



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

신 문 방 송 학 석 사 학 위 논 문

한·중 전쟁영화의 비교연구
- <태극기 휘날리며>, <고지전>,
<나의 장정>, <경사>를 중심으로



부 경 대 학 교 대 학 원

신 문 방 송 학 과

Hu Mengxin

신문방송학석사학위논문

한·중 전쟁영화의 비교연구
- <태극기 휘날리며>, <고지전>,
<나의 장정>, <경사>를 중심으로

지도교수 오창호

이 논문을 신문방송학석사 학위논문으로 제출함.

2017년 8월

부 경 대 학 교 대 학 원

신 문 방 송 학 과

Hu Mengxin

Hu Mengxin의 신문방송학석사
학위논문을 인준함.

2017년 8월 26일



주심 정치학박사 한혜경
위원 철 학 박 사 김무규
위원 문 학 박 사 오창호

목차

Abstract

I. 서론	1
1. 문제제기	1
2. 연구방법	4
II. 본론	9
1. 1990년 후에 한·중 전쟁 영화의 발전 양상	9
가 한국 전쟁 영화의 흐름	9
(1) 1990년대 전: 무성 영화기부터 전환기까지	9
(2) 1990년대 후	11
나 중국 전쟁 영화의 흐름	14
(1) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 첫 고조	14
(2) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 제2차 고조	16
(3) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 세 번째 단계	18
2. 전쟁영화의 드라마 요소	22
가 전쟁과 휴머니즘	22
나 전쟁과 영웅주의	26
3. 영화분석의 기술적 차원	30
가 인물분석	30
나 서사분석	32
4. 한국과 중국의 전쟁영화 비교분석	35
가 한국 전쟁영화 속에 나타난 비극적 휴머니즘 분석	35
(1) 전쟁 속에서 사람들의 운명	35
(2) 특수 환경 중 복잡한 인성 고문	38
(3) 정부에 대한 의심과 반전의 정서	42
(4) 애절한 민족 감정	45

나 중국 전쟁영화 속에 나타난 국가적 영웅주의 분석	50
(1) 정치 지도자	50
(2) 고급 지휘장교의 망사생, 전투지휘	52
(3) 전 국민이 적과 맞서고, 전 국민이 영웅이 되다	55
(4) 장렬한 민족 찬가	57
III 결론	60
참고문헌	67



한·중 전쟁영화의 비교연구
- <태극기 휘날리며>, <고지전>, <나의 장정>, <경사>를 중심으로

Hu Mengxin

부경대학교대학교 대학원 신문방송학과

요약

1990년 이후 한국과 중국의 영화 산업은 각각 진보와 발전을 거듭하였다. 한국 전쟁영화가 큰 성공을 거두면서 한국 영화산업이 회복되기 시작하였으며, 2000년 이후에는 그 속도가 더욱 빨라졌다. 1998년에 한국 정부에서는 엄격하고 까다로운 영화 검열을 폐지하고 영화 등급 분류 제도를 제정하였는데 영화를 전체 관람가, 12세 미만 관람 불가, 15세 미만 관람 불가, 18세 미만 관람 불가, 제한 방영 등 5개 등급으로 나뉘었다. 음란물, 호러, 정치 소재는 더 이상 제한을 받거나 금지되지 않게 되었으며 이에 영화 창작자들은 창작 적극성을 높여 영화의 창작 공간을 크게 확장하였다.

따라서 <태극기 휘날리며>나 <고지전>과 같은 정치 군사의 예민한 소재 작품도 세상의 빛을 보게 되었다. 게다가 한국 영화에서 영향력을 가지는 감독들이 서방의 선진적인 이념이나 창작 방식을 적극적으로 흡수하고 참고하면서 한국 본토의 실제 상황을 결합하여 한국 특색을 구비한 영화들을 만들어내게 되었다.

그러나 중국의 1990년대는 중국 영화 발전에서의 제3단계로 중국 영화는 중국 사회의 변혁과 국내 경제의 개혁의 시기를 맞이하였으며, 영화 업계에 상업화, 오락화 풍조의 충격을 받아 중국 전쟁영화도 다원화 창작의 길을 걷게 되었다. 1990년대 중국은 중국공산당 건당 70주년, 중국 항일전쟁 승리 50주년, 세계 반파시스트 전쟁 승리 50주년, 새 중국 성립 50주년과 같은 중대한 기념 연도를 맞이하였는데 이렇게 양호한 창작 분위기와 정부의 중시와 지지를 받아 중국의 전쟁영화는 발전하기 시작하였으며 중재한 혁명 역사를 소재로 하는 영화는 나라의 지원을 받게 되었다.

또한 영화는 한 나라의 홍보 도구로 전쟁영화 역시 공산당의 정확한 인술을 찬양하는 취지를 유지하였으며, 민주국가를 건립하는 정의성을 찬미하였기 때문에 전쟁영화는 일반적으로 공산당의 정확한 방침과 군대 및 인민들의 높은 투지와 혁명의 승리를 위해서라면 자신을 희생하는 것도 마다하지 않는 영웅주의 정서를 담고 있다.

문화적 시각으로 볼 때 한국과 중국은 모두 유학 문화의 영향을 비교적 많이 받은 나라이며, 근대 역

사의 시각으로 볼 때 한국과 중국은 모두 항일전쟁과 국내 내전을 겪었기 때문에 전쟁영화의 촬영 소재도 매우 풍부한 편이다. 그러나 두 나라의 정치와 법률적 요구의 차이로 인하여 전쟁 성질에 대한 차이를 가지며, 역사 전쟁의 결과가 다르기 때문에 한국과 중국은 문화나 역사에 공통점을 가지는 국가나 전쟁 유형의 영화 스타일은 서로 차이를 가지고 있으며, 창작자가 영화를 통하여 표현하고자 하는 사상이나 가치관에도 차이가 존재한다.

1990년대 이후 한국 정부는 검열을 폐지하고 등급 분류 제도를 실시하여 창작자들의 열정을 크게 북돋아주었으며, 이때 전쟁 영화는 전쟁에 대한 사고와 인성에 대한 비판을 위주로 하는 인문주의를 사상 주장으로 하는 작품이 많이 탄생되었다.

그리하여 <태극기 휘날리며>나 <고지전>과 같은 정부에 대하여 질문하고 전쟁을 반대하며 국내 내전을 묘사하는 배경의 영화가 대중들의 앞에 나타났을 때 크게 흥행되었을 뿐만 아니라 높은 평가를 얻게 되었다. 작품은 주로 군대나 백성들이 한국전쟁에서 겪은 박해나 어려움을 반영하였으며, 이로부터 인간에 대한 사랑이나 전쟁을 반대하는 정서와 처량한 분위기는 모두 관객들을 감동하여 일반적인 전쟁으로부터 부각한 영웅의 이미지는 사라져 영웅주의를 전양하는 작품은 거의 찾아보기 힘들었다.

또한 중국 역시 전쟁 유형의 영화 작품이 매우 많으며 특히 국내 공산당과 국민당의 내전을 배경으로 하는 영화는 더욱 많으며, 모두 대체불가의 특징을 갖추고 있었다. 주제가 내포하는 정신적 합의와 전달하고자 하는 주류 의식 형태 가치 이념과 같은 여러 방면의 필요 공산당 집권에 대한 긍정과 전쟁의 정의성에 대한 긍정적인 감정으로 인하여 중국 전쟁영화는 줄곧 영웅에 대한 부각을 필요로 하고 있으며, 중국 전쟁영화에서는 인민들의 이익을 지켜내고 전쟁의 승리를 위하여 희생을 마다하지 않는 영웅 이미지가 많이 출현하게 되었다. 게다가 영화의 장렬한 투쟁 장면은 관객들의 마음을 울리기엔 충분하였다.

때문에 중국 전쟁영화는 영웅주의를 위주로 하는 사상주장의 작품들이 많은 편이다. 아시아에서 비교적 양호한 영화 산업의 발전을 거둔 한국과 중국 양국은 전쟁영화 방면에서 훌륭한 성적을 거두었으며, 양국의 영화 창작에서 표현하는 서로 다른 가치관은 모두 우리가 서로 탐구하고 학습할 자격이 충분할 것이다.

A Comparative Study of Korean and Chinese War Movies: To the
<TaeGukGi: Brotherhood Of War>, <The Front Line>, <My Long March>,
<Through Stunning Storms>as the center

Hu Mengxin

Department of Mass Communication, The Graduate School,
Pukyong National University

Abstract

To some degree, the Korea and China's film industry got different development and progress after 1990. the war film in Korea made a great success and resuscitative, especially after 2000. 1998, the Korea government abolished the strict film censorship and established movie rating system, which opened for all of the people, more than 12 years old, more than 15 years old, more than 18 years old and limited release. is also included. eroticism, terror, political themes weren't prohibited, which made the film creative spread there creative space and some of the sensitive subjects like <TaeGukGi: Brotherhood Of War>(2004), <The Front Line>(2011) were made up, especially the director absorbed western advanced idea and the pattern of creative and combined the face of Korea to got a big progress in film.

However, 1990's is third stage in the development process of China's film with the social and the economic reform. China's film industry was impacted by the commercialization and entertaining

Therefore, the film about the war was made up with a various creation

ways. 1990's, China had a great creative atmosphere such as Chinese communist was set up 70 years. The Global war against Fascism won 50 years and the founding of new China 50 years anniversary, especially the government's support and pay more attention on it, made the film about war develop again. However, the content of war film usually eulogized Chinese communist's headship. Soldiers and civilians have a high morale and the heroism which could sacrificed them self for victory of reform, because one of the reasons is that film is a popularization means in the process of one country's development. The war film material were plentiful because from the cultural. Perspective, China and Korea was influenced by confucian culture and from history were suttered war from Japan and domestic civil war. but the film's ideology. Value and style have a big different between China and Korea due to the different political and law. After 1990, the Korea government abolished censorship and setted classification system up made the originator ebullience and most of the works showed us the soldiers and civilians what kind of the love, sad and dreary they throughed which moved all of the audience.

So it's hardly to find a work to eulogize the heroism, while, there were many of the domestic civil war as the background were created. but compared to Korea film. China's war fim arised lots of heroism and fight for the people's profit because of the dominant ideology and value concept about the Chinese communist, and the hero who sacrificed for protect and country shocked all of the audience. So most of the war film in China is talking about heroism. In Asia, Korea and China got an excellent grade in making the war film. though China and Korea have the different value in the film, both of the country worth us to study and probe into each other.

I. 서론

1. 문제 제기

1990년대 이후, 한국과 중국의 영화산업은 모두 각기 제각각의 발전단계에 접어들었다. 특히, 한국영화의 역사는 이제 한 세기가 갑자기 지났다.

그러나 "한국영화가 세계적인 주목을 받기까지의 과정은 절대로 평탄하지 않았다. 개화의 문턱에서 진기한 구경거리에 지나지 않았던 영화가 현대 사회를 대표하는 매체로 자라나기까지의 역사는 그 자체로 현대사의 굴곡을 상징한다"(김미현, 2005).

한국영화는 일본 제국주의의 탄압과 군사정권의 엄격한 "검열을 겪었고, 매시기마다 국내외적 위협에 시달리면서 '과연 한국영화가 지속해서 생산될 수 있을까' 하는 위기의 순간마저 통과했다"(김미현, 2005). 그러므로 한국영화가 이런 성취는 더욱 값진 것이다.

1980년대부터 이미 새로운 인력이 영화계에 들어왔고 작품의 변화가 일어나기 시작했으며, 무엇보다 그 배경에는 한국사회의 민주화 과정에서 이루어진 영화에 대한 인식 변화와 검열의 철폐라는 중요한 성취가 있다. 비로소 한국영화는 정치적 억압 때문에 말하지 못했던 분단과 독재의 상처를 대중적 이야기로 풀어내면서 공동체의 경험을 재정의 할 수 있다(김미현, 2005). 아마도 이점이 한국영화에 대한 전 국민적 호응을 설명할 수 있는 핵심적 사안일 것이다.

80년대에 영화법이 새롭게 개정되면서, 영화 업계 제작의 관련 정책을 확대하여 자유롭게 한국전쟁의 영화를 제작할 수 있게 되었다. 비록 해외와의 경쟁에서는 아직 부족하지만, 그의 양적 발전은 90년대를 위해 건설한 기초를 다져주었다. 1990년부터 한국의 전쟁영화는 한국영화업을 대 성공적으로 부활시켰다. 이때, 한국영화업은 정부의 크나큰 지지를 얻게 되었다. 1998년

한국정부는 엄격한 영화심사검열제를 없애고, 영화의 등급제를 시행하여 영화를 전체 관람가, 12세 관람가, 15세 관람가, 18세 관람가, 제한상영가 이렇게 다섯 등급으로 나누었다. 예로, 공포, 정치와 같은 소재는 더 이상 제한 및 금지를 당하지 않게 되었고, 이로써 영화 제작자들의 적극성을 높여 영화의 제작공간을 확대하였고, 이로써 <공동경비구역 JSA>, <실미도>와 같은 정치·군사 같은 민감한 소재도 작품화되었다. 또한, 한국영화 본연의 영향력을 지닌 감독이 해외의 선진적인 이념과 창작패턴을 흡수 및 모방하고, 한국 본토의 실질적인 상황과 결합하여 한국 고유의 큰 작품을 제작하였다¹⁾.

1990년대 이후, 한국은 영화를 제작하여 영화업의 부활을 이루었다. 강제규 감독이 <쉬리> 제작을 시발로 하여 한국영화가 무수히 많이 나오게 되었다. 이후, 한국의 당대 영화산업은 지속해서 자아 개선을 통해 생기가 넘치는 수많은 상업영화를 제작하였고, 또 그와 동시에 김기덕, 박찬욱, 홍상수 등 우수한 감독도 이 시기에 등장하게 되었다. 한국에서 가장 성공한 10대 영화 중, 전쟁영화가 차지하는 비율은 매우 높다. <태극기 휘날리며>, <고지전>, <웰컴 투 동막골> 등의 우수한 전쟁영화가 등장하였다. 한국영화는 전쟁을 소재로 하여 급속도로 발전하게 되었고, 이로써 자국의 영화산업이 새로운 성장의 시대로 접어들었고, 양질의 전쟁영화가 지속해서 등장하게 되었다. 2003년 <반지의 제왕3>은 막대한 자본력으로 전 세계의 영화 시장을 휩쓸었다. 그러나 이 영화의 흥행 수입은 적어도 한국 내에서 <태극기 휘날리며> 와 <실미도>의 절반 밖에 되지 못했다.

한편, 1990년대 중국은 영화발전의 제3단계에 접어들고 많은 작품들이 제작되게 되었다. 중국의 영화산업은 사회변혁과 중국 내 경제적 개혁의 흐름

1) 리야우은 (李娅雯, 2010), 1990年代以来中韩战争电影比较分析, 南京师范大学硕士学位论文, 14쪽 참조

에 따라 상업화 · 오락화적 자극이 더해졌고, 전쟁영화 역시 다양하게 제작되었다. 주로 희극 전쟁영화 등의 유형이 나타났다. 예컨대, <삼모종군기(三毛从军记)> 등이 있다. 또한, 그와 동시에 영화는 국가의 일종의 선전도구로 사용되었다. 전쟁영화는 여전히 공산당의 올바른 지도를 찬양하여 민주국가의 정의성을 확립하였다. 따라서 전쟁영화에서는 일반적으로 공산당의 올바른 지도를 찬양하고, 군인들의 투지를 기리며, 혁명의 승리를 위해 자신의 희생을 아까워하지 않는 영웅주의 정서가 나타난다²⁾. 그러나 한국과 비교하였을 때 발전 속도는 시종일관 느린 편이다. 1990년대의 중국은 공산당 결당 70주년, 항일전쟁 승리 50주년, 세계 반(反)파시즘 승리 50주년, 신중국 성립 50주년 등 거대한 기념일을 맞았고, 중대한 혁명 역사를 소재로 한 영화는 국가의 지원을 받았다. <대진군(大进军)>, <대전절(大转折)>, <대결전(大决战)> 등 “대(大) 시리즈”의 대형 역사영화가 줄이어 등장하였다. 이러한 양적인 제작 분위기에 정부의 지원이 더해져 중국의 전쟁영화는 또다시 발전하게 되었다.

한 편의 영화는 항상 제작자가 그 작품을 만들고자 하는 생각이 드러나 있으므로, 이러한 생각은 반드시 영화 속에서부터 드러난다. 따라서 한 편의 성숙한 작품은 제작자가 나타내고자 하는 가치관이 나타난다. 또, 매 제작자의 사상이 모두 다르기 때문에, 모든 사람이 찍는 영화의 스타일 역시 제각각 다르다.

아시아 영화의 주력군으로서 한국과 중국의 문화는 한 뿌리로 전쟁을 소재로 영화를 제작하곤 한다. 그러나 같은 시기에 발전을 이룩하여도 그 스타일은 매우 다르다. 1990년대 이후, 한국정부는 검열을 없애고 등급제를 실시하여 제작자들의 열정을 고무하였는데, 이때 전쟁영화는 전쟁의 회고와 인성

2) 왕스스 (王思思, 2014), 中韩电影类型化发展比较研究 ——以战争类型片为例, 华中师范大学新闻传播学院硕士论文, 9~10쪽 참조

비판을 주제로 삼은 휴머니즘적 가치관이 담긴 영화가 매우 많았다. 6·25전쟁을 배경으로 한 작품 중 대다수는 군인과 국민들이 느낀 현실의 어려움을 반영하였다. 그러나 중국은 주제에 담긴 정신적 골자와 전달하고자 하는 주요 이데올로기의 가치이념이 다방면으로 요구되기 때문에, 중국의 전쟁영화에는 영웅의 이미지 제작이 항상 요구되었다. 따라서 중국의 전쟁영화는 대부분 영웅주의 가치관하고 국가적 가치관이 담긴 작품이 대부분을 차지한다.

그러나 한국과 중국의 각기 다른 가치관은 양국의 영화에서 모방할 수 없는 자신만의 스타일과 분위기를 나타나게 하였다. 이러한 원인을 탐구하는 것은 가치가 있다. 이에 이 논문은 양국의 전쟁영화의 선양하는 각기 다른 가치관의 형성과 표출을 중심으로 양국의 차이점이 나타나는 원인을 분석하고, 양국의 다른 주제 사상이 전쟁영화의 성공으로 가져온 원인을 각각 도출하고자 한다. 양국의 영화인은 변증법적인 교훈과 성공적인 경험을 바탕으로 더욱 광범위하고, 더욱 양적이며, 더욱 지속 할 수 있는 발전으로 나아갈 수 있을 것이다.

또한, 향후 전쟁영화의 제작을 위한 구체적인 자료를 제공하고, 최적화된 양국의 영화 스타일이 형성될 수 있도록 도움을 줄 수 있다.

2. 연구방법

오늘날 중국의 전쟁영화를 연구한 문헌의 수는 적지 않다. 그러나 대부분은 전쟁영화의 발전과정을 정리하고, 서술방식과 각 단계의 발전적 특징을 분석하고, 전향적인 분석 및 건의사항을 연구하였을 뿐, 전쟁영화에 대한 체계적으로 이론적 분석과 자료를 정리한 연구는 비교적 적다.

전쟁영화는 전장을 주된 배경으로 하는 영화를 총칭한다. "흔히 각종 무기가 등장하는 일종의 전투 영화로 생각하기 쉽지만, 이 장르는 단순히 전투라는 소재만을 다루는 것이 아니라 전쟁과 관련된 다양한 상황을 그린 영화를 포함한다"(영화 사전, 2004). 즉 포로수용소를 탈출하는 전쟁 포로 이야기나

적에게 점령된 곳에서 펼쳐지는 지하 조직의 저항, 국내나 해외에서 활약하는 전쟁 첩자를 다루기도 한다. 간혹 전쟁 영화는 전투와 직접 관련 없는 인물들의 상호 관계를 다루기도 한다.

전쟁은 인류의 생명성을 짓밟는 가장 극악한 폭력이며, 비인간화를 초래하는 잔인한 행위라고 말했다. 그런 점에서 전쟁을 직접 체험한 사람들의 치유되지 않는 참혹한 상흔이 작품의 내면에 깔려있기 마련이라고 본다. 전쟁의 역사는 국가의 정체성과 시대의 사회 상황을 제시해준다는 측면에서 집단에 늘 관심 있는 주제이다. 특히 영화를 통해 전쟁을 재현하여 전쟁의 상흔이 표출되면서 각 사회 구성원들의 개인적 삶이나 정체성의 형성등에 직·간접적으로 관여하고 있다(Zhou Liying, 2014, 9쪽).

김형주(2012)는 "전쟁 영화는 전쟁을 주요 소재로 한 영화를 말하며, 그 주제는 전투를 비롯한 전쟁 중 군인의 행태와 휴머니즘, 전쟁과 관련된 군인과 가족의 서사 혹은 "전율이나 박진감이라고 보았다. 따라서 전쟁 영화는 한국전쟁을 주요 소재로 하는 영화를 말한다 .

영화는 전쟁의 참혹함을 관객들에게 보여줌으로써 전쟁이 일어나면 안 된다는 것을 강조한다. 전쟁영화는 역사적 사실을 보여주는 동시에 시대의 드라마를 첨가하여 다양한 줄거리를 만들어 낸다. 전쟁영화는 영화의 인물이나 내용 안에서 그 시대의 역사를 알아볼 수 있다(초명양, 2016, 6쪽).

김권호(2006)는 "전쟁영화를 전쟁 당시의 직접적인 상황들과 이를 둘러싼 등장인물들을 서사구조의 중심에 놓는 영화들로 한정하되, 그 특성상 전쟁이 가져오는 사회적인 문제들을 읽어낼 수 있는 어떤 특징들을 내포하고 있다고" 말한다.

전쟁영화는 그 탄생부터 내용이 다양하고 뚜렷한 목표를 가진 것이 두드러진 점이다. 100년의 영화사에서 30% 이상의 영화가 전쟁을 소재로 사용하고 있다. "스크린의 방식으로 인류 역사의 발전 과정을 기록하기에 역사적

으로 가장 오래되고 또는 예술적으로도 큰 영향을 차지하는 것이 전쟁영화이다"(천리쥐엔, 2012, 4쪽). 전쟁은 인류 역사 발전 과정에서 가장 지속적으로 또 가장 빈번하게 일어난 사건이다. 전쟁은 우리 인류가 다 함께 공감하는 역사의 기억이다. 이것이 바로 전쟁영화가 전 세계에서 관객의 지지를 받는 중요한 이유이다(천리쥐엔, 2012, 4쪽).

"한국의 근현대사에서 일어난 전쟁은 크게 일제 식민지 시절의 태평양전쟁과 1950년에 벌어진 동족상잔의 비극인 한국전쟁, 그리고 미국의 요구와 자국의 필요성에 따라 결심하고 참전한 베트남 전쟁을 들 수 있다"(Zhou Liying, 2014, 11쪽). 그중에서도 한국전쟁은 1953년 7월 27일 휴전협정 이후에 무려 60년이 넘는 긴 시간 동안의 분단 상태를 유지하는 결정적 계기로 작용했다. "분단 상황을 초래한 한국전쟁은 한국전쟁영화의 중요한 모티브를 제공하였고 영화의 장르적 성격이나 목적을 변화시켜 가면서 분단 현실을 사회문화적으로 풀어내는 중요한 기능을 달성해왔다"(Zhou Liying, 2014, 11쪽). 따라서 "한국 영화사에서 전쟁영화란 대개 1950년 한국 전쟁을 지칭하고, 남과 북이라는 분단 상황을 불러일으킨 한국 전쟁을 의미하는 경우가 대부분이다"(Zhou Liying, 2014, 13쪽).

따라서 한국전쟁의 기억을 다룬 영화들은 한국적인 특성의 일면을 보여준 이른바 '반공 영화', '분단영화'라는 용어도 사용된다. 이러한 전쟁영화 자체가 지닌 다양한 장르적 잡종성 이외에도 분단 상황이라는 현실 인식과 이를 통한 반공 이데올로기를 목표로 삼는 전쟁영화의 양산이라는 한국적 상황이 존재한다.

한편, 중국전쟁영화의 연구에 있어서 "전쟁영화는 주로 하나의 전쟁을 그려내는 드라마이다. 인물들의 전쟁 중의 운명을 묘사하기에 치중하는 것이 대부분이며 전쟁 중에 이용한 전략과 거대한 전쟁장면을 묘사하기도 한다. 영화의 주인공은 보통 장군이나 영웅이다. 예술적인 표현방식은 전쟁이 일으

킨 긴장감과 생사존망의 박진감으로 관객을 매료 시킨다." (許南明 외, 2005)³⁾

하지만 영화 장르가 깊이 발전하면서 전쟁영화의 정의도 더 잘되어진다. “따라서 전쟁영화를 내용상으로 전쟁을 집중적으로 묘사하는 전쟁영화와 전쟁을 배경으로 하여 영화 속의 인물들을 집중적으로 묘사하는 전쟁영화의 2가지 범주로 전쟁영화를 나눌 수 있다”(Zhou Liying, 2014, 14쪽). 또한, 전쟁을 소재로 한 영화는 ‘군사제재’라고 부르기도 한다.

연구자는 중점내용의 묘사방법에 따라 전쟁영화를 ‘전쟁 서사’와 ‘인물 서사’로 나누었다. 또한, 내용의 허실의 각도에 따라 전쟁을 두 부류로 나눈다. “첫째, 역사적으로 실존했던 전쟁, 또는 전쟁의 주요과정 및 인물이 모두 실존 인물인 전쟁영화(예: <장진 (长征, 1996)>, <포화 속으로>(2010)등)인 ‘전쟁기념영화’가 있다. 둘째, 허구적이면서 본래 존재하지 않는 전쟁이야기, 실존했던 전쟁을 배경으로 하되 구체적인 이야기나 인물을 허구로 지어낸 영화(예: 중국의 <철도전(地道战)>, 한국의 <웰컴 투 동막골>등)를 예술전쟁 영화가 있다 (聂欣如, 2001).”

중국과 한국은 모두 항일전쟁과 내전을 겪었기 때문에 이를 역사적 배경으로 한 전쟁영화가 비교적 많다. 이 논문은 중국과 한국의 전쟁영화 속 인물들의 서로 다른 감정적 표현을 고찰하기 위해 각국의 비교적 대표적인 전쟁영화를 선정하여 비교해보기로 한다. 하지만 한국의 전쟁영화는 한국전쟁을 다룬 영화가 비교적 뛰어나기 때문에 이 논문은 한국전쟁을 배경으로 한 <태극기 휘날리며>(2004)와 <고지전>(2011)을 세밀하게 관찰하고, 이와 관련된 연구 자료들을 정리, 분석, 귀납 및 종합하고자 한다. <태극기 휘날리며>(2004), <고지전>(2010)은 모두 한국 6·25 전쟁을 무대 한 내전 영화이며 한국에서 매우 인기가 많은 영화이다. 그러므로 더 편하기 비교하기 위해서,

3) 쉬난민(許南明 외 2005), 电影艺术词典, 中国电影出版社, 32쪽 참조

중국 영화도 2000년 이후에 창작된 내전 영화를 골라서 비교하고 분석하기로 하였다. 중국의 경우, 2000년 이후 전쟁영화의 생산은 여전히 높아 보인다. 그중에서 <나의 장정> 와<경사>은 국공내전 영화 내에서 특히 눈에 띈다. <태극기 휘날리면> 와 <고지전>와 같이 우수한 영화이다. 그래서 본 연구에서 중국영화는 <나의 장정>, <경사> 으로, 한국영화는 <태극기 휘날리며>(2004), <고지전>(2011)으로 선택해서 영화 속의 캐릭터와 서사를 비교하고 분석하려고 한다.

우선, 한국과 중국의 전쟁영화의 개요와 발전맥락을 살펴본다. 그 이후 휴머니즘 인물 감정이 비교적 명확한 한국의 전쟁영화와 영웅주의 인물 감정이 비교적 명확한 중국의 전쟁영화를 분석하고, 이상 4편 영화의 일부 장면에서 나타난 각기 다른 가치관 맥락을 분석한다. 또한 그와 동시에 양국의 각기 다른 역사적 상황, 전쟁의 성질과 외부영향 등 방면으로 양국의 차이점이 나타나는 원인을 분석한다. 이러한 요소들은 암묵적으로 양국의 전쟁영화 발전과 창작에 영향을 주었고, 더 나아가 각자만의 예술적 특징을 형성하기 때문이다.

Ⅱ. 본론

1. 1990년 후에 한·중 전쟁 영화의 발전 양상

가 한국 전쟁 영화의 흐름

리아우는 (李婭雯, 2010)의 연구는 한국 영화는 무성영화 시기(1919-1935), 발성영화 시기(1935-1945), 광복 영화시기(1945-1955), 중흥 시기(1955-1969), 쇠퇴 시기(1970-1979), 전환 시기(1980-1989), 비축 시기(1990-1999), 성숙 시기(2000년 이후) 8개시기로 나눴다. 식민 압박을 당하고 어려운 생존 환경에서 견뎌온 한국 영화계는 1990년부터 발전 시기에 들어섰고, 여러 애국주의 영화인들이 할리우드에 가서 선진적인 제작 방법과 상업 제도를 배웠다.

강제규가 귀국 후 찍은 영화 <쉬리>는 큰 성공을 거두었고 한국 영화는 이에 따라 흥행하기 시작하여 훌륭하고 스타일이 독특한 감독과 영화 작품이 많이 나타났다. 1990년대 후, <태극기 휘날리며>와 같은 전쟁 영화가 성공하면서 이런 장르의 영화가 한국 영화계에서 자리를 잡았고 이러한 훌륭한 전쟁 영화로 인하여 한국 영화는 국민과 전 세계의 인정을 받았다.

(1) 1990년대 전: 무성 영화기부터 전환기까지

1919년 도산이 찍은 <의리적 구투>는 한국 역사상 첫 영화이고 이는 한민족 영화의 시작이다. 20세기 초기 한국은 일본에 침략과 식민 지배를 당했다. 나운규가 대본 쓰고, 감독하고 출연한 <아리랑>은 항일 정신을 표현하는 첫 영화이며 한국 영화와 전 영화에서 아주 대표적 의미가 있는 작품이고, 1926년 10월 1일 서울 단성사 극장에서 개봉되었다. 이 영화는 한국인들이 침략자에게 저항하는 애국 행동을 적극적으로 찬양하였으며, 당시 대중들에

게 아주 큰 정신적 격려를 해주었고 민중들의 항일 정서를 더욱 자극하였다.

이명우, 이필우 형제가 1935년에 촬영한 <춘향전>은 한국 영화를 유성 영화 시기로 이끌었다. 일본 식민지 통치의 폭정이 날도 심해지면서 조선의 영화 발전도 억제 받았고 곤경에 빠졌다. 항일 정서가 있는 영화 작품은 일제의 간섭 때문에 더욱 어려움에 빠졌다. 그러나 현실 비판 정신은 이 때문에 사라지지 않았다. 한국 영화인의 창작 지향은 자연스럽게 침략 반대에서 민족 계몽으로 바뀌었다. <한강>, <무정> 등의 영화는 모두 민중과 선각자의 나라를 걱정하는 마음을 표현하였다. 이런 영화는 치열한 전쟁을 직접 표현하지 않고 꿈이 있는 애국 청년의 비극적 운명을 통해 당시 나라의 고난과 위급을 표현하였다.

1945년 8월 15일, 제2차 세계 대전이 끝나고 한반도는 식민지 통치에서 해방되었고 영화계도 이에 따라 광복기에 들어섰다. 이 시기의 전쟁 영화는 항일 독립 전쟁 영화가 많았다. 최인규 감독의 <자유 만세>는 해방 후 한국 광복을 상징하는 첫 영화 작품이다. 그 후 <안중근 사기>, <조국의 어머니> 등 작품이 있으며, 이들 모두 한국이 침략자를 물리치는 고생스러움과 민족 투쟁사를 반영하였다. 1948년 남북은 한창 갈등이 고조되던 시기였고, 남북 무장 충돌과 투쟁을 표현하는 반공주의 작품은 한국에서 끊임없이 나타났다.

1955년 한국 영화는 중흥 시기에 들어섰다. 전쟁 후 한국 정부의 대대적인 지원으로 영화 질, 수량 모두 전쟁 전의 수준으로 돌아갔고 심지어 전쟁 이전의 수준을 초과하였다. 이 시기 전쟁 영화의 내용은 주로 공산당을 반대하거나 전쟁이 사람들에게 준 파괴와 상처를 말하는 것이었다. 전쟁, 역사, 멜로 등을 주제로 한 영화의 흥행은 50년대, 60년대의 한국 영화를 번영시켰고 흥행으로 몰아갔다.

70년대는 한국 영화의 쇠퇴기다. TV의 흥행과 보편화에 따라 영화는 큰 타격을 받았으며 관객과 작품이 줄어들면서 영화 발전은 곤경에 빠졌다. 그

뿐만 아니라 당시 엄격한 영화 상영 정책도 영화의 정상적인 발전을 제한하였다. 1973년 <영화법> 제4차 수정안이 발표되고 영화 제작 기관이 재구성된 후 영화 업계는 거의 정부가 규제하고 있었다. 이때 전쟁 영화는 정부의 간섭을 많이 받았으며 예술적 가치도 있고 관객들이 좋아하는 작품은 아주 적었고 정부는 “유신”정책을 추진하는 목적으로 촬영을 유도했기 때문에 훌륭한 작품은 거의 없었다.

80년대 한국은 정치, 경제, 문화 전환기였다. 박정희 독재 정부가 무너지고 전국의 민주화 바람이 불었으나, 곧 전두환 정부가 권력을 독재적으로 장악했다. 이후 전두환 정권은 대중의 지지를 확보하기 위해 3S 정책을 실시하였다. 그 목적으로 1984년 정부는 다시 <영화법>을 수정하였고 영화 제작 상영 관련 정책제한을 완화하였다. 훌륭한 영화의 기준을 나라 정책에 맞는 기준으로부터 예술성이 있는 영화로 바꾸었고 민감한 주제에 대한 제한도 해금하면서 영화의 발전을 자극하였다. 그리고 전쟁 영화도 이에 따라 많이 발전했다.

이 시기 한국 사회는 고도로 경제가 발전하기 시작하며, 이에 따른 사회적 모순과 문제가 주목받던 시기였다. 이에 당시 한국영화 작품은 현실주의적 비판 정신이 아주 강했다. 한국 영화는 비록 자유롭게 발전했지만 외국 영화보다 여전히 그 역량이 약했다. 하지만 80년대 후반 민주화 운동이 끊임없이 심화하므로 90년대 후의 궤기와 진흥에 튼튼한 토대를 마련하였다.

(2) 1990년대 후

1990년대는 한국 영화가 예술적, 다양화, 시장화로 발전하는 황금 시기이다. 이 시기에 질이 높은 훌륭한 전쟁 영화가 많이 나왔다. "이 시기는 1990년대 중반 이후 전국적 규모의 국내 배급사가 활동함으로써 투자-제작-배급-상영체계에 이르는 구조가 형성되었고 한국영화의 상표 가치가 국제적으로 창출된 명실상부한 새로운 출발이었다"(김미현, 2006, 399쪽). 90년대의 한

국영화는 놀라운 성장을 이루었다. 1960년대의 전성기 이후 계속된 장기간의 침체에서 벗어나 화려한 르네상스를 맞이했다. 양적인 성장을 보면, 한국영화의 제작 편수는 많이 증가하지 않은 가운데 한국영화 관객 수가 기하급수적으로 늘어났고 1,000만 관객 영화가 등장했다. "1996년에 23.1%였던 한국영화 시장점유율은 1998년에 35.8%로 증가했다가 2001년에는 기록을 세웠다. 한국영화의 해외 시장 진출 또한 활성화되기 시작했다. '한류(韩流)' 열풍이 드라마에 이어 영화계에 본격적으로 상륙했다고 평가되는 2004년에는 한국영화의 수출액이 전년 대비 88%가 늘었다"(이서영, 2007, 6쪽). 해외 시장이 확대되면서 한국영화는 국내시장의 한계와 한국 영화산업의 규모를 늘리는 기회를 맞았다. 한국 영화산업은 현재 최적의 방안을 추구하며, 최대한 한국 열풍을 활용하고 있다.

이 시기에 전쟁 영화의 주제와 표현 내용이 더욱 광범위하고 자유로워졌다. 민주화가 더욱 강해진 환경 속에서 남북 전쟁 주제가 가장 많았다. 당시 영화는 <남부군> 등을 대표로 교화보다 예술성이 더욱 강하였고 당시 국내 관중과 업계 사람들에게 좋은 평가를 받았으며 국제적으로도 인정을 받았다.

미군이 장기적으로 한국에 주둔하는 역사 문제는 한국 영화에서 표현 금지되었다. <영화법>에서 영화는 우호 나라에 대한 적의를 표현할 수 없다고 명확히 규정하였으며 90년대에서야 영화에 표현하는 것을 허락했다.

이데올로기의 엇갈림과 대치로 인하여 남한과 북한은 각자 정부가 설립되는 날부터 민족 전쟁이 시작됐다. 공산주의자와 공산주의 사상을 표현하는 경향을 보이는 영화 작품은 모두 촬영 금지됐다. 정지영의 작품 <남부군>은 이런 제한을 돌파했다. 이 영화는 남북 전쟁 중 지리산 유격대의 상황을 근거로 하여 촬영하였다. 그의 성공은 영화 시장의 자유화 진행이 끊임없이 발전하고 있다는 것을 보여주었다.

1990년대가 한국 영화의 준비 시기라면 21세기부터는 한국 영화가 전성의

로 가는 성숙기이다. 이 시기 한국은 문화 국립 정책을 확립하고 영화계의 발전에 아주 좋은 환경을 마련하였다. 이 시기 영화 생산 수량이 지속해서 늘어나고 좋은 영화는 끊임없이 나타나며 매출도 많이 늘었다. 할리우드 영화가 전 세계를 휩쓸고 각 나라의 매출 1위를 하는 상황에서 한국 본토 영화는 외래 영화의 충격을 성공적으로 막았다. 이때 나타난 영화는 한국 국내에서 아주 큰 매력을 선사하고 끝없는 잠재력을 보이며 아주 좋은 매출 성과를 거두었다. <쉬리>은 한국 영화 역사상 최고의 매출 기록을 세웠고, <타이타닉>을 넘어서는 한국에서 인기가 가장 많은 영화로 되어 국민이 자국 영화에 대한 열정을 자극하였고 영화 업계 사람들은 이를 통해 자국 영화의 커다란 시장과 밝은 미래를 보았다. 2004년 강제규 감독의 영화 <태극기 휘날리며>(2004)가 상영되고 13일 만에 500만 관객 수를 기록하여 전쟁 영화의 관람 열기를 다시 일으켰다. 이와 동시에 국제 시장에서 이 영화는 미국, 유럽 등 여러 나라에서 매출 1,000억 원을 거두었을 뿐만 아니라 오스카 최고 외국어 상을 받아, 한국 영화가 국제적으로 주목을 받고 사랑을 받게 하였다. <고지전>(2011) 또한 여러 상을 받았으며, 제84회 아카데미영화상 외국어 영화부문 출품했고 제31회 하와이국제영화제 초청했다. 이 시기 한국 전쟁 영화는 한국전쟁 후 남북관계의 대치와 한국 전쟁(6·25전쟁)을 주요 주제로 했다.

왕스스(王思思, 2014)는 대다수 영화 작품 모두 한반도 국민에게 커다란 아픔을 준 민족 전쟁에 대한 반성, 개인과 정부와의 관계, 전쟁 중 사망과 생존에 대한 반성, 전쟁이 인성을 왜곡한 것에 대한 비판, 그리고 한반도에서 사는 모든 사람에게 준 상처, 어려운 생활과 잔혹한 전쟁 환경 속에서 인성의 존엄을 강조하는 것을 잊지 않고 폭력을 반대하는 인문주의 사상을 표현하였다. 그중에 주제가 깊이 있고 예술 가치가 높은 영화는 전국, 심지어 전 세계 영화계에서 두각을 나타냈다.

나 중국 전쟁 영화의 흐름

중화인민공화국 건국 후, 중국 전쟁 영화의 발전은 세 단계로 나눌 수 있다. 첫 번째 단계는 중화인민공화국 건국 후의 17년 동안이다. 두 번째 단계는 20세기 70년대 말부터 80년대 말까지이다. 세 번째 단계는 1990년대부터 지금까지이다. 이 세 단계는 각각 다른 특징이 있고 특히 세 번째 단계에는 중국 전쟁 영화의 발전 진도가 빠르고, 중국 전쟁 영화 창작, 영화 질 모두 큰 진보를 가져왔고 특히 마지막 단계에서 훌륭한 영화가 아주 많이 제작되었다.

(1) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 첫 고조

중화인민공화국 건국 후의 17년 동안이 중국 영화 창작의 첫 고조 시기였다. 1949년 10월 1일, 중화인민공화국이 건국되었다. 새로운 사회 제도가 설립되면서 새로운 문화 환경이 형성되고 중국도 새로운 역사 시기에 들어섰다. 정책에 따라 영화를 포함한 문화계는 신속히 발전하였고, 새로운 환경에서 전쟁 영화 창작이 활발해졌다. 이 시기 영화 제작자들은 사회주의 이데올로기에 의하여 찬양식 전쟁 영화 창작을 시작했다. 이 시기의 중국영화에 대해 다음과 같이 평가했다. 반즈중(范志忠, 2006)은 <百年中国影视的历史影像>중에서 “처음부터 신 중국(중화인민공화국 초기) 영화는 중국 공산당 영도 하의 사회주의 영화로서 중국 공산당의 정치적 입장을 대표해 중국 역사, 더 나아가 인간의 역사를 다시 쓰고 중국 사회 추세를 해석하여 중국 대중이 자기의 신분을 인정하고 주류 이데올로기의 권위를 구축하는 사명을 이수했다. 당시 정치가들의 말로 하면 영화는 인민을 단결시키고, 인민을 교육하며 적을 물리치는 유용한 무기이자 나라 이데올로기의 전파 형식이라고 했다”.⁴⁾ 이 시기 중국 공산당의 현명한 영도에 전 중국을 정의롭게 해방한 전쟁 영화가 많이 나타나, 나라가 필요하고, 창작자들이 열중하고 관중들이

4)반즈중(范志忠, 2006), 百年中国影视的历史影像, 浙江大学出版社, 56쪽 참조

좋아하는 영화가 되었다.

중화인민공화국 건국 초기, 전 나라가 경축하고 전국 인민의 애국주의 정서가 전례 없이 높아, 공농병 영화(工农兵电影)를 촬영하여 할리우드 영화가 중국에서의 영향력을 약화하는 것이 이 시기 주요 임무이다⁵⁾. 산업 공인, 농촌 농민과 전쟁에 참여한 일반 전사는 당시 영화에서 표현하는 주요 대상이다. 이에 따라 공업, 농업, 전쟁 영화는 당시 영화계의 주류였다. 이 시기에 나타난 전쟁 영화는 <지도전(地道战)>, <지뢰전(地雷战)>, <둥춘루이(董存瑞)>, <지도 유적대(地道游击队)>, <혁명 낭자군(红色娘子军)>, <소병장가(小兵张嘎)>, <전쟁 속의 청춘(战火中的青春)>, <홍일(红日)>, <도강 진찰기(渡江侦察记)>, <조일만(赵一曼)> 등이 있다.

이 시기 작품 주제는 대부분 홍군, 팔로군, 신사군, 해방군들이 혁명 투쟁하는 정의성을 칭송하는 것이며, 투쟁, 반항과 승리를 통해 강한 혁명 정서와 애국 감성을 표현하여, 관중을 감화시켜 인민을 교육하고 나라의 정치사상을 교화하는 목적을 이룬다. 이 시기 영화는 작은 것으로 큰 것을 표현하는 수법을 사용했다. 영화 내용은 국부 작은 전쟁으로 전체를 반영하여 전쟁의 휘황과 고난을 표현한다. 보통 밑바닥 인물, 졸병을 선택해 작인 인물이 적과 투쟁하는 영웅 행동과 영웅 기개로 전국 인민들의 투쟁 정신과 애국 정서를 반영하였다. 이 인물들은 대부분 가상의 것이지만 진실한 인물 또는 이야기를 근거로 한 것도 있다. 이 시기 영화에서 만들어낸 영웅은 대부분 단점이 없고 완벽한 이미지이며 나라가 힘든 시기 일반 민중과 사병들이 함께 단결해, 애국심 외에 다른 모든 감정을 버리고 조국과 민족을 위해 모든 것을 바치는 영웅 이미지이다⁶⁾. 대부분 영화는 영웅의 단점을 피했다. 그러

5)장지우안스은(张权生, 2013.05), 新时期以来中国电影英雄形象的解构与重构, 电影新作, 107쪽 참조

6)리방진(李芳琴, 2010), 从《董存瑞》到《集结号》看英雄主义文化的嬗变, 电影文学, 86~87쪽 참조

나 <둥춘웨이(董存瑞)>와 같이 영웅 인물의 단점을 보이는 영화도 조금 있었다. <둥춘웨이(董存瑞)> 영화에 둥춘웨이(董存瑞)란 진실된 역사 인물을 묘사할 때 그가 잘못된 공산당 가입 동기, 맹목적이고 잘난척하는 특징으로 한 민병이 훌륭한 전사가 되는 과정에 부족함을 보여주고, 그 후 전쟁 승리를 위해 희생하는 장렬한 행동을 위해 전제를 깔았다.

이 시기의 전쟁 영화는 단일하고 완벽한 영웅 인물을 표현하는 것 외에 대립적인 인물 구조도 중요한 특징이다. 대부분 작품은 극 중 인물을 좋은 사람과 나쁜 사람으로 나누고, 아군과 적군을 나누고, 정반대의 인물을 절대 대립시킨다. 아주 긴 시간 동안, 중국의 전쟁 영화는 보편적으로 적군이 강하고 아군이 약한 상태에서 우리가 승리한 서사 방식으로 취하였으며 사람들의 심리 또는 사람에 대한 표현력이 부족하다.

이 시기의 창작자는 주로 공산당이 영도한 해방군 통제 구역의 예술 창작자, 문화 선전 공작 단에서 영화계로 넘어온 문화 예술 종사자, 그리고 국민당 통제 구직 진보한 영화인이다. 그들의 끊임없는 노력과 추구로 이 시기의 영화 발전을 촉진하였다. 그들은 전쟁을 실제로 경험하였기 때문에 영화로 혁명을 홍보하는 자각성이 있다. 그들의 영화 작품은 당시 그 시기 혁명 열정이 아주 강한 관중들의 생각과 일치하다. 이런 창작 취지와 예술 표현 특징은 당시 전쟁 영화의 발전 추세에 영향을 미쳤다. “따라서 영화 창작자들의 예술 창작과 당시 사회 대중의 단체 심리는 완벽히 일치하여, 중국 전쟁 영화 발전을 처음으로 최고봉으로” 몰았다(李娅雯, 2010, 5쪽).

(2) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 제2차 고조

20세기 70년대 말에서 80년대 말까지. 1978년 문화 예술계의 “解放思想, 冲破禁区”⁷⁾는 구호는 중국 영화를 탐색과 창의하는 새로운 단계로 들어서게 했다. 뒤따라 제4대, 제5대 감독들이 창작한 작품을 포함한 훌륭한 전

7)이 말은 '사상을 해방하고, 금지 구역을 돌파한다'라는 뜻이다.

쟁 영화가 나타났다. 80년대 창신 운동 중, 훌륭한 작품이 많이 나타나고 전통적인 주제와 내용에서 새로운 창의와 탐색하기 시작했다. 이 과정은 느리고 미세하지만, 여전히 중국 전쟁 영화를 창의적인 발전 단계로 이끌고 17년 후의 2번째 고봉을 일으켰다. 이 시기는 우회적 창작시기라고 할 수 있다.

이시기 전쟁 영화의 가장 현저한 특징은 전통과 창의를 공존하는 모습이다. 20세기 70년대 말, <소화(小花)>, <금야성광찬란(今夜星光灿烂)>, <노예에서 장군까지(从奴隶到将军)>, <귀심사전(归心似箭)>, <공수창망(赣水苍茫)> 등 영화로 문화 대혁명 후 전쟁 영화의 소생의 길을 시작했다.

80년대 초, 영화 <남창기이(南昌起义)>는 처음으로 사실을 기록하는 스타일로 이 중대한 역사 사건을 기록했다. 그 다음, <대도하(大渡河)>, <정진중원(挺进中原)>, <사도적수(四渡赤水)>, <혈전대아장(血战台儿庄)> 등 중요한 역사 주제 영화가 나타났다. 이 시기 창작자들은 사실을 추구하는 태도로 역사 사건과 인물을 보며, 휘황한 승리를 추소하고 전쟁을 위해 희생한 선구자들을 기렸다. 첫 단계와 달리 창작자들은 작은 인물에 집착하지 않고 신중국 건국을 위해 중요한 이바지를 한 지도자들에 더욱 집중했다⁸⁾. 예를 들어 진의 원수를 표현하는 영화 <산중수복(山重水复)>, <매령성화(梅岭星火)>, <광교결전(黄桥决战)>, 그리고 하룡 원수의 업적을 기록한 영화 <서광(曙光)>, <하룡 군장(贺龙军长)> 등이 있다. 이와 같은 영화는 드디어 역사적 사실을 바탕으로 예술적으로 가공하여 인물 특징이 더욱 드러나고 이야기가 더욱 생동하게 됐다. 하지만 이런 중요한 지도자 인물을 표현하는 데에 여전히 한계가 있다.

80년대 중기, 중국 경제 개혁이 더 나아가 발전하고 대중문화 열정이 신속히 흥행했다. 경제 개혁에 따라 나타난 영화 오락 추세는 전쟁 영화를 비

8) 황부이치우안(皇甫宜川, 2005), 《中国战争电影史》, 中国电影出版社, 239쪽 참조

롯한 중국 영화가 탐색 시기부터 다원화 발전 시기로 넘어갔다. 게다가 각 나라 전쟁 영화의 자극 하에 창작자들의 사고방식도 조금 바뀌고 전쟁 오락화 영화가 나타났다. 1987년 광전부 영화국에서 “突出主旋律，坚持多样化”⁹⁾는 방침을 내세웠다. 이 방침은 중대한 혁명 역사를 주제로 한 전쟁 영화의 발전을 촉진했고, 그가 전쟁 영화 창작의 큰 특색이 되도록 했다.

80년대 후기, 영화의 상업적 가치와 오락 기능이 다시 평가받고 인정받으면서 중국 주류 이데올로기 하의 영화는 오락화되기를 시작했다. 그러나 <말제성쇄(马蹄声碎)>, <만중(晚钟)>과 같은 오락성 전쟁 영화는 국내에서 매출이 좋지 않았다. 따라서 중국 특색이 있는 영화를 창작하려고 하면 규칙을 따르는 점과 새로운 길을 개척하는 점, 둘 사이에서 균형을 잘 잡아야 한다는 것을 알 수 있다.

(3) 중화인민공화국 건국 후 전쟁 영화 창작의 세 번째 단계

1990년대부터 지금까지. 이 단계는 중국 영화 발전의 시장화 시기이다. 사회의 변혁과 국내 경제 개혁에 따라 전쟁 영화는 해석 각도, 주제 표현과 유형 발전 등 여러 가지 방면에서 다양화 탐색이 나타났다. 창작의 미학 형태가 더 이상 일치하지 않고 풍부한 창작 지향, 다양한 예술 형태 모두 함께 발전하는 추세였다(皇甫宜川, 2005, 242쪽).

영화는 나라에서 역사와 역사 인물을 되돌아보는 중요한 보조 수단으로 정부의 중시와 거시적인 지도를 다시 받았다. 1989년 혁명 역사 주제 영화 창작 팀(후 “중대 혁명 역사 주제 영화 창작 팀”으로 개명)이 설립됐고 국가 광전부와 재정부는 전문적으로 “중대 역사 이야기 영화 지원 기금”을 설립하였다. 1994년 영화계는 87년에 제기한 “突出主旋律，坚持多样化”¹⁰⁾는 구호를 더욱 발전해 “弘扬主旋律，坚持多样化”¹¹⁾으로 규정하였다. 이와 같은

9) 이 말은 '주선율(主旋律)을 강조하고 다양화를 유지함'이라는 뜻이다.

10) 이 말은 '주선율을 강조하고 다양화를 유지함'이라는 뜻이다.

11) 이 말은 '주선율을 발전시키고 다양화를 유지함'이라는 뜻이다.

나라의 일련의 지원과 보장은 혁명 역사 주제 영화의 창작을 더욱 크게 발전시켰다. 이와 같은 영화 중 대부분은 전쟁 영화였다. 좋은 창작 분위기와 정부의 대대적인 지원으로 중국 전쟁영화는 다시 발전하였다(皇甫宜川, 2005, 241쪽).

먼저 이 시기에 중대한 혁명 역사를 주제로 한 영화, 특히 전쟁 영화가 아주 많았다. 1990년, 중국은 중국 공산당 창당 70주년, 중국 항일 전쟁 승리 50주년, 세계 반 파시즘 전쟁 승리 50주년, 신중국 건국 50주년 등 중대한 기념해이었다. 이런 휘황한 승리를 기념하기 위하여 <대반전(大转折)>, <대진군(大进军)>, <대결전(大决战)> 등 대형 사실 전쟁 작품이 연이어 나타났고, 그들은 대부분 진실한 역사 사건 또는 중대한 전역을 주제로 하여 역사 사실과 고도로 일치하다.

중국 전통 전쟁 영화의 창작 속에, 주관, 국부, 사건을 위주로 한 표현 방식은 한 가지 스타일로 형성되었다. 이 시기 영화 작품은 객관적이고 전반적으로 사건과 사람 모두 강조하는 표현 방식을 사용하였다. 전에 두 발전 단계보다 이 시기의 전쟁 영화는 기존의 서사 시각을 뛰어 넘었다. 영화는 전쟁 전체에 대한 제어가 강하고, 국민당과 공산당 양대 진영을 모두 서사 범위에 넣어 객관적이고 진실한 역사관으로 적군과 아군 두 진영의 전쟁 전략을 묘사했다. 영화는 관중의 시점에서 양대 진영의 대결을 직면하고 전쟁 장면을 복원하였다. 작품 속의 웅대한 기세, 웅장한 장면, 진실한 역사 사건과 인물로 영화의 사실적 효과를 나타냈다.

이 시기의 작품은 또 두 번째 시기와 같이 혁명 지도자를 촬영하고 기록하였다. 이와 동시에 여러 영웅 인물을 만드는 것도 이 시기 인물 묘사의 다른 한 특징이다. 예를 들어 <대전절(大转折)>, <대진군(大进军)>, <대결전(大决战)>에서 어느 한 지도자를 표현하는 것이 아니라, 최고 지도자부터 작전 지휘관, 그리고 일반 전사까지 모두 언급하였다. 전쟁 영화 속에 영웅 인물

은 군상 방식으로 나타나 관중들이 영화를 통하여 전쟁을 느끼고 조국을 보호하는 정서를 갖도록 한다. 이 시기 작품 속의 영웅은 더 이상 완벽하지 않고 일반인으로 되돌려 더욱 객관적인 태도로 영웅 인물을 묘사하였다(임대근, 2014, 15쪽). 이 시기 또 <금사수박(金沙水拍)>와 같은 영웅의 일상생활과 멜로를 담은 작품도 있다. 관중들은 이와 같은 영화를 통해 영웅들의 고상한 인격을 느낄 수 있을 뿐만 아니라 평등한 시각으로 영화 속의 영웅과 마음의 공감을 찾아 풍만한 영웅 인물을 느낄 수 있다.

다음은 영화 업계가 상업화 오락화 조류의 충격을 받아 전쟁 영화는 다양화 창작 모습을 드러냈으며 이는 코미디 전쟁 영화가 가장 대표적이다. 코미디 전쟁 영화는 대부분 가상된 이야기와 인물을 표현대상으로 하고, 코미디 요소를 엄숙한 전쟁 영화에 넣어 스토리성, 관람성 등을 추구한다. 장지엔야(张建亚)가 촬영한 <삼모 종군기(三毛从军记)>, <손들어! (举起手来!)>이 코미디 전쟁 영화의 시작이다. <삼모 종군기(三毛从军记)>는 만화 인물을 국공내전 시기로 은유해 유머 있고 익살스러운 방식으로 작은 인물이 전쟁으로 인해 겪은 불우한 경력을 표현하여 국민당 정권이 무너지고 인민을 대표한 공산당 부대가 결국 승리하리라는 것을 암시하였다. 영화 <손들어! (举起手来!)>은 전쟁 중에 긴장한 분위기를 게임, 농담 등으로 바꾸고, 극 중의 인물은 개그다운 방식으로 엄숙한 분위기를 풀어 마치 전쟁을 게임으로 만들었다.

공산당 영도 하의 인민군대가 반동 세력을 뒤엎고 민주 나라의 정의성을 확립한 것을 칭송하고, 국가 정부의 합법화를 인정하는 것이 중국 전쟁 영화의 가장 중요한 숙제이다(皇甫宜川, 2005, 248쪽). 90년대 후, 전쟁 영화의 주제는 이 주제만 표현하는 것이 아니라 더욱 새로운 고민과 표현이 나타났다. 사람들은 인성에 대한 깊이 있는 고민과 반성이 없는 전쟁은 전쟁의 본질적인 특징을 표현할 수 없다고 믿는다. 따라서 전쟁 관념 발전, 인성 주

의 발전, 인물 형상 묘사 돌파, 영화 종류 다양화 등 여러 가지 면에서, 90년대 중국 전쟁 영화의 커다란 발전은 더욱 넓은 고민 공간과 풍부한 발전 가능성을 보여주었다.

<퍼플 선셋(紫日)>, <집결호(集结号)> 등 작품은 비록 정치 교화 기능을 완전히 벗어나지 못했지만, 중국 전쟁 영화의 새로운 모습을 보여주었다. 영화 <퍼플 선셋(紫日)> 중, 중국, 일본, 소련 세 나라에서 온 주인공들이 전쟁 당시 실수로 숲에 들어가 서로의 입장이 대립하여 서로를 증오하지만, 잔혹한 대자연 속에서 또 서로를 동정하는 것이다. 영화는 세 사람을 구체적인 전쟁에 넣지는 않았지만, 그들의 배경환경으로 전쟁이 사람들에게 가져온 고난과 파괴를 표현하였고, 이 고난과 파괴는 나라 또는 종족을 가리지 않는다. <집결호(集结号)>는 중국 전쟁 영화의 이정표이다. 이 영화는 조직의 합리성에 대한 질의를 통해 전쟁 중에 한 개개인의 생명에 관해 관심을 보였다. 이 작품들은 인성을 탐색하고 전쟁의 본질을 고민하고 전쟁과 사람 간의 관계를 고민하기 시작했다. 이 중에 관련된 사랑, 인성, 전쟁 중 개개인의 운명 등 모두 전의 전쟁 영화 보다 더욱 발전했다. 그러나 인문 표현 면에서 한국의 전쟁 영화와 비교했을 때 한국 영화가 더욱 잘 표현했다.

시간 기준으로 한중 양국의 영화 발전 과정을 위와 같이 간단하게 정리할 수 있다. 1945년 전, 일본이 중국과 한국에 식민지 통제하였고 한국과 중국의 이 시기 영화는 모두 반일 정서를 보였으며, 한국은 영화를 통해 국민의 반일 정서를 촉진하였고 중국도 일본의 침략으로 인해 전쟁 영화 모형이 나타났다. 1945년 한국도 광복하고, 중국도 독립하였지만, 소련과 미국의 쟁탈 구조에서 그들의 간섭을 받아 나타난 의식 형태 차이로 한국 전쟁이 폭발하고, 한반도는 남북한으로 나누어졌다. 중국은 일본군을 내쫓고 국민당과 공산당은 다시 결렬돼 해방 전쟁이 폭발하고 결국은 공산당이 승리하였다. 중화인민공화국 건국 후 이 전쟁은 두 나라에 영화 소재를 많이 제공하였고

끊임없이 발전했다. 90년대 후, 양국은 훌륭한 영화제작 환경에서 깊이 있는 영화를 많이 산출하였으며, 특히 전쟁 영화는 특색이 선명하고 풍경이 독특했다. 한국은 21세기 들어서면서 영화도 성숙해지고 더욱 훌륭한 작품들이 세계 각국에서 환영받고 있다.

2. 전쟁영화의 드라마 요소

가 전쟁과 휴머니즘

전쟁 행위와 인문학적 플롯은 본래 관련이 없다. 전쟁은 살육이 존재함을 의미한다. 그러나 인류의 인문학적 플롯은 서로가 마구 살육하는 전쟁 속에서 소멸하지 않는다. 전용선(全勇先, 2012)¹²⁾은 “2차 세계대전이 지나간 지 오랜 시간이 지났으나, 과거의 일을 잊지 말고 앞으로의 일에 교훈으로 삼아야 한다.”라고 언급하였다. 이 문장이 우리에게 말하는 바는 원한을 기억하라는 것이 아니며, 교훈을 기억하라는 것이다. 현시대의 창작자들은 단순한 원한의 태도로 그 시절의 역사를 묘사해서는 안 되며, 반드시 더 이성화된 입장에 서서, 자비와 관용의 태도로써 전쟁에 대한 관점을 묘사해야 한다.

<세계철학대사전>(김영달, 1989)중에서 인류 역사를 살펴보면 어느 문화권에서든 인간 옹호, 인간 존엄성을 강조하는 사상은 늘 존재해 왔다. "휴머니즘은 각 시대의 특정한 역사적 사회 현실 속에 인간의 자유와 존엄성이 위협받는 상황에서 언제나 그 모습을 조금씩 변모시키면서"(조성윤, 2008, 17쪽) 나타난다고 말했다. "휴머니즘은 인류의 역사와 함께해 왔으며, 각 시대와 조건, 접근하는 논자의 견해에 따라 서로 다른 이름으로 불렸다"(장지영,

12) 人民网 (2012.02.22), 战争题材不应丢掉人文情怀: 全勇先说, “二战过去这么多年, ‘前事不忘, 后事之师’, 这句话讲的不是让我们记住仇恨, 而是让我们记住教训。现在的创作者一定不能简单以仇恨的态度去描绘那段历史, 而应站在更加人性的立场上, 以一种更悲悯和宽容的心态, 把你对战争的看法糅到剧中。”

2003, 10쪽).¹³⁾

장지영(2003)은 휴머니즘은 인간주의 휴머니즘(humanism) 인본주의로 번역되며 ‘인간다움’을 존중하는 대단히 넓은 범위의 사상적, 정신적 태도, 세계관을 일컫는다고 제시했다. 서구의 전통에서 그리스 라틴 고전의 조사와 연구 그리고 세기 이탈리아에서 시작된 라틴 어와 그리스 어의 유포와 문법 연구에 대한 제반 활동의 총재를 인문주의 < Humanismo>라 부른다. 그러한 활동들이 이들 나라에는 르네상스의 요람이 된다. 휴머니즘이라는 말에 앞서서 근대 초에 이탈리아 르네상스에서 처음으로 ‘인문주의자(humanista, humanist)’라는 말이 나오는데 휴머니즘이란 이렇게 인문학을 연구하거나 교양을 몸에 지닌 사람들을 지칭하는 것으로부터 출발하였다. 첫째, "이 휴머니스트의 정신 속에는 중세 기독교와 교권에 대립한 저항과 인간해방의 요구가 담겨 있었다"(장지영, 2003, 11쪽). 자연의 발견, 인간의 가치평가, 인간의욕의 확대, 영리의 긍정, 기계의 발명 등이 인간해방의 내용으로 되어 있었다고 생각하지만 그러한 인간해방의 기치로 되어 있었던 것이 인문 부흥이었고, 그 담당자로 되어 있었던 사람들이 휴머니스트라고 불리게 된 셈이다. "인간 이외의 또는 인간 이상의 아무런 권위도 인정하지 않고 모든 기준과 가치와 척도를 오직 인간에게 두려고 하는 것이 휴머니즘의 기본 이념으로 인간 중심주의라고 할 수 있다". 둘째, 문화와 교양을 이념(理念)으로 하는 휴머니즘으로 이러한 휴머니즘을 특히 인문주의라고 칭한다. 르네상스의 휴머니즘이나 근대 휴머니즘은 인문주의적 휴머니즘이다. 셋째, 정의(正義)와 인도(人道) 또는 인류애를 내용으로 하는 휴머니즘으로 이러한 휴머니즘을 인문주의와 구별하기 위해서 특히 인도주의라고 칭한다. 영어에서도 이

13) 휴머니즘은 일반적으로 그 어원인 humanistas가 가진 의미에 근거한 인본주의.인간주의.인류주의 라는 뜻으로, 역사적 전개에 따라 인문주의.인본주의.인도주의.인간주의.인류주의 등으로 불렸다. 현대에 와서는 철학.정치.문학쪽에서 거론된 실존적.실용주의적.기독교적.실체적.사회주의적.진화론적.인도적.과학적 휴머니즘 등으로 폭넓게 불리어졌다.

것을 인문주의와 구별하여 휴머니즘이라 하지 않고 휴머니타리아니즘(humanitarianism¹⁴⁾)이라 한다(장지영, 2003, 11쪽).

휴머니즘은 사회 가치의 경향이 사람의 개성에 대한 관심, 인성의 존엄을 지키는 것을 강조하고 중시하며 관용을 제창하고 폭력을 반대하며 자유평등과 자아 가치의 구현으로 향하도록 주장하는 하나의 철학적 사고이자 세계관이다.

휴머니즘은 르네상스 시기에 형성된 사상체계, 세계관 혹은 사상적 무기이며 또한 이 시기의 진보 문학의 중심 사상이기도 하다. 이 주의는 모든 것은 사람이 근본이며 신의 권위를 반대하고 사람은 중세 시기 신학의 사슬로부터 자유로워져야 한다고 주장하였다. 또한, 개성의 자유를 제창하고 현실 인생의 행복을 추구하였다. 즉, 자유평등을 추구하고 계급관념을 반대하는 것이며 또한 이성을 드높이고 어리석음을 반대하는 것이다. 예술 특징 방면에서는 주로 인물의 열정과 도덕적 심리에 중점을 둔 묘사를 통해 표현되었다.

휴머니즘의 신념의 주요 특징은 세 가지가 있다. 첫째, 신학의 관점에서는 사람을 신의 질서 중의 한 부분으로 보고 과학의 관점에서는 사람을 자연 질서의 한 부분으로 보는데, 두 관점 모두 사람을 중심으로 하지 않았다. 이와 반대로 인문주의는 “사람”에 집중되었으며 “사람”의 경험으로부터 시작되었다. 둘째, 모든 사람은 그 혹은 그녀 자신에게 모두 가치가 있다. 르네상스 시대의 말을 빌리자면, 이것이 사람의 존엄이다. 다른 모든 가치의 근원과 인권의 근원은 바로 이것에 대한 존중이다. 이 존중의 기초는 사람의 잠재능력이며 또한 인재만이 이런 잠재능력을 갖추고 그것은 바로 창조와 소통 능력(언어, 예술, 과학, 제도), 자신에 대한 관찰, 추측 진행, 상상과 변론 능력이다. 이런 능력들이 자유로워진다면 사람은 어느 정도의 선택과 의

14) 인도주의(人道主義), 모든 인간은 인간이라는 점에서 동등한 자격을 갖추고 있다는 생각에서 인류의 공존을 꾀하고, 복지를 실현하려는 박애적(博愛的)인 사상.

지의 자유가 생길 것이며 방향을 바꾸고 창의적으로 진행함으로써 자신과 인류의 운명을 바꿀 가능성의 문을 열 수 있다. 셋째, 이 주의는 항상 사상을 굉장히 중시해왔다. 한편으로 사상은 사회와 역사적 배경에 의해서만 형성되고 이해될 수 없다고 주장하였으며 다른 한편으로는 단순히 개인의 경제적 이익 혹은 계급의 이익 혹은 성적인 방면 혹은 기타 방면의 본능적인 충동에 대한 설명으로 귀결시킬 수 없다고 주장했다. 막스 베버의 사상, 환경, 이익의 상호 작용에 대한 개념은 인문주의의 관점으로 본 사상에 대한 결론과 가장 근접하였는데 그것은 바로 이것은 완전히 독립적인 한국의 전쟁영화에서 나타난 인문주의를 연구대상으로 삼고, 이러한 사상의 특징을 바탕으로 큰 그림을 보고 있다. 또한, 미시적 차원의 분석 및 종합을 통해 한국의 전쟁영화 속 사상과 예술 스타일을 파악하고자 하고 있다.

Zhou Liying(2014)의 <한중 전쟁영화 이데올로기 비교연구- (2004)와 (2007)를 중심으로>는 “‘전쟁영화’를 역사상 실제 존재했던 전쟁을 소재로 하여 실질적인 전쟁영화뿐만 아니라 이를 둘러싼 등장인물들을 휴머니즘과 정서적인 갈등을 다룬 영화들도 연구 범위에”(Zhou Liying, 2014, 14쪽) 포함하고 그 정의를 규정하고자 한다.

궈밍인미인 (郭明明, 2008)에 의하면 한국의 전쟁영화가 비교적 늦게 시작되었지만 촬영된 모든 영화는 고전이라 부를 수 있다. 그는 이러한 현상이 나타난 원인을 한국전쟁 속 일반인의 운명에 관한 관심, 특수한 상황 속에서의 인성적 고문, 이데올로기의 깊은 반성, 민족심리의 탐구 등이 모두 짙은 인문적 정서를 지니고 있어 사람들에게 감정상의 공명을 일으킨 것으로 보고 있다.

추의우의리(崔维莉, 2007)에 한국과 중국은 영화 소재의 역사적, 현실적 표현 태도에 대하여 논하였다. 저자는 한국은 영화 소재의 선택에서 현실적인 소재를 자주 이용하고, 국민의 현대생활을 많이 묘사한다고 생각하고 있

다. 왜냐하면, 한국의 민중은 전쟁역사에서 나타난 “슬픔”이란 감정을 품어, 그들은 현실적 소재를 이용해 슬픔을 감추고자 한다. 그러나 중국은 영화 소재의 선택에 있어 개성적인 사실 기법을 더욱 자주 이용하고, 현실적 혼란과 사고를 더욱 반영한다.

증홍슈우(陈鸿秀2006)는 인류의 생존상태에 관한 관심, 아름다운 인성의 발양은 인문적 정서를 나타내는 기본적인 출발점이라 보고 있다. 그는 한국의 전쟁영화에는 농후한 인문적 정서가 녹아있다고 보고 다양한 방면에서 이를 해독하고자 하였다. 첫째, 일반 병사와 일반 대중의 전쟁 속에서, 또 전쟁 이후의 운명이야말로 전쟁의 진실한 상황이자 묘사이다. 둘째, 한국의 전쟁영화는 비정상적인 위기 또는 생사의 문턱에서 나타나는 복잡한 인성을 자주 설정한다. 셋째, 비판적 성격의 영화가 직접 찬양하는 영화보다 더욱 무게가 무거우며, 한국의 전쟁영화의 성공 관건은 영화 속에서 얼마나 강렬하게 비판의식을 반영하는가에 달려있다. 또한, 작가는 한국민족이 역사적 기억이 일종의 상처를 받고 슬픈 민족적 심리에 묻혀있기 때문에, 이러한 심리를 영화 속에서 예술적으로 재현하여 한국영화가 일종의 농후한 비참과 같은 의미를 지니게 하였다. 이를 통해 한국과 중국의 전쟁영화 사상을 비교한 연구는 매우 적음을 알 수 있다. 따라서 본 연구의 이론적 근거는 비교적 미약하지만, 연구영역에서는 개척과 같은 작용을 한다. 지도 않고 자발적으로 파생된 것도 아니라는 점이다.

나 전쟁과 영웅주의

전쟁 영화는 영웅 이미지의 형상화와 영웅주의의 재현을 통해 만들어진다. 영화는 한편으로 민족주의가 제창하는 국가 정체성을 실현하며, 사람들을 민족 국가의 역사와 내면세계로 인솔한다. 또 다른 한편으로는, 자유주의 국가의 정체성에 부합하여, 영웅을 일종의 현실에 부합하는 근거로 하여 미래의

이상적인 포부와 행동력의 화신을 지향한다. 그는 거대한 희생으로 나라를 지키는 견고한 신념에 관해 설명하였으며, 용감하여 두려움이 없는 혁명적 정신을 드러냈다.

한틴틴(韩婷婷, 2012)은 영웅을 형상화하는 것이 영화를 창작하는 데 있어서 아주 중요한 요소라고 보았다. 그녀는 새 시기 스크린 이미지의 흐름을 정리했으며, 4개의 시기를 나누었다. "17년"의 국가 정치적 영웅, "문화 혁명"의 정치 영웅신화, 70년대 말부터 90년대 말까지의 주류 영화 영웅과 오락 영화 영웅, 21세기 이래의 국산 대작 영웅, 이렇게 4시기로 정리했으며, 각 시기의 스크린 영웅 이미지에 대해 깊이 분석하고 논술했다.

장지우안스은(张权生, 2013)의 연구의 따르면, 새로운 시기이래, 중국영화의 영웅 이미지 형상화하는 것은 중국 전통 영화의 구조를 분석해 왔다. "17년" 영화 영웅 이미지 형상화하는 데 있어서 민주주체성 구현하는 것과 결점 있는 영웅을 형상화 하는 것은 아직 본보기로 삼을 만하다. 새로운 시기의 영웅 이미지는 주로 3가지의 큰 변화가 나타났다: 완벽한 영웅에서 결점을 잇는 영웅으로, 정치인 영웅에서 풀뿌리 영웅으로, 단체 영웅에서 개인 영웅으로 변화가 이루어졌다. 새로운 시기의 영화 영웅을 형상화 하는 방법은 주로 다음과 같은 4가지의 특징으로 나타났다: 인간적, 서 민화, 오락성, 문화 식민지화가 그것이다. 소비 사회는 영웅형상화를 오락성 있는 것으로 만들고, 할리우드 영화 영웅을 모방하는 것은 민주주체성의 결함을 초래했다. 위와 같은 문제들은 새 시기 이래의 영화의 영웅 형상화의 발전을 심각하게 교란하고 있다는 결과를 낳았다.

시아우이구(肖伊谷, 2016)는 중국영화와 미국영화의 영웅주의를 연구대상으로 삼고, 그것을 분류해서, 비교 분석의 방식으로 영웅주의 주인공의 시각에서 "영웅주의" 인물 이미지의 분석과 검토를 통해서 중국과 미국 영화 속에 영웅주의를 분석해 보았다. 이것을 토대로 중국과 미국 영화 문화에 대해

더 깊이 인식하고, 양국 간 영화 속에 나타나는 가치관의 차이를 더 깊이 이해할 수 있다.

리아우은(李婭雯, 2013)은 중한 전쟁 영화에 관해 연구하던 중, 전쟁 중 영웅적 인물의 형상화는 통상적으로 정치 취향과 사상 취향을 전달하는 매체이며, 창작자 의식 감정의 상징이기도 하다고 여겼다. 중한 전쟁 영화는 영웅적 인물 형상화 방면에 대한 스타일이 서로 다른데, 중국은 찬양을 주로 하지만 한국은 해소를 주로 한다.

린치안치안(林婧婧, 2015)의 <중국 전쟁영화 중 "전투 영웅" 이미지에 대한 논의>에서는 중국의 영화 도입 이래(1905년)로 촬영한 영화 속 "전투 영웅" 이미지가 시기별로 변화함에 따라, 중국 영화에서 "전투 영웅"의 전쟁 제재와 비전쟁 제재에 관련되는 영화를 신중국(중화인민공화국 건국 초기) 성립 전 영화(1905년-1949년), "17년" 영화(1949-1966년), "문화대혁명" 시기 영화(1966-1976년), 신세기 영화(1976년부터 현재)의 네 가지 단계로 구분하였으며, 각각 네 가지 단계의 전쟁 제재 영화 속 "전투 영웅" 이미지의 특징에 대해 분석을 하였다.

영웅이라고 하면 보통 사람보다 유별나게 뛰어난 능력을 갖추고, 사람들 위에 군림하는 인간을 의미하는 것이 일반적이지만, 여기에서 말하는 영웅주의는 이런 부류의 영웅을 염두에 두고 있는 것은 아니다. 그것은 역사 발전의 방향에 따라, 자신이 위치한 사회적 지위에 따라 "일체의 곤란이나 고통을 극복하고, 이 역사적 방향의 전진을 위해 굳은 확신을 갖고 대항하고 행동하는 것을 말하는데, 단순히 공명심이나 자신만의 이익에 열중하는 것과는 다르다"¹⁵⁾.

영웅주의는 사람이 가지고 있는 뒤흔치지 않으려는 점, 현실과 역사를 초

15) naver. "영웅", <http://blog.naver.com/yego9608/220936080793>, (2017. 02. 05.) 참조

월하는 것을 추구하며 독립적인 생각을 실천하는 것을 좋아하고 주변 사람들의 일반적인 도덕적 평가를 신경 쓰지 않는다. 또한, 한번 목표가 정해지면 백번을 넘어져도 포기하지 않고 해나간다. 영웅주의는 개인을 완성하고 강인한 의지 그리고 모르는 사이에 사람들을 탄복시키는 인품을 가지고 있다.

영웅성의 발현은 공산주의적 덕성이나 계급적 자각에 근거한 것으로 일단 설명되었다. 그러나 영웅주의를 근본적으로 가능하게 하는 것은 당적 지도였다. 영웅이란 당정책을 자신의 개인적 운명과 분리하지 않을 뿐 아니라 당정책의 요구를 자기의 생활적 요구로 파악하고 그것을 실천적 활동으로 관철해 가는 존재여야 했다. 이런 점에서 영웅적 성격이란 특별한 개인으로서가 아니라 집단적 대표자로 그려졌다. 즉 그의 비범함은 언제나 대중 속에서 나와야 하며 대중을 이끄는 것이어야 했다. 영웅주의는 언제나 대중적 영웅주의여야 했다.

중국 영화는 종종 혁명 영웅주의라는 독특한 영웅을 나타낸다. 혁명 영웅주의는 무산계급과 노동자들이 모든 적을 물리치고, 모든 역경을 이겨내며, 어려움 속에서 분투하고, 희생을 두려워하지 않으며, 용감히 앞으로 나아가는, 두려움을 모르는 혁명 정신과 모습을 나타낸다. 또한, 무산 계급의 혁명 전사의 높은 도덕적 정서와 훌륭한 인품을 나타내주며 무산 계급 세계관의 한 표현으로써 무산계급 혁명 전사의 정치적 의식, 생활태도 그리고 헌신정신의 높은 통일성을 보여주는 것이다. 주덕(朱德)동지는 말하길, “혁명의 영웅주의는 혁명의 이익을 그 어떤 것보다 높게 보는 것이다. 또한, 혁명 사업에 대해 높은 책임감과 적극성을 가지고 혁명에 대한 걱정을 자신의 걱정으로, 혁명에 대한 즐거움을 자신의 즐거움으로 삼으며, 개인적인 계획을 위해 이것저것 따지는 것이 아닌 일편단심으로 평생 혁명 사업을 위해 분투하는 것이다. 혁명의 이익과 수요를 위해 자신의 이익을 희생할 수 있을 뿐만 아

나라 아무런 망설임 없이 자신의 생명을 바칠 수 있다. 혁명은 대중의 사업을 위한 것임과 동시에 대중 자신의 사업을 위한 것이기 때문에 혁명의 영웅주의는 반드시 대중의 영웅주의여야 한다”.

3. 영화분석의 차원

가 인물분석

서사이론 분야에서는 연구자들은 이야기의 구조와 등장인물의 특성과 성격이 유기적으로 작용하기 때문에 근본적으로 같은 중요도를 가진다고 주장하였다(McKee, 1997). 왕칙호(2017)는 의 정의를 다음과 정리했다.

- (1) 성격과 인격
- (2) 작품에 나타나는 인물
- (3) 연화 등 작품의 등장인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것

직관적으로 인물의 내면의 느낌과 변화를 표현하는 전통적인 서사 기법과는 다르게, 인물 시점표현기법은 인물에 대한 몰입감이 강하고, 관중들로 하여금 마치 실제 그 입장에 서 있는 것 같은 느낌이 들게 한다.

"캐릭터 형성은 이야기를 생동하게 표현하기 위한 것이다"(왕칙호, 2017). 이야기에 따라 부동한 캐릭터를 부여하여야 한다. "성공적인 캐릭터 메이킹을 하려면 아래와 같은 4가지 요소가 필요하다"(왕칙호, 2017).

- (1) “개성(Individuality):캐릭터가 생명을 가질 수 있는 가장 기본적인 요소
- (2) 형태(Shape):캐릭터를 담아내는 형태 요소
- (3) 색상(Color):형상을 부각시키고 개성을 직.간접적으로 표현해주는 요소
- (4) 이름(Name):캐릭터의 성격을 나타내거나 강조하는 요소 "(김범준, 2011)

캐릭터 형성의 성공은 그 영화의 성공을 결정한다. 시간이 흐르면서 사람들은 영화의 내용을 천천히 잊어간다. 하지만 극중에서 나타난 생동하고 개성 강한 만화 캐릭터는 우리들의 기억 속에 오랫동안 남을 것이다.

"심리학적 차원에서 성격이란 행동의 객관적인 특징을 뜻하며, 연속성과 일관성을 특징으로 환경에의 독자적인 적응을 결정하는 역동성을 지니고 있다. 성격은 개인의 독특한 행동양식, 즉 각각의 개인만이 가지고 있는 '느끼는 방식, 생각하는 방식, 또는 행동하는 방식'을 말한다. 성격은 선천적인 요인(유전)과 후천적인 요인(환경)들의 상호 작용으로 결정되며 일반적으로 외면적 성격 요인과 내면적 성격 요인으로 나뉜다"(김수향, 2010, 18쪽).

얼굴 표정은 내적 상태를 반영하며 언어를 제외한 내적 상태의 전달수단 중 가장 강력하고 복잡한 신호로 간주된다. 얼굴 표정을 인식한다는 것은 단순히 얼굴에 나타나는 물리적 변화를 탐지하는 것이 아니라 그 변화들에 내재되어 있는 내적 정서 및 행위 준비상태를 파악하는 것이기 때문에 의미인식의 한 유형이라고 할 수 있다. 표정에 의해 전달되는 내적상태는 문화적 보편성을 지니고 있어서 다른 언어를 사용하는 종(種)간 및 종 내에 일관성을 가진다(윤장원, 2006; 김수향, 2010에서, 재인용).

인간의 행동은 주로 개인의 성격에 의해 결정된다. "그렇기 때문에 인간 행동을 이해하는 가장 적합한 방법 중 하나가 개인의 성격을 이해하는 것이라는데 누구도 이견이 없을 것이다"(이인정, 최해경, 2000, 145쪽). 행동은 몸을 움직이는 동작에만 국한 된 것이 아니라, 타인과의 호작용을 통한 심리적인 영역을 포함한 것으로 각 개인의 성격을 반영한다. "인간의 행동 기준으로 창조된 게임 캐릭터의 행동도 이러한 심리적인 배경에 입각한다. 캐릭터의 행동으로 캐릭터가 부여받은 성격을 알 수 있다"(김수향, 2010, 48쪽).

플롯의 흐름에 따라 인물의 행위에 변화가 발생하기 때문이다. 인물의 행위는 인물의 욕망에서 비롯되는 결과물이지만 인물의 욕망은 이야기 속에서

직접 드러나지 않기 때문에 인물의 외적인 환경과 조건을 기반으로 한 분석이 필요하다.

"이야기 속에 등장하는 인물들은 어떤 형태로든 다른 인물과 관계를 맺고 있으며, 이 관계의 강도나 특성에 따라 인물이 가지는 사회적 혹은 관계적 위치와 다른 인물들과의 친밀도 등이 설정된다"(권신혜, 2017, 18쪽). "따라서 작가는 사회조직이나 친족 관계에 대한 일반적인 감정과 심리 등을 바탕으로 이야기의 극적인 부분을 구성한다"(Stiller et al. 2003: 권신혜, 2017, 재인용). "따라서 등장인물들의 의식 흐름의 변화는 주요인물과 관련한 사회를 분석함으로써 이해할 수 있다"(Graesser et al., 1999: 권신혜, 2017, 재인용). "주요 인물이 특정 감정이나 목적을 가질 경우, 주요인물의 사회에 속한 다른 인물들 또한 비슷한 감정과 목적을 갖게 될"(권신혜, 2017, 18쪽) 것을 추론할 수 있다. 또한, "실제 사회관계와 비슷하게 구성된 이야기는 실제 사회에서 느낄 수 있는 감정을 표현하는데 적절하며, 이야기에서 담고자 하는 주제의식과 관련한 감정들을 관객들에게 효과적으로 전달할"(박경미 외, 2013) 가능성이 높다.

영화 속의 인물의 분석을 통하여 영화 창작자는 영화가 묘사한 역사 사건의 대한 태도를 알아 볼 수 있다. 전쟁영화에서 캐릭터를 분석하기 위하여 한국의 <태극기 휘날리며>(2004) 와 <고지전>(2011)하고 중국의 <나의 장정>(我的长征, 2006), <경사>(惊沙, 2011)4편 작품을 선정하였다. 한중 전쟁 영화중에서 등장인물의 형태, 성격, 행위, 그리고 등장하는 인물들은 전쟁 상태에서 어떤 형태로든 다른 인물과 관계를 통해 주제, 가치관등을 의미 있게 파악 할 수 있다.

나 서사분석

일반적인 서사의 개념은 허구 또는 실제로 일어난 사건이나 행동을 시간의 흐름에 따라 서술하는 것이다. 프랭스에 의하면, "서사물이란 그 어느 쪽

도 다른 한쪽의 필수 전제이거나 당연한 귀결이 아닌 최소한 2개의 현실 또는 허구의 사건 및 상황들을, 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것이다”(Prince, 1982/1999: 김혜숙, 2011, 재인용).

이야기한다는 것은 특정 주제를 전개하는 방식의 문제로, 이를 서사성이라고 한다. "서사성에 존재하는 일정한 구조를 서사구조라고 하며, 이는 “어떤 하나의 관점에서 이야기를 이야기하는 표준적인 배치”라고 할 수 있다 (Sobchack, 1997/1998: 2011, 재인용).

전통 서사영화에 대해 말하자면, 인물시점서사는 그렇게 간단한 서사가 아니다. 그것은 영화의 심층적인 사상을 깊이 탐구하여 표현해내는 것을 추구한다. 전통 서사영화는 이야기의 줄거리 중 끊임없이 긴장감을 만들어내고 감정을 쌓는다. (왕웨이, 2016)

플롯은 이야기 내용을 구성하는 요소 중 하나 것이다. "추구 플롯은 주인공에게 행동을 시작하게 하는 요인이 발생하면서 이야기가 시작된다. 등장인물 중심의 플롯은 추구, 경쟁, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성장, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락 등이 속한다"(권신혜, 2017, 20쪽).

뮤어(Muir, 1967)는 사건을 적절히 배치하는 플롯의 전략에 있어서 사건이 중요하다고 주장하였으며, 관객은 플롯 전체보다는 개별적인 사건에서 호기심이 더 유발될 수 있다고 주장하였다.

영화가 같은 소재나 주제를 다룰지라도 시대에 따라 혹은 문화에 따라 다르게 전달될 수 있는 것은 서로 다른 서사구조를 가지고 있기 때문이다. 즉 영화의 서사구조는 영화를 제작하는 시점의 사회·문화적 맥락과 연계되어 있기 때문이다(백선기, 2010a, 7~8쪽).

영화의 내면에는 동시대 사회 구성원들의 삶과 정체성이 녹아 있다. 그러므로 영화를 통해 그 시대의 사회·문화를 이해하려는 시도는 학문적으로 의

미가 깊다고 할 수 있다.

흐어우의(候微, 2013)와 즈아오원량(赵文梁, 2013)은 <전쟁 영화 속의 영웅주의, 집단 기억과 국가 정체성>의 연구에서 영웅주의와 집단 기억은 전쟁 영화가 국가 정체성을 구성하는 중요 방식이지만, 국가 정체성은 이중으로 이해되며, 영웅주의는 다원화된 표현 형식이 있다고 여겼다. 연구에서는 “영웅주의”와 “집단 기억”이 영화 속에서 다른 국가 정체성을 구성함에 관해 설명을 시도하였다.

증홍슈우(陈鸿秀, 2006)은 여러 한국영화의 서사 분석을 통하여 한국영화 속의 서사구조와 사회상과의 맥락적 연계 의미를 밝힌 바 있다.

김혜숙(2011)은 <쉬리>(1999), <JSA 공동경비구역>(2000), <이중간첩>(2003), <실미도>(2003), <태극기 휘날리며>(2004)를 분석 대상으로 삼고, 이 연구를 통해 한국 분단 영화가 이 시대의 역사와 문화를 대변하며 분단체제의 냉전 이데올로기에서 벗어나 탈 이데올로기화 하는 과정으로서 이 시대의 새로운 신화가 되었음을 밝히고 있다.

"일부에서는 영화를 정치적 수단으로 이용하기도 했는데, 이러한 정치 권력자들의 의도적인 정치 이용에 맞서 새로운 사상과 저항적 이데올로기를 담는 도구로 사용되기도 하였다"(김혜숙, 2011). "이는 영화가 단순한 오락 기능에서 벗어나 사회, 문화, 정치 전반에 걸친 특정 사조나 이데올로기를 반영하는 매체로 발달했으며, 의도적이든 비의도적이든, 또는 직접적이든 간접적이든 어떠한 방식으로든 우리 사회의 시대상을 반영하고 있음을 보여주는 것이다"(백선기, 2010).

영화의 주제나 내용은 "일반적으로 사회·문화적인 의미를 지니고 있으므로, 같은 소재를 다룬 영화라 할지라도 당시의 시대상과 가치관에 따라 다르게 표현되며 다르게 해석될 수 있다. 예를 들면, <태극기 휘날리며>(2004), <고지전>(2011) "역시 6.25전쟁의 처참한 상황을 묘사함으로써 우리 사회에

분단의 비극을 다시 한번 되새겨보는 계기를 마련해 주었다"(김혜숙, 2011, 8쪽).

영화 속 인물의 분석을 통하여 영화 창작자는 영화가 묘사한 역사 사건에 대한 태도를 알아 볼 수 있으며, 영화 서사의 분석을 통하여 영화 창작자가 영화를 통해서 표현하고자 하는 사상과 가치관을 알아볼 수 있다. <태극기 휘날리며>(2004) 和 <고지전>(2011)은 한국 6·25전쟁을 무대 한 내전 영화이며 한국에서 매우 인기가 많은 영화이다. <경사>(惊沙, 2011)和 <나의 장정>(我的长征, 2006)은 중국에 블록버스터급의 국공내전(国共内战)영화 이다. 더 나아가 4편의 영화에 대한 비교과 분석을 통하여 두 나라 간 같은 장르의 영화 창작에서 보이는 차이점을 알아볼 수 있다.

4. 한국과 중국의 전쟁영화 비교분석

가 한국 전쟁영화 속에 나타난 비극적 휴머니즘 분석

한국 전쟁 영화는 시작은 비록 늦지만, 영화 작품마다 남겨주는 아쉬움과 가슴 아픔은 사람 마음속에 오랫동안 남아 있다. 그리고 전쟁을 반대하는 주제의 영화가 국내외 관중들의 눈길을 많이 끌고 자신의 독특한 특색이 있다. 남북 관계가 좋아지면서 영화 심사 제도가 완화되면서 한국 전쟁을 배경으로 현대 역사의 국가 이데올로기를 직면하는 영화가 많이 나타나면서 깊이 있는 인문주의 정서와 심각한 비극적 힘을 표현했다.

(1) 전쟁 속에서 사람들의 운명

한국 전쟁 영화의 등장인물은 대부분 일반 사병이나 일반 국민이다. <태극기 휘날리며>와 <고지전>의 등장인물도 그러하다. 李姬雯 (2010)의 경치는 창작자가 이런 설정을 한 자체가 바로 인문주의 정서의 표현이다. 지금까지 인간 역사상 어느 전쟁도 전선에서 생사를 넘나들며 싸우는 사람은 모두 일반 병사이고, 전쟁의 재난을 감수하는 사람도 일반 사병 또는 대중이라고 했

다.

<태극기 휘날리며>는 감독 강제규가 <쉬리> 다음으로 5년 만에 탄생시킨 규모가 크고 심오한 걸작이다. 한국전쟁영화 역사상 제일 중요한 전쟁을 묘사하였을 뿐만 아니라 일반 가족 형제의 우애를 나타냈으며, 또한 전쟁이 남북 인민에게 안겨 준 재난을 재현하였다. 영화 속에서 한국전쟁이 발발하자 일반가정, 일반인은 모두 전쟁의 소용돌이에 휘말렸고, 학교에 다니는 동생을 전쟁터로 잡아 올렸으며, 제화공 형님은 동생을 찾고자 부대로 끌려갔으며, 형님 진태는 생명을 아끼지 않고 동생을 옹호하였다. 사병 김승철은 원래 학생이었다. 진태, 진석과 다르게 자발적으로 국가를 지키기 위해 군대에 입대하였다. 그러나 지뢰를 묻을 때 북한군의 습격을 받아 급한 나머지 지뢰가 폭발하면서 자신의 다리를 잃게 된다. 비록 목숨은 구하지만, 병고에 시달리며 복부에 구더기가 생겨 결국 견딜 수 없어 여러 명의 전우를 살해한 다음 자살한다. 원래 진태와 신발을 수선하는 영석은 펄박 때문에 북한군에 강제 입대한다. 전쟁 중 포로가 된 영석은 결국 진태의 총에 맞아 죽는다. 진태의 약혼녀 영순은 진태와 진석 두 형제가 전쟁터에 끌려가고 고향이 함락되면서 가족의 생계를 위해 공산당 집회에 가담한다. 그러나 남한 정부에서 실지를 수복하면서 공산당에 부역한 사람들을 색출하고 척결하기 시작하며, 영순 또한 척결대상이 된다. 전쟁이 아니었다면 그들은 모두 지극히 평범한 일반인이다. 진태는 계속하여 신발을 수선하면서 생계를 유지했을 테고, 동생 진석이의 뒷바라지를 했을 것이다. 김승철은 군대에 가지 않고 학생이 되었을 것이다. 영석은 신발을 수선하는 한편 글공부를 했을 것이다. 영순은 머지않은 미래에 진태와 결혼식을 올렸을 것이다. 그러나 전쟁의 시대에 일반인은 자신의 운명을 장악할 수 없었다. 영화 속에서 이 같은 일반인의 운명은 관객들의 마음을 강하게 흔들었다.

<고지전>은 남북한 고지 쟁탈을 목적으로 악어 중대에서 발생한 이야기를

다루었다. 영화 속 강은표와 김수혁은 대학생이었다. 2년 전 안경을 쓰고 있던 김수혁은 전쟁터에서 십자가만 붙잡고 기도를 하던 소년이었다. 그들이 포로로 북한군에 잡혔을 때 북한의 지휘관은 그들에게 전쟁이 끝날 때까지 고향으로 돌아가 숨어 있다가 전쟁이 끝나면 다시 나와 조국 건설에 이바지 하라고 했다. 그러나 전쟁은 지휘관의 말처럼 일주일 뒤에 끝나지 않았다. 2년 뒤 세 사람은 다시 고지에서 만났다. 강은표는 내부 첩자를 조사하기 위해 첩보부에서 파견한 중위였다. 한편 2년간의 전쟁을 겪은 김수혁은 더이상 유약한 병사가 아니었다. 기독교를 신봉하던 그는 더이상 천국의 존재를 믿지 않게 되었을뿐더러 거침없이 사람을 죽이고 전우의 죽음에 대해서도 아무런 감정이 없었다. 2년의 전쟁 과정에서 얼굴에 큰 상처를 입은 북한의 인민지휘관은 자신이 무엇을 위해 싸우는지조차 잊게 되었다. 신영일 대위는 포항 철퇴 때 몇 명의 전우를 죽이고 많은 사람을 살렸으나 전우를 죽인 고통의 그림자에 시달리며 모르핀으로 그 고통을 회피하고자 한다. 무표정한 신영일 대위는 결코 냉혈인간이 아니었다. 김수혁의 죽음 앞에서 그는 눈물을 쏟아냈다. 또한, 휴전소식이 전해지고 명을 대기하고 있을 때 그의 냉정한 두 눈은 기대로 충만했다. 하지만 휴전협상을 체결하기 전에 애록고지의 북부산등성이를 공략하라는 명을 받게 된다. 결국 그는 전쟁 속에서 어깨를 잃고 흐릿해진 정신 속에서도 본능적으로 옆사람을 죽였다. 마지막으로 넘어지면서 흘린 그의 눈물은 곧 전쟁시대의 부득이함과 아픔이었다. 17세의 남성식은 노래를 잘 부르고 매우 준수하고 어린 친구이다. 그는 포성이 울릴 때마다 두려움에 떨었다. 그가 처음으로 사람을 죽였을 때 보였던 당황스러움은 자신보다 어린 친구를 죽였기 때문이었다. 그러나 살아남지 못하면 죽어야 하는 곳에서 죽음에 대한 공포는 영원히 살인에 대한 혐오를 이겨 냈다. 하지만 상대방에서 선글라스 선물을 받고도 “2초” 간의 냉혹한 살인을 멈추지 못했다. 물론 김수혁의 무정함 탓이기도 하지만 미끼의 운명이 곧 죽

음이었기에 어쩔 수 없는 일이었다. 이는 전우에 대해서도 그렇고 자신에 대해서도 마찬가지였다. 1941년의 화백 산전 투에 참여했던 양 상사는 종일 자신의 빛나는 과거를 얘기하고 있는데 이는 단지 자랑하기 위함이 아니라 군인으로서의 정당성을 강조하기 위한 것이다. 생사에 익숙했던 그것을 막을 수 없었던 간에 그는 온종일 자신과 다투던 파트너를 위해 죽게 된다. 그리고 적군을 두렵게 했던 “2초” 저격수 차태경이 예쁘장한 여자라는 사실은 그 누구도 상상하지 못했다. 그녀는 17세의 남성식을 죽인 뒤에 14호의 동굴에 있던 선글라스를 발견하고 나서야 남성식이 “전선야곡”임을 알았고 김수혁을 죽이고 강은표로부터 사진을 받아보고 나서야 김수혁이 자신을 좋아했던 적군임을 알게 된다. 이 여린 여자가 만약 전쟁을 만나지 않았다면 얼마나 착하고 부드러운 여인이었을까. 하지만 전쟁을 경험하면서 그는 결국 강은표의 칼에 죽게 된다. 김수혁이 했던 말은 “이렇게 많은 사람을 죽였으니 당연히 지옥으로 가야지, 하지만 이보다 더 지옥같은 곳은 없을 거야” 처럼 전쟁 속에서 사람들은 지옥과도 같은 곳에서 살아야 했다. 아마도 죽음만이 그 지옥을 벗어날 수 있었을지도 모른다.

(2) 특수 환경 중 복잡한 인성 고문

전쟁 상태 환경에서 인간의 본성의 선악 차별은 크지 않고, 본성은 시련 등의 상황 때문만이라고는 할 수 없겠지만, 생사 위기에 빠진 특수 상황에서는 본성의 가장 진실하고 복잡한 한 면을 드러낼 수 있다. 특수한 환경에서 복잡한 본성의 변화를 표현하는 것은 한국 전쟁 영화의 특징과 매력이며 한국 전쟁 영화 인문 정서의 중요한 표현이다. 한국 전쟁 영화는 비 일반적인 상태 환경을 설정하고 인간의 본성을 깊이 있게 파헤쳤다. <태극기 휘날리며>(2004)와 <고지전>(2011)도 그렇다.

<태극기 휘날리며>(2004) 중 이진태는 동생을 구하기 위하여 목숨 걸고 적군과 싸웠으며 저도 모르게 전공에 미쳐 자신의 사람됨을 잃었다. 그가 전

쟁 영웅으로 서울에 돌아왔을 때, 약혼녀가 “빨갱이” 누명으로 살해당하는 모습을 직접 보고 그의 인성이 점점 깨어났다. 군대에 돌아가서 한 가닥의 희망을 품고 지휘관에게 전의 약속대로 동생을 집으로 보내달라고 요청했지만 거절당했다. 동생의 부고를 듣고 분노에 가득 찬 그는 북한의 인민군 되어 이름을 날리며 “빨갱이”를 통솔하고 남한군에 대해 미친 듯이 살육하여 인성을 다시 잃는다. 동생이 목숨을 걸고 그를 찾아와 함께 전쟁터에서 떠나, 살아서 집으로 돌아가자는 약속을 할 때, 관객은 다시 인물의 마음속 깊이 있는 진실한 감정을 깨닫는다. 전쟁을 증오하는 것부터 미친 듯이 살육하고, 전쟁에 대한 절망에서 미친 듯이 복수하고, 인성이 다시 깨어나는 여러 번의 변화는 아주 극단적이지만 또 합리적이다.

<고지전>(2011)의 영화 배경은 남북 정전 전야에 ‘경계선을 어떻게 나눌 것인가’라는 문제를 둘러싸고 일어난 일이다. 특히 고지를 언급할 때 교착상태에 빠져들었다. 해당 산봉우리는 피가 똑똑 떨어지는 일반 병사의 시체로 소복이 쌓인 각자 군사단체의 이른바 존엄이었다. 이 또한 한국전쟁의 축소판이다. 게다가 편지에 따르면 한국 군사 중 누군가 북한 인민군과 사통하였다고 한다. 그리하여 방첩 장교 강은표는 명을 받고 애록고지를 조사하게 된다. 전선에서 강은표는 자신과 오래전에 헤어진 친구 김수혁을 만난다. 그때의 김수혁은 전쟁 당시 담이 작은 지식인이 아닌 어엿한 전선의 악어 중대 중위로 되었다. 전선을 드나들면서 강은표는 확실하게 내통한 사실을 발견한다. 거기에는 수혁도 포함되었다. 이런 내통은 이치에 맞았다. 맞서 싸운 한국 병사를 물리치고, 며칠 뒤에 다시 싸울 것을 알고 자신의 짐을 나무상자에 넣고 땅에 묻는다. 며칠 뒤, 한국 병사가 쳐들어간 다음 상자를 연다. 그러나 구린내 나는 똥 무지였다. 게다가 편지도 들어있었다. 편지는 북한 병사가 거의 조롱에 가까운 어조로 남긴 것이었다. 상자 안의 음식을 다 먹고 증거만 남기고 간다는 것이다. 화가 난 한국병사도 보복하기로 한다. 이렇게

반복하면서 서로 편지가 쌓이고, 북한 병사는 남한 병사에게 부모님에게 소식을 전하라고 부탁도 하고, 선물로써 뇌물을 주기도 한다. 그 뒤로 서로 연락을 취하게 된다. 얼굴은 모르지만 이 같은 통신방식은 잔혹은 전쟁터에서 소중한 우정을 쌓게 하였다. 그러나 싸움은 계속 이어가야 한다. 이것이 곧 전형적인 전쟁 속 기이한 현상이다. 상급의 명령에 따르면 여전히 죽기 살기로 싸워야 했다. 그러나 서로의 편지를 읽으면서 웃기만 한다. 사람들의 우정과 사랑은 그토록 단순하지만, 파괴 또한 잔혹하였다.

강은표는 남한의 포로와 빨갱이들에 대한 처리방식에 반감을 품었던 방첩자로부터 동부전선에 내부 첩자를 조사하러 가기 까지 줄곧 사람들의 생명을 존중해 왔다. 전쟁으로 팔을 잃은 고아에게 그는 초콜릿으로 위로했고 강가에 있던 차태경을 봤을 때도 마을 주민으로 여기며 초콜릿을 건넸다. 그는 이처럼 정직하고 착한 사람이었다. 영화는 강은편의 심리적 변화를 세 차례 묘사했다. 첫 번째는 동굴에서 전우들과 북한 물품을 공유하고 있는 김수혁에게 총을 겨누며 갈등할 때이다. 그가 조사하러 온 일은 분명했다. 이는 곧 눈앞의 전우들이 사적으로 북한의 인민군에게 편지를 전달하는 일이었다. 그러나 김수혁의 변명은 합리적이었기 때문에 늘 정을 중요시하던 그는 김수혁이 남한의 비밀을 누설하지 않았다는 말을 믿고 상급에 보고하지 않기로 했다. 그 후, 전쟁지휘 과정에서 고지에 익숙하지 않아 여러 차례 실패한 중대장이 철퇴 및 생사의 길목에 처했을 때 김수혁이 그를 죽이고 만다. 그리고 철퇴하려 할 때 비로소 전임 대장이 남한 군인의 총에 죽게 된 비밀이 드러나게 된다. 강은표는 다시 김수혁에게 총을 겨눈다. 그러나 포위망을 돌파할 수 있냐는 김수혁의 질문에 그는 다시 총을 내리며 만약 살아남는다면 군법으로 김수혁을 처벌하겠다고 말한다. 하지만 그는 김수혁이 상관을 죽이고 적과 내통했다는 사실을 상급에 보고하면 그의 임무도 끝나지만, 김수혁도 죽게 된다는 점을 잘 알고 있었다. 따라서 그는 갈등하게 된다. 김수혁이

죄를 짓기는 했지만, 전쟁터에서 이는 어쩔 수 없는 일이었음을 강은표는 잘 알고 있었다. 이처럼 늘 착했던 강은표를 변하게 한 것은 휴전 전의 12시간이었다.

강은표는 살기 위해 두 번이나 풀어주었던 차태경을 죽이고 만다. 차태경의 심장에 비수를 꽂을 때 그는 눈물을 흘리며 차태경의 눈을 마주치지 못했다. 생사의 길목에서, 게다가 무수히 많은 전우를 죽인 이 저격수를 더이상 봐주지 않았다. 그 순간에 그는 전쟁이 자신을 살게 하고 있음을 진정으로 느끼게 되며 김수혁도 이해하게 되었다.

전쟁 초기 강은표와 수혁은 한 차례 전쟁에서 포로가 된다. 인민군 지휘관은 전쟁이 일주일 안에 끝날 것이라고 전한다. 그 이유는 그들이 무엇 때문에 싸우는지 모르기 때문이다. 아이러니한 것은 정전협정이 2년 동안 지속하였다는 점이다. 결국 오만한 지휘관도 애록고지에서 죽게 된다. 또한 무엇 때문에 싸우는지도 잊게 된다. 신일영 대위가 전임 영도를 이어 고지에서 싸운다. 전임은 대외적으로 전사라고 발표하였지만 조사 결과 한국 군관의 전용 권총에 의해 죽임을 당했다. 젊은 대위 신일영은 용감하며, 여러 차례 중대를 이끌고 죽음의 신의 손에서 빠져나온다.

그러나 그는 모르핀을 주입하는 습관이 있는 동시에 강은표는 그 팀에 정신병자가 있다는 것을 발견한다. 줄곧 자신이 포항에 있다고 착각한다. 포항은 모두의 금지어이다. 원래 포항 전투에서 남한 군인은 패전하여 뿔뿔이 도망쳤고, 모두가 운반 병선에 올랐을 때 2중대는 여분의 자리가 없다는 것을 발견하였다. 배 안의 사람들은 나가려고 하며, 배에 올라타는 사람을 제지하지 않았다. 배후에는 인민군 탱크가 놓여 있다. 그때 소년인 신일영은 죽음이라는 공포와 살고 싶은 본능으로 인해 와해하듯 배의 기관총으로 배를 몰려는 2중대를 제지하였다. 배가 바다를 향해 달릴 때 모두가 냉정함을 되찾았으며, 자책하는 신일영은 자살하려고 하였지만 수혁은 그를 말리면서 모든

사람의 생명을 구했다고 말한다. 전우를 죽인 죄명과 참회를 등에 지고 신일영은 모르핀을 주입하여 고통을 억제했다. 유일하게 배에 오른 2중대 대원도 미쳐서, 의식적으로 영원히 포항에 머물렀다. 그 이후 전투과정에서 배 안의 사람들은 용감하게 전투하면서 자신과 버림받은 전우를 위해 열심히 살아갔다. 영화에서 수혁은 살아가기 위하여 두 차례나 지휘관을 총살하였으며, 심지어 소년 2등병 남성식을 미끼로 삼아 인민군 저격수를 유혹하였다. 강은표가 수혁을 추궁할 때 수혁은 남성식은 이미 죽었다고 대답한다. 남성식은 일찍 고지에서 죽었고, 우리도 죽었지만 이 죽일 놈의 전쟁은 언제쯤이면 끝날까? 보다시피 그들은 전쟁이 주는 악몽을 얼마나 끝내고 싶어 하는지 모른다. 전쟁은 사람들로 하여금 친구와 적의 개념에 대해 몽롱하게 인식하게 하며, 한 사람으로 하여금 신념을 잊게 하고, 서로 죽이고 참회하면서 고통 속에서 몸부림치게 한다. 전쟁은 한 사람의 인성을 왜곡한다.

영화가 전쟁 속에 인성의 변화와 추악함을 관중들에게 보여주는 것은 전쟁을 비판하는 동시에 대다수 사람의 자존심을 지키기 위해서이다.

(3) 정부에 대한 의심과 반전의 정서

사람의 마음을 흔드는 전쟁 영화라는 주제 속에서 정의를 표현하는 전쟁 영화는 아마도 전쟁을 비난하는 영화만큼 인상적이지 않을 것이다. "성공적인 영화는 그가 추구하는 취지와 주류 이데올로기가 완전히 일치하더라도 국가기구(国家机器, state apparatus)가 이수해야 할 설교 기능을 완전히 대체할 필요는 없다. 게다가 나날이 공개되고 투명한 세계에서 주류 이데올로기에만 부합하는 예술은 보통 사회의 광범위한 인정을 받지 못한다" (陈鸿秀, 2006). 한국에서 최근 몇 년간의 전쟁 영화는 국내외에서 환영을 받는다. 그 원인 중의 하나가 바로 비판하는 방식으로 역사를 되살리기 때문이다.

<태극기 휘날리며>(2004), <고지전>(2011) 모두 대한민국 정부와 전쟁을

신뢰의 태도로 대하지 않았다. <태극기 휘날리며>(2004) 속에서 의식형태는 머나먼 정의에 불과하다. 영화 초반에 트럭 위의 학생이 모두에게 자유주의를 보워해야 한다고 호소할 때 카메라 속 이진태 형의 표정은 전쟁에 대한 공포뿐이었다. 그들의 부대가 곤경에 처할 때 사병 고영만은 투항하려고 하였지만, 감독은 그에 대한 모두의 채찍 대신 내면의 목소리를 들려주었다: ‘사상이 그토록 중요하며, 사상을 위해 서로 자살한다. 이는 애초 일본인과 전혀 다르다’. 영순은 사회주의 분자가 되어 처벌받을 때 너무 배고파서 단지 음식을 찾으러 간 것뿐이라고 답했다. 한국정부는 아무것도 주지 않았다. 확실히 정부는 인민을 보호하는 책임을 지지 않았다. 인민을 처벌하는 권리는 어디에서 온단 말인가? 북한 군인은 병사에 대한 잔혹함과 약속을 어긴 것에 대해 진태에게 공을 세운다면 동생을 집으로 돌려보내겠다고 말한다. 하지만 결국 이행하지 않는다. 교체한 군관은 심지어 공연히 이런 약속을 위배하였고, 또한 동생이 감옥에 있을 때 석방하지 않는다면 철퇴하겠다고 말한다. 감독은 한국전쟁에 대해 새롭게 연출하였다. 근본적으로 자유주의가 사회주의에 대항하는 정의의 전쟁이 아닌 한민족으로 말하자면 수백만 명이 죽은 전혀 의미 없는 자기편끼리 서로 죽이는 격이었다.

<고지전>(2011)은 전쟁의 비합리성과 모순을 그려내고 있다(태지호, 황인성, 2014). <고지전>(2011)은 용맹하게 싸우는 악어 중대 역시 정부의 명령에 불만을 느끼며 휴전을 갈망하고 있음을 여러 차례 보여주었다. 영화는 판문점에서의 담판 실패와 첩보부 소속의 강은표가 악어 중대의 내통자와 중대장의 사인을 밝히기 위해 동부 전전으로 파견되는 장면에서부터 시작된다. 방첩대는 북한군인이 쓴 편지가 남한군 군사우편으로 발송되었고, 거기에 악어 중대의 중대장이 죽었으며 그 죽음이 전사로 보고되었으나 방첩대가 발견한 바로는 중대장이 근거리에서, 그것도 남한군 지휘관의 전용 총에 의해 죽었다는 사실을 알게 된다. 이러한 의문을 안고 강은표는 신임중대장과 동

부전선으로 향한다. 악어 중대와 함께 북한군에 저항하는 동안 그는 내통자가 겨우 14호의 동굴에서 서로의 물품을 교환하고 상대방을 대신하여 집으로 편지를 보내주는 전우들임을 알게 된다. 그런데 그들의 이러한 행위가 어떻게 죄가 된다는 말인가. 만약 외부의 개입이 없다면, 정부의 권리 쟁탈이 없다면 그들은 모두 한국인인데 왜 적이 되어 전쟁터에서 싸우고 동굴 속에서 몰래 선물을 교환해야 하는가? 이 전쟁에서 이익을 획득한 사람들은 분명 서로를 적대시하는 병사들이 아니라 후방의 정부인데 왜 굳이 싸워야 하는가.

동시에 그는 전임 중대장의 사인이 절대로 전사가 아님을 알게 되었다. 신임 중대장과 마찬가지로 중대의 병사를 데리고 살아남을 수 없었다. 그리하여 중대장은 병사들을 살리기 위한 김수혁에 의해 살해되었다. 그런데 왜 전우들을 살린 사람은 죄가 있고 전우를 죽음으로 몰아간 군관은 죄가 없단 말인가. 강은표는 북한 포로와 빨갱이를 구분하지 않고 전후에 모두 숙청하려는 정부, 그리고 전우들을 끊임없이 사지로 내모는 정부의 행위에 대해 의구심을 갖기 시작했다. 이와 같은 동족상잔의 전쟁이 과연 어떤 의미가 있을까. 영화 속에서 김수혁은 강은표보다 이에 대해 더 잘 알고 있다. 그래서 그는 중대장을 두 번이나 죽이고 인민군과 왕래했다. 하지만 그가 전쟁에 대해 분노하고 전쟁의 비합리성을 안다고 해도 전쟁에 저항할 수 없었으며 결국 전쟁터에서 죽고 말았다. 한편 2년 전에 전쟁이 일주일이면 끝날 것이라고 했던 북한의 중대장은 이미 무엇을 위해 싸우는지조차 모르는 지경에 이르렀다. 2년의 전쟁은 그의 얼굴에 수많은 상처를 새겼다. 마지막에 그는 동굴에서 방송으로 전해지는 휴전 소식을 듣고 크게 웃으며 죽었다. 이는 전쟁에 대한 풍자이자 비판이다.

국가 집행 기관에 대한 반성을 통하여 국가 정부 패권 아래 민중들의 생존 경지를 반영하였다. 이는 한국 영화 창작자들이 역사를 바탕으로 책임감

과 사명감으로 끊임없이 노력한 것일 뿐만 아니라, 우리는 이 민족이 역사를 되돌릴 때의 용기와 그들의 단결심을 느낄 수 있다. 중국보다, 한국이 이런 영화를 제작, 방영하여 대중들의 공감을 얻을 수 있다는 사실도 한국 당대 사회의 정치가 성숙하다는 것을 알 수 있다.

(4) 애절한 민족 감성

郭明明(2008)은 인성을 묘사하고 일반인의 운명에 집중하여 두터운 인문 정서를 나타낸다면, 역사적 원인으로 누적된 민족 심리와 민족 감정에 집중하는 것은 더욱 큰 인문 정서라고 생각했다. 역사상 대한민국은 너무 많은 잔혹함과 모욕을 겪었으며 애절한 정서는 이미 민족 심리로 됐다. 따라서 한국 영화 속의 애절은 그의 미학 내용의 구성 부분으로 되었고 이는 한국 영화인이 민족 생존 과정의 불리 요소를 개괄 농축한 후 예술적으로 재현한 것이기 때문에 한국 영화 문화 소비에서 빠질 수 없는 부분이다. 남북한 주제 영화는 또 이보다 더한 슬픔이 있다(陈鸿秀, 2006)¹⁶⁾.

90년대 중기, 후기에 걸기한 한국 영화감독은 대부분 유학 배경이 있고 서양 영화를 잘 알면서도 한국 보토 문화와 민족성에 아주 깊은 인상이 남아 있다. 그들이 감독한 전쟁 영화는 보통 애절한 정서로 인물의 운명을 표현한다.

60년 전의 그 전쟁은 두 형제 사이에 발생한 것이었다. 처음에 그 두 형제는 함께 강도를 쫓았으나 60년 뒤에 하나는 조선민주주의인민공화국, 다른 하나는 대한민국으로 분단되었다. 60년 전 한 명은 이진태였고 다른 한 명은 이진석이었다. 이는 곧 영화 <태극기 휘날리며>(2004)의 주인공이다(王雨楠, 2010)¹⁷⁾. 1950년의 서울은 비교적 평온했다. 이진태와 이진석 두 형제는 비

16) 陈鸿秀(2006), 韩国战争片的人文情怀, 《电影新作》2006年03期, p58 참조

17) 王雨楠, 手足之悲 民族之剧——《太极旗飘扬》的情感裂痕, 2010, P1 참조: 60年前的那场战争, 发生在两个兄弟之间。而起初这两兄弟曾经携起手来, 把一个强盗赶走了。60年后, 那两个兄弟一个叫做朝鲜民主主义共和国, 另一个叫大韩民国; 60年前, 那两个兄弟一个叫做李振泰, 一个叫做李振硕。这就是《太极旗飘扬》的主人公。

록 가난했지만 행복하게 살아갔다. 진태는 동생 진석을 대학교로 보내기 위해 자신의 학업을 중단하고 구두 닦는 일을 하게 되었다. 그는 동생에게 사주는 아이스크림 한 입도 베어 물지 못할 정도로 동생을 깊이 사랑했다. 그런데 어느 날 갑자기 전쟁이 폭발하면서 동생은 북한군의 진공을 막기 위해 전선으로 파견되었다. 이에 동생을 찾기 위해 진태는 전선으로 향하는 기차에 몸을 실었다. 훈장 하나를 얻기 위해 상사와 거래를 하고 동생을 집으로 보내기 위해 용맹이 앞장서서 싸운다. 그는 자신의 위험을 무릅쓰고 인민군 군관을 잡아 공을 세운다. 지원군에 포위되었을 때 거침없이 포로들을 죽였는데 그중에는 함께 구두수선을 했던 친구들도 있었다. 이렇게 훈장을 얻어 동생을 집으로 보내려고 했으나 지휘관은 동생이 갇혀있는 감옥을 불태우라고 명령한다. 동생이 죽은 줄 알았던 진태는 복수하기 위해 인민군에 가입하여 “흥기부대”의 대장이 된다. 그러나 진석은 전우의 도움으로 죽지 않았다. 이렇게 형제는 서로 다른 진영의 적이 되었다. 진석은 기꺼이 적의 진영으로 뛰어들어 형을 남한으로 보내기 위해 설득했다. 하지만 이미 이성을 잃은 진태는 죽은 줄만 알았던 진석을 알아보지 못하고 한참동안 실랑이를 벌인다. 한참 후에야 눈앞에 살아있는 동생을 알아본 진태는 이성을 되찾고 동생과 포옹하며 뜨거운 눈물을 흘린다. 그런데 이때 인민지원군의 포화가 밀려오자 형은 자신은 나중에 남한에 투항할 테니 동생에게 철퇴하라고 했다. 하지만 인민군이 곧 쫓아왔고 다리에 부상을 입은 진석을 발견한 진태는 총구를 인민군에게 겨누며 동생의 철퇴를 엄호했다. 그러나 진태는 결국 총에 맞아 죽게 된다.

영화는 형의 “변절”을 우회적으로 공산당의 세뇌로 귀결하고 있는데 사실은 그렇지 않다. 그의 광기는 동생의 ‘죽음’에서 비롯되었다. 그는 자신이 맹세했던 남한 군이 동생을 죽였다고 믿으면서 남한 군을 극도로 증오하게 되었다. 이처럼 형제간의 정을 중요시했던 진태는 동생이 죽자 이성을 잃게 되

었다. 그는 누구에게든 분풀이 해야 했다. 이 영화는 비극이다. 민족분열과 같은 형제간의 비극이다. 영화 속 형제간의 관계는 남북 간의 관계를 투영하고 있다. 지금의 남북은 경계선을 중심으로 대치하고 있으며 민족분단의 냉전은 지속하고 있다.

<고진전>(2011)에서 강은표는 강변에서 아가씨를 만난다. 그는 그녀에게 전쟁구역에 오지 말라고 말한다. 또한, 몸에 지니고 있던 초콜릿을 그녀에게 건넨다. 그러나 그녀는 한국병사가 두려워하는 인민 저격수라는 사실을 몰랐다. '2초'는 그녀의 별명이다. 그 뒤로 인민군 편지를 읽을 때 그는 그녀의 사진을 보게 된다. 수혁은 전쟁이 끝난 다음 주소에 따라 그녀를 찾겠다고 말한다. 전쟁에서 특히 적에 대한 인자함이 자신에게 어떤 결과를 가져다줄지 그는 몰랐다. '2초'를 체포하는 과정에 소년 2등병 남성식은 저격수의 총을 맞고 쓰러진다. 그녀는 소년이 떨어뜨린 보안경을 보고서야 자신이 <전선야곡> 가사를 필사한 사람을 죽였다는 사실을 알게 된다. 강은표가 주격수를 잡았을 때야 그녀가 바로 '초콜릿'이라는 사실을 알게 된다. 수혁은 그녀를 좋아한다. 맘이 약해서 그녀는 풀어준다. 인민군이 다시 공격하고 악어 중대가 철퇴할 때 '2초'는 막아섰고 수혁은 총을 맞고 부상을 당한다. 대원들은 동시에 사방에서 2초의 주의력을 끈다. 수혁이 2초를 발견하고 조준했을 때 그는 그녀가 사진 속 여자라는 사실을 안다. 찰나 머뭇거리고 포기한다. 그러나 사실을 모르는 저격수 '2초'는 전혀 망설임 없이 수혁을 죽인다. 그 시각 전쟁이 곧 끝나갔다. 하루만 견지하면 수혁이 갈망하는 전쟁은 끝난다. 결국, 상급의 정전 통지서를 받는다. 악어 중대는 강변에서 세수 하고, 멀리 않은 곳에 인민군이 지나간다. 원수끼리 만나 서로 총을 겨눈다. 그리고 나서 전쟁이 멈췄다는 사실을 알고 싸움을 멈춘다. 심지어 서로 문안한다. 다시 '2초'를 만난 강은표는 수혁이 남긴 사진을 그녀에게 건넨다. '2초'는 탄알과 피고 물든 사진을 보고 그가 왜 마지막 순간에 망설였는지 알게 된다.

그녀는 스스로 자신을 사랑하는 한 남자를 죽인 셈이다. 그러나 이 모든 것은 끝나지 않았다. 정치는 영원히 그토록 단순하지 않으며 전쟁도 사라지지 않았다. 비록 휴전이지만 휴전협약 이후 12시간, 12시간이 지난 토지야말로 최종 경계선이었다. 남북 쌍방도 동일한 명령을 내렸고, 휴전하는 그 시각까지 싸움을 이어가야 했다. 명령을 내린 사람은 쉽게 싸인을 할 수 있지만, 일반 병사들은 다시 현실 속으로 돌아가야 했다. 정전 통지를 받은 전사들은 희망을 기대하지만 시청자들은 슬퍼한다. 집으로 돌아가는 일은 그토록 힘든 일이었다. 짙은 안개가 끼는 전쟁속에서 적은 보이지 않지만 멀지 않은 곳에서 적들의 노랫소리가 들려온다. 그토록 처량하고 선택의 여지가 없었다. 짙은 안개가 사라지고 미군 전투기가 폭탄을 투하하면서 쌍방은 마지막이자 매우 처참한 싸움을 벌인다. 고지에는 초연이 자욱하고 서로 정보를 주고받은 사람들과 서로 안부를 묻던 형제들은 서로의 총아래서 죽음을 맞이한다. 미 중위는 다시 한번 '2초'를 만난다. '2초'는 칼을 뽑아 강은표를 겨냥하고, 강은표는 마음을 굳게 먹는다. 하여 그는 그녀를 진심으로 죽이고 싶지 않았다. 그러나 전쟁은 내가 살기 위해서는 친구가 죽어야만 한다. 게다가 자신이 다시 그녀를 풀어준다면 자신의 전우와 친구에게 해를 끼치게 되고, 죽이지 않는다면 평생 후회하면서 살아가야 했다. 하여, 그가 칼을 '2초'에게 꽂았을 때 그는 머리를 돌려 자신이 죽인 그녀의 얼굴을 쳐다보지 않았다. 결국, 전쟁에서 과거 오만한 인민군 지휘관과 이번 사건을 조사하러 온 강은표 두 사람만이 살아남는다. 둘 다 편지와 물품을 보관하는 방공호로 돌아갔다. 여기서 그들은 서로 싸운 것이 아니라 마지막으로 술과 담배를 나누었다. '전쟁이 일주일 안에 끝난다고 하지 않으셨습니까? 3년 전에 저한테 왜 졌는지 그 이유를 물으셨잖습니까? 전쟁 하는 이유를 몰랐기 때문입니다. 무엇 때문입니까?' '예전엔 확실히 알고 있었어. 그런데 지금은 시간이 오래돼서 다 잊었어.' 영화에서 제일 풍자적인 장면이 바로 여기서 탄생하였다. 두 사

람의 대화가 라디오에서 흘러나오는 정전 명령에 따라 끊겼을 때 두 사람은 크게 웃었다. 그러나 웃는 게우는 것보다 비참해 보였다. 결국, 지휘관은 과도한 부상으로 인해 담배를 물고 죽었다. 아침 햇살이 방공호를 비출 때 강중위는 혼자 희망을 향해 걸어갔다. 마지막으로 비뚤어진 카메라와 비뚤어진 전쟁을 남기고...

한국 전쟁 영화는 예술성과 비판성을 결합하여 미화하지도 않고 칭송하지도 않으며 사람들에게 준 것은 전쟁에 대한 반성이다. 한 나라가 발전하려면 자기를 분석할 줄 알아야 하고 반성을 해야 발전할 수 있다. 한국 영화인은 이런 의식이 있으며, 그들은 영화 속에서 일반인이 전쟁 속에서의 운명, 특수 환경 또는 복잡한 인성 고문, 이데올로기에 대한 반성과 비판, 애절한 민족 감정 등에 대해 끊임없이 노력하여 독특한 인문 정서를 표현하였다. 따라서 한국 전쟁 영화가 이렇게 큰 매력이 있는 것이다. 개혁 개방 이래 중국의 전쟁 영화도 인성 또는 인문주의 문제에 집중하였다. 지금 중국 전쟁 영화는 이데올로기 표현에서 큰 변화가 나타났고 더 이상 엄숙하고 단조로운 “적색 주제”가 아니다. 펑샤오닝(冯小宁)의 <퍼플 선셋(紫日)>에서 중국 농민 양위푸(杨玉福), 소련 여군의 나자(娜佳), 일본 여성 츠예즈(秋叶子), 세 사람은 서로 다른 나라에서 왔고 민족이 다르다. 그들은 망막한 숲 속에서 생존하기 위해 서로 도왔지만 일본 군국주의 사상이 심한 츠예즈는 끊임없이 그들을 죽이려고 위험한 환경에 빠뜨린다. 나자는 츠예즈의 이런 행동을 증오하며 양위푸에게 그녀를 죽이라고 한다. 순수하고 착한 양위푸는 어머니를 살해한 원수가 있음에도 불구하고 그녀를 차마 못 죽인다. 세 사람은 산림 화재를 겪고 늪을 함께 지나며 우정이 생기고, 츠예즈도 나자와 양위푸에게 감동을 하여 자기가 오랫동안 받은 교육을 의심하기 시작한다. 하지만 그들이 곧 새로운 삶을 얻으려고 할 때 츠예즈는 일본 동포에게 사살당한다. 이는 전쟁이 사람에게 가져다 준 이화와 잔혹한 규탄이며 풍자이다. 츠예즈가 가득찬 희

망 속에서 살해당하는 모습을 보고 나자와 양위푸는 분노하면서 남은 일본 파시즘 부대로 향한다. 이 행동은 협애한 민족을 넘어서 평화와 우애를 추구하는 국제 인문주의의 행동이다. 이와 같은 영화 작품이 중국에서도 점점 나타났고, 전반적으로 보면 전쟁을 반대하는 주제 영화는 아직 적으며 국내외의 주목을 거의 못 받고 있다.

나 중국 전쟁영화 속에 나타난 국가적 영웅주의 분석

두 차례의 세계 대전이 발발함에 따라 전쟁을 주제로 한 영화는 점점 많아지고 전쟁 영웅을 형상화 시키고, 참혹한 전쟁 장면을 재현하는 데에 과학의 발전에 따라 촬영 효과가 더욱 박진감 있게 됐다. 가장 대표적인 것이 미국 할리우드의 전쟁 영화이다. 그러나 이들은 시각적으로 관중들에게 자극을 주지만 마음마저 울리는 경우는 적다. 중국의 전쟁 주제 영화는 오랫동안 애국주의와 영웅주의 가치관을 표현하였다. 이 시기 전쟁 영화에서 표현한 인물 현상은 대략 정치 지도자, 고급 지휘관, 일반 병사와 민중 세 가지로 나눌 수 있다. 중국의 전쟁 영화 작품은 혁명의 훌륭한 세월을 재현하고, 지도자와 영웅을 부각하여 관중들이 전쟁 시대를 다시 기억하도록 하고 그들의 영도, 영웅에 대해 숭배하는 감정을 다시 되살린다. 영웅의 기준은 계속 변화하고 있지만, 영화에서 영웅을 만들고 영웅을 칭송하는 사명은 전혀 변하지 않았다. 용기와 지혜로움은 이미 영웅 인물을 형상화하는 기본적인 방식으로 됐다.

(1) 정치 지도자

정치 지도자는 영웅 인물 중의 하나이다. 이는 나라와 민족의 운명을 장악하고 최고 정책과 전략을 짜는 정치 지도자이다. 1990년대 이래 중국 전쟁 영화 작품은 많은 혁명 지도자 인물을 만들었다. 작품에서 나타나는 인물은 중국 원수와 공신이며, 역사상 전공이 눈부시고 성취가 대단한 사람이다.

<대전절>, <대진군>, <대결전>과 같은 영화 작품은 역사를 되돌아보는 전쟁 영화로 볼 수 있고 위인 지도자의 전기로 볼 수도 있다.

<나의 장정>은 81 영화 제작사가 홍군의 장정 승리 70주년을 기념하여 만든 영화이다. 영화는 평범한 홍군 전사 왕루이(王瑞)의 운명을 중심으로 장정 과정에서 발생한 중대한 사건들을 다루었다. 이 영화는 중국 역사상의 위대한 작전을 15세의 어린 홍군의 시각으로 보여주었다. 영화는 이 어린 홍군의 시각을 통해 지도자의 경험을 보여주었고 가족을 잃은 전우를 통해 당시의 어려운 환경을 보여주었으며 격렬한 전투와 공단당 지도자의 지혜로운 지휘를 보여주었다. 또한 홍군의 완강한 전투 정신과 승리를 위해 목숨을 아끼지 않는 영웅적 기개를 보여주었다. 다섯 번째의 반 “포위토벌”에 실패한 뒤 홍군의 역락을 보존하기 위해 전략적 이전을 결정했다. 샹장(湘江)변에서 왕루이는 처음으로 마오쩌둥을 만났다. 적군의 전투가 유리해진 상황에서 왕루이의 아버지에게 값비싼 인쇄기를 벌이고 신속히 탈출할 것을 요구한 마오쩌둥의 모습은 어린 왕루이의 눈에 매우 지혜롭고 과감한 판단으로 비추어 졌다. 준이(遵义)에 도착한 후 마오쩌둥은 구체적인 상황을 분석하고 현재의 국공실력의 큰 차이를 고려하여 국민당과 정면으로 충돌할 것이 아니라 적군의 역량이 비교적 약한 구이저우(贵州)로 가야 한다고 했다. 이 제안은 저우언라이 등의 많은 지도자의 동의를 얻었다. 준이회의에서 마오쩌둥은 제 5차 반 “포위토벌”에 대한 부어구(博古) 등의 보고에 이어 중요한 발언을 했다. 그는 부어구, 리더(李德)의 착오적 결정에 대해 객관적인 분석과 비판을 함과 동시에 정확한 방향을 제시했다. 그의 정확한 주장에 대다수가 옹호했다. 마침 회의토론기간에 저녁밥을 차려 간 왕루이는 회의를 중단시켰다는 이유로 마오쩌둥에게 크게 혼났다. 그 후 저우언라이가 왕루이를 위로했다. 흰 눈이 휘날리는 밤에 저우언라이는 왕루이와 많은 얘기를 나누었다. 이 대목에서 당과 마오쩌둥의 공작을 충실히 보좌함과 동시에 전사들에게도 관심

을 가져다주는 저우언라이의 인간적인 모습이 돋보인다. 회의를 마친 뒤 마오쩌둥이 작전을 지휘하기로 했다. 또다시 만나게 된 마오쩌둥은 왕루에게 진심으로 사과했다. 또한, 왕루이의 아버지가 상장을 철폐할 때 희생되었다는 소식을 듣고 그에게 맛있는 음식을 사주었다. 이를 통해 왕루이는 위대한 전략가이면서도 아랫사람들에게 따뜻한 마음을 베푸는 마오쩌둥의 모습을 보았다. 장정 과정에서 왕루이는 마오쩌둥과 허즈전(贺子珍)이 홍군의 규율을 지키기 위해 긴급한 상황 속에서 어쩔 수 없이 딸을 현지인에게 맡기는 장면을 목격하게 되었다. 사람들에게 감동을 주는 그 장면은 왕루이를 비롯한 홍군들의 전투의지를 불태웠다. 마오쩌둥의 정확한 지휘로 홍군은 장정의 제 1차 승리 - 러우산관(娄山关)대첩 -을 거두었다. 길게 지속한 장정 과정에서 관객들은 왕루이의 눈을 통해 훌륭한 지도력을 지닌 마오쩌둥의 친근한 면모를 볼 수 있었고 장정 과정에서 홍군을 이끌고 과감히 한계에 도전하는 마오쩌둥의 용맹함도 볼 수 있었으며 열악한 자연과 사회 환경을 극복해나가는 마오쩌둥의 영웅 정신도 볼 수 있었다.

시대는 이런 영웅들을 만들어냈다. 그들은 개인의安危를 돌보지 않고 개인의 이해 득실을 따지지 않고 항상 국가 이익이 가장 높다는 이념과 신앙이 있다. 위험하고 어려운 시기에 명령을 받고 중국을 고난 속에서 해방하겠다는 결심을 한다. 1990년대 이래 한국의 전쟁 영화는 거의 정치 또는 국가 지도자를 형상화하는 작품이 없으며, 정치 인물과 같은 등장인물은 한국 전쟁 영화 인물 형상화에서 부족한 부분이다.

(2) 고급 지휘 장교의 망사생, 전투지휘.

고급 지도 장교는 나라의 최고 명령과 임무를 받고 집행하는 고층 장교나 지도자이다. 중국 전쟁 영화에서 지휘관과 장교는 거의 전선에서 전쟁을 지휘하는 군사 엘리트이다.

2011년 중국공산당 90주년을 기념하는 영화는 매우 많다. 그중 홍군 서로

군(西路军)이 린저(临泽)에서 국민당 포위를 돌파한 역사적 사건을 배경으로 한 <징사>는 장군 친지웨이(秦基伟)가 구이팡(桂芳), 한중홍(韩中宏) 등 300여 명의 서로 군을 이끌고 간고한 환경 속에서 700여 명의 국민당군대와 격투를 벌인 장면을 사실적으로 재현했다. <징사>는 장대한 전쟁 장면을 통해 황사로 뒤덮이고 추운 하서주랑 일대의 극한의 환경 속에서의 홍군들의 영웅 기개를 표현함으로써 관객들에게 감동을 선사했다. 영화 <징사>는 당시의 홍군 서로군의 치열한 전투를 사실적으로 반영했다. 영화 속에서 홍군 서로군 정찰과의 과장이었던 친지웨이는 후방부대, 홍군부녀단과 적은 수의 전투부대를 이끌고 마부팡(马步芳)이 인솔하던 국민당 군 네 개의 정예 부대와 린저에서 한차례의 치열한 혈전을 전개했다. 그 결과 탄환과 식량을 모두 소모했던 서로군은 친지웨이의 인솔 하에 성공적으로 국민당의 포위에서 벗어났다. <징사>에서 친지웨이는 중국의 개국 명장이다. 친지웨이의 뛰어난 지휘력은 <징사>에서 매우 생생하게 남김없이 드러났다. 영화 초반에 서로군이 린저 철퇴의 명을 받았을 때 군사지휘의 경험을 지닌 친지웨이는 국민당군대의 이동 흔적을 보고 린저 철퇴를 과감하게 저지했다. 만약 이동 속도가 느릴 경우 방위력이 약한 홍군이 드넓은 광야에서 국민당의 기병부대를 만나게 되면 전군이 전멸할 가능성이 있기 때문이었다.

상급의 명령에 복종하기 위해 철퇴를 요구했던 간부 라오핑(老彭)이 그의 머리에 총을 겨눌지언정 친지웨이는 부대의 전진을 기필코 막아 나섰다. (陈富志, 2011). 라오핑과 대치하고 있을 때 국민당 군대가 나타났다. 친지웨이의 예측이 옳았다. 이에 서로 군은 다급히 린저로 되돌아가고 곧 한 차례의 대전이 시작되었다. 이는 한 차례의 비대칭적인 방어와 공격전이었다. 친지웨이가 인솔한 서로군은 겨우 몇 백명이었고 탄환도 부족했고 부상병도 많았다. 반면 적군은 네 개의 정예부대가 있었고 장비 또한 충족했다. 이러한 상황에서 싸우게 되면 무조건 실패할 것이다. 따라서 서로군 후방부 부장 정이

자이(鄭義齋)는 군사경험이 풍부한 친지웨이가 성을 수호하도록 했다.

친지웨이는 성을 수호하는 홍군을 이끌고 첫 날의 공격을 막았다. 밤이 깊어지자 그는 부녀단과 후방인원들이 적군 군대의 질서가 안정되지 않은 틈을 타서 먼저 포위망을 돌파하도록 결정했다. 그리고 그는 전투부대를 이끌고 적군의 주력을 따돌리기로 했다. 말하자면 이는 매우 대담하면서도 모험적인 결정이었다. 하지만 결과는 매우 효과적이었다.

그 뒤 친지웨이는 또한 남은 부대의 탄환과 무기를 한 곳으로 집중하여 성내에 숨어 성을 비우는 전술을 연출했다. 그는 적군이 성내로 들어오기를 기다렸다가 화력을 집중하여 적군을 공격했다. 이 전술은 적군이 참혹한 손실을 보게 했다. 그 뒤의 육박전에서 친지웨이는 큰 칼을 휘두르며 적군과 싸웠다. 이에 홍군의 사기는 점점 높아졌다.

이처럼 용맹한 전투력과 지혜의 전술로 친지웨이의 부대는 적군의 네 부대의 진공을 막았다. 친지웨이가 지휘한 이 전투는 서로군의 서정 과정에서 적은 수로 많은 수의 적군을 이긴 매우 드문 전투였다. 영화 속의 친지웨이는 과감하고 용감할 뿐만 아니라 아랫사람들에게도 매우 자상했다. 위기에 부딪혔을 때 그는 여전히 같은 마을에서 함께 온 구이팡에게 혼인식을 다시 해줄 것을 생각하고 있었다. 죽을 지언정 적의 포로가 되고 싶어 하지 않는 구이팡의 강인한 성격을 알고 있던 그는 구이팡이 적에게 납치되자 그녀의 강렬한 요구 하에 적과 그녀를 총으로 쏘아 죽였다. 그리고 미와에게 계란을 줄 때에는 아랫사람을 동정하는 친지웨이의 모습을 보여주었다.

이런 캐릭터는 한국 전쟁 영화에 비교적 적고 더욱 중요한 것은 이런 인물들은 영화 속에서 영웅이 아니라 비판 대상자이다. 영화 <공동 경비 구역>에서 남북한 쌍방이 목적 달성하기 위해 진상을 파헤치는 것을 막는 최고 장교와 같다. <실미도>에서 안전국 국장을 두 차례하고 겉으로는 나라를 보호하는 영웅인 것 같지만 실제로는 배신자인 위군자이다. 창작자는 나라

고층 지도자의 부정적인 형상으로 전통 전쟁 영화 속의 영웅 요소를 파괴한다.

(3) 전 국민이 적과 맞서고, 전 국민이 영웅이 되다.

중국 전쟁 영화에서 무수한 일반 병사와 수많은 일반인은 항일전쟁의 주요 역량이며, 전쟁에서 무명 영웅의 역할을 담당하고 있다. 게다가 무명 영웅의 풍격도 각각 다르다.

<경사(惊沙, 2011)>는 친지웨이와 같은 용맹하고 지혜로운 영웅인물을 묘사한 것 외에 매우 평범한 전쟁 영웅들도 잘 묘사했다. 그 중 구이팡은 성격이 강인하고 의지가 강하며 남자에게 지려 하지 않는 영화 속에서 가장 개성적인 인물이다. 그녀의 약혼자 라오한(老韩)이 2,3천 개의 총탄을 맞고 희생되고 두 명의 병사가 부상을 입었을 때 구이팡은 라오한의 죽음을 아랑곳하지 않았다. 그리고 포위를 돌파할 때 특히 자신이 임신 3개월임을 알았을 때에도 이전하려 하지 않고 끝까지 친지웨이와 함께 싸웠다. 적군의 진공 속에서도 그녀는 용감하게 앞장섰으며 적군에게 잡힌 뒤에 그녀는 그들로부터 모욕을 받지 않도록 친지웨이에게 자신을 죽여줄 것을 요구했다. 동시에 구이팡은 여성으로서의 부드러운 성격도 지니고 있다. 그녀는 남편과 치르지 못한 혼인식을 늘 동경하고 있었다. 전쟁은 남자들의 일이지만 이 영화의 가장 큰 감동은 구이팡과 같은 강인한 여성이 주는 감동이라 할 수 있다.

정치공작 간부인 평딩산(彭定山)은 전술적으로 두 차례나 친지웨이와 갈등을 일으켰다. 심지어 친지웨이에게 총을 겨누기까지 했다. 그러나 부대를 이끌고 포위망을 돌파할 때 그는 결국 목숨을 잃고 말았다. 평딩산은 전투를 끝까지 이끌어 나갔다. 그는 산베이 민요를 크게 부르며 수류탄을 던지며 적군과 함께 희생되었다. 한편 영화는 서로군의 평범한 영웅 전사들도 묘사했다. 라오한은 중상을 입은 몸을 이끌고 죽음을 무릅쓰고 적군의 지하 동굴을 폭파시켰다. 또한 부상을 입은 병사들을 구하려다 적의 포로가 된 문간호사

는 적군에게 모욕을 당하면서도 격렬하게 저항했다. 그러나 결국 적군에게 살해되었고 알몸으로 내던져지는 치욕을 당하게 되었다. 포를 잘 다루는 천 연장은 허리를 다치고도 전우에게 업혀 적군을 폭파시켰다. 이 영화는 영웅 인물 형상의 묘사에 있어서 전형적인 인물도 묘사하고 일반 병사도 묘사함으로써 병사들의 개성을 충분히 표현했다. 영화의 가장 큰 감동은 바로 서로 군 군인들의 죽음을 두려워하지 않고 적군과 용맹하게 싸우는 영웅 정신이다.

<나의 장정(我的长征, 2006)>중 장정 도중에 왕루이는 아버지의 희생을 목도한 후 누나, 매형과 함께 부대를 따라 가게 되었다. 그런데 량산을 지나 갈 때 이족들로부터 저지를 당하게 된다. 오랫동안 반동분자들의 압박을 받아왔던 이족들은 홍군에 적대감을 갖고 있었다. 이때 왕루이와 누나는 홍군에 갓 입대한 이족 청년을 데리고 가서 상황 설명을 해줄 것을 적극적으로 요구했다. 그리하여 이족들에게 홍군은 적이 아니라 친구임을 알려주고자 했다. 왕루이의 누나는 이족 청년 다얼훙(达尔火)를 데리고 노래를 부르며 이족 동포들에게 다가갔다. 이족들에게 잡혀도 그들은 반항하지 않았다. 그들의 이러한 행동은 이족들을 감동시켰다. 결국 그들은 이족들과 형제의 정을 맺게 되었다. 이는 누나와 왕루이의 용맹함, 그리고 당의 민족정책을 수호하는 고귀한 품격을 보여주는 대목이기도 하다.

홍군이 대도하를 건너야 할 때 배 세 척으로는 천군만마를 태울 수 없었다. 그리하여 왕루이의 부대는 강변을 따라 안순창(安顺场) 나루터로 부터 320여리 떨어진 루딩차오(泸定桥)를 탈취하라는 명을 받게 된다. 홍군이 배를 굶으며 좁고 긴 진흙탕길을 강행군할 때 연장은 위험에 빠진 왕루이를 구하기 위해 절벽에 떨어져 희생되고 말았다. 20명의 홍군이 집결되어 돌격의 호루라기를 부르면서 루딩차오의 탈취전이 시작되었다. 이때 왕루이의 유일한 가족인 매형 - 샤오더창이 총탄을 맞고 대도하에 떨어져 희생되었다.

그리고 그의 이족 친구 다얼휘는 홍군에 참군한지 20여일 만에 이마에 총탄을 맞고 죽었다. 그러나 죽는 순간까지 붉은기를 놓지 않았다. 왕루이는 연기가 자욱한 루딩차오에서 또 다시 마오쩌둥을 만났다. 그 때 마오쩌둥은 불에 탄 왕루이의 머리카락을 어루만져주면서 “홍군처럼 위대한 혁명정신이 있는데 그 무엇이 우리를 막을 수 있겠는가”라고 했다. 그의 말은 옳았다. 전쟁 속 수천만 동포들의 이와 같은 희생정신으로 말미암아 장비가 부족한 공산당 군대가 국민당의 정예 부대를 이길 수 있었다. 또한 그로 인해 일본 군도 무찌르고 농민과 노동자를 나라의 주인으로 만들었으며 중화인민공화국을 건립할 수 있다.

이런 작은 인물들이 나라를 위해 적군과 싸우는 모습은 수많은 일반 민중이 적군과 싸우는 모습의 축소판이다. 한국 전쟁 영화에서 일반인의 표현에 있어서 대부분은 인성과 양심이 전쟁 속에서 힘없이 파괴되고 다시 세워지는 것이다. 중국 전쟁 영화는 영웅 인물을 세우기 좋아하며 이 시기 인물 형상은 거의 세 가지 특징이 있다. 생사를 직면하는 시험, 집단주의 정신이 있으며 개성이 강하다. 영화 창작자가 창작에 있어서 더욱 숙련함에 따라 “인물과 사상 내용은 단조로움에서 더욱 풍부하고 깊이 있게 발전한다. 묘사와 제작은 저 예산에서 큰 투자로 발전해 훌륭한 시각적 효과를 추구한다”(장보칭, 2001). 이 또한 이 시기 중국 전쟁 영화의 특징이다. 의와 비판이다.

(4) 장렬한 민족 찬가

한국 전쟁 영화에 처량한 정서적인 대화가 없었다면 중국 전쟁 영화에는 장렬한 정서가 비교적 많다. 전쟁에서 불가피한 상황이 바로 죽음과 상처이다. 사망과 상처는 사람에게 처량한 정서를 안겨준다. 그러나 한국 전쟁 영화에서 전쟁이 그들에게 주는 고통과 처량함은 모두에게 전쟁에 대한 질의와 항의를 불러 일으키며, 화면이 심금을 울리고 비장하여 사람들이 보고나면 전쟁과 폭력을 증오하게 되면서 인성에 대한 존중을 바란다. 중국 전쟁

영화에서 전쟁은 그들이 분노와 투지를 불러 일으키며, 그들로 하여금 분노하고 반항하게 만든다. 견결한 의지와 승리에 대한 갈망을 내비치며, 전쟁의 승리를 위하여 적들과 완강하게 저항하며 자신을 희생시킨다. 화면이 장렬하고 적극적이며 사람들은 훌륭하다고 외치는 동시에 중국의 안정을 위하여 희생한 사람들을 탄복해마지 않았다.

<징사(惊沙, 2011)>는 대조의 방식을 통해 홍군의 장렬한 전투 장면을 여러 차례 보여주었다. 우선, 300명의 병력(홍군)으로 7000명(국민당)의 병력과 결투한 장면이다. 국민당은 장비와 식량이 충족했고 고비사막의 추위를 이겨낼 두터운 겨울 옷도 입고 있었다. 그러나 홍군은 얇은 겹옷을 입고 있었고 탄환마저 부족했다. 성을 잃고 폐허가 되어버린 홍군 지휘소에 유일하게 살아남은 홍군을 발견한 적군은 그가 포로가 되었음을 말하자 그 홍군은 “만약 우리들에게 너희들의 10분의 1만큼의 탄약이 있었다면 지금의 상황은 역전되었을 것이다”며 태연자약하게 대꾸했다. 이는 쌍방의 장비에 큰 차이가 있었으며 비록 졌지만 비장함만은 잃지 않았음을 잘 보여주는 대목이다. 평딩산이 적과 함께 죽어가면서 부른 산베이 민요는 인력과 물력에서의 홍군의 어려움을 다시 한 번 보여주었으며 서로 군이 외롭게 황하를 건넌던 비장한 역사적 이야기를 요약하여 보여주고 있다. “36년 10월에 3대 주력군이 후이닝에서 만난다. 일부는 강 서쪽을 건너고 일부는 강 동쪽에 남는다. 12월의 날씨는 추운데 홍군의 옷은 얇다. 발은 온통 피투성이고 배고픈 소리는 끊이지 않는다. 서로 군은 대장부다. 큰 칼을 휘두르며 적과 싸운다. 하지만 적의 수가 많아 다 죽일 수 없다. 영웅불굴의 홍군은 수류탄을 던진다!” 이와 같은 가사는 역경 속에서의 홍군의 강한 의지력과 전투력을 충분히 말해준다.

다음, 영화의 마지막에 포위를 돌파하던 소수의 서로군은 또 한 번 국민당 마자진(马家军)의 기병대로부터 포위당하는 장면이 연출된다. 몇 10배의 적

군을 마주한 서로군은 친지웨이의 인솔 하에 칼을 휘두르며 적군에게 다가갔다. 그 다음 영화는 1947년 후, 184년 10월 1일 국경 열병식의 장면으로 넘어가나다. 국경 열병 총지휘관으로서의 친지웨이는 덩샤오핑에게 검열을 보고한다. 웅장한 국가를 음악 배경으로 연출된 열병식 장면은 47년 전 린저 탈출시 쓰러졌던 영웅들의 이미지를 오버랩 시키고 비장한 역사적 장면을 중첩시키며 얇은 회색의 군복과 초록색 군복이 선명한 대조를 보여주면서 관객들에게 감동을 안겨 준다.



Ⅲ. 결론

한중 양국은 모두 침략과 식민을 당했지만 역사적 결과가 다르다. 1945년 8월15일, 일본이 항복하면서 중국의 항일 전쟁의 최종적 승리를 거두었고 한국도 광복하였다. 침략 전쟁의 승리를 분수령으로 봤을 때 비록 중국과 한국은 모두 민족 통일 방면에서 미국의 간섭을 받았지만, 전쟁 후 양국의 국내 정치적 구조는 아주 다르다. 중국은 공산당의 정확한 지도와 전국 인민들의 지지 하에 해방 전쟁이 진일보 승리하고 진정한 중국의 통일과 해방이 완성되었으며 1949년 10월 1일 인민들에게 속하는 사회주의 국가를 건립하여 생활은 이때부터 큰 변화나 일어났다. 중화인민공화국은 소련을 수반으로 하는 사회주의 진영을 더욱 확대시켰고 세계 정치 구조에 아주 큰 영향을 미쳤다. 반침략 전쟁과 해방 전쟁의 승리에 있어서 중국 인민들은 항상 고마워한다. 그 역사는 중국인이 보기에는 아주 휘황찬란한 역사이고 계속 칭송 받을만한 역사이다. 따라서 전쟁 영화에서 수많은 영웅주의 이미지를 세워 홍보한다.

한국은 일본의 35년 간의 통치를 벗어난 후 국가와 민족의 통일을 진일보 완성하지 못했다. 서로 다른 이데올로기와 제도의 영향을 받고 또 미국과 소련의 간섭을 받아 한국은 남북으로 분열됐다. 남한과 북한이 각자 정부를 세운 후 쌍방은 모두 한반도를 통일하는 목적으로 1950년 6월 25일 한국 전쟁이 일어났다. 3년 후 쌍방은 정전 협약을 체결하였지만 모순은 이대로 화해되지 못했다. 반세기를 넘은 민족 통일 문제는 지금까지 해결되지 못했고 장기적인 분열로 인해 남북한의 인민들은 아주 고통스러워한다. 한국 민족 통일이 실패로 남는 것은 아주 큰 상처와 유감이다. 따라서 전쟁 후 나타난 전쟁 영화는 대부분 전쟁에 대한 비판과 증오를 표현하였고, 전쟁이 인성을

파괴하고 국민들에게 상처와 고통을 주는 것을 비판하는 인문주의 가치관이
다. 한국과 중국은 반침략 전쟁에 대한 태도는 같다. 따라서 전쟁 영화 속에
항일 반침략 전쟁을 주제로 한 작품은 큰 차이가 없다. 다만 제2차 세계대전
이후 민족 해방 문제에 있어서는 차이점이 크다. 한국과 중국의 다른 역사
상황은 양국 전쟁 영화의 가치관에 직접적인 영향을 미쳤다.

한중 양국의 전쟁 영화는 역사를 묘사하는 데에 있어서 각자 중점이 다르
다. 서로 다른 역사 기억과 감정이 영화에 비추어지면서 작품의 가치관도 다
르다. 중국 전쟁 영화는 전쟁의 승리를 위해 기여한 영웅주의 가치관이다.
이는 <경사(惊沙, 2011)>, <나의 장정(我的长征, 2006)>등 작품에서 모두 보
였다. 그러나 민족 분열 상황에서 한국의 전쟁 영화는 정부를 질타하고 전쟁
을 반대하는 인문주의 가치관이 더욱 강했다. 전쟁을 반대하고 정부를 비판
하는 <태극기 휘날리며>(2004), <고지전>(2011) 등 작품 모두 한국 전쟁에 대
해 깊이 있게 반성하였다.

중국이 전쟁에 대한 이해는 정의로운 전쟁의 필요성과 합리성을 홍보하고
용감하고 애국 영웅주의 가치관을 칭송하는 것이다. 중국 전쟁 영화는 대부
분 중국 공산당의 영도 하에 인민들이 외국 침략을 반항하는 정당함과 전
중국을 해방하고 신정부를 설립하는 합리성을 표현하고, 애국주의 정신과 혁
명주의 정서를 홍보하였다. 초기 전쟁 영화부터 지금까지 이 주제는 항상 같
았다.

전쟁 영화는 진실한 역사 사건이 가장 좋은 소재이다. 중국은 역사적으로
전쟁 포연이 끊이지 않았고 전쟁의 고난을 많이 겪었다. 중국 현대 역사를
봤을 때 중국은 제 2차 국내 혁명전쟁, 항일 전쟁, 해방 전쟁 그리고 신중국
건국 후의 몇 차례 중요한 전환점을 겪었다. 이런 전쟁에서 사용된 전략은
세상 사람들이 탄복하고 중국 승리를 위하여 희생한 사람들은 국민들의 사
랑을 받는다. 창작자들은 영화 작품에서 전쟁 과정을 묘사하고, 전쟁의 포

연, 역사 인물 형상을 복구하고 전쟁 당시 영웅 인물을 부각시켜 그 세월을 추모하고 지도자 또는 영웅들을 칭송한다.

먼저, 중국 전쟁 영화는 반침략 전쟁의 전면성을 통해 애국주의 정신을 표현한다. 침략 전쟁은 항상 정의롭지 못하다. 침략자들은 자기의 이익을 위해 다른 나라의 이익을 파괴하고 전쟁을 일으켜 다른 나라 민생이 도탄에 빠지도록 한다. 따라서 중국 전쟁 영화에서 반침략 전쟁 측은 민족을 위해 정의를 위해 전쟁하는 것이다. 전쟁 영화 모두 사망, 희생을 표현하였다. 창작자들은 아주 강한 비극감과 의식적인 표현 방식으로 사망과 살육을 생동하게 묘사하여, 이는 반침략 전쟁의 정의성에 대한 긍정과 침략자의 파렴치한 행동에 대한 비판으로 사람들 마음속의 애국주의 정서를 일으킨다.

다음은 민족과 민중의 이익을 표현하여 공산당이 지도한 전쟁의 정의로움을 찬양한다. 중국에서 중국 공산당은 선진 계급의 지도자이다. 그들은 인민의 이익을 대표하고 인민, 민족을 위해 싸운다. 따라서 그들이 반동 군대와 싸우는 것은 민족과 인민의 이익을 위해 싸우는 정의로운 전쟁이다. 그리고 공산당과 그가 지도한 군대는 인민의 이익을 대표하는 군대이고 인민을 위해 싸우는 것이기 때문에 그들은 인민들의 옹호와 지지를 받으며 수많은 고난을 겪고 결국 승리할 수 있다. 이런 영화 속에서 관중들은 공산당 지도자와 고급 장교의 현명한 지휘를 볼 수 있을 뿐만 아니라 국민당 군대 고급 장교의 작전 지휘도 볼 수 있다. 이와 같이 객관적인 관점에서 역사의 진실을 추구하는 것 외에 국민당 내부 사기가 흐트러지고 민심을 얻을 수 없으며 이에 비해 공산당은 민심이 지향하기 때문에 결국은 공산당이 승리한다는 것을 관중들에게 보여주는 것이다. 이와 같이 작품은 애국주의 정서의 위대함을 집중적으로 표현하였다. 중국은 전쟁 영화를 통해 중국 근대 공산당 지도자들이 전개한 전쟁의 정의성과 합리성을 강조하고 현재 인민의 민족 정서와 애국심을 일깨워야 한다. 이런 전쟁 영화를 완성시키는 중요한 부분

이 바로 전쟁을 위해 끊임없이 노력하는 “영웅”이다. 따라서 중국의 전쟁 영화는 항상 조국을 사랑하고 국가 이익을 보호하며, 승리를 위해 자기의 영웅주의 가치관을 희생하는 것을 표현한다.

한국이 전쟁에 대한 이해는 질의, 규탄이고 전쟁을 비판하고 통일을 기대하는 인문주의 가치관이다. 한국의 전쟁 영화에는 전쟁에 대한 규탄과 비판, 정부에 대한 질의가 가득 찼으며, 이 또한 인민들이 민족의 평화 통일을 간절히 바라는 염원을 보여주었다.

먼저, 한국에게 한국전쟁은 민족 분열 전쟁이고 일본 식민지를 겨우 벗어난 한반도는 여전히 소련과 미국 두 나라가 패권을 다투는 희생양이 되었다. 따라서 이 전쟁은 정의롭지 못한 전쟁이고 이 전쟁이 한반도 인민들에게 가져다 준 것은 승리와 휘황 찬란이 아니라 이별과 아픔이다. 한국전쟁의 역사와 민족 분열 현황은 한반도 인민들의 역사적 아픔이다. 따라서 전쟁 영화는 사람들이 역사를 탐구하고 반성하면서 치유하는 장치이다. 1990년대 말부터 지금까지, 한국의 전쟁 영화는 남북한 전쟁과 그가 남겨온 문제를 반성하고, 한국 인민이 민족 분열에 대한 곤혹과 아픔을 깊이 있게 보여주고 전쟁이 인성을 파괴하는 것을 비판하였다. 이런 전쟁은 사람들이 정상적으로 감정을 교류하는 권력을 빼앗았으며 사람들의 아름다운 감정을 말살하였다. 따라서 인물의 정신적 신앙이 움직이고 무너지며, 생존의 고통은 사람들을 절망으로 몰아가고 오히려 사망이 일종의 해방이다. 전쟁 속에 인성의 방황, 억압, 왜곡과 이화(catabolize)는 한국 전쟁 영화에서 충분히 표현되었다. 따라서 창작자들의 이 정의롭지 못한 전쟁에 대한 반대와 비판적 태도를 볼 수 있고 분열에 대한 증오와 통일에 대한 갈망을 볼 수 있다.

다음은 전쟁에 대한 비판 외에, 창작자의 정부에 대한 질의를 볼 수 있다. 남북 쌍방은 한반도를 통일하기 위하여 각각 합리적이고 올바르다는 조치를 취하였지만, 이 뒤에는 얼마나 많은 무고한 생명이 희생한 지는 누구도 모른

다. 민족의 분열로 인해 한반도는 장기적으로 정지 상태에 있고 정부 간의 전쟁도 사회 각 계층 인민의 생활과 운명에 직접적인 영향을 미친다. 영화는 역사 반영하여 당시 나라와 민족의 분열이 이들에게 가져다 준 비참한 운명을 폭로하였고, 더욱 중요한 것은 당시 정부가 대표한 결단을 질의하였고 정부가 개인 생명을 정권 전쟁의 도구로 생각하고 함부로 짓밟는 냉혈한 행동을 비판하였다.

전쟁 성질을 보았을 때, 반침략 전쟁과 해방 전쟁의 승리에 중국 인민은 항상 고마운 마음으로 역사를 칭송하기 때문에 중국의 전쟁 영화는 당연히 홍보하고 교육하는 책임을 지어야 한다. 전쟁의 정의로움과 중국 공산당이 정권을 집행하는 합리성을 홍보하는 것은 중국 전쟁 영화의 주요 기능이기 때문에 중국의 전쟁 영화는 영웅주의 가치관을 더욱 강조했다. 그러나 한국은 민족 통일의 실패로 상처와 아쉬움이 크게 남고, 민족이 분열한 현황으로 인해 한국 전쟁 영화는 전쟁을 비판하고 전쟁이 사람에게 가져다 준 상처를 선전하며 인문주의 정서의 가치관을 더욱 표현하였다. 중국과 한국은 제 2차 세계 대전 후 맞이한 역사적 환경이 다르기 때문에, 양국 전쟁 영화의 가치관도 다르다.

1990년대 후, 한국과 중국의 영화는 각자 발전하였고, 역사와 이데올로기의 발전 또는 각국이 전쟁 성질에 대한 이해가 달라 각자 다른 가치관의 전쟁 영화 모델이 형성됐다. 이와 같은 스타일이 다르고 가치관이 다른 영화는 다른 나라가 따라할 수 없고 복사할 수 없는 특색을 갖추었고 이런 특색이 한중 양국의 전쟁 영화를 더 발전시켰다.

위로부터, 우리는 우선 역사적 발전과정에서 한국과 중국은 비록 침략 당하고 식민의 통치를 받아 중국 항일 전쟁이 승리를 거두었고, 한국도 광복하였으며, 소련(苏联)과 미국의 관여로 내전이 끊이지 않았지만 한국의 여러 나라의 관여를 받아 결국 동일을 얻지 못하였다. ‘3.8선’을 규정하여 남과

북을 갈라놓았고. 중국은 국민의 지지와 공산당은 국민당이 강을 다스리기 위해 노를 젓는 것을 반대하여 통일한 신념을 견지하여 결국 승리를 거두었다. 다음, 한국인이 볼 때 대다수 해외 관여와 국내 정부에서 정권을 독차기하기 위하여 전쟁을 유발함으로써 국민은 전쟁을 바라지 않았지만 전쟁의 전리품으로 되었다. 그들은 전쟁과 정부에 의문을 품었다; 중국인이 볼 때 팔국 연합군이 중국을 침략하였고, 중국인은 전쟁을 통해 타국의 침략을 빼앗았다. 내전에서 국민당의 부패, 군벌의 할 거는 일반대중을 국가의 주인이 아닌 노예로 만들었다. 그러므로 중국인이 볼 때 전쟁은 비록 잔혹하지만 외적을 물리쳐 국가를 통일하게 만든다. 게다가 공산당이 영도하는 신중국을 영화를 통해 전쟁의 정의성과 공산당이 국가를 영도하는 합리성을 선양하고, 전쟁의 일부 인물과 사건을 본보기로 삼아 리더 역할을 해야 했다.

한국과 중국 두 나라의 전쟁 영화를 보고 자료의 수집 및 영화 중 전쟁에 대한 인물의 태도를 분석해보면 한국의 경우, 남북 전쟁은 민족 분열의 전쟁이었고, 일본 식민지에서 어렵게 벗어났음에도 조선반도는 여전히 소련과 미국의 두 개 강국이 패권을 다투는 희생물이 되었다. 한국 민족 통일의 실패가 남긴 것은 거대한 상처와 아쉬움이었고, 국민에게 무한한 어려움과 아픔을 가져다주었다. 그러다 보니 그들은 전쟁에 대해 반성과 비판을 많이 하였다. 때문에, 한국 전쟁 영화에서 일반인이 전쟁 중 자신의 뜻대로 할 수 없는 운명이든지 및 전쟁처럼 위험한 특수 환경에 직면한 인성의 복잡한 면에서 모두 전쟁과 정부에 대한 의혹을 제기하였고, 전쟁 중, 대다수 화면에서 전쟁에 직면한 그들의 비통한 민족 정서를 보여주었다. 창작자도 자국의 역사를 결합하여 전쟁이 인류에게 가져다 준 상처를 묘사하였고, 전쟁을 반대하고 폭력을 반대하여 국민 존엄을 지키는 휴머니즘 가치관을 널리 알리는데 치우쳤다.

중국의 경우, 전쟁은 침략을 반대하고, 압박을 반대하기 위하여 일으킨 전

쟁이었고, 정의를 위하여 싸우는 전쟁이었다. 전쟁의 승리로 군벌 할 거를 뒤엎었고 내전에서도 국민당을 싸워 이겨 전국을 통일하였으며 국민이 압박에서 벗어난 새로운 중국을 설립하였다. 중국인은 승리에 대해 감사함을 느꼈고, 그들은 전쟁의 긍정적인 면을 통하여 애국주의 정신을 표현하려고 하였으며, 민족과 민중의 이익을 통하여 공산당의 정확한 지도를 표현하려고 하였다. 때문에 중국은 역사를 결합하여 전쟁 영화를 창작할 때, 전쟁을 위하여 기여를 한 수천수만을 대표하는 한 명을 형상화하여 영웅주의의 모범으로 만들어 과거에 전쟁에서 기여를 한 사람들을 인정하고 공산당이 지도하는 정확성도 찬양하려고 했다. 중국의 전쟁영화에서 정치 지도자, 고위 사령관이든지, 일반 군인이든지, 심지어 일반 민중까지 모두 적에 대해 적과 끝까지 싸우겠다는 결심을 보여주었고, 전쟁의 승리를 위하여 기꺼이 생명도 희생할 수 있음을 표현하였다. 공산당의 정확한 지도를 널리 알리는 동시에 전쟁 중의 사람이 나라의 독립과 통일을 위하여 기여한 사람들을 찬미하였으며, 이러한 사람들이 바로 중국이 보여주는 영웅주의였다. 때문에 한국과 중국 두 나라 사이 전쟁 영화 중 다른 스타일이 생겼다.

참고문헌

1. 단행본

- 김미현(2006), 한국영화사-開化期에서 開花期까지, 커뮤니케이션북스.
- 정미숙(2015), 영화 속 인문학 여행, 경성대학교 출판부.
- 강유정(2005), 전쟁이라는 소재와 낭만적 이상화, 동양정치사상사.
- 김무규(2012), 서사적 영상에서 성찰적 형상으로 : 영화 미디어론, 한울아카데미.
- 김형석(2001), 영화 콘텐츠 비즈니스, 문지사.
- 이인정, 최해경(2000), 인간행동과 사회환경, 나남출판.
- 皇甫宜川 (2005), 中国战争电影史, 中国电影出版社.
- 聂欣如(2001), 类型电影, 上海人民美术出版社2001年版.

2. 학위논문

- 김형주(2012), 영화 속에 나타난 전쟁의 재현과 의미, 한국콘텐츠학회논문.
- 천리쥐엔(2012), 한·중 전쟁영화에 나타난 이데올로기 갈등 양상 연구, 한남대학교 대학원 : 국어국문학과 석사 학위논문.
- 초명양(2016), 강제규 감독의 전쟁영화를 통한 희생정신과 강인한 의지: - <태극기 휘날리며> <마이 웨이>- 중심으로, 국민대학교 일반대학원 : 공연영상 학과영화방송학전공 석사 학위논문.
- 이영길(2003), 현대 한국영화에 나타난 가치관 연구 : 1999년 이후 영화를 중심으로, 한국교원대학교 교육대학원 : 윤리교육전공 석사 학위논문.

- Zhou, Liying (2014), 한중 전쟁영화 이데올로기 비교연구 : <태극기 휘날리 며>(2004)와 <집결호>(2007)를 중심으로,
이화여자대학교 국제대학원 석사 학위논문.
- 장지영(2003), 휴머니즘을 배경으로 한 광고 크리에이티브연구: TV commercial message를 중심으로, 건국대학교.
- 강성률(2013), 나운규의 <아리랑> 연구 : 초기 조선영화사와 나운규의 영화 세계를 중심으로, 동국대학교 영상미디어센터.
- 함충범(2013), 1940년대 초반 식민지 조선영화에서의 언어 상황의 변화 양상과 특수성(1940~1941) : 영화사적 흐름에 대한 거시적인 고찰을 중심으로, 가천대학교 아시아문화연구소.
- 김권호(2006), 한국 전쟁영화의 발전과 특징- 한국전쟁에서 베트남전쟁까지, 역사문화학회.
- 장지영(2003), 휴머니즘을 배경으로 한 광고 크리에이티브 연구 : TV commercial message를 중심으로, 건국대학교.
- 왕칙호(2017, 2), 캐릭터 분석 기법을 활용한 스토리텔링 구조연구 : 애니메이션주토피아를 중심으로, 상명대학교 대학원 : 만화·애니메이션학과.
- 王思思 (2014), 中韩电影类型化发展比较研究——以战争类型片为例 , 华中师范大学新闻传播学院硕士论文.
- 李娅雯 (2010), 1990年代以来中韩战争电影比较分析 , 南京师范大学硕士论文.
- 欧阳刘佳(2005), 韩国电影的叙事模式和文化内涵, 上海师范大学硕士论文.
- 姬相轩 (2009), 中国新时期银幕英雄形象流变研究, 曲阜师范大学硕士论文.
- 张楠 (2014), 电影 <生死谍变>的戏剧冲突分析, 天津师范大学本科毕业论文.

3. 학술지

- 정하제(2005), [영화(2)] 한국전쟁과 역사영화, 공연과 리뷰 제51호,
2005.12, 35-49.
- 강성률(2013), 나운규의 <아리랑> 연구 : 초기 조선영화사와 나운규의 영화
세계를 중심으로, 동국대학교 영상미디어센터, 씨네포럼 17,
2013.12, 129-155.
- 함충범(2013), 1940년대 초반 식민지 조선영화에서의 언어 상황의 변화
양상과 특수성(1940~1941) : 영화사적 흐름에 대한 거시적인
고찰을 중심으로, 가천대학교 아시아문화연구소,
아시아문화연구 30, 2013.6, 277-306.
- 전갑생(2011), 남부군, 기억하지 않는 사람들을 찾아서, 민족21, 민족21
124, 2011.7, 98-100.
- 박승현/송현주/정완규(2011), 한국영화의 흥행성과 결정 요인에 관한 연구 :
2009~2010년 개봉작품을 중심으로, 한국지역언론학회,
언론과학연구 11(4), 2011.12, 231-258.
- 양윤모(1988), 특집 : 한국사회의 저항운동 -문화분야5] 한국 영화사 속에
나타난 민족의 저항, 한국인문사회과학회, 현상과인식 12(2),
1988.8, 85-113.
- 윤보협(2001, 1), 알기 쉬운 중국영화 이야기-『중국영화사』, 공연과 리뷰
제31호.
- 장용화(2003), 중국 당대 영화에 반영된 사회심리구조 연구 - 80년대 도시
생활 소재작품을 중심으로, 중국어문학연구회,
중국어문학논집 24, 2003.8, 335-356
- 임대근(2014), 『중국영화발전사』를 넘어서 : 중국영화사 기술이 직면한 몇

- 가지 의제, 중국영화포럼, 영화중국 1(1), 2014.12, 7-19.
- 윤장원(2006), 만화캐릭터 표정과 독자 인지에 관한 연구, 동명대학교,
한국콘텐츠학회 2006 추계종합학술대회 논문집, Vol, 4 No.
2.
- 黄彬(2008), 中国类型电影的文化透视, 《电影文学》, 2008(16):8-9.
- 孙霄(2008), 中国影视剧与韩国影视剧的创作比较研究, 《电影文学》,
2008(6):69-70.
- 郭明明(2008), 浅谈新世纪之交韩国战争片的人文情怀, 《电影文学》,
2008(2):44-45.
- 陈鸿秀 (2006), 韩国战争片的人文情怀, 《电影新作》 2006年03期.
- 崔维莉 (2007), 中韩电影题材选择:对历史和现实的态度比较,《阅读与写作》,
2007(11):19-20.
- 韩婷婷 (2012), 新中国电影艺术创作中银幕英雄形象的塑造及其发展, 《艺术
百家》2012年 第4期.
- 李启军 (2004), 英雄崇拜与电影叙事中的“英雄情结”, 北京电影学院学报,
2004(3):1-8.
- 徐卫卫 (2008), 《集结号》的英雄主义情结, 名作欣赏, 2008 (22) :139-141.
- Frank Thomas & Ollie Johnston, The Illusion of Life: Disney
Animation[M] 중국청년출판사2011.1, p.71.
- Prince, G. (1982). Narratology: The Form and Functioning of Narrative. 최상
규역 (1999). 『서사학이란 무엇인가』. 서울:예림기획.
- Sobchack, T. (1997). Introduction to Film, An (2nd Edition). 주창규 역
(1998). 『영화란 무엇인가?』. 서울:거름.

4. 인터넷 참고

naver."전쟁영화",<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350026&cid=42617&categoryId=42617>

naver."영웅주의",<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530574&cid=41799&categoryId=4180>

