

픽사 단편 애니메이션에서 나타나는 유머요인 분석 : 앙리 베르그송의 희극론을 중심으로

김윤정

목 차

- I. 서론
 - II. 본론
 - III. 앙리 베르그송의 희극론을 중심으로 작품분석
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

초 록

2000년대에 들어 국내의 애니메이션 산업에 대한 높은 기대와 제작 활성화로 인해 기술 및 표현법에 있어서 큰 성과를 거두고 있지만, 재미가 없다는 이유로 국내 장·단편 애니메이션은 외국의 애니메이션에 비해 열세를 벗어나지 못하고 있다. 비교적 짧은 기간과 비용을 들여 단편 애니메이션을 제작하는 것은 학생들처럼 소규모로 애니메이션 제작에 임하는 사람의 입장에서는 그 접근이 훨씬 쉽다. 또한 픽사 애니메이션 스튜디오의 예처럼, 단편 애니메이션 제작을 선행하여 아이디어와 기술적인 부분을 발전시켜 성공적인 장편 애니메이션으로의 발판을 마련할 수 있다.

본 연구에서는 단편 애니메이션을 재미있고 웃음을 유발할 수 있게 하는 요소를 앙리 베르그송의 형태, 움직임, 상황과 언어, 그리고 성격에 의한 희극성에 근거하여 픽사 단편 애니메이션을 중심으로 살펴보았다. 그 결과, 무엇보다 큰 특징으로 드러난 것은 상황을 통하여 희극성을 최대로 끌어올린 예가 모든 경우에 해당되었다는 점이다. 캐릭터의 내면적인 요소를 드러낼 수 있는 형태에 의한 희극성은 캐릭터를 디자인 할 때부터 유념해두어야 하는 사항으로 드러났다. 언어로 인한 희극성은 짧은 시간에 벌어지는 사건이므로 대사를 대신하여 행동이나 움직임을 통해서 유머러스하게 펼쳐지고 있다. 성격에 의한 유머는 캐릭터의 성격이 명확해야 사건을 진행시킬 수 있으므로 캐릭터의 성격을 제작에 들어가기에 앞서 결정해두어야 한다. 살펴본 단편 애니메이션을 총체적으로 분석해 본 결과, 재미와 웃음을 많이 유발하는 애니메이션일수록 다양한 유머유형을 복합적으로 사용하고 있음을 확인할 수 있었다.

국내에서 단편 애니메이션을 기획·제작함에 있어서 상업적·예술적으로 성공을 거둔 픽사의 단편 애니메이션 작품들을 통해 유머와 재미라는 요소에 대한 충분한 선행분석과 적절한 적용이 이루어진다면 국내 뿐 아니라 해외 관객들에게 엔터테인먼트적인 역할을 제대로 수행할 수 있게 된다.

주제어 : 단편 애니메이션, 유머, 희극성

1. 서론

1. 연구목적

미국의 미디어 컨설턴트인 마이클 울프는 미래 산업의 주류는 자동차나 철강 산업이 아니라 영화나 방송 같은 엔터테인먼트 산업이 주도할 것이므로 오락적인 요소가 기업 경영의 중요한 변수로 등장할 것이라고 주장했다. 울프는 현대인은 일과 저축보다는 여가와 오락에 더욱 관심을 가지게 될 것이고 이러한 경향은 더욱 심화될 것이라고 하였다.¹⁾ 현대인은 스트레스가 많은 상황에서 살고 있다고 할 수 있다. 스트레스를 해소하기 위해 찾게 되는 문화·엔터테인먼트 산업이 점차 우리사회에 자리 잡는 것이 그러한 이유에서이다. 라캉은 유머는 국경을 넘어 보다 넓은 독자층을 겨냥할 수 있는 수단이라고 하였다. 3D 애니메이션인 <파이널 판타지(Final Fantasy)>는 사람 캐릭터를 비롯하여 배경까지 사실주의적인 영상과 난해한 내용으로 제작되어 기술력에 있어서는 관객들을 놀라게 했을지 몰라도 유머가 없는 애니메이션으로 흥행에서 좋은 결과를 내기는 어려웠다. <토이스토리(Toy Story)>이후로 미국의 극장용 애니메이션은 나오는 것마다 대 성공²⁾을 거두고 있다. 그 이유로는 이들 애니메이션에는 공통적으로 '재미'와 '웃음'이라는 요인이 존재하고 있기 때문이다.

디즈니를 중심으로 한 노동집약적인 2D 셀 애니메이션에서 벗어나 1990년대 후반부터 픽사 애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studios)는 디지털 애니메이션 산업의 물꼬를 트게 된다. 2D 애니메이션은 실사 영화와 달리 한 장씩 손으로 셀을 그려서 움직이는 영상으로 만드는 과정이므로 노동 집약적인 작업이지만, 3D 애니메이션 또한 입체로 제작하여 움직임에 사용하기 위해서는 긴 기간의 작업시간과 많은 노동력을 요하는 것이 사실이다. <토이 스토리(Toy Story)>로 우리에게 잘 알려졌던 픽사 애니메이션 스튜디오의 존 라스터(John Lasseter)감독은 여러 단편 애니메이션 제작³⁾을 통해 실험을 거친 후에, 검증된 기술적인 개발이나 콘텐츠 개발을 장편 애니메이션에 적용하였다. 따라서 애니메이션 분야 최초의 애니메이션⁴⁾이 단편으로 시작되었듯이, 장편 애니메이션을 제작하기에 앞서 다수의 단편 애니메이션 작업을 통해 아이디어를 도출하고 기술적인 면을 실험하여 후에 장편으로 발전시키는 경우를 많이 접할 수 있다. 학생들처럼 소규모로 애니메이션 제작에 임하는 사람의 입장에서는 간단하면서도 재미있는 단편 애니메이션 제작에 대한 연구가 필요하다 하겠다.

1) Michael, Wolf, 이기문 역, 1999, p.21 참조.

2) <슈렉 2>는 2010년 5월 15일 현재까지 나온 애니메이션 흥행성적 중 최고로 4억 4천만 달러를 벌어들였다.(예산은 1억 5천만 달러) <니모를 찾아서>는 그 뒤를 이어 3억 4천만 달러를 기록하고 있다.(예산은 9천 4백만 달러) www.boxofficemojo.com 출처.

3) 단편 애니메이션이란 독립 애니메이션과 같은 개념으로 이해되는 것이 일반적인데, 작품의 길이를 기준으로 하는 시간적인 개념으로 분류된 것이다. 한국영화진흥위원회의 지원 사업 공고에 의하면 상영시간 20분 미만인 애니메이션을 단편 애니메이션으로 20분 이상인 것을 중편, 장편 애니메이션은 70분 내외로 규정하고 있고, 미국의 영화예술아카데미(The Academy of Motion Picture Arts and Science)는 상영시간 30분 이내의 것을 '단편 영화'로 규정하고 있으며 이러한 기준은 특별한 사유가 있는 것은 아닌 것으로 사료된다. 따라서 일반적으로는 상영시간 20분 이하 애니메이션 작품을 단편 애니메이션으로 보아도 무방하겠다. 안중혁, 2005, p.14.

4) 1908년 프랑스에서 에밀 콜(Emile Cohl)은 1분 18초의 스토리가 있는 <판타스마고리>(Fantasmagoric) 애니메이션을 만들어 대중에게 상영하였고, 1914년 미국에서는 윈저 맥케이(Winsor McCay)의 <공룡 거티>(Gertie the Dinosaur)가 극장 장편 영화의 초반에 삽입되는 정도로 짧은 단편 애니메이션으로서 사용되었다.

2. 연구방법 및 범위

광고·시각 커뮤니케이션 분야에서는 유머에 관한 연구는 상당히 많이 이루어져왔고 유머효과가 입증된 바 있다. 영상·애니메이션에 있어서 유머에 관한 연구는 장편 애니메이션을 위주로 이루어진 것이 있을 뿐, 단편 애니메이션에 관한 연구는 전무하다. 연구의 분석 모델로는 픽사 애니메이션 스튜디오의 순수 단편 애니메이션을 선택하였다.⁵⁾ 장편을 개봉할 때마다 따라 나오는 단편 애니메이션이 상업적·예술적으로 크게 주목을 받고 있으며⁶⁾, 성공적인 장편을 위한 실험작이라고도 할 수 있다. 또한 관객으로 하여금 큰 웃음을 유발하는 데에는 분석할 만한 가치가 있다고 판단하였다. 픽사 애니메이션 스튜디오에서 만든 단편 작품들을 통해 단편 애니메이션을 제작함에 있어 재미있고 웃음을 유발하는 요소들을 찾아보고, 사례분석을 통해 단편 애니메이션 기획 및 제작에 실제적으로 적용할 수 있도록 살펴보고자 한다. 본고는 우선 단편 애니메이션의 성공이 후에 장편 애니메이션으로 이어질 수 있는 가능성을 염두에 두고 하는 연구이므로 장편 애니메이션의 후속으로 제작 되어 나온 단편 애니메이션은 제외하기로 한다.

II. 본론

1. 재미, 유머의 정의 및 개념

Podilchak에 의하면 재미는 어떠한 활동으로부터 어떠한 결과나 보상을 전혀 고려하지 않고 그 활동 자체에만 몰두하여 얻는 적극적인 감정 상태이며 이것이 감정상 흥분을 야기시키는 것이라고 한다.⁷⁾ 영어의 fun은 사전적으로 즐거움이나 웃음을 유발하는 말이나 행동, 또는 분위기로 정의된다.⁸⁾ 재미는 웃음을 유발한다. 웃음은 편안한 심리상태, 욕구가 충족된 상태에서 나오는 즐겁고 기쁜 감정의 표출이고 웃음은 유머의 뿌리이면서 유머의 열매다.⁹⁾ 웹스터 사전에서는 유머의 사전적 정의를 1) 우연한 사건, 행동, 상황 혹은 아이디어의 표현에 이어서 나타나는 특질로서 웃음이나 부조화 또는 어색함을 유발하는 것, 2)상황, 우연한 사건 혹은 부조화적인 요소를 발견하고 평가하는 정신적인 능력, 3)우습게 또는 즐겁게 하려는 것으로 보고 있다.¹⁰⁾

하즐릿(William Hazlitt)은 ‘웃기는 것의 본질은 상호 부조화에서 생성되고 한 가지 생각이 다른 생각으로부터 차단될 때 발생된다. 한 감정과 다른 감정과의 부딪침이다.’라고 했다.¹¹⁾ 프로이트는 유

5) 픽사 애니메이션 스튜디오의 대표이자 컴퓨터 과학자인 에드 캣물(Edward Earl Catmull)은 픽사 애니메이션 스튜디오에 있어 단편 애니메이션은 ‘순수한 예술의 형태(pure art form)’로써 중요하다고 밝히고 있다. 본 논문에서는 피쳐 필름(feature film), 즉 장편 애니메이션으로 제작되었다가 그 캐릭터 그대로 단편으로 제작된 예는 제외하였다.

6) 픽사 애니메이션 스튜디오는 1988년 <틴 토이>(Tin Toy)를 시작으로 1998년 <게리의 게임>(Geri's Game), <새들을 위하여>(For the Birds)로 최우수 단편 애니메이션 오스카 상을 수상했다.

7) Podilchak, W., 1991, pp.133-148, 강정원, 2003, 6, p.224 참고.

8) Merrian-Webster Online Directory. 검색일 2010년 5월 10일. 자료출처 www.m-w.com

9) 한얼유머 동호회, 2000, p.13.

10) Merrian-Webster Online Directory. 검색일 2010년 5월 10일. 자료출처 www.m-w.com

머를 '긴장'과 '긴장의 해소'에 중점을 두어 논하였다.¹²⁾ 스펜서에 의하면 '웃음은 갑자기 허탈감에 부딪히게 되는 노력의 징표이다'라고 하였다.¹³⁾ 예기치 않던 아무것도 아닌 것이 상황이 변하여 즐거움을 유발할 때 일어나는 각성(arousal)하는 상황이 되는 것이 유머 성립의 요인이 되는데, 대단한 것을 기대했다가 아무것도 아닌 것으로 전락하게 될 때 웃음을 유발하게 된다.¹⁴⁾

2. 선행 연구 검토

애니메이션에서 나타나는 재미에 대하여 만화영화가 어린이들에게 긴장감을 주는 흥미진진한 내용이고 유머가 있어야 하며, 시각적으로 좋은 이미지를 제공해주어야 한다는 점을 어린이들이 중요하게 생각하는 것으로 나타났다.(snock & Bouwman, 1992; Valenburg & Janseen, 1999:6 재인용)¹⁵⁾ 만화영화의 재미요인은 매력적인 캐릭터와 어린이를 중심에 두는 인물관계와 서사체를 설정하는 점, 이해하기 쉽고 단순한 플롯, 화려한 액션장면 등으로 나눌 수 있다. 일본의 텔레비전 만화영화 <포켓몬스터>에서는 다양한 액션, 과감한 정지영상의 사용, 음향효과, 그리고 화려한 화면을 이용한 상황설정이 만화 영화에 있어 재미를 유발하는 시각적인 요소나 청각적인 요소로 작용한다.(박동숙, 전경란, 2000) 안성혜(2009)는 문화콘텐츠에서 스토리텔링 안에서의 재미요소를 소재의 독특함, 상세한 캐릭터 설정, 배경 및 세계관의 차용, 플롯의 중요성과 인상깊은 화면연출로 보았다. 장편 애니메이션에서 유머에 관하여는 <슈렉>에 표현된 분위기나 이미지, 그리고 행동의 반전과 같은 반전의 구조와 유형에 관한 연구가 있다.(김철중, 2005) 또한 장편 애니메이션에 관하여 기호학적으로 캐릭터를 분석하거나(임운주, 2009), 시나리오 또는 스토리에 관련된 연구(박기수, 2006; 안영순, 2001), 세부적으로는 캐릭터 디자인이나 애니메이션(박민주, 2007), 미장센에 관한 연구(이태구 외, 2008), 한국 애니메이션의 경우 캐릭터의 형상이나 움직임, 혹은 언어적 희극성에 집중되어 있다는 것이 밝혀진 애니메이션 희극성에 관한 연구(조미라, 2007), 장편 애니메이션 제작 활성화 및 발전 방안을 위한 대안 연구(최민규, 2008)는 이루어졌으나, 장편을 만들기 위해 거치게 되거나 짧은 제작기간과 적은 노동력으로 제작할 수 있는 단편 애니메이션을 어떻게 하면 재미있게 잘 만들 수 있는가하는 연구는 거의 찾아보기 힘들다.

3. 앙리 베르그송의 희극론에 따른 웃음을 유발하는 요소

1) 앙리 베르그송(Henri Bergson)의 희극성에 관한 기본적인 관점

앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859-1941)은 희극성에 대하여 세가지 관점으로 언급하고 있다.

첫째, 인간적인(humain) 것의 테두리 밖에서는 희극성이 존재하지 않는다는 것이다.¹⁶⁾ 어떤 동물

11) Paulos, John Allen, 박영훈 역, 2003, p.14.

12) 박영원, 1996, 5, p.39에서 재인용.

13) Henri, Bergson, 정연복 역, 2008, p.76.

14) 박영원, 2001, p.9.

15) 강정원, 앞의 책, p.225에서 재인용.

16) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.13.

이나 사물이 우리를 웃게 만드는 것은 인간과의 유사성, 즉 그 동물이나 사물로부터 인간적인 태도나 표현을 발견하기 때문이다.

둘째는 무감동(insensibilité)¹⁷⁾의 상황이다. 무도회장에서 춤을 추는 도중 음악을 제거하면 장중한 분위기에서 갑자기 우스꽝스러운 분위기로 바뀌는 것을 볼 수 있다. 들리는 모든 것과 벌어지고 있는 모든 일들로부터 무관심하게 떨어져서 관찰하는 것과 유사한 상태일 때 희극성이 효과를 발휘한다.

셋째, 희극성은 순수한 지성에 호소하며 이 지성은 다른 사람들의 지성과 접촉을 유지해야만 한다.¹⁸⁾ 기차나 버스로 여행할 때 다른 여행객들이 이야기를 주고받는 경우를 종종 접하게 되는데, 이들이 크게 마음껏 웃고 떠드는 것은 그 이야기가 그들에게는 우스운 것이므로 그러한 반응이 나오는 것이다. 웃음은 다른 사람들과의 합의와 같은 일종의 공범 의식 같은 것을 가지고 있는 것이므로 자신이 그 그룹 안에 있는 사람들과 지적인 접촉을 하지 않으면 희극성을 느낄 수 없는 것이다.

웃음에 대해 이해하기 위해서는 사회의 관습이나 관념과 밀접한 관련이 있다는 점으로부터 시작하여야 한다.¹⁹⁾

2) 앙리 베르그송의 희극성의 유형

(1) 형태의 희극성

캐리커처를 그리는 사람은 아무리 우아하고 아름답게 생긴 사람이라 할지라도 얼굴에서 드러나는 주름이나 찡그린 표정과 같은 얼굴의 미묘한 움직임이나 특징들을 확대하여 잡아낸다. 이러한 과장된 변형(deformation)이 희극적이 되기 위해서는 그 희극성이 목적으로 보여서는 안 되며 내면의 뒤틀림이 우리에게 선명하게 보이도록 하는 수단으로서 사용되어야 한다.

(2) 움직임의 희극성

신체의 태도나 몸짓, 움직임들은 우리에게 기계적인 것임을 연상시키는 정도에 정비례해서 우스꽝스러운 것이다.²⁰⁾ 살아있는 신체가 기계장치의 이미지와 완전하게 서로에게 융화되어 있을수록 희극적 효과는 더욱 살아난다. 또는 그 반대로 기계적인 것이 신체의 움직임을 표현하고 있을 때에도 마찬가지이다.

(3) 상황의 희극성과 말의 희극성

보통 행동과 사건들이 놀이 도구나 기계와 같이 기계적인 반복, 역전, 그리고 일련의 사건들이 중복될 때 웃음을 유발시킨다. 앙리 베르그송은 놀이기계의 기계적인 움직임을 통해 다음과 같이 설명한다.

ㄱ, 상황의 희극성

① 반복(디아블로)²¹⁾- 베르그송은 상자를 열면 튀어나오는 장난감 인형을 예로 들며, 뚜껑을 더

17) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.13.

18) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.14.

19) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.16 참조.

20) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.32.

낮게 누를수록 안의 장난감 인형은 더 높이 튀어 오르는 특성을 설명한다. 팽팽해졌다가 느슨해지는 용수철의 일정한 리듬을 따라 튀어나오기를 반복하는 동안 웃음이 유발된다.

② 역전(꼭두각시 놀이)²²⁾- 인형극에서 등장 인물이 스스로 생명의 본질적인 면은 갖고 있으면서도, 다른 각도에서 보면 그를 가지고 노는 다른 사람의 손 안에서 좌지우지 되는 한낱 장난감에 불과한 것을 발견할 수 있다. 어떤 실재적이고 진지한 장면에서도 이러한 역전을 환기시키면 사건을 유머러스하게 반전시킬 수 있다.

③ 중복(눈덩이)²³⁾- 작고 사소한 원인이 눈덩이를 굴릴 때처럼 점차 그 결과가 확대되어 일련의 무관한 독자적인 사건이 어느 순간에 이르러서는 서로 맞아 들어가게 되면서 희극성을 발휘하게 되는 효과이다.

ㄴ. 말의 희극성

일반적으로 문장이나 말은 그 말을 한 사람에 대해서도 웃을 수 있지만, 독자적인 희극적 효력을 지니고 있다. 의도하지 않은 말이나 행위를 무의식중에 하게 되는 것은 희극성의 중요한 원천의 하나이다. 상황의 희극성을 구성하는 요소들인 반복, 역전, 그리고 중복은 언어의 희극성을 만들어내는 데에서도 찾아볼 수 있다. 용수철처럼 계속해서 다시 튀어오르려는 언어의 작용과 같은 반복, 문구의 순서가 뒤바뀌었는데도 여전히 하나의 뜻을 지니고 있는 역전, 그리고 완전히 아무 연관 없는 두 개의 사고 체계를 표현하고 있는 경우 중복을 통한 언어의 희극성이 나타난다.

(4) 성격의 희극성

우스꽝스러운 것은 사회에서 어떤 유별난 부적응 상태를 표현하는 것이다.²⁴⁾ 다른 사람들의 가벼운 결점이 우리를 웃게 만드는 한 요인이다. 그러나 우리는 다른 사람들의 결점에 대해서만 웃는 것이 아니라 그들의 장점을 보고서도 웃는 것이 사실이다. 어떤 정직한 사람이 희극적인 것은 그 사람의 정직 때문이 아니라 그가 정직을 드러내는 어떤 유별난 형태로 인함이다. 이것은 사회로부터 고립되어 있는 상태와 같이 비사회적인 특성 때문에 우리는 웃게 되는 것이다. 따라서 사회의 풍습이나 관념, 편견은 희극성과 상관관계가 있다.

III. 앙리 베르그송의 희극론을 중심으로 작품분석

1. 형태에 의한 유머

캐릭터가 남과 다른 특별한 성격, 특성은 그 인물의 내면적인 성향이 외모나 행동 양식으로 드러난다. 일반적으로 사람이 어떤 형태를 대하게 될 때는 내부의 특징이나 색채, 명암, 질감 등과 같은

21) 뚜껑을 열면 용수철에 달린 채 눌러져 있던 피상한 형태의 인형이 불쑥 튀어나오는 장난감. Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.64.

22) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.71.

23) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.72.

24) Henri, Bergson, 정연복 역, 앞의 책, p.111.

세부 사항보다는 윤곽의 모양과 같은 특성을 먼저 보게 된다. 애니메이션 제작을 위해 캐릭터를 디자인 할 때 중요한 점은 관객들이 캐릭터를 쉽게 읽고 이해할 수 있어야 한다.²⁵⁾ 외계인이 지구인을 유괴하기 위한 트레이닝을 다룬 <리프트드(Lifted)>에서 학생 외계인은 행동과 표정 연기에서도 명석하지 못하고 다혈질적인 가벼운 행동을 한다. 그런 이유로 인해 캐릭터의 형태는 그 내면의 뒤틀림을 반영하여 진중함의 무게가 느껴지지 않도록 몸체는 사등신의 전반적으로 긴 형태이고 눈은 반쯤 감겨 있다. 출썩대는 내면과 유사한 외형의 생김으로 우스꽝스러움이 발생한다.

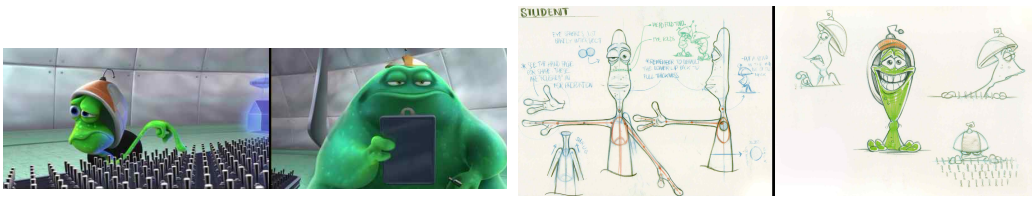


그림 1. <리프트드>

출처: 픽사 단편 애니메이션, 2007과 Amidi, Amid, 2009. p.128-129

인생의 오르막 내리막을 다룬 <바운딩(Boundin')>에서는 핑크빛 살이 드러난 채 벌거벗겨진 주인공 양(lamb)이 등장한다. 얼굴의 대부분을 차지하는 겁 많아 보이는 큰 눈에 배만 볼록하며 전반적인 몸체는 빈약하게 디자인 되었다. 이처럼 기형적인 신체는 캐릭터의 자신감 없고 불안한 심리를 반영하여 유머러스하게 표현된다. 그러나 작품의 후반부에 가서 자신감을 되찾은 양의 모습은 다시 자란 털로 인해 이전의 기형적으로 가냘픈 형태에서 탈피하게 된다.

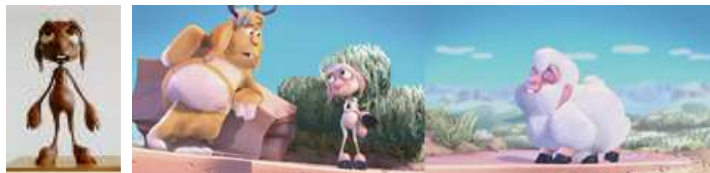


그림 2. <바운딩>

출처: Amidi, Amid, 2009. p.106과 픽사 단편 애니메이션, 2004.

2. 움직임에 의한 유머

<새들을 위하여(For The Birds)>는 전깃줄에 작고 영악한 새들이 멍청하고 순진해 보이는 큰 새를 놀리다 순식간에 전깃줄에서 튕겨져 하늘위로 솟았다 땅바닥으로 떨어진다. 이 마지막 씬에서 깃털이 전깃줄에서 튕겨질 때의 충격으로 벗겨져버린 작은 새들이 사람이 벌거벗어 부끄러워하는 것처럼 의인화된 몸짓으로 큰 웃음을 유발한다.

25) 박민주, 2007, 봄, p.277.



그림 3. <새들을 위하여>
출처: 픽사 단편 애니메이션, 2001.

픽사 단편 애니메이션 중 두 번째로 제작된 <룩소 주니어(Luxo JR.)>는 픽사의 트레이드마크인 램프를 소재로 하였다. 아들 램프가 고무공의 바람을 빠지게 하는 에너지 넘치는 어린이의 움직임이나 반응은 살아있는 신체가 아님에도 불구하고 아이 램프라는 것을 작품 안에서 읽을 수 있다. 아빠와 아들간의 의사소통이 언어가 아닌 몸짓으로만 이루어지며 유머러스하게 표현된다.



그림 4. <룩소 주니어>
출처: 픽사 단편 애니메이션, 1986.

3. 상황에 의한 유머와 언어에 의한 유머

1) 상황에 의한 유머

<리프티드>는 우주선에서 외계인 학생이 지구인 유괴를 위한 트레이닝을 하는 이야기로 수많은 콘솔들을 조정하며 실수하는 과정들로 이야기를 전개시킨다. 감독관이 지켜보는 와중에 외계인 학생은 자고 있는 지구인을 방에서부터 창문을 통해 빼내려고 콘솔의 버튼으로 조준을 하나 벽에 머리를 박게 하는 과정들이 반복이 된다. 이번에는 제대로 되려나 하는 기대감을 갖고 기다려보지만 매번 실패를 한다. 이러한 반복되는 상황을 통하여 희극성이 발휘된다. 우여곡절 끝에 지구인을 제대로 우주선에 끌고 오는 조정에 성공하려는 찰나, 오만함이 지나쳐 다시 놓쳐버리고 마는 아슬아슬한 부분이 반복되며 절정에 달한다. 이때 큰 반전 포인트가 형성되며 관객에게 큰 웃음을 유발한다. 지구인을 다시 방안으로 돌려놓고, 다시 운전대를 감독관으로부터 넘겨받은 외계인 학생은 떠나려는 순간, 땅으로 쳐 박히며 두 번째 반전 포인트를 만든다.

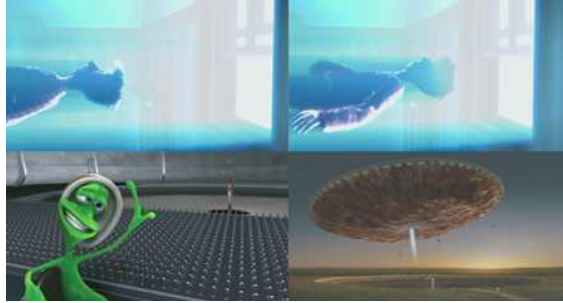


그림 5. <리프트>

출처: 픽사 단편 애니메이션, 2007.

<원 맨 밴드(One Man Band)>는 어린 소녀의 동전을 노리는 거리의 두 명의 음악가가 서로 대치하며 악기연주를 하여 소녀의 관심을 끌고자 한다. 한쪽의 트럼펫 연주가 끝나고 동전통에 동전을 넣으려는 소녀에게 뒤편에서 다른 음악가가 현악기로 현란한 연주를 한다. 그 뒤를 이어 지지않고 트럼펫 연주자는 곡예까지 하며 연주를 시작한다. 이에 질세라 현악기 연주자도 온갖 악기들을 꺼내 들어 접전을 펼친다.



그림 6. 연주자들의 반복되는 연주 상황으로 고조되어 가는 <원 맨 밴드>

출처: 픽사 단편 애니메이션, 2006.

결국 두 연주자들의 연주하는 데에 떠밀리다 소녀는 동전을 하수구에 빠뜨리게 된다. 그러자 갑자기 소녀는 순진한 얼굴에서 표독스러운 표정으로 바뀌며 현악기 연주자에게서 바이올린을 빼앗아 연주를 시작한다. 소녀는 알고보니 뛰어난 바이올린 연주자였던 것으로 상황은 역전된다.

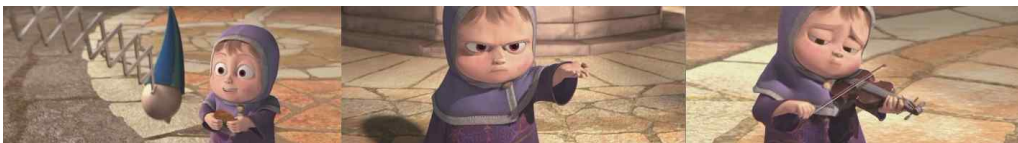


그림 7. <원 맨 밴드> 역전되는 상황

출처: 픽사 단편 애니메이션, 2006.

많은 동전을 벌어들인 소녀는 동전 한 잎을 두 음악가 앞에서 보여주다 분수대에 던져버린다. 이 애니메이션의 처음부터 등장한 동전은 일련의 아무 관련 없어 보이는 독자적인 사건들이 결론에 이르러서는 서로 맞아 들어가게 되면서 희극성을 발휘하게 된다. 심리학자 술스(Suls)는 서로 불일치한 예측과 결과가 새로운 규칙에 의해 서로 연관 되는 것으로 통합되는 것을 부조화-해소 이론 (Incongruity-Resolution Theory)라고 명명하며 비로소 완전한 웃음을 경험한다고 하였다.²⁶⁾



그림 8. <원 맨 밴드> 중복에 의한 유머
출처: 픽사 단편 애니메이션, 2006.

위와 같이 픽사 단편 애니메이션에서 보는 바와 같이, 픽사의 단편 작품은 5분 내외로 짧은 애니메이션이기 때문에, 발단/전개 부분에서는 직관적으로 배경을 이해할 수 있도록 제작이 되며, 절정을 지나면서 적어도 한 번 이상의 반전을 통해 웃음을 창출하고 있다. 표 1에는 각 단편 애니메이션별로 반전 포인트를 짚어보았다.

제목	반전의 내용
The Adventure of Andre and Wally B.	별을 속이는 주인공
Luxo JR.	아들램프가 화면 밖에서 더 큰 공을 가지고 옴
Red's Dream	꿈이라는 사실로 밝혀짐
Tin Toy	병정이 숨어들어간 곳에 다른 인형들도 다 숨어있음
Knick Knack	눈사람이 불에서 탈출하나 어항에 갇힘, 어항 안에서 불에 다시 갇힘
Geris's Game	지고 있던 체스 판을 돌림, 두 캐릭터가 게임을 하는 줄 알았는데, 혼자있음이 밝혀짐
For the Birds	큰 새를 괴롭히던 작은 새들이 당함
Boundin'	양털이 다시 깎임
One Man Band	소녀의 비난, 소녀의 훌륭한 연주로 동전을 벌어들임, 동전을 분수에 던짐
Lifted	우주선에 들여놓으려는 찰나 지구인 농침, 우주선 비행하다 땅으로 쳐 박힘

표 1. 픽사 단편 애니메이션의 반전 내용

2) 언어에 의한 유머

픽사 단편 애니메이션의 사례 중 단 1편인 <바운딩(Boundin')>만이 대사를 포함하고 있는데, 이 애니메이션 작품에서도 대사는 사건진행을 위하여 들어간 것일 뿐 유머에 직접 영향을 미치지 않는다. 단편 애니메이션은 일반적으로 대사보다는 캐릭터의 행동이나 움직임, 상황으로 사건을 이끌어 가므로 말에 의한 유머는 그리 많이 찾아볼 수 없다.

26) 김철중, 2005, p.27.

4. 성격에 의한 유머

사건을 끌고 가기 위해서는 캐릭터들의 성격이 정해져야 움직임의 줄 때에도 명확하게 할 수 있다. <새들을 위하여>에서는 크고 우매해 보이는 새가 등장한다. 작고 영악한 새들은 움직임과 지저귀는 빠르나 큰 새는 울음소리도 느릿느릿하며 순진해 보인다. 큰 새의 반갑다는 인사에 작은 새들은 행동을 흉내내며 웃음거리로 만든다. 큰 새는 사회 안에서 적응을 잘 못하는 인간처럼 묘사된다. 작은 새들이 거꾸로 매달린 큰 새의 발을 쪼아 떨어뜨리는 장면은 긴장감을 고조시키며 유머러스하게 연출된다.



그림 9. <새들을 위하여>
출처: 픽사 단편 애니메이션, 2001.

5. 분석결과

단편 애니메이션에 나타난 유머 유형의 특징으로는 첫째, 상영시간이 짧으므로 모든 애니메이션에 공통적으로 큰 웃음을 주는 반전(역전) 포인트를 포함하고 있다. 둘째, 언어 또는 대사로 인한 희극성은 거의 없으며 사운드 이펙트로 대신하고 있는 것을 살펴볼 수 있었다. 마지막으로 웃음유발이 크고 재미있는 애니메이션 작품일수록 베르그송의 유머유형들이 복합적이고 다양하게 사용되고 있음을 알 수 있다.

제목	유머의 유형
The Adventure of Andre and Wally B.	움직임
Luxo JR.	움직임, 역전
Red's Dream	움직임, 역전
Tin Toy	움직임, 역전
Knick Knack	움직임, 반복, 역전
Ger's Game	형태, 반복, 역전, 성격
For the Birds	형태, 움직임, 역전
Boundin'	형태, 움직임, 반복, 역전
One Man Band	형태, 반복, 중복, 역전
Lifted	형태, 움직임, 반복, 역전

표 2. 픽사 단편 애니메이션에 사용된 유머 유형

IV. 결론

2000년대에 들어 국내의 애니메이션 산업에 대한 높은 기대와 제작 활성화로 인해 기술 및 표현법에 있어서는 큰 성과를 거두고 있지만, 재미가 없다는 이유로 국내 장·단편 애니메이션은 외국의 애니메이션에 비해 열세를 벗어나지 못하고 있다. 비교적 짧은 기간과 비용을 들여 단편 애니메이션을 제작하는 것은 학생들처럼 소규모로 애니메이션 제작에 임하는 사람의 입장에서는 그 접근이 훨씬 쉽다. 또한 픽사 애니메이션 스튜디오의 예처럼, 단편 애니메이션 제작을 선행하여 아이디어와 기술적인 부분을 발전시켜 성공적인 장편 애니메이션으로의 발판을 마련할 수 있다.

본 연구에서는 단편 애니메이션을 재미있고 웃음을 유발할 수 있게 하는 요소를 형태, 움직임, 상황과 언어, 그리고 성격에 의한 유머를 베르그송의 희극성에 근거하여 픽사 단편 애니메이션을 중심으로 살펴보았다. 분석 결과, 무엇보다도 반복 또는 역전이라는 상황을 통하여 희극성을 최대로 끌어올린 예가 모든 경우에 해당되었다. 작은 사건이 확장되어 결말에서 큰 의미를 지니게 되는 중복의 상황은 복선을 깔기에 단편 애니메이션에서는 무리가 따른 것으로 사료된다. 다만 상영시간이 5분으로 가장 길었던 <윈 맨 밴드>의 경우에서만 첫 장면에서 작은 소품인 동전이 복선으로 깔려 있다고 하겠다. 캐릭터의 내면적인 요소를 드러낼 수 있는 형태에 의한 희극성은 캐릭터를 디자인 할 때부터 성격이 쉽게 읽힐 수 있도록 유념해두어야 하는 사항으로 드러났다. 언어로 인한 희극성은 짧은 시간에 벌어지는 사건이므로 대사를 대신하여 행동이나 움직임을 통해서 유머러스하게 펼쳐지고 있다. 성격에 의한 유머는 캐릭터의 성격이 명확해야 사건을 진행시킬 수 있으므로 <새들을 위하여>에서 나타난 순진한 새나 약삭빠른 작은 새의 성격을 제작에 들어가기에 앞서 결정해두는 것이 애니메이션 표현에 도움이 된다. 살펴본 단편 애니메이션을 총체적으로 분석해 본 결과, 재미와 웃음을 많이 유발하는 애니메이션일수록 다양한 유머유형을 복합적으로 사용하고 있음을 확인할 수 있었다.

국내에서 단편 애니메이션을 기획·제작함에 있어서 상업적·예술적으로 성공을 거둔 픽사의 단편 애니메이션 작품들을 통해 유머와 재미라는 요소에 대한 충분한 선행분석은 필수적이며 적절한 적용이 이루어진다면 국내 뿐 아니라 해외 관객들에게 문화·엔터테인먼트적인 역할을 제대로 수행할 수 있게 된다. 따라서 이 논문은 단편 애니메이션을 제작할 때 작품을 재미있게 만드는 요소를 살펴보는 데에 의의가 있다고 하겠다.

참고문헌

- 안종혁, 『가장 쉬운 단편애니메이션 Pre Production』, 건국대학교출판부, 2005.
- 한얼유머 동학회, 『유머학』, 미래문화사, 2000.
- 강정원, 「제품에서 Fun감성이 유발되는 요인의 분석방법에 관한 연구」, 『디자인학연구』, 통권 제 53호, Vol.16, No.3, (2003, 6), pp.221-230.
- 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제4권 제1호 (2006, 6), pp.29-41
- 박동숙, 전경란, 「<포켓몬스터>의 재미 요인 분석: 만화영화 텍스트를 중심으로」, 『한국언론학회』, 제44-3호 (2000, 여름), pp.153-189.

- 박민주, 「애니메이션 제작을 위한 캐릭터 디자인의 형적 접근방법에 관한 연구」, 『기초조형학연구』, 제7권 제3호(2007, 3), pp.273-283.
- 박영원, 「미술과 디자인사에 나타난 시각적 유머에 관한 연구」, 『디자인학연구』, 통권 제15호 Vol. 15 (1996, 5), pp.39-40.
- 안성혜, 허영, 「비주얼 스토리텔링의 재미요소 설계」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제9권 제12호 (2009, 12), pp.164-172.
- 안영순, 「애니메이션의 구출과 탈출의 플롯에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제5호 (2001, 11), pp.29-57.
- 이태구, 이화세, 「애니메이션 미장센 분석」, 『한국만화애니메이션연구』, 통권 제13권 (2008, 4), pp.153-162.
- 임운주, 「그레마스 기호학적 접근을 통한 애니메이션 캐릭터 분석: 장편 애니메이션 <슈렉>을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제9권 제5호 (2009, 5), pp.99-106.
- 조미라, 「애니메이션의 희극성 연구」, 『한국만화애니메이션연구』, 통권 제12권 (2007, 12), pp.103-119.
- 최민규, 「국내 장편 애니메이션의 제작활성화 및 발전을 위한 대안연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제13호 (2008, 4), pp.163-179.
- 김철중, “애니메이션 작품에 표현된 유머에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 석사학위논문(2005).
- 박영원, “시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문(2001).
- Amidi, Amid, *The art of Pixar short films*, Chronicle Books LLC, 2009.
- Furniss, Maureen, *Aft in Motion*, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울아카데미, 2001.
- Giannetti, Louis, *Understanding Movies*, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 1999.
- Bergson, Henri, 정연복 역, 『웃음-희극성의 의미에 관한 시론』, 세계사, 2008.
- Paulos, John, A., 박영훈 역, 『수학 그리고 유머』, 경문사, 2003.
- Wolf, Michael, 이기문 역, 『오락의 경제』, 리치북스, 1999.
- <리프트드> (Lifted, 2007).
- <원 맨 밴드> (One Man Band, 2006).
- <바운딩> (Boundin', 2004).
- <새들을 위하여> (For the Birds, 2001).
- <게리의 게임> (Ger's Game, 1998).
- <닉 낱> (Knick Knack, 1989).
- <틴 토이> (Tin Toy, 1988).
- <레드의 꿈> (Red's Dream, 1987).
- <룩소 주니어> (Luxo Jr., 1986).
- <안드레와 윌리 비의 모험> (The Adventures of André & Wally B., 1984)

ABSTRACT

Humor Elements Analysis of Pixar Short Films Based on Henri Bergson's Theory of the Comic

Yun-jung Kim

Although there has been a significant technological and representational achievements in domestic animation industry since the beginning of the 21th century due to the high expectation and boost in production, domestic long and short film animations have been less favored compared to foreign animations because they are less entertaining. For small scale productions including students, it is easier to create short film animations due to small budget and short time frame. In addition, as shown in Pixar animation studios case, production of short film animations can lead to success in production of long film animations from better ideas and technology improvements.

This research studies factors that contribute to entertainment and humor of short film animation by examining Pixar's short film animations based on Henri Bergson's comedy factors, which are shape, movement, situation and language, and personality. The most noticeable fact is that the humor by situation is found in all short films. Comedy aspect shown in the form of character's internal characteristic is something that has to be considered from the beginning of character design. Contribution of language is minor compared to movement or gesture, which are more often used to cause humor. Finally, character's personality has to be clear and decided beforehand in order to create comedy situations. After studying various short film animations, I found out that the more successfully humorous an animation is, the more it uses various combinations of the above mentioned comedy factors.

By fully analyzing and adopting commercially and artistically successful Pixar's short film animations as the benchmark, planning and production of domestic short film animations can perform entertainment role both domestically and globally.

Keyword : short animation, humor, comic

김윤정
한림대학교 언론정보학부 디지털콘텐츠전공 전임강사
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39
033) 248-1939 / lightinsf@yahoo.com

논문투고일: 2010.02.23

심사종료일: 2010.06.13

게재확정일: 2010.06.20