

## 애니메이션에서의 유머 유형구분에 관한 연구

—드림웍스의 <슈렉(Shrek)> 을 중심으로—

박 영 원\*

임 유 상\*\*

- I. 서론
    1. 문제제기
    2. 연구의 목적과 범위
  - II. 유머 발생 요인 및 유머 유형
    1. 유머 발생 요인
    2. 유머 일반의 내용별 유형구분
  - III. 디자인유머의 생산 방법
    1. 편
    2. 패러디
    3. 패러독스
  - IV. 디자인 요소에 따른 유머 발생 유형 및 유머 반응
    1. 디자인 요소에 따른 유머 발생유형
    2. 심리학적 측면의 수용자 반응
  - V. 유머유형분석표와 <슈렉(Shrek)> 의 유머 유형 분석
    1. 유머유형분석표
    2. <슈렉(Shrek)> 의 유머 유형 분석
  - VI. 결론 및 연구의 한계
- 참고문헌

### 요약

문화콘텐츠 산업은 고부가가치 산업으로서 전 세계를 대상으로 하는 큰 시장을 갖고 있다. 또한 첨단 기술 산업과 함께, 한 국가의 산업 경쟁력을 선도하는 중요한

\* 홍익대학교 조형대학 디자인·영상학부 교수

\*\* 아주대학교 정보통신대학 미디어학부 교수

산업으로 인정받고 있는데, 특히 애니메이션은 문화콘텐츠 산업에서 가장 핵심적인 위치를 차지하고 있다.

이러한 애니메이션의 중요성에 비해 국내의 애니메이션산업은 활성화되지 못하고 있는 것이 현재의 실정이다. 이것의 가장 중요한 원인 중의 하나가 바로 재미의 부족으로 판단된다. 문화콘텐츠는 대중적인 인기를 획득하여 그 콘텐츠가 소비되어야만 수익을 발생시킬 수 있으며, 일정 수준 이상의 경제적 파급 효과가 있어야 의미 있는 산업이라고 이야기 할 수 있을 것이다. 이를 위해서는 문화콘텐츠에 반드시 대중적 관심을 불러 일으킬만한 ‘재미’의 요소가 있어야하는데, 이 ‘재미’ 요소의 핵심이 유머 효과에 있다.

이에 본고에서는 유머일반의 유형구분을 위해 내용별 유형구분으로 ① 해학, ② 기지, ③ 기지, ④ 아이러니로 구분하였다. 유머의 생산 방법으로 ① 편, ② 패러디, ③ 패러독스로 나누었고 디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로서 ① 시각적 요소, ② 상관적 요소, ③ 실제적 요소로 구분하였다. 그리고 수용자의 반응의 구분을 위하여 심리학적 연구 결과를 크게 ① 부조화 이론, ② 우월성 이론, ③ 완화 이론으로 나누었다. 이러한 연구 결과를 근거로 하여 유머 유형 분석표(Humor Types Analysis Checklist)를 제시하였다. 그리고 유머 유형 분석표를 기준으로 PDI사의 <슈렉(Shrek)> 에서 유머효과가 두드러진 장면을 선별하여 유머효과를 분석하였다.

이러한 영상이나 애니메이션에서의 유머 유형 분류법은 수용자들이 어떤 유형의 유머를 선호하는지 조사 분석할 수 있는 기본적인 틀이 될 수 있으며, 이것은 영상 및 애니메이션 제작시 제작자들이 참고할 수 있는 유용한 수단이 될 수 있다.

주제어 : 유머, 유머 유형, 애니메이션, 슈렉(Shrek)

## I. 서론

### 1. 문제제기

지그문트 프로이트는 인간의 본질을 얘기하면서 인간을 구성하는 기본요소는 ① 희열(喜悅) ② 현실 ③ 도덕규범인데 이 중 절대 불변의 보편성은 희열뿐이고, 나머

지는 후천적인 경험에 의해서 표출된다고 하였다.

우리가 흔히 얘기하는 ‘삶의 질’이란 ‘삶의 기쁨’을 말하는 것으로 사람은 원래의 자연 상태는 기쁨과 즐거움이다. 사람 마음의 깊은 곳에서 나오는 본성적인 쾌락추구인 오락(娛樂)은 필수적인 것이므로 재미란 삶의 본질이라 할 수 있다.<sup>1)</sup>

현대를 살아가는 현대인들은 스트레스 속에서 살아간다고 해도 과언이 아니다. 스트레스를 해소하는 것들을 찾기 위해 문화산업 즉, 엔터테인먼트 산업이 각광을 받고 있다. 경제학자 존 케네스 갤브레이스는 몇 년 전 ‘오락 산업분야가 국가경제에서 제조업의 자리를 대신하게 될 것인가’고 예견한 바 있다.<sup>2)</sup>

해외 애니메이션 상황을 살펴보면 과거에는 미국 디즈니를 중심으로 한 노동집약적 2D 셀 애니메이션을 제작해 왔으나 1990년 말 PIXAR의 토이 스토리(Toy Story)가 발표됨으로써 3D 애니메이션이라는 디지털 애니메이션이 중심축으로 변화하기 시작했다. 3D 애니메이션은 2D 셀 애니메이션에 비해 고가의 제작 장비와 높은 기

Movie	US Gross	World	Budget	ROI
Robots	128,112	242,473	75,000	323%
The Incredibles	261,441	631,436	92,000	686%
The Polar Express	162,775	283,145	165,000	172%
shrek2	441,226	479,438	70,000	685%
Finding Nemo	339,714	864,625	90,000	961%
Shrek	267,655	484,409	60,000	807%
Toy Story2	245,852	485,015	90,000	539%
Toy Story	191,796	361,958	35,000	1034%
Ice Age	176,387	382,687	59,000	649%
A Bugs Life	162,799	358,000	45,000	796%
Shark Tale	160,861	363,477	75,000	485%
Dinosaur	137,748	321,882	200,000	161%
Ants	90,714	179,000	45,000	398%

자료 : www.boxofficemojo.com 재구성

<표 1> 해외 극장용 3D 장편애니메이션의 수익 규모(단위:1,000\$)

1) 손대현, 『재미론』, 형설출판사, 1998. p. 4.

2) ibid p. 1512.

술이 필요하기 때문에 현재까지는 PIXAR, PDI, BlueSky와 같은 일부 스튜디오에서만 제작이 가능했다. 현재까지 3D 애니메이션의 극장 흥행 수입은 <표 1>과 같다.

이처럼 3D 애니메이션 산업은 막대한 부가가치를 가진 미래 엔터테인먼트의 핵심 분야임에 틀림없는 사실이다. 이러한 3D 애니메이션 산업을 비롯한 문화산업에 있어서 ‘재미’라고 하는 명제는 산업 성패의 문제와 직결되어 있다고 해도 과언이 아니다. 이 ‘재미’라는 요소에 유머효과는 결정적인 아이디어 개발의 근거가 된다.

광고 및 시각 커뮤니케이션분야에서 유머효과는 여러 선행연구를 통해 입증된 바 있다. 그러나 영상 및 애니메이션 분야에서의 유머에 관한 연구는 아직까지는 미흡한 실정이다. 거대자본이 투자되는 엔터테인먼트 산업을 위하여 유머의 체계적인 연구는 시급하다고 판단된다. 직관에 의한 판단이 아닌 이론적 토대를 바탕으로한 수용자에게 효과적으로 어필할 수 있는 유머의 생산과 활용은 중요하다.

이 에 본 연구는 영상 및 애니메이션 분야에 활용 가능한 유머일반 및 디자인유머의 유형구분을 위한 틀을 제작하여 시나리오 단계에서부터 유머러스한 효과를 위한 보다 체계적인 접근을 가능하게 하는 기초를 마련하고자 한다.

## 2. 연구목적 및 범위

영상 및 애니메이션에 있어서 유머에 관한 연구는 그 중요성은 인식하고 있으나 현재까지 체계적인 연구는 미흡한 것이 사실이다. 이에 먼저 필자의 유머 일반 및 유머 내용의 유형, 디자인유머의 생산방법, 그리고 심리학적 연구결과인 유머 반응에 관한 선행 연구를 바탕으로 유머 유형 분석표를 작성한다. 그리고 유머 유형 분석표를 근거로 하여 PDI사의 <슈렉(Shrek)> 에서 유머효과가 두드러진 장면을 선별하여 유머효과를 분석한다. 즉, 세계적으로 성공한 애니메이션 작품사례를 장면 별로 분석하여 수용자들에게 어필(Appeal)하는 유머의 유형을 내용별, 생산방법, 디자인 요소에 따른 유머 발생유형, 수용자 반응으로 나누어 분류한다. 그리하여 성공한 사례로 입증된 작품에서는 어떤 유머의 유형이 있는지를 분석하고 연구하여, 추후 영상 및 애니메이션 제작에 참고할 수 있는 근거를 제공한다.

## II. 유머 일반의 개념 및 유머 유형

### 1. 유머 발생 요인

유머의 사전적 정의로는 「익사, 쾌사(快辭), 해학, 웃음의 소지 또는 본질적으로 건강과 정신적 여유에서 발생하는 호의와 친절의 발로로서 인간의 메마른 감정을 부드럽게 해줘 생활의 정서를 복돋아 주는 것」<sup>3)</sup>이라 했다. 웹스터사전에서는 유머를 우연한 사건 행동 혹은 아이디어의 표현에 있어서 나타나는 특질로서 웃음이나 부조화(incongruity) 혹은 어색함을 유발 시키는 것(웃음이니 즐거움), 아이디어, 상황, 우연한 사건 혹은 부조화적인 요소를 발견하고, 표현하고, 평가하는 정신적인 능력(우스꽝스러운 모방 또는 표현), 우습게 하려는 행동이나 노력으로 정의하고 있다.<sup>4)</sup>

쇼펜하우어(Arthur Schopenhauer)는 유머는 “종종 다음과 같이 발생한다. 둘 혹은 그 이상의 대상을 하나의 개념을 통하여 생각하다가 그 개념이 오직 하나의 관점에서만 그 사물에 적용되었다는 사실이 전체 눈에 들어오면서 서로 다른 차이점들이 확실하게 드러나는 것이다”<sup>5)</sup>라고 했다. 비아티(James Beattie)는 “웃음은 둘 이상의 일관성 없고 부적절하며 서로 모순되는 상황 또는 그 일부를 우리의 독특한 인지 방식에 의해 이것들이 서로 복잡하게 얽혀 있거나 일종의 상호관계가 있음을 인식할 때 발생한다.”고 하였고 하즐릿(William Hazlitt)은 “웃기는 것의 본질은 상호 부조화에서 생성되고 한 가지 생각이 다른 생각으로부터 차단될 때 발생된다. 한 감정과 다른 감정과의 부딪침이다.”<sup>6)</sup>라고 했다. 칸트(Immanuel Kant)도 웃음의 원인은 컨셉과 실제 사물사이에서 오는 불일치의 인식에서 오며 웃음은 부조화의 표현이라고 얘기했다.<sup>7)</sup>

홉스(Hobbes)도 유머러스한 것의 반응으로 일어나는 웃음에 공격성을 내포하고 있

3) “유머”, 『철학대사전』, 1964, p. 849.

4) Webster's Third New International Dictionary, USA Merrian-Webster Inc, 1984, quoted in 박영원, 「시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 2001, p. 26.

5) John Allen Paulos, 박영훈 역 『수학 그리고 유머』, 경문사, 2003, p. 7.

6) ibid, p. 14.

7) Immanuel Kant, Critique of Pure Reason, trans. Smith, Norman Kemp, New York: st. Martin's, quoted in 박영원, op. cit., p. 10.

다는 것을 인식하였다.<sup>8)</sup> 즉 우월성(superiority)의 인식이 웃음의 근원이 되는 것이다. 예기치 않았던 아무 것도 아닌 것이 상황의 변화로 즐거움을 유발함으로써 그것이 자극이 되어 각성(arousal)하는 상황이 되는 것, 이때 이 각성의 정도가 유머 성립의 요인이 되는데 대단한 것을 기대 했다가 아무 것도 아닌 것으로 전락하는, 스트레스가 해소 될 때 웃음을 유발 하게 된다.<sup>9)</sup> 칸트도 “웃음은 긴장되었던 기대가 갑자기 아무것도 아닌 것으로 변형되는 데서 일어나는 꾸밈이다”<sup>10)</sup>라고 하였다.

## 2. 유머일반의 내용별 유머 유형구분

영상에서 유머의 유형별 구분을 위해 내용별 유형구분이 필요하다. 이를 위해 유머의 기본적인 개념인 골계의 의미를 정리하면 다음과 같다.

골계(comic, 滑稽)란 남을 웃기기 위한 재미있고 우스운 “말” 혹은 “짓” 정도의 익살에 해당하고 흔히 웃음을 수반하는 일체의 행위를 골계라 할 수 있다. 골계는 본래 최고와 대립되는 말인데 문학 속에서 송고와 골계는 주체와 객체, 즉 대상을 부정하고 나설 때 골계가 형성되고, 반대로 주체가 객체의 하층에서 대상을 긍정할 때에는 송고가 형성된다. 송고미는 두려움으로 특징 지워지는 반면에, 골계미는 웃음 속에서 나타난다.

골계에는 객관적 골계와 주관적 골계가 있는데, 객관적 골계는 대상 자체 내에서 일어나는 것으로 대상의 성격 혹은 환경에 따라 주로 나타나며, 주관적 골계는 작가가 대상을 받아들이는 태도와 방법에 따라 일어나는 것으로 작가의 표현, 즉 언어와의 관계에서 나타난다.

객관적 골계는 대상 그 자체가 골계성을 지니기 때문에 전혀 작가에 의해 좌우되지 않는다. 흔히 우리는 우스운 사건이나 이야기를 골계라고 하는데, 엄밀히 따져보면 그것은 객관적 골계에 해당하는 것이다.

주관적 골계는 작가의 정신적 자율성을 가지고 대상으로부터 특수한 연관을 만들어내어 그 대상에 웃음의 근거를 마련 할 때 발생한다. 주관적 골계에서 대상 자체는 조금도 우습지 않다. 다만 작가가 우스운 형식으로 바꾸어 골계감을 조성할 뿐이

8) Thomas Hobbes, *Leviathan*, New York: Collier, 1962, quoted in 박영원, *op. cit.*, p. 9.

9) *ibid.*, p. 9.

10) John Allen Paulos, 박영훈 역, *op. cit.*, p. 15.

다. 그러므로 주관적 골계를 통해 작가는 슬픈 것을 마치 우스운 듯이 바라보기도 하고 지나치게 엄숙하고 근엄한 것을 우습게 만들어 버리기도 한다.

객관적 골계가 내용에서 나온다면, 주관적 골계는 형식에서 비롯한다. 프로이트(Freud)의 “유머는 내용에 있는 것이 아니라 형식에 있다”는 유명한 말도 그것의 내용은 유머를 주관적 골계의 개념으로 파악하고 있음을 가리키는 것이다. 그러므로 작가의 기술에 의한 언어 표현으로 구성되는 문학 작품 속에 골계적 요소가 들어 있다면 그것은 당연히 주관적 골계에 해당 할 것이다.<sup>11)</sup>

골계를 미학적 범주에서 연구한 대표적인 학자는 딜타이(Wilhelm Dilthey), 막스 데수아르(Max Dessoir), 요하네스 볼켈트(Johannes Volkelt) 등이 있는데 이들 중 볼켈트가 골계를 주관적 골계와 객관적 골계를 나누고, 주관적 골계의 유형을 해학, 기지, 풍자, 아이러니로 구분하였다.<sup>12)</sup> 필자는 볼켈트의 유형구분을 디자인유머의 생산 방법과 대별되는 수용자들에게 전달되는 유머 내용의 영역 구분으로 채택하였다.

### 1) 해학(Humor)

해학이란 말의 사전적 의미로는 “익살스럽고 취미 있는 농담, 익살스럽고도 풍자가 섞인 말이나 태도”라고 한다. 해학의 본질은 익살스러움, 즉 코믹함에 있다.

해학은 풍자, 기지, 아이러니와 동일한 골계에 속하지만 대상과 적대감을 드러내지 않는 특징을 지니고, 해학의 웃음은 따스하고 인정어린 마음의 여유에서 저절로 나오며 이때의 웃음은 단순한 웃음이 아니라 인생에 대한 관조의 미소이자 너그러움이다. 해학은 웃음의 분위기로서 어떠한 대상이든지 간에 증오함이 없이 우스운 연관을 만듦으로써 긍정적인 애정을 보여주는 것이고 풍자와 구별되는 중요한 특징이 있다면, 그것은 대상 속에서 자기 자신까지도 포함 시킨다는 점이다.<sup>13)</sup>

### 2) 기지(wit)

기지란 일상생활에서 말을 무기 삼아 현실의 적을 직설적으로 공격치 않고 허(虛)를 찢어서 정세를 역전시키려는 언어적인 한 기교에 해당한다. 그러므로 기지에는

11) 김지원, 『해학과 풍자의 문학(김지원 평론집)』, 도서출판 문장, 1983, pp. 27~29.

12) 박영원, op. cit., p. 24.

13) 김지원, op. cit., pp. 31~32.

반드시 상대의 허점 혹은 약점을 재빨리 간파할 수 있는 예민한 통찰력이 전제되어야 한다.<sup>14)</sup>

해학이 기질과 관련이 있다면 기지는 교육과 교양에 관계가 있으며, 유머 일반적으로 유발되는 웃음보다 훨씬 강한 폭소를 유발할 경우가 많다.<sup>15)</sup> 또한 유머일반이 내향성이 강하다면 위트는 외향적인 면이 강하며 확실하고 신속한 판단으로 단안(斷案)을 내려 양자택일의 기회를 남기지 않는다.<sup>16)</sup>

### 3) 풍자(Satire)

풍자를 가리키는 영어의 ‘Satire’는 원래 ‘포만, 잡다함’을 의미하는 라틴어 ‘Statura’에서 유래된 말이다. 풍자는 항상 현실에 대하여 부정적 태도를 취하지만, 그 부정 뒷면에 익살과 웃음을 내포하므로 흔히 해학적 특색을 띤다.<sup>17)</sup> 풍자는 지성을 바탕으로 예리한 비판의식을 토대로 반드시 악의 개선을 목적으로 한다.<sup>18)</sup>

### 4) 아이러니(irony)

아이러니는 본래 작가가 진술하거나 표면화한 의미와는 반대되는 의미를 표현하는 언어기법으로서 흔히 말해진 것(what is said)과 의미된 것(what is meant)사이의 긴장 또는 상충을 포함하게 되는데, 이것은 실로 사소한 차이가 아니라 매우 심각하고 중요한 대조이다.<sup>19)</sup>

쉬레겔(Friedrich Schlegel)은 아이러니를 “현세는 본질적으로 역설적인 것이며, 따라서 상반되는 감정을 지닌(ambivalent)태도 만이 그 모순적인 전체를 이해 할 수 있다는 사실을 인식 하는 것”<sup>20)</sup>이라고 했다.

솔저(K.W.F.Solger)는 “아이러니란 결코 예술가의 개별적인 우연한 기분이 아니라,

14) ibid. p. 29.

15) The World Book Encyclopedia, U. S. A: Field Enterprises Educational Cooperation, 1970, S. V Humor by J. N. Hook. quoted in 박영원, op. cit., p. 29.

16) Tony Mayer, 「해학과 기지의 차이」, 국제 P. E. N. 한국 본부, 『동서문학의 해학』(제37차 세계작가대회 회의록), 1970, pp. 60~61. quoted in ibid., p. 28.

17) 김지원, op. cit., p. 17.

18) ibid., pp. 33~35.

19) ibid., p. 30.

20) Muecke, D.C., 문상득 역, 『아이러니』, 서울대학교 출판부, 1980, p. 48.



전체 예술의 가장 내적인 생명이 싸이다. 진정한 한 반어는 지고의 의식을 전제로 하며 이와 같은 의식의 힘으로 인간의 정신을 이념과 현실의 대립과 합일에 대해 완전하게 깨닫게 된다.”<sup>21)</sup>

### Ⅲ. 디자인유머의 생산방법

앙리 베르그송은 『웃음』에서 희극성을 ‘상황의 희극성’과 ‘말의 희극성’으로 나누어 설명하였는데, ‘상황의 희극성’ 즉 일련의 연속적인 사건들을 ‘반복’, ‘중복’, 때로는 ‘역전’에 의해 희극적이 된다는 점을 지적하였다.

연극 등에서 말의 ‘반복’이 낳는 중요한 희극적 효과를 다음과 같이 설명하고 있다. “말의 희극적 반복에는 일반적으로 두 가지 요소가 대치하고 있는 바, 그 하나는 용수철처럼 다시 풀어지려는 억눌린 감정이며, 또 하나는 그 감정을 다시 억압하는 것을 즐기려는 생각(어린이의 스프링 인형 상자처럼)이다.”<sup>22)</sup> 즉 그 ‘반복’내에는 대조나 대비가 희극성을 가능하게 한다는 것으로 해석된다. 그가 발견한 골계성은 ‘생명적인 것에 덧붙여진 기계적인 것(꼭두각시놀이에서처럼)<sup>23)</sup>’이라고 하였는데 필자는 이를 또한 일종의 대조와 대비라고 해석하며 동의한다. 다음으로 그는 ‘중복’에 관해서 “어떤 상황이 동시에 일련의 두 사건, 그것도 전적으로 아무 관련이 없는 일련의 사건들에 속하면서 아주 다른 두 의미로 해석될 수 있을 때는 희극적이다”라고 하였다.<sup>24)</sup> 여기서 일종의 긴장 즉 ‘오해’가 생길 수 있는데, 이것은 이 자체가 우스꽝스러운 것이 아니고 풀려야만 될 사실들의 중복을 드러내는 ‘징표’일 것이다. 즉 앞에서 논한 바대로 ‘각성 이론’으로 그 반응의 문제를 설명할 수 있겠다. 또한 그는 처음에는 아무 것도 아니던 원인이 필연적인 과정을 통해 엄청나고도 예기치 못한 결과에 이르게 될 수 있는데, 이러한 기계적인 결합의 특성은 대개의 경우 거꾸로 뒤집을 수 있다는 점이다. 이러한 역전(반전)을 통하면 그 즐거움은 배가한다는 것이다.<sup>25)</sup>

21) 윤순식, 『아이러니』, KSI한국학술정보(주), 2004, p. 48.

22) Henri Bergson, 정연복 역, 『웃음』, 세계사, 1992, p. 67.

23) Ibid, p. 70.

24) Ibid, p. 84.

25) Ibid, pp. 72~75.

앙리 베르그송은 희극성의 요소로 ① 반복, ② 중복 그리고 ③ 역전을 설명하였는데, 이는 필자가 제시하고자 하는 유머의 시각적 적용의 방법론의 유형인 ① 비주얼 펀(Visual Pun), ② 비주얼 패러디(Visual Parody) 그리고 ③ 비주얼 패러독스(Visual Paradox)의 개념과 부합한다는 점을 발견할 수 있었다. 물론 앙리 베르그송이 언급한 반복, 중복 그리고 역전은 상황적 묘사가 중심이 된 것이지만 이는 언어와 시각 언어로의 전환이 가능한 것이다.

가령 ‘반복’의 경우는 단순한 물리적인 반복일수도 있으나 앙리 베르그송이 말한 바대로 일련의 연속적인 사건들의 반복으로, 반복 내에서의 대조나 대비가 희극성을 가능하게 한다는 것처럼 이러한 상황을 시각적 이미지로 전환하기 위해서는 비주얼 펀의 개념과 이해가 필요하다.

하나의 이미지가 이미지 자체의 의미뿐만 아니라 또 다른 의미를 연상하게 한다던가, 그리고 보이는 이미지와 의미하는 이미지의 반복과 같은 맥락으로 해석할 수 있다.

비주얼 펀의 방법도 이런 맥락에서 설명이 되는데, 가령 어느 한 심벌이 두 가지 또는 그 이상의 의미를 암시할 때 이는 사건의 반복처럼 복합적 의미(double-meaning)로 해석되어진다. 이것은 사실 해석되어진다고 하기보다는 수용자가 적극적으로 해석하게끔 유도하는 것이다.

한편, ‘중복’의 경우는 어떤 사건이 각기 전혀 다른 일련의 두 사건에 연관되어 다른 두 가지 이상의 의미로 해석될 때라고 전술한 바, 이것은 시각적 메시지로 전환하려면 비주얼 패러디와 연관하여 생각해 볼 수 있다. 앙리 베르그송의 ‘중복’의 경우는 이미 알고 있는 내용을 다시 다른 각도로 인식하게 하여 희극성으로 해석할 수 있다. 이와 마찬가지로 패러디는 누구나 알고 있는 사건이나 대상물에 어떠한 조절을 통하여 원작과 패러디된 상황의 두 의미 차이의 인지를 통하여 유머성이 발생하는 것이다. 즉 패러디한 결과에 긴장하게 되고, 두 의미간의 차이의 인식으로 그 긴장이 순간적으로 풀리는 순간에 웃음이나 정신적 즐거움이 유발되는 것이다. 물론 패러디된 결과도 넓은 의미의 비주얼 펀 효과를 가지고 있는 것이다. 왜냐하면 패러디된 대상이 원작과의 차이의 인식으로 복합적 의미가 존재하기 때문이다. 즉, 어떤 관념의 자연스러운 표현이 다른 어조로 바뀌면 희극적 효과가 발생된다. 가령 정중한 어투를 일상의 어투로 바꾸는 조절도 일종의 패러디라고 할 수 있다. 예전에는 존중되던 것이 보잘 것 없고 천한 것으로 제시될 때도 희극성이 발생하는데, 희극성

일반을 ‘하락(degradation)’으로 정의하는 철학자들도 있다. 이러한 ‘하락’ 자체도 물리적·가치적 전환(transposition)으로 볼 수 있다.<sup>26)</sup>

한편, ‘역전’은 상황이나 대상의 내용이나 위치를 바꾸어 놓음으로써 유머성을 가지게 하는 방법인데, 내용적으로 아이러니를 내포할 수 있다. 유머의 인지적 측면에서 보면 기대했던 어떤 것을 전혀 예상하지 못했던 결과로 인식하게 되었다던가, 또는 큰 기대가 아무 것도 아닌 것인 결과로 나타날 때 유머성이 발생한다는 것이다. 그러므로 이 ‘역전’의 방법은 시각적 메시지의 조절 방법으로 보면 비주얼 패러독스 기법에 가장 부합한다고 볼 수 있다.

## 1. 편(Pun)

편은 이중어(二中語, Doublet)처럼, 한 단어를 다른 의미로 사용하는 다의성(多義性, polysemy)과, 의미는 완전히 다르지만 같은 음의 동음어(同音語, homophony) 사이의 문제를 이용한 것이다. 즉, 동음이의어(同音異義語, homonym)와 같이 각기 다른 사물을 일컫는 하나의 단어와 동음이의어의 반대 개념인 단어(형태)는 다르지만 같은 것을 의미하는 동의어(同義語, synonym)간의 차이를 이용하는 것으로 편은 동음이의어를 동음어로 다루어 취급함으로써 이것들 사이의 개념의 차이로 유머러스한 효과와 분석적(分析的)인 효과를 내게 하는 것이다.

비주얼 편(Visual Pun)의 유형으로 ① 축차적, 문자적 편(literal pun), ② 암시적 편(suggestive pun), ③ 비교·비유의 편(comparative pun)이 있는데 이는 visual pun뿐만 아니라 내러티브를 갖는 영상에서 쓰일 수 있는 유형이라고 본다. literal pun에서 literal은 문자의, 문자 상의, 문자 그대로의 뜻이 있으나 여기에서는 사실에 충실한 과장이 없는 그대로를 직접적으로 표현하는 말장난과 같은 것을 의미한다.<sup>27)</sup>

## 2. 패러디(parody)

옥스퍼드 사전(Oxford English Dictionary)에서 패러디는 “산문이나 운문에서 한 작가나 혹은 한 부류의 작가들을 우습게 보이려는 방식으로 특히 우습고 부적절한 주

26) Henri Bergson, op. cit., pp. 102-103.

27) ibid., p. 56.

제에 이들을 적용시키면서 모방하는 사고나 구절의 전환으로 이루어진 구성. 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스런 효과를 산출하기 위해 전환된 모방<sup>28)</sup>이라 서술되어 있다.

패러디는 반복이지만 차이를 내포한 반복이다.<sup>29)</sup>패러디의 어원을 살펴보면 희랍어인 *parodia*에서 *para*는 「반(反)하여」의 뜻을 가진 것으로 해석됨으로써 패러디를 텍스트 간의 대비와 대조로 정의하게 하는 근거가 된다. 패러디의 정의는 어원의 두 의미 사이에 중립적 태도를 취함으로써 차이를 가진 반복이라는 확장된 개념이 정해진다. 이때 차이는 비평적 거리이며 이는 아이러니에 의해 표시된다. 패러디는 반복이지만 차이를 내포한 반복이며, 비평적 아이러니의 거리를 가진 모방이다.<sup>30)</sup> 패러디가 이전의 작품을 재편집하고, 재구성하고 전도시키는 것은 초맥락화(*trans-contextualization*)이라 부를 수 있는데 패러디는 초맥락화와 전도가 복합된 형식이다, 그리고 패러디의 목표는 다른 형태의 기호화된 담론이다. 이점이 패러디와 풍자를 구별 짓게 해주는데 풍자의 경우 그 목표를 사회성과 도덕성을 띠는 점이 패러디와 다르다.<sup>31)</sup>

### 3. 패러독스(paradox)

패러독스는 그리스어에서 유래한 말로서 통설(독사, *doxa*)에 반하는(*para*)것을 의미하는데 옥스퍼드 사전에서 패러독스의 의미를 “신용할 수 없는, 터무니없는, 불합리한 것에 의견과 신념이 받아들여지는 데에 반대주의거나 간격을 둔다”라고 서술되어 있다.

「이와니마 수학 사전」에서는 패러독스를 “일반의 판단에 반하는 결과를 유도하는 논설이 있고 그 설에 반론한 정당한 근거를 찾아내기 어려울 때 그 것을 역리(또는 역설)라 한다. 특히 어떤 명제와 그 부정명제가 함께 논리상 동등하다고 생각되는 논거를 갖고 주장되고 그에 이르는 추론 속에서 잘못을 명확히 지적 할 수 없을 때 이것을 이율배반(二律背反, *antinomy*)이라 한다. 그러나 이율배반과 역리는 엄밀히 구별하여 사용하는 말은 아니고 동의어로서도 사용된다.”<sup>32)</sup>라고 기술되어 있다.

28) Linda Hunchen, 김상구·윤여복 역, 『패러디 이론』, 서울대학교 출판부, 1992, p. 55.

29) *ibid.*, p. 62.

30) *ibid.*, p. 192.

31) *ibid.*, p. 191.

패러독스는 우리말로 보통 역설이라 번역된다. 논리학에서의 패러독스는 보통 ‘상식에는 어긋나지만 사실상 옳은 명제’, 혹은 ‘분명하게 자기 모순적인 명제나 진술’을 의미한다. 아울러 패러독스는 모순적인 성질을 지닌 사물이나 상호 배타적인 요소가 동시에 존재하는 것을 의미하기도 한다. 이런 점에서 패러독스의 본질적인 요소는 첫째, 두 개의 대립적인 요소가 상호 배타적이라는 것(mutual exclusivity)이라고 할 수 있다(Pascal. 1990).<sup>33)</sup>

패러독스의 유형은 ① 역설, ② 암시적 묵과법, ③ 반응, ④ 모순어법의 4가지 유형들로 분류된다.<sup>34)</sup>

### ① 역설

시에서 역설은 적어도 3가지 이유로 사용된다. 첫째 역설은 처음에 뜻밖의 것이며 불가해한 것이다. 둘째, 역설은 독자를 이해하도록 이끈다. 셋째, 만약 그런 시도가 성공적이라면 각각의 역설은 독자에게 스스로 발견했다는 느낌을 가지게 함으로써 기쁨을 준다. 역설은 독자에게 지적으로 문학적 의미를 창출하는 과정에 참여하도록 요구한다. 이러한 능동적 참여 없이 역설은 이해 할 수 없다.

역설의 목적은 관심을 끄는 것이며 신선한 사고를 유발하는 것이다.

### ② 암시적 묵과법(Apophysis, Praeteritio)

암시적 묵과 법은 적절하게 그것을 무시하거나 부인하는 것으로 보임으로써 어떤 것을 주장 하거나 선동적인 사실이나 진술로 관심을 끌기 위해 사용한다.

### ③ 반응법

반응법(antiphrasis)은 긍정적 의미를 가진 낱말들을 부정적 함의를 가진 낱말들로 대체한다. 반응은 하나의 기호가 반대를 신호화하기 위해 사용된 역설의 특별한 유형으로 볼 수 있다.

### ④ 모순어법

모순어법은 보통 모순되는 2가지 용어들의 결합으로 구성된다. 통상 형용사명사(응변적인 침묵)와 부사-형용사(적당히 호화로운) 관계 속에서 2개의 낱말로 줄여진 역설 유형이다. 모순어법은 효과, 복잡성, 강조 내지 기지를 위해 사용되며 보통 대립되게 보이는 2가지 용어들을 결합한다. 양립할 수 없는 사항들을 결합시키는 어법

32) 다마라 사부로, 임승원 역. 『패러독스의 세계』, 전파과학사, 1995, p. 3.

33) 김종길, 「패러독스의 도전과 패러독스 정치의 가능성」, 한국사회학회, 2001, p. 322.

34) 황지영, 「광고 패러독스 문체의 의미작용 방식」, 광고학연구 제 11권 3호, 한국광고학회 논문집, 2000, p. 63.

으로 이 어법은 어휘화 될 수 있다.<sup>35)</sup>

## IV. 디자인 요소에 따른 유머 발생 유형 및 유머반응

### 1. 디자인 요소에 따른 유머 발생 유형

우시우스 왕(Wucius Wong)은 「디자인과 형태론」에서 디자인의 요소를 4가지로 구분하였는데 ① 개념적 요소(conceptual), ② 시각적(visual)요소, ③ 상관적(relational)요소, ④ 실제적(practical)요소로 나누었다.

개념적 요소는 우리 눈으로 볼 수 없고 현실에 존재하지 않으면서 실재하는 것처럼 나타나는 점(point), 선(breadth), 면(path), 양감(volume)을 말한다. 시각적 요소는 종이 위에 물체를 그릴 때, 개념적인 선을 나타내기 위해서 가시적으로 선을 표현하는데 이는 개념적 요소가 가시적으로 바뀔 때 이들 요소에 형상(shape), 크기(size), 색채(color), 질감(texture)이 나타난다. 실제로 눈을 통해 볼 수 있기 때문에 이들 시각적 요소는 여러 요소 중 가장 중요한 부분을 차지한다. 상관적 요소는 형상이 놓인 곳과 그것의 상호 관계를 결정한다. ① 방향(direction)이나 ② 위치(position)같은 것으로 인식되며, 어떤 요소는 ③ 공간(space)과 ④ 중력(gravity)같은 것으로 느껴진다. 실제적 요소는 재현(representation), 의미(meaning), 기능(function)으로 구성되어 있는데 재현은 하나의 형상을 자연이나 또는 인공적 세계로부터 추출하게 될 때, 그것을 재현 적 형상이라 한다. 재현은 사실적(realistic), 양식적(stylized) 또는 반추상적(neo-abstract)일 수 있다. 의미는 디자인이 어떤 메시지를 전달하게 될 때 의미가 있게 된다. 기능은 디자인이 어떤 목적을 달성하려 할 때 기능이 있게 된다. <sup>36)</sup>

본 연구에서는 우시우스 왕의 디자인 요소에 유머 요소를 적용하여 구분하려한다. ① 개념적 요소, ② 시각적 요소, ③ 상관적 요소, ④ 실제적 요소 중 개념적 요소를 뺀 나머지 3가지 요소를 가지고 적용하였다. 개념적 요소는 점, 선, 면, 방향 등 물리적인 실체가 아닌 요소로 유머 유형의 구분 요소로서는 상황이나 의미의 영역과 명확한 구분의 어려움을 야기할 수 있어 배제하였다.

35) *ibid.*, pp. 65~68

36) Wucius Wong, 최길렬 역, 『디자인과 형태론』, 도서출판 국제, 1994, pp. 42~44.

### 1) 시각적 요소

시각적 요소로서 유머 창출은 형태, 크기, 색채, 질감 등의 변화로서 가능하다. 형태의 변형(Deform)이나 크기의 대비에 의해 그리고 어떤 물체가 가지고 있는 색채와 질감의 변화 조절에 의해 유머를 창출 할 수 있다.

### 2) 상관적 요소

상관적 요소로서 어떤 물체가 놓인 위치나 공간에 의해 내러티브가 발생하며 유머를 발생 시킬 수 있다.

### 3) 실제적 요소

실제적 요소로서 어떤 물체가 지닌 원래의 의미나 내용이 변용됨에 따라 의미와 기능이 변화됨으로써 유머가 발생할 수 있다.

## 2. 심리학적 측면의 수용자 반응

유머반응에 대한 아이젠크 [H. J. Eysenck(1947)] 는 심리학적 측면에서 연구를 선행하였다. 아이젠크의 분류에 따르면 크게 세 가지로 분류된다. 첫째 어떤 것을 인지할 때 인지 내용의 특질로서 웃음의 원인을 찾으려는 인지적 이론이 그것이다. 인지내용의 부조화성, 대조 성, 기대의 어긋남 등에서 웃음의 요인을 찾으려는 것이다. 둘째, 웃음의 요인을 의욕적 측면에서 찾는 이론들로서 우월감의 충족, 잘 적용된 상태, 또는 억압된 의욕의 충족이 웃음의 요인이라고 보는 것이다. 셋째 정서적인 측면에서 웃음의 요인으로 순수한 환희나 여러 정서의 대비 관계로 웃음의 요인을 찾는 이론들이다.<sup>37)</sup>또 다른 D. E. Berlyne의 이론에 따르면 부조화에서 오는 갈등이론(incongruity theory · conflict theory), 우월성 이론(superiority theory), 완화이론(relief theory)<sup>38)</sup>으로 나누었다. 위의 두 이론을 종합해보면 분류방법만 다른 뿐 서

37) 김성태, 「비공격적인 유머의 문제」, 한국심리학회지, 제1권 제4호, 1970, p. 118.

38) 박영원, op. cit., p. 12.

로 공유되는 부분이 있음을 볼 수 있다.

본 연구에서는 D. E. Berlyne의 이론을 중심으로 수용자 반응을 세 가지로, ①부조화 이론, ②우월성 이론, ③완화 이론으로 나누었다.

## V. 유머 유형 분석표(Humor Types Analysis Checklist)와 〈슈렉 (Shrek)〉의 유머 유형 분석

### 1. 유머 유형 분석표(Humor Types Analysis Checklist)

유머일반의 유형구분을 위해 내용별 유형구분으로 ① 해학, ② 기지, ③기 지, ④ 아이러니로 구분하였다. 유머의 생산 방법으로 ① 편, ② 패러디, ③ 패러독스로 나누었고 디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로서 ① 시각적 요소, ② 상관적 요소, ③ 실제적 요소로 구분하였다. 수용자의 반응으로 ①부 조화 이론, ② 우월성 이론, ③ 완화 이론으로 나누었다.

이러한 과정을 근거로 본 연구에서는 〈표 2〉 과 같이 유머 유형 분석표(Humor Types Analysis Checklist)를 제시하였다.

유머의 내용별 유형	해학 (Humor)	기지 (Wit)	풍자 (Satire)	아이러니 (Irony)
유머의 생산 방법	편 (Pun)	패러디 (Parody)		패러독스 (Paradox)
디자인 요소에 따른 유머 발생유형	시각적 요소 (Visual element)	상관적 요소 (Relational element)		실제적 요소 (Practical element)
수용자 반응	부조화 이론 (Incongruity theory)	우월성 이론 (Superiority theory)		완화 이론 (Relief theory)

〈표 2〉 유머 유형 분석표

### 2. 〈슈렉(Shrek)〉의 유머 유형 분석

Dream Works PDI에서 제작한 슈렉을 선택해 장면별 유머 분석을 연구 했다.



본 연구에서는 슈렉의 여러 장면 중 유머러스한 효과가 두드러진 대표적인 장면을 임의로 추출하여, <표 2> 유머 유형 분석표에 의거하여 유머 유형을 분석하였다. 먼저 유머 일반을 유머의 내용별 유형으로 해학, 기지, 풍자, 아이러니로 분석하였고, 유머의 생산 방법으로 펀, 패러디, 패러독스로 구분 하였으며, 디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로는 시각적 요소, 상관적 요소, 실재적 요소의 기준으로 구분하였다. 마지막으로 수용자 반응에 관한 분석으로 유머를 심리학적 측면에서 연구한 대표적인 이론 영역인부조화 이론, 우월성 이론, 완화 이론으로 구분하였다.

애니메이션에서 장면추출은 애니메이션 기법 중 키 포즈(key pose)방식을 중심으로 샷(shot)에서 가장 중요한 키 포즈만을 캡처(Capture)해서 필름 형식으로 묶어놓았다. 전개 방식은 왼쪽 상단에서 하단으로 시간의 흐름에 따라 전개하였고, 지면으로 시간을 표현하기 어려운 관계로 인해 시간과 관련된 부분에서는 이미지의 반복으로 시간의 흐름을 표현하였다.

1) 슈렉의 유머 사례1



<그림 1> 슈렉 사례1

피오나 공주와 새가 서로 노래를 하는 장면이다. 원작 “잠자는 숲속의 공주”를 원전으로 패러디 기법으로 재미있게 구성된 장면이다.

유머의 내용별 유형으로는 기지로 구분될 수 있다. 기지는 일정 수준의 지적인 개

기지	
패러디	
시각적 요소	새의 형태 변형으로 인해 유머성이 창출됨
상관적 요소	새알의 위치 변경에 의한 새로운 내러티브가 발생됨에 따라 유머성이 창출됨
실제적 요소	새알에서 프라이드로 새알의 기능성 변화로 인해 유머가 생성됨
완화 이론	

〈표 3〉 슈렉 사례1 유머 분석표

반을 필요로 하고 반드시 의도된 것으로서 교육과 교양에 관계를 가진다. 위내용을 인지하려면 사전 지식이 필요하다. 디즈니 애니메이션 중에서 〈잠자는 숲속의 공주〉와 이솝우화의 “평 터진 개구리”의 선행 지식이 필요하다. 새와 공주가 노래하는 장면은 〈잠자는 숲속의 공주〉의 패러디된 장면이고 이솝우화의 “평 터진 개구리” 내용에서 개구리가 소를 따라하다가 결국에는 터져서 죽는 이야기의 사전 지식이 있어야 위의 내용을 이해 할 수 있다. 그러므로 교양과 교육을 기반으로 한 기지로 구분 할 수 있다.

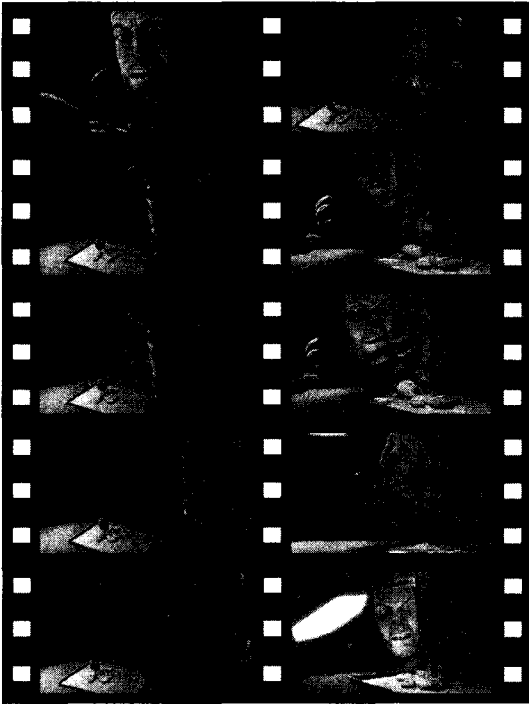
유머의 생산 방법으로는 패러디방법을 쓰고 있다. 디즈니의 ‘잠자는 숲속의 공주’를 모티브로 한 패러디 기법이다. 패러디는 앙리 베르그송(Henri Bergson)이 언급한 중복의 개념으로 원래의 작품의 진기함을 왜곡시킴으로써 새로운 작품을 창작하는 기법을 말한다. 원작 ‘잠자는 숲속의 공주’에서 새와 공주가 같이 노래하는 장면이 연출되는데 이를 왜곡시킴으로써 유머를 창출하고 있다.

디자인 요소에 따른 유머 발생 유형으로는 세 가지가 모두 같이 존재한다. 시각적, 상관적, 실제적 요소가 모두 내포되어 있다. 시각적 요소로는 새의 형태에서 오는 변형으로 유머성이 창출되고, 상관적 요소로는 새알이 놓인 위치가 새둥지에서 모닥불 위의 돌 위로, 놓인 공간의 위치가 달라집에 따라 내용이 형성된다. 또한 새알에서 프라이드로 기능성의 변화로 인해 유머가 창출되므로 실제적 요소로 구분될

수 있다.

수용자 반응으로는 완화이론으로 나눌 수 있다. 새와 공주가 음의 옥타브의 고조로 경쟁 하면서 긴장이 고조되고, 새의 몸이 터지면서 긴장이 해소됨으로서 수용자는 유머를 느끼게 된다.

## 2) 슈렉의 유머 사례2



<그림 2> 슈렉 사례2

기치	
패러디	
시각적 요소	과자와 인간의 크기에 대한 형태 대비에서 유머가 발생함
상관적 요소	과자의 위치가 고문대 위에 위치함으로써 부조화스러운 유머를 발생함.
실제적 요소	과자의 원래 기능의 변용으로 인한 유머성 창출
완화 이론	

<표 4> 슈렉 사례2 유머 분석표

위 내용은 파쿼드가 과자를 고문하는 장면이다.

유머의 내용별 유형으로 기지로 구분 할 수 있는데 고문대 위에 놓인 것이 과자라는 상황을 이해해야 하기 때문이다. 즉 기존의 상황을 이해할 수 있는 기본적인 지적 능력을 필요로 한다. 즉, 위 장면의 후반부에 파퀴드가 과자에 강한 조명을 비추는데, 이러한 행위는 영화나 TV드라마에서 고문을 할 때 쓰이는 방법으로 일반 수용자들은 인지하고 있기 때문에 유머 반응을 일으키므로 기지로 구분하였다.

유머 생산 방법으로는 편으로 구분 할 수 있는데, 과자를 의인화시킴으로서 다의성이 생성되기 때문이다.

디자인 요소에 따른 유머 발생 유형으로는 상관적 요소로 구분 된다. 과자가 놓인 공간이 고문대 위라는 설정으로 인해 내러티브가 발생되고 유머가 창출된다.

수용자 반응으로는 부조화와 완화이론, 모두를 충족시킨다. 과자가 고문대 위에 놓인 설정 자체가 부조화를 유발하여 유머를 생성한다. 파퀴드는 자신의 협박에 입을 열지 않자 결국에는 과자의 단추를 누르려한다. 과자는 단추를 누르려하는 고문을 못 버티고 파퀴드가 원하는 내용을 진술한다. 단추를 누르는 과정에서 긴장이 유발되면서 수용자는 이때 어떤 사건이 일어나지 않을까 기대 하게 된다. 그러나 아무런 일도 일어나지 않아 오히려 긴장이 해소되면서 웃음이 생성된다.



<그림 3> 슈렉 사례3

### 3) 슈렉의 유머 사례3

해 학	
편	
시각적 요소	개구리와 뱀의 형태변화에 의한 유머창출.
상관적 요소	개구리와 뱀이 풍선으로 변화되어 땅에서 하늘로 위치가 변화됨으로 인해 유머가 창출됨
실제적 요소	개구리와 뱀이 풍선으로 기능성이 변화됨으로 인해 유머가 창출됨
부조화, 완화 이론	

<표 5> 슈렉 사례3 유머 분석표

슈렉과 공주가 친해지면서 서로에게 잘 보이기 위해 선물을 하는 장면이다.

유머의 내용별 유형으로는 해학으로 볼 수 있다. 해학은 유머의 유형중 가장 익살스러우면서도 인간적인 공감을 유발하는 내용을 포함한다. 공주를 너무나 사랑한 풍선 만드는 소재를 가리지 않고, 개구리나 뱀을 잡아 바람을 넣어서 풍선을 만드는 행위 자체가 순박하고 익살스럽다. .

유머의 생산 방법으로는 편으로 구분된다. 개구리와 뱀이 동물에서 풍선으로 다의적 의미로 작용됨으로서 유머가 자극되기 때문에 편의 유형으로 볼 수 있다.

디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로는 실제적 요소로 볼 수 있다. 개구리와 뱀을 풍선의 기능을 작동되게 함으로써 유머반응을 유발하기 때문에 실제적 요소로 구분할 수 있다.

수용자 반응으로는 부조화, 완화이론으로 구분할 수 있는데, 개구리와 뱀을 풍선이라는 매체로 변화하는 것 자체가 부조화의 유머라 할 수 있다. 또한 슈렉이 개구리를 잡을 때의 긴장이 바람을 넣어서 풍선을 만들어 날리는 모습으로 그 긴장이 즐거움으로 완화되었기 때문에 완화 이론과도 부합한다.

4) 슈렉의 유머사례4



<그림 4> 슈렉 사례4

풍 자	
패러독스	
시각적 요소	공포대상으로서의 용의 입술에 빨간 립스틱을 칠한 모습을 유머를 유발한 색채와 형태의 시각적 요소로 볼 수 있음
상관적 요소	용이 결혼식 부케 던지는 곳에 나타나게 하여, 위치에 의한 설정으로 유머성을 창출하였음
실제적 요소	용을 사랑 받고 싶어 하는 여성으로의 기능 변화로 유머가 창출됨
부조화, 완화 이론	

<표 6> 슈렉 사례4 유머 분석표

슈렉과 피오나 공주가 결혼식을 끝내고 부케를 여성화객들에게 던진다. 백설 공주와 신데렐라가 서로 때리고 싸우면서 부케를 잡으려한다. 이때 갑자기 거대한 용이 부케를 잡으면서 동키와 결혼을 할 것이라는 부조화한 내러티브를 형성시킨다.

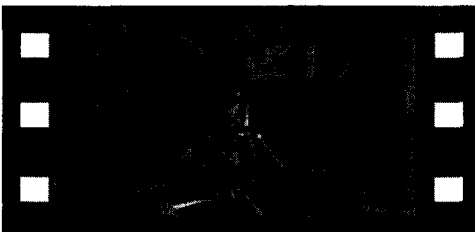
유머의 내용별 유형으로는 풍자로 해석 가능하다. 풍자는 항상 현실에 대한 부정적, 비판적 태도에서 성립하는 것으로, 해학과 같이 한 단계 높은 위치에서 대상과 대립하며, 야유와 조소로서 공격, 폭로하는 한편, 나아가서 대상의 부정성의 개혁이라는 교훈적 의미까지 곁들인다. 부케를 잡으려는 두 여자들의 욕심에서 비롯된 싸움은 대상의 부정성의 개혁으로 보여 진다. 이때 교훈적인 의미 또한 내포하고 있다.

유머의 생산 방법으로는 패러독스로 구분할 수 있는데 패러독스는 기대에 역행하는 주장으로 공통된 견해와 상반되기 때문에 ‘예기치 못한 것’으로 풍자와 냉소(cynicism)를 나타내는 표현이다. 부케를 차지하려고 서로 밀치고 때리는 과격한 행동으로까지 싸웠으나 기대치 못한 용이 나타나 부케를 차지함으로써 반전을 야기하게 한다.

유머가 발생하는 시점은 용이 부케를 차지함으로써 수용자들이 웃음을 짓는데, 용이 지나는 내용의 변화 때문에 유머가 발생한다. 무서운 용이 자신보다 열배나 작은 어울리지 않은 당나귀 동키와 결혼하기 위한 행위의 상징으로 부케를 잡는다. 기존에는 공포의 대상으로서의 용이 부케를 취함으로써 사랑받고 싶어 하는 여자로 내용이 변화 된다. 시간적으로 형태의 대비에서 오는 유머로 구분하기 쉽지만 내용의 변화에서 오는 의미작용을 실제적 요소로 구분한다.

수용자 반응으로 부조화, 원화이론으로 구분할 수 있다. 예상치 못한 기대의 어긋남으로 유머가 발생한다. 부케를 잡으려고 치열하게 싸우는 두 여인을 보면 수용자들은 둘 중 누군가가 잡을 것이란 기대를 하게 된다. 그러나 거대한 용이 가볍게 두 여자를 재치고 부케를 잡는 것은 수용자의 예측된 기대에서 벗어난다. 그리고 용이 부케를 잡는 자체가 부조화로 구분할 수 있다.

### 5) 슈렉의 유머사례5



<그림 5> 슈렉 사례5

기 지	
패러독스	
시각적 요소	불에 탄듯한 기사의 형태가 유머러스함
상관적 요소	벽 앞에서 불에 탈 때의 위치와 죽은 다음의 위치변화로 유머를 자아내게 하는 원인을 제공함
실제적 요소	기사에서 해골로 의미가 변화함
우월성 이론	

〈표 7〉 슈렉 사례5 유머 분석표

피오나 공주를 구하기 위해 뛰어든 다른 기사들이 용의 불 공격에 의해 죽은 모습을 유머러스하게 표현한 장면이다.

유머의 내용별 유형으로 기지에 속하는데 벽에 그을은 보면 불에 탈 때의 형상 그대로의 기사 모습을 예견 할 수 있다. 즉 용이 내뿜은 불에 의해서 죽었다는 것을 알 수 있는데, 기지는 자연발생적인 유머가 아닌 반드시 의도가 되어야 한다는 면에서 기사의 사인이 코믹하게 의도됨으로써 웃음을 짓게 한다. 기사가 불에 타 죽은 내용은 무서울 수 있으나 이를 코믹하게 표현된 시각적 효과로 인해 무섭지 않고 유머러스하게 표현하였다.

유머 생산 방법으로 패러독스 기법으로 구분할 수 있다. 삶과 죽음의 역설을 통하여 유머를 창출하고 있다.

디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로 시각적 요소는 불에 탄듯한 기사의 사실적 모습이고, 상관적 요소는 벽 앞에서 불에 탈 때의 위치와 죽은 다음의 위치변화로 유머를 자아내게 하는 원인을 제공하고 있다. 그리고 실제적 요소는 기사에서 해골로의 급격한 의미 변화가 유머러스한 효과를 내고 있다.

한편 수용자 반응으로는 우월성 이론으로 구분할 수 있는데, 자기 자신이 타죽지 않음으로서, 즉 그 상황에 직접 포함되지 않았다는 안도감의 웃음을 발생하게 하기 때문이다.

## VI. 결론 및 연구의 한계

본 연구에서는 유머일반에 대한 선행연구에 의한 이론적 고찰을 기반으로 유머



분석표를 제작하였고 유머 분석표를 기반으로 Dreamworks PDI사에서 제작한 <슈렉>에서 유머 일반 유형에 대해서 분류 했다.

유머분석표는 내용별 유형으로 해학, 기지, 풍자로 구분하였고 유머의 생산방법으로 편, 패러디, 패러독스로 나누었다. 디자인 요소에 따른 유머 발생유형으로 시각적 요소, 상관적 요소, 실제적 요소로 분류했고 심리학적 측면으로 수용자 반응을 인지적 측면, 의욕적 측면, 정서적 측면을 근거로 한 부조화 이론, 우월성 이론, 완화 이론으로 구분하여 <슈렉>의 유머 효과가 두드러진 장면을 추출하여 분류하였다.

3D애니메이션에서 배경 및 캐릭터의 설정은 내러티브를 위한 가장 핵심요소라고 할 수 있는데, <슈렉>의 경우는 배경 및 캐릭터 설정 뿐만 아니라 각 장면마다 다양한 유머 유형을 보여주는 ‘재미’라는 문화 산업 성공의 핵심을 충족하고 있다.

한편, <슈렉>에 나타난 대표적인 유머효과의 유형을 분석하면서 다음과 같은 연구의 한계를 피할 수 없었다. 첫째, 유머의 내용별 유형이나 생산 방법, 그리고 유머 반응의 구분 영역간에 상호간에 명백하게 배타적인 것은 아니다. 즉, 장면을 분석하면서 같은 장면에서 위의 각항목별로 중복되는 부분이 많이 있었다. 예를 들면 기지를 기반으로 한 풍자로 해석 가능한 부분은 기지와 풍자 모두 각 각의 항목별로 포함을 시켰다. 둘째, 시간의 정확한 흐름에 따른 차이와 과 청각적인 부분의 정교한 연구는 본 연구에서는 배제하였기 때문에 유머 효과 연구에서의 제한점을 부정할 수 없다. 셋째, 유머 자체의 복잡 미묘함을 정확한 유형 구분을 통하여 규명하고자 하였지만, 복합적인 이론을 근거로 유머 유형 구분표를 활용하였으나, 자의적 해석을 완전히 배제 할 수는 없었다.

앞에서와 같은 연구의 제한점에도 불구하고, 본 연구가 애니메이션에서의 효과적인 유머 생산과 분석을 위한 연구의 이론적 배경의 하나가 되기를 바라며, 향후 애니메이션을 비롯한 고부가가치 문화콘텐츠산업에서의 유머에 관한 보다 체계적이고 실증적인 연구를 기대한다.

## ■ 참고문헌

김성태, 「비공격적인 유머의 문제」, 한국심리학회지, 제1권 제4호, 1970.

- 김지원, 『해학과 풍자의 문학(김지원 평론집)』, 도서출판 문자, 1983.
- 김재영, 『애니메이션은 산업이다』, 대원씨아이, 2002.
- 김민성, 「유머(Humor)의 개념을 매개로한 건축생산」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- 김주희, 「시사적 유희를 위한 일러스트레이션」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- 김종길, 「패러독스의 도전과 패러독스 정치의 가능성」, 한국사회학회, 2001.
- 다마라 사부로, 임승원 역. 『패러독스의 세계』, 전파과학사, 1995.
- 박영원, 「시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원박사학위논문, 2001.
- 손대현, 『재미론』, 형설출판사, 1998.
- 윤순식, 『아이러니』, KSI한국학술정보(주), 2004.
- 홍정일, 「Humor의 표현연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1991.
- 황지영, 「광고 패러독스 문체의 의미작용 방식」, 광고학연구 제 11권 3호, 한국광고학회논문집, 2000.
- Tony Mayer, 「해학과 기지의 차이」, 국제 P. E. N. 한국 본부, 『동서 문학의 해학』(제37차 세계작가대회 회의록), 1970.

#### 역서 및 외국서적

- Brain Sterntal & C. Samuel Craig, Humor in Advertising, Journal of Marketing. 1973.
- Heller, Steven & Gail Anderson, 박영원 역, 『그래픽위트』, 도서출판 국제, 1990.
- Linda Hunchen, 김상구·윤여복 역, 『패러디 이론』, 서울대학교 출판부, 1992.
- Henri Bergson, 정연복 역, 『웃음』, 세계사, 1992.
- Muecke, D.C., 문상득 역, 『아이러니』, 서울대학교 출판부, 1980.
- Pollard, Arthur, 송낙헌 역, 『풍자』, 서울대학교 출판부, 1978.
- Wucius Wong, 최길렬 역, 『디자인과 형태론』, 도서출판 국제, 1994.
- Darron Dean, A Slipware Dish by Samuel Malkin: an Analysis of Vernacular Design, Journal of Design History, Vol. 7, No. 3, 1994.
- Immanuel Kant, Critique of Pure Reason, trans. Smith, Norman Kemp, New York: st. Martin's, Warburton, Terrence L. 1965.

Thomas Hobbes, *Leviathan*, New York: Collier, 1962.

The World Book Encyclopedia, U. S. A.: Field Enterprises Educational Cooperation, 1970.

Webster's Third New Internatinal Dictionary, USA Merrian-Webster Inc, 1984.

인터넷 사이트

[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

## ■ Abstract

### Categorization of Humor types in Animations

Entertainment Industry is a high value-added business and its market includes the whole world. With high-tech industry, it is said that entertainment industry strengthen country's competitiveness, and the Korean government is trying to find a way to develop the animation industry.

Some domestic feature animations were made, but they failed to get sufficient audiences. Meanwhile, *Shrek 2*, made by PDI, has earned about 92,000,000,000\$ through just theatrical revenue. The reason is that domestic animations are not exciting. Contents should have amusement in it.

The humor is the most important thing to make fun. So this thesis suggest <Humor Types Analysis Checklist> to analyse Humor Types in animations. It is based on several theories about Humor.

The types of humor defined by the previous studies are summarized into ① humor, ② wit, ③ satire and ④ irony.

I categorize the productive methods of visual humor into ① visual pun, ② visual parody and ③ visual paradox adopting Henri Bergson's theory of the production methods of humor. And I comment on humorous scenes of *Shrek* in points of design

**78** 애니메이션에서의 유머 유형구분에 관한 연구

basic elements, such as ① visual elements, ② relational elements and ③ practical elements. And I classify humor responses into the incongruity theory, the superiority theory, and relief theory.

Therefore this study suggest a reasoned method to categorize the humor types effectively for producing or analyzing various types of humor effects in animation fields.

key words : Humor, Humor types, Animation, Shrek