

코미디 장르의 아이러니에 관한 연구

-돈키호테의 왜곡된 인식 모티프를 중심으로-

영어영문학과 안영서

<목 차>

I 서론

1. 연구목적

II 주변을 왜곡하는 모티프 속 아이러니

1. 돈키호테 속 아이러니와 아이러니의 종류
2. 주변을 왜곡하는 모티프와 부조화 이론
3. 영화 <극한직업>에 사용된 주변을 왜곡하는 모티프와 부조화
4. 시트콤 ‘지붕뚫고 하이킥’에 사용된 코미디 모티프

III 결론

1. 왜곡 모티프 관련된 현대 사회 문제
2. 장르의 현대적 가치와 발전 방향

I 서론

1. 연구목적

프랑스 문화 인류학자인 생트 뵈브는 『돈키호테』를 세상과 인간을 다시 들어 세우는 ‘인류의 바이블’로 보았다. 멕시코 작가 카를 로스 푸엔테스는 『돈키호테』로 세상을 다시 만들 수 있다고 한다. 그러니 “『돈키호테』가 담고 있는 인류적 메시지가 이 작품 이후에 나온 산문들에

파편으로 산재해 있다”는 말이 적중해보인다. 학생들이 돈키호테를 읽어야 하는 이유는 현 교육과정의 한계에 있다. 유발 하라리 교수는 “21세기는 현생 인류가 살아가는 마지막 세기가 될 것이다. 초, 중, 고에서 가르치는 교육의 90%는 아무런 쓸모가 없게 될 것이다.”¹라고 말했다. 앞으로 단순 암기식, 주입식 지식 축적 교육은 아무런 쓸모가 없게 된다는 말이다. 모든 것을 기계가 대신하는 시대가 도래하게 되면 인간이기에 가능한 일은 무엇일지 역시 『돈키호테』에서 탐구할 수 있다는 점에서 우리들, 특히 학생들은 돈키호테를 읽고 분석해야 한다. 『돈키호테』가 일러주는 ‘도덕 철학’과 ‘21세기의 가치들’은 21세기를 살아내기 위한 인간의 도리이자 살아가는 데 필요한 충분조건들이다.² 따라서 본 연구는 21세기를 사는 현재의 눈으로 돈키호테를 분석하고 특히 돈키호테의 코미디 모티프 중에서도 ‘주변을 왜곡하는 주인공’ 모티프 속 아이러니에 집중하여 현대 드라마와 영화의 아이러니와 비교하는 데 그 목적이 있다.

II 주변을 왜곡하는 모티프 속 아이러니

1. 돈키호테 속 아이러니와 아이러니의 종류

코미디는 현실을 비틀기 위해 슬랩스틱, 패러디, 개그, 농담 등의 표현 요소를 활용한다. 코미디의 웃음은 현실에 대한 비판과 화해를 보여주고, 현실을 웃음으로 극복하는 다원적 세계관을 보여주어야 한다. 때문에 코미디의 웃음은 현실 비판적 주제를 아이러니와 익살을 통해 간접적으로 표현함으로써 포용과 화해, 극복의 역할을 수행해야 한다.

돈키호테에서는 기사도 로맨스 장르에서 ‘아이러니’가 등장했다. ‘돈키호테’에서 로신안테와 돌시네아의 작명을 통해 언어적 아이러니를 확인할 수 있고 ‘낮이면 낮마다 밤이 어둑어둑 해질때까지 책만 읽었는데, 잠은 안 자고 책만 읽는 바람에 머릿속 골수가 다 말라버려 마침내 정신이 이상해지고 말았다.’에서 극적 아이러니를 확인할 수 있다. 기사도 장르뿐만 아니라 코미디 장르에도 ‘아이러니’가 등장한다. 18장에서 돈키호테는 먼지구름을 일으키는 양 떼 무리를 보고 두 군대가 광활한 평원 한 가운데서 서로 충돌하고 맞붙어 싸우려는 것이라고 말한다. 이런 아이러니를 통해 웃음을 유발한 것이다. 본고에서는 코미디에서 사용되는 아이러니를 자세히 알아보려고 한다. 흔히 ‘외양과 실제의 대조’라는 설명으로 통용되는 아이러니의 광의적 의미는 문학, 수사학 그리고 영화학과 같은 인문학 분야에 활용되는 비평의 개념이기 이전에 우리가 일상에서 흔히 사용하는 언어적 표현임과 동시에 때로는 삶의 의미를 깨닫게 해주는 인생 그 자체를 의미하기도 한다. 쉬운 예로 우리는 해장국이나 육개장과 같이 맵고 뜨거운 음식을 먹으며 ‘시원하다’고 표현하고 폐암에 걸린 사진이 새겨진 담배 케이스를 매번 별다른 생각 없이 열고 그 속의 담배를 꺼내는 것 등등이 있다.

아이러니는 플라톤의 「대화편」이나 아리스토텔레스의 「윤리학」 등에 등장하며 고대 그리스 시대에서부터 언급되어 로티나 에코에 의해 포스트모더니즘 하에서 논의되기까지 지나간 시간 동안 인간들의 삶과 함께 해오며 지속적으로 그 모습을 변모해 왔다. 이 역동적인 개념은 그

¹ 안영옥, 「21세기의 돈키호테」, 『동서인문』, 8호, 경북대학교 인문학술원, 2017, 139-140쪽.

² 위의 책, 2017, 164-165쪽.

과정 속에서 수사학과 철학은 물론 윤리학, 문학, 미학에 이르기까지 논의의 영역 또한 지속적으로 확장해 왔으며 그로 인해 아이러니의 개념적 속성은 결코 단순하게 설명되기 어렵다. 슈람케는 아이러니가 지닌 개념적 복잡성에 대해 다음과 같이 얘기한다.

“아이러니의 현상형식은 너무나 포괄적이고 다양하다. 구성적, 수사법적 아이러니, 낭만적 아이러니, 에로스적 아이러니, 서사적 아이러니, 구성적 아이러니, 초월적 아이러니, 비극적 아이러니와 같은 개념들이 그것으로, 아무튼 유희적 농담이나 반어적 웃음, 자기초월이라는 의미가 들어간다. 토마스 만에 의하면 아이러니는 모순과 긴장에 대한 통찰이자 양면성의 시각이고, 일방적 가치를 부정하는 회의적, 지성적 태도이다. 그러면서도 아이러니는 끊임없이 양자의 모순을 뛰어넘으려는 초월적 자세를 견지한다. 아이러니는 인간적이고 따뜻한 심장의 웃음과는 형제적이면서도, 그와는 달리 거리를 지키고 고수하는 냉정한 웃음이다. 루카치는 아이러니를 변증법적 의미에서 마지막 단계에 도달한 주관성의 자기지양으로서 신이 없는 시대에서 얻을 수 있는 최고의 자유라고 규정한다.³

슈람케의 논의를 정리하면 아이러니에는 ‘웃음과 비웃음을 포괄하는 희극적 속성’, ‘모순되는 요소들의 공존과 이에 따른 불안정성과 긴장’ 그리고 ‘이질적인 두 요소의 대립에서 나오는 생산적인 힘’ ‘정도를 아이러니의 개념적 속성으로 바라보고 있는 듯하다.

영화에서 아이러니란 ‘역설의 한 형태로 서로 대립되는 것을 병치시키거나 연결시키는 것으로, 뚜렷한 대비나 반전 혹은 역설적인 의미를 강조함으로써 희극적이거나 비극적 또는 스릴러 적인 효과를 성취하는 기법’을 의미한다. 영화는 아이러니 기법을 활용해 스토리의 극적인 요소를 강조하는 방식을 통해 같은 이야기라도 관객의 효과적인 반응을 유도한다. 영화에서 아이러니는 활용 용도와 성격에 따라 극적인 아이러니, 상황의 아이러니, 대사 및 인물, 장소, 소도구, 음악의 아이러니 등으로 나눌 수 있다.⁵ 위에서 언급한 것 외에 아이러니의 종류를 표로 정리하자면 다음과 같다.

표1) 아이러니의 다양한 종류 분석⁶

종류	정의	예제
구조	플롯의 구조 속에서 인지 유무의 대비를 통해 희비극적 효과나 스릴러적인 효과를 성취하는 것	영화 “슈퍼맨”에서 주인공이 슈퍼맨인 걸 알지만 동료 여기자는 모르는 설정을 통해 그를 용기 없고 소심하다는 구조적 설정

³ 위르겐 슈람케, 원당희 역, *현대 소설의 이론*, 문예출판사, 1995, 295-296쪽.

⁴ 이정환, 「영화-아이러니 논의의 새로운 가능성에 대하여」, 『현대영화연구』, 한양대학교 현대영화연구소, 17(3), 2021, 158쪽.

⁵ 백해린, 「영화 <극한직업>의 코미디 표현양식과 아이러니 기법 활용」, 『시민인문학』, 45, 경기대학교 인문학연구소, 2023, 77-78쪽.

⁶ 이태훈, 「블랙코미디 장르 영화에 있어 아이러니 표현기법에 대한 연구」, 『디지털디자인학연구 (Journal of Digital Design)』, 14(1), 한국디지털디자인협의회, 2014, 606쪽.

상황	사건의 갑작스런 반전으로 인해 극중 인물의 행위 결과가 애초의 의도와는 정반대의 것으로 되는 것	“은행털이 아빠와 나”에서 은행털이 전문가인 주인공이 출감하자마자 은행에 들렀다가 우연히 어설픈 강도의 인질이 되어 은행털이로 오해받는 상황
인물	영화 속에서 극중 인물이 내면에 강한 심리적 양면성을 소유하고 있거나 혹은 예상치 못한 능력을 소유한 것으로 밝혀짐으로 영화 초반부에 각인된 캐릭터의 이미지와 대비되도록 설정하는 것	영화 “포레스트 점프”에서 아이큐가 낮은 주인공 점프가 미국의 영웅이 된다는 상반된 설정이 그러한 예이며 영화 “레옹”에서도 냉정한 킬러가 우유를 즐겨 마시는 순수한 양면성을 보이는 등의 설정
공간	특정 공간이 그 원래 건축목적과 전혀 반대되는 일 등에 사용될 때 발생	영화 “확대”에서 주인공이 평화로운 풍경사진을 찍으려다가 현상 확대하는 과정에서 시체가 찍혀 있음을 발견하게 되는 과정
톤	장면의 시청각적인 대비적 설정으로 외형적으로는 아름다우나 그 내부에는 추악함을 담고 있음을 표현	영화 “닥터 스트레인지러브”에서 원자폭탄의 버섯구름 슬로 모션에 달콤한 목소리의 노래를 내보내 그 비극적 효과를 강조
소도구	일정한 목적을 가진 소도구가 예상되는 것과는 전혀 대립되는 역할에 사용되어 생기는 아이러니	영화 “뮤직 박스”에서 아버지의 악랄할 독일 장교시절 유대인 학살 장면사진이 아름다운 음악이 흘러나오는 뮤직 박스 뒤에서 흘러나오는 설정

7

이러한 아이러니로 연출된 유쾌한 코미디극에 표면적으로 존재하는 오락성 요소 등을 즐김과 동시에 암시와 상징 등으로 표현된 서브 텍스트를 통해 주제 메시지는 관객의 뇌의 무의식적 공간에 더 강한 여운으로 남아 웃음 속에 숙연함이 느껴지는 메시지를 체감하게 된다. 돈키호테 속에서 위와 같은 종류의 아이러니가 등장하는 내용을 간략하게 표로 제시하면 다음과 같다.

종류	예제
구조 - 인지 유무의 대비를 통해 희비극적 효과를 성취하는 것	돈키호테의 노쇠한 신체와 정신 상태로 봤을 때 돈키호테는 기사가 될 수 없음. 게다가 돈키호테가 살던 시대는 중세 기사의 시대가 이미 끝난 후였기 때문에 기사는 더 이상

⁷ 이태훈, 「블랙코미디 장르 영화에 있어 아이러니 표현기법에 대한 연구」, 『디지털디자인학연구 (Journal of Digital Design)』, 14(1), 한국디지털디자인협의회, 2014, 606쪽.

	존재하지 않는다는 배경을 설정함.
상황 - 극중 인물의 행위결과가 애초의 의도와는 정반대의 것으로 되는 것	돈키호테는 죄수들을 풀어줌으로써 기사도의 이상을 따라 약자를 돕고 정의를 실현하려 하지만, 현실에서는 오히려 범죄자들에게 배신당하고 폭행 당하는 상황을 설정함.
인물 - 영화 속에서 극중 인물이 심리적 양면성을 소유하고 있거나 예상치 못한 능력을 소유한 것이 밝혀지도록 설정하는 것	단순하고 무식한 농부로 묘사 된 찰초 판사가 시간이 지남에 따라 현실적이고 실용적인 지혜를 보여줌. 특히 돈키호테의 환상을 깨뜨리며, 독자에게 현실적 시각을 제공함.
공간 - 특정 공간이 원래 건축목적과 전혀 반대되는 일 등에 사용될 때 발생하는 것	여관을 성으로 착각하며 여관 주인을 성주로 생각하여 자신을 맞이해 줄 것을 요청함.

돈키호테 속 아이러니는 중요한 문학적 장치로, 작품의 주제를 풍부하게 만들고 독자들에게 깊은 인상을 남기며 사색을 유도한다. 결론적으로 아이러니는 상황설정, 배경음악, 대사나 행동 등의 캐릭터 발전 (development) 등 다양하고 독특한 방법에 의해 설정되며⁸ 이러한 아이러니가 대중예술로서 영화의 예술적 수준을 격상시키는 훌륭한 표현기법으로 기여할 것을 기대한다. 아울러 아이러니의 장단점 등의 활용은 비단 코미디 장르의 문학이나 영화를 넘어 장르를 불문한 다양한 연출에 효과적인 표현방법으로 사용될 것이라 기대된다.

2. 주변을 왜곡하는 모티프와 부조화 이론

‘돈키호테’의 8장에는 주변을 왜곡하는 모습의 돈키호테가 등장한다. 돈 끼호떼가 풍차를 보고 서른명이 넘는 어마어마하게 큰 거인들이 나타났다고 생각한 장면이다.

“찰초 찰사여! 저기 저게 보이는가? 저기 서른명이 넘는 어마어마하게 큰 거인들이 나타난 거 말일세. 내 당장 저놈들과 싸움을 벌여 닥치는 대로 목숨을 빼앗아버릴 작정이네.”

옆에서 찰초가 정답을 알려주는 데도 돈키호테는 아랑곳하지 않고 자신의 의견을 표출한다. 돈 끼호떼의 시각에서는 풍차를 거인들이라 확신하고 달려갔으며, 하인 찰초의 목소리가 들리지 않았고 가까이 다가갈 때까지 무엇인지 보이지도 않았다. 결국 풍차 바람에 의해 들판에서 사정없이 나뉘어 버린다. 이 장면에서 돈키호테는 주변을 왜곡한 것의 결과로 오히려 자신이 피해를 입게 된 것이다. 이 왜곡은 부조화 중에서도 해석의 부조화에 해당한다. 뿐만 아니라 정신이 이상한 돈키호테와는 달리 정상적인 사고로 그를 말리는 찰초의 모습을 통해 캐릭터 간의 부조화도 나타난다. 이를 바탕으로 현대 드라마에서 주변을 왜곡하는 모티프를 찾아보았다. 이 모티프가 등장하는 돈키호테와 현대 드라마는 모두 부조화 이론도 함께 이용한 것으로 나타났다. 결과적으로 이 모티프가 부조화 이론과 어울렸을 때 웃음을 극대화할 수 있는 것이다. ‘응답하라 1988과 지붕뚫고 하이킵’이 대표적인 예시들이다. 다음 표를 통해 모티프와 부조화 이론이 어떻게 등장하는지 자세히 알아보도록 하자.

작품	돈키호테	응답하라 1988	지붕뚫고 하이킵
내용			
주변을 왜곡하여 인식함	풍차를 거인으로 인식	‘덕선’는 ‘선우’가	‘해리’는 자신이 스과

⁸ 위의 책, 2014, 613쪽.

(해석의 부조화)		자신을 좋아한다고 왜곡하여 인식	이더맨 옷을 입고 스파이더맨이 된 것처럼 행동하고 인식
주변을 왜곡한 결과 주인공이 입은 피해, 부상	풍차의 바람에 맞아 나뒀굴었음	‘선우’가 좋아하는 사람은 자신이 아닌 언니라는 것을 알고 고통스러워함	스파이더맨처럼 난간에 붙어있다가 난간 밖으로 떨어지는 사고 발생
캐릭터 내/외적 부조화	돈키호테 vs 찰초	덕선 vs 보라	보석 vs 세경
시각적 부조화	돈키호테 vs 찰초	정환 vs 정봉	줄리엔 vs 광수

결론적으로 세 작품 모두 같은 모티프를 이용하며, 모티프를 통해 주인공은 피해를 입게 된다. 그리고 작품 속에 공통적으로 부조화 이론이 등장하는 것을 알 수 있다. 현대 작품 속에서도 볼 수 있듯이 주변을 왜곡하는 모티프를 사용하는 작품에서는 부조화를 함께 이용해야 희극적 요소가 극대화된다는 것을 알 수 있다. 다음은 현대 영화에서 사용되는 왜곡 모티프와 부조화 이론을 살펴보자.

3. 영화 <극한직업>에 사용된 주변을 왜곡하는 모티프와 부조화

영화 <극한직업>은 16,266,338명의 관객을 동원하며 코미디영화 사상 최대 관객을 기록했으며 한국영화와 외국영화를 통틀어 역대 2위를 기록했다. 최근 몇 년 사이 코미디영화가 서서히 살아나고 있다는 것도 하나의 흥행 이유로 볼 수 있다. 물론 코미디 영화야 어느 시대에도 있어 왔지만 1990년대 초중반의 로맨틱 코미디나 2000년대 초반의 조폭 코미디처럼 한 시대를 풍미하는 주류 장르로서 사이클을 구가한 적은 지난 10여 년 동안 없었다. 대중영화로서 <극한직업>에 보낸 대중의 웃음과 성원은 이러한 사회적 측면을 고려하지 않고는 온전히 설명할 수 없다. 코미디영화에서 웃음은 그 자체로 강한 사회성을 띠고 있다. “웃음의 완전한 의미는 작품 속에 내재된 웃음의 장치와 특정 시대·사회의 실제 관중의 집단적 영혼이 접합되는 곳에서 찾아져야” 한다.

<극한직업>의 웃음은 코미디 이론에서 거론하는 전형적인 부조화 이론 (incongruity theory)과 가까워 보인다. 코미디는 대사, 이미지, 비발화적인(nonverbal) 사운드 등을 통해 여러 논리적 연쇄를 제시함으로써 구성되는데, 이 논리적 연쇄가 충돌해서 놀람과 기대의 혼란을 창조할 때 웃음을 유발한다. 쉽게 말해 우리가 웅당 그러하리라고 기대하는 바를 거슬러 전혀 엉뚱한 상황으로 유도해 어이없는 웃음을 유발하는 것이다. 이러한 상황은 영화 곳곳에서 돌출된다. 예를 들어 만년 패배자 같은 고 반장(류승룡)이 이끄는 마약반은 최근 한 건 올린 강력반이 회식하러 갈 때 충돌하는데, 강력 반 최 반장(송영규)의 “따라와 소고기야” 하는 말에 팀원 2명이 따라가려 하다가 한 팀원에게 제지를 당한다. 그러나 그들은 곧 따라가게 되는데 그 이유는 다음 장면에서 이미 고반장이 힘차게 강력 반을 따라가고 있기 때문이다. 영화에서 가장 유명한 장면 역시 마찬가지로, 잠복을 위해 인수한 치킨집이 너무 잘 되어 형사인 치킨집 직원인지 정체성 혼란을 겪는 팀원들을 호되게 혼내던 고반장이 배달 전화가 오자 “지금까지 이런 맛은 없었다. 이것은 치킨인가? 갈비인가?” 라고 고객에 응답하는 대사 역시 진지함과 충돌하는 웃음의 부조화에서 온다.

이 영화에서는 캐릭터의 부조화도 찾아볼 수 있었다. 일반적으로 강력계 형사는 터프하고 냉철한, 정의감에 불타오르는 이미지로 묘사된다. 그러나 <극한직업>의 주인공들은 냉철하고 강인한 강력계 형사의 고정된 이미지를 탈피한다. 우열반의 열반 학생들을 모아 놓은 듯한 형사들은 다소 모자라지만 해맑은 이미지로 묘사된다. 이들은 정의 수호나 사회 질서와 같은 거시적 포부보

다는 팀을 유지하고 싶고, 아내가 무서워서와 같은 개인적인 이유 때문이다. 캐릭터의 부조화를 잘 사용한 예시로는 범인을 잡기 위해 창밖에 매달려 허둥거리는 고반장과 범인 검거 작전에 실패한 후 침울한 분위기에서 강력1팀원들의 대화에서 확인할 수 있다.

1960년대 후반 한국 코미디 영화는 과장되거나 보편적 기준에서 벗어난 인물의 외형적, 내형적 대비, 즉 부조화(아이러니)를 통해 웃음을 창출하였다. 영화는 이러한 대비를 통해 상위계급에게 굴복하지만 그들을 조롱하는 하위계급과, 대상에 따라 권위적인 태도가 변화하는 상위계급의 비겹함을 묘사하였다. 이와 같이 그동안 코미디 영화는 3자적 관계를 통해 소외된 자, 가지지 못한 자 등 하위권력이 속임수나 재치 등을 통해 상위권력을 처벌함으로써 그들을 웃음의 대상으로 만들었으며, 웃음의 주체가 웃음의 대상을 처벌하는 것은 노력을 통한 정당한 방법보다는 속임수나 재치 등 우연히 발생하는 ‘사건’ 과도 같은 것이었다. 그러나 <극한직업>은 하위권력의 우연한 승리가 아닌 긴 시간 치킨을 팔며 잠복하는 끈기와 계속된 실패에도 좌절하지 않는 끊임없는 노력, 그리고 그들이 긴 시간 닦아 온 각자의 능력으로 악인을 처벌한다. 강력1팀원들은 우리 주변에서 쉽게 발견할 수 있는 소시민의 모습으로 영화는 이들의 승리를 통해 관객의 카타르시스를 유발하고 있다.

영화 <극한직업>에는 앞에서 언급한 코미디의 중요한 요소인 아이러니 기법이 자주 등장한다. 영화의 스토리전개가 상황의 아이러니의 반복이기 때문이다. 해체 위기에 놓인 강력1팀은 팀을 유지하기 위해 테드창 체포 작전에 돌입하고, 잠복을 숨기기 위해 치킨가게를 인수하게 된다. 그러나 의도치 않게 맛집으로 유명해지면서 이들은 치킨집 주인과 경찰이라는 정체성 사이에서 혼란을 겪게 되고 영화는 이러한 그들의 상황을 유머스럽게 묘사한다. 잠복을 하다가 주민에게 치한으로 몰리게 되는 형사, 갑자기 치킨가게가 폐업을 하게 되면서 은신처를 잃게 될 처지에 놓인 강력1팀, 그동안 손님이라곤 잠복 중인 그들 밖에 없었지만 가게를 인수한 후 계속되는 손님의 방문과 가게로 찾아온 범죄집단의 조직원 등 상황은 계속해서 예상치 못한 방향으로 전개된다. 결국 강력1팀은 실제로 치킨을 팔기로 마음먹고 급한대로 갈비 양념을 활용하는데 이 치킨이 유명세를 타게 되면서 잠복보다는 장사에 매달릴 수밖에 없게 된다. 위장 개업이라는 것을 숨기기 위해 장사를 열심히 해야 하는 상황과 어느덧 치킨집 사장과 아르바이트생이 되어가는 이들의 모습, 맛집 때문에 번잡해진 골목을 떠나 버린 범죄집단 등은 상황의 아이러니를 통해 중심 스토리를 구성함으로써 웃음을 유발하고 있다.

이와 같이 <극한직업>은 중심 스토리 전개가 상황의 아이러니로 이루어져있다. 뿐만 아니라 에피소드 안에서도 상황의 아이러니가 사용된다. 팀원들은 과거 수사비를 횡령해 잠수를 탔었던 마형사를 놀리기 위해 주머니를 뒤지고, 그의 주머니에서 카지노 칩이 발견되면서 어색한 분위기가 연출된다. 비리를 발견하고자 함이 아닌 과거 행실에 대한 ‘응징’ 이었던 행위로 인해 다시 한번 마형사의 비리가 발견되면서 등장인물도 관객도 예상치 못한 상황이 전개된다. 이러한 상황의 반전은 관객이 예상하지 못한 스토리 전개로 신선함을 느끼게 할 뿐만 아니라 분위기를 환기시킴으로써 웃음을 유발한다. 강력1팀을 무시하는 강력2팀의 최반장은 고반장보다 한참 후배임에도 과장으로 승진한다. 승진 축하 회식을 가던 강력2팀은 또 사고를 친 강력1팀을 비웃으며, 소고기를 먹으러 가니 같이 가자고 말한다. 소고기라는 말에 멈칫하던 팀원들은 반장의 눈치를 보며 자중하지만 이미 강력2팀의 뒤를 따르는 고 반장, 강력1팀을 조롱하기 위해 회식에 초대했지만 의도와 달리 배 아파하지 않고 진심으로 축하해 주며 회식을 즐기는 1팀원들의 모습, 갑자기 들이닥친 손님이 주문한 양념치킨을 만들기 위해 임시방편으로 부모님 가게의 갈비 양념을 활용했는데 이 치킨이 입소문을 타게 되는 등 상황의 아이러니는 영화 곳곳에서 나타난다.

그러나 이러한 강력1팀은 영화 후반 전혀 다른 모습을 보여 준다. 국가대표 유도 선수 출신의

마형사, 특전사 출신의 영호, 무에타이 동양 챔피언 출신의 장형사, 야구부 출신의 재훈, 그리고 강력계 생활 20여 년 동안 12번 칼을 맞고도 다시 살아나 좀비라고 불리는 고 반장의 정체가 밝혀지고 이들은 수십 명의 범죄자들을 검거하는 데 성공한다. 일반적인 강력계 형사의 이미지에서 벗어난 주인공 설정은 스토리 전반에 유머스러운 분위기를 조성할 뿐만 아니라 극 후반 자신의 능력을 발휘해 범인을 검거하는 이들의 모습으로 마치 성장 서사와도 같은 스토리 구조를 구성하게 된다. 또한 범인과 맞서 싸우는 이들의 능력을 더욱 극대화하는 장치로도 기능한다.

<극한직업>에도 주변을 왜곡하는 등장인물들이 존재한다. 주인공이 중국 사기꾼들을 잡으려 침입했다가 같이 게임을 하는 장면에서 중국인들은 주인공이 중국어를 모르는 줄 알고 중국어로 자기들끼리 대화를 한다. 대화의 내용은 다음과 같다.

중국인 1 = “그래도 애는 인간미가 있네”

중국인 2 = “나도 마음에 들어. 나보다 못생긴 애는 오랜만이야.”

주인공 = “(중국어로) 그게 무슨 소리야? 누구한테 들었어?”

중국인 3 = “니 중국말 할 줄 아니?”

결론적으로 현대 드라마와 마찬가지로 코미디 영화에서도 주변을 왜곡하는 모티프를 이용했으며 영화 속에는 다수의 부조화가 등장했다. 여기서 끝나지 않고 아이러니까지 이어지는 <극한직업>은 완벽한 코미디적 흐름을 보여준다고 할 수 있다.

5. 시트콤 ‘지붕뚫고 하이킥’에 사용된 코미디 모티프

시트콤(sitcom)은 시추에이션 코미디(situation comedy)의 줄임말로 그 유래는 16세기 이탈리아의 코메디아 델아르테(Commedia Dell'arte)라는 즉흥극에서 볼 수 있다. 이 즉흥극은 셰익스피어의 “말괄량이 길들이기”, “한 여름밤의 꿈”과 몰리에르의 “수전노”, 로시니의 “세빌리 아의 이발사” 등의 희극에 영향을 주었으며 텔레비전의 등장과 함께 미국으로 건너가 인기있는 텔레비전 드라마 장르로 정착되어 현재의 시트콤이 되었다. 시트콤은 코미디(comedy)의 속성을 지닌 것으로 코미디의 어원은 ‘cpmus(잔치, 축제)’와 ‘ode(노래)’의 합성어로 고대 희랍에서 풍요신 디오니 소스를 기리는 축제에서 유래되었다고 보인다. 코미디는 비극과 대비되는 장르로 여기에 드라마적 요소가 가해져서 만들어진 것이 시트콤이다.

<지붕뚫고 하이킥>은 서사적 요소가 강하여 웃음효과를 넣지 않으면 드라마를 보고 있는 느낌이 들기도 한다. 특히 요즘 같은 막장 드라마나 코믹 드라마가 많은 시기에 드라마보다 더 정극의 느낌이 든다. 아리스토텔레스의 『시학』 중에서 비극, 멜로드라마를 통해서 카타르시스를 느낌으로 정서적 즐거움을 느낄 수 있다하듯이 멜로를 강조하고 비극적 설정을 한 <지붕뚫고 하이킥>에서 특유의 추구하는 코미디 모티프가 무엇인지 살펴보겠다.

첫째로 진실된 실제 이상을 표현하는 과장(exaggeration)을 통해 웃음을 유발한다. 이 기법은 등장인물의 바보 같은 행위를 더욱 강조한 우매(foolishness)와도 일맥상통한다. 이것은 수용자들에게 우월감을 만족시키는 코미디에서 가장 기초적인 웃음 기법이다.

두번째로 상황적 아이러니이다. 기대했던 상황으로 전개되거나 예상과 다른 상황으로 사건이 전

개될 때 웃음이 발생하는 것이다. 아이러니에 포함시킬 수 있는 상황, 역전 혹은 반전(inversion)의 상황은 예측된 결과와는 판이하게 다른 결과가 나타날 때 웃음이 발생한다.

이 밖에도 실수나 시행착오를 통해 웃음을 유발하는 착오·착각·왜곡은 부조화 불균형의 기법과 연관이 있다. 이것은 앞서서도 언급했던 것처럼 돈키호테의 ‘주변을 왜곡하는 주인공’ 모티프에 해당한다.

지금부터는 시트콤의 대사를 통해 앞에서 설명한 ‘주변을 왜곡하는 주인공’의 모티프 외에 웃음을 유발하는 모티프를 알아보도록 하겠다.

① 똑똑한 바보

먼저 신애의 처음 뷔페 방문 장면이다. 이 장면에서는 ‘똑똑한 바보’ 모티프를 활용하여 웃음을 유발한다. 환경은 시험을 잘 본 신애에게 선물의 의미로 뷔페에 데려간다. 뷔페에 가보니 자신이 좋아하는 먹을 것이 많아 행복한 신애에게 해리는 장난을 친다.

신애 : 저런 접시는 어디서 갖고 와?

해리 : 바보야. 여깁잖아.

신애 : 고마워. 근데 여기 있는 거 진짜 마음대로 막 먹어도 되는 거 맞지?

해리 : 야 꾸질꾸질! 너 혹시 그것도 모르는 건 아니지? 지금부터 내 말 잘 들어. 이 접시 하나에 딱 한 번만 담을 수 있어. (중략)

신애 : 딱 한 접시라니. 딱 한 접시라니. 어쩐지...언니, 무조건 막 먹는 게 아니었어. 딱 한 접시만 막 먹는 거였어.

이렇게 좌절하는 신애의 모습에서 웃음을 발생하게 한다. 고민하던 신애는 결심을 하고 음식을 담기 시작한다. ‘신신에 12층 식탁’ 이라고 하여 음식을 꼭꼭 눌러 담는 모습에서 놀라움과 웃음을 유발한다. 그리고 이러한 모습은 돈키호테와 연관이 있다. 돈키호테는 미친 모습을 보여주면서도 이성적이고 원칙을 지키는 사람이다. 그것은 돈키호테의 언행을 통해 파악할 수 있다.

“편력 기사들이란, 슬픔을 치유하고, 궁핍에서 건져내고 처녀들을 보호하고 과부들에게 위로를 주는 일을 가장 잘 해낼 수 있는 사람입니다. 그래서 그런 일을 할 수 있음에 하늘에 무한한 감사를 드리고, 이처럼 명예로운 과업을 수행하는 데 있어 제게 일어날 수 있는 어떠한 불행이나 고난도 영광으로 생각할 것입니다.”

“나는 들시네아 델 터보소의 것이 되고자 태어났으며, 만일 운명이라는 게 있다면 그것이 나를 그분에게 바쳤습니다. 그러니 아무리 아름다운 여성이라도 그분이 내 영혼에 차지하고 있는 자리를 자기 것으로 하려는 것은 불가능한 희망이지요..”

‘돈키호테가 말하기를 자기는 편력 기사도의 정확성과 규정에 매인 기사로서 그 의무를 작은 것 하나 여기서 않고 충실하게 지킬 작정이며..’

이와 같이 돈키호테는 금전에 대한 유혹도 이해타산도 없으며 이타적인 삶을 살아가는 것을 파악할 수 있다. 이런 모습을 통해 돈키호테를 똑똑한 바보로 파악하였고 두 작품은 공통적인 모티프가 많다는 것을 알 수 있다.

② 부조화 이론

신애는 자장면과 콜라조차 맛보지 못한 초등학교생이다. 산골에서는 도저히 가질 수 없었던 도시의

수많은 먹을거리에 군침을 흘린다. 처음 가는 학교에 버려진 서류가방을 책가방으로 가지고 다니면서도 불평 없이 백점짜리 시험지만 받아오는 신애는 예쁜 인형과 공주님 같은 옷과 매일매일 갈비와 피자 치킨을 먹는 해리와 캐릭터의 외적 부조화를 이룬다.

③ 솔직하고 자신감 넘치는 인물

<지붕 뚫고 하이킥>은 이 모티프를 통해 희극과 비극의 경계선상을 잘 표현했다. 정음은 지방대 출신에 취직도 잘 되지 않고 사치가 심해 카드 빚은 밀려든다. 상황은 전혀 희극적이지 않다. 크리스토퍼 프라이는 희극에서는 고통을 즐겁게 받아들인다고 했듯이 정음은 즐거운 성격으로 모든 것을 받아들였다. 면접 가서 자신이 부족한 것이 계속 드러나자 전날 세호가 해준 말을 되새기면서 생각을 한다.

“기죽지 말자. 서운대가 뭐? 나는 황정음이다. 지상에 잠시 내려와 인간 흉내를 내고 있는 천사 같은 이미지를 가진 황정음이다. 한번 보면 빨려 들어갈 것 같은 블랙홀 같은 매력적인 눈을 가진 황정음이다. 나는 블랙홀이다. 고개 들어, 황정음! 자신감을 가져! 나는 황정음이다. 살짝만 웃어도 사막에도 꽃을 피울 정도의 싱그러운 생명력을 지닌 한 번 빠져들면 그 중독을 절대 끊을 수 없는 치명적 매력을 지닌 나는 황정음이다. 나는 황정음이다. 블랙홀 같은 눈과 사막에서도 꽃을 피울 정도의 미소를 지닌 나는 팜프파탈X100황정음이다.”

정음은 굉장히 밝고 유치한 성격으로 남에게 폐를 끼칠 때도 많지만 절대 미워할 수 없는 인물이다. 자신은 부족하지만 삶과 성격에는 여유가 있다. 실수도 빈번하게 하지만 만회하면 된다며 “나 황책임이야” 라고 큰소리치고 연연해하지 않아 더 밝을 수 있다. 그리고 정음은 표현에 솔직하여 그 모습에서 더 웃음을 발생시킨다. 취업에서의 좌절과 가족의 아픔으로 연민을 불러일으키기도 하지만 그녀는 밝기에 유쾌한 웃음을 유발한다. 필자는 이 장면에서 썬초의 모습이 겹쳐 보였다. 썬초가 하는 말을 통해 이해해보도록 하자.

“정직한 사내라면 모험을 찾아 해매는 편력 기사의 종자가 되는 것보다 세상에 더 즐거운 일을 없다는 거야. 물론 만난 모험들의 결과가 대부분 원했던 만큼 마음에 들 정도는 아니었던 것은 사실이지만 말이야. 1백 가지 모험 중에서 아흔아홉 가지 정도에서 벗어나고 꼬이는 법이거든.... 하지만 이 모든 일이 있더라도 산을 넘고 숲을 뚫고 바위를 밟고 성을 방문하고 마음 내키는 대로 돈 한 푼 지출하지 않은 채 객룻집에 묵으며 모험을 기다리는 것은 멋진 일이야.”

이 장면과 같이 썬초는 정음처럼 밝고 긍정적인 성격으로 삶에 여유가 있는 모습을 보여준다.

④ 본능적 욕구의 차단

사람은 누구나 기본적인 욕구가 있다. 식욕과 성욕과 수면욕 등이 있는데 누군가와 말하는 것 또한 사람으로 살아가는데 기본적으로 충족되어야 할 일이다. 시트콤 속 등장인물인 ‘보석’은 잘못을 저지르면 항상 체벌이 가해진다. 그것은 ‘말을 하지 못하게 하는 일’이다. 식사자리에서 엉뚱한 말을 하거나 잘못을 하면 해리가 “아빠 이거나 먹어”라며 갈비를 입에 넣어주고 순재는 “조용히 해, 앞으로 말하지 마.”라고 소리를 지른다. 다른 에피소드로는 회사에 막대한 손해를 입힌 보석에게 순재는 앞으로 화가 풀릴 때까지 말을 하지도 말라고 하면서 말하는 것을 보는 사람들에게는 신고하라고 말한다. 가족들은 보석에게 말하지 말라고 신고할 거라고 이야기하고 세경에게도 불가피하게 말해야 할 때는 작게 말한다. 세경이 알아듣지 못하자 귓속말을 하고 세경이 “제 앞에서는 말하셔도 돼요. 신고 안 할게요”라고하자 그 다음부터 세경만을 쫓아다니면서 말을 하기 시작한다. 하루 종일 세경이에게 말할 시간만 기다리다가 퇴근하자마자 말을 한다. 아픈 세경이도 보석에게는 중요하지 않다. 자신의 욕구를 표출하는 것만이 중요한 것이다. 이렇듯 보석은 사사건건 ‘말하기’를 차단 당한다. 심지어 병원에서는 스트레스성 위염으로 “참

지만 말고 풀어라”라는 진단을 받는다. 그래서 찾아낸 것이 보석은 풀 대상이 가족 중에는 아무도 없으므로 생각해낸 대상이 운전기사과 식모 세경이다. 그 둘에게만 자신의 욕구를 표출한다. 어린 아이들이 마치 자신의 잘못을 반복할 경우, 그 다음의 처벌을 알아서 실행하듯 보석도 자신 스스로 앞으로 말을 하지 않겠다며 마스크를 쓰며 욕구에 대해 억압을 한다. 보석은 이런 ‘원초적 억압(primal repression)’을 통해 웃음이 발생한다.

⑤ 본능에 충실한 인물

순재네 가족 중 이성적일 것 같은 ‘현경’도 본능에 충실한 모습이다. 마음에 들지 않으면 발로 하이킥을 날리고 소리를 마구 지른다. “중년의 교사가 하면 좀 낫뜨거워 보인다”는 주변 교사의 말을 들은 ‘똥침’에 온 정신을 집중시킨다. 줄리엔에게 장난을 친다고 똥침을 놓다가 손가락에 골절상을 입고도 그녀는 포기하지 않는다. 똥침 꿈까지 꾸며 유혹을 이겨내기 위해 노력한다. 인간 법칙에 복종하게 되는 상징계 속에서 살기 때문에 꿈속에서나 대항한다. 여기서 꿈은 상상계에 해당한다. 이렇게 현경은 억압된 것을 상상 속에서 풀고 현실에서는 가족들에게 하이킥을 날리며 해소한다. 현경의 꿈은 과거의 일을 기억 속에 되살림으로써 욕구를 충족하는 것이다. 즉, 프로이트가 말하는 ‘지각의 동일성(identity of perception)’을 수립함으로써 ‘소망 실현(wish fulfillment)’이라는 상상을 형성하는 것이다.

시트콤은 상황에 따른 인물의 행동에서 유발되는 해학적 웃음과 아이러니를 기본소스로 하므로 시대의 흐름에 민감하다. 적을 공격하는 무기란 시대의 상황에 따라 달라진다. 웃음은 날카로운 비수로, 때로는 부드럽고 완곡한 목소리로 부조리한 현실을 조롱하고 조소한다. 웃음은 비판의 웃음, 삶을 긍정하는 웃음, 여러 종류의 해방의 웃음, 바흐친이 말한 카니발과 그로테스크의 웃음 등 각각이 나름대로의 웃음의 가치를 내포하고 있다.⁹ 지금까지 <지붕뚫고 하이킥>의 코미디 모티프에 대해 알아보고 ‘돈키호테’와의 공통되는 모티프까지 알아보았다.

III 결론

1. 왜곡 모티프와 관련된 현대 사회 문제

앞에서 살펴본 것처럼 ‘주변을 왜곡하는 주인공’ 모티프에서 주인공은 주변을 왜곡함으로써 자신이 상처를 입거나 피해를 입었다. 이와 관련하여 모티프를 더 잘 이해하기 위한 필자의 경험을 떠올려 보았다. 구조적 아이러니와 관련하여, 필자는 고등학교 1학년 때 통합사회 시험에서 마지막 시험지를 풀지 않았다는 것을 시험 종료 5분 전에 깨달았다. 시험지를 꼼꼼하게 확인하지 않고 자신의 능력을 너무 과대평가 한 결과 오히려 피해를 입게 된 것이다. 당시에는 너무나 당황스럽고 고통스러웠던 경험이었지만 이제는 잊을 수 없는 웃긴 추억이 되었다. 시험지를 인지하지 못한 상황을 통해 스티러적인 효과를 만들어낸 것이다.

현대 작품 뿐만 아니라 경험까지 모티프와 연결 짓다 보니, 현대 사회에서도 이런 왜곡 현상이 잘 드러나는 문제가 있을까?라는 생각이 들었다. 생각할 수 있는 것들은 많겠지만 그 중에서도 ‘한국 청소년의 체형인식 왜곡’에 관해 이야기해보려 한다. 중학교 때 필자는 주변에서 무작정 굶거나, 먹고 토하면서 마른 몸을 만드는 데 몰두하는 친구들을 본 경험이 있다. 실제로 2015년

⁹ 김민술, 「시트콤 장르의 희극적 특성에 관한 연구 : <지붕뚫고 하이킥>을 중심으로」, 『서강대학교 대학원』, 8, 신문방송학과, 서강대학교, 2010, 1쪽.

부터 2019년 5년간 조사된 국내 거식증 환자 8,417명 중 10대 여성 청소년은 14.4%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.¹⁰ 게다가 우리 사회에 만연한 외모 지상주의는 청소년들의 다이어트나 성형에 대한 관심을 촉발하고 있다. 마른 외모에 대한 선호는 오랫동안 우리 사회의 대표적 미의 기준으로 인식됐고, 대중매체를 통해 더욱 확산되는 추세이다. 이러한 사회 분위기는 특히 단기간의 급속한 신체적 성장과 변화를 경험하면서 자신의 신체이미지에 대한 관심이 높아지는 청소년에게 많은 영향을 미치게 된다.

청소년들이 자신의 신체에 대해 바람직한 기준을 갖지 못하고 왜곡되게 인지할 경우 단기 다이어트, 약물 사용과 같은 부적절한 방법으로 체중 감소를 시도하기도 하고, 자신의 신체이미지를 부정적으로 인식하게 되었을 때 신체적 문제뿐만 아니라 정신적 문제도 나타난다. 즉, 신체이미지에 대한 부정적 인식은 스트레스와 불안, 우울 등 정신건강에 영향을 미치는 것으로 밝혀지고 있다. 또한 수면의 질과 음주행위 등 전반적인 건강행위에도 부정적 영향을 주는 것으로 확인되었다. 이처럼 선행연구를 통해 청소년들의 신체이미지 왜곡은 스트레스와 정신건강, 전반적 건강행위에도 영향을 미치고 있음이 밝혀지고 있다. 뿐만 아니라 신체이미지 왜곡은 사회성 발달과 학교적응을 어렵게 하는 위험요소가 될 우려도 있다. 이런 이유로 연구자들은 청소년들의 신체이미지 왜곡이 청소년들의 심리정서적, 사회적 측면에 미치는 영향들을 탐색해왔으며, 최근에는 청소년들의 스마트폰 사용과의 관계를 밝히고자 하는 논의들이 나타나고 있다. 사실상 정상체중이거나 저체중이어서 체중감량이 필요 없는 청소년의 경우에도 스스로를 비만 혹은 과체중으로 인식하면서 체중감량을 시도하는 등 잘못된 건강행위로 인해 치명적인 건강문제를 야기할 수 있다. 따라서 여자 청소년들의 신체이미지 왜곡과 청소년기의 대표적 문제인 스마트폰 의존 간의 관계를 파악하는 것은 이 시기 건강한 신체적, 정서적 발달과 성장을 위해 의미있는 논의가 될 것이다.

선행 연구를 통해 여자 청소년의 신체이미지 왜곡과 스마트폰과 의존의 관계를 살펴본 결과 신체이미지 왜곡이 스마트폰 과의존에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 여자 청소년이 신체이미지 왜곡이 있는 경우 스마트폰과 의존이 높아지는 것을 의미한다. 급격한 신체적, 정신적인 변화로 취약한 발달단계에 놓인 청소년들에게 신체이미지 왜곡이 스마트폰 과의존의 주요 영향요인이 될 수 있음을 보여주는 것이다.¹¹

본고에서는 돈키호테의 ‘주변을 왜곡하는 주인공’이라는 모티프를 바탕으로 현대 드라마와 영화를 분석해보았다. 물론 현대 작품과 비교한다는 것도 의의가 있다. 그러나 필자는 프랑스 문학 인류학자인 생트 뵈브가 말했던 것처럼 『돈키호테』를 통해 세상과 인간을 다시 들어 세울 수 있다는 것을 독자들에게 전하고 싶다. 그렇기에 작품 분석에서 끝나지 않고 현대 사회 문제와 연결지어 작품을 폭넓게 분석하고자 한 것이다. 이러한 점에서 봤을 때 21세기에 ‘돈키호테’를 읽고 분석하는 것은 필수적인 과제라는 생각이 든다.

2. 장르의 현대적 가치와 발전 방향

¹⁰ 김은혜, 이해경. (2021). 여자 청소년의 신체이미지 왜곡이 스마트폰 의존에 미치는 영향- 불만의 매개효과를 중심으로 -. 청소년시설환경, 19(4), 53쪽.

¹¹ 위의 책, 2021, 53-55쪽.

지금은 이전과는 달리 문화예술 작품의 소비를 통해 만들어지는 가치를 간과하기 어려운 시대다. 장르는 그러한 소비 행위를 용이하게 하는 일차적 큐레이션을 제공하면서 그 의미가 새롭게 조명됐다. 게다가 그 의미들은 단순히 문학에 머무는 것이 아닌 영화, 드라마, 만화, 애니메이션과 같은 미디어 전반에 적용될 수 있다. 장르라는 관습은 이야기 형식의 구애 없이 적용 가능하며, 이에 따라 장르는 넘쳐나는 콘텐츠의 시대에 수용자들이 능동적으로 소비하기 원하는 작품의 갈래들을 큐레이션 하는 ‘시대적 언어’가 됐다.

이렇게 다양한 매체의 경험과 현세대가 보편적으로 지닌 장르의 경험들이 단순히 문학 서사에 머무르지 않고 미디어 전반을 아우르고 있기 때문에 그 의미가 증폭되고 있다. 매체 영향력의 확장은 곧 장르 경험의 확장으로 이어진다. 현재 사용되고 있는 밈의 상당수가 게임이나 만화, 애니메이션 등의 소비 경험에 래퍼런스를 두고 있다는 점에서 이러한 경험의 일반화가 증명된다.

현대에 장르가 지닌 의미들은 다양한 매체들을 통해 새롭게 드러나고 있다. 장르는 단순히 마니아들의 취향이나 질 낮은 서사 방식에 머물지 않는다. 그 안에는 수많은 매체들을 횡단하면서 만들어진 경험들이 내재해 있다. 거기에 한 가지 결립돌이 있다면, 장르의 의미를 이전의 관습으로만 바라보며 변화를 외면하려는 시선들일 것이다. 이를 해결하기 위해 그동안 우리가 문화와 문학을 바라보던 시선에서 벗어난 새로운 시도가 필요하다고 생각한다.

그 중에서도 필자는 혼합 장르가 다양성과 창의성의 결정체라고 생각한다. 장르의 경계를 넘선 작품들은 관객들에게 새로운 시각과 경험을 제공하며, 예측 불가능한 흥미로움을 선사한다. 장르의 경계를 넘나드는 혼합된 영화들은 다양성과 창의성을 통해 영화 산업을 발전시키고 있다. 앞으로 사람들이 더욱 다양한 혼합 장르 작품들을 통해 시야를 확장할 수 있는 많은 좋은 경험을 했으면 좋겠다.

본 연구에서는 코미디 장르의 특징과 모티프를 중심으로 한 표현양식을 구체적으로 알아보고, 특히 코미디 장르의 아이러니와 부조화에 대해 자세히 살펴보았다. 그리고 현대 영화와 시트콤에 사용되는 코미디적 모티프를 돈키호테와 연결지어 분석했다. 또한 이러한 분석의 중요성을 강조하기 위해 모티프와 관련된 경험과 현대 사회 문제에 대해 알아보고 미래의 복합 장르의 발전 가능성까지 알아보았다. 본고는 사람들에게 익숙한 작품으로 비교, 분석을 하려다보니 고전 작품은 다루지 못했다는 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 다수의 고전 작품들과 현대 작품들을 비교, 분석하여 시대에 따른 모티프 변화 연구를 할 것이다. 뿐만 아니라 본고가 돈키호테를 주제로 한 분석이었다면 다음 연구의 모티프는 ‘술직하고 자신감 넘치는 인물’로 설정하여 찐초를 중심 주인공으로 설정하여 분석할 것이다.

참고문헌

- 김민술. (2010). 「시트콤 장르의 희극적 특성에 관한 연구 : <지붕뚫고 하이킥>을 중심으로」, 『서강대학교 대학원』, 8, 신문방송학과, 서강대학교, 1-84.
- 김병욱, 김영기, 조찬주(감독). (2009-2010). <지붕뚫고 하이킥>[시트콤].
- 김은혜, 이혜경. (2021). 여자 청소년의 신체이미지 왜곡이 스마트폰 의존에 미치는 영향- 불안의 매개효과를 중심으로 -. 청소년시설환경, 19(4), 53-64.
- 박승현. (2007). 「장르의 속성에 대한 고찰」, 『언론과학연구』, 7(1), 한국지역언론학연합회, 78-107.
- 백해린. (2023) 「영화 <극한직업>의 코미디 표현양식과 아이러니 기법 활용」, 『시민인문학』, 45, 경기대학교 인문학연구소, 71-92.
- 안영욱. (2017). 「21세기의 돈키호테」, 『동서인문』, 8호, 경북대학교 인문학술원, 139-174.
- 이병헌(감독) (2019) <극한직업>[영화].
- 이정환. (2021). 「영화-아이러니 논의의 새로운 가능성에 대하여」, 『현대영화연구』, 한양대학교 현대영화연구소, 17(3), 151-176.
- 이지용. (2022). 《문학사상》 7월호(통권 597호).
- 이태훈. (2014). 「블랙코미디 장르 영화에 있어 아이러니 표현기법에 대한 연구」, 『디지털디자인학연구 (Journal of Digital Design)』, 14(1), 한국디지털디자인협의회, 603-615.
- 위르겐 슈람케, 원당희 역. (1995). 현대 소설의 이론, 문예출판사, 295~296.
- 정원조, 조은기. (2010). 「국내 극장용 영화 시장에서의 장르 차별화에 관한 연구」, 『한국언론정보학보』, 51(3), 한국언론정보학회, 47-64.