

# 애니메이션의 희극성(喜劇性) 연구

조미라

초 록

본 논문은 웃음을 유발하는 혹은 그러한 의도를 의미하는 희극성을 중심으로 애니메이션의 희극적 본질과 한국 애니메이션에 나타난 희극성을 중심으로 살펴보았다. 그리고 애니메이션의 희극적 본질은 1) 예상되지 못하는 웃음, 어떤 방식으로 창조될 지 예측할 수 없는 상황에서 관객들의 상상력을 자극하고, 이를 통해 지금까지 지각하지 못한 생각, 느낌, 감각 등을 제시하는 창조적 웃음이라는 점 2) 또한 그로테스크적인 표현을 통한 이상적 세계를 제시함으로써 재현하고자 하는 실체에 대한 인식과 지각을 확장하는 웃음이라는 것을 알 수 있었다.

그리고 일반적으로 애니메이션을 코미디 요소가 강한 대중예술이라고 생각하는 선입관과는 달리 한국 애니메이션의 경우 희극성이 강한 작품은 소수에 불과하며, 창조된 희극성과 그로테스크한 희극성 보다는 캐릭터의 형상이나 움직임 그 자체, 혹은 유머와 재담 중심의 언어적 희극성에 집중되어 있음을 확인할 수 있었다.

주제어 : 희극, 웃음, 비극, 그로테스크, 유머

## I. 애니메이션은 웃기는 코미디'인가

웃음은 일상생활에서 경험하는 웃음과, 웃음을 일으킬 목적 의도를 갖고 관객들에게 즐거움을 제공하는 예술 장르로서의 희극(Comedy)으로 분류될 수 있다. 일상에서의 웃음이 대부분 우발적이라면 작품 안에서의 웃음은 '미학적이고 인위적으로' 웃기는 현상을 생산한다는 점에서 의사소통을 갖는다. 즉, 웃음은 생산자와 수요자를 연결하는 공동 목표이기도 하다.<sup>1)</sup>

그러나 그동안 웃음은 예술 영역에서 주변부에 머물러 왔다. 이로 인해 웃음은 진지함과 대립적 관계에 있었고, 희극, 우화, 풍자만화 등 전범화되지 못한 문학 장르에서 주로 나타났다. 그리하여 웃음과 연관된 아이러니, 유머, 위트, 우스꽝스러운 것 등은 문학 및 예술 장르에서 나타나는 수사학의 영역으로만 자리하였다.<sup>2)</sup>

특히 17세기 이후 웃음은 오락거리나 부도덕하고 비열한 인간에 대한 징벌의 일종으로 싸구려라는 평가를 받게 되었고, 이렇게 웃음에 대한 의미 폄하, 축소 경향은 희극을 대중예술로 편입시키는

한국러시아문학학회, 1999, p. 131.

2) 피종호, 「후기 구조주의 웃음미학」, 『독일어문학』, 독일어문학회, 2002, Vol. 18, p. 250.

1) 백용식, 「웃음과 희극의 구조」, 『러시아문학연구논집』,

요인 중의 하나가 되었다.<sup>3)</sup> 그 중에서도 애니메이션은 비사실적이고 주관적인 이미지를 과장과 변형된 이미지로 재현하는 특성 때문에 웃음의 가치를 제대로 인정받지 못하고 오락적 요소로만 폄하되어 왔다. 그러나 애니메이션이야말로 현실적으로 불가능한 행동과 상황을 재현해내고 구체적인 시각 이미지로 창조할 수 있기 때문에 그 어떤 예술 장르보다도 희극성, 즉 웃음을 표현하는데 중요한 요소로 작용할 수 있다 할 것이다.

희극의 형식에는 서사적인 시와 연극, 장 단편 소설, 슬랩스틱, 촌극, 판토크림, 농담, 익살, 풍자, 해학 그리고 광대극 등 희극이 포함할 수 있는 범위는 매우 넓고 광대하지만, 희극을 규정하는 기준이 반드시 '웃음'에 있는 것만은 아니다.

전 세계 영화 흥행순위와 작품의 해당 장르에 대한 정보를 제공하는 미국의 한 사이트<sup>4)</sup>에 의하면 총 37개의 애니메이션 작품 중에서 다음의 7개 작품인 <타잔>, <미녀와 야수>, <디노사우르>, <더 폴라 익스프레스>, <밤비>, <이집트 왕자>, <하울의 움직이는 성>를 제외하고 나머지 30편 모두를 'comedy'로 분류하고 있다. 작품의 80% 가량이 코미디인 것이다. 그러나 위의 7개 작품이 비코미디 장르로 구분된 기준은 명확하지 않다. 예를 들어 코미디 장르로 분류된 <브라더 베어>와 비코미디로 분류된 <타잔>에 어떤 차이가 있는 지 그 정확한 기준을 제시하기는 쉽지 않다.

이에 본 논문에서는 장르로서의 '희극(comedy)'이 아니라 웃음을 유발하는 혹은 그러한 의도를

지닌 것을 의미하는 '희극성'을 중심으로 살펴보고자 한다. 이는 희극성이 희극을 형성할 수는 있으나, 반드시 희극 장르에만 적용되는 결정적인 요소는 아니기 때문이다.<sup>5)</sup>

특히 애니메이션은 희극 장르(개그물이나 코믹물과 같은)를 표방하지 않더라도 움직임이나 형상 자체에서 오는 고유한 희극성 때문에 애니메이션=웃음, 코믹, 혹은 코미디라는 선입관이 지배적이다. 물론 애니메이션=웃음이라는 등식 자체에 문제제기를 하는 것은 아니다. 다만, 애니메이션이 유발하는 웃음의 본질보다는 한 순간 웃어넘기는 생리적인 웃음에만 집중, 애니메이션 희극성의 본질에 대한 탐구는 소홀히 다루어졌다는 점이다.

예술 작품에서의 웃음이란 미학적 가치의 생산을 목표로 하는 데 있다. 그리고 희극성을 구성하는 모든 요소들이 이 목표를 성취하기 위해 적절한 방식으로 결합되지 않으면, 웃음이 지닌 고유한 가치를 잃을 수 있다.

따라서 본 논문의 목적은 1) 다른 예술장르와 구분되는 애니메이션의 희극성의 특징을 알아보고, 2) 한국 애니메이션에 나타난 희극성을 살펴봄으로써 애니메이션이 갖는 희극적 본질에 대한 미학적 탐구를 시도하고자 한다.

## II. 창조된 웃음의 희극성

애니메이션 영화가 처음으로 선보였을 때 관객

3) 문관규, 「1990년대 한국 코미디 연구」, 동국대학교 대학원, 2008, p. 24.

4) <http://www.imdb.com>.

5) 희극성이란 용어는 웃음을 야기하려는 의도와 웃음을 실제로 야기한다는 뜻을 함께 지니고 있기 때문에 공포영화나 전쟁영화 그리고 드라마까지도 희극적인 것이 될 수 있다.

들은 믿을 수 없는 놀라움과 호기심에 가득 차 웃음을 터뜨렸다. 놀라움의 개념을 코미디 양식의 본질로 바라본 폴 웰스는 애니메이션은 예상되는 얼굴의 대칭과 정상적인 표현과정을 왜곡함으로써 인간이 가진 표현의 한계와 작은 제스처의 특수한 표현적 영역에도 관심을 불러일으키는 데, 이것이 바로 유머가 존재하는 본질적인 영역이라고 말한다.<sup>6)</sup>

이처럼 현실적으로 불가능한 행동과 상황을 창조함으로써 희극성을 표현하는 애니메이션은 형상이나 움직임 그 자체만으로도 희극성을 표현할 수 있다는 점에서 독자적인 희극성을 발생시킨다.<sup>7)</sup> 과장된 캐릭터와 움직임의 희극성이 바로 그것이다. 이러한 희극성은 형태의 성질을 강조하고 시각적 유사성의 범위를 확장하여 관객의 웃음을 창출한다.<sup>8)</sup>

희극성에 대한 논의는 이미 오래전부터 시작되었다. 자기보다 못한 사람에 대한 우월이론을 주장한 플라톤과 희극을 보통보다 못한 사람들의 모방으로 폄하하는 하였지만 웃음을 인간을 규정하는 중요한 요소로 바라본 아리스토텔레스<sup>9)</sup>, 그리고 꿈이 불쾌함의 절약에 기여한다면 농담을 쾌락의 획득에 기여하는 것<sup>10)</sup>으로 파악한 프로이트에 이르기까지 다양한 각도로 논의되어왔다. 그중에서도 희극의 정신에 대한 철학적 작업과 웃기는 장면의

구축 방식에 대한 직접적인 이론적 토대를 제공한 철학자는 프랑스의 앙리 베르그송(Henri Bergson)이다. 그는 희극적 생산을 위해 사용되는 세 가지 재료를 성격 희극성, 상황(행위)희극성, 언어 희극성으로 분류한다.<sup>11)</sup>

성격 희극성은 등장인물의 성격에 의해 발생하는 희극성으로, 희극적 인물은 개인으로서 행위하지만 인물은 동시에 행위양식 속에 표현된 일반적인 것을 보여준다. 따라서 희극적 인물이 특정 사회계층을 대표할 때, 희극적 효과는 더욱 커질 수밖에 없다.

상황 희극성은 논리와 규범에 따라 기대를 갖고 관찰하던 관객 앞에 비논리적이고 기대에 어긋나는 상황이 순간 발생한다. 두 개의 사건 흐름이 충돌하여 생긴 새로운 상황은 길항적 단일성을 갖게 된다. 베르그송은 웃음의 근원을 불일치에서 찾고 있는데, 그는 웃음을 꿈과 현실, 기계적인 동작과 삶 사이의 불일치에서 생겨나는 것으로 보았다. 즉, 살아있는 신체가 기계처럼 경직화될 때 웃음이 생겨나는 것으로 인간이 웃는 것은 무엇보다 사람이 사물처럼 느껴질 때, 사람이 순간적으로 사물로 바뀌는 것 때문이라 할 수 있다.

마지막으로 언어 희극성을 위한 재료들은 다양하다. 단어 왜곡, 격이 맞지 않는 문체의 결합, 문장의 반복, 의미와 발음을 사용한 말장난 등이 바로 그것이다. 그러나 이러한 재료들 자체가 희극성을 불러일으키는 것은 아니다. 희극성이 유발되기 위해서는 이 재료들을 희극적 언어 행위에 적절하게 배치해야 한다. 언어의 희극성이 웃음을 유발하

6) Paul Wells, 한창완 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001, p. 213.

7) 한영리, 「애니메이션의 코믹 서사 장치 연구」, 한양대학교 대학원, 1998, p. 13.

8) Paul Wells, 위의 책, p. 227.

9) Atotle, 천내희 역, 『시학』, 문예출판사, 1999, p. 31.

10) Sigmund Freud, 『농담과 무의식의 관계』, 열린책들, 2007, p. 235 참조.

11) Henri Bergson, 정연복 역, 『웃음』, 세계사, 2005, pp. 63-108.

는 것은 이상한 상황을 표현하기 때문이 아니고 그 단어가 이상한 짓거리를 창조하기 때문이다.

섬세한 언어 분석가이기도 한 베르그송은 언어가 우리의 삶의 피상적 표현이며 이 표현이 우리의 삶을 배반한다고 말한다. 특히 희극성이란 어떤 유별난 부적응 상태를 표현한 것으로 인간을 떠나서는 희극적인 것이라 있을 수 없다는 것이 그의 주요 관점이다.

애니메이션의 희극성 역시 위의 언어, 시각, 상황의 양상을 보이는 것에서는 동일하다. 먼저, 애니메이션의 언어적 희극성은 말의 이중적 희극성만이 아니라 말의 형식을 통해서도 희극성이 획득된다. 말의 형식이 내용에 어울리지 않게 과장됨으로써 형식과 내용의 이중성을 유발하는 과장된 목소리, 빠른 대사 등이 바로 그것이다.<sup>12)</sup>

애니메이션의 희극성이 가장 두드러지게 나타나는 부분이기도 한 시각적 희극성은 움직임이 개입하지 않더라도 과장된 캐릭터의 형상과 그 자체로 완결된 희극적 효과를 유발하는 슬랩스틱이나, 반복적 행위가 움직임을 통한 대표적인 경우이다.

또한 상황의 희극성<sup>13)</sup>은 이전의 정보와의 대비 속에서 발생하는 것으로 서사진행과 밀접한 관계를 맺고 있다. 예를 들어 자연법칙, 상식, 가능성 같은 관습적 필연성을 깨뜨리거나 특정 장르 양식이나 서사 담론의 전형에 대한 관습을 벗어나는

것이다.

그러나 무엇보다 애니메이션의 희극성은 예상되지 못한 웃음, 어떤 방식으로 창조될 것인지 알 수 없는 상황에서 창조되는 웃음이라 할 수 있다. 이는 애니메이션과 동일한 영상언어로서 비교되는 영화에서의 희극성과도 차이가 나는 지점이기도 하다. 영화에서의 희극성은 실사 인물의 우스꽝스런 표정, 우스운 상황과 행동, 우스운 대사를 통해 이루어지는 것으로 인간사의 실재와 닮아있다. 즉, 영화가 일정하게 규정된 틀 안에서 웃음을 유발한다면, 애니메이션은 그 속성상 모든 캐릭터의 표정, 행동은 재창조될 뿐 아니라 현실계에 존재하지 않는 웃음을 창조하는 방식으로 이루어진다. 영화의 희극성이 외연적 확산을 통해 발생한다면 애니메이션의 희극성은 내포(다양한 해석과 인식에 의한)에 의한 집중적 창조에 의해 발생하는 것이다.

희극성이 창조되는 경우는 모든 애니메이션 작품에 걸쳐 표현되고 있기에 대표적으로 한 작품을 골라내기에는 많은 어려움이 있지만, 본 장에서는 인간의 형태에 나무라는 식물을 결합하여 인물을 형상화한 아미무라 코지의 <두산(頭山)>(2002)을 통해 애니메이션의 희극성이 어떻게 창조되는지 살펴보고자 하겠다.

애니메이션 <두산>의 줄거리는 다음과 같다. 한 구두쇠 남자가 버찌를 먹고 난 후 머리에 뱃나무가 자라기 시작한다. 그리고 이 남자의 머리에 자란 뱃나무가 실제의 나무라고 착각한 사람들이 뱃나무 주위로 몰려오자 남자는 머리 위에 난 나무를 뽑아버린다. 그러나 뽑아버린 머리 위에 웅덩이가 생기면서 결국 그 웅덩이에 빠져 죽음으로써 외부세계와 어울리지 못하고 고립되어 가는 인간

12) 한영리, 앞의 책, p.35

13) 베르그송은 상황의 희극성을 디아볼로(놀래기 놀이), 꼭두각시놀이(줄 인형 놀이), 도미노 놀이 세 가지로 분류한다. 놀래기 놀이는 일종의 까꿍 놀이와 같이 약간의 놀람과 같다. 꼭두각시놀이는 인물의 의지와는 상관없이 그의 행동이 진자운동처럼 기계화된 것이고 도미노놀이는 하나의 물건이 떨어지면 다른 물건이 연속해서 떨어지다가 결국에는 한꺼번에 무너지는 경우로 이런 경우 반복된 실수에서 웃는다. Henri Bergson, 앞의 책, pp.64-74.

의 모습을 통해 정체성을 이야기하는 작품이다.



그림 1. 버찌를 먹은 후, 머리 위에 나무가 자라는 장면, 애니메이션 <두산>중에서



그림 2. 남자의 머리에 벚꽃이 피자 남자의 머리 위에 올라와 봄놀이를 즐기는 향락객들 모습, 애니메이션 <두산>중에서

제목에서도 알 수 있는 바와 같이 이 작품의 주인공은 머리에 커다란 나무가 자라는 캐릭터로 표현되고 있다(그림1 참고). 사람의 머리에 나무가 자라고, 더구나 그 나무가 자라는 공간을 실제의 산으로 착각한 사람들이 사람의 머리 위로 몰려온다(그림2 참고)는 것은 현실적으로 불가능한 일이다.

그러나 애니메이션의 희극성은 바로 이렇게 불가능한 것, 혹은 우리가 규범적이라고 생각하는 것과 거의 절대적인 불균형을 이루는 것, 나아가 관객들이 전혀 예측할 수 없는 상황을 순식간에 펼쳐놓음으로써 긴장과 놀라움의 웃음을 유발하게 한다. 다만, 이러한 과격적인 창조가 인간의 경험

과 무관하게 펼쳐진다면 관객과의 소통은 이루어질 수 없다는 것에 주목해야 한다.

프로이트는 『농담과 무의식의 관계』에서 농담, 즉 웃음이 유발되기 위한 세 가지 요소로 농담을 하는 주체와 공격대상인 인물, 그리고 거리를 두고 바라보는 관객으로 규정한다. 그리고 위의 세 가지 요인 중에서 웃음을 생산하는 주체와 이를 지켜보는 관객 사이에는 공모 관계가 형성되며, 이는 웃음이라는 쾌락 획득을 미끼로 ‘웃는 사람을 자기편으로 끌어들이기’라는 전략으로 지칭했다.

이러한 의미에서 희극성은 전달되는 것이 아니라, 수용자에 의해 재생산<sup>14)</sup>되는 것으로 웃음을 유발하기 위해서는 관객의 해석이 필수적일 수밖에 없다. 그리고 이러한 웃음의 요소를 해석하는 것은 정보의 축적을 통해 지식을 획득하는 것이 아니라 정보간의 대조와 비교를 통해 불일치를 찾아냄으로써 유발된다.

그렇다면 인간의 주관적인 상상력을 그대로 재현하는 애니메이션은 관객과 어떻게 소통하며, 나아가 희극성의 근원은 어디에서 오는 것인가.

애니메이션에서 재현된 인물은 사실보다 단순화되었거나 과장된 모습으로 그려지며, 현실 인물의 행동 그대로가 아니라 현실 인물의 행동에 근접해 있는, 혹은 인물의 한 특징으로 현실 인물을 나타낸다. 즉, 우리가 인식하고 있는 현실 인물을 표현 대상으로 정했을 때 그 대상을 인접성에 의해 끌어어들여 다른 대상으로 표현하려는 행위는 ‘환유’<sup>15)</sup>

14) 백용식, 앞의 책, p. 131.

15) 환유의 비사실성은 환유가 더 이상 재현 대상을 지시할 수 없다는 수사학적 인식에 의한 것이다. 대상에 대한 행복한 지시 가능성을 확신하는 은유와 달리 환유는 그 특성상 대상과의 동일성, 혹은 유사성에 기초하지 않는다. 다만 환유는 대상에 대한 연상과 결합에 의해 대상을 지시할 수

라는 수사학적 인식에 의해 이루어진 것이다.

관객은 환유가 보여주는 일부분에서 생각을 멈추는 것이 아니라 환유가 감추고 있는 부분을 상상, 추리하여 채워낸다. 환유가 드러낸 일부로부터 환유가 숨긴 부분으로 사유를 확대해 나가게<sup>16)</sup>함으로써 의미를 전달하게 되는 것이다.

따라서 애니메이션은 인물을 그대로 그리거나 재현하려고 하지 않을 뿐만 아니라, 오히려 어설픈 흉내나 재현은 실재감을 떨어뜨리고 몰입을 방해하기까지 한다. 애니메이션의 형상과 움직임이 사실과의 유사성을 벗어날수록 현실에서 불가능한 외양, 행위, 상황을 표현하게 되고, 여기에 발생하는 불합리함이 곧 애니메이션의 희극성으로 나타나는 것이다.<sup>17)</sup>

결국 애니메이션 <두산>에서 사람의 머리에 나무가 자라고, 나무가 자란 사람의 머리 위로 향락객들이 올라가 봄을 즐긴다는 것이 실재하는 세계도 아니고, 이성적인 논리로도 불가능한 세계라 할지라도 희극성이 유발되는 것은 대상의 행위 자체가 아니라 그것에 표현된 생각과 상황에서 비롯된다 할 것이다.

예술 작품은 이미 있는 것, 알고 있는 것, 이미 밝혀진 생각, 관점, 느낌은 새로움 즉 창조적이라는 범주에서 벗어난다.<sup>18)</sup> 이런 점에서 애니메이션의 희극성은 예상되지 못한 웃음, 어떤 방식으로

창조될 지 예측 할 수 없는 상황에서 관객들의 상상력을 자극하고, 이를 통해 지금까지 존재하지 않은 생각, 느낌, 지각 등을 제안하는 것에서 오는 확장된 웃음이라 할 것이다.

### III. 그로테스크한 웃음의 희극성

실사영화에서는 신체의 절단과 훼손, 파괴 그리고 비자연적이고 심리적인 공포 등을 모티브로 만들어진 영화들은 공포 영화로 분류된다. 즉, 이러한 작품들은 공포를 유발하기 위해 의도적으로 만들어진 장르영화이다. 반면 애니메이션에서는 신체의 절단, 해체, 파편화뿐만 아니라 괴물, 유령 등이 일상적으로 표현되는 기법 중의 하나이며, 오히려 이러한 극단적 표현이 없는 애니메이션은 거의 찾아볼 수 없을 정도이다. 때문에 애니메이션에 등장하는 인물들이 순식간에 괴물로 변하고, 몸이 찢겨지고 부서지는 등의 극단적인 표현은 자연스럽기까지 하다. 그러나 이러한 작품들을 보고 ‘끔찍하다’ ‘잔인하다’ 혹은 ‘공포스럽다’라는 느낌을 받는 관객은 많지 않다. 오히려 우스꽝스럽거나, 코믹적인 정서에 더욱 가깝다.

사실 움직이지 못하는 대상에 생명과 지능이 부여되는 것 자체만으로 그것은 포괄적인 의미로서 괴기스러울 수 있다. 이와 관련해 폴 웰스는 ‘기괴함’이 애니메이션의 모든 예술에 중심이라고 강조하고<sup>19)</sup> 콜로덴코 역시 움직이지 못하는 대상에 생

있다. 다시 말해 환유는 대상을 사실대로 재현하지 않고 다른 무엇으로 재현해내고 있다는 특성으로 이해해야 할 것이다. 애니메이션에 있어서 환유적 특성은 있는 그대로 대상을 재현하고자 하는 은유와는 다르게 대상을 비사실적으로 형상화하는 것을 지향하는 데에 있다.

16) 김창유, 「영화의 은유적 표현성」, 『영화연구』, 한국영화학회, 1990 참고.

17) 한영리, 앞의 책, p. 33.

18) 박이문, 『예술철학』, 문학과 지성사, 2006, p. 267.

19) 애니메이션이 생명력 없는 선과 물체, 그리고 구체적인 제에 의해 삶의 환상을 보여주고, 불가능한 관계들을 발생시키며, 표현의 재현양식들을 통해 완전히 실제세계로 받아들여지도록 하는 환경의 창조를 해내는 것은 기괴함을

명과 지능이 부여되는 현실화에는 혼란스럽고 공포스럽기까지 한 무엇인가가 있을 수 있다며 애니메이션에 있어서 '기괴함'의 정서, 즉 그로테스크를 중요한 요소 중의 하나로 꼽는다.

일반적으로 희극적인 것과 그로테스크의 관계에 대한 논의는 두 가지 상반된 의견이 지배적이다. 첫 번째 견해는 그로테스크를 희극적인 것의 아종(亞種)으로 보는 것이다. 또 다른 견해로는 그로테스크가 희극적인 것의 종속개념이라는 견해를 거부하고, 그로테스크를 희극적인 것과 차별화하려는 의견이다. 이러한 의견은 두 가지 기준을 제시하는데 첫째로 그로테스크가 자아내는 웃음은 거침없이 터져 나오는 것이 아니라, 동시에 유발되는 무서운 것, 혐오스러운 것에 바로 질식되어 나오다 말기 때문이며 두 번째는 그로테스크의 본질적 특성은 두 가지 모순적인 효과, 즉 웃음과 무서움이 동시에 존재한다는 것이다.<sup>20)</sup>

그렇다면 애니메이션에서 표현되는 그로테스크와 희극성은 어떤 관계일까?

애니메이션에서 신체적 해체와 과장이 아무 여과장치 없이 표현됨에도 이를 바라보는 관객들이 심각하게 받아드리지 않는 이유 중의 하나는 대상이 된 사람이 전혀 손상을 입지 않기 때문이다. 물론 연극이나 영화에서도 시각적 트릭이나 특수 분장을 이용하여 대상인물이 손상을 입지 않는다는 점에서는 동일하다. 그러나 영화나 연극이 인간의

조장하는 능숙한 능력의 소유와 연관성이 높다고 볼 수 있다. Paul Wells, 앞의 책, p. 91.

20) 피터 크리스티안 기제(Peter christian giese)는 브레이트를 예를 들어 그로테스크는 독자적인 미학 현상이 아니라 희극적인 것의 역사적 형태일 뿐이라고 주장한다. 그로테스크는 희극적인 강도를 극단적으로 제고한 것으로서 의식적으로 희극적 모순을 강조한 것이다. 김정용, 「그로테스크와 희극적인 것」, 『獨逸文學』, 1996, p. 135.

눈에 의존함으로써 물리적으로 이미 존재하는 것을 재현하는 것과는 달리 애니메이션은 그림이라는 형식을 통해 머리 속의 상상을 그대로 보여준다는 데 그 차이가 있다. 따라서 애니메이션의 그로테스크한 정서는 웃음과 불안감이 서로 교차하는 경계에 걸쳐있다고 할 수 있다.

애니메이션이 유발하는 이러한 '기괴한 웃음'은 바흐친의 그로테스크의 개념과 연결되는데, 바흐친에게 있어서 그로테스크는 본질적으로 신체적인 것, 언제든지 육체 및 육체적인 무질체를 과도하고 난폭하게, 그러면서도 본질적으로 유쾌하게 찬양하는 미학적 기제로서 새로운 전이의 계약을 맺는다. 그리고 이러한 해방감을 탐닉할 수 있는 최적의 장소로서 카니발을 꼽는다.<sup>21)</sup>

바흐친이 말하는 카니발의 세계는 변화와 생성과 갱생의 기쁨을 지닌 열린 지평 세계이다. 즉 영원한 것, 고정 불변한 것, 과거의 것을 성화시키는 공식적인 문화의 세계에 대립하는 반문화의 세계이다. 또한 기존의 위계질서를 파괴하고, 사람들 사이에 자유롭고 거리낌 없는 접촉을 실현할 수 있는 까닭에 카니발은 독특한 언어 형식을 만들어 내는데, 이 카니발의 언어는 '유쾌한 상대성'을 실현하고 세계를 '거꾸로' 혹은 '뒤집어'보는 언어로서, 패러디적 언어와 욕설이 여기에 속한다.

특히 신체의 그로테스크한 표현은 전통적으로 확립된 이상적인 신체의 미를 뒤집음으로써 귀족적인 의미를 부여받은 전통적인 시각에 대항한다. 결국 그로테스크한 신체는 반계급적이고, 반고전

21) Roy Paul Madsen, *Animation in the eye of the mind, the impact of film*, macmillan publishing, co, inc, New York, 1973, p. 151.

22) 김정용, 위의 책, p. 166.

적이고, 불완전하고, 비정상적이고, 반미학적이고, 불균형적인 것<sup>23)</sup>이 된다.

애니메이션에서 표현되는 '기괴함'은 이성주의의 구체적인 종류를 거부하고 존재의 피상에 도전하며, 인류와 물리적인 환경 간의 새로운 관계에 대한 신선한 반응을 찾는 수준에서 관객이 영화와 싸우기를 요구<sup>24)</sup>함으로써 대상의 본질적인 구체성을 보다 효과적으로 유지하게 되는 것이다.

이러한 기괴함의 정서를 통한 웃음의 유발은 애니메이션 전 작품에 걸쳐 드러나는데, 그 중에서도 미국의 대표적인 애니메이션 감독 빌 플림튼과 신체의 공격과 파편화, 해체화를 통한 그로테스크적 표현 방식을 추구한 얀 슈반크마이에르 감독의 작품들을 중심으로 살펴보겠다.

1987년 <Your face>로 아카데미 단편 애니메이션 후보작으로 이름이 알려지기 시작한 빌 플림튼은 육체적 왜곡과 파괴를 통해 인간의 신체와 예절을 조롱한다. 사랑하는 연인에 관한 노래에 맞춰 한 남자의 얼굴이 일그러지고 뭉개지는 <Your face>를 비롯하여, <How to kiss>에서는 남녀의 혀와 이, 입술, 얼굴을 뒤섞어 기괴한 이미지를 만들어낸다(그림3, 그림4 참고).



23) 임호준, 「그로테스크 육체: 니에바와 알모도바르의 그로테스크 리얼리즘」, 『西語西文研究』 제17호, 2000, p. 3  
24) Paul Wells, 앞의 책, p. 91.

그림 3. 빌 플림튼의 <How to kiss> 중에서



그림 4. 빌 플림튼의 <How to kiss> 중에서

이러한 파격적인 표현은 실험적인 성향이 강한 단편 애니메이션뿐만 아니라 그의 장편 애니메이션인 <나는 이상한 사람과 결혼했다>(1997)에서도 유감없이 발휘된다. 감독은 작품 도입부에 '고상한 취향은 창의력의 적'이라는 피카소의 말을 인용한 뒤, 목덜미에 이상한 전파를 맞고 초능력을 갖게 된 남자를 주인공으로 인간 욕망과 권력자의 속성을 풍자하고 있다. 이 작품 역시 등장인물의 몸이 거침없이 잘려나가고 부서지는 등 파격적인 정사 장면과 파격한 폭력이 화면을 채운다. 기괴하고 우스꽝스런 성행위가 등장하고, 사람의 내장이 몸 밖으로 튀어나오고, 손이 귀로 들어갔다 눈으로 나온 뒤에 다시 코로 들어가는 등 인간의 신체를 완전히 물질화시키는 플림튼의 애니메이션은 보는 이들로 하여금 묘한 정서를 불러일으킨다. 그러나 이 묘한 정서는 즐거움의 폭소나 허탈한 웃음이라기보다는 현실과 진리를 기형화하고 왜곡시키는 변형을 통해 현실의 모순을 극대화함으로써 실소를 자아내는 웃음이다. 그리고 궁극적인 관점에서, 실소를 자아내는 주관적 웃음은 관객으로 하여금 강한 페이스스와 함께 현실을 되돌아보고 거기서



이상적(理想的) 현실의 일부를 떠올리게 하는 작용을 한다. 관객은 보고 있는 화면에 겹쳐 자신의 현실 가운데에서 가장 의미 있는 웃음의 순간을 떠올리게 되는 것이다.

이러한 특징들은 얀 슈반크마이에르 작품에서도 독특한 방식으로 드러난다. 머리를 벌리고 뇌를 집어넣고, 청소기에 의해 눈알이 뽑히고, 가위와 코로 입을 찢는 등 그의 작품 대부분에 걸쳐 신체적 파괴와 해체는 끊임없이 표현된다. (그림5, 그림6 참고)



그림 5 머리를 열어 뇌를 집어넣는 장면, 애니메이션 <대화의 가능성> 중에서



그림 6. 수도꼭지로 얼굴을 뽑아내는 장면 애니메이션 <사나이 게임> 중에서

그러나 빌 플립튼이 일상생활의 사소하고 우스꽝스러운 일들을 철저하게 분석하여 그로테스크한 웃음을 노린다면, 얀 슈반크마이에르는 환상과 현실이 동일하게 존재하는 세계를 창조한다는 데 그 차이가 있다. 또한 애니메이션의 형식적인 측면에서 또 다른 특징적인 면을 보여주고 있는 데,

바로 오브제(objet)를 이용한 콜라주(collage)의 방법이다.

‘나는 가치가 없을 것 같은 오브제를 수집하지만, 오브제들이 어떤 내용을 가지고 있다는 것을 느낀다. 그래서 그러한 이미지로 돌아간다. 우리 주위에 있는 모든 것은 심지어 죽은 사물들까지도 자체의 삶을 가지고 있다. 왜냐하면 사물들과 접촉하는 사람들에게 의해 삶이 스며들기 때문이다’<sup>25)</sup>라며 오브제에 고유한 가치를 강조한 얀 슈반크마이에르는 인간이 의식하지 못한 사물의 이면을 오브제 애니메이션이라는 방식을 통해 표현한다.

“나의 눈에 대상은 항상 사람보다 더 생동감 있었다. 더 정적이거나, 더 많은 것을 말해주는 것이다. 그들의 숨겨진 의미와 인간의 기억을 능가하는 그들의 기억 때문에 더욱 강동적이다. 대상들은 그들이 목격한 사건들을 간직하고 있다. 나의 필름에서 나는 항상 대상으로부터 내용을 추출해 내고, (대상 자신들의)말을 듣고, 그들의 이야기를 이미지에 담으려고 노력해왔다.”<sup>26)</sup>

즉, 얀 슈반크마이에르는 대상을 자신만의 의지, 독립된 움직임과 역사까지도 가지고 있는 창조물로 생각한 것이다. 이러한 ‘자율성’의 정신에서 창조되는 희극성은 실사영화에서의 존재와는 다르다.

실사영화에서 생물의 세계와 무생물의 세계가 충돌할 때 이것은 대체로 인류와 뚜렷한 물리적 환경의 자율성 간의 긴장을 나타낸다. 반면 애니메이션은 생명이 없는 공간에서 ‘살아있는’ 것들의 절대성을 명백하고 만들고, 생물과 무생물을 모두 기

25) Wandy Hall, *Interview with Jan Svankmajer*, Animato, July, 1997 참고.

26) Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington: Indiana UP, 1994, p. 364. Maureen Furniss, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001, p. 258에서 재인용.

초적 원리의 주제로서 삼으며, 동시에 관계의 코믹한 측면들을 재정의한다.<sup>27)</sup>

결국 그의 작품에서 핵심적으로 드러나는 것은 초현실을 통해 제 2의 현실을 탐구하는 것으로 기존의 무겁고 진지한 담론들은 조롱과 가치전복의 대상이 되어 우스꽝스럽게 희화되거나, 혐오스러운 이미지를 통해 현실을 반영한다 할 것이다.

애니메이션에 있어서 그로테스크는 기괴하게 보여지는 행위의 형상화로 나타나며 이는 비정상적인 것으로서 일상성으로부터의 일탈을 의도한다. 그렇기 때문에 이러한 그로테스크에 수반되는 웃음 역시 비정상적인 일탈에서 획득되는 희극성을 갖고 있다.

그리고 이러한 웃음은 정상적인 것, 이성적인 것, 합리적인 것이 아닌 그 대립항이라고 할 만한 비정상적인 것, 감성적인 것, 비합리적인 것을 통해 주제나 내용, 혹은 재현하고자 하는 실체에 대한 간접적인 인식과 지각을 강화하는 기능을 한다.

그로테스크한 웃음은 곧바로 인식되는 현상에 있어서는 충격적이라 할 수 있다. 그러나 그것이 궁극적으로 도달하고자 하는 지점엔 보다 강렬하게 상상되고 이미지화 되는 이상적 세계가 기다리고 있다. 이것이 그로테스크한 웃음이 가져다주는 카니발적 요소인 것이다.

따라서 애니메이션에서 보여지는 기괴한 웃음의 정서는 그로테스크적인 표현을 통해, 이상적 세계를 제시하고자 하는 과장적이면서도 극단적인 방식이라 할 것이다.

27) Paul Wells, 위의 책, p. 268

## IV. 한국 애니메이션에 나타난 희극성

한국 애니메이션을 비극과 희극으로 나누어 살펴본다면 해피엔딩을 의미하는 장르로서의 희극<sup>28)</sup>은 대다수를 차지하지만, 작품 내적에 흐르는 정서까지 희극적인 작품은 그다지 많지 않다. 실제로 2000년대에 만들어진 장편 애니메이션으로는 <런담> (2001), <별주부해로>(2001), <마리 이야기>(2002), <엘리시움>(2003), <오세암>(2003), <윈더플레이즈>(2003), <신암행어사>(2004), <망치>(2004), <마테오>(2004), <왕후심청>(2005), <과이스토리>(2006), <아치와 씨팍>(2006), <천년여우 여우비>(2007), <빼꼼의 머그잔 여행>(2007) 등이 있지만 희극성이 전체 서사를 차지하는 작품은 극소수에 불과하다. 오히려 <오세암>이나 <천년여우 여우비>는 주인공이 죽음으로 마무리될 정도로 비극성이 강하고 <엘리시움>, <윈더플레이즈>, <신암행어사>, <런담> 같은 작품 역시 세기말의 음울한 정서와 비장한 분위기가 압도적이다.

결국 전체 작품 중에서 희극성이 강한 작품으로는 <아치와 씨팍>, <빼꼼의 머그잔 여행>, <과이스토리> 정도이다. 물론 <아치와 씨팍>, <빼꼼의 머그잔 여행>, <과이스토리>도 정통 코미디라고 할 수 없다. 다만, 다른 작품들이 이야기 전달

28) Steve Neale & Frank Krutnik은 *Popular Film and Television Comedy*에서 코미디의 개념을 단지 가볍고 재미있는 것에서 그치는 것이 아니라, 행복한 결말과 일상 생활의 표상에 대한 관련성에 따라서 그 특성이 구분된다고 규정한다.

이라는 궁극적 목표를 전제로 변주와 반복 위주의 코믹성에 집중했다면, 이들 작품은 전체 서사와 코믹장치가 밀접한 관계를 맺는다는 측면에서 희극성이 보다 강화되었다고 할 것이다.

그럼에도 불구하고 많은 사람들이 애니메이션을 코미디, 혹은 웃기는 이야기라는 개념을 먼저 떠올린다. 그렇다면 과연 한국 애니메이션에서 희극성은 어떻게 표현되고 있는 것인가.

푸코의 소설 『장미의 이름』에서 웃음은 중세의 엄숙함이 받아들일 수 없는 독신(瀆神)의 주모자<sup>29)</sup>였던 것처럼 웃음은 진지한 삶과는 거리가 먼 개념으로 자리잡아왔다. 한국 사회 역시 예외가 아니다. 비록, 최근 들어 웃음이 전성기를 맞이하고 현 시대를 지배하는 문화적 코드가 되었다<sup>30)</sup>고는 하지만 웃음이 우리에게 친숙한 정서로 자리잡았다고 하기에는 여전히 어색하다. 예를 들어 ‘코미디보다 못한 정치판’이라던가 ‘코미디 하고 있네’라는 관용어에서도 웃음을 꺼리는 정서를 쉽게 찾아 볼 수 있다. 우리가 일상적으로 사용하는 이 관용어에는 결국 코미디를 유치하고 하찮은 것, 저질스러운 것이라는 의식을 반영한다 할 것이다. 그리고 애니메이션을 어린이용이라고 생각하는 것도 이러한 의식에서 비롯된 것일 수도 있다.

이러한 상황은 장편 애니메이션만이 아니라 단편 애니메이션에서도 동일하게 나타난다. 그 동안 국제 애니메이션 페스티벌 등에서 두각을 나타낸 한국단편 애니메이션 10편을 묶은 <우수 단편 애니메이션 결작><sup>31)</sup>을 보자. 이 작품집에 수록된 대

부분의 작품들이 상황의 아이디어나 설정의 측면에서는 웃음을 유발하는 요소들로 배치되어 있으나, 작품의 분위기를 지배하는 정서는 사회로부터 고립된 인간 내면의 어두움에 집중되어 있다. 자살 혹은 죽음을 모티프로 한 <오토>, <사선에서>, <엔젤>등이 그 대표적인 사례라 할 것이다.

이러한 정서는 주로 단편 애니메이션을 작업하는 20대의 젊은 대학생이나 독립작가들에게서만 보여지는 것은 아니다. 장편 애니메이션을 만드는 틈틈이 지속적인 단편 애니메이션 작업을 해온 이성강 감독에서도 이러한 정서는 쉽게 접할 수 있다. 단편 애니메이션 <두 개의 방>(1995), <연인>(1996), <낮>(1995), <우산(1997)>, <OCEAN>(1998), <덤불 속의 재>(1998) 중에서도 그의 대표적인 단편 애니메이션 <오늘이>(2004)를 보자. <오늘이>는 제주도 신화를 바탕으로 인간의 행복을 찾고자 하는 주인공 오늘의 긴 여정을 다루면서도 작품 곳곳에 언어, 상황, 성격의 희극성을 활용한 웃음의 코드를 배합함으로써 애니메이션이 갖는 발달한 상상력을 잊지 않는다. 그러나 이러한 발달함도 이무기가 주인공 ‘오늘이’를 구하기 위해 자신의 여의주를 버리는 장면에서 이르러서는 오히려 숭고함과 비장함의 정서가 최고조로 달한다. 물론 이러한 정서가 감독 개인의 스타일의 문제일 수 있지만, 그동안 제작된 애니메이션을 살펴보면 한국 애니메이션의 정서가 유쾌한 웃음에 인색하다는 것은 사실이다.

그렇다면 재미와 웃음이라는 요소를 중요한 가치로 내세우는 애니메이션에서 희극적 정서를 만

29) Mikhail Bakhtin, 이덕형 역, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2004, p. 726

30) 류정월, 『오래된 웃음의 숲을 노닐다』, 샘터, 2006, p. 12

31) 인디스토리, 콰엔터테인먼트아시아 공동기획 제작, <우수 단편애니메이션 결작선>, 2003

나기 어려운 까닭은 무엇인가.

본 장에서는 애니메이션을 코미디, 혹은 웃기는 이야기라는 개념을 자연스럽게 떠올림에도 불구하고 희극성을 찾기 쉽지 않다는 것에 의문에서 출발, 그동안 한국 애니메이션에서 표현된 희극성의 특징을 알아보려고 한다. 이를 위해 다른 애니메이션에 비해 희극성이 보다 강조된 <아치와 씨팍>을 중심으로 살펴보겠다.

2007년 개봉한 <아치와 씨팍>은 그 동안 한국 애니메이션에서는 쉽게 만날 수 없었던 독특한 매력으로 등장한다.

인간의 배설물이 주요 에너지가 되는 사회에서 일종의 마약인 ‘하드’에 중독되어 사는 미래 사회. 이쯤되면 이러한 모순을 해결하기 위해 영웅의 모습을 한 주인공이 등장할 법하지만 오히려 이 작품에서는 정의나 평화, 혹은 개인적인 의리나 비장함이라고는 전혀 찾아볼 수 없는 아치와 씨팍을 주인공으로 내세운다. 또한 그동안 한국애니메이션에서 보여준 주인공다운 영웅, 가족에 대한 사랑, 자아실현을 위한 모험과는 전혀 상관이 없는 캐릭터 설정에서 소소한 소품에 이르기까지 일반적인 상식을 깨는 요소로 가득 채워진다. 그렇다고 이 작품이 미래사회에 대한 엄중한 경고나 급진적 정치관을 보여주는 것도 아니다. 작품을 기획하고 만든 감독의 말대로 ‘아무 생각 없이 즐기는 것’이 관객에게 요구되는 유일한 소명이다. 특히 <아치와 씨팍>은 실사로 표현했다면 자칫 혐오감을 줄 수 있는 장면들을 기존의 영화와 만화, 음악 등 다양한 문화적 뿌리를 끌어와 신선한 형식미로 개발한다.

그러나 <아치와 씨팍>에서 새로운 것은 제작

능력이나 기술 혹은 비주얼에만 국한되지 않는다. 이제 한국 애니메이션에서 제작능력이나 기술과 관련한 담론은 비생산적일 정도로 전작(前作)에 걸쳐 검증되어왔고, <아치와 씨팍> 역시 높은 완성도를 보여주고 있다. ‘그냥 재미있게 만들고 싶어서’라는 감독의 의도처럼 이 작품은 굳이 무언가에 대항한다기보다는 일탈 그 자체를 즐기는 태도, 익숙한 것들을 한 번씩 웃음거리로 삼는 가벼운 즐거움이다<sup>32)</sup>

특히 <아치와 씨팍>은 한국 애니메이션에서는 쉽게 찾아볼 수 없는 창조된 희극성과 그로테스크한 희극성이 변죽이는 재치와 아이디어로 표현된다. 작품 곳곳에 배치된 액션 시퀀스들을 <전함포템킨>의 오맷사 계단과 <인디아나 존스>의 지하갱도 장면 등에서 빌려오고 <트루 로맨스>를 <진낭만주점>으로 풀이한 오마주 역시 이 작품에서 발견되는 신선한 장면들이다. (그림7, 그림8 참고)

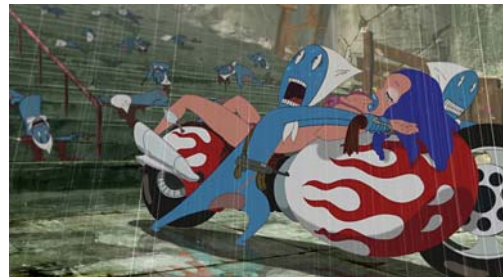


그림 7. 영화<전함포템킨>의 오맷사 계단 시퀀스를 오마주한 장면, 애니메이션 <아치와 씨팍> 중에서

32) 김 영, 「양아치 활극의 완성」, 『필름 20』, 2006, 5, 17.



그림 8. 영화 <트루로맨스>를 <진남만주의>식당 간판으로 오마주한 장면, 애니메이션 <아치와 씨팍> 중에서

이처럼 <아치와 씨팍>은 다양한 문화적 코드들과 상식을 깨는 캐릭터들이 뒤섞이면서 예상되지 못한 웃음을 통해 관객들의 상상력을 자극하고, 인물들의 목이 잘려나가는 모습이 스크린을 뒤덮으며 섬뜩한 웃음을 자아내기도 한다. 나아가 완성도 높은 화면과 화려한 액션은 나무랄 데 없이 훌륭히 소화해내고 있다.

그러나 속도감 있게 펼쳐지는 액션장면들과 극대화된 임팩트와는 달리, 주인공들은 별다른 역할 없이 욕설과 대사로만 일관하면서 오히려 주인공만 등장하면 지루한 장면이 연출되는 결과를 낳았다. 물론 두 인물이 내뱉는 이유 없는 욕설과 말장난이 언어적 희극성을 표현하고는 있지만, 이 자체만으로는 희극성이 유발되지는 않는다. 욕설은 그 욕설이 특정한 효과를 빚어낼 수 있을 때 캐릭터에 대해 뭔가 신선한 정보를 제공하거나, 관객에게 웃음을 선사하거나, 이야기를 밀고 나갈 수 있을 때 코믹한 효과나 날카로운 분노를 표출해 낼 수 있는 것이다.<sup>33)</sup>

그러나 <아치와 씨팍>에서 보여진 언어의 희극성은 내러티브를 쫓아가면서 자연스럽게 배어나오

는 욕설이나 대사라기보다는 이야기의 흐름을 끊음으로써 감정 몰입을 방해하는 결과를 낳았다.

물론 <아치와 씨팍>에서 내뱉는 욕설이 인간 내면에 감춰져 있는 모순과 욕망을 대신해주면서 일종의 충족감이 유쾌함을 극대화하는 효과를 가져 오는 것은 사실이다. 그러나 애니메이션의 희극성은 사건과 상황의 구도적 관계에서 발생했을 때 가능한 것이다. 특히 애니메이션은 창조적인 재현, 비실재적 환영을 통해 창출되는 경향이 강하기 때문에 이러한 허구적 희극성의 가벼움을 극복하기 위해서는 감동과 함께 이해, 민족, 몰입, 공감, 긍정성을 통해 발생해야 한다.

그리고 보다 중요한 것은 희극적인 장면이 반드시 웃음을 유발시키는 것은 아니라는 것이다. 웃음의 정도는 수용자에 따라 그리고 경우에 따라 변할 수밖에 없기 때문이다. 이와 관련하여 Anthony Ciccone은 코믹에서 본질적이라 할 수 있는 웃음은 표상에 대한 해석 - 상황적 암시와 제도적 암시, 즉 조건들에 만들어지는 해석에 기초하여 발생한다고 말한다. 그리고 각각의 구경꾼들이 똑같은 상황을 관찰한다 하더라도, 코믹한 해석에 필수적인 조건이 유발되지 않거나 인정되지 않는다면, 관객은 웃지 않거나 웃더라도 그 이유는 관찰된 상황과는 본질적으로 관련이 없기 때문이다<sup>34)</sup>

즉, 희극성을 유발하는 중요한 것은 부분적으로 사회문화적 규칙과 관습 그리고 조건들에 의존하며, 웃음은 어떤 상황에서 어떤 종류의 발화와 결합될 때만 발생할 수 있는 것이다. 따라서 비정상

33) Alex Epstein, 윤철희 역, 『성공의 시나리오 법칙』, 스크린 M&B, 2005, p. 224.

34) Anthony Ciccone, *The language of comedy: four farces by moliere*, porua turanzas, potomac, 1980, p. 5.

속에서 어느 정도는 정상적이어야 하며, 적절하지 않은 것에서 어느 정도는 적절해야 하며, 비논리적인 것에서 어느 정도는 논리적이어야 하며, 무의미한 것에서 어느 정도는 의미가 통해야 하는 것이다.<sup>35)</sup>

한국 애니메이션은 해피엔딩을 의미하는 장르로서의 희극을 제외하고는, 작품 내적에 흐르는 정서까지 희극적인 작품은 그다지 많지 않다. 그 원인에 대해서는 사회문화적인 측면과 역사에 따른 특징 혹은 심리학적인 분야들이 보다 심도 깊게 논의되어야 할 부분이지만, 애니메이션에 한하여 파악한다면 작품을 즐기고 만드는 애니메이터 스스로가 웃음이 갖는 본질적 의미를 폄하, 축소하거나 웃음에 대해 갖는 편견도 원인 중의 하나일 것이다. 또한 애니메이션 희극성의 본질이라 할 수 있는 창조된 희극성과 그로테스크한 희극성 보다는 캐릭터의 형상이나 움직임 그 자체, 혹은 개그적 대사 등의 1차적인 감각에만 머무름에 따라 애니메이션의 희극성이 제대로 표출되지 못한 원인이 있다 할 것이다.

## V. 애니메이션의 유쾌한 웃음을 위하여

지금까지 애니메이션 희극성의 본질과 한국 애니메이션의 희극성을 살펴보았다. 그리고 애니메이션의 희극적 본질은 예상되지 못하는 웃음, 어떤 방식으로 창조될 지 예측할 수 없는 상황에서 관

객들의 상상력을 자극하고, 이를 통해 지금까지 존재하지 않은 생각, 느낌, 지각 등을 제시하는 것에서 오는 확장된 웃음이라는 점, 또한 그로테스크적인 표현을 통한 이상적 세계를 제시함으로써 재현하고자 하는 실체에 대한 간접적인 인식과 지각을 강화하는 웃음이라는 것을 알 수 있었다.

그리고 일반적으로 애니메이션을 코미디 요소가 강한 대중예술이라고 생각하는 선입관은 달리 한국 애니메이션의 경우 희극성이 강한 작품은 소수에 불과하다는 것을 알 수 있었다. 또한 애니메이션 희극성의 본질이라 할 수 있는 창조된 희극성과 그로테스크한 희극성 보다는 캐릭터의 형상이나 움직임 그 자체, 혹은 개그적 대사 등의 1차적인 희극성에 집중되어 있음을 확인할 수 있었다.

애니메이션 세계에서는 물고기가 말을 하고, 부엌 찬장에 놓여있어야 할 주방 식기들이 리듬에 맞춰 노래를 부르고, 너구리나 여우가 인간으로 둔갑하는 등 인간과 동물과의 경계도 사라진 인류태초의 시대로 안내한다. 또한 애니메이션은 외부의 역사적 사건이 아니라 상상의 주제, 즉 인류의 보편적 상상력을 절묘하게 결합하여 새로운 세계로 진입하는 통로가 되어 주기도 한다.

이렇게 볼 때 애니메이션의 희극성은 비인간적 속성을 지닌다고 할 수 있다. 비인간이라 함은 문화적, 역사적, 사회적 환경 하에 놓인 현실계의 인간이 아닌 원시적, 선사적(先史的), 카오스적 질서의 환경에 놓이는 존재, 즉 신화적 존재이다.

애니메이션에 등장하는 희극적 요소는 대부분 인간이 모방하기 힘든 것, 환유적 특성을 통해 인접성을 가진 요소에 의해 유발되는 창조적이면서 환상적인 것이다. 따라서 이러한 희극적 요소는 그

<sup>35)</sup> Steve Neale & Frank Krutnik, 위의 책, pp. 114-125.

비현실성에 의해 오히려 인간 존재를 초월한 신화성을 내포한다 할 것이다. 그리고 이러한 희극성은 인간이 꿈꾸는 이상적 세계로 형성되어 관객들을 끌어들이고자 하는 특성을 갖는다. 관객은 애니메이션의 창조된 웃음을 통해 이상적 세계와의 동질성을 실현할 수 있으며, 결국에는 원형의 세계, 존재의 심연에 가 닿는 상상의 세계를 경험하게 된다. 이는 애니메이션이 기타 예술 장르와 구별되는 또 하나의 특징이라고도 할 수 있다.

그동안 한국 애니메이션이 '웃음' 보다는 비장함이나 비극 혹은 숭고함의 정서가 크게 자리잡아왔지만, 이러한 정서들이 반드시 고통이나 슬픔만을 동반하는 것은 아니다. 오히려 비극은 과멸을 통한 정화를 강조하고, 숭고함은 투쟁을 통한 초월을 강조함으로써 긍정적이고 유쾌한 상승<sup>36)</sup>으로 이어지기도 한다.

다만, 그동안 한국 애니메이션은 애니메이션에서 표현되는 상상의 세계를 허황된 공상의 세계로 치부하거나, 상상과 환상을 현실의 도덕적인 메시지로 찾아내기 위해 그 의미를 단일하게 고정시키면서 애써 '웃음'을 구속해왔다 할 것이다.

그러나 아리스토텔레스의 말처럼 웃음은 생명 있는 모든 존재들 가운데 오직 인간에게만 고유한 것이고, 인간 최상의 특권이다. 특히 무한한 상상력을 통해 새로운 세계를 창조하는 애니메이션 세계에서 웃음은 긍정적이면서 세계에 대한 변전의 가능성을 꿈꾸는 '유쾌한 웃음'의 힘을 갖고 있다는 것을 기억해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김시원, 「원형의 샘」, 『한국문학』, 1979.
- 김 영, 「양아치 활극의 완성」, 『필름2.0』, 2006.
- 김정용, 「그로테스크와 희극적인 것」, 『獨逸文學』, 한국독어문학회, 1996.
- 김창유, 「영화의 은유적 표현성」, 『영화연구』, 한국영화학회, 1990.
- 류정월, 『오래된 웃음의 숲을 노닐다』, 샘터, 2006.
- 문관규, 『1990년대 한국 코미디 연구』, 동국대학교 대학원, 2003.
- 박이문, 『예술철학』, 문학과 지성사, 2006.
- 백용식, 「웃음과 희극의 구조」, 『러시아문학연구논집』, 한국러시아학회, 1999.
- 임호준, 「그로테스크 육체: 니에바와 알모도바르의 그로테스크 리얼리즘」, 『西語西文研究』 제17호, 2000.
- 장파, 유중하 外 역, 『동양과 서양, 그리고 미학』, 푸른숲, 1999.
- 전영운□루신 「그로테스크의 형식, 내용, 수용」, 『인문학연구』, 중앙대학교 인문과학연구소, 2001.
- 피종호, 「후기 구조주의 웃음미학」, 『독일어문학』, 독일어학회, 2002.
- 한영리, 「애니메이션의 코믹 서사 장치 연구」, 한양대학교 대학원, 1998.

36) 장파, 유중하 外 역, 『동양과 서양, 그리고 미학』, 푸른숲, 1999, pp. 201-244.

- Anthony Ciccone, *the language of comedy: four farces by moliere*, potrua turanzas, potomac, 1980.
- Aristotle, 천내희 역, 『시학』, 문예출판사, 1999.
- Berger, A, *seeing is believing*, Mayfield publishing company, 1989.
- Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington: Indiana UP, 1994.
- Henri Bergson, 정연복 역, 『웃음』, 세계사, 2005.
- Maureen Furniss, 『움직임의 미학』, 한울 아카데미, 2001.
- Mikhail Bakhtin, 이덕형 역, 『프랑스어 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2004.
- Paul Wells, 한창완 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001.
- Philip Thomson, 김영무 역, 『그로테스크』, 서울대학교 출판부, 1986.
- Roy Paul Madsen, *animation in the eye of the mind, the impact of film*, macmillan publishing, co,inc, New York,1973.
- Sigmund Freud, 임인주 역, 『농담과 무의식의 관계』, 열린책들, 2007.
- Steve Neale & Frank Krutnik, 강현두 역, 『Popular Film and Television Comedy』, 커뮤니케이션북스, 2002.
- Susanne K. Lannger, 이승훈 역, 『예술이란 무엇인가』, 고려원, 1993.
- Wandy Hall, *Interview with Jan Svankmajer*, Animato, July, 1997.



## ABSTRACT

### A Study on Comicality of Animation

Cho, Mi-Ra

This study investigated the comical essence of animations and the comicality found in Korean animations focusing on the comical elements signifying the promotion of laughing and its meaning. In addition, it has been found from this study that the comical essence of animations was the laughing that expanded the recognition and awareness for the entity to be revived, by suggesting the following: 1) the fact that the laughing would be unexpected and it would stimulate the imagination of audience in unprecedented situations in which the method of creation would be unthinkable and thereby the laughing occurred would endow audience with thought, feeling and sense etc. that would not have been perceived so far; and 2) furthermore, the ideal world through grotesque expressions.

Meanwhile, unlike the general preconception that animations would be considered one of the popular art forms with strong comical elements, it has been noted that there have been a very few Korean animations with strong comical elements. Besides, it has been confirmed that they have focused not on created and grotesque comicality, but on linguistic comicality based on the forms of characters or their movement itself, or humor and witty remarks.

Key Word : comedy, laugh, tragedy, grotesque, humor

조미라

영상예술학 박사(애니메이션 이론 연구자)

(431-730)경기도 안양시 동안구 부림동 한가람 신라아파트 409동2002호

Tel : 016-603-1085

goho38@empal.com