

장르 혼합의 관점에서 본 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>의 주인공 의상 분석

An Analysis on Main Character's Costume in the film <Sherlock Holmes: A Game of Shadows> from the Perspective of Genre Mix

주 저 자 : 류수현 (Rhew, Soohyeon)

한국방송통신대학교 생활과학부
dra79@hanmail.net

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2020.3.223>

접수일자 2020. 8. 29. / 심사완료일자 2020. 9. 15. / 게재확정일자 2020. 9. 23.

Abstract

This study aims to contribute to establishing a database for active use of costumes in various genres by looking at the role of costumes in the hit film <Sherlock Holmes: A Game of Shadows> in a mixed genre structure of mystery, action and comedy. In order to analyze the narrative structure, which is the most important component of the genre, the narrative structure of the mystery and action genre was set up based on the theories of Cawelti and Vogler. The entire scene of the film was divided into nine stages and analyzed the role of the main character's costume for story development, visual representation of the scene, and characteristics of the character in each stage. The comedy expression of costume was analyzed based on Bakhtin's carnival theory. Disguise using costumes and makeup was mainly used as a means of detective activities leading to reasoning, and various visual productions through costumes were attempted in action scenes. Holmes' character with cultural plurality were shown by the use of various disguises and other cultural costumes, and various disguise costumes were used as tools to induce laughter. This study is significant in that it analyzed the role of costumes and comedy expressions by using the analysis framework of narrative structure reflecting genre characteristics.

Keyword

Film Costume(영화 의상), Genre Mix(장르 혼합), Sherlock Holmes: A Game of Shadows(셜록 홈즈: 그림자 게임)

요약

본 연구는 추리·액션·코미디의 장르 혼합적인 구조로 흥행에 성공한 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에 나타난 의상의 역할을 살펴봄으로써 다양한 장르에서의 의상의 적극적인 활용을 위한 데이터베이스를 확립하는 데 기여하고자 한다. 이에 장르의 가장 중요한 구성 요인인 서사 구조를 분석하기 위해 카웰티와 보글러의 이론을 바탕으로 추리·액션 장르의 서사 구조 9단계를 설정하였다. 영화의 전체 장면들을 9단계에 따라 구분하고 각 단계에 해당하는 장면 속에서 스토리 전개, 장면의 시각적 표현, 인물의 캐릭터 특성 표현 등을 위해 주인공의 의상이 어떤 역할을 하는지 분석하였다. 코미디적 표현 방법에 대해서 바흐친의 카니발 이론을 중심으로 분석하였다. 추리를 이끄는 탐정 활동을 위한 수단으로 의상과 분장을 활용한 변장이 주로 활용되었고, 액션 장면에서는 의상을 통한 다양한 시각적 연출이 시도되었다. 문화적 다원성을 가진 홈즈의 캐릭터 특성은 다양한 변장과 타문화권 의상의 활용으로 나타났으며 여러 변장 의상은 웃음을 유발하는 도구로 활용되었다. 본 연구는 장르적 특성이 반영된 서사 구조라는 분석 틀을 활용하여 장면별 의상의 역할 및 코미디 표현을 분석하였다는 데에 큰 의의가 있다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 방법 및 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에 대한 고찰
- 2-2. 추리·액션 장르 서사 구조
- 2-3. 바흐친의 카니발 이론

3. <셜록 홈즈: 그림자 게임>의 주인공 의상 분석

- 3-1. '탐정의 소개'와 '범죄와 단서' 단계
- 3-2. '조사의 시작' 단계
- 3-3. '사건 해결의 여정' 단계
- 3-4. '심연에의 접근', '시련', '보상' 단계
- 3-5. '사건의 해결' 단계

- 3-6. '대단원' 단계
- 3-7. 종합적 논의

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경과 목적

전 세계적으로 소설 뿐 아니라 TV드라마, 영화, 만화 등에서 추리 장르가 전통적 추리극에서 벗어나 액션, 스릴러, 첩보물 등으로 진화해 나가고 있다. 그 중에서도 셜록 홈즈는 전 세계적인 팬덤을 형성하며, 작가인 코난 도일의 사후에도 여러 작가들에 의해 재탄생되었고, TV드라마와 영화, 애니메이션, 만화로 꾸준히 제작되고 있다.¹⁾ 셜록 홈즈 스토리는 선악이 교차하는 캐릭터의 입체성, 홈즈와 왓슨이 빚어내는 완벽한 이중주, 사소한 단서에서 논리적으로 완벽한 추리를 이끌어내는 이야기의 힘에 의해 다양한 장르에서 재해석·재생산되고 있다.²⁾ 할리우드에서도 2개의 시리즈 영화로 제작되어 큰 호응을 얻었으며, 특히 두 번째 시리즈인 <셜록 홈즈: 그림자 게임>(감독: 가이 리치, 2011)은 할리우드적인 셜록 홈즈의 스타일을 확실히 보여주며 전작 보다 더 좋은 성적을 거두었다. 특히 배우들의 호연과 뛰어난 시각효과, 액션 씬 및 추리물의 재미를 잘 살려 전작보다 우수하다는 평가를 받고 있다.³⁾⁴⁾ 이러한 평가를 바탕으로 이 영화는 2012년 미국의 Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films에서 베스트 액션/모험 영화상, 베스트의상상 부

문에 노미네이트되었으며 2012년 Russian National Movie Awards에서 베스트 외국 액션영화상을 수상하는 등 다양한 시상식에서 액션장면과 배우의 연기 측면에서 3개 상을 수상하고 11개 부문에 노미네이트되었다. 이렇듯 이 영화는 흥행에도 성공했을 뿐 아니라 액션장면과 배우들의 연기, 그리고 의상이 큰 주목을 받았다. 특히 영화 속에서 홈즈의 장점 중 하나인 변장술이 많이 나타나 눈길을 끄는데, 의상과 분장을 활용한 다양한 변장을 통해 사건을 풀어나가며 코미디적인 요소도 함께 보여주고 있다.⁵⁾⁶⁾ 즉 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에서는 기본적인 추리 서사 뿐 아니라 홈즈가 사건을 해결해나가며 보여주는 시각적인 액션과 함께 웃음을 유발하는 코미디 장르적 특성이 혼합되어 나타나고 있으며 이는 이 영화를 성공으로 이끄는 요소가 되었다. 이러한 영화의 서사 전개에 있어 변장 등의 의상의 역할이 두드러졌기에 이 영화에서의 의상의 역할에 대해 주목하게 되었다.

장르는 영화의 기본적인 분류 틀로서 영화를 분석하는 데 있어 주요한 기준이 되며 장르마다의 텍스트와 구조적인 특성을 지니고 있다. 그 중에서도 서사 구조는 장르적 특성을 가장 특징적으로 반영하고 있다. 최근 영화산업에서는 고전적인 한 장르에 얽매이기 보다는 장르 혼합의 구조로 영화 관객들에게 새로움을 제공하며 경쟁에서 살아남고자 노력하고 있다. <셜록 홈즈: 그림자 게임> 또한 추리, 액션, 코미디 장르가 혼

- 1) 임영준, 이영숙, 셜록홈즈의 사례를 통한 콘텐츠 확장성 연구, 멀티미디어학회 논문지, 2017. 10, Vol.20, No.10, pp.1689-1696.
- 2) 유선희, 130년전 셜록, 한국 대중문화와 '화두'를 잡다, http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/624057.html, 한겨레 신문, 2013.2.14.
- 3) 김경민, 형보다 나은 아우, '셜록 홈즈: 그림자 게임', http://www.mydaily.co.kr/new_yk/html/read.php?newsid=201112141638381129, 마이테일리, 2011.11.12.
- 4) Sherlock Holmes: A Game of Shadows, https://en.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes:_A_Game_of_Shadows, Wikipedia, 2020.8.20.

- 5) 유재혁, 셜록 홈즈, 세계대전을 막아라, <https://www.hankyung.com/life/article/2011122359251>, 한국경제, 2011.12.23.
- 6) 임종명, [뉴스시즈 아이즈] 이주의 개봉영화-‘퍼펙트 게임’‘마이웨이’‘셜록 홈즈: 그림자 게임’, <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=003&aid=0004248898>, 네이버뉴스, 2011.12.19.

합된 양상을 띠고 있다. 영화의 구성은 기본적인 추리 서사의 구조와 액션을 기반으로 한 영웅의 신화적 구조가 교차되고 있다. 이에 장르 혼합적인 구조 속에서의 의상의 역할을 분석하기 위해 카웰티(Cawelti)의 범죄물에 나타난 탐정의 행동 6단계와 보글러(Vogler)의 스토리텔링의 신화적 구조 12 단계를 바탕으로 추리와 액션이 혼합된 서사 구조를 재정리하고, 그 속에서 의상의 역할을 분석하고자 한다. 그리고 코미디 장르 영화의 분석에 많이 활용되는 바흐친(Bakhtin)의 카니발 이론을 참조하여 의상의 코미디적 표현에 대해 분석하고자 한다.

2000년대 이후 국내 영화 시장은 장르 혼합 영화가 큰 대세로 자리 잡게 되었다.⁷⁾ 이에 따라 영화에 있어 장르 혼합적 특성에 대한 연구는 2000년대 들어 다양하게 진행되어 왔다. 그러나 이러한 장르 혼합 영화의 특성과 의상과의 연관성에 대해서는 아직 연구가 진행되지 않았다. 영화 장르의 주요 속성 중 하나는 서사 구조이며 이는 시각화되어 인물과 함께 장면으로 연출된다. 서사 구조를 이끌어가는 인물의 시각적인 부분을 담당하는 가장 큰 장치는 의상이므로 장르에 따른 의상의 역할 분석은 다양한 장르의 영화 의상에 대한 데이터베이스 구축을 위해 필요하다.⁸⁾

따라서 본 연구는 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에 나타난 장르 혼합적인 구조 속에서 의상이 어떻게 이를 보조하기 위해 표현되고 있는지에 대해 분석함으로써 장르 혼합에 따른 의상의 역할에 대해서 살펴보고자 한다. 이를 통해 다양한 장르에서의 의상의 적극적인 활용을 위한 데이터베이스를 확립하는 데 기여하고자 한다.

1-2. 연구 방법 및 범위

장르 혼합적 구조를 분석하기 위해 서사 구조를 중심으로 카웰티와 보글러의 이론을 바탕으로 추리·액션 장르의 서사 구조 9단계를 확립하였다. 영화의 전체 장면들을 9단계에 따라 분석하고 각 단계에 해당하는 영화 속의 씬들을 선정하여 그 씬에 등장한 주인공의 의상을 조형 요소와 조형 원리, 연출 방법을 중심으로 살펴보고, 복식의 전반적인 분석을 위하여 헤어, 메이

크업을 포함한 외모에 대해 보조적으로 살펴보았다. 의상 이미지는 영화 속 이미지 캡처를 통해 수집하였으며, 영화의 서사 구조에 따라 분석되었기에 모든 주인공 의상이 분석 대상이 되었다. 의상과 분장의 형식적 분석을 바탕으로 각 단계에서의 장르 혼합 구조를 보조하기 위한 도구로서의 의상이 어떻게 표현되고 있는지에 대해서 분석하였다.

아울러 의상은 극의 코미디적인 요소의 부각을 위해서도 많이 활용되었으므로, 의상의 유희적 표현 방법에 대해서 바흐친의 카니발 이론을 중심으로 해당 장면별로 분석하였다.

많은 등장인물이 있으나 추리를 이끌어나가는 주체이자 주요 액션과 코미디 장르적 특성이 모두 반영된 인물은 주인공인 홈즈이므로 홈즈의 의상을 중심으로 분석하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에 대한 고찰

가이 리치(Guy Ritchie) 감독의 영화<셜록 홈즈: 그림자 게임>은 A, 코난 도일의 소설인 셜록 홈즈 스토리를 할리우드 스타일로 재해석한 것이다. 영화의 주요 스토리는 새롭게 각색된 셜록 홈즈와 모리아티 교수와의 대결인데 시대를 19세기 말로 설정하여 군수산업을 장악한 모리아티 교수가 세계대전을 발발시켜 큰 이익을 취하고자 하는 거대한 음모를 사소한 단서에서부터 시작된 홈즈의 추리력으로 막고자 하는 내용이다. 간간히 셜록 홈즈와 모리아티 교수의 대결을 그리는 원작 '마지막 사건'이나 '셜록 홈즈의 귀환'에 보이는 홈즈의 부활 등의 내용들을 오마주적으로 스토리 속에 녹여내기도 하였다.⁹⁾

이 영화에 대한 장르 구분은 구분 주체에 따라 조금씩 다르게 표현되고 있었는데 위키피디아(Wikipedia)에서는 액션, 미스터리로¹⁰⁾, 세계 영화 및 드라마 전문 데이터베이스인 IMDb에서는 액션, 어드벤처, 미스터리¹¹⁾로 소개하고 있었다. 탐정의 추리로 미스터리를

7) 서경혜, '멜로 드라마의 장르 혼합현상에 관한 연구: 2000년대 초반 영화를 중심으로', 동국대학교 석사학위논문, 2003, pp.2-3.

8) 류수현, 노주현, 영화의상 연구 분류 체계에 따른 국내 영화의상 연구 동향 분석, 디자인 지식 저널, 2013, 12, Vol.28, p.137.

9) 셜록 홈즈: 그림자 게임, <https://namu.wiki/w/%EC%85%9C%EB%A1%9D%20%ED%99%88%EC%A6%88:%20%EA%B7%B8%EB%A6%BC%EC%9E%90%20%EA%B2%8C%EC%9E%84>, 나무위키, 2020.8.20.

10) Sherlock Holmes: A Game of Shadows, <https://en.wikipedia.org>, Op.cit.

해결하는 스토리이기에 여기서는 추리로 통일하여 용어를 사용하며 종합적으로 이 영화의 제시된 장르를 추리·액션으로 볼 수 있다. 이 영화에서는 단서를 쫓아 논리적 사고를 통해 추리를 진행하는 정통적 추리물의 형식이라기보다는 홈즈의 재빠른 추리능력을 시각적으로 빠르게 보여주고 사건 전개와 해결에 있어서 액션으로 시각적 재미를 더하고 있다. 여기에 더하여 이 영화에서 홈즈의 코믹한 연기에 대한 평가들이 영화비평가들에 의해 많이 이루어졌으며, 변장을 비롯한 의상과 소품들이 이를 위해 많이 활용되었다.¹²⁾¹³⁾ 이에 이 영화에서 드러난 혼합 장르를 최종적으로 추리·액션·코미디로 정의하고 이러한 장르의 표현이 의상을 통해 어떻게 이루어졌는지 살펴보고자 한다.

셜록 홈즈는 최대한 원작에서 보이는 뛰어난 추리력과 여러 분야에 걸친 방대한 지식, 기술, 액션능력, 변장능력을 보여주고 있으며 특히 사소한 단서에서부터 시작하여 논리적 사고를 통해 결론을 추론해내는 능력이 뛰어나다. 위계적 사고보다는 다원성에 입각하여 여러 문화권, 계급, 지위에 대한 폭넓은 지식과 포용력을 가지고 있다. 다만 원작에 비해서 조금 더 코믹한 요소¹⁴⁾가 가미되었다. 특히 그의 다양한 변장술은 단서를 모으기 위한 적절한 탐정 행동 수단이면서 웃음을 유발하는 수단으로 동시에 작용하고 있다. 따라서 영화 속에서 추리, 액션, 코미디의 주체적 역할을 하고 있는 셜록 홈즈의 의상을 중심으로 장르 혼합적 특성에 대해 분석해보고자 한다.

2-2. 추리·액션 장르의 서사 구조

토마스 사츠는 고유한 사회적·미학적 특성을 가진 영화 스토리들이 세련화 과정을 거친 뒤 장르로 규정된다고 하였다.¹⁵⁾ 관객은 장르 이해를 통해 그들이 보는 내러티브의 종류를 빠르게 파악하고 선택하게 되며, 영화 제작자에게 장르는 수요의 불확실성에 따른 흥행의 위험을 감소시켜 주고 동시에 제작 과정의 표준화를 가능하게 하여 생산의 효율화를 실현시키는 기능을

한다.¹⁶⁾ 영화 장르는 전형화된 서사 구조, 인물의 유형과 행동, 아이콘 등을 통해 내적인 구성을 이룬다.¹⁷⁾ 그 중 서사 구조란 일반적으로 이야기기 관객에게 제시되는 순서와 방법의 기초가 되는 구조 뼈대로 정의된다.¹⁸⁾ 인물의 유형과 행동, 아이콘 등은 서사 구조 속에서 함께 맞물려 작동하고 있기에 장르적 특성을 가장 특징적으로 반영하고 있는 것은 서사 구조이다.¹⁹⁾

반면 영화 제작자들이 경쟁에서 살아남기 위해서는 기존의 성공한 장르 법칙에만 얽매어 있을 수 없으며 새로운 것으로 자기혁신을 이룩해야 한다는 압박이 상존하고 있다. 특정한 목적과 설정된 타겟 관객을 염두에 두고, 관객에게 더 매력적인 텍스트를 생산하기 위해 나타나게 된 것이 장르 혼합이다.²⁰⁾ 기존의 장르적 관습에 무로해진 관객들은 여러 장르의 장점을 모아 재탄생한 장르 혼합 영화들에 열광하게 되었고 영화 산업의 판도는 많이 바뀌게 되었다.

1970년대 이후 새로운 할리우드(The New Hollywood)로 표현되는 영화 산업의 변화는 블록버스터 액션영화들을 집중적으로 만들어내었으며 이는 전 세계적으로 인기를 모으게 되었다. 새로운 할리우드는 기존의 장르들을 복합, 변형함으로써 액션에 집중된 새로운 장르를 구축해 나가게 되었다. 액션 장르는 추적, 육체적 싸움이나 투쟁, 기계에 대항한 싸움, 사고 등과 같은 유형의 흥분을 일으킬 수 있는 독립적인 이야기를 포함하고 스펙터클적인 영상으로 치장되어 구성되는 특성을 가진다. 등장인물과 서사보다는 스펙터클적인 액션이 더욱 강조되기에 영웅이 승리하는 닫힌 구조를 가지고 있지만 결말까지의 중간과정에 있어 끊임없는 액션 스펙터클을 삽입하면서 감각적인 즐거움을 제공한다.²¹⁾

11) Sherlock Holmes: A Game of Shadows, <https://www.imdb.com/title/tt1515091/>, IMDb, 2020.8.20.

12) 이은주, [영화리뷰] '셜록 홈즈: 그림자 게임', <http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20111223020005>, 서울산문, 2011.12.22.

13) 셜록 홈즈: 그림자 게임, <https://namu.wiki>, Op.cit.

14) Ibid.

15) 오철기, '패러디 코미디 영화의 장르적 특성에 관한 연구', 서강대학교 석사학위논문, 2000, pp.16-17.

16) 이영주, '2000년대 한국 스릴러 영화의 생산에 관한 연구: 투자자들과 제작자들과의 인터뷰를 중심으로', 고려대학교 석사학위논문, 2012, pp.5-6.

17) 오철기, '패러디 코미디 영화의 장르적 특성에 관한 연구', 서강대학교 석사학위논문, 2000, pp.16-17.

18) 서사 구조, <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%84%9C%EC%82%AC.%EA%B5%AC%EC%A1%B0>, 위키백과, 2020.4.24.

19) 오철기, Op.cit., p.15.

20) 이윤희, 장르 혼합이 가지는 전복적 효과에 관한 연구: '영화'과 '속스캔들'을 중심으로, 씨네포럼, 2011, No.12, pp.122-123.

21) 정은용, '한국 액션영화 장르 연구: 1990년대 액션영화의 서사 관습과 사회문화적 함의', 이화여자대학교 석사학위논문, 2001, pp.9-10.

액션 장르는 영웅의 승리라는 비교적 단순한 서사 구조를 주로 가지고 있으며 큰 틀에서 추리의 서사적 특성과 상통한다. 따라서 영화 속에서 추리와 액션의 서사적 특성을 통합적으로 분석할 수 있는 체계를 마련하고 이에 따라 영화 의상을 분석해보고자 한다. 코미디 장르적 특성은 서사 구조 속 보다는 아이템과 에피소드적으로 드러나기에 위 체계에 따른 종합적 분석을 진행한 후 해당 장면과 의상 별 유희적 표현 특성을 바흐친의 이론을 중심으로 분석하고자 한다.

전통적 추리 소설의 장르적 형식은 E.A. 포우의 뉘팽 이야기, A. 코난 도일의 홈즈 이야기, M. 르블랑의 뤼팽 이야기에 의해 완성되었다. 탐정과 범인의 대립을 바탕으로 전개되는 '수수께끼의 제출-논리적 추리에 의해 조사-수수께끼의 해결'이라는 추리 소설의 기본적인 형식적 틀에 기초하여 플롯이 구성된다.²²⁾ 카멜티는 전통적 추리 소설의 형식적 틀인 탐정의 조사와 범죄의 해결이라는 기본적인 조건을 바탕으로 6단계의 행동양상을 제시하였다. 1단계는 '탐정의 소개' 단계로 탐정이 처음 등장하면서 인적 사항이나 능력, 배경 등에 대해 소개를 하게 된다. 2단계는 '범죄와 단서'의 단계로 탐정의 소개 후 혹은 거의 동시에 범죄에 대한 묘사가 시작된다. 탐정 소개와 범죄의 시작은 극의 구성에 따라 역전되기도 한다. 범죄는 많은 실재하는 단서들이 존재해야 하기에 여러 가지 단서들이 드러나게 되는데 초기 단계에서는 이것들이 절대 풀리지 않는 수수께끼처럼 묘사된다. 3단계는 '조사' 단계로, 조사의 과정에서 많은 목격자, 용의자와 함께 잘못된 해결 등이 나타나게 되며 독자는 혼란에 빠지게 된다. 4단계는 '해결의 공포' 단계로, 탐정의 사건 해결 공포에 의해 모든 혼란은 사라지게 된다. 탐정은 사건이 풀렸다고 선언하고 범인은 체포되면서 사건이 해결되게 된다. 5단계는 '해결의 설명' 단계로 혼란스러웠던 부분에 대하여 탐정만의 설명 방법으로 수수께끼에 대해 명확히 풀어 나가게 된다. 이로 인해 탐정의 영웅성이 부각되기도 한다. 6단계는 '대단원의 단계'로 범인의 자백과 체포로 마무리되는데, 간혹 해결의 설명과 함께 이루어지기도 한다.²³⁾ 카멜티의 이러한 구분은 전통적 추리 서사의 구성적 특성을 비교적 명확하게 드러내주는 것으로 추리 소설을 비롯한 추리 서사의 구조를 분석하기 위해 많이 활용되고 있다.²⁴⁾ 그러나 여러 플롯이 복합적으로 작용하는 장르가 혼합된 영화에서 플롯과

그 시각적 표현을 세세히 분석하기에는 부족한 부분이 있다. 특히 액션, 모험의 장르적 표현이 가득한 영화에서는 조사 단계나 해결의 공포 단계, 대단원의 단계 부분이 더욱 중요하게 다루어지고 시각적으로 강조될 수 있다. 이에 여러 장르 영화의 서사 구조 분석에 적합한 보글러의 이론을 함께 참조하고자 한다.

보글러²⁵⁾는 조지프 캠벨(Joseph Campbell)의 신화의 이야기 구조에 대한 연구를 바탕으로 할리우드 영화의 서사 구조를 신화 속 영웅의 여정으로서 설명하였다. 다양한 장르의 영화 속에 신화의 공식은 스며들어 있다. 그의 이론은 현대 영화의 서사 구조를 분석하거나 새로운 시나리오를 작성하는 데 있어 지침서가 되고 있다. 이는 특히 영웅이 등장하는 액션, 모험물의 서사 구조를 분석하는데 다양하게 활용되고 있으며, 그 외 다양한 장르를 아우르는 서사 구조 공식으로 알려져 있다.²⁶⁾ 보글러의 영웅의 여정 12단계는 다음과 같다.

첫 번째 여정은 '일상의 세계로, 영웅, 즉 주인공과 주변 인물에 대한 소개로 시작된다. 두 번째 여정은 '모험에의 소명'으로, 일상의 세계에 위협이 닥쳐오게 되고 이를 해결하기 위한 모험이 시작된다. 세 번째 여정은 '소명의 거부'로, 영웅은 주어진 소명에 대해 망설이거나 공포를 드러낸다. 네 번째는 '조언자와의 만남'으로 영웅은 조언자를 만남으로써 격려 또는 지혜를 얻거나 특수한 능력을 부여받으면서 모험에의 공포와 의심을 극복하게 된다. 다섯 번째는 '첫 관문의 통과'로, 영웅은 도전을 받아들이게 되고 특별한 세상으로 들어가는 관문을 통과하게 된다. 여섯 번째는 '시험, 협력자, 적과 만나게 되는 여정'으로, 관문을 통과하면서 영웅은 시험을 맞게 되고, 그 과정에서 협력자, 적대자를 만나게 된다. 일곱 번째는 '심연에의 접근'으로 영웅은 가장 큰 시련을 겪게 되는 중심지로 접근하게 된다. 여덟 번째는 '시련'으로, 최대의 적, 최대의 공포와 대면하여 죽음 등과 같은 가장 핵심이 되는 위기를 맞게 된다. 아홉 번째는 '보상'으로, 시련을 극복함으로써 이에 대한 보상을 받게 된다. 열 번째는 '귀환'으로, 여정을 마무리하고 귀환길에 오르게 된다. 열한 번째는 '부활'로 영웅은 귀환의 관문에 이르러 최고조에 오른 시련을 겪음으로써 정화되고, 구원받으며, 영웅으로 변화한다. 열두 번째는 '묘약과의 귀환'으로, 영웅은 정신적, 육체적 보상을 받고 일상 세계로 돌아오게 된다.²⁷⁾

22) 김영성, '한국 현대소설의 추리소설적 서사구조 연구', 한양대학교 박사학위논문, 2003, pp.13-14.

23) Ibid., pp.13-14.

24) Ibid., p.14.

25) C. Vogler, [신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기](함춘성 옮김), 무수, 2005, pp.7-14.

26) Ibid.

보글러의 이론은 액션, 스릴러, 코미디 등을 포함한 다양한 장르의 영화 구조를 이해할 수 있도록 도와준다. 그리고 이 여정은 편이상 순서를 붙였으나 대단히 유연하고 융통성이 많기에 각 단계들의 조합과 전개에서 자유로운 변형이 가능하다.²⁸⁾ 탐정은 사건의 해결을 자신의 당연한 소명으로 여기고 있다. 특히 흥즈는 전형적인 호기심이 가득한 탐정으로서 적극적인 사건 해결의지를 가지고 있으며 영화 속에서 다양한 모험과 액션 장면들을 보여주고 있다. 이러한 특성을 반영하여 카웰티의 추리 서사에 나타난 탐정의 행동 단계와 보글러의 영화의 신화적 서사 구조를 통합하여 이 영화를 분석하기 위한 추리·액션 장르의 특징적인 서사 구조를 다음과 같이 9단계로 정리하였다. 이 단계들도 순서가 바뀌거나 동시에 발생할 수 있다.

첫 번째 단계는 ‘탐정의 소개’ 단계로서, 탐정과 주변 인물에 대한 소개로 시작된다. 인물의 배경, 능력 등에 대해 에피소드로서 표현된다.

두 번째 단계는 ‘범죄와 단서’ 단계로서, 탐정의 소개 후 혹은 거의 동시에 범죄에 대한 묘사가 시작되거나, 혹은 둘의 순서가 역전되기도 한다. 범죄는 많은 실재하는 단서들이 존재해야 하기에 여러 가지 단서들이 드러나게 되는데 초기 단계에서는 이것들이 서로 연결되지 않고 이해할 수 없는 것으로 묘사된다.

세 번째 단계는 ‘조사의 시작’으로, 본격적인 범죄와의 전쟁이 시작되는 단계이다. 범죄의 미스터리를 풀기 위해 활동적인 조사가 시작되며, 그 과정에서 조력자를 만나기도 한다.

네 번째는 ‘사건 해결의 여정’으로써 다양한 모험을 겪으면서 진실을 향해 다가가게 된다. 그 과정에서 잘못된 추리를 하여 좌절을 겪기도 한다.

다섯 번째 단계는 ‘심연에의 접근’으로 가장 큰 시련이 도사리고 있는 곳으로 서서히 접근하게 되는 단계이다. 범죄의 핵심 인물 혹은 대상에게 접근하게 된다.

여섯 번째는 ‘시련’의 단계로서, 생과 사의 갈림길에 놓일 정도의 큰 위험을 맞게 되는 단계이다.

일곱 번째는 ‘보상’의 단계로서 시련을 극복하고 결정적 단서를 발견하게 되는 단계이다.

여덟 번째는 ‘사건의 해결’ 단계로서, 모든 범죄의 미스터리를 푼 탐정이 이를 해결하기 위해 최종적인 행동을 개시하여 범인을 잡거나 범인이 계획한 대재앙

을 막는 단계이다. 이때 최고조의 액션 씬이 나타나기도 한다.

마지막 단계는 ‘대단원’의 단계로서, 사건의 모든 미스터리가 풀리고 마무리되는 단계이다. 이 때 모든 상황이 정상화되며 주인공이 부활하기도 한다.

위 9단계의 추리·액션 서사 구조는 [표 1]과 같다.

[표 1] 추리·액션 서사 구조

단계	내용
탐정의 소개	탐정과 주변 인물의 소개
범죄와 단서	범죄에 대한 묘사 시작, 단서의 등장
조사의 시작	범죄와의 전쟁이 시작, 조사의 시작
사건 해결의 여정	다양한 모험을 겪음
심연에의 접근	큰 시련을 향해 접근
시련	큰 위험을 맞음
보상	시련을 극복하고 결정적 단서를 발견
사건의 해결	모든 미스터리를 풀고 사건해결을 위해 최종 행동을 취함
대단원	사건의 마무리, 주인공의 부활

2-3. 바흐친의 카니발 이론

코미디 장르는 웃음을 유발하는 말이나 몸짓을 포함하고 있는 것이 가장 큰 특성이며, 웃음을 유발한다는 점에서 어떤 장르와도 잘 어울리기에 여러 장르와 혼합되어 나타난다.²⁹⁾

코미디는 기원적으로 자유로운 풍자, 해학, 익살로 출발했기에³⁰⁾ 본질적 특성은 위계질서, 권력에 대한 전복성이라고 할 수 있다. 코미디의 전복성을 다룬 대표적 이론은 바흐친의 카니발이론이다. 이 이론은 특히 코미디 프로그램, 마당극, 소설, TV쇼, 코미디 장르의 영화 분석을 위해 활용되어 왔으며³¹⁾³²⁾ 황혜진(2013)³³⁾, 한지은(2006)³⁴⁾ 등은 현대 패션에 대해

27) Ibid.

28) Ibid., p.26.

29) 김순정, '영화의 재미요인 연구: 코미디 장르를 중심으로', 전주대학교 석사학위논문, 2013, pp.13-14.

30) 박미경, '2000년대 코미디영화에 나타난 대중성과 전복성에 관한 연구', 동국대학교 석사학위논문, 2010, p.14.

31) 손은지, '한국 텔레비전 코미디의 전복성 분석', 부산대학교 석사학위논문, 2006, pp.27-30.

32) 박미경, Op.cit., p.14.

33) 황혜진 '현대패션에 나타난 카니발레스크 이미지와 의미 해석: 바흐친의 카니발 이론을 중심으로', 서울대학교 박사학위논문, 2013.

34) 한지은, '현대 클럽패션의 미적 특성 연구', 숙명여자대학교 석사학위논문, 2006.

이를 적용한 연구를 발표하였다. 따라서 이 영화에서의 장면별 의상의 코미디적 표현 방법에 대한 분석을 위하여 바흐친의 카니발 이론을 적용하고자 한다.

바흐친의 이론의 중심은 대화주의이다. 대화주의는 모든 것이 오직 전체의 일부로서만 의미를 지니고 또한 이해되는 인식론적 유형이며, 상대주의와 다원주의에 의해 특징지어지는 현상이다.³⁵⁾ 바흐친은 인간 개인의 의식은 홀로 존재하는 것이 아니라 자극히 사회적이며 자아 역시 개인적인 것이 아니라 그를 둘러싼 가족, 계급, 성, 인종, 세대, 지역 등의 다양한 사회제도의 혼합물이라고 하였다. 나아가 언어행위를 통한 기호의 생성도 개인과 다른 사회구성원들 간의 상호 작용, 즉 대화를 통한 결과라고 하였다. 즉 바흐친에게 대화란 주체와 타자가 서로 인정하는 것이며, 주체의 사고는 수많은 타자와 상호작용을 통해 완성될 수 있다고 하였다. 이러한 타자성은 바흐친의 대화주의의 근간이 되며 카니발 이론도 마찬가지이다.³⁶⁾

카니발 이론은 카니발의 속성에서 출발하였다. 서구의 카니발은 고대부터 시작되었지만 가장 절정에 달한 것은 중세시대였다. 카니발은 민중적인 축제로 교회와 봉건적 중세의 공식적이고 엄숙한 문화에 대립해 왔다.³⁷⁾ 바흐친은 중세인의 삶이 공포, 공경, 경건함으로 가득 찬 엄격한 위계질서에 따른 천편일률적 삶과 상호모순적인 이중적 웃음, 성물모독, 성스러운 모든 것의 속악화, 비속화, 모든 사람과 모든 것과의 친밀한 접촉으로 가득한 자유분방한 카니발 광장적인 삶으로 이분되어 있다고 하였다.³⁸⁾ 카니발 속의 삶에서는 위계질서가 파괴되고 카니발만의 법칙이 따로 있었기에 그의 이론은 카니발 이론이라고 지칭되며 각종 질서에 대한 전복적 요소들이 해당된다. 바흐친의 카니발의 법칙은 자유와 평등의 법칙(일상생활 법칙의 전복, 금기의 파괴, 거리의 파괴), 집단성과 민중성(관객과 연기자의 상호 작용), 변화와 다양성의 법칙(변화지향, 카니발적 다원주의, 다의성의 폭로), 기타(괴기스러움, 카니발적 결혼, 비속화(육체성, 외설, 비속어))가 포함된다.³⁹⁾

카니발의 법칙 중 가장 중요한 것은 위계질서와 그것에 관련된 공포, 공경, 경건, 예절 등의 형식이 제거되고, 계급, 재산, 직무, 가문, 연령상의 위치에 의한 사람들 사이의 '경계'와 '거리'가 사라지는 것이다. 인간

과 인간의 관계가 계급에 의해 결정되는 것이 아닌 자유와 평등에 입각해 이루어지며⁴⁰⁾ 이러한 원리에 의해 웃음이 유발된다.

그리고 카니발은 집단적이며 민중적이다. 연기자과 관객이 구분되지 않고 모두 적극적인 참여자가 된다.⁴¹⁾ 웃음을 일으키는 주체와 타자의 혼동이 이루어지면서 예상치 못한 웃음을 유발하게 된다.

또한 카니발은 변화와 다양성을 지향한다. 사회질서를 비롯한 모든 것이 카니발에서는 변화할 수 있다. 카니발은 모든 것을 소멸시키는 반면 모든 것을 갱생시키는 시간의 축제였다.⁴²⁾ 즉 모든 체계와 질서, 권력과 위계의 유쾌한 상대성이 드러난다. 축복과 저주, 젊음과 늙음, 상승과 하강, 정면과 후면, 어리석음과 현명함과 같은 상반된 이미지들이 카니발에서는 쌍쌍으로 결합되어 나타남으로써 변화의 양극을 포함하는 동시에 변화 과정 그 자체를 의미하였다.⁴³⁾ 또한 카니발에서는 누구나 자유롭게 자신의 이야기를 할 수 있었으며, 다양한 사람들의 온갖 생각이 대비되었고, 한 개인도 카니발 속에서는 다양한 개성으로 분열되었고, 각종 사물들의 다의적인 측면들이 폭로되고 인정받을 수 있다.⁴⁴⁾ 이러한 상반된 이미지의 결합과 변화, 다양성의 공존을 통해 웃음이 유발된다.

그 외에 카니발에서는 괴기스러운 행동, 몸짓, 말들이 일어난다. 즉 인간 본성의 은폐된 면들이 구체적, 감각적 형태로 노출되고 표현된다. 또한 신분의 귀천을 무시한 온갖 계급의 카니발적 결혼이 일어나는데 이는 비단 인간들 간의 관계 뿐 아니라 모든 가치, 사상, 현상, 사물도 해당된다.⁴⁵⁾ 마지막으로 성물모독, 비속함과 세속성, 토지와 육체의 생산력과 연관된 외설스러움, 성서나 격언 등에 대한 패러디 등 각종 성스러운 것들이 비속화되어 나타난다.⁴⁶⁾ 이러한 카니발의 법칙들이 웃음을 일으키는 요소가 된다.

이러한 바흐친의 카니발의 법칙(표 2)을 중심으로 <설록 흥즈: 그림자 게임>에서 의상에 의한 코미디적 표현이 어떻게 이루어졌는지 해당 장면 별로 분석해보고자 한다.

40) Ibid., pp.14-15.

41) Ibid., p.15.

42) 손은지, Op.cit., p.20.

43) 박미경, Op.cit., pp.15-16.

44) 손은지, Op.cit., p.20.

45) Ibid., p.21.

46) 박미경, Op.cit., p.16.

35) 김옥동, [바흐친과 대화주의], 나남, 1990, p.357.

36) 손은지, Op.cit., pp.17-18.

37) 박미경, Op.cit., pp.14-15.

38) 손은지, Op.cit., p.18.

39) 박미경, Op.cit., pp.15-17.

[표 2] 바흐친의 카니발의 법칙

카니발의 법칙	내용
자유와 평등	일상생활 법칙의 전복
	금기의 파괴 거리의 파괴
집단성과 민중성	관객과 연기자의 상호 작용
변화와 다양성의 지향	변화지향
	카니발적 다원주의 다의성의 폭로
기타	과기스러움
	카니발적 결혼 비속화(육체성, 외설, 비속어)

3. <셜록 홈즈: 그림자 게임>의 주인공 의상 분석

영화<셜록 홈즈: 그림자 게임>을 추리·액션 서사 구조 9단계에 따라 먼저 영화의 내용과 장면을 분류한 후 단계별 주인공의 의상이 서사 구조 내에서 스토리 전개, 장면의 시각적 표현, 인물의 캐릭터 특성 표현 등을 위해 어떤 역할을 하였는지 살펴보고 코미디적 표현에 대해서 바흐친의 카니발 이론을 적용하여 함께 분석하도록 한다.

3-1. '탐정의 소개'와 '범죄와 단서' 단계

셜록 홈즈의 캐릭터 특성과 탐정으로서의 능력에 대한 소개가 이루어지는 '탐정의 소개' 단계와 범죄가 시작되고 홈즈가 단서를 바탕으로 이를 파헤치기 위한 행동을 시작하게 되는 '범죄와 단서' 단계는 동시에 이루어졌다. 이 두 단계에 해당하는 장면은 크게 세 장면으로 볼 수 있다. 첫 번째 장면은 연인인 아이린 애들러의 움직임에 흥미를 느낀 셜록 홈즈가 중국인으로 변장하여 그녀를 미행하는데 그의 미행을 막는 일행들과 싸움이 일어나지만 결국 그녀를 따라가 폭발 사건을 막는다. 적의 최종 목표인 성형외과 의사의 죽음을 막지는 못했지만 이 사건을 계기로 홈즈는 의사의 죽음 이면에 더 큰 음모가 있음을 예감하게 된다. 두 번째 장면은 단서를 찾기 위한 행동을 시작하기 위해 왓슨을 만나 동행하게 되는 장면이다. 이 때 왓슨이 홈즈의 집을 방문하였는데 홈즈는 새로 고안한 위장술인 전신 위장복을 소개한다. 세 번째 장면은 홈즈가 홈즈의 형인 마이크로프트와 왓슨과 같이 왓슨의 총각파티

를 핑계 삼아 단서를 쫓아 유흥가에 있는 다이오지니 클럽을 찾아가는 장면이다. 단서가 되는 편지를 남긴 남자의 동생인 집시 여인 심사를 찾아가지만 그녀를 죽이러 온 암살자와 싸움을 벌이게 된다. 암살자를 놓치고 심사도 사라지면서 단서를 놓친 듯 여겨진다.

애들린을 미행하는 첫 장면에서 그는 미행이 애들린 혹은 그녀를 쫓는 자들에게 들리지 않기 위해 중국인으로 변장하였다(그림 11). 변발 스타일의 가발, 콧수염을 달고 모자, 동그란 선글라스, 치파오, 신발을 모두 당시 청나라 복식으로 착용하고, 크로스백, 담뱃대까지 준비하여 의상 뿐 아니라 분장까지 중국인의 모습으로 변장하였다. 19세기 말 시대적 흐름과 맞물려 중국인들이 많이 진출한 시장을 지나는 아이린을 미행하기에 시대적 공간적 배경과 어울리는 변장을 선택하였다. 이 장면은 홈즈의 변장술을 통해 그의 탐정으로서의 능력과 재치를 보여주는 수단으로 활용되었다. 그리고 관객 모두가 그가 홈즈임을 아는 상황에서 서양인이 아닌 중국인으로의 변장은 문화적 경계를 무너뜨리며 웃음을 준다. 또한 중국인은 무술을 잘한다는 선입견에 기대어 홈즈가 아이린의 미행을 막는 일행들과 싸움이 벌어졌을 때 액션 내용에 대한 자연스러운 기대를 하게 된다. 실제 패거리들과의 싸움에서 홈즈는 중국의 무술인 영춘권을 사용하고 있는 것⁴⁷⁾을 볼 수 있다. 나이가 변발 가발은 정교하지 못하게 피부에 부착되어 가발임을 그대로 보여주고 있고, 변발 가발과 모자는 액션 씬에서 모자, 가발, 수염이 강제로 벗겨지게 되는데 이는 변장의 허술함을 이들이 눈치 챘음을 보여준다. 홈즈라는 완벽한 탐정이 변장에서의 허술한 모습을 보이는 것은 현명함과 어리석음이라는 동전의 양면과 같은 모습이 한 화면에 드러나고 변장이 벗겨지며 정체가 드러나는 그 변화 과정을 여실이 보여줌으로써 변화에 의한 웃음을 유발하고 있다. 싸움 중간에 홈즈가 수세에 몰렸을 때 경찰이 지나가면서 우연히 싸움장면을 들리게 되는데, 1명의 중국인과 여러 명의 영국인 사이의 관계가 구걸하는 걸인에게 적선하는 영국인들처럼 여겨지게 행동하여 이 상황을 자연스럽게 모면하는데 도움을 주었다. 경찰을 만나기 전까지 불리한 상황이었던 홈즈는 이 잠깐의 순간동안 다음 액션을 대비할 수 있게 되었고 결과적으로 싸움에서 승리하였다. 이 때 중국인 의상과 싸움 중 더럽혀진 형태는 경찰을 만났을 때 걸인으로 오해할 수 있게끔 해 주는 장치로 활용되어 스토리 전개를 위한 역할을 하였다. 이는 또한 서양의 절대주의 시대에 동양에 대한 이분법적 사고가

47) 서사 구조, <https://namu.wiki>, Op.cit.

담겨 있는 시대적 상황에 대한 풍자로서 웃음을 주는 요소로 작용하였다. 마지막으로 중국인 변장의 소품 중 하나인 담뱃대는 폭발 사고를 막는 데 큰 역할을 하였다. 작은 소품 하나도 사건 해결을 위해 적절히 사용할 줄 아는 홈즈의 탐정 능력을 보여주는 장면이다.

다음 장면에서는 왓슨이 홈즈의 하숙집을 찾아와 홈즈를 기다리는데 홈즈는 [그림 2]와 같이 새로운 변장 기술인 전신 위장복을 선보인다. 인물로 변장하는 것이 아닌 사물로 변장하여 배경 속에 완벽히 숨어있는 기법으로 머리부터 발끝까지 온몸에 밀착되는 바디슈트의 앞면에 몸을 숨긴 부분의 인테리어가 실사와 같은 그림으로 그려져 있다. 반면 뒷부분은 하얗게 아무것도 그려져 있지 않아 앞모습과 뒷모습의 반전이 있다. 의상을 통해 홈즈의 변장술에 대한 탐구를 보여주었고 이는 마지막 장면과 연결되는 복선이 된다. 한편 전신위장복은 위장을 했을 때는 완벽하지만 의상 자체로는 우스꽝스럽다. 홈즈의 목소리는 들리는데 홈즈가 보이지 않아 당황하던 관객들은 그가 한 발짝 움직이며 위장에서 벗어나면서 모두가 예상하던 옷을 갖춰 입은 것이 아닌 그림이 그려진 바디슈트를 입은 그의 모습을 발견하고는 웃게 된다. 이는 인간과 사물간의 경계를 파괴한 변장으로써 웃음을 유발하고 있다. 또한 위장복의 앞면에는 그림이 그려져 있지만 반면 뒷부분은 하얗게 아무것도 그려져 있지 않아 그 배경을 벗어나 뒤돌아섰을 때 마치 별거벗은 듯한 효과를 준다. 앞면과 뒷면의 확연한 차이로 변화에 의한 웃음과 함께 외설적 웃음이 유발되었다. 이 장면에서 왓슨은 약혼녀가 만들어 준 하늘색과 갈색 줄무늬가 교차되는 핸드메이드 머플러를 두르고 왔는데 홈즈는 이를 영국스타일의 고루한 머플러라고 신랄히 비판하였다. 그러나 후에 이 아이템은 스토리 전개에 따라 꾸준히 등장하면서 후반부에 와서는 홈즈의 치료에 큰 역할을 하게 되어 왓슨과 홈즈의 관계를 보여주는 상징적 아이템으로 활용된다.

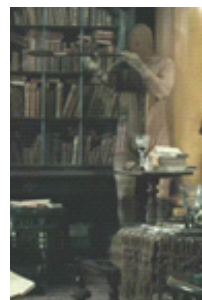
[표 3] '탐정의 소개, '범죄와 단서' 단계 분석

구분	내용
장면내용	1.애들러를 미행하여 폭발사건 막음 2.왓슨과 만남 3.왓슨의 총각파티, 집시 여인 심사 암살범과의 격투
의상형식	1.중국인 의상-변발 스타일의 가발, 쿿수염, 모자, 동그란 선글라스, 치파오, 신발, 크로스백, 담뱃대 2.전신위장복 3.함부르크 햇, 손질이 잘 안된 베이지색 코트, 검정색 벨루아 재질의 테일코트와 조끼로 된 슈트, 흰색 셔츠, 짙은 색의 무늬가 있는 애스콧 타이

의상의 역할	-중국인 변장, 전신위장복, 왓슨의 총각파티 의상을 통해 시대적 배경과 함께 변장과 액션이라는 탐정 활동 특성 보여줌. -중국인 변장은 문화적 경계 파괴와 변화되는 모습, 풍자에 의해, 전신위장복은 인간과 사물과의 경계 파괴와 변화와 외설적 웃음 유발
--------	---



[그림 1] 중국인 변장



[그림 2] 전신위장복 1



[그림 3] 왓슨 총각파티 참석

다이오지니 클럽으로 왓슨의 총각파티를 갈 때에는 함부르크 햇, 손질이 잘 안된 베이지색 코트, 검정색 벨루아로 된 테일코트와 조끼로 갖추어진 슈트, 첫 단추를 푼 흰색 셔츠와 짙은 색의 무늬가 있는 애스콧 타이를 칼라 안쪽으로 목에 돌렸다.([그림 3]) 19세기 말 당시 연회에 참석하는 복장에 비해 타이와 코트 등이 약간은 덜 포멀하게 매치된 차림으로 홈즈는 본인의 활동적인 성향에 맞추어 좀 더 가볍게 의상을 착용하였다. 이러한 복장은 이 곳에서 단순한 총각파티가 아닌 다른 일이 일어날 것임을 복선적으로 보여주고 있다. 결국 그가 그 클럽에서 찾고자 한 집시 여인 심사를 죽이러 온 암살자와 클럽 안팎을 아우르며 액션씬이 벌어지게 되는데 이러한 액션과 좀 더 어울리는 활동성이 반영된 의상이다.([표 3])

3-2. '조사의 시작' 단계

본격적인 범죄와의 전쟁이 시작되는 이 단계에서 왓슨의 결혼식장에 참석한 홈즈는 범죄의 배후인 모리아

티 교수의 심복으로부터 교수의 전언을 듣게 되고 모리아티 교수를 만나러 간다. 그와 대화하면서 세심한 관찰력으로 사건의 실마리가 될 만한 단서를 모으게 된다. 동시에 왓슨의 신변에 위협을 느낀 홈즈는 여자로 변신하여 왓슨 부부가 신혼여행을 가기위해 탄 열차에 탑승하여 암살자들로부터 왓슨 부부를 구한다. 홈즈는 조력자인 왓슨과 함께 다음 여정을 시작하게 된다.

왓슨의 신혼여행을 쫓아간 홈즈는 암살자들에게 들리지 않기 위해 여자로 변장하게 된다. 레이스 장식이 있는 검정색 슬리브리스 탑, 화색 스커트에 검정색 망토를 걸치고 검정색 실크 장갑을 끼고 긴 곱슬머리 여자 가발과 리본장식이 된 청록색 낮은 모자를 쓰고 여자 메이크업을 하였다.([그림 4]의 상단) 이러한 여장을 통해 암살자들과 기차에서 맞닥뜨렸을 때도 들리지 않았으며 그들의 무기에 그들을 무력화할 수 있는 장치를 설치하게 된다. 왓슨을 노리는 암살자들과 싸우면서 홈즈는 여자 분장을 위한 아이템들을 하나씩 벗게 되는데 처음에 망토를 벗고 그 다음은 모자와 가발, 그 다음은 탑, 스커트 순서대로 벗어 마지막엔 버건디색의 속바지만 남게 된다.([그림 4]의 하단) 화면 전개에 있어서 왓슨을 구하기 위해 홈즈가 암살자들의 무기에 장치를 했던 과거의 장면들이 현재의 액션 장면과 교차되면서 장면이 전개가 되는데 의상의 탈의도 이러한 교차와 함께 이루어졌다. 의상의 변화를 통해 홈즈의 탐정 활동의 내용을 다이나믹하게 보여주는 효과를 준다. 여자로의 변장은 웃음을 유발하기도 하였는데, 여장을 하고 총싸움, 육탄전 등의 액션을 한 점은 19세기말에 만연했던 남녀 이분법적 위계질서의 파괴로 웃음을 유발하였다. 특히 당시 여성들이 외출복으로 거의 입지 않던 슬리브리스 탑을 입어 근육질의 팔이 여성의 유방 분장과 함께 드러나며 웃음을 유발하였다. 그리고 치미를 벗었을 때 속바지 위에 수류탄이 달린 모습([그림 4] 하단)은 외설적인 웃음을 유발하였다.([표 4])

[표 4] '조사의 시작' 단계 분석

구분	내용
장면내용	왓슨의 신혼여행 열차 안에서의 암살시도
의상형식	레이스 장식이 있는 검정색 슬리브리스 탑, 화색 스커트, 검정색 망토, 검정색 실크 장갑, 긴 곱슬머리 여자 가발, 리본장식이 된 청록색 낮은 모자, 여자 메이크업
의상의 역할	-여장을 통해 홈즈가 원하는 대로 적을 소탕할 수 있는 장치를 심음. 탈의를 통해 액션 전개에 따른 다양한 시각 효과. -여장을 하고 액션을 한다는 면에서 위계질서의 파괴로 웃음 유발, 속바지 위의 수류탄 배치로 외설적 웃음 유발.



[그림 4] 왓슨의 신혼여행 열차 액션

3-3. '사건 해결의 여정' 단계

이 단계에서 홈즈는 왓슨과 함께 파리로 가서 집시 여인 심사를 만나 모리아티 교수 음모의 주요 인물인 그녀의 오빠를 찾는 여정 중에 모리아티의 폭탄 테러 음모를 알게 되고 이를 막고자 하나 잘못된 추리로 실패한다. 그 이후 홈즈는 이를 만회하고자 여러 역할로 변장해가면서 모리아티를 미행하여 그의 음모에 대한 정보를 얻게 된다.

파리에서 홈즈의 주요 의상은 베이지색 트위드 정장에 집시 스타일의 프린지가 달린 노란색 술을 두른 것이다. 집시 여인인 심사를 만나기 전까지는 트위드 정장만 하고 있었으나 그녀를 만나 집시들과 하룻밤을 보낸 후 파리로 그녀의 오빠를 찾으러 갈 때는 슈트 위에 술을 두른 모습이다.([그림 5]) 이는 집시 문화에 대한 홈즈의 수용을 보여준다. 이러한 모습은 집시들과 하룻밤을 보내면서 그들의 축제 문화를 함께 즐기는 모습으로 표현되었다. 다양한 문화에 대해 편견 없는 지적 호기심을 가진 홈즈 캐릭터의 특성을 보여준다. 이 의상을 한 상태에서 그는 폭탄 테러를 막지 못하게 된다. 폭탄테러의 배후를 조사하는 바로 다음 씬에서 그는 술을 스카프처럼 재킷 안으로 집어넣어 입었다. 그 후 그는 탐정으로서 적극적인 단서를 찾는 활동을 하게 되는데 술을 재킷 안으로 집어넣음으로써 사람들의 눈에 띄는 스타일링보다는 평범하고 눈에 잘 띄지 않는 복장으로 연출하였다.

다음 장면에서 그는 그의 실패를 만회하기 위해 다양한 변장을 하고 모리아티에게 접근하여 중요한 정보를 얻게 된다. 호텔에서 모리아티 주변을 맴돌며 노신

사([그림 6])에서 호텔 벨보이([그림 7])로 잠깐의 시간차를 두고 변장하는 것을 보여주는데 노인 가발을 벗고 모자를 쓰고 코트의 안팎을 거꾸로 뒤집어 유니폼을 입고 마지막으로 수염을 떼어냄으로써 호텔 벨보이로 변장하였다. 지위와 나이의 확연한 변화의 과정에서 허둥대는 모습을 통해 웃음을 주었다. 또한 공원의 모리아티 교수를 미행하기 위해 수염을 기른 행인의 모습으로도 변장하기도 하고 모리아티 교수의 강연을 듣는 학자의 모습으로도 변장하였는데 꾸벅꾸벅 졸기도 하는 어수룩한 모습으로 연출하여 원래의 총명한 탐정의 모습을 숨기고자 하였다. 변장을 통해 증거 수집을 마치고 왓슨과 심사를 만나러 카페에 도착한 그는 미처 변장의 흔적을 모두 없애지 못하여 수염이 조금 남아 있는 것을 왓슨이 떼어내며 웃음을 유발하였다. 변장을 위하여 그 상황에 적절한 의상과 분장을 활용한 한편 실수가 많고 어수룩한 모습으로 표현되어 탐정의 현명함과 어리석음이 한 화면에 드러남으로써 홈즈의 상반된 모습으로써 웃음을 유발하였다.([표 5])

[표 5] '사건 해결의 여정' 단계 분석

구분	내용
장면내용	1.파리의 폭탄 테러 2.미행을 통한 단서 수집
의상형식	1.베이지색 트윈드 정장, 집시 스타일의 프린지가 달린 노란색 숄 2.노신사 변장, 호텔벨보이 유니폼 변장
의상의 역할	-집시문화에 대한 홈즈의 수용적 태도가 의상에 반영. 노신사, 호텔벨보이 등 변장에 적절한 의상 착용하여 단서 수집 성공. -노신사에서 호텔벨보이로 변장하는 과정에서 상반된 모습으로 변화의 과정에서 웃음 유발



[그림 5] 파리 의상



[그림 6] 노신사 변장



[그림 7] 벨보이 변장

3-4. '심연에의 접근', '시련', '보상' 단계

이 세 단계는 연결되어 진행되었으며 한 가지 의상을 입고 등장하여 세 단계를 종합적으로 분석하였다. 홈즈는 집시들과 함께 집시로 변장하고 프랑스 국경을 넘어 모리아티 교수의 음모의 근거지인 독일의 군수공장을 습격하지만 모리아티 교수에게 잡혀 고문을 당한다. 왓슨의 도움으로 탈출하는 과정에서 함께했던 집시들이 많이 죽고 홈즈 자신도 숨이 멎게 된다. 왓슨의 응급처치로 되살아난 홈즈는 군수공장에서 나눈 모리아티와의 대화를 바탕으로 그의 최종 목적을 파악하게 되어 마지막 해결의 여정으로 들어가게 된다.

이 세 단계에서 홈즈는 한 가지 의상을 입고 등장하게 되는데 장면의 전개에 따라 연출의 차이가 나타났다. 국경을 넘어 독일로 잠입하기 위한 수단으로 집시로 변장하기 위하여 함부르크 해트, 흰 셔츠, 버건디 색 모직 솔칼라 조끼, 니트잉 문양의 자수 바인딩이 재킷의 스캔드 칼라와 앞섶, 험리인을 따라 대어진 볼레로형 재킷과 털 달린 갈색 더블브레스트 코트, 부츠를 착용하였다.([그림 8]의 좌측) 이국적인 문양이 있는 집시 스타일의 아이템들을 착용하였다. 독일로 잠입할 때까지는 코트까지 모두 갖춰 입고 있다가 모리아티 교수의 군수공장에 잠입할 때는 두꺼운 코트를 벗고 볼레로형 재킷과 부츠를 신은 모습이 부각되어 잠입에 적합한 좀 더 활동적인 이미지를 보여준다.([그림 8]의 가운데) 교수에게 잡혔을 때는 재킷을 벗게 되고 그 상태에서 고문을 받게 된다.([그림 8]의 우측) 이와 같이 각 장면별로 액션의 시각적 효과를 위해 의상이 각각 다른 연출방식으로 표현되었다. 그 후 탈출과정에서 생긴 치명적 상처를 치료하기 위해 왓슨의 영국스타일의 머플러를 상처부위에 감은 것을 볼 수 있다.([그림 9]) 초반에 홈즈가 신랄히 비판했던 왓슨의 머플러는 후반부에서 생명을 지켜주는 역할을 하여 왓슨과 홈즈의 신뢰관계를 보여주는 상징적 아이템으로 활용되었다. ([표 6])

[표 6] '심연에의 접근', '시련', '보상' 단계 분석

구분	내용
장면내용	1.독일 군수공장 습격 2.모리아티에게 잡혀 고문 당한 후 탈출 3.홍즈의 숨이 멎었다가 살아남
의상형식	함부르크 햇트, 흰 셔츠, 버건디 색 모직 솔칼라 조끼, 나뭇잎 문양의 자수 바인딩이 재킷의 스캔드 칼라와 앞섶, 헨라인을 따라 대어진 블레로형 재킷, 털 달린 갈색 더블브레스트 코트, 부츠
의상의 역할	-집시로의 변장을 통해 독일 국경 잠입 성공. 액션의 전개에 따라 코트, 재킷을 벗어 시각적 효과 보여줌. -왓슨과의 우정의 상징적 아이템으로 활용된 머플러(죽음에서 부활).



[그림 8] 집시 복장의 변화



[그림 9] 죽음의 위기에서 부활

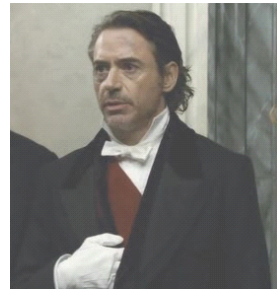
3-5. '사건의 해결' 단계

이 단계에서 홍즈는 군수공장을 차지한 모리아티가 세계대전을 발발시켜 이득을 취하려 하며 이를 위해 성형수술을 한 심사의 오빠로 하여금 스위스의 한 파티에 참석한 어떤 국가의 고위관리를 암살하게 하는 계획을 세운 것을 간파하였다. 암살시도는 막았으나 모리아티 교수와의 마지막 결투는 피할 수 없게 된다. 이미 큰 상처를 입은 홍즈는 머릿속 액션 시뮬레이션을 통해 모리아티 교수를 육체적으로 제압할 수 없음을 파악하게 되고 대의를 위해 모리아티와 함께 계곡으로 추락한다.

이 때 홍즈는 흰 셔츠와 나비넥타이, 붉은 색 새시, 커버밴드, 벨벳 칼라가 달린 검정색 테일코트 차림으로 포멀웨어를 갖추어 입고([그림 10]) 연회에 참석하며, 모리아티 교수도 흰 셔츠와 나비넥타이, 벨벳 칼라가 달린 테일코트를 입고 마지막 결투를 벌인다. 둘은 매우 유사한 복식을 입고 서로 대등한 관계임을 시각적으로 보여준다. 앞서의 다이오지니 클럽에서 홍즈가 착용했던 포멀웨어는 좀 가볍게 입고 액션에 임했던 것과는 달리 이 연회에서는 격식을 갖춘 포멀웨어를 착용함으로써 모리아티와의 결투에 있어 다른 상황이 전개될 것임을 암시한다. 실제 모리아티와의 결투에서 홍즈는 액션을 최소화하고 바로 모리아티를 안고 계곡 아래로 뛰어내리게 된다.([표 7])

[표 7] '사건의 해결' 단계 분석

구분	내용
장면내용	모리아티의 음모를 막고 함께 계곡으로 추락
의상형식	흰 셔츠와 나비넥타이, 붉은 색 새시, 커버밴드, 벨벳 칼라가 달린 검정색 테일코트
의상의 역할	연회 참석에 적합한 의상. 모리아티와의 대등한 관계 및 최종적 결말 암시.



[그림 10] 모리아티와의 결투

3-6. '대단원' 단계

계곡에서 홍즈가 떨어지는 것을 본 왓슨은 그가 죽었다고 생각하고 홍즈의 장례식도 치러진다. 홍즈의 모험담을 소설로 집필하던 왓슨은 발송인이 없는 소포를 받고 홍즈의 부활을 예감한다. 홍즈는 이미 왓슨의 방 안에 소파로 변장을 하고 왓슨을 지켜보고 있었는데 전신위장복 변장술을 통해 등장하였다. 소파로 변장하고 있던 홍즈([그림 11])는 왓슨이 방을 나간 후 소파에서 일어나 홍즈의 귀환을 보여주면서 웃음과 함께 마무리된다. 영화의 앞부분에서 소개되었던 전신위장복은 마지막 장면에서 다시 활용되면서 홍즈의 귀환을 상징적으로 표현하였다.([표 8])

[표 8] '대단원' 단계 분석

구분	내용
장면내용	홈즈의 부활
의상형식	전신 위장복
의상의 역할	-초반에 등장한 전신위장복을 입고 등장하여 탐정의 귀환을 상징적으로 보여줌. -인간과 사물과의 경계 파괴, 변화와 외설적 웃음 유발



[그림 11] 전신위장복 2

3-7. 종합적 논의

추리·액션 서사 구조 속에서 의상의 역할과 코미디적 표현을 살펴본 결과 의상이 서사의 전개와 액션의 시각적 연출, 홈즈 캐릭터의 특성 표현, 웃음을 유발하는 코미디 표현을 위해 적절히 사용되었음을 알 수 있었다.

홈즈는 단서를 얻기 위한 탐정 활동의 주요 수단으로 변장을 활용하였다. 변장에 적합한 다양한 의상과 분장을 활용하여 중요한 단서를 얻게 되었고 이에 따라 추리가 진행되고 극이 전개되었다. 다양한 계급과 지위, 직업, 인종의 인물을 아우르는 광범위한 변장술을 위해 의상이 적절히 활용되었다. 중국인으로 변장하여 애들러를 미행하면서 범주의 단서를 얻었고, 담뱃대는 폭탄 테러를 막는 데 중요한 소품으로 활용되었다. 여자로 변장하여 적들의 눈을 속이며 그들의 무기를 무력화시킬 수 있는 장치를 설치할 수 있었으며, 집시로 변장하여 프랑스에서 독일로 국경을 넘어 모리아티의 군수공장을 침입할 수 있었다. 노신사와 벨보이로 변장하여서는 모리아티의 범죄의 최종 목표에 대한 단서를 얻을 수 있었다.

액션이 이루어지는 장면에서는 웃의 연출이 액션 전개에 따라 달라지는 모습을 볼 수 있다. 특히 왓슨의 신흔여행 기차에서의 액션 장면과 독일 군수공장 습격 장면에서 시간의 흐름 따라 웃을 하나씩 탈의하면서 새로운 형태의 착장이 드러나는데 액션의 전개에 따라

다른 시각적 효과를 보여주었다. 또한 중국인으로의 변장에서는 19세기 말의 문화적 선입견에 기대어 영국 경찰에게 들키지 않고 싸움에서 승리할 수 있도록 하는 역할과 함께 중국 무술과의 연관성을 보여주었다.

홈즈 캐릭터는 권위적이고 격식을 차린 것을 기피하고 다양성을 존중하는 성향을 보이며 다양한 문화와 계급의 취향을 균등하게 받아들이고 있다. 이는 영화 속 홈즈의 행동 뿐 아니라 홈즈의 특기인 변장에서도 드러난다. 완벽한 변장을 위해서는 외모에 대한 연구 뿐 아니라 그 사람의 사회경제적 지위나 계급적 특성, 나이가 문화적 특성에 대한 이해가 우선되어야 한다. 극 중 변장하는 인물들은 연령대, 문화권, 성별, 지위 등이 다양한 인물들로 구성되어 있으며 이에 적절한 의상을 착용하고 있다. 탐정으로서 모든 지식에 대해 편견 없이 접근하고자 하는 홈즈의 캐릭터 특성이 의상에도 반영된 것을 볼 수 있다. 변장 외에도 홈즈는 집시들과 하룻밤을 보내며 그들의 축제문화를 즐기는 모습이 연출되었는데 그 후 그는 집시들의 술을 슈트 위에 착용하여 집시 문화의 수용을 보여주었다.

가장 상징적으로 사용된 아이템은 왓슨의 영국식 머플러이다. 왓슨이 처음 착용하고 등장했을 때는 홈즈가 신랄하게 비판했던 영국식의 멋있는 머플러였지만 후반부에서는 홈즈가 치명적인 상처를 입었을 때 상처를 고정시키는 유용한 도구로 사용되었다. 이는 왓슨과 홈즈와의 관계를 상징적으로 보여주는 것으로 왓슨은 깊은 애국심을 가진 참전 군의관으로 자극히 영국적인 사람인 동시에 홈즈에게 없어서는 안 될 동료이자 친구임을 의미한다.

각 단계별로 등장한 의상들은 대부분 서사 구조의 반영과 함께 코믹적 요소가 동시에 나타났다. 중국인의 복장, 전신위장복, 열차에서의 여장 복장, 파리에서의 다양한 변장 복장 등은 완벽한 인간형보다는 어수룩하고 실수투성이로 보이게 하여 상대방의 경계를 풀게 함과 동시에 현명함과 어리숙함의 상반되는 모습을 보여주어 웃음을 유발하였다. 그리고 노신사에서 벨보이로 변장의 과정 혹은 전신위장복이나 여장, 중국인 변장이 해제되는 과정을 보여주면서 변화에 의한 웃음을 유발하였다. 특히 중국인 변장은 문화적 경계파괴와 풍자에 의한 웃음을 유발하였고, 여장을 한 채 액션을 하는 장면에서는 위계질서의 파괴로 웃음을 유발하였다. 바디슈트로 된 전신위장복은 인간과 사물과의 경계 파괴로 인한 웃음 및 외설적 웃음을 유발하였고 열차에서의 여자 속바지 위에 매달린 수류탄의 위치 또한 외설적 웃음을 유발하였다.

장르 혼합의 구조를 가진 이 영화 속에서 의상의 역할에 대한 내용을 간략히 정리하면 [표 9]와 같다.

[표 9] 장르혼합 구조에 따른 의상의 역할

의상의 역할	내용
추리를 이끄는 탐정 활동을 위한 수단	중국인, 여자, 노신사와 벨보이, 집시로의 변장을 통해 사건을 해결하기 위한 행동을 취하고 단서를 얻음
액션 장면에서의 시각적 연출	왓슨의 신희여행 기차에서의 액션 장면과 독일 군수공장 습격 장면에서 시간의 흐름에 따라 옷을 하나씩 탈의하면서 액션의 전개를 보여줌 중국인 변장은 19세기 말의 문화적 선입견에 기대어 영국 경찰에게 들키지 않고 싸움에서 승리할 수 있도록 함
홈즈의 캐릭터 표현(문화적 다원성)	다양한 연령대, 문화권, 성별, 지위에 대한 이해를 바탕으로 한 적절한 변장, 집시 술의 착용을 통한 집시 문화 수용 표현 왓슨의 머플러를 통한 홈즈와 왓슨의 관계 상징적 표현
웃음을 유발하는 코미디적 표현	중국인의 복장, 전신위장복, 열차에서의 여장 복장, 파리에서의 다양한 변장 복장으로 변화와 다양성을 통한 웃음 유발 여장, 전신위장복은 자유의 평등의 법칙에 인한 웃음 유발 전신위장복과 열차에서의 여자 속바지 위에 매달린 수류탄의 위치는 외설적 웃음

4. 결론

본 연구는 장르 혼합적인 구조로 흥행에 성공한 영화 <셜록 홈즈: 그림자 게임>에 나타난 추리·액션·코미디의 장르 혼합적 구조 속에서 의상의 역할에 대해서 살펴보고, 다양한 장르에서의 의상의 적극적인 활용을 위한 데이터베이스를 확립하는 데 기여하고자 하였다. 이에 장르의 가장 중요한 구성 요인인 서사 구조를 분석하기 위해 카윈티와 보글러의 이론을 바탕으로 추리·액션 장르의 서사 구조 9단계를 설정하였다. 영화의 전체 장면들을 9단계에 따라 구분하고 각 단계에 해당하는 장면 속에서 스토리 전개, 장면의 시각적 표현, 인물의 캐릭터 특성 표현 등을 위해 주인공의 의상이 어떤 역할을 하는지 분석하였다. 그리고 장면별 코미디적 표현 방법에 대해서 바흐친의 카니발 이론을 중심으로 분석하였다.

주요 서사인 추리를 이끄는 탐정 활동을 위한 수단으로 변장이 주로 활용되었는데 이를 위해 의상과 분

장이 적절히 사용되었다. 액션 장면에서는 이에 적합한 활동적인 의상을 착용하거나, 시간의 흐름에 따라 탈의를 통해 의상 연출을 달리하면서 액션의 전개를 표현하였다. 다양한 문화에 대한 해박한 지식을 가지고 있으며 이에 대해 선입견 없이 받아들이는 홈즈의 성격에 따라 타문화권의 의상 혹은 소품을 활용한 것이 종종 등장하였다. 홈즈의 가장 중요한 인간관계인 왓슨과의 관계를 머플러를 통해 상징적으로 표현하였다. 그리고 중국인의 복장, 전신위장복, 열차에서의 여장 복장, 파리에서의 다양한 변장 복장 등 대부분의 의상들이 서사 구조에 있어서 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 다양한 웃음을 함께 유발하고 있었다.

이처럼 영화 속에서 의상은 추리와 액션의 서사 구조 속에서 스토리 전개를 위해 홈즈의 캐릭터 특성에 따라 표현되었으며 액션 씬을 위한 다양한 시각적 연출이 시도되었고, 동시에 웃음을 유발하는 표현이 함께 이루어졌음을 알 수 있다. 본 연구는 장르적 특성이 반영된 서사 구조라는 분석 틀을 활용하여 장면별 의상의 역할 및 코미디 표현을 분석하였다는 데에 큰 의의가 있으며 연구 결과는 차후 장르의 특성이 반영된 의상 디자인을 위한 기초자료로 활용될 수 있다.

본 연구에서는 영화 한 편을 선정하여 영화의 주인공 공에 초점을 맞추어 추리·액션의 장르 혼합적 서사 구조를 확립하고 이에 따라 의상의 역할을 살펴보았다. 이 서사 구조가 추리·액션 장르의 분석을 위한 서사 구조로서 자리 잡기 위해서는 더 많은 추리·액션이 혼합된 장르의 영화 분석에 활용하여 더욱 검증되어야 할 것이다. 나아가 현재 영화 시장에 존재하는 다양한 장르 혼합 영화들의 의상에 대한 연구가 장르적 특성의 반영 측면에서 꾸준히 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

1. 김옥동, [바흐친과 대화주의], 나남, 1990.
2. C. Vogler, [신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기](함춘성 옮김), 무수, 2005.
3. 류수현, 노주현, 영화의상 연구 분류 체계에 따른

- 국내 영화의상 연구 동향 분석, 디자인 지식 저널, 2013. 12, Vol.28.
4. 이윤희, 장르 혼합이 가지는 전복적 효과에 관한 연구: 영화'괴수 스캔들'을 중심으로, 씨네포럼, 2011, No.12.
 5. 임영준, 이영숙, 설록 홈즈의 사례를 통한 콘텐츠 확장성 연구, 멀티미디어학회 논문지, 2017. 10, Vol.20, No.10.
 6. 김순정, '영화의 재미요인 연구: 코미디 장르를 중심으로', 전주대학교 석사학위논문, 2013.
 7. 김영성, '한국 현대소설의 추리소설적 서사구조 연구', 한양대학교 박사학위논문, 2003.
 8. 박미경, '2000년대 코미디영화에 나타난 대중성과 전복성에 관한 연구', 동국대학교 석사학위논문, 2010.
 9. 서경혜, '멜로 드라마의 장르 혼합현상에 관한 연구: 2000년대 초반 영화를 중심으로', 동국대학교 석사학위논문, 2003.
 10. 손은지, '한국 텔레비전 코미디의 전복성 분석', 부산대학교 석사학위논문, 2006.
 11. 오철기, '패러디 코미디 영화의 장르적 특성에 관한 연구', 서강대학교 석사학위논문, 2000.
 12. 이영주, '2000년대 한국 스릴러 영화의 생산에 관한 연구: 투자자들과 제작자들과의 인터뷰를 중심으로', 고려대학교 석사학위논문, 2012.
 13. 정은용, '한국 액션영화 장르 연구: 1990년대 액션영화의 서사 관습과 사회문화적 함의', 이화여자대학교 석사학위논문, 2001.
 14. 한지은, '현대 클럽패션의 미적 특성 연구', 숙명여자대학교 석사학위논문, 2006.
 15. 황혜진 '현대패션에 나타난 카니발레스크 이미지와 의미 해석: 바흐친의 카니발 이론을 중심으로', 서울대학교 박사학위논문, 2013.
 16. <https://en.wikipedia.org>.
 17. <https://ko.wikipedia.org>.
 18. <https://namu.wiki>.
 19. <https://news.naver.com>.
 20. <https://www.hankyung.com>.
 21. <http://www.hani.co.kr>.
 22. <https://www.imdb.com>.
 23. <http://www.mydaily.co.kr>.
 24. <http://www.seoul.co.kr>.