의 출현으로 무사계급이 정체성을 잃어가던 시기를 배경으로 하고 있다. 일본의 어느 한적한 농촌마을은 산적들의 침입으로 생존을 위협받게 된다. 산적들로부터 마을을 지키기 위해 농부들은 유랑 사무라이들을 고용하게 된다. 이들이 바로 새로운 병기의 출현으로 사회적 지위를 잃어가던 무사계급이었다. 산적들과의 결전이 끝나고 마을에 평화가 찾아오자 사무라이들은 다시 유랑 길에 오른다. 싸움에 이겼지만 이들에게 과거와 같은 보장된 사회적 지위는 더 이상 없었던 것이다.

26) 이것이 바로 무술의 문화적 재구성인 것이다. 현재 전투를 소재로 한 각종 시물레이션 게임은 무술의 문화적 재구성과 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

이는 브레히트가 말한 바와 같이 “옛 사람의 입을 빌어 현재의 일을 말하게” 하는 오류를 범하기 쉬운 것이다. 무술은 근대 이후 영화 속에서, 문화의 범주에서 시뮬라크르적 자기복제를 반복하고 있다고 볼 수 있는 것이다.

텍스트 속의 무협의 이미지는 현대인들의 의식적이고 의도적인 노력의 결과라기 보다는 동아시아의 봉건국인들이 근대국가로 변모하는 과정에서 탄생한 문화전략이라고 볼 수 있을 것이다. 21세기에 소림사는 비단 중국의 문화상품만은 아닐 것이다.

자본주의 체제가 화폐를 통해 사물을 사라지게 하는 거대한 물신화의 가상현실이라면, 자본의 재생산(reproduction)은 곧 그 가상의 복제(reproduction)인 셈이다……. 자본주의는 이미 생산 위주에서 소비 위주의 체제로 변모했다. 하지만 거기서 ‘소비’되는 것은 실물이 아니다.²⁷⁾

현재 문화상품으로서 ‘소비’되는 소림사는 “실물이 아니다”라기 보다는 “실물이 아니어도 상관없다”가 더 적절할 것이다. 영화로 재구성된 소림사, 즉 무협의 이미지는 신자유주의가 주도하는 초국가적 자본의 힘을 입어 중국 뿐만 아니라 세계 여러나라의 상업적 코드로 재구성되고 문화상품으로 탄생하고 있는 것이다.²⁸⁾ 과거 식민지 시대에, 우리가 극복하고자 했던 무술(또는 무예)이라는 퇴화된 전투기술은 훌륭한 문화상품으로 탄생하고 있는 시점에서 우리는 무협텍스트를 어떻게 주도적으로 재구성해 낼 것인가 하는 문제가 과제로 남아 있을 것이다.

27) 진중권, 『현대미학강의』, 서울: 아트북스, (2003), p259.

28) 소림사는 중국의 대표브랜드라고 하지만 소림사를 문화상품으로 재현해 내는데는 오히려 미국이 앞서가고 있다고 볼 수 있다. 헐리우드에서 만들어지는 많은 영화나 애니메이션은 세계인들에게 중국보다도 더욱 중국적인 이미지를 재현해 내고 있다. 2008년 개봉된 「쿵푸팬더」 역시 속편이 제작되는 경우만 보더라도 무협이라는 문화상품은 더 이상 동아시아의 전유물이 아님을 입증하고 있는 것이다.

❖ 참고 문헌

- 미조구치 유조, 서광덕 외 역, 『중국의 충격』, 서울: 소명출판, 2009.
- 전형준, 『동아시아적 시각으로 보는 중국문학』, 서울대학교, 2004.
- 진중권, 『현대미학강의』, 서울: 아트북스, 2003.
- 진중권, 『이매진』, 서울: 씨네북스, 2008.
- 샤오메이 천 著, 정진배·김정아 역, 『옥시덴탈리즘』. 서울: 강, 2001.
- 서문당 편집실, 『다큐멘터리 중국현대사』 서울: 서문당, 1986.
- 小島晉治 丸山松幸; 朴元煥 譯, 『중국근현대사』, 서울: 지식산업사, 1992.
- 정 화, 『이소룡의 생애와 무술과 사랑』, 서울: 서림문화사, 1980.
- 한병철 한병기, 『칼의 역사와 무예』, 서울: 학민사, 1997.
- 니콜라이 체르니셰프스키, 신윤곤 역, 『현실에 대한 예술의 미학적 관계』, 서울: 열린 책들, 1990.
- 슬라보예 지젝 외, 이운경 역, 『매트릭스로 철학하기』, 서울: 한문화, 2003.
- 장 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 서울: 민음사, 2001.
- 에드워드 사이드, 박홍규 역, 『오리엔탈리즘』, 서울: 교보문고, 1991.
- 嚴家炎, 『金庸小說論稿』, 北京: 北京大學出版社, 1999.
- 宋偉傑, 『從娛樂行爲到烏托邦衝動』 南京: 江蘇人民出版社, 1999.
- 梁守中, 『武俠小說話古今』, 北京: 中華書局, 1992.
- 李德懋, 朴齊家, 白東脩 著; 金渭顯 譯, 『國譯 武藝圖譜通誌』, 서울: 민족문화사, 1984.
- 程康宣, 『中國近代愛國者的故事』, 上海: 上海人民出版社, 1982.
- 周 緯, 『亞洲古兵器圖說』, 上海: 上海古籍出版社, 1993.
- 김경석, 「영화 속의 무술-근대사적 시뮬라크르」, 『중국현대문학』 제31호, 한국중국현대문학학회, 2004. 12.
- 김영미, 「주성치영화의 홍콩적 가치, 패스티쉬와 로컬리즘」, 『중국현대문학』 제52호, 한국중국현대문학학회, 2010. 3.
- 김진공, 「저우싱즈 신드롬의 사회문화적 성격 연구」, 『중국현대문학』 제54호, 한국중국현대문학학회, 2010. 9.
- 안정훈, 「<물란>에서 <쿵푸팬더>까지-허리우드 애니메이션에 담긴 중국재현과 중국관념」, 『중국소설논총』 제32호, 한국중국소설학회, 2010. 9.

❖ ABSTRACT

Acculturation of Oriental Martial Art's Image in Literary Text

Kyung-Seog Kim

This study is focused on looking into the essence and application in the modern history of 'Martial Art Culture' that is a representative cultural code in the East Asia. Doubting and reconstructing the paradigm of the past and present, Postmodernism in the 21st century has defined martial arts as a new cultural phenomenon. This study begins by doubting whether the essence of martial arts was a cultural conduct to train both bodies and spirits.

Practically used as a fighting skill since the primitive age, martial arts has fallen into sports or cultural behaviors due to the invention of the state-of-the-art modern weapons. However modern people misunderstand that martial arts of East Asia is originated a kind of cultural behaviors. It implies there is a fundamental mistake in the way Western civilization evaluates the orientalism.

This study analyzes this mistake through access method based on realities of modern history. This trial will contribute to expanding the thinking range, inquiring into varied cultural phenomena including martial arts which are misunderstood in modern history.

Key Words

문화적 변용, 소림사, 시물라르크, 문화현상, 무술, 포스트모더니즘, 오리엔탈리즘
Acculturation, Shaolin, Simulacres, Martial arts culture, Postmodernism, Orientalism

논문접수일: 2011. 01. 25.

심사완료일: 2011. 02. 27.

게재확정일: 2011. 03. 10.