

동양 사상과 한국형 판타지

— 영화 『전우치』론

김 영 학(한남대) · 이 용 욱(전주대)

〈목 차〉

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1. 서론 | 4. <전우치>에 내재한 동양사상 |
| 2. 환상, 판타지 그리고 영화 | 5. 결론을 대신하여 |
| 3. 판타지 영화 <전우치>의 재구성 | |

1. 서론

1919년 10월 27일, 김도산 감독의 <의리적 구토>가 한국영화로는 최초로 상영되었다. 그 후 한국 영화의 역사는 벌써 90년이 넘었다. 일제 강점기와 6·25전쟁 등 시대적으로 암흑기를 거치면서 한국의 영화산업은 발달이 더뎠다. 오늘날과 같이 영화에 대한 대중의 지지와 호응, 정부의 영화산업 육성 정책 수립으로 인한 영화의 양적·질적 성장은 비교적 최근의 일이다.¹⁾

천만 관객의 영화를 태생시키는 호황에도 최근 우리 영화를 바라보는 우리의 목소리가 적지 않다. 영화 제작자를 상대로 하는 무비위크의 인터뷰에서 스튜디오드림캡쳐 김미희 대표의 ‘2006~2008년 엄청난 제작이 이뤄졌는데, 그 중 흥행한 작품은 10퍼센트에도 채 못 미쳤다’²⁾는 발언은 한국 영화계의

1) 한국영화의 경우 괄목할만한 성장을 이루었다고 판단하는 기점은 일반적으로 우리영화로서는 최초로 600만 관객을 넘긴 1998년 강계규 감독의 <쉬리>에 두고 있다.

심각성을 잘 보여준다.

한국 영화계의 위기론은 장르영화의 확산, 소재의 빈곤, 예산부족 등으로 요약된다. 관객의 욕구를 읽어내지 못한 채 이윤추구의 목적으로 지나치게 양산된 장르영화는 다양한 소재를 보여주지 못해 결국 관객들에게 식상함을 가져다주고, 이에 따라 투자자의 썰물 현상에 의해 예산의 부족을 낳게 되는 악순환을 반복하게 된다.³⁾

지나친 장르영화의 양산은 결코 흥행을 보증하지 않는다. 오히려 장르의 편벽성으로 국내 영화의 장르 축소 현상을 야기할 수도 있다. 이는 지난 10년간 흥행된 영화들이 한국 영화는 드라마, 액션으로 집중되고 있고⁴⁾, 외국 영화는 <아바타>, <반지의 제왕>, <트랜스포머>, <해리포터>와 같은 SF/판타지 장르로 양분되고 있는 것을 통해서도 나타난다.

판타지는 환상성을 토대로 하는 장르다. 환상에 대한 이야기가 인구에 회자되고 서사물의 형태로 소통된 역사는 인류의 역사와 함께한다고 할 수 있다. 그래서 영화사에 있어 판타지는 그간 꾸준히 제작된 장르이다. 그러나 판타지에 대한 관심은 외국 영화에 지나치게 편중되었고, 한국 판타지는 관객의 홀대를 받아왔다.

한국 영화사에 있어 판타지 영화의 효시는 박정현 감독의 <장화홍련전>(1924)이다. 이를 시작으로 그간 판타지 영화는 끊임없이 제작되어 왔다. 그럼에도 불구하고 한국 판타지 영화는 크게 인기를 얻지 못했다. 최근 10년간의 성적을 보면 <동감>(김정현, 2000)은 120만, <시월애>(이현승, 2000) 60

2) 무비위크(<http://www.movieweek.co.kr/article/article.html?aid=25529>.)

3) 무비위크에서 제작자들을 상대로한 인터뷰에서 제작자들은 한결같이 한국영화의 위기를 언급하고 있다. 다음은 싸이더스FNH 문성주 투자기획팀장의 발언 일부인데 한국영화 위기의 핵심 원인을 잘 보여준다.

“제작이나 투자를 하려고 봐도 요즘 좋은 시나리오가 없다는 얘기를 많이 한다. 그렇게 계속 뻥한 영화들이 나오면 관객들은 ‘한국 영화 왜 이러냐면서 등을 돌린다. 그게 계속되면 위기에서 못 벗어나는 거다. 한국 영화의 위기론이 대두되면서 허리띠를 졸라맸던 제작사들은 썰물 뿌린다는 마음으로 다시 한 번 콘텐츠 기획·개발에 힘써야한다.”

<<http://www.movieweek.co.kr/article/article.html?aid=25531>>

4) 지난 10년의 흥행 영화 장르는 다음과 같다. <쉬리>(1998, 액션/드라마), <공동경비구역>(2000, 드라마/전쟁), <친구>(2001, 코미디/액션), <가문의 영광>(2002, 전쟁/스릴러), <태극기휘날리며>(2004, 전쟁/드라마), <왕의 남자>(2005, 드라마), <괴물>(2006, 액션/스릴러), <디워>(2007, 판타지/액션), <괴속스캔들>(2008, 코미디), <해운대>(2009, 드라마), <전우치>(2009, 판타지/코미디/액션), <아저씨>(2010, 드라마/액션).

만, <아라한 장풍 대작전>(류승완, 2004) 200만, <중천>(조동오, 2006) 140만, <디 워>(심형래, 2007)의 성적을 보였다. 심형래 감독의 <디 워>를 제외하고는 흥행에 실패했다.

이와 같이 유독 한국 영화계에서 판타지가 사랑을 받지 못했던 데는 그간의 한국 판타지가 중국무협 일변도의 장르 영화로 양산된 데다 막대한 자본을 토대로 하는 수준 높은 CG의 결핍 등이 적지 않은 이유로 거론되었다. 이러한 상황에서 최동훈 감독은 한국 판타지의 새로운 가능성을 모색하였다. 이 동진의 영화풍경에서 인터뷰를 통해 밝히고 있듯이 최동훈은 중국 무협처럼 보이지 않기 위해 도력의 대결과 같은 정신적 싸움을 전경화하고, 막대한 자본이 소요되는 할리우드 CG와 경쟁하지 않기 위해 연기가 평하고 솜은 다음에 변하는 식의 고전적이고도 순진한 CG를 전면에 배치하였던 것이다. 그리고 결과적으로 제작비 17배 차이의 아바타와 경쟁해 610만이 넘는 관객을 동원함으로써 아바타 흥행성적의 절반을 이루어낸 것이다.

<전우치>는 국내 개봉 전 세계 최대 영화시장인 제30회 아메리칸 필름 마켓(American Film Market, AFM)에서 5분의 프로모션 영상만으로 독일, 영국, 네덜란드를 포함한 유럽 5개국과 중국, 호주, 뉴질랜드 그리고 동남아시아 주요국가 등 총 13개국에서 선 판매되는 쾌거를 이루었으며, 해외 영화인들로부터 동양고유의 색채가 살아있는 독특하고 신선한 영화라는 평을 받았다.⁵⁾

서양 판타지물의 범람과 흥행 일변도에서 일궈낸 <전우치>의 흥행성적과 평가의 기저에는 ‘최초의 한국형 히어로 무비’라는 타이틀에 걸맞게 동양적 소재를 화소로 서사화한 데 있다. <전우치>는 동양사상인 윤회, 도가사상, 속명론적 세계관을 도술이라는 동양의 환상적 장치와 결합해 서사화하여 한국형 판타지 히어로 무비를 개척한 것이다.

따라서 본고에서는 판타지 장르에 대한 간단한 고찰과 <전우치>에 내재한 동양적 사상을 들추어내고, 『전우치전』에서 모티브를 가져온 만큼 『전우치전』과의 관련하여서 논하고자 한다. 그리고 비슷한 시기 개봉했으며 흥행 성과를 올린 외화 판타지 <아바타>가 동양 사상을 내포하고 있으나 <전우치>와는 본질적인 차이를 지니고 있기 때문에 4장에서 비교·대조코자 한다.

5) <전우치> 제작노트 참조.

<http://www.cine21.com/Movies/Mov_Movie/movie_detail.php?s=note&id=24978>

2. 환상, 판타지 그리고 영화

출생에서부터 무의식적 환상은 시작하고 환상은 행위를 일으킬 뿐만 아니라 일상생활에 강력한 영향력을 행사한다.⁶⁾ 환상에 대한 이야기가 인구에 회자되고 서사물의 형태로 소통되는 역사는 인류와 함께했다고 할 수 있다. 초자연적인 현상에 대한 이야기로써의 환상은 초기 서사물인 설화에서부터 시작해 현대 서사물에도 내재된 요소이다. 그럼에도 불구하고 장르로서의 환상에 대한 연구는 그리 오래되었다고 할 수 없다. 그간 환상에 대한 일반적 인식은, 현실적인 가능성이 없는 초자연적인 현상에 대한 상상 정도로 이해되었다. 초자연적인 현상에 대한 이야기가 내재된 서사물을 환상이라 규정하기엔 그 범주가 모든 서사물을 망라할 정도로 넓다. 그래서 츠베탕 토도로프는 장르로서의 환상에 대한 정의를 체계화하고 범주를 축소하고자 하였다.

토도로프는 자연의 법칙 속에서 초자연적 양상을 가진 사건에 직면해 체험하는 망설임을 환상으로 정의하면서, 환상의 성립 조건으로 세 가지를 내세우고 환상의 기능에 대해 설명한다.⁷⁾

환상의 성립 조건 세 가지는 다음과 같다. 첫째, 텍스트가 독자에 대해서 작중 인물의 세계를 살아 있는 인간의 세계라고 생각하도록 하고, 말해진 사건에 관해서는 자연스런 설명과 초자연적인 설명 사이에서 망설이게 하지 않으면 안 된다. 둘째, 작중의 한 인물이 망설임을 느끼고 있을 수 있다. 그리하여 독자의 구실은 해당 작중 인물에 맡겨져 있는 것이며, 동시에 망설임 역시 텍스트 안에서 표상되게 마련이다. 즉 그 작품의 테마의 하나가 되는 것이다. 그리고 현실의 독자는 그러한 작중 인물과 동일화 하는 것이다. 셋째, 독자가 텍스트에 대해서 특정 태도를 취하는 것이 중요하다.

그리고 토도로프가 이야기하는 환상의 기능은 다음과 같다. 첫째, 환상은 독자에 대해서, 다른 문학 장르나 문학 형식에 의해서는 야기될 수 없는 공포·전율·단순한 호기심이니 하는 특수한 효과를 일으킨다. 둘째, 환상은 이야기를 진행시켜 서스펜스를 유지해 간다. 즉 환상적 요소의 존재가 이야기 즐거리의 각별히 치밀한 조직화를 가능케 한다. 셋째, 환상에 의해서 환상적

6) 줄리아 시걸(장주정 옮김), 『환상』, 이제이북스, 2003, 16-48면 참조.

7) 토도로프(이기우 옮김), 『덧없는 행복-루소론, 환상문학 서설』, 한국문화사, 2005.

우주의 기술이 가능케 되는 것이다. 그리고 기술된 이 우주는 언어 바깥에서 는 실재성을 가지고 있지 않다.

환상의 성립 조건과 기능에 대해 이야기하고 있는 토도로프는 환상에서 가장 중요한 것은, 텍스트를 통해 독자가 자연적 현상과 초자연적 현상 사이에서 망설임을 경험할 수 있어야 하며, 텍스트는 바로 독자의 망설임을 유발할 수 있도록 긴밀한 기술(記述)적 수사가 필요함을 밝히고 있다.

토도로프는 환상에 대해 정의하면서 망설임을 기준으로 유사 환상 장르에 대해서도 이야기하고 있다. 독자의 망설임의 결론이 현실의 여러 범칙들이 손상을 입지 않은 채 남아 있고, 기술된 현상도 현실의 법칙으로 해명된다면 그것은 환상이 아닌 괴기 장르가 되고, 독자의 결론이 현상을 설명할 수 없는 새로운 자연 법칙을 인정하지 않으면 안 될 때는 경이의 장르가 된다는 것이다.

이와 같은 토도로프의 연구는 환상에 대한 체계적이고 본격적 논의를 이끌었다는 점에서 많은 이들의 찬사를 받았다. 그러나 경이와 괴기 장르를 환상 장르와 구분했다는 점에서 지나치게 환상의 범주를 축소시켰다는 비판을 많이 받았다. 특히 환상을 장르로 보지 않고 양식으로 보려했던 로즈메리 잭슨⁸⁾과 장르와 양식으로도 보려하지 않고 미메시스와 더불어 문학의 본래적 ‘충동’으로 보려했던 캐서린 흄⁹⁾에게서 만만치 않은 비판을 받았다.

영화는 본질적으로 관객에게 영사기를 통해 스크린에 투사된 이미지가 실제라는 환상을 부여하는 물질적 토대 위에서 배태되었다. 이 점은 최초의 영화인 뤼미에르 형제의 <열차의 도착>을 관람한 관객들이, 열차가 스크린을 뚫고 자신을 덮칠지 모른다는 공포감에 서둘러 자리를 떴다는 후일담에서 잘 나타난다. 그러나 이는 영화가 갖는 매체의 특성에 기인한 것일 뿐 장르로서의 판타지와는 다른 맥락의 영화적 환상성이다.

영화 장르에 있어서 판타지는 공포·SF 영화를 아우르는 상위 개념으로써 ‘무의식의 영역과 꿈의 세계를 반영해 우리가 정말로 알지 못하는 세계, 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않은 세계에 관한’¹⁰⁾ 영화로 인식되고 있다. 따라서 토도로프에 의하면 경이 장르에 속할 <반지의 제왕>, <나니아 연대기>,

8) 로즈메리 잭슨(서강여성문학연구회 옮김), 『환상성』, 문학동네, 2001.

9) 캐서린 흄(한창엽 옮김), 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2004.

10) 수잔 에이워드(이영기 옮김), 『영화 사전』, 한나래, 2001. 365면.

<해리포터>, <전우치> 등의 작품이 영화에 있어서는 판타지로 분류된다. 이들은 영화라는 매체적 특성에서 환상을 야기하는 것이 아니라 초자연적인, 현실에서는 불가능한 이미지의 몽타주를 통해 관객의 망설임을 유발하는 내적인 수사에서 판타지로 분류되는 것이다. 다시 말해 판타지는 초자연적인 화소가 서사의 근간을 이루어 이야기가 진행되는 데서 관객의 망설임이 유발되는 장르인 것이다.

판타지는 서사로서 전개되는 양식이다. 따라서 없는 것을 있는 듯 느끼게 하고, 시간과 공간을 초월하게 하는 영화의 시각적 환상성은 영화가 판타스틱을 수행하는 데 가장 효과적인 예술이게 해주는 영화만의 특성이다. 꿈, 환상, 신화 등의 비현실적 세계와 비가시적인 것들을 묘사하는 데에 있어서 현대 테크놀로지는 큰 기여를 하고 있다.¹¹⁾

오늘날 판타지는 초자연적 사건과 세계를 재현하기 위해 와이어 및 CG와 같은 과학 기술에 기대어 제작되고 있고 또 막대한 예산이 특수효과를 창출하는 데 배정되고 있다. 그리고 이는 판타지의 기능을 강화하는 데 기여한다. 그러나 본질적으로 판타지는 서사 양식으로서 인간에 대한 성찰을 기반으로 무의식과 의식의 카니발을 형성해, 관객으로 하여금 신나게 망설이도록 하는 내적인 수사에 초점을 두고 제작되어야 할 것이다.

따라서 <전우치>에 내재된 동양 사상은 우리들에게는 선형적으로 익숙한 의식이면서, 서양 판타지와는 차별성을 띠고 있다. 다시 말해 낯섬과 친숙함의 경계에서 카니발을 형성해 한국형 히어로 판타지를 만들었다는 데서 고무적이라 할 수 있다.

3. 판타지 영화 <전우치>의 재구성

<전우치>는 고대소설 『전우치전』을 토대로 설화를 차용하여 영상화한 작품이다. 『전우치전』은 문학사적으로 설화적 요소를 바탕으로 소설화되어 당시 사회적 소외층의 의식을 반영하고 있으며, 이를 유추할 수 있는 작품이고,

11) 구현정, 「판타스틱영화 연구」, 한양대학교 석사학위논문, 2002, 14면.

고소설 가운데 다량의 환상적 요소를 가미하여 체제 저항적 세계관을 반영한¹²⁾ 작품이다.

‘전우치는 정사에 기록된 바가 없어 생졸연대를 정확히 알 수는 없지만 대략 조선 성종 초엽인 1470년경에 태어나 중종 때인 1530년경에 세상을 떠났다고 추정할 수 있는 실존인물’¹³⁾로 그의 뛰어난 재주와 인품은 구비설화와 문헌설화를 통해 기인적 인물로 전해지고 있다. 구비설화에서는 전남 담양군 금성면에 소재한 황금리 지명 전설과 관계된 황금대들보 설화를 비롯해, 『전우치와 금괴』, 『전우치와 금대들보』, 『전우치와 도깨비 다리』, 『연동굴과 전우치』 등 다양하게 전해지고 있다.¹⁴⁾ 문헌설화의 경우는 『송와잡설』, 『한죽당섭필』, 『지봉유설』, 『오산설림』, 『어우야담』, 『해동이적』, 『동야회집』 등에서 전우치의 이인적 행적이 나타나고 있다.¹⁵⁾

전우치에 관련된 이야기는 설화에 그치지 않고 소설로 창작되기에 이른다. 소설 『전우치전』은 전우치와 관련된 설화 뿐 아니라 다양한 설화들과도 관련성을 가지고 있는데, ‘여우구슬, 죽자, 서화담, 식장산, 황금들보탈취, 금기, 천자명당, 아기장수’ 등의 설화들이 수용되어져 있다.¹⁶⁾

『전우치전』의 서사는 크게 ‘출사-도술행적-서화담과의 경쟁 및 입산’으로 구분된다. 출사의 단락에서는 백성들의 참혹한 생활을 모른 채하며 권세를 다투기에만 급급한 조정의 벼슬아치들에 통분해, 천하를 집을 삼고 백성으로 하여금 몸을 삼겠다는 결심을 하는 단락으로 당대의 현실을 집약적으로 보여주는 한편 출사의 당위성과, 백성이 국가의 근본이라는 의식이 깔려있는 단락이다.

도술행적 단락에서는 출사 단락에서 요약된 당대의 부조리를 구체적으로 보여주며, 부조리를 징계하고 백성을 구제하는 데 사용되는 전우치의 신이한 능력, 즉 도술행위에 초점이 맞추어져 있다. 그리고 도술이 사용되는 장면의

-
- 12) 권진영, 『전우치 설화의 소설적 수용양상 고찰』, 인천대학교 석사학위논문, 2002, 67면.
 - 13) 조도현, 『<田禹治>서사의 현대적 변이와 유통방식』, 『한국언어문학』 제74집, 한국언어학회, 2010, 374면.
 - 14) 권경화, 『「전우치전」의 인물연구』, 연세대학교 석사학위논문, 2006.
 - 15) 조도현, 앞의 논문 참조.
 - 16) 안경미, 『「전우치전」의 구비설화 연구』, 국민대학교 석사학위논문, 2001.

내용을 살펴보면 왕을 농락하고, 왕의 재물을 백성에게 나누어 주고, 억울한 처지에 놓인 백성을 구제하고, 백성의 재물을 빼앗으려는 관리를 혼내주거나, 거만한 선비와 기생을 징계하고, 거만한 선전관을 우롱하고, 도적떼를 토벌하고, 욕심이 많고 질투심이 많은 백성을 징계하고, 상사병을 앓고 있는 동창을 위해 사용된다. 이들 가운데 자신과 친분관계가 있는 동창을 위해 사용된다는 점에서는 도술 행위의 개인적 남용으로도 읽힐 수 있지만 그 외에는 부패한 지배계급을 징계하거나 악행을 일삼는 도적떼를 토벌하는 데서 당시 사회에 대한 비판의식이 내재함을 알 수 있다. 이러한 도술 모티프는 환상적 세계의 반영에서 그치는 것이 아니라 사회적 규범과 제약에서 벗어나 전복적 사유와 가치를 보여준다는 측면에서 의미심장하다.¹⁷⁾ 결국 『전우치전』은 왕을 비롯한 벼슬아치들을 징계하고 그들을 대신해 가난하고 어려움에 처한 백성을 구휼한다는 데서 사회의 부조리를 타파하고자 하는 주제의식을 내포하고 있는 것이다.

그리고 마지막 화담과의 경쟁 및 입산 단락은 ‘우리 민족의 聖山으로 신선 사상의 발양지’¹⁸⁾이기도한 태백산으로 입산하는 데서 전우치의 ‘초인적 능력을 확고히 하는’¹⁹⁾ 의미도 있었으나, 당대의 지배체제 내에서 수용될 수 없는 능력 또는 체제 전복의 불가능이라는 의식적 한계로 인한 도피적 결말을 나타낸다.

이러한 서사적 틀거리의 『전우치전』에서 <전우치>의 서사와 가장 닮은 단락은 도술행적 단락에서의 왕을 농락하는 장면이다. 그러나 이마저도 도술행적의 목적에서 커다란 차이를 보인다. 우선 『전우치전』에서 임금을 우롱하고 황금들보를 탈취하는 최초의 도술행적은, 흉년과 해적의 노략질에 피폐한 삶을 살아가는 백성을 방관하는 왕을 징계하고, 백성들을 구제한다는 목적 아래 행해지는 사건이며, 아울러 주제의 핵심으로 자리잡고 있는 장면이다. 그러나 <전우치>에 있어서 옥황상제의 아들로 나타나 임금을 우롱하고 황금 일만냥을 탈취하고 청동거울을 훔쳐 달아나는 전우치의 목적은 최고의 도사임을 증명하는 상징으로서의 ‘청동검’과 ‘청동거울’ 중 왕이 소지하고 있는 ‘청동거

17) 조도현, 앞의 논문, 376-377면.

18) 권경화, 앞의 논문, 46-47면.

19) 앞의 논문, 44면.

을'을 훔쳐 최고의 도사가 되기 위한 지극히 개인적 목적 하에 발생하는 장면
에 불과하다.

또한 『전우치전』과 <전우치>에서 과부를 보쌌다는 장면이 제시되는데, 『전우치전』에서 전우치가 수절과부를 보쌌다는 이유가 동문수학한 친구의 상사병을 치료하기 위해서라는 점이고, <전우치>에서는 '청동검'의 행방을 알기 위함이라는 점에서 도술이 사용되는 목적이 사적이라는 데 동일성이 엿보인다. 그러나 『전우치전』에서는 보쌌에 대한 보상의 수여자가 친구라는 점이고, <전우치>에서는 전우치 자신에게 있다는 측면에서 도술의 목적이 개인적인 욕망에 준거하고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라 <전우치>에서는 보쌌한 여인에 대해 첫눈에 반하게 되고 결국은 이성적 감정으로 발전하는 연애담을 구성하는 데서도 차이점이 있다.

그리고 『전우치전』과 <전우치>에서 등장하는 화담을 살펴보면 『전우치전』에서는 노력이 높은 화담이 전우치와의 대결에서 승리하고 개인적 목적에서 사용한 전우치의 도술행적에 대해 징계하며 전우치의 스승이 되는 인물이다. 그러나 <전우치>에 와서는 마성에 젖은 요괴로 피리의 주인이 되고자 끊임 없이 전우치와 대결하며, 무고한 시민을 살해하는 악인으로 재창조된다.

이와 같이 서사적 내용상에 있어서 <전우치>가 『전우치전』을 차용한 부분은 많지 않다. 외려 앞서 언급한 바와 같이 상당부분을 삼국유사에서 차용해왔다. 그럼에도 <전우치>를 『전우치전』과 겹쳐 읽을 수밖에 없는 이유는 『전우치전』에서 나타나는 환상적 장치로서의 도술과 전우치라는 인물의 악동적 성격을 <전우치>에서 고스란히 차용했기 때문이다. <전우치>에서의 도술과 전우치의 성격은 <전우치>의 판타지적 성격과 보는 내내 유쾌할 수밖에 없는 서사적 기능을 갖추고 있기 때문이다. 곧 코믹을 전경화한 <전우치>는 『전우치전』에서 보이는 정치·사회면의 비판적 요소마저도 희화화하고 배경화하는 탈바꿈된 서사물로 자리하게 된다.

코미디를 바라보는 관객의 즐거움은 코미디 영화가 지닌 낙관적 전망과 웃음을 창출하는 오락으로서의 기능과, 현실에 대한 위기 인식에서 비롯한 갈등과 욕구를 코미디 영화를 통해 표출시킬 수 있음에 기인한다.²⁰⁾ 코미디는 단

20) 코미디를 바라보는 관객의 즐거움에 대해선 다음의 논문 참조.
서곡숙, 「한국 코미디영화의 내러티브 전략 분석」, 『영상예술연구』 제10호, 2007, 260면.

순한 웃음만 유발하는 것은 아니다. 유쾌한 웃음 이면엔 현실을 풍자하고 사회 비판의 요소가 내재한다.

환상이라는 밈그림 위에 코미디와 액션을 겸한 <전우치>는 단순한 공상의 시각적 유희에 그치지 않고 현 세태를 반영하고 있다. <전우치>에 내재된 현 세태는 초영웅이 “입신양명을 쫓다보면 이게 현실인지 꿈인지 분간을 못한다”라는 대사와 전우치의 “이 나라도 임금이 썩었구나”라는 대사, 화답의 “네가 인간이 다 되었구나, 배신을 다하게”라는 대사에서 긍정적이지 않다는 것을 알 수 있으며, 전반적 분위기를 이끄는 도가의 空사상과 호접몽의 덧없음과 연결되어 주제화 되고 있다.

<전우치>에서 사용된 코미디 전략 요소는 인물의 희화화다. 최고의 도사를 지향하는 초영웅적 인물인 전우치가 일반 대중과 큰 거리감이 느껴지지 않도록 설정된 것이다. 이러한 전략은 ‘대단한 등장인물이나 영웅처럼 추앙받는 인물이거나 품위 있는 주인공 역시 관객과 동일한 인물임을 나타내거나 평등한 인간이므로 자만해서는 안 된다는 경고와 응징의 효과를²¹⁾ 갖는다.

인물의 희화화를 전경화함으로써, 이미 전작 <범죄의 재구성>, <타짜>에서 캐릭터 창출 능력을 인정받고 있는 최동훈 감독은 <전우치>를 통해서 ‘한국형 히어로 무비’라는 타이틀에 걸맞게 개성적 인물을 창출했다. 슈퍼맨, 원더우먼, 배트맨, 스파이더맨 등은 우리들에게 너무도 익숙한 영화 속 주인공이며 영웅들이다. 이들에게 비슷한 속성이 몇 가지 있다. ‘자신의 신분을 위장하고, 선량한 시민이 위기에 처했을 때만 영웅적 힘을 드러내 도움을 준다. 또한 이들은 어떤 명예나 감투에 관심이 없다. 절대 선으로 묘사되기 때문에, 인간과 어울려 살아감에도 거리감이 느껴질 수밖에 없는 할리우드의 초영웅들이다.’²²⁾ 그러나 <전우치>에서 묘사되고 있는 전우치는 이들과는 다른 유형의 영웅이라 하겠다. 악동적 기질을 가지고 있는 전우치는 끊임없이 자신을 드러내고 싶어 하며, 최고의 도사가 되기 위한 욕망뿐 아니라 직위와 감투에도 관심을 갖는 인물로, 세속적 욕망에 매달리는 인간과 개인적 욕망을 추구한다는 점에서 큰 거리감이 없는 독특한 유형의 영웅이다.

21) 문관규, 『1990년대 한국 코미디 연구』, 동국대학교 박사학위논문, 2004, 83-84면.

22) 서정남, 『할리우드 영화의 모든 것』, 이론과 실천, 2009, 309-311면 참조.

4. <전우치>에 내재한 동양적 사상

4.1. 윤회

<전우치>의 스토리 타임은 내레이션을 시작하는 태초부터 현재에 이른다. 그러나 플롯타임은 500년 전인 과거의 한 시점과 그로부터 500년 후인 현재의 한 시점이 초점화되어 서술되고 있다. 서술 상황은 주 인물들이 윤회를 통해 500년의 시간적 거리를 봉합한 채 단숨에 이어져 진행된다.

태초 미판말직 신선 셋의 실수로 하늘 감옥에 갇혀 있던 요괴들의 마성이 깨어나고, 표윤대덕은 기억을 잃은 채 지상으로 떨어진다. 500년 전 사람들 사이에선 피리(만파식적)를 갖은 자가 요괴를 다스릴 수 있다는 소문이 돈다. 지상으로 쫓겨와 인간들의 몸속에 스며들어 신분을 위장하고 있는 요괴들과, 신선 셋과 화담은 요괴를 잡고 피리를 회수하기 위해 동분서주한다. 한편 최고의 도사를 상징하는 청동거울과 청동검을 얻기 위해 임금을 우롱하고 과부를 보쌌하는 등의 만행을 일삼는 전우치는 뜻하지 않게 피리를 얻어 스승인 천관도사에게 가져다 준다. 화담과 천관도사는 피리를 가운데 두고 기싸움을 하던 중 피리가 반으로 부러지게 되고 결국 피리를 반쪽씩 나누어 갖게 된다. 자신이 요괴임을 알게 된 화담은 남은 반쪽의 피리를 얻고자 천관도사를 찾아가 살해하고 전우치에게 누명을 씌운다. 누명을 쓴 전우치는 신선들에 의해 반쪽의 피리를 지닌 채 봉인이 된다.

전우치, 초랭이, 피리가 죽자에 봉인됨과 아울러 500년 전의 상황은 종결된다. 그리고 전우치가 봉인된 500년의 서사적 시간은 서술 상황에서 생략됨으로써 공백으로 남게 된다. 그리고 500년 후인 현재의 서술은 500년 전의 주 행위자들이 윤회하여 500년 전의 서사를 이어가는 것으로 진행된다. 500년 전 신선과 화담이 요괴를 잡고 피리를 회수하기 위해 동분서주한 것처럼 500년 후인 현재에도 신선들은 요괴를 쫓고 화담은 반쪽의 피리를 갖고 있는 전우치를 쫓는다. 전우치도 500년 전과 다름없이 최고의 도사를 나타내는 신물 중 하나인 청동검을 찾고자 거리를 배회한다. 초랭이도 여전히 사람이 되기 위한 목적으로 500년 전과 다름없이 전우치를 도와 동행한다.



그림 <1>-<4>는 500년 전 전우치, 초랭이, 세 신선, 화담, 과부의 모습이고, 그림 <5>-<8>은 500년 후의 모습이다. 결국 서술상황에서 생략된 500년의 거리는 배경적 요소로서의 건물, 옷차림, 교통수단 등의 변화만 가져올 뿐 핵심 서사에 아무런 변화도 끼치지 못하고 잘린 채 과거와 현재가 곧바로 이어져 서사가 진행된다. 이러한 서사적 이음새에 내재된 사상이 동양의 윤회사상이다. ‘본래 자아는 영원불변이며 우주의 근원적 실재와 동일하지만, 시작 모를 윤회의 사슬에 속박되어 고통 가운데 있다는 것이 인도 철학의 출발점이다.’²³⁾ 다시 말해 윤회는 업을 중심으로 죽었다가 다시 태어나는 생의 반복을 말한다. 이러한 사상을 토대로 할 때 <전우치>에서 500년이 넘는 시간 동안의 생의 지속 또는 환생 서사에 대한 사유의 답변이 된다. 즉 500년에 걸쳐 진행되는 <전우치> 서사의 당위성은 동양의 윤회사상에 뿌리를 두고 있는 것이다.

공교롭게도 비슷한 시기 개봉되어 1,300만이 넘는 관객을 모았던 제임스 카메론 감독의 영화 <아바타>에서도 동양적 세계관이 엿보인다. ‘아바타’는 오늘날 인터넷 상에서 유저를 대리하는 캐릭터의 의미로 사용되고 있으나, 본래는 힌두교에서 지상으로 내려온 신의 화신을 뜻하는 말로 사용되던 것이다. 또한 제이크가 나비족 여성인 네이티리로부터 나비족의 삶에 대해 배우는 과정을 영상기록으로 남기는데, 이때 제이크의 내레이션으로 요약 제시되는 장면에서, 동물의 영혼 및 모든 생명체에 존재하는 에너지의 흐름, 에너지의 불

23) 김영돈, 『불교의 생사관 연구』, 동국대학교 석사학위논문, 2007, 52면.

멸성에 대해 언급하고 있다.

이와 같이 힌두교적 세계관이 내포된 <아바타>서사의 결말은 제이크가 인간의 이기적 욕망에서 파괴를 자행하는 야만성에 환멸을 느끼고, 나비족 여성인 네이티리로부터 자연과 함께하는 나비족의 삶에 동화되고, 네이티리를 사랑하게 됨으로써 인간의 육신을 버리고 나비족의 육신을 얻어 살아가게 된다는 것으로 끝난다.

<아바타>와 <전우치>는 영혼 불멸의 힌두교적 윤회사상이 내재되어 있다. 그러나 이 두 영화는 근원적 차이를 지니고 있는데 이는 육체의 선택 유무와 자연적 시간에 있어서 윤회의 종적·횡적 흐름에 있다. 우선 <전우치>에서 표운대덕의 경우에는 환생의 시간적 거리가 태초에서 현재에 이르는 장구한 시간 속에서 형성되었다. 500년 전 전우치가 청동거울의 행방을 알기 위한 목적으로 보쌌던 과부의 모습을 고스란히 닮은 현대 스타일리스트 서인경으로 환생한 것이다. 이를 제외한 주인공들은 500년이라는 종적인 시간의 흐름 속에서 환생했다. 그리고 육체를 선택해 환생한 것이 아니라 숙명론적으로 선택되어진 것이다.



<9>



<10>



<11>

그러나 아바타의 경우는 <전우치>와는 다르게 진행된다. 그림 <9>와 <10>은 제이크의 선택에 의해 기계적 장치의 도움을 받아 인체에서 아바타의 육신으로 옮겨가는 장면이고, <11>은 나비족의 주술을 통해 육신이 완전히 탈바꿈되는 장면이다. 이와 같이 <아바타>의 경우에는 제이크에 의해 나비족의 육체가 선택되어졌을 뿐 아니라, 나란히 누워있는 동일 시점의 평행선 상에서 영혼이 이동한다는 데서 차이가 발생한다. 이러한 차이점에 의해 <전우치>와 <아바타>는 힌두교의 윤회사상을 내포하면서도 <전우치>가 <아바타>보다 동양적 사상에 입각해 서사화되고 있다는 것을 알 수 있다.

4.2. 도가사상

<전우치>에 내재된 또 하나의 동양적 사상은 도(道)를 천하의 근본 원리로 삼았던 도가 사상이다. ‘空 사상과 호접몽의 덧없음은 영화의 전반적인 분위기를 지배한다.’²⁴⁾ 호접몽은 중국 도가의 대표적 사상가인 장자의 『제물론』에 나오는 이야기이다.

예전에 나는 나비가 된 꿈을 꾸곤 적이 있다. 그때 나는 가까이 날아다니는 한 마리 나비였었다. 아주 즐거울 뿐 마음에 안 맞는 것은 조금도 없었다. 그리고 자기가 장주(莊周)임을 조금도 자각하지 못했다. 그러나 갑자기 꿈에서 깬 순간 분명히 나는 장주가 되어 있었다. 대체 장주가 나비 된 꿈을 꾸었던 것일까, 아니면 나비가 장주 된 꿈을 꾸고 있는 것일까.²⁵⁾

장자의 호접몽은 꿈과 현실의 고정적 분리에 집착하는 사고들의 한계를 벗어나기 위해 ‘꿈->현실’, ‘현실->꿈’의 자리바꿈을 통해 몰아일체의 세계관을 확립한다. 또한 현재 길들여져 있는 의식의 허구성을 폭로하고, 사물의 고유한 존재방식대로 수용할 수 있는 의식의 저변을 마련해 자유로운 삶을 실천해가는 태도를 보여준다.²⁶⁾



<12>



<13>



<14>



<15>

이러한 사상적 맥락은 <전우치>의 중심인물들을 통해 언급된다. 전우치는 최고의 도사를 상징하는 산물인 청동검과 청동거울을 찾기 위해 동분서주하면서 왕을 농락하고, 과부를 보쌌하는 등의 만행을 저지른다. 이러한 전우치

24) 조도현, 『<田禹治>서사의 현대적 변이와 유행방식』, 『한국언어문학』 제74집, 한국언어문학회, 2010, 382-383면.

25) 金敬琢·車相輓(편집), 『老子·莊子』, 신화사, 1983, 188면.

26) 李孝杰, 『莊子 齊物論의 새로운 해석』, 『中國思想論文選集』莊子(2), 불함문화사, 1996, 282-283면 참조.

의 만행을 초랭이가 천관도사에게 일러바치면서 “무릇 도가의 적막함보다 유가의 입신양명을 꿈꾸는 게 참 알고 보면 꿈처럼 허무한 건데, 그걸 모르면 꿈이 현실인지 모르는 것이고, 그러면 알다가도 모르는 거잖습니까?”라고 말하는 장면이나(<12>), 천관도사가 초랭이에게 “도술이라는 게 근본적으로 환영인데 풀뿌리 캐는 데 쓰느냐”라고 말하는 장면(<13>)에서 사상적 맥락이 나타난다. 그리고 천관도사가 전우치를 꾸짖으며 “너는 결코 진정한 도사가 될 수 없다. 마음을 비우는 법을 모르니까”라고 말하는 장면(<14>), 또 작품의 결말부에 화담과 전우치의 대결에서 화담이 전우치에게 도술을 부려 전동차를 날리는 장면에서 전우치가 “이 중 하나는 가짜였다”라고 말하는 장면(<15>), 그리고 화담이 지금까지의 상황이 꿈 속에서 일어난 것일 뿐임을 나타내기 위해 500년 전의 상황으로 꾸미는 환영에서도 나타난다.

이와 같이 <전우치>는 꿈과 현실, 현실과 꿈, 환상과 현실, 현실과 환상의 자리바꿈으로 인한 경계의 모호성을 서사 곳곳에 배치해 도가 사상을 주제화한다. 화담과 요괴가 얻고자 하는 만파식적은 못 요괴와 세상을 좌지우지할 수 있는 주구이며, 전우치가 얻으려 애쓰는 청동거울·청동검은 최고의 도사임을 증명하는 상징적 도구이다. 결국 전우치와 화담이 쫓는 것은 권력에 대한 탐심이고 그 결과는 전우치에게 최고의 도사라는 호칭 대신 망나니 도사라는 오명을 얻게 하고, 화담은 전우치에게 패해 피리를 얻지 못한 채 봉인되는 결과를 낳게 한다. 자본 및 권력이 커다란 힘을 발휘하고 있는 오늘날, 만파식적 및 청동거울·청동검이 자본 및 권력으로 치환된다 할 때 이에 대한 가치 추구의 욕망은 선의를 배풀던 화담이 마성에 젖어 순식간에 요괴로 변하는 것처럼 우리도 그렇게 변할 수 있고, 망나니라는 오명을 얻을 수 있다는 데 대한 주의로 읽힌다. 서사 중반에 전우치가 최고의 도사를 상징하는 청동검·청동거울을 얻었음에도, 인간이 되고자 순종적으로 전우치를 따라다니는 초랭이를 인간으로 만들어주지 못하다가, 마음을 비움으로써 부적이 의존하지 않고 도술을 자유자재로 사용해 화담을 제압함으로써 최고의 도사가 되는 서사의 결말부에 이르러서 초랭이를 인간으로 만들어 준다는 설정으로 주제를 내밀화 한다.

<전우치>가 꿈과 현실, 현실과 환상의 자리바꿈을 화소로 판타지를 구성한다면, <아바타>는 아날로그와 디지털의 자리바꿈을 통해 판타지를 구성한

작품이라 하겠다. <아바타>의 서사 발단은 자원이 고갈되고 자연이 파괴되어 황폐화된 지구에서 대체자원을 확보하기 위해 한 기업이 판도라에 정착하고, 제이크가 형을 대신해 판도라로 파견되면서 이야기는 시작한다. 판도라에 도착한 제이크는 링크 머신을 통해 인간과 나비족의 DNA를 결합해 만든 새로운 하이브리드 생명체인 아바타에 접속해 조종한다. 제이크는 아바타를 조종하며 네이티리로부터 나비족의 삶을 배우는 과정에서 네이티리를 사랑하게 된다. 그리고 마침내 나비족의 편에 서서 인간 용병들과 전투를 하게 되고 나비족의 승리를 이끈다. 그리고 인간의 육신을 버리고 나비족의 육신으로 영원히 이주하는 것으로 결말을 맺는다.



<16>



<17>



<18>

그림 <16-18>은 제이크가 아바타에 접속하는 장면이다. <아바타>는 인간의 삶과 아바타의 삶을 오가며 생활하는 제이크를 끊임없이 초점화하여 서술되지만 서술의 대부분이 아바타의 삶에 집중되어 있고, 링크 머신을 통해 아바타에 접속하는 과정이 수차례 반복 제시되고 있다. 제이크는 네이티리로부터 나비족의 삶을 배우고 네이티리를 사랑하게 되면서부터 꿈과 현실의 모호성을 경험하며 “이젠 모든 게 바뀌었다. 저쪽 세계가 현실 같고 여기가 꿈 속 같다. 3개월밖에 안 지났는데 현실 생활의 기억들이 가물거린다”는 내용을 영상 기록물에 남긴다. 이와 같이 제이크가 인식하는 꿈과 현실의 모호성은 디지털로 프로그래밍된 링크머신을 통한 과학적 산물의 경험이다.

이러한 점에서 <전우치>와 <아바타>가 꿈과 현실의 모호성을 내포하면서 판타지를 구성한다는 공통점을 지니고 있으면서도, <전우치>의 경우 꿈과 현실의 모호성이 도(道)를 기준으로 하는 동양적 사상에 기초해 서사화 되는 데 반해, <아바타>의 경우 서구의 과학적 세계관이 토대가 되고 있다는 점에서 차이가 드러난다.

4.3. 숙명론적 세계관

<전우치>에서는 운명에 대처하는 자세에서도 동양적 세계관이 엿보인다. 서양의 전통적 세계관의 특징은, 인간은 다른 모든 생명체들과 근본적으로 다르기 때문에 그들에 대해 지배권을 가지며, 자기 운명의 주인으로서 자신의 운명을 선택할 수 있다는 세계관으로 요약된다. 그러나 오늘날까지 길흉화복에 대한 점을 치거나 운세에 대한 믿음이 강하게 자리하고 있는 한국인들의 의식 속에는 운명에 대한 숙명주의적 태도가 엿보인다. 이러한 전통적인 한국인의 가치관은 불교의 윤회사상을 비롯해 무교와 유교의 영향에 기인한다.

무교는 한국 사회의 토속적 신앙으로 ‘이승’과 ‘저승’의 이원론적이면서도 엄격히 분리되지 않은 연속성으로 파악하는 수평적 세계관에서 시작한다. 무교에서 인간은 자연적 존재로 인간이 자연의 주인이 되어 자연을 소유한다거나 자연을 지배하려는 의도를 철저히 배제해 자연 질서에 적응해야 하는 존재로 파악한다. 또한 무교에서 추구하는 삶은 현세의 행복한 삶이며 그러한 삶을 위한 예방과 대책으로서 인간에게 주어진 나쁜 운명은 피하고, 좋은 운명은 미리 알고 행동하기 위해 신(神)을 섬기고 제사를 받드는 태도를 보인다.²⁷⁾

또한 한국인의 가치관에 큰 영향을 미친 유교의 세계관은 사람과 자연, 하늘에 이르는 모든 것들이 천도(天道)라는 하나의 법칙 아래에 놓여있으므로, 사람이 행해야 할 인도(人道) 역시 하늘의 법칙에 따라야 한다는 천명(天命)에 분수령을 두고 있어 대자연의 법칙에 순응하는 태도를 중히 여긴다.²⁸⁾

이와 같이 운명에 순응하는 전통적인 세계관이 <전우치>에서는, 젊었을 때 무당이었던 한 할머니의 예언과 서인경, 화담의 태도를 통해 드러나고 있다.

<전우치>에서 정신이 좀 이상한 한 할머니는 화담에게 의미심장한 예언을 남긴다. “딱 반만 얼겠구나”, “화담이 피리를 얻는다”, “언기야 언지 잠깐 얻었다가 오랫동안 기다리는구나”, “옆구리에 복사꽃만 안 피면”, “백날 도 닭으면 밀해. 자기가 누군지도 모르는 걸”. 할머니의 이러한 예언은 화담의 운명에 그

27) 박민항, 「한국인의 개인적 숙명주의에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2002, 11-15면 참조.

28) 앞의 논문, 16-17면 참조.

대로 적중한다. 아래 영상 <19>은 할머니가 화담에게 첫 번째 예언을 하는 장면이며, <20>-<22>은 할머니의 예언대로 이루어지는 장면이다.



500년 전 화담은 신선의 요청에 따라 요괴를 제압하고 피리를 회수하고자 한다. 그러나 전우치가 먼저 피리를 얻고 스승인 천관도사에게 가져다 준다. 화담은 피리를 얻기 위해 천관도사를 찾아가지만 천관도사의 기싸움에서 피리가 반으로 갈라지고 할머니의 예언처럼 반쪽의 피리만 얻게 된다. 반쪽의 피리를 얻게 된 화담은 집으로 돌아왔다가 자신의 팔에서 흐르는 초록색 피를 보고 자신이 요괴임을 알게 된다. 자신이 요괴임을 알기 전에는 의술로 양민을 치료하는 등 선의를 베풀던 화담이, 자신이 요괴임을 알게 되자 제자를 무자비하게 살해하고, 남은 반쪽의 피리를 마저 얻기 위해 천관도사를 독살하고 전우치에게 누명을 씌운다. 그리하여 화담은 할머니의 예언처럼 남은 반쪽의 피리마저 얻게 되지만 전우치가 반쪽의 피리를 낚아채며 봉인됨에 따라 500년의 시간을 기다릴 수밖에 없는 운명에 처한다. 화담은 500년 후 전우치와의 대결에서 승기를 잡지만 표운대덕임을 자각한 서인경에 의해 복사꽃 나뭇가지가 옆구리에 찔리게 돼 결국에는 전우치에게 패하게 된다. 그리고 자신의 운명에 순응하고 스스로 그림 속으로 들어가 봉인된다.

표운대덕은 하늘 깊숙한 감옥에서 요괴들의 마성을 잠재우기 위해 삼천 일 동안 피리를 붙고 있었다. 그러나 미관말직 신선 셋의 실수로 감옥문이 하루 일찍 열리고 이에 따라 표운대덕은 요괴의 사악한 기운에 묻혀 기억을 잃은 채 지상으로 떨어진다. 자신을 기억하지 못하는 표운대덕은 21세기 현재 스타 일리스트 서인경으로 살아가고 있다. 그러던 중 화담에 의해 마성에 젖은 서인경은 피리를 갖고 있는 전우치를 화담에게 유인하고 곤란에 처하게 만든다. 그리고 전우치가 가지고 있었던 청동거울을 보고 자신이 표운대덕임을 인식하게 되고 쓰러진다. 결국 자신의 존재를 인정하고 운명에 순응하듯, 미친 할

망구의 예언과 같이 복사꽃 나뭇가지를 화담의 옆구리에 찢러 넣으면서 요괴 화담을 제압하는 데 큰 공헌을 한다.

할머니의 예언, 그 운명의 시나리오에 따라 선의를 베풀던 화담이 사악한 요괴로 무자비한 학살을 자행하고, 결국엔 요괴의 운명을 받아들여 스스로 죽자 속으로 들어가 업에 대한 벌을 받게 되는 것이나, 표운대덕임을 자각한 서인경이 화담의 옆구리에 복사꽃 나무를 찢러 넣음으로써 요괴의 마성을 잠재우는 데 큰 공헌을 하는 데서 숙명론적 세계관이 드러나게 되는 것이다.

동양의 사상이 이와 같이 운명에 순응하는 숙명론적 세계관을 드러내 보이는 데 반해, 서부 개척의 역사가 증명하듯, 자연에 대한 지배적이고 운명에 대한 개척 정신은 <아바타>에서도 나타나고 있다.

<아바타>에서 자연이 파괴되고 자원이 고갈된 지구인들은 대체 자원의 확보가 시급하게 되었다는 토대하에 서사가 진행된다. 그리하여 기업가, 용병, 과학자 집단이 외계 행성인 판도라에 정착해, 대체 자원을 확보하기 위해 원주민을 상대로 유화책과 강경책을 시행한다. 그러나 모든 생명체 위에 군림한다는 인간들은, 자연과 평등하고 조화로운 삶을 살아가는 판도라의 원주민 나비족과는 양립할 수밖에 없으며 따라서 유화책은 실패하고 강경책으로써 무력을 통해 자원을 갈취하려고 한다. 결국 인간들은 나비족과 전투를 하게 된다. 그러나 나비족과의 전투에서 패배함으로써 인간들은 황폐한 지구로 되돌아가게 된다.

이러한 서사의 줄거리는 자연과 공존하는 삶을 사는 나비족의 승리로 끝을 맺게 됨으로써, 자연위에 군림하는 인간의 파괴적 야만성을 방조하는 서양의 세계관에 대한 자기 부정 및 자기 비판적 의미를 지니고 있다. 그럼에도 결국 제이크가 인간의 육신을 버리고 나비족의 육신을 선택하는 지점에서 여전히 운명에 대한 순응이 아닌 거부, 개척의 세계관을 나타내는 것에서 본질적으로 동양의 세계관과는 다른 양상을 띠게 되는 것이다.

5. 결론을 대신하여

최동훈 감독의 <전우치>는 고전소설 『전우치전』과 다양한 설화를 차용해

영상화한 작품이다. 그간 고전문학의 영상화에 있어서 『춘향전』, 『홍길동전』, 『장화홍련전』에 집중되었다면, 『전우치전』의 <전우치>로의 영상화는 첫 시도이면서도 흥행을 일궈냈다는 점은 적지 않은 의미를 지닌다. 『춘향전』 등의 작품을 시대성을 반영해 개작 영상화하는 것도 의미가 있지만, 『전우치전』과 같이 아직 시도된 적이 없는 작품을 시대성을 반영해 영상화한다는 것은 우리 문학에도 현대의 정서와 흥미를 유발할 수 있는 다양한 소재가 있음을 드러내는 동시에 잊혀 가는 고전문학을 다시금 유통시킬 수 있는 계기가 된다.

<전우치>는 판타지, 코미디, 액션 장르를 혼합해, 판타지코믹액션이라는 새로운 장르 유형을 선보인 작품이다. 장르 혼합 양상은 어제 오늘의 일은 아니나 대부분 코미디를 중심으로 하는 드라마, 액션 장르에 경도된 것이 사실이다. 이러한 상황에서 <전우치>의 장르 혼합은 실험적이면서도 610만 관객의 호응을 얻었다는 데서 성공적이라 할 수 있다.

또한 <전우치>는 판타지 장르에 대한 관객의 시선이 외국 작품에 집중되고 있는 시점에서 동양사상을 근간으로, 도술을 사용하며 펼쳐지는 한국적 판타지로 관객의 이목을 끈 데에도 커다란 의미가 있다. 게다가 서양의 판타지물이 막대한 자본을 투여해 제작된 CG효과의 덕을 톡톡히 보는 데 있는 반면, <전우치>에서는 시각적 이미지에 치중하지 않고 부적을 사용하는 둔갑술에 서처럼, 환상적 장치임을 여실히 드러내는 동시에 코믹한 전개로 이어지는 전략을 전면에 배치함으로써 환상적 장치를 유희적으로 전복하고 있다. 이는 환상적 장치의 적극적 드러냄을 통해 희화화함으로써 제작비, 인력, 기술력의 결핍을 매우고 있는 것이다. 결국 <전우치>는 서양 판타지와외의 자본 및 기술력 등에서 큰 차이가 존재하는 시점에서 한국 판타지의 가능성에 힘을 기여하고 있고, 아울러 한국 판타지의 나아갈 방향까지 제시하고 있는 작품인 점에서 의의가 있다.

<전우치>가 갖고 있는 또 하나의 의의는 이미 전작 <범죄의 재구성>, <타짜>에서 캐릭터 창출 능력을 인정받고 있는 최동훈 감독이 <전우치>를 통해서 또 한 번 개성적 인물을 창출했다는 것이다. <전우치>의 인물들은 ‘개성’적인 인물들이 많은데 이에 속하는 인물은 전우치, 초랭이, 세 신선이 해당한다. 초랭이의 경우는 ‘개-인간’이라는 설정자체가 개성적 인물 유형으로 여겨지게 한다. 그리고 세 신선의 경우도 각각 신부님, 스님, 무당으로 행세하며

인간과 어울려 생활하고 있는데, 이들의 행위가 진지하거나 성스럽다기보다 우스꽝스런 면모가 많아서, 일반적으로 인식하고 있는 신부님, 스님, 무당의 이미지와는 거리감이 있다는 점에서 개성적 인물 유형에 속한다. 그리고 <전우치>에서 가장 개성적으로 창출된 인물유형은 한국형 히어로라고 말할 수 있을 정도로 개성이 강한 전우치다. 전우치는 슈퍼맨, 원더우먼, 배트맨, 스파이더맨 등과 같은 할리우드 초영웅과는 다르다. 할리우드 초영웅이 절대적 선으로 개인과 거리감을 느껴지게 만드는데 반해, 전우치는 악동적 기질을 가지고 있고, 끊임없이 자신을 드러내고 싶어 하고, 최고의 도사가 되기 위한 욕망뿐 아니라 직위와 감투에도 관심을 갖는 세속적 욕망의 인물, 세속적 욕망에 매달리는 인간과 개인적 욕망을 추구한다는 점에서 큰 거리감이 없는 독특한 유형의 영웅이다.

이와 같이 고전문학 및 설화의 유통에 힘을 신고 있을 뿐 아니라, 동양적 사상을 근간으로 한국 판타지의 가능성을 열고, 한국형 히어로를 창출했다는 점에서 <전우치>는 가치가 큰 작품이라 할 수 있다.

〈참고문헌〉

- 구현정, 『판타스틱영화 연구』, 한양대학교, 석사학위논문, 2002.
- 권경화, 『「전우치전」의 인물연구』, 연세대학교, 석사학위논문, 2006.
- 권진영, 『전우치 설화의 소설적 수용양상 고찰』, 인천대학교, 석사학위논문, 2002.
- 金敬琢·車相輓(편집), 『老子·莊子』, 신화사, 1983.
- 김영돈, 『불교의 생사관 연구』, 동국대학교, 석사학위논문, 2007.
- 로즈메리 잭슨(서강여성문학연구회 옮김), 『환상성』, 문학동네, 2001.
- 문관규, 『1990년대 한국 코미디 연구』, 국민대학교, 박사학위논문, 2004.
- 박민향, 『한국인의 개인적 숙명주의에 관한 연구』, 이화여자대학교, 석사학위논문, 2002.
- 서곡숙, 『한국 코미디영화의 내러티브 전략 분석』, 『영상예술연구』, 제10호, 2007.
- 서정남, 『할리우드 영화의 모든 것』, 이론과 실천, 2009.
- 수잔 에이워드(이영기 옮김), 『영화 사전』, 한나래, 2001.
- 안경미, 『「전우치전」의 구비설화 연구』, 국민대학교, 석사학위논문, 2001.
- 李孝杰, 『莊子 齊物論의 새로운 해석』, 『中國思想論文選集』莊子(2), 불함문화사, 1996.
- 조도현, 『<田禹治>서사의 현대적 변이와 유통방식』, 『한국언어문학』제74집, 한국언어문학회, 2010.
- 줄리아 시걸(장주정 옮김), 『환상』, 이제이북스, 2003.
- 캐서린 흠(한창엽 옮김), 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2004.
- 토도로프(이기우 옮김), 『덧없는 행복-루소론, 환상문학 서설』, 한국문화사, 2005.
- 무비위크(<http://www.movieweek.co.kr/article/article>)
- 전우치제작노트(http://www.cine21.com/Movies/Mov_Movie/movie)

【국문초록】

한국 영화의 역사는 벌써 90년이 넘었다. 그러나 그간 한국 영화사에서 한국 판타지는 인기를 얻지 못했다. 유독 한국 영화계에서 판타지가 사랑을 받지 못한 데는 그간의 한국 판타지가 중국무협 일변도의 장르 영화로 양산된 데다, 막대한 자본을 토대로 하는 수준 높은 CG의 결핍 등이 적지 않은 이유로 거론되었다. 이러한 상황에서 최동훈 감독은 한국 판타지의 새로운 가능성을 모색하였다.

최동훈 감독의 <전우치>는 고전소설 『전우치전』과 다양한 설화를 차용해 영상화한 작품이다. 그간 고전문학의 영상화에 있어 『춘향전』, 『홍길동전』, 『장화홍련전』에 집중되었다면, 『전우치전』의 <전우치>로의 영상화는 첫 시도이면서 흥행을 일궈냈다는 점은 적지 않은 의미를 지닌다. 『춘향전』 등의 작품을 시대성을 반영해 개작 영상화하는 것도 의미가 있지만, 『전우치전』과 같이 아직 시도된 적이 없는 작품을 시대성을 반영해 영상화한다는 것은 우리 문화에도 현대의 정서와 흥미를 유발할 수 있는 다양한 소재가 있음을 드러내는 동시에 잊혀 가는 고전문학을 다시금 유통시킬 수 있는 계기가 된다.

최동훈 감독은 ‘최초의 한국형 히어로 무비’라는 타이틀에 걸맞게 동양적 소재를 화소로 서사화했다. <전우치>에 내재한 동양 사상은 ‘윤회’, ‘도가사상’, ‘숙명론적 세계관’이다. ‘윤회’는 업을 중심으로 죽었다가 다시 태어나는 생의 반복을 말한다. 이러한 사상을 토대로 <전우치>에서 500년이 넘는 시간 동안의 생의 지속 또는 환생 서사에 대한 사유를 풀어내고 있다. ‘도가사상’은 도(道)를 천하의 근본 원리로 삼는데, <전우치>에서 꿈과 현실의 모호성을 도(道)를 기준으로 풀어내고 있다. ‘숙명론적 세계관’은 운명에 순응하는 전통적인 한국인의 가치관으로 불교의 윤회사상을 비롯해 무교와 유교의 영향에 기인한다. 운명에 순응하는 전통적인 세계관이 <전우치>에서는, 젊었을 때 무당이었던 할머니의 예언과 서인경, 화담의 태도를 통해 잘 드러나고 있다.

<전우치>가 갖고 있는 또 하나의 의의는 이미 전작 <범죄의 재구성>, <타짜>에서 캐릭터 창출 능력을 인정받고 있는 최동훈 감독이 <전우치>를 통해서 또 한 번 개성적 인물을 창출했다는 것이다. <전우치>에 나타난 개성

적 인물은 ‘전우치’, ‘초랭이’, ‘세 신선’이다. 특히 ‘전우치’는 ‘슈퍼맨’, ‘원더우먼’, ‘배트맨’, ‘스파이더맨’ 등과 같은 할리우드 초영웅과도 다르다. 할리우드 초영웅이 절대적 선으로 개인과 거리감을 느껴지게 만드는데 반해, 전우치는 악동적 기질을 가지고 있고, 끊임없이 자신을 드러내고 싶어하고, 최고의 도사가 되기 위한 욕망뿐 아니라 직위와 감투에도 관심을 갖는 세속적 욕망의 인물이다.

이와 같이 고전문학 및 설화의 유통에 힘을 신고 있을 뿐 아니라, 동양적 사상을 근간으로 한국 판타지의 가능성을 열고, 한국형 히어로를 창출했다는 점에서 <전우치>는 가치가 큰 작품이라 할 수 있다.

주제어: 전우치, 초영웅, 유희, 도가사상, 숙명론적 세계관

【Abstracts】

A Study on a film <Jeonwuchi>

Kim, Young-hak · Lee, Yong-wook

Korea has reached 90 years of film history. That was neglected during the fantasy. The meantime, Korea's exclusive support of Chinese martial arts fantasy genre, based on substantial capital and a lack of high-quality CG and for unknown reasons, few have been mentioned. Director Choi Dong-hoon Korean fantasy groped a new possibility from such situation. Choi Dong-hoon in order like the Chinese chivalry not to be visible also power with confrontation foregrounding to have a same mental fight, the enormous capital is required in order although with Hollywood CG where in order not to compete is fight, pure CG the whole about under arranging to do laugh attracted the attention of the cause year spectators.

Reclaims from Western fantasy scandal inundation and performance wholehearted devotion to one side in basis of performance record and evaluation 'the first Korea model hero armaments' in the title which is to be well-mated oriental subject matter is narrative one with pixel. <Jeonwuchi> is samsara, Taoism ideology, worldview fate of the Orient, combined with Taoist magic for fantasy hero of Korean movies will be pioneered.

Subject matter narration the performance keeps many significance orientally with pixel. First, borrowing the classic works of modern classics by emotion and arouse interest may contribute to the expansion of the

distribution. Second, fantasy, comedy, action, a mix of genres, fantasy comic action genre by introducing a new type of genre was pioneered. Third, the Western capital and technology with fantasy, etc. when there is a big difference in the fantasy of Korea was likely to contribute to the force, as well as direction to the whole range of South Korea is fantasy. Fourth, unlike the Korean hero of Hollywood superhero gave birth to.

Like this, the distribution of classical literature and folklore will sit on the force, as well as Eastern philosophy based on Korea to open the possibility of fantasy, creating a Korean hero in that <Jeonwuchi>, the value can be called a great work.

Keywords : Jeonwuchi, superhero, samsara, Taoism ideology.

이 논문은 2012년 6월 30일에 투고되었으며, 2012년 7월 30일에 심사 완료되어 8월 10일에 게재가 확정되었음.