

21세기 중국 선협영화의 발전 및 그 공간 미학 연구 - 서유기류 작품을 중심으로

김보경^{1,2}

¹북경대학교 문화산업연구원, ²서울대학교 인문학연구원 객원연구원

A Study on Development of Chinese *xian-xia* films and its Space Aesthetics in the 21st Century -Foucuse on *Journey to the West* films

Bo-Kyong Kim^{1,2}

¹Researcher, Cultural Institute at Peking University

²Researcher, Humanities of Seoul National University

요약 선협영화는 무협영화와 판타지(奇幻) 영화라는 장르의 융합을 통해 발생한 새로운 장르이다. 본고는 중국 선협영화의 대표작인 서유기류 영화의 미장센을 통해 선협영화의 탄생과 변화 및 선협 영상미학을 분석하였다. 특히, 서유기류 영화의 선협공간은 인간계와 요계, 요계와 신선계, 천계와 인간계로 구분되어 서로 대립하는 공간으로서 비록 톨킨이 제시했던 환상적인 제2의 공간(Middle Earth)의 모습과 닮아있지만 전통적인 무협서사에서 주로 나타나는 산, 사막, 동굴, 초원 등 자연환경(강호세계)을 중심으로 지극히 중국적인 모습과 중첩된 세계를 보여준다는 점에서 차별적이다. 최근 선협영화로서 서유기류 영화의 유행은 서구 판타지 장르의 영향아래 중국의 디지털 기술 발전에 따른 IP(Intellectual Property)소설이 매체와 장르를 넘나들며 확장되어 메타 서사화 된 결과라고 볼 수 있다. 이러한 변화는 장르의 혼종을 통해 원작 서유기 세계를 넘어서는 현대정신을 지닌 새로운 중국적 판타지인 "선협"장르의 탄생을 의미한다.

주제어 : 서유기, 미장센, 장르의 혼종화, 겹쳐진 세계, 선협

Abstract Chinese *xian-xia* films is a new genre that occurred through the fusion of the genre of martial arts and fantasy. This study analyzed the development of *xian-xia* films and the space aesthetics of *xian-xia* films through the miseenscene of the *journey to the west* films. In particular, the space for *xian-xia* in the films is divided into the human, urinary, heaven world and the space of conflict. It looks like the fantastic Middle Earth that Tolkien presented, however it is discriminatory in that it shows a highly Chinese appearance and overlapping world centered on the natural environment (the world of Mountains and Livers), such as mountains, deserts, caves, and grasslands, which usually appears in traditional martial arts history. Resently, the boom of *journey to the west* films is regarded as the change of the Chinese film industry under the influence of the development of IP (Intellectual Property) industry and the western fantasy genre in the 21st century China. This change marks the birth of the new Chinese fantasy "*xian-xia*" genre with the spirit of the present era that transcends the original world of *journey to the west* through the hybridization of the genre.

Key Words : *Xian-xia* films, *Journey to the west*, Miseenscene, Mixing of Genre, Middle Earth

*This paper is supported by the Institute of Humanities at Seoul National University.

*Corresponding Author : Bo-Kyong Kim(bjing@pku.edu.cn)

Received January 8, 2019

Revised January 22, 2019

Accepted February 20, 2019

Published February 28, 2019

1. 서론

디지털 특수효과와 발전은 영화산업의 성장에 큰 영향을 주고 있다. 현대 중국 영화는 디지털 특수효과 방법을 널리 사용할 뿐만 아니라 영화제작에 있어서도 다량의 VFX와 CG를 사용하는 경향이 있다. 디지털 기술로 제작된 영화는 관객들에게 가상성의 리얼리티와 시각적 스펙타클을 생생하게 경험하게 한다. 따라서 초자연적이고 초인적인 내용의 중국 무협영화는 대표적으로 디지털 특수효과를 사용하는 장르라고 볼 수 있다.[1] 리안 감독의 <와호장룡(臥虎藏龍)>(2000)부터 장이모 감독의 <영웅(英雄)>(2004)까지 2000년대 초반을 장식한 중국의 블록버스터는 디지털 특수효과를 사용하여 화려한 장면과 스펙타클로 중국 무협영화의 새로운 가능성을 열었다고 평가 받는다.[2] 이러한 무협 블록버스터는 중국뿐만 아니라 동아시아 지역에서 동시 배급되며 세계시장에서 인정받는 장르로 발전해 왔다.

허구의 세계, 무한한 상상의 공간을 제공해 주는 디지털 기술은 판타지(fantasy: 奇幻)라는 장르의 비약적인 발전을 가져왔고, 밀레니엄시대에 들어서며 <반지의 제왕(The Road of the Rings)>으로 부터 깊은 영향을 받은 중국 영화산업은 판타지 영화를 활발히 제작하기 시작하며 무협영화에 영향을 미치며 중국적인 새로운 장르를 탄생시킨다. 이렇게 무협과 판타지가 결합한 장르를 중국에선 “선협(仙俠)”이라 부르며,[3] 최근 매우 활발하신 제작되고 있다. 중국의 이러한 실정에 대해 <삼생삼세십리도화(三生三世十里桃花)>의 영상감독인 앤서니 라몰리나라(Anthony LaMolina, 미국)는 “중국의 선협영화 장르는 미국의 서부 카우보이 영화와 마찬가지로 하나의 소재로 만들어지고 동일한 유형으로 재생산된다. 동시에 선협영화 장르는 중국에서 개연성의 공간을 크게 확보하고 있다.”고 하였다.[4] 제작자 사즈레이(薩支嘉)도 마찬가지로 “중국의 선협영화는 확실한 특색이 있으며 중국영화시장에서 발전공간이 매우 크기 때문에 곧 선협 영화의 시대가 올 것이다.”라고 언급하며 선협영화 장르의 확산과 발전을 긍정적으로 전망하고 있다.[5]

선협소설 및 드라마와 함께 대중의 사랑을 받고 있는 선협 영화는 일시적인 추세일까 아니면 지속적으로 발전할 것인가? 본고는 이러한 의문에 답하기 위해서 중국 전통문화에서 선협이 어떻게 하나의 범주를 형성하고 확장해 왔는지, 그리하여 당대 중국의 대중문화 속에서 어떻게 습합되고 재구성되는지 살펴보고 한

다. 이를 위해 선협장르의 대표적 소재인 서유기를 분석대상으로 삼고, 선협장르 영화로서의 서유기류 영화에서 보이는 미장센을 통해 영상미학을 연구하려 한다. 특히 수많은 서유기류 영화중에서도 사회적으로 화제가 되었던 1995년 홍콩의 <西游記之月光寶盒>, <西游記之仙履奇緣>(이하<대화서유(大話西游)>, 2005년 말에 개봉된 <정견대성(情癡大聖)>, 2017년에 개봉된 <오공전(悟空傳)> 세 편을 분석했다. 1990년대 이후 최근까지 가장 주목받은 대표적인 서유기류 영화를 통해 그 영상미학의 변화를 살펴보는 것은 선협장르의 발전과정을 탐색하고 평가하는 하나의 단초가 될 수 있기 때문이다. 특히 본고는 선협영화가 상상의 이미지와 공간을 기반으로 새로운 서사공간을 마련했다는 사실에 주목하여 영상언어라고 볼 수 있는 미장센(miseenscene)의 변화를 중심으로 그 변화를 살펴보았다. 본 연구는 전통적인 무협과 디지털 특수효과 발전에 힘입은 판타지가 결합하여 선협이란 장르로 발전하고 대중의 인기를 얻게 되었는가를 설명해 줄 수 있을 뿐만 아니라, 아직은 그 개념이 모호한 선협영화라는 장르의 범주를 좀 더 명확하게 파악할 수 있는 기준을 제공해 줄 것이라 기대한다.

2. 중국 선협의 의미 및 무협, 판타지와 의 관계

바이두(百度)백과에서 선협이란 “일종의 새로운 문학 제재로, 전통 무협보다 더욱 허황되고 공허하다. 선협 작품에서는 흔히 선, 신, 마, 요괴 등 6세계의 생명이 출현하고, 주인공이 수련에 들어가 능력을 향상시키는 과정과 함께 여러 가지 법보, 전기 등을 사용하여 다양한 능력을 표출한다. ‘선협아 선협아. 만약 협객의 정신이 없으면, 어찌 선인의 상상이 있겠는가!’”[6]로 표현되고 있다. 바이두 백과에서 언급되어 있는 바와 같이 선협이란 협객의 정신과 초월적인 존재인 선인이 어우러져 있는 장르로, 중국 젊은이들에게 신화적 존재에 대한 흥미 및 인류의 진화 혹은 더 진화된 생명체에 대한 호기심을 불러일으키는 상상력을 부여하는 장르로 이해할 수 있다.

사실 선협이란 장르는 중국 고대 전통 문화에서부터 존재하고 있다. 장자(莊子)의 「우언(寓言)」과 『산해경(山海經)』, 굴원의 「이소(離騷)」나 「구가(九歌)」 등 초사(楚辭) 계열의 작품같이 낭만적이고 환상적인 문학 전통을 기원으로 하고 있다. 이 낭만적 상상력과 환상성의 전통은 나아가 지괴(志怪)와 전기(傳奇傳奇), 신마소설(神魔小說) 등 고전서사를 통해

신괴(神怪)라는 범주를 형성한다. [7]

선협이란 단어가 처음 사용된 것은 청나라 말기 「선검오화검(仙劍五花劍)」에서이다.[8] 「선검오화검(仙劍五花劍)」의 선(仙)은 중국 고대 신화 중 특수한 능력을 가지고 있는 사람으로 신선을 뜻한다. 즉 선협에서 선(仙)은 신선으로 육체적으로 죽지 않는다는 특징을 가지고 있기에 평범한 인간과 구분되는 것이다. 선협의 협(俠)은 무협의 협으로 「한비자(韓非子)•오두(五囊)」와 「설문해자(說文解字)」에서 처음 나온다. ‘협(俠)의 의미는 빙(鏗)이라는 사람과 관련이 있으며, 갑옷을 입고 검을 들고 있는 무사의 이미지와 더불어 정신적으로 ‘의(義)’와 관련을 가진다.[9]. 성당(盛唐) 시대 「호협론(豪俠論)」에서 ‘협(俠)과 ‘의(義)’를 연관지어, 협의 특징을 표현하였고 협과 의는 상부상조의 관계를 갖는다고 언급하였다.[10] 때문에 대표적인 무협연구자인 북경대학교 천평위엔(陳平原) 교수는 전통적으로 중국인이 생각하는 협의 정신에 대해 첫째, 중국인의 심성 속에 존재하는 사회의 공정함, 정의감에 대한 소망, 둘째, 협의라는 민간사회의 도덕계통, 셋째, 말하고 행동하며 표리가 일치하는 인격정신을 뜻한다고 정의내리고 있다.[11] 이러한 협의정신은 중국을 대표하는 문화정신으로써 때로는 일반인들의 일상 언행과 인간 관계에서도 나타난다.

선협과 무협을 비교해 봤을 때 선협은 무협에 비해 보다 비현실적이고 초자연적인 특성을 지닌다. 따라서 선협의 인물은 초인으로서 특수한 능력을 가진 의로운 존재이고, 선협 작품에는 신(神), 선(仙), 인(人), 요(妖), 마(魔), 명(冥), 귀(鬼) 등 풍부한 상상의 인물들이 등장하며, 인물의 특수한 능력을 드러내는 범기, 선기, 초능력 등이 다채롭게 나타나기에 판타지적인 요소가 풍부하다. 선협영화는 종종 현환(玄幻; 동양적 판타지), 기환(奇幻; 판타지 장르의 총칭), 무협(武俠) 등과 함께 취급되거나 하위 장르로 분류되어 명료하게 구분하기가 쉽지 않다. 특히 혼란스러운 것은, 선협장르가 최근 크게 인기를 끌면서 실제로는 이런 상위 장르와 동등하게 취급되고 있다는 점이다.[12] 다이칭(戴晴)은 선협장르에 대해 다음과 같이 언급하였다. “선협장르의 영화와 드라마는 주로 신(神), 선(仙), 요(妖), 마(魔)의 감정적인 이야기와 선과 악의 대결을 주요내용으로하며 주인공은 대부분 초자연적인 능력을 지녔으며 비현실적이고 낭만적으로 표현된다. 기환(奇幻)과 비슷한 명칭으로 마환(魔幻)(일반적으로 영화에 사용), 현환(玄幻)(일반적으로 인터넷소설에 사용) 등은 대체로 비현실적 창작물을 가리킨다.[13] 그의 논문

에선 이런 유형의 작품을 선협 기환으로 통일 기술하는데, 이는 국가신문출판광전총국의 웹사이트 및 드라마의 공지 통칭인 영화와 드라마의 분류체계를 따른 것으로, 선협은 기환과 동등하게 취급하고 매체에 따라 마환과 현환을 구분한 것이다.

장르의 혼종화는 영상장르의 내적 혼종(무협+판타지)만을 일컫는 것이 아니다. 오늘날 인터넷 플랫폼은 인터넷 소셜, 게임, 영화, 드라마, 음악 등 외적 장르를 넘나들며 각자 서로 영향을 끼친다. 이는 원전 서사의 스토리텔링을 확장하고, 캐릭터를 풍부하게 하며 다양한 분위기와 정서를 만들어 중국 IP(Intellectual Property)영상 산업의 발전을 가져왔다. 특히 선협영화는 인터넷 소셜을 기반으로 한 외적 혼종을 통해 현 시대정신 지닌 장르로 발전하며 활발하게 제작되고 있다. 최근 선협장르의 붐은 21세기 중국이 디지털 기술 발전에 따른 IP영상 산업의 발전과 함께 “장르의 혼종화”가 몰고 온 중국사회의 변화라는 점에 특히 주목해 볼 필요가 있다.

3 선협 영화의 대표 장르로서 서유기류 영화의 유형

2008년 미국에서 『서유기』를 각색한 <The Forbidden Kingdom(功夫之王)>이 상영되었고, 2009년에는 『서유기』를 저본으로 한 일본의 애니메이션을 각색한 영화<Dragon ball Evolution>이 방영되었으며, 한국에서도 <날아라 슈퍼보드> 및 <마법 천자문>과 같은 서유기 콘텐츠가 인기를 끌었다. 『서유기』는 오늘날 중국과 동아시아를 넘어서 세계 대중문화에도 영향을 미치는 중요한 콘텐츠인 것이다. 『서유기』를 각색한 영화는 끊임없이 제작되고 있으며 특히 <서유기시대요천궁(西游記之大鬧天宮)>과 애니메이션 <서유기시대성귀래(西游記之大聖歸來)> 등은 2014년, 2015년 박스오피스 1.2위에 달했다. 즉 중국의 고전문학인 사대기서(四大奇書)로서 『서유기』는 시대, 지역, 계층, 성별을 뛰어넘어 다양한 독자층의 환영을 받고 있는 것이다.[14]

명대(明代) 소설 『서유기』가 지속적으로 재해석되며 끊임없이 재창작되었던 서유기류 작품들 가운데 가장 주목할 만한 영화는 1994년과 1995에 상영된 <西游記之月光寶盒>와 <西游記之結局之仙履奇緣>이다. 이 두 편을 줄여 <대화서유>라고 부르는데, <대화서유>는 사대기서인 원전을 주성치식의 희극으로 재창조하였으며 현대 서유기류의 영상의 정전(經典)이라 여겨지고 있다. 영화 개봉 당시 홍콩과 중국 젊은이들이

사랑을 고백할 때 이 영화의 대사를 인용할 정도로 선풍적인 인기를 끌었으며, 이후 서유기 영상물들을 제작하는데 있어 캐논이 되었다. <대화서유> 다음으로 『서유기』를 각색한 주목할 영화는 2005년 연말에 개봉된 <정전대성>이다. 이 영화는 당승을 주인공으로 하여 당승과 추녀 요괴 악미염(岳美艷)의 사랑 이야기를 담고 있다. 악미염이 당승의 애마가 된 비하인드 스토리를 담았다. 특히 환상적인 그래픽 영상미학으로 홍콩 국제 영화제 특수효과 상을 수상했다. 서유기류 영화에서 마지막으로 살펴볼 영화는 2017년 <오공전>이다. 오공전은 진허자이(今何在)에 의해 쓰여진 인터넷 소설을 각색한 작품으로, 2000년 인터넷에 처음 게재되기 시작해 ‘가장 훌륭한 인터넷 문학작품(最佳網絡文學作品)’이라는 칭송을 받았다. 이후 IP영화로 개작되었고 흥행을 일으키며 한국에서도 동시 개봉되었다.

<대화서유>, <정전대성>, <오공전>은 21세기 서유기류 선풍영화 장르의 유행과 그 변화양상을 극적으로 드러내는 대표작으로서 서유기류 영화의 영상미학 변화를 분석하는데 가장 우선적으로 다루어야 할 영화들이다. 각각 1990년대, 2000년대, 최근에 대중들의 큰 호응을 받은 대표작일 뿐만 아니라 홍콩 국제 영화제에서 특수효과상을 받은 작품들이기 때문이다. 물론 <오공전>처럼 IP소설의 영향에 따라 메타 서사화 되고 있는 선풍 작품으로서 매우 중요한 지점에 위치하고 있다. 따라서 다음 단락에서는 주로 세 작품 각각의 미장센이 어떻게 변화했는지를 분석하여 서유기류 선풍영화의 영상미학 공간이 어떻게 변화, 발전하고 있는지 살펴보기로 한다.

4. 선풍영화로서 서유기류 영화 선풍공간 분석

미장센(miseenscene)은 프랑스어로 장면화를 말하며 사건을 무대화하는 것을 의미한다. 처음엔 연극연출기법이었으나 영화학자들이 의미를 확장시켰다.[15] 지금은 감독이 영화 화면에 나타나는 것을 통제하는 기법과 영상 전체를 포괄한다. 즉 세트, 조명, 의상, 세트의 배치, 조명, 연기 등의 컨트롤을 통해 감독들은 촬영할 수 있는 사건을 재연한다.” 이렇게 미장센은 감독의 영화 연출 전반을 결정하는 중요한 요소다.

플롯(plot)이 영화의 주제를 이야기하는 기법(storytelling)이라면, 미장센은 그 이야기를 시각화하는 기법(visualizing)이다. 이런 시각화 기법은 사람들에게 내용에 공감하고 영화에 몰입하는 것에 직접적인 영

향을 준다. 특히, 선풍 작품에서는 환상적인 선계 혹은 마계의 공간 및 시공을 초월하는 초능력을 가진 인물들을 표현하기 위해 미장센에 대한 치밀한 구상이 더욱 요구된다. 그래서 성공한 선풍영화는 스토리텔링에 있어 무협영웅서사라는 기본 틀을 크게 벗어나지 않는 반면, 시각화에 있어서는 시대에 따라 큰 변화를 보여준다. 곧, 선풍영화에 있어 인물·성격·장소·분위기 등의 성공적인 융합은 최종적으로 미장센으로 드러나기에, 미장센 분석은 선풍 소재의 영화나 드라마 작품이 시각화에 어떻게 성공하고 있는지 이해할 수 있는 가장 좋은 방법이다. 특히 미장센의 분석 중 공간은 영화 감독이 이야기를 전달하기 위하여 창조한 장소이다. 장르에 따라 공간의 분위기가 달라지고 이것은 장면을 다르게 만든다. 대다수 공간 예술이 구성을 통해서 사건의 형체를 표현한다. 영화도 공간 예술로써 화면의 구조, 색깔의 조화 등을 통해 서사의 한 축을 담당하게 하고 있다.[16] 때문에 영화의 장르에 따라 영화 속 공간의 구성이 결정된다. 현실에 존재하지 않는 시·공간을 배경으로 하는 선풍영화에서 공간은 상상 속 공간의 재현이기에 영화의 분위기를 통해 장르를 뚜렷하게 부각시키는 매우 중요한 요인이다.

먼저 <대화서유>(1995)에서는 현실적인 공간과 판타지 세계가 중첩되어 나타난다. 영화속 장소는 인간이 실제로 활동하는 현실공간이 대부분을 차지하고 있다. 시공간을 넘나드는 중요한 장소로 반사동(盤絲洞)이 나오는 데, 반사동은 오악산(五岳山)아래에 있는 동굴로서 인간으로 다시 태어난 손오공 지존보가 운명적인 여인 자하신선을 만나게 되는 장소이다. 때문에 신선이자 인간으로 다시 태어난 지존보가 마주하는 장소인 반사동은 현실적 공간인 동시에 비현실적 공간이기도 하다. 다음으로 우마왕이 살고 있는 곳으로 인간 세계와 비슷한 도시로 형상화 되었다. 우마왕과 그 가족들이 살고 있는 요계 사회가 중국 고대도시의 모습을 차용하여 표현되었다. 요계 사회가 표현된 도시 공간은 그들의 탐욕과 인간들의 욕망이 유사성을 같이하고 있음을 암시한다. <정전대성>(2006)은 <반지의 제왕>과 <해리포터>의 영향을 받아 중국에서 블록버스터 열풍이 시작된 이후에 제작되었다. 따라서 선진 영상제작 기술의 도입으로 판타지 공간으로 선계와 요계가 인간계와 뚜렷이 분화되어 나타난다. 특이한 점은 요계가 선계보다 더욱 아름답게 묘사된다는 점이다. 사차성(莎車城)의 인간계는 화려한 궁전과 서역인들이 춤을 추고 축하하는 축복의 공간으로서 가장 화려하고, 요계는 아름답고 신비스러운 모습으로, 선계는 가장

딱딱하고 차가운 공간으로 각각 묘사된다. 청록색의 수면과 멀리 산이 보이는 폭포수 및 선행영화에서 필수적인 기화이초가 추가되어 요계를 구성하며 신비롭고 몽환적인 느낌을 선사했다. 악한 거미 대마왕에 대적하는 당승을 구하고 보살피는 요계마을은 <반지의 제왕>에서 나타나는 호빗족이 사는 마을과 같은 모습으로 평화롭고 아름답게 구성되어 있다. 이와 반대로 선계는 신선과 옥황상제가 다스리는 곳이지만 모든 것이 구름 위에 지어져 있으며 희색빛으로 어두운 장식도 없이 돌기둥만으로 구성되어 있다. 신들의 세상은 위선으로 가득 찬 기득권의 세상이라고 볼 수 있다. <오공전>(2017)에서는 서왕모가 사는 천상계와 화과산으로 대표되는 인간계의 두 공간이 그려진다. 천상계는 신들이 사는 곳으로 엄격한 위계질서와 천명을 받드는 서왕모가 지배하는 세상이다. 구름위에 중국식 전통 궁궐이 지어져 있으며 장엄하고 웅장한 모습으로 표현되었다. 전체적으로 보자면 역시 <정전대성>에서와 같이 위선으로 가득 찬 신=기득권층이 지배하는 세상이다. 반대로 화과산은 손오공의 고향으로, 수백년 전 서왕모가 마왕의 제거를 빌미로 화과산을 잣다미로 만들었으며, 때문에 암흑 속에서 구름요괴의 핍박을 받으며 인간들이 살고 있는 장소이다. 이렇게 서로 상반된 이미지의 두 공간 사이에서 손오공은 복수를 위해 천궁에 가서 소란을 피우다 감옥에 갇힌다. 천계의 지하감옥은 지옥과 같은 형상으로 천계의 명령을 따르지 않으면 벌을 받는 아수라의 공간으로 형상화되었다. 기득권에 의해 억압당하고 무당함에 직면하는 공간이 된다.

1990년대, 2000년대, 최근까지 서유기류 영상에 보이는 선행공간 모습에서 주목할 것은 <대화서유>에서는 주요공간으로서 동굴, <정전대성>에서는 호수, <오공전>에서는 지하감옥으로 변화되었다는 점이다. 이렇게 변화된 공간은 각각의 선행 주인공이 능력을 회복하는 공간으로 서유기류 영화의 서사를 확장시키는 역할을 한다. 전체적으로 보았을 때, 서유기류 영상의 선행공간은 인간계와 요계, 요계와 신선계, 천계와 인간계로 대립적인 공간으로서 톨킨이 제시했던 환상적인 제2의 공간(Middle Earth)의 모습과 닮아있다.[17] 이는 <반지의제왕>의 영향이 중국에 큰 영향을 미쳐 적극적으로 톨킨의 세계를 받아들인 것으로 보인다. 하지만 무협에서 주로 나타나는 산, 사막, 동굴, 초원 등 자연환경을 중심으로 하는 강호세계와 함께 중국적인 모습과 함께 중첩되어진 세계를 보여준다.

5. 결론

선행장르가 인기를 끌며 서유기류 영화가 오늘날 생산되어 소비되고 있다는 점은 무엇을 의미하는 것일까? 이런 현상을 통해서 읽어낼 수 있는 바는 무엇일까? 중국 서유기류 영화의 지속적인 유행과 발전은 21세기 중국이 디지털 기술발전이 따른 IP 영상 산업의 발전 및 서구 판타지 장르의 영향아래 중국영상 산업의 변화에 있다. 선행(무협+ 판타지) 장르의 탄생이란 문화현상은 서구의 판타지와 전통적인 중국의 고전이 경계를 넘나들며 서로 영향을 주고받으며 이루어진 것이다. 이는 원천 서사 스토리텔링을 확장하고, 캐릭터를 풍부하게 하며 환상적인 다양한 분위기와 정서를 만들어 냈다.

중국 서유기류 영화의 지속적인 유행과 발전을 가능하게 또 다른 요인으로 “장르의 혼종화”를 주목하고자 한다. 오늘날 장르의 혼종화는 앞서 언급한 무협과 판타지의 결합과 같이 선행장르로 나아가는 것만을 일컫는 것이 아니다. 무협과 판타지라는 영상 내적 장르를 넘어서서 인터넷 플랫폼에도 적용되고 있다. 인터넷 소설, 게임, 영화, 드라마, 음악 등 매체의 경계를 넘나들며 각각이 서로 영향을 끼치는 외적 혼종도 창작의 주요한 요소가 된다. 급속히 발전하고 있는 중국 IP 산업의 모습이 이를 반증하는 것이다. 중국 IP산업의 모습을 이해할 때 중요한 것은, 이것이 어떤 개인의 독창적인 예술적 행위가 아니라는 점이다. 인터넷 시대의 창작과 소비, 비평 행위는 언제나 장르, 즉 유사한 수많은 작품과 그를 창작하고 소비하는 사람들의 집단의 존재를 전제로 한다. 집단의 활발한 토론과 피드백을 통해 완성되는 인터넷 IP소설을 기반으로 한 선행장르는 중국 청소년 집단의 사고를 대변하면서 주도적으로 원천 서사를 스토리텔링을 확장시키고, 캐릭터를 풍부하게 하며 다양한 분위기와 정서를 만들어 현대적으로 재탄생 시킨다. 이러한 외적 혼종을 통해 원작 서유기류 세계에서는 본 적이 없는 현 시대 정신을 내포하고 있는 영웅이 그려진 선행영화가 만들어진 것이다. 이것은 서유기류 영화가 사회의 변화를 수용하여 변형되었음을 의미하며 나아가 선행장르를 발전시켜, 더 다양한 모습으로 서유기류가 재창조될 것임을 암시한다. 중국사회의 급격한 변화에 따라 중국의 영화산업 역시 급격한 변화를 보여주고 있다. 그 변화는 4차산업 시대를 맞아 VR과 합쳐져 VFX기술을 넘어서는 새로운 영화의 등장을 예고할지도 모른다. 시간과 역량의 한계로 본고에서는 선행영화의 발전 및

선협으로서 서유기류 공간 영상미학의 변화를 다루었지만, 앞으로도 이런 변화를 지속적으로 관찰하고 그에 대해 거시적이고 세밀한 연구가 필요하다고 본다.

REFERENCES

- [1] J. H. Dai. (2015). *Chinese films in the New Century*. Yesterday's Island, Peking University Press.
- [2] Y. P. Ding. (2017,9). Contemporary Chinese Film conference. Hong Kong University.
- [3] C. Yu Xiong. (2017.6.23.). *The Fourth Industrial Revolution and the News Media - Taking China, Japan and South Korea as Examples*. Korean Media Revitalization Consortium Seminar on Korea Japan and China.
- [4] H. Wu. (2017). Postmodern Aesthetic XianXia Fantasy Drama Symptoms Analysis. *Contemporary Television*. p. 47.
- [5] Chinese Art Education Platform (2018,11.8). <http://jingyan.hxsd.com/index.php?cid=392&id=577340>
- [6] C. Lin. (1998). The History of Supernatural Novels. *Zhejiang Ancient Books Press*, p. 6-8.
- [7] J. Y. Choi. (2014). The Concept of 'Yi' and 'Xia' in Chinese Contemporary 'Xianxia' Stories. *Chinese Novel Collection*, p. 314.
- [8] R. Y. Liu. (1991). *Spiderman of China*. Shanghai Sanlian Press.
- [9] S. Chen. (2000). History of Chinese Martial Art. *DongWenSen*, p. 326-331.
- [10] J. Ni. (2008). Pang Nuo's River: History and Aesthetics of Chinese Martial Arts Films. *Beijing friendship press*, p. 4.
- [11] P. Y. Chen. (2002). *A Study on the Genre of Martial Arts Novels by Ancient Literati*. New World Press.
- [12] H. S. Moon. (2014). A Study on Concept Establishment of the Term 'Qi-Huan' as the Chinese Fantasy Genre. *Chinese Novel Collection*. p. 191-211.
- [13] Q. Dai.(2015). Aesthetic Thinking on the Mania of XianXia Film and Television Culture. *Chinese Literature and Art Review*, p.23.
- [14] S. H. Hong. (2004). So They Went to the West. *Sol Press*, p. 60.
- [15] S. J. Bae. (2016). *Miseenscenee*. Seoul: Communication Books. p.V.
- [16] B. Zhang. (2013). Ye Jintian's New Orientalism Film Art Image Composition. *Film Literature*. p. 151.
- [17] S. M. Liu. (2015). *Fantasy Anatomy of Chinese Martial Arts Film*. Ph.D.dissertation, Peking University.

김 보 경(Bo-Kyong, Kim)

[정 회원]



- 2009년 8월 : 서울대학교 중어중문학 (석사)
- 2015년 7월 : 북경대학교 영상미디어 (박사)
- 2012년 9월 ~ 현재: 북경대학교 문화산업연구원 연구원

- 2017년 9월 ~ 현재 : 서울대학교 인문학연구원 겸임연구원
- 관심분야 : 뉴미디어, 문화산업, 영상미학
- E-mail : bjing@pku.edu.cn