

항저우 도시문화와 문화 창의산업

박 정 희*

<目次>

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| I. 항저우의 문화산업과 창조도시 | III. 항저우 장소 정체성과 문화산업 |
| II. 영상매체 속의 항저우 상상지리 | IV. 문화 창의도시로서의 항저우 |

I. 항저우의 문화산업과 창조도시

항저우(杭州)의 경항대운하(京杭大運河), 양저문화유적(良渚文化遺址), 남송황성유적(南宋皇城遺址), 과호교유적(跨湖橋遺址) 등은 오랜 세월 동안 주목받지 못하다가 21세기 들어서면서 집중적으로 개발되기 시작하여 항저우의 중요한 인문자원이 되었다. 8,000년의 과호교문화(跨湖橋文化), 5,000년의 양저문화(良渚文化), 2,230여 년의 도시건설사, 1,100여 년의 도읍사, 그리고 대운하문화(大運河文化), 강남수향문화(江南水鄉文化)와 전당강문화(錢塘江文化) 등은 현재 항저우의 중요한 문화자원이다.¹⁾ 또한 2011년엔 항저우 서호²⁾가, 2014년엔 대운하가 유네스코의 세계문화유산

* 경성대학교 강사

- 1) 周乾松, 〈杭州歷史文化遺產保護的思考與對策〉, 《城市觀察》 18호, 2012, 70-71쪽.
- 2) 20세기 초반 서호 주변의 경관은 전쟁을 겪으면서 대부분 훼손되었다. 중국 정부는 1952~1958년, 1976년, 1980년 세 차례에 걸쳐 서호와 관련해 대대적인 정비사업을 실시하였고 1982년 처음 선정한 44곳의 ‘국가중점 풍경명승구(國家風景名勝區)’의 하나로 지정하였다. 특히 1999~2003년 사이에 서호서진(西湖西進) 사업을 실시하여 황무지로 퇴화된 서호 서측 수면을 회복하였다.

으로 등재되었다.

항저우는 중화학공업, 지하자원, 항만자원, 기업자본 등이 부족한 도시이지만 문화 창의산업의 인재, 환경, 문화, 인문자원, 정책, 시장 등의 방면에서는 중국 타 도시에 비해 우월한 조건을 갖추고 있다. 항저우의 문화 창의산업은 21세기 초부터 시작되었는데, 처음엔 도시의 자발적인 움직임으로 시작되었으나 이후 정부 지원으로 추진되거나 정부 주도로 진행되어 가는 전형적인 유형이다. 2002년 항저우는 대규모의 도시개발을 시작하면서, 유럽 창의산업의 경험을 빌려 공서구(拱墅區) 운하 주변의 옛 공장건물과 창고 등을 예술가 공작실로 개조한 LOFT 49단지들을 조성했다. 이 단지에서 문화 창의산업을 시작하면서 항저우는 정부의 정책적 지원을 받게 되고 그 결과 산업적 효과가 발생하자 항저우 문화 창의산업의 규모는 더욱 확장되었다.

도시를 발전시키기 위한 새로운 패러다임으로 항저우가 내세운 문화 창의산업은, 하드웨어적 도시 발전 전략이 아니라 도시가 그동안 주목하지 않았던 소프트 파워에 주목하였다. 소프트파워는 창조산업, 창조계급, 네트워크 등에 의해 구성되었고 소프트파워의 창조적 역량이 도시 성장의 원동력으로 간주되었다. 이는 도시의 역사와 문화를 유지하고 보존함으로써 그 안에 살고 있는 사람들의 삶을 반영한 소프트웨어에 창조적 역량이 있음에 주목하는 새로운 패러다임의 도시 발전 전략이었다.

2007년 항저우시 제10차 당대회에서 시위원회, 시정부는 처음으로 명확하게 미래 도시발전의 전략 목표를 ‘전국문화 창의산업의 중심으로 만들자(全國文化創意產業中心)’로 설정하였고³⁾ 2009년 국무원(國務院)은 <문화산업진흥계획(文化產業振興規劃)>을 비준한다. 국무원은 2010년 정식으로

2007년 5월 8일 항저우 서호관광명승지는 국가 관광국에 의해 국가 5A급 관광구역으로 공식 지정되었으며 2008년 항저우 시정부는 <항저우 서호 문화경관 보호관리법>을 제정하여 서호경관을 관리하고 있다. 2011년 6월에는 중국 뿐 아니라 유네스코의 인정을 받아 세계문화경관유산으로 등재되었다.

3) 倪焱·劉丙孜·唐艷昕, 〈杭州市文創產業集聚現狀及趨勢調研—以之江文化創意產業園爲例〉, 《杭州科技》 2013年 第6期, 41-43쪽.

〈장강 삼각주지구 구역 계획(長江三角洲地區區域規劃)〉의 실시를 비준하고, 항저우를 “전국 문화 창의 중심”으로 건설하려는 계획을 선포한다. 항저우에서 문화 창의산업은 이런 시대적 흐름에 힘입어 중요한 사업항목으로 자리잡게 되었다.

항저우는 공업유산, 공업유적지, 역사문화건축 등 민가 등을 문화 창의 산업 지구로 개발하여 LOFT49 창의산업단지, SOHO 창의산업단지 등의 문화 창의산업단지로 조성했다. 또한 문화 창의산업이 10여 년 동안 진행되면서 항저우에는 다양한 분야가 영입되었다. 서계 창의산업단지(西溪創意產業園)는 유명한 작가, 화가, 영화감독 등을 영입하여 명인효과로 인한 선전효과를 톡톡히 거두고 있다.

2011년 10월, 항저우는 〈문화 창의산업 인재 대오 건립의 실행을 촉진하기 위한 의견(關於加快文化創意產業人才隊伍建設的實施意見)〉⁴⁾을 선언한다. 이에 따르면, 2015년까지 문화예술계의 지도자적 인물 100여 명을 영입하여 항저우의 문화 창의산업 인재 1,000여 명을 양성함으로써 항저우를 중국 국내외 문화 창의인들의 천국으로 조성할 계획이다.

항저우의 창의 문화산업은 이미 괄목할만한 성과를 거두고 있다. 2009년 항저우 송성여행발전회사(杭州宋城旅游發展股份有限公司)의 〈송성가무쇼(宋城千古情)〉는 “五個一工程獎”⁵⁾을 획득했다. 2009년 서울 드라마 어워즈에서 장편드라마 대상을 받은 〈중국왕사(中國往事)〉는 서계 창의산업 단지의 화책(華策)미디어그룹이 5000만 위안을 투자하여 만든 것이다. 화책(華策)미디어그룹은 중국 최대 규모의 매니지먼트사이자 중화권 영화드라마 제작보급을 전담하는 기업으로 성장했다. 2011년 개최된 제6회 ‘창의 중국·화해 세계(創意中國·和諧世界)’ 문화산업 국제논단에서 항저우 서계 창의산업단지는 호주의 시드니와 함께 전지구 문화산업도시 ‘창의 모범상’

4) 中共杭州市委辦公廳, 〈關於加快文化創意產業人才隊伍建設的實施意見〉, (市委辦發, 2011. 109号), <http://www.hangzhou.gov.cn>, 2011.10.28.

5) 五個一工程獎은 우수한 문예작품을 발굴하고 격려하기 위해 1992년부터 수여되기 시작한 상으로, 관할부처는 중국 중앙선전부(中共中央宣傳部)이다.

을 획득했다.⁶⁾

창조도시론의 대표적 이론가인 리처드 플로리다는 미국 주요 도시의 성장률을 조사하였다. 그 결과 특히 문화산업을 포함해 창조산업을 기반으로 하는 도시들의 성장률이 높았으며 이런 산업을 이끄는 창조계층이 모여 사는 도시가 미래 도시의 모델로 새롭게 주목받을 뿐만 아니라 성장의 원동력이 될 수 있음을 역설했다.⁷⁾ 창조도시론자들은, 도시 계획의 부문에서 첨단 도시, 국제도시라는 이름 아래에 대규모로 진행되는 각종 개발 계획이 도시발전에 결정적인 역할을 하지 않는다는 점을 공통적으로 지적하고 있다. 글로벌 스탠다드라는 이름으로 도시를 개발하는 이런 사업들은 오히려 도시의 경쟁력을 퇴보시키고 세계적으로 유사한 도시들을 양산함으로써 정작 역사와 문화에 기반한 개성 있는 도시에 비해 경쟁력이 떨어지는 결과를 낳는다고 비판한다. 전통과 역사, 문화에 기반을 두면서 그 도시만의 창조적 가능성에 주목하는 것이 도시에서 살아가는 사람들의 삶이나 창조 계층의 유인을 위해서도 필요하다는 주장인 것이다.⁸⁾

“지금까지 보아온 대로 창조도시론은 도시에 대한 새로운 세계관과 철학적 바탕에 근거를 두고 있다. 개발보다는 보존, 과도한 이상보다는 현실, 경제주의보다는 역사와 문화에 바탕을 둔 인문주의, 글로벌보다는 지역의 전통과 개성에 가치가 있음을 강조하고 있다.”⁹⁾ 열풍이라고 해도 과언이 아닐 정도로, 창조도시론은 항저우의 문화정책에서 하나의 트렌드가 되었다.

이 글에서는 창조도시로 급부상하고 있는 항저우¹⁰⁾가 지역의 역사와 문

6) 一言,〈文化產業國際論壇杭州西溪創意產業園獲獎〉, <http://www.china.com.cn/chinacity/> 2011.8.1.

7) 리처드 플로리다(이원호 외), 《도시와 창조계급》, 푸른길, 2008, 43-46쪽.

8) 사사키 마사유키·종합연구개발기구(이석현), 《창조도시를 디자인하라—도시의 문화정책과 마을만들기》, 미세움, 2010, 10-16쪽.

9) 이현식, 《성찰적 창조도시와 지역문화》, 글누림, 2012, 17쪽.

10) 현재(2014년 2월) 7대 창조산업 분야에서 41개 도시가 ‘유네스코 창조도시 네트워크’ 명단에 등재되어 있는데, 항저우는 공예 및 민속예술 분야로 올려져 있다. 그리고 등재된 중국도시로는 선전, 상하이, 베이징은 디자인 분야에, 청두는 음식 분야로 올려져 있다.

화자원을 활용한 대중매체와 문화산업 등에서 도시 항저우의 문화적 정체성을 어떻게 재구성해가지를 고찰할 것이다. 대중매체와 문화산업이 재구성하는 항저우 지역 형상은 일종의 의미화된 재현체이거나 상상지리의 구성물이다. 대중문화매체는 비단 물화된 반영만이 아닌 지식·권력·지리를 모두 포함하는 재구성을 시도한다. 미디어와 이미지들은 명시적으로 혹은 암묵적으로 정치적, 문화적 및 지리적 이데올로기를 내포하고 있다. 이에 따라 대중매체가 사용하는 각종 기호는 객관적 사회진실을 대체하는 기호의 진실이지만, 기호적으로 재구성된 각종 형상은 인식의 주요한 자원으로 작용한다. 기호적 연출을 통해 지역에 대한 이미지가 구성되고 그 결과 일종의 “상상적 지리(imaginative geography)”¹¹⁾가 생산된다.

항저우 지역 형상 역시 미디어와 이미지들을 통해서 ‘재현된’, ‘가공된’ 혹은 ‘상상된’ 지리로 구성될 수 있다. 이 글은, 대중매체와 문화산업에서 재구성된 항저우의 장소경관, 도시부호, 문화콘텐츠를 분석함으로써 지역성과 지역문화 콘텐츠의 관계, 지역화와 지구화의 역설적 관계 등에 대해 고찰함으로써 문화 창의도시로서의 항저우를 살펴보고자 한다.

II. 영상매체 속의 항저우 상상지리

양위엔잉(楊遠嬰)은, 중국 백년의 영화사를 살펴보면 지역의 각기 다른 경관은 이미 영화미학으로 발전되었다고 말했다.¹²⁾ 항저우를 배경으로 한 영화에서 이 도시의 독특한 경관은 서호(西湖)에서 시작된다. 《杭州市電影志》에 의하면 1923년 商務印書館影喜戲部에서 최초로 서호를 배경으로 무성영화 〈좋은 친구(好兄弟)〉를 만들었다.¹³⁾ 항저우 출신의 감독 선

11) 마이크 크랭·나이절 스리프트(최병두), 《공간적 사유》, 에코리브르, 2013, 520쪽.

12) 楊遠嬰, 《電影學筆記》, 南京, 江蘇教育出版社, 2009, 135쪽. “检视电影百年历史, 富于地域风景的不同银幕造型已成为电影的美学内容构成。”

13) 李建國等, 《杭州市電影志》, 杭州出版社, 1997, 306쪽.

시링(沈西苓)의 <어부의 딸(船家女)>(1935)은 서호를 배경으로 한 고전적인 텍스트다. 뤼반(呂班)의 <사소한 예의범절에 구속되지 않는 사람(不拘小節的人)>(1956)도 <어부의 딸(船家女)>과 같이 항저우 서호와 그 주변 보속탑(保俶塔)의 원경 등 풍경을 영화에 전시한다. 신시기의 중국영화도 항저우 경관을 재현할 때 서호를 그 중심에 두었다. 중수황(中叔皇)의 <천국의 성연(天堂盛宴)>(1987)은 서호의 아름다운 경관과 미식을 주제로 신시기 항저우의 도시경관을 표현했다. 주인공이 재료를 수집하고 식단을 제작하는 과정에서 “단교잔설(斷橋殘雪)”과 “뇌봉석조(雷鋒夕照)” 등 서호 10경이 등장한다.

베이징, 상하이 등을 다룰 때 영화가 중점을 두는 것이 현대도시적 경관이라면, 서호를 중심으로 구성되는 항저우 영화서사는 자연경관과 생태미학을 전면에 전시했다. 예를 들어 영화 <원앙·호접(鴛鴦·蝴蝶)>에서 남자 주인공 아친(阿秦)은 베이징과 항저우를 왕래하면서 두 도시의 서사를 병렬적으로 전개한다. 베이징의 서사는 높은 빌딩과 변화한 도로를 배경으로 전개되는 데 반해 항저우의 서사는 서호 주변의 풍경을 담아낸다. 백여년의 중국 영화사에서 영화 속의 항저우는 자연풍경과 인문경관이 어우러진 도시로 표현되었다. 그리고 이러한 지역 영상은 현재 도시 항저우를 체험하고 그 문화를 표현하는 전형적인 방식을 만들어냈다.

그런데 21세기에 들어 도시화가 가속화되자 항저우는 전통경관과 현대적 경관을 병치하는 시각적 형태를 취하는데, 이런 양상은 항저우 영상 공간에 다양성을 제공한다. <쉬즈 더 윈(非誠勿擾)>(馮小剛, 2008), <대지진(唐山大地震)>(馮小剛, 2010), <원앙·호접(鴛鴦·蝴蝶)>(嚴浩, 2005), <위험한 게임(棒子老虎雞)>(王光利, 2007), <A면B면(A面B面)>(寧瀛, 2010), <빠링허우(80'后)>(李芳芳, 2010), <사랑의 기억(重來)>(王超, 2011), <백만거악(百萬巨鱗)>(林黎勝, 2012) 등이 그 예다. 이 영화들은 항저우의 자연경관의 아름다움을 담거나 항저우의 초지역적 도시 경관을 표현하는 등 항저우의 다양한 형상을 표현하였다.

<원앙·호접>, <빠링허우> 등에서 서호는 여전히 항저우를 상징하는 역

할을 한다. <원앙·호접>의 경우, 홍콩 감독 옌하오(嚴浩)는 아예 서호를 훑는 것으로 영화를 시작한다. 카메라는, 안개비가 내리는 장교(長橋)에서 출발하여 샤오위(小語)가 우산을 들고 서호를 응시하는 모습을 지나 멀리 보이는 뇌봉탑으로 천천히 이동한다. 나아가 영화는, 안개비가 내리는 강남(江南)의 풍경을 이별과 만남이 진행되는 공간적 배경으로 삼는 중국 문화전통을 그대로 반복한다. 영화는 샤오위와 남자 주인공의 만남→사랑→이별→재회를 메인플롯으로 삼고 있는데, 이 서사는 단교(斷橋), 서호(西湖), 뇌봉탑이라는 공간 위에서 진행된다. 항저우 아가씨 샤오위는 베이징의 아친(阿秦)과 함께 서호에서 배를 타면서 서호에 대해 이야기하는데, 이는 서호에 대한 감독의 인상을 대변한 것이다.

서호 그 자체가 하나의 신화다. 이곳의 모든 건축물에는 지난 옛일이 각 인되어 있다. 건축물 대부분이 몇백 년, 심지어는 천 년이 넘었다. 과거, 현재, 미래가 공존하며 진실한 이야기와 오래된 전설이 동일한 공간에 더 붙어 존재한다. 서호는 시공간을 초월한 환상의 세계다.¹⁴⁾

샤오위가 흥미진진하게 서호의 낭만과 신기함에 대해 이야기하는 동안, 화면은 고대(古代) 시기의 단교(斷橋), 백제(白堤) 등을 배경으로 백낭자(白娘子), 허선(許仙), 소소소(蘇小小), 양산백(梁山伯), 축영대(祝英臺) 등의 시공을 초월한 사랑을 재현한다. 이로 인해 서호는 이곳에서 우연히 만난 샤오위와 아친 사이의 현대의 사랑과 고대의 사랑이 교차하는 공간이 된다. 동시에 “과거와 현재와 미래가 공존하며 시공간을 초월하는 환상의 세계”라는 샤오위의 설명을 영화적 진실로 구현해낸다.

서호에 이어 항저우 경관을 재현하는 데 동원되는 것은 서계(西溪)다. 펑샤오강(馮小剛)의 <쉬즈 더 윈(非誠勿擾)>은 항저우 서사의 새로운 기점

14) 嚴浩, <鴛鴦·蝴蝶>, 2005. “西湖本身就是一个神话, 这里的建筑物全是有典故的, 大部分有几百年, 甚至上千年的历史, 过去、现在、未来都同时共处, 真实的故事和古老的传说都挤在同一个空间, 西湖是一个超时空的魔幻世界。”

으로 서계를 삼으면서, 항저우를 낭만적이고 역사문화가 풍부한 곳으로 그려낸다. 영화는 여행안내자라는 방식을 통해 서계에 대해 언급한다. 여행안내자는 “서계, 남겨두었다(西溪, 且留下)”라는 송조 황제의 전고를 들려준다. 북송(北宋)의 고종(高宗)은 금의 침입으로 인해 당시의 수도 카이펑(開封)을 떠나 항저우로 피난을 오게 되는데, 서계의 아름다움에 취해 이곳에 황궁을 건설하려고 하지만 경비의 부족으로 이를 이룰 수 없자 그 아쉬움에 “서계, 남겨두었다”고 말한다. 황제의 이 말은 서계에 오랜 세월 전해진다. 영화는 황제의 시적인 전고를 통해서 항저우의 낭만성과 역사성을 부각한다. 그리고 “외부의 사람들은 항저우라고 하면 먼저 떠올리는 곳이 서호다. 그런데 항저우 시내에서 5km 거리에 있는 지금도 여전히 보기 드문 생태습지를 보유하고 있는 이곳은 잘 모른다. 바로 국가급 습지공원인 서계습지다”¹⁵⁾라며 서계의 존재와 의미를 재삼 강조한다.

전통적인 자연적 경관이 항저우의 고전적 기억이라면, 현대화된 도시 경관 즉 도시 현대성은 영화에 새로운 공간적 제재와 상상력의 동력을 제공한다. <위험한 게임(棒子老虎雞)>, <결혼의 함정(婚禮2008)> 등의 영화는 항저우를 현대적이고 문명화된 도시 이미지로 재현한다. 이런 영화들은 항저우의 변화한 중심가, 별장, 고급차 등 현대적인 소비 이미지로 영화 장면을 채운다. 나아가 항저우는 역동적인 초국적 도시로 표상되기도 한다. 영화 <위험한 게임>은 첫 장면에서 항저우 가화 국제상무중심(杭州嘉華國際商務中心)의 사무실에서 주인공 왕후(王虎)가 국제무역 업무를 추진하는 모습을 담으며, 호화별장을 통해 그의 현대적인 생활양식을 담아낸다. 평샤오강의 <대지진(唐山大地震)>에서 일자리를 찾아 항저우로 온 불구자인 팡다(方達)는 영화 초반에는 인력거를 끄는 하층민이지만 어느 순간 별다른 설명 없이 갑작스레 신부호계층으로 상승한 인물로 변모한다. 항저우는, 재난지역인 탕산(唐山)에서 이주해온 그가 몇 년 만에 부자가

15) 馮小剛, <非誠勿擾>, 2008. “外面的人一提到杭州, 首先想到的就是西湖, 却不知道, 就在杭州市区距离西湖仅有五公里之遥的地方, 至今仍保留着一片罕见的次生态湿地, 它是第一个国家级湿地公园, 名叫西溪湿地。”

되어 ‘항저우 드림(杭州夢)’을 이룰 수 있는 도시인 셈이다.

이 영화들은 높은 빌딩숲과 화려한 네온사인, 자동차의 행진 등을 제멋대로 조합하고 부각하는 모자이크 방식으로 항저우의 변화한 현대적 도시경관과 거리를 자극적으로 재구성한다. <위험한 게임>에서 차오방(僑邦)은 여자 친구 탕탕(糖糖)을 데리고 신의방(信義坊)에서 하방가(河坊街)로 이 후 다시 단교(斷橋)로 이동하고, 호빈 국제명품거리(湖濱國際名品街)를 거쳐 마지막에는 전당강(錢塘江) 맞은편의 빈강구(濱江區)로 부유하듯 돌아간다. 영화는 이런 방식의 이동을 통해 항저우의 주요한 중심거리와 문명화된 도시경관을 남김없이 보여준다.

이와 유사하게 <대지진(唐山大地震)>도 항저우의 거리를 재구성하여 현대화된 도시 이미지를 생산하려 한다. 원래 소설 원작¹⁶⁾이 배경으로 삼은 공간은 상하이와 복단대학(復旦大學)인데 영화감독은 공간적 배경을 항저우와 절강대학(浙江大學)으로 바꾼다. 영화는, 팡땡(方登)의 양부가 팡땡을 보려오는 장면에서 항저우의 거리와 절강대학의 경관을 배경으로 배치한다. “이런 순식간에 지나치는 도시의 면모를 묘사하는 영화는 기록영화의 수법으로 거리문화와 도시풍경의 다양한 장소를 잡아넣는다. 그 서술기법은 대도시의 지리학, 광장의 동태 및 도시경관의 지리를 복제한다.”¹⁷⁾

이런 영화가 부각하는 것은 일련의 현대적 의식주, 일, 오락 등 현대도시에서 보편적인 파편화된 인식이다. 도시의 현대성을 몽타쥬 방식으로 배치할 때 도시와 개인 사이의 서사적 기억은 삭제되고 내밀한 관계의식은 붕괴된다. 평범한 시민의 개인적 감성에 대한 탐구가 포기되면서 인물의 내면이 재구성하는 도시와 자아 사이의 중층적인 연결망 또한 제거되는 것이다.

16) 張翎, 《余震》, 華東師範大學出版社, 2009.

17) 大衛·克拉克(林心如等), 《電影城市》, 台灣, 桂冠圖書股份有限公司, 2004, 62쪽. “這些描述瞬逝、全景的都市視野的電影, 運用紀錄片的手法, 插入了街頭文化與城市風景的諸多段落。其敘事手法複製了大都會的地志學, 廣場的動態, 以及城市景觀的地理。”

항저우를 현대적 도시로 재현하는 영화들은 항저우의 지역정체성과 지역문화 그리고 역사성을 외면하고 있다. 이런 영화가 재현하는 도시는 생동적인 현실공간이 아니라 보편적이고 평면적인 부호로서의 도시일 뿐이다. 도시공간의 변별성을 형상화하는 데 관심을 두지 않고 여느 다른 도시에서도 발견할 수 있는 정형화된 이미지만을 탐닉할 때, 영화적 서사와 이미지는 공간과의 조화에 실패할 수밖에 없다. 이 영화들은, 항저우라는 개별적인 공간을 재현한 것이 아니라 현대성이라는 자동화된 감각으로 인해 지극히 보편적이고 추상화된 공간을 소비하고 있을 뿐이다.

한편, 항저우를 베이징, 상하이와 대비되는 비주류도시의 상징적인 도시로 해석하는 영화들이 있다. <A면B면(A面B面)>, <저주(詛咒)>(李虹, 2005) 등의 영화는 서호, 서계 등 항저우의 대표적이고 상징적인 공간을 외면할 뿐만 아니라, 항저우의 세속성과 현대적 신화를 해체한다. 그리고 이것들을 음탕하고 오래된 건물, 퇴락한 실내공간구조로 이루어진 도시공간으로 대체함으로써 지역 공간의 허상적 특성들을 제거하려 한다.

<A면B면>은 제목이 암시하듯 현대성의 다양한 면모를 폭로한다. 영화 시작지점에서 항공촬영한 항저우는 일반적인 도시의 모습과 확연히 다르다. 흔들리는 화면에 담긴 도시의 전모는, ‘인간천당(人間天堂)’의 아름다움보다는 회색 위주의 음울하고 어두운 분위기인의 전강신성(錢江新城), 전강대교(錢江大橋)를 그것도 분별하기 어려운 형태로 제시한다. ning의 영화가 의도하는 것은 지역정체성이나 문화적 특성이 제거된 공간기호, 도시 현대성의 부각이라 할 수 있다.

리홍(李虹)의 공포영화 <저주(詛咒)>는 지역정체성이 제거된 도시공간의 익명성을 부각한다. 영화에서 주요한 공간은 절강대(浙江大)의 오랜 숙소이다. 감독은 의도적으로 서호로 상징되는 이 도시의 대표적인 공간을 외면하고 항저우의 특징이 아닌 건축을 택해 지역 구분을 모호하게 했다. 감독의 의도는 공포감을 강화하기 위한 음울한 분위기와 주변인들을 효과적으로 형성하는 것이었다.

21세기에 들어서면서 펑샤오강(馮小剛), 리팡팡(李芳芳) 및 북상(北上)한

홍콩 감독 옌하오(嚴浩), 류진웨이(劉鎮偉) 등은 각기 다른 시선으로 항저우 인상과 상상, 역사와 현실을 시각화했다. 그들은 자신의 항저우 생활과 독특한 감성에 의지해 항저우의 성격을 다층적으로 생산해냈다. 각자의 시선과 미학에 의해 항저우의 시공간적 성격과 문화적 의미는 굴절되고 항저우 도시문화정체성은 다양하게 영향을 받으며 재구성된다. 항저우 지리상상의 굴절은 어떤 의미에서는 “비본토 감독의 타자적 시선과 타성의 담론에 의한 것이다”.¹⁸⁾ 즉 항저우 영상 제작의 배후주체는 집단무의식적 타자이다. 이런 항저우 영상은 본질적으로 외래 경험에 의지해 현지를 재발굴하는 도시서사이다. 도시를 외부의 시선과 내부적 관점이 충돌하고 결합하는 현장이라 한다면, 내부적 관점을 삭제한 채 외부적 시선만으로 공간을 재해석하는 것은 폭력적인 근대적 주체의 태도 바로 그것이라 할 수 있다. 이때 관객인 항저우의 원주민들은 제거하고 개편해야 할 대상으로 물화되며 자신의 생활공간으로부터 소외되는 경험을 하게 된다.

이런 점에서 절강(浙江)성 현지제작 영화인 샤오핑(肖風)의 <세세청명(歲歲清明)>(2011)은 주목할 만한 작품이다. 이 영화는 상업영화의 특성인 현대도시 경관의 화려한 전시 대신에 항저우의 다원(茶園) 등을 지역서사의 골격으로 삼았다. 감독은 “인이바이(尹逸白)와 아민(阿敏)을 통해 항저우인의 강인한 정신과 항저우 도시 기호를 표현”하고자 했다.¹⁹⁾ 이 영화는 항저우의 흔적이 가득한 영화이다. 항저우 출신의 감독과 연기자가 항저우에 관한 이야기를 항저우 방언으로 전달한다. 영화는 항일전쟁시기 영웅적인 서사를 통해 외양적인 부드러움 속에 내재된 강인한 항저우의 정신을 그린다. 또한 평범한 인물의 운명을 통해 항저우의 다도와 인륜, 자연의 법칙 사이의 관계를 모색했다. 이 영화는 “항저우의 완곡하고 함축적인 미를 묘사하지만 더 중요한 것은 항저우인의 강인한 정신(杭铁头)을 널리 알리고 있다”는 점이다.²⁰⁾

18) 張勇, 〈杭州影像的某種傾向〉, 《北京電影學院學報》 2013年 第2期, 61쪽.

19) 王一川, 〈陽剛本從陰柔來——看〈歲歲清明〉〉, 《電影藝術》 2011年 第5期, 48-49쪽.

지역정체성을 화석화된 기원·실체로 신성화하던 경향이, 현대도시 문명에 대한 낭만적이고 정형화된 찬사를 거쳐 그리고 폭력적인 외부적 시각을 극복하면서 내부 주체적이고 역동적인 도시문화 재구성 경향으로 전환하고 있다. 이 같은 변화는 일방적인 국가중심주의에서 이제 막 지역을 재발견하고 있는 중국 전체의 변화와 연동된 것으로 보인다.

Ⅲ. 항저우 장소 정체성과 문화산업

지역사회의 역사와 문화를 예술적으로 활용한 문화 창의산업은 고부가가치 산업으로 산업연관 효과가 크고, 고용창출과 관광산업의 발전, 지역 이미지 개선 등의 이익을 가져온다. 이는 지역의 문화상징을 강화하여 타 도시와의 차별성을 만들어내고, 동시에 지역문화산업을 성장시킨다. 특히 관광산업이 풍경과 역사를 단순히 구경하는 관광에서 직접 체험하는 체험 여행으로 점차 전환되는 시기이기에 중국의 지방정부에서는 문화산업에 대형투자를 하고 있다.

항저우는 장소신화(place-myth)²¹⁾라는 중요한 요소를 갖추고 있다. 지역의 민간전설과 문화상징을 활용하여 연출한 〈인상서호(印象西湖)〉와 〈송성가무쇼(宋城千古情)〉는 지역을 대표하는 문화산업이다. 이런 문화콘텐츠기획에서 지역은 “의도적으로 문화와 역사를 하나의 패키지로 묶어서 기획하고 판매”²²⁾한다. 더구나 항저우 시정부의 지원으로 만든 〈인상서호〉와 〈송성가무쇼〉는 시정부와 민영문화기업이 결합하여 투자한 결과물이다. 이는 “정부투자자와 민영 문화기업 결합구조”²³⁾라는 새로운 중국 문화산업의 구조를 형성해가는 중요한 지표라는 의미를 가지고 있다.

20) 趙若好, 〈淺論影像內的杭州——以影片〈歲歲清明〉爲例〉, 《大眾文藝》 2013年第20期, 178쪽.

21) 원도연, 《도시문화와 도시문화산업전략》, 한국학술정보, 2006, 62쪽.

22) 같은 책, 65쪽.

23) 찰스 랜드리(임상오), 《창조도시》, 해남, 2005, 15쪽.

최근 중국의 지방정부와 민영기업은 관광자원의 중요성을 인식하고 관광매력물의 콘텐츠화와 홍보를 다양한 방식으로 시도하고 있다. 그 일환으로 베이징 인상 창신 예술발전유한공사(北京印象創新藝術發展有限公司)의 장이머우(張藝謀), 왕차오거(王潮歌), 판위에(樊躍) 등 감독들에게 의뢰하여 지역의 경관과 정체성·전설 등을 새로운 형식으로 시각화하고 무대화한 ‘인상 시리즈(印象系列)’²⁴⁾를 개발했다. 인상 시리즈는 지역의 실제 경관을 공연 무대로 삼고 지역의 역사와 전설을 관광자원화하는 연출 방식을 택했다. ‘인상 시리즈’의 대표작 중 하나인 <인상서호>²⁵⁾는, 항저우의 장소신화를 가진 서호의 자연경관을 무대로 삼아 지역의 민간전설을 각색한 실경(實景)산수 공연이다. <인상서호>는 지역성을 상징하는 공간 자체의 매력과 압도적인 규모 무대와 지역서사를 자랑한다. 이 공연은, 서호라는 자연경관과 서호를 주위에 농축되어 있는 인문경관을 재현하기 위해 과학기술을 적극적으로 활용함으로써 ‘서호우(西湖雨)’라는 유명한 경관을 시각화한다.

판위에(樊躍)는 <인상서호>의 연출방식에 대해, “실제 산과 호수에서 펼쳐지는 행위의 시각적 효과는 언어보다 강하다. 이런 공연은 연출이 아닌 실제 행위다. 하늘, 물, 인간 사이의 행위가 시각화된다. 사람과 자연예술이 융합하여 일체에 도달한다”²⁶⁾고 고평하였다. <인상서호>는 서호의 역

24) <인상시리즈(印象系列)>는 장예모가 총감독을 담당하는 대형 실경공연 시리즈이다. 2004년 <인상유삼저(印象劉三姐)>가 나오자마자 큰 성공을 거두자 이후 <인상려강(印象麗江)>(2006), <인상서호(印象西湖)>(2007), <인상해남도(印象海南島)>(2008), <인상대홍포(印象大紅袍)>(2010), <인상푸뵈(印象普陀)>(2010), <인상 우룽(印象武隆)>(2011) 등 7개 실경 관광공연이 연쇄적으로 상연되었다. <인상 시리즈>는 현재 중국에서 가장 성공한 실경공연 시리즈라 할 수 있다.

25) <인상서호>는, 베이징올림픽 개막식을 맡은 세 명의 감독 장이모우(張藝謀), 왕차오거(王潮歌), 판위에(樊躍)가 창작한 문화생산물로 매일 밤 서호에서 공연된다. 주제곡 <印象西湖雨>는 세계적인 음악가 키타로가 작곡을 하고 가수 장징잉(張靚穎)이 불렀다.

26) 張玉玲·王齊國, <“印象系列”, 打造文化產業的中國品牌>, 《光明日報》2010. 2.24. “实景山水演出中, 行为、视觉要大于语言。这种演出, 不是话剧, 是拿行为, 拿天、水、人之间来做视觉演出, 达到人与自然艺术化地融为一体。”

사문화와 현대예술이 유기적으로 결합된 작품으로 사람과 자연의 조화로 온 발전까지 주목하게 만든다는 평가를 받는다. <인상서호>를 포함한 인상 시리즈는 “당대 중국문화콘텐츠 산업에서 가장 각광받고 있는 콘텐츠 중 하나”로 평가받고 있으며,²⁷⁾ 문화산업 측면에서 인상 시리즈의 가치를 조명하는 논문²⁸⁾들도 많이 제출되고 있다. <인상서호>는 서호의 문화적 가치를 재조명하는 동시에 항저우의 형상을 재구성하여 전파하는 중요한 매체로 기능하고 있다.

항저우의 지역사와 민간전설을 예술적이고 상업적인 방식으로 무대화한 대형 가무쇼인 <송성가무쇼(宋城千古情)>²⁹⁾는 고도(古都) 항저우의 지역 문화를 재현한 송성(宋城) 테마파크의 대표적인 공연예술작품이다. <송성가무쇼>는 신석기 시대의 양저(良渚)문화, 찬란한 남송황궁(宋皇宮)문화, 영웅 악비(岳飛)장군, 양축(梁祝)과 백사전(白蛇傳) 등 항저우의 역사문화와 인문자원의 정수를 고도로 응집하여 활용한 문화콘텐츠이다. <송성가무쇼>의 최초의 형식은 노천공연이었으나 2003년 <송성가무쇼>의 극장이

27) 신춘호, <장이머우식(印象計劃)의 성공요인과 한국형<실경산수공연>의 가능성 탐색>, 《글로벌문화콘텐츠》 5호, 2010, 168쪽.

28) 안창현, <중국 대형실경공연(實景公演)—임프레션 시리즈(印象系列)의 문화산업적 가치연구>, 《인문콘텐츠》 19호, 2010; 車傑蓮, <區域旅遊資源的形象化傳播——以“印象西湖”為例>, 《新聞研究導刊》 2012年 第7期; 王林, <從創意到對話再到生意: 以〈印象西湖〉為個案談創意產業>, 《視聽縱橫》 2011年 第4期.

29) <송성가무쇼>는 항저우의 역사문화, 신화전설과 민간 이야기인 <白蛇傳>, <梁祝>과 악비항금(嶽飛抗金) 등을 중심으로 항저우 지역 민속문화와 남송역사를 담았다. 쇼의 구성은 다음과 같다. 序 <양저지광(良渚之光)>: 8천 년~5천 년 전 신석기시대의 문명을 재현. 제1막 <송궁연무(宋宮宴舞)>: 항저우를 도읍으로 한 남송시대의 번영을 다룬 <佛光普照>, <後宮佳麗>, <霓裳羽衣>, <異域風情>, <阿裏郎>, <燈月交輝>. 제2막 <용맹한 군대(金戈鐵馬)>: 민족영웅이었던 악비의 영웅적 면모를 형상화한 <盾劍之舞>, <金兵攻城>, <戰火連天>, <千裏尋夫>, <仰天長嘯>, <滿江紅>. 제3막 <서자전설(西子傳說)>: 항저우의 아름다운 전설을 다룬 <美麗西子>, <白許相會>, <情牽斷橋>, <水漫金山>, <雷峰塔>, <十八相送>, <夢繞梁祝>, <梁祝化蝶>. 제4막 <매력 항저우(魅力杭州)>: 현재의 항저우를 그린 <采茶舞曲>, <情定湘湖>, <曼妙江南>, <千古傳情>. 이 쇼는 라스베가스의 'O' 쇼, 프랑스의 몰랭루즈 쇼와 함께 '세계 3대 쇼'라 불린다.

준공되면서 300여 명의 연기자로 실내공연을 하게 되었다. <송성가무쇼>는 매월 소품 수정과 매년 대품 수정하는 것을 원칙으로 하는데 2007년에는 공연 내용을 대폭 수정하고 무대 구조를 변경했다.

이 쇼를 관리하는 항저우 송성 여행 발전주식 유한회사(杭州宋城旅游發展股份有限公司)는 5회 연속 “전국문화기업30강(全國文化企業三十強)”을 획득하였으며, 중국 최대의 민영여행투자집단으로 가장 성공적인 문화산업 구조를 정립한 송성(宋城)그룹³⁰⁾에 속해 있다.

<인상서호>와 <송성가무쇼>에서 항저우의 민속, 전설, 역사와 지역문화는 기존 스토리와는 다른 방식으로 전개된다. 지역사와 지역 전설은 공연의 지역성을 강화하고 지역 이미지를 구성하기 위한 매개로 활용된다. 중요한 것은 지역사와 전설의 현대적 무대화, 즉 지역의 전통문화를 단순히 재현하는 것이 아니라 핵심 모티브를 다양하게 연출하여 시각적 효과를 강화함으로써 전통문화의 현대화를 시도하는 것이다. 지역사와 문화에 융해되어 있는 지역적 정체성을 현대적인 방식으로 무대화함으로써, 항저우에 대한 상상적 이미지를 확고한 것으로 시각화하는 동시에 현재의 항저우를 전통과 현대가 조화된 도시로 재구성하는 것이다. 지역 이미지를 대표하는 서호와 송성테마공원에서 지역의 대표적인 민간전설과 문화상징을 공연에 적극 활용함으로써 독특한 지역 정체성과 현대적인 도시 이미지의 결합을 시도하고 있는 셈이다.

항저우 시정부는 관광객을 24시간 더 머무르게 하면 항저우 시의 수입이 100억 위안이 증가한다면 항저우 관광의 ‘241 프로젝트(241工程)’를 선언한다.³¹⁾ <인상 서호>와 <송성가무쇼>는 관광객이 하루 밤을 더 머무는 데 상당한 영향을 끼침으로써 항저우의 관광산업에 기여하고 있다. <인상서호>는 1억 위안을 투자하여 2007년 3월 첫 공연을 시작하였는데, “2008년의 공연 수익은 2700만 위안, 2009년에는 4300만 위안, 2010년에는

30) <http://www.songcn.com> 宋城集團.com 참고.

31) 車傑蓮, <區域旅遊資源的形象化傳播——以“印象西湖”為例>, 《新聞研究導刊》2012年 第7期, 35쪽.

6000만 위안으로 3년이라는 단기간에 실제수익을 획득하게 된다.”³²⁾ <송성가무쇼>는 1997년부터 공연이 시작되었다. 성수기에는 하루 10회 공연을 하면서 매년 1,300여 회 공연을 하였다. 10여 년 동안 공연 횟수는 16,000여 회에 이르렀으며 총관객수는 4,800여만 명에 달했다. 이 숫자는 세계에서 가장 많은 공연 횟수와 관객 수이다.³³⁾ 뿐만 아니라, <인상서호>과 <송성가무쇼>는 각각 500여 명과 300여 명의 연기자를 필요로 하여 지역경제의 발전과 동시에 연기자의 취업 문제를 해결하는 데도 기여했다.

대중매체의 묘사, 재현, 평가는 도시와 그 지역민에 대한 인식, 관점과 태도에 효과적으로 영향을 미친다. 대중매체의 허구적인 기호는 도시에 내재되어 있는 경관과 문화자원을 기반으로 할 때 진실성(reality)을 확보한다. <인상서호>와 <송성가무쇼>는 지역의 경관과 문화자원을 활용함으로써 항저우의 문화브랜드로 부각되었고 항저우 문화창의산업의 최고의 문화생산품이 되었다. 동시에 <인상서호>와 <송성가무쇼>는 내용면에서 고정적인 서사를 반복하지 않고 지속적으로 변화를 모색하고 있다. 지역의 경관과 문화자원이 도시정체성을 고정불변의 그 무엇으로 폐쇄시키는 쪽으로 활용되지 않고, 지역 경계와 국가 경계를 초월하여 보편성과 일반성을 획득하는 기반으로 활용되고 있다. 항저우 특유의 서사와 독특한 미학을 재구성하고 국가사가 아닌 지역사와 지역문화를 함축적으로 융해시켰을 뿐만 아니라, 지역화와 전지구화 간의 역설을 재구성하려 노력했다. 이런 문화창의산업의 의미는, 항저우 지역정체성을 내장한 지역 서사를 보편적 서사로 변환하려 노력함으로써 중국이라는 국가와 글로벌 차원에서도 수용 가능한 작품을 생산하는 풍토를 조성했다는 데 있다.

이런 문화창의산업은 항저우 시위원회(杭州市委), 시정부(市政府)가 내세우는 ‘동양의 휴가도시, 품격 있는 생활 도시(東方休閒之都, 品質生活之

32) 같은 논문, 36쪽.

33) <宋城千古情>, <http://baike.baidu.com/> 2014.9.16.

城)’, ‘국제관광대도시(國際旅游大都市)’로서의 문화 창의도시 항저우 건설에 기여하고 있다.

IV. 문화 창의도시로서의 항저우

도시의 문화 창의산업이 성공하기 위한 조건은, 먼저 도시 고유의 문화 전통과 자연환경을 현대적인 시점에서 읽어내고 재평가, 재편집하여 독자적인 콘텐츠를 확립하는 것이다.³⁴⁾ 고유의 역사와 인문자원, 문화경관이 풍부하고 자연경관이 아름답다는 점에서 항저우는 문화 창의도시로서의 잠재력을 지닌 도시다. 항저우 시정부는 도시 이미지를 재구축하고 도시 지명도를 높이기 위해 항저우를 ‘영화의 촬영지’로 적극 활용하는 방안을 추진하고 있다. 이에 따라 항저우 도시 경관을 문화적 몽타주, 문화적 다큐멘터리의 원료로 활용한 <쉬즈 더 원(非誠勿擾)>, <대지진(唐山大地震)> 등의 영화와 드라마가 많이 제작되었다.³⁵⁾ 영상매체들은 항저우의 지역사와 지역설화를 서호나 서계 등의 전통적이고 특징적인 공간 위에서 전개해냈다. 이후 보편적인 도시의 현대성으로 항저우를 재해석하는 과정을 지나 외부인의 일방적인 시선으로 도시의 이면적인 공간을 강조하기도 하였다. 그리고 도시의 독특한 정체성을 현대적인 시선으로 재해석하는 영상매체를 생산하기에 이르렀다. 장소신화와 자연경관을 활용한 <인상서호>, 역사문화를 재현한 <송성가무쇼> 등의 공연예술도 항저우의 자연과 역사를 현대적인 문명과 결합시켜 새로운 도시 정체성을 구축하고 도시의 지명도를 고양하는 데 일조하고 있다.

항저우의 문화 창의산업은 21세기 초부터 시작되었는데, 처음엔 도시의 자발적인 움직임으로 시작되었으나 곧 중앙정부의 정책적 지원도 큰 몫을

34) 사사키 마사유키·중합연구개발기구(이석현), 《창조도시를 디자인하라—도시의 문화정책과 마을만들기》, 미세움, 2010, 357쪽.

35) 王夏斐, <史上首部杭州電影《歲歲清明》上映>, 《杭州日報》 2011.5.26.

차지했다. “十二五”(2011—2015年)시기³⁶⁾ 향저우는 문화 창의산업의 발전에 중점을 둔다는 계획을 실행하기 시작했다.³⁷⁾ 그 후 중국 중앙정부, 절강성 위원회가 중대한 정책³⁸⁾을 표명함으로써 향저우시는 문화 창의산업 발전에 유리한 전략적 기회와 정책적 공간이 주어지게 된다.

향저우의 문화 창의산업은 경제발전의 새로운 원동력으로 급부상하면서 GDP에서 차지하는 비율을 높여가고 있다. 2012년의 경우, 향저우 문화 창의산업 규모는 1,060억 위안으로 증가하여 시 전체 GDP의 13.59%를 차지했다.³⁹⁾ 2013년 타이완 아태문화 창의산업협회(臺灣亞太文化創意產業協會)에서 발표한 <2013年兩岸城市文化創意產業競爭力調查報告>에서 향저우는 중국과 타이완 양안 42개 도시 중에서 베이징, 상하이, 타이베이 다음인 4위를 차지했다.⁴⁰⁾

21세기에 들어 향저우시는 역사적 장소인 남송어가(南宋御街), 하방가(河坊街) 등 역사문화거리를 재정비하고, 8,000년의 과호교문화(跨湖橋文

36) “十二五”계획 요강 혹은 十二五(十二五規劃)는 ‘중화인민공화국 국민경제와 사회 발전을 위한 2011년~2015년 5년의 12개의 계획 요강’의 약칭으로, 2010년 10월 초안이 인민대회의 심의를 거쳐 2011년 5월에 발표한 계획이다.

37) 汪天韻, 〈杭州市“十二五”文化創意產業發展規劃〉, 《杭州市文化創意產業辦公室》, <http://shcci.eastday.com/eastday/> 2013. 5. 20.

38) 중국 중앙정부는 제17회 중앙위원회 제6차 전체회의(2011.10.15.~18)에서 발표한 문건 〈中共中央關於深化文化體制改革、推動社會主義文化大發展大繁榮若幹重大問題的決定〉에서 “문화산업의 발전을 가속화하고, 문화산업이 국민경제의 중심 산업이 되도록 추진한다”는 내용을 명확하게 제기한다. 이에 호응하여 중국 절강성 위원회는 제12회 10차 전회에서 〈中共浙江省委關於認真貫徹黨的十七屆六中全會精神、大力推進文化強省建設的決定〉을 통과시키고, 향저우시 전체 부서는 문화강성화 작업에 들어간다. 그리고 〈浙江省文化產業發展規劃 2010~2015〉와 〈杭州市國民經濟和社會發展第十二個五年規劃綱要〉(2011)을 통해 향저우시를 절강성 문화산업의 핵심으로 규정하고 이를 적극 지지할 것을 표명한다.

39) 李明超, 〈創意城市推動文化創意產業發展的政府導向研究—以杭州市為例〉, 《管理學刊》 26卷 6期, 2013, 34쪽.

40) 路濤, 〈調查：2013兩岸城市文創競爭力北京第一〉, 《中国文艺网》 <http://www.cflac.org.cn/ys/> 2013.1.7.

化)를 기념한 과호교유적(跨湖橋遺址) 박물관과 5,000년의 양저문화(良渚文化)를 기록한 양저박물관(良渚博物院)을 건립한다. 최근 항저우 시정부 는 도시의 오래된 근대건축, 역사문화거리, 도시경관을 보존하고 지역정체 성을 배경으로 한 전통과 예술, 생활문화를 보존하려는 정책을 시행하고 있다. 항저우는 자신을 옛 것과 새로운 것이 공존하는 장(場), 도시 공간 그 자체를 하나의 문화적 다큐멘터리로 제작하고 있는 것이다.

도시의 역사적 증거와 흔적들을 발굴하고 역사적·문화적 사실을 증명하 고 시간의 흔적을 보존하는 것은 도시계획에서 가장 중요한 원칙이다. 하 지만 급격한 현대화가 진행된 중국의 현실에서는 옛 도시의 주요 축과 선 은 지워졌고, 그 위에 전혀 다른 방향의 축과 선을 그어져 각종 건물들이 배치되었다. 도시에 조각처럼 흩어져 남아 있는 옛 흔적들은 고도(古都)로 서의 존재를 알리는 중요한 근거가 되었다.

도시의 파편화된 역사를 복원하고 재해석하려는 노력과 도시의 특수성 에 주목하고 도시의 창조성을 파악하는 시도는 최근 부쩍 관심의 대상이 된 창조도시론과 긴밀한 관계를 가진다. 그동안 중국은 개혁개방 이후 국 가 현대화에 치중하느라 지역성에 크게 주목하지 않았다. 국가의 정치, 경 제, 문화는 베이징과 상하이 등 몇 도시에 집중되었다. 중국은 경제와 문 화 발전의 새로운 동력을 지역에서 모색하려는 방향적 전회 현상을 보이 기 시작했다. 자신의 새로운 기준과 가치관으로 도시상을 재구성해가고 있 는 항저우에 대한 관심이 고조되고 있는 것도 이와 맥을 같이 한다. 도시 의 고유성을 살리고 시민의 창조성을 촉진하여 지역을 재생시키고자 하는 노력은 항저우의 도시정책에 반영되어 항저우의 문화 창의산업을 발전시 키고 있다. 항저우는 도시문화와 문화 창의산업을 통해 도시정체성을 재구 축하고 경제적 발전을 도모하는 의미 있는 사례가 되고 있다.

<References>

- Zhou Qiansong. “Hangzhou Lishi Wenhua Yichan Baohu de Sikao yu Duice”(Some Thoughts and Suggestions for the preservation of Historical and Cultural Heritage in Hangzhou). *Chengshi Guancha(Urban Insight)* 18, (2012): 70–71.
- Ni Yan·Liu Bingzi·Tang Yanxin. “Hangzhoushi Wenchuang Chanye Jijiu xianzhuang ji Qushi Diaoyan—Yi Zhijiang Wenhua Chuangyi Chanyeyuan Weili” (Hangzhou City Wenchang set of phenomena and trends research industry—Zhijiang cultural creative industry just as an example). *Hangzhoushi Keji(Hangzhou Sci &Tech)* 4, (2013): 6.
- Yi Yan. “Wenhua Chanye Guoji Luntan Hangzhou Xixi Chuangyi Chanyeyuan Huojiang” (Xixi creative industry culture just received an award from the Industry International Forum). <http://www.china.com.cn/chinacity/> 2011.08.01.
- Richard Florida (Lee, Wonho·Min-Cheol Seo·Lee Jong-Ho). *Cities and the Creative Class*. Purungil, 2008, 43–46.
- Sasaki Masayuki·National Institute for Research Advancement (Seok-Hyun Lee). *Be creative urban design*. Miseum, 2010, 10–16, 357.
- Yi Hyun Shik. *Reflective creative cities and local culture*. Geulnurim Publishing, 2012, 17.
- Crang, Mike·Thrift, Nigel (Byung-Doo Choi). *Thinking Space*. Echolivre, 2013, 520.
- Yang Yuanying. *Dian Ying Xue Biji(Movies essays)*. Nanjing: Jiangsu Jiaoyu Chubanshe, 2009, 135.

- Li Jianguo. *Hangzhou Shi Dianyingzhi(Hangzhou City movie recording)*. Hangzhou Chubanshe, 1997, 306.
- Zhang Ling. *Yuzhen(Aftershock)*. Huadongshifandaxue Chubanshe, 2009.
- David Clark(Lin xinru). *Dianying Chengshi(Movie City)*. Taiwan: Guiguan Tushu Gufen Youxian Gongsi, 2004.
- Zhang Yong. “Hangzhou Yingxiang de Mouzhong Qingxiang” (A Certain Tendency of the Hangzhou Image). *Beijing Dianying Xue de Mouzhong Qingxiang(ournal of Beijing Film Academy)* 2, (2013): 61
- Wang Yichuan. “Yanggang Ben Cong Yinrou Lai—Kan Suisui Qingming” (The Narrative Style of Eternal Watch). *Dianying Yishu(Film Art)* 5, (2011): 48-49.
- Zhao Reyu. “Qianlun Yingxiang Nei de Hangzhou—Yi Yingpian Suisui Qingming Weili” (Discuss briefly the Hangzhou as an example in a movie Suisui Qingming). *Dazhong Wenyi (Popular Literature)* 20, (2013): 178.
- Won Doyeon, *Urban Culture and Urban Culture Industrial Strategy*. Korean Studies Information, 2006, 62-65.
- Charles Landry (Sang-Oh Lim). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. Haenam, 2005, 15.
- Zhang Yuling·Wang Qiguo. “Yingxiang Xilie, Dazao Wenhua Chanye de Zhongguo Pinpai” (Impression Series, Make the Cultural Industry in China Brand). *Guangming Ribao(Guangming Daily)*, (2010. 2. 24.)
- Chunho Shin. “A Quest on Successful Factor of Zhang Yimou-styled <Impression Project> and on Possibility of Korean-styled <Silgyeongsansugongyeon>”. *Global Culture Contents* 5, (2010): 168.

- Ahn Chang Hyun. “China Large Diorama Show—Cultural Industrial Value of Impressions Series Study”. *Human Contents* 19, (2010): 87–112.
- Wang Lin. “Cong Chuangyi Dao Duihua Zai Dao Shengyi: Yi Yingxiang Xihu Wei Gean Tandoo Chuangyi Chanye” (Impression of West Lake Examples of this Creative Industry, From the Window into the Conversation Back To Business). *Shi Ting Zong Heng(Broadcast Television)* 4, (2011): 80–83.
- Li Mingchao. “Chuangyi Chengshi Tuidong Wenhua Chuangyi Chanye Fazhan de Zengfu Daoxiang Yanjiu—Yi Hangzhoushi Weili” (A Study of Government’s Guidance on the Cultural and Creative Industry in the Creative Cities—A Case Study of Hangzhou City). *Guanli Xuekan (Journal of Management)* 6, (2013): 34.

<Abstract>

Hangzhou has plenty of unique cultural traditions and humanistic and natural resources. Efforts to restore the region by reinvigorating uniqueness of the city and promoting creativity of the citizens are reflected in the policies of the city of Hangzhou and have developed cultural and creative Industry in Hangzhou. Cultural and creative Industry in Hangzhou started from the early 21st century with voluntary movements of the city at first and later became a typical paragon which is led by the governmental support or initiatives. This study explores how Hangzhou, which has rapidly emerged as a creative city, has reconstructed its cultural identity in mass media and cultural industry using regional history and cultural resources and investigates the relationships between regional

characteristics and regional cultural contents and the paradoxical relationship between regionalization and globalization.

Key Words : 항저우(Hangzhou), 지역성(Regional characteristics), 문화 창의산업(Cultural and creative industry), 창조도시(Creative city), 상상지리(Imaginary geography).

