

석 사 학 위 논 문

Visual Pun 효과가 애니메이션 영화에 미치는 영향

- 극장용 장편 애니메이션 영화를 중심으로 -

A Study on the effect of Visual Pun in the Animated Film

2 0 0 5 년

한성대학교 대학원

미디어디자인 학과

영상·애니메이션 전공

박 원 철

석 사 학 위 논 문
지도교수 이 상 원

Visual Pun 효과가 애니메이션 영화에 미치는 영향

- 극장용 장편 애니메이션 영화를 중심으로 -

A Study on the effect of Visual Pun in the Animated Film

2 0 0 5 년

한성대학교 대학원
미디어디자인 학과
영상·애니메이션 전공
박 원 철

석사학위논문

지도교수 이상원

Visual Pun 효과가 애니메이션 영화에 미치는 영향

- 극장용 장편 애니메이션 영화를 중심으로 -

A Study on the effect of Visual Pun in the Animated Film

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2005년 6월

한성대학교 대학원

미디어디자인 학과

영상·애니메이션 전공

박 원 철

국 문 초 록

본 연구에서는 시각적 정보전달 방법인 Visual Pun이 애니메이션 영화에 어떻게 적용되고, 어떠한 영향을 미치는지에 대하여 사례를 통해 알아보고자 한다.

동음이의어의 익살에서 유래하여 주로 지면광고나 포스터 등의 인쇄매체를 통한 시각적 커뮤니케이션 도구로 연구되어 오던 Visual Pun은 하나의 심벌이 두 가지 이상의 의미를 제시하거나, 비슷한 이미지를 가진 두 개 이상의 심벌이 새로운 의미를 창출할 때 가능하다. 이러한 Visual Pun은 시각적 커뮤니케이션 과정에서 웃음을 유발하고 지적인 즐거움을 느끼게 하여 메시지를 더욱 긍정적이고 적극적인 태도로 받아들이게 할 뿐만 아니라 설득력을 높여주는 효과를 갖는다.

상상에 의해 만들어진 이야기를 다양한 애니메이션 기법을 통해 시각적으로 전달하게 되는 애니메이션 영화도 소리를 포함한 시각적 커뮤니케이션의 한 종류이다. 따라서 애니메이션 영화에서도 정보를 전달하는 도구의 하나로 Visual Pun이 활용될 수 있다. 즉, 이미지의 유사성에 의해 복합적인 의미를 부여하게 되는 Visual Pun은 애니메이션에서 새롭게 창조되는 이미지에 대한 의미를 효과적으로 전달하게 해주며 동시에 웃음을 유발하는 유머러스한 효과를 만들어 내게 된다. 또한, 애니메이션 기법이 갖는 영상매체로써의 특성에 의해 단순한 표면적 이미지뿐만 아

나라, 그 이미지가 갖게 되는 움직임 또한 하나의 심벌로 작용하여 Visual Pun의 효과를 갖기도 한다. 따라서 애니메이션에서의 Visual Pun은 유사성을 창출하는 시각요소 즉, 형태, 색채, 질감, 움직임의 유사성에 의한 표현 방법에 따라 구분할 수 있다.

이러한 Visual Pun은 영화의 시각적인 이미지를 즐겁고 유머러스하게 하면서 이야기의 구성요소를 설정하는데 작용하여 관객으로 하여금 새롭게 창조되는 이야기를 이해하는데 도움을 주게 된다. 이처럼 Visual Pun이 이야기의 구성요소에 미치는 영향을 살펴본 결과 첫째, 캐릭터를 설정하고 의미를 전달하는데 있어 Visual Pun 효과는 관객이 캐릭터에 대한 새로운 이미지와 역할, 성격들을 이해하는데 도움을 준다. 둘째, 이야기가 진행되는 배경을 설정하는데 있어 현실의 공간이 Visual Pun 효과를 통해 새로운 의미의 공간으로 설정된다. 셋째, 현실에서 일어나는 현상이나 상황들이 Visual Pun을 통해 새로운 의미가 부여되면서 영화 안에서 벌어지는 사건의 계기를 만들어 준다. 넷째, 위의 세 가지 영향과 함께 Visual Pun이 만들어내는 특유의 재치와 부조화에 의한 유머러스한 효과는 영화의 시각적인 즐거움을 부가시킨다.

이와 같은 Visual Pun의 효과는 다양한 표현력과 무한한 상상력을 통해 환상의 이야기를 전달하게 되는 애니메이션 영화에서 효과적인 시각적 표현도구로 유용하게 활용될 수 있다. 따라서 애니메이션 영화를 기획하고 연출하는 감독의 입장에서 Visual Pun에 대한 이해와 연구는 보다 창의적인 아이디어 발상과 효과적인 시각적 표현에 도움이 될 것으로 생각된다.

목 차

국 문 초 록	1
I. 서 론	1
1. 연구목적	
2. 연구방법 및 범위	
II. Visual Pun의 이론적 배경	4
1. Visual Pun의 개념 및 조건	
2. Visual Pun의 표현방법과 효과	
3. Visual Pun의 시각적 유머	
4. 인쇄매체에서의 Visual Pun	
III. 애니메이션에서의 Visual Pun	18
1. 애니메이션의 시각요소	
1) 이미지	
2) 움직임	
2. 시각요소에 따른 Visual Pun의 유형	
III. 극장용 장편 애니메이션 영화에서의 Visual Pun 표 현사례 분석	26
1. 영화별 표현사례	

2. 시각요소에 따른 분석결과
 - 1) 형태의 유사성에 의한 Pun
 - 2) 색채의 유사성에 의한 Pun
 - 3) 질감의 유사성에 의한 Pun
 - 4) 움직임의 유사성에 의한 Pun
 - 5) 복합적인 유사성에 의한 Pun
 - 6) 분석결과에 대한 논의

IV. Visual Pun이 이야기 구성요소에 미치는 영향 53

1. 인물(캐릭터) 설정
2. 배경 설정
3. 사건 발생요인

V. 결 론 62

참고문헌 65

ABSTRACT 67

표 목차

(표 1) 언어적 Pun과 시각적 Pun의 표현	6
(표 2) 애니메이션 영화에서의 Visual Pun 사례분석 결과	52
(표 3) Visual Pun효과가 이야기 구성요소에 미치는 영향	61

그림 목차

(그림 1) 문화방송 기업광고	14
(그림 2) 임페리얼 제품광고	14
(그림 3) 애리얼 세탁비누 광고	16
(그림 4) 환경보호 캠페인 포스터	16
(그림 5) 머시 병원 광고	17
(그림 6) 버거킹 광고	17
(그림 7) 애니메이션 영화 ‘인어공주’ 중에서	27
(그림 8) 애니메이션 영화 ‘인어공주’ 중에서	27
(그림 9) 애니메이션 영화 ‘크리스마스의 악몽’ 중에서	28
(그림 10) 애니메이션 영화 ‘크리스마스의 악몽’ 중에서	29
(그림 11) 애니메이션 영화 ‘크리스마스의 악몽’ 중에서	29
(그림 12) 애니메이션 영화 ‘크리스마스의 악몽’중에서	30
(그림 13) 애니메이션 영화 ‘백스라이프’ 중에서	31
(그림 14) 애니메이션 영화 ‘백스라이프’ 중에서	32
(그림 15) 애니메이션 영화 ‘백스라이프’ 중에서	33
(그림 16) 애니메이션 영화 ‘치킨런’ 중에서	34
(그림 17) 애니메이션 영화 ‘치킨런’ 중에서	35
(그림 18) 애니메이션 영화 ‘지미뉴트론’ 중에서	36
(그림 19) 애니메이션 영화 ‘지미뉴트론’ 중에서	36
(그림 20) 애니메이션 영화 ‘슈렉’ 중에서	37
(그림 21) 애니메이션 영화 ‘슈렉’ 중에서	38
(그림 22) 애니메이션 영화 ‘샤크’ 중에서	39

I. 서론

1. 연구목적

본 연구의 중요 목적은 시각적 커뮤니케이션 도구로써 주로 광고나 포스터 등의 인쇄매체를 중심으로 연구되어 오던 Visual Pun이 애니메이션 영화에 어떻게 적용되고, 궁극적으로 어떠한 영향을 미치는가 하는 근본적 문제를 다루는데 있다.

동음이의어의 익살에서 유래한 Visual Pun은 하나의 심벌이 두 가지이상의 의미를 제시하거나, 비슷한 또는 동일한 이미지를 가진 두 개 이상의 심벌이 새로운 의미를 창출 할 때 가능하다. 이러한 Visual Pun은 시각적 커뮤니케이션 과정에서 웃음을 유발하거나 지적인 즐거움을 느끼게 하여 메시지를 더욱 긍정적이고 적극적인 태도로 받아들이게 할 뿐만 아니라 설득력을 높여주는 효과를 갖는다. 다양하고 복잡한 정보로 넘쳐나는 오늘날의 정보화 시대에서 Visual Pun은 보다 강한 집중력과 설득력을 가진 효과적인 커뮤니케이션 수단으로 많은 부분의 시각적 정보전달과정에 중요한 역할을 하고 있다.

이러한 Visual Pun의 효과는 새로운 이미지를 창출하여 현실과는 다른 이야기를 만들어내는 애니메이션 영화에서도 보다 창의적인 이야기를 효율적으로 전달하는 방법으로 활용될 수 있다.

예를 들어 애니메이션에서 주로 보여 지는 의인화 과정은 그

자체가 복합적인 의미를 지니고 있다고 할 수 있다. 즉, 의인화되는 대상이 그 자체로써의 의미와, 조작을 통해 보여 지는 사람 또는 생명체로써의 의미가 동시에 작용되면서 유머러스한 효과를 갖게 되는 것이다. 이와 같이 Visual Pun은 애니메이션 영화에서 상상에 의해 창조되는 새로운 이미지의 시각적 전달 방법으로써, 또한 새로운 이미지와 함께 상상의 이야기를 창조해 내는 아이디어 발상의 요소로써 보다 다양한 효과를 가질 수 있을 것으로 사료된다. 따라서 본 연구를 통해 그 표현방법과 효과를 분석하고, 이러한 효과들이 이야기의 구성요소에 미치는 영향에 대하여 연구하고자 한다.

2. 연구방법 및 범위

우선 Visual Pun의 효과를 이해하기 위하여 Visual Pun의 일반적인 개념, 조건, 표현방법, 효과 등에 대하여 알아보았다. 또한, Visual Pun이 만들어내는 효과 중 웃음을 유발하는 유머러스한 효과에 중점을 두어 애니메이션 영화에서 표현된 Visual Pun 사례들을 수집, 분석하였다.

애니메이션 기법이 이야기 전체의 결정적인 요소가 되는 애니메이션 영화는 제작기법이나 이야기의 소재에 따라 다양한 종류로 만들어진다. 하지만 이들의 공통점은 이야기를 구성하는 인물, 배경, 사건 등이 작가 또는 감독의 의도에 의해 새로운 이미지로 창조된다는 것이다. 이 과정에서 하나의 이미지가 두 가지 이상

의 의미를 포함하여 유머러스한 효과를 갖게 되는 장면을 토대로 애니메이션 영화에 활용되는 Visual Pun의 사례를 분석하고, 이러한 사례들이 영화의 이야기에 미치는 영향에 대하여 알아보고자 한다.

한편, 본 연구에서는 보다 객관적인 의미전달이 이루어지는 사례를 분석하기 위해 극장용 장편 애니메이션으로 그 대상을 한정하였다. 대신 극장용 장편 애니메이션이 활성화되기 시작했던 1980년대의 셀 애니메이션부터 최근 개봉된 컴퓨터 3D 애니메이션에 이르기 까지 다양한 형태의 애니메이션 영화를 선정하여 보다 포괄적으로 분석하고자 하였다.

II. Visual Pun의 이론적 배경

독특한 아이디어 발상을 시각화시켜 표현한 것은 보는 이로 하여금 시각적인 즐거움을 주며 인식에 깊은 영향을 주게 된다.

현대의 커뮤니케이션에 있어서 시각적으로 표현되는 Visual Pun과 언어나 문장으로 표현되는 언어적(Verbal) Pun은 모두 중요한 테크닉으로 부각되고 있다. 특히 시각적 표현에 있어서의 Pun은 함축적인 커뮤니케이션 수단의 하나로 사고의 관습적인 범위를 뛰어넘게 하여 놀라움과 즐거움을 가져다주며, 효율적 의미전달을 가능케 하는 표현요소로 그 활용 영역은 광대하다.

애니메이션 역시 스크린이나 TV모니터 등을 통해 소리와 함께 시각적으로 정보를 전달하는 커뮤니케이션 도구로써 Visual Pun의 활용이 가능하다. 하지만 애니메이션에서의 Visual Pun에 대한 연구가 미흡한 관계로 우선 인쇄매체에서의 선행연구를 통해 Visual Pun에 대한 이해가 필요하다.

1. Visual Pun의 개념 및 조건

Visual Pun이란 말 그대로 Visual 즉, 시각적인 Pun을 의미한다. 따라서 Visual Pun에 대한 개념을 정리하기 위해서는 우선 Pun의 의미에 대해 알아볼 필요가 있다.

(1) Visual Pun의 개념

Oxford English Dictionary에서는 Pun이란 단어가 영국의 왕 정복고(영국사, 1660년)후 16, 17세기 때 속어로 유행했던 mob, nob, snob와 같은 생략어의 일종으로 추측하고 있다.

Pun은 이탈리아어 ‘Puntiglio’의 생략어가 그 어원으로 추측되는데, 정확한 어원은 모호하며 세계 거의 모든 나라말에 존재한다. 독일어로 ‘Wortspiel’, 불어로는 단어 ‘Calembour’와 어구 ‘Jeu demots’라는 말로 말의 놀이 또는 유희(Play on Words)라는 뜻이다.

나일 기념비에 발견된 그림본의 이집트 상형문자는 그림과 소리가 모두 최초로 완전하게 해독된 언어로 같은 음으로 읽혀지나 의미가 다른 동음이의어를 구분하는 것을 볼 수 있다. 또한, 고대 중국자형에서도 말할 때 소리가 같은 문자를 구분하기 위해 글자체의 조형요소를 달리했음을 알 수 있다. 이처럼 인류의 커뮤니케이션 활동에서 시작된 동음이의어의 요소들이 정보를 전달하는데 효과적으로 사용되면서 하나의 커뮤니케이션 방법으로 발전해 온 것이 바로 언어적(Verbal) Pun이다.

언어적 Pun은 이중어(Doublet)처럼 한 단어를 다른 의미로 사용하는 다의성(Polysemy)과, 의미는 완전히 다르지만 같은 음의 동음어(Homophony)사이의 문체를 이용한 것이다. 즉, 동음이의어와 같이 각기 다른 사물을 일컫는 하나의 단어와, 반대로 단어(형태)는 다르지만 같은 것을 의미하는 동의어(Synonym)간의 차이를 이용하는 것으로, 동음이의어를 동의어로 다루어 취급함으

로써 이것들 사이의 개념의 차이로 유머러스한 효과와 분석적인 효과를 내게 하는 것이다.) (표 1)

이러한 언어적 Pun의 개념이 시각적으로 표현되는 것을 바로 Visual Pun이라고 한다. 언어적 Pun에서의 같은 발음 즉, 동음을 갖는 두 개의 음성학적 형태 대신 시각적 심벌이 이미지의 유사성을 통해 그 역할을 대신하면서 적절히 화면에 적용되어 메시지의 효과를 향상시키는 것을 말한다.) 즉, 하나의 심벌이 시각적 유사성에 의해 두 가지 또는 그 이상의 의미를 암시하거나, 또는 다른 연상을 하기 위해 사용되는 것을 Visual Pun이라 한다.

	형 태			의 미
언어적 P u n	남	다른사람(他人)	부럽지 않다	다른 사람이 부럽지 않다.
		남자(男)		남자가 부럽지 않다.
	해피 뉴 (Happy New)	이어	Year(년)	새해를 맞이하는 인사
			Ear(귀)	새 귀를 맞이하는 인사(?)
시각적 P u n			오프너	다양한 종류의 오프너
			범인	다양한 모습의 범인

(표 1) 언어적 Pun과 시각적 Pun의 표현

1) 박영원, 「비주얼 편, 비주얼 편」, 시지락, 2003, p.37

2) Eli Kince, 「Visual Pun in Design」, Guptill Publication, 1982, p.11

(2) Visual Pun의 조건

Visual Pun을 창조하는 기본 단위는 시각적인 심벌이다. 글자가 어떤 단어를 만들어 내기 위해 조합되듯이 심벌은 어떤 메시지를 전달하기 위해 조합되기도 하는데, 이때 그 모티브가 되는 심벌의 본래 이미지 즉, 원형(Integrity)을 유지하는 것이 무엇보다 중요하다.

예를 들어 알파벳이나 숫자를 이용하여 어떤 내용을 전달하고자 할 때 알파벳의 글자체나 숫자의 형태를 상당히 변화시키더라도 이러한 변형이 문맥이나 나타내고자 하는 본래의 목적에 적합하다면 그 본래의 이미지를 유지하게 된다. 이렇게 변형된 글자체나 심벌은 어떤 메시지에 적용 가능한 두 가지 또는 그 이상의 이미지를 연상시키는데 효과적이다. 또한 그것이 그 본래의 이미지를 유지하고 있으면 Pun이 창조된 것이지만, 그렇지 못하고 전달하고자 하는 본래의 이미지마저 다른 이미지로 전달된다면 그것은 커뮤니케이션의 실패인 동시에 Pun 또한 성립된 것이라 할 수 없다. 또한, Pun을 창조하기 위해 심벌을 수축(Shrinking), 확대(Enlarging), 응축(Condensing)시키고, 또는 늘어뜨리거나(Elongating) 위치를 바꾸고(Positioning), 전체 또는 부분을 조합(Combining)함으로써 Pun의 효과를 볼 수 있는데 여기에서도 심벌을 너무 변형시키거나 훼손(Mutilating)해서 원형을 인식하지 못할 정도가 된다면 Pun의 요소가 사라지게 되어 의도한 목표를 얻기 어렵게 된다.

마지막으로 주목해야 할 점은 의미의 부가이다.³⁾ 본래의 이미

지를 유지하면서 원래의 심벌의 이미지를 항상 발전시키거나 또는 그 전체 내용이나 이미지에 의미를 부가하여야 한다. 또한 두 개의 조합으로 인하여 부가적인 의미를 생산하여야 한다.

2. Visual Pun의 표현방법과 효과

(1) Visual Pun의 표현방법

심벌의 경우 언어와는 달리 변형 가능한 범위가 넓은데, 하나의 이미지를 여러 시각적 테크닉으로 다양하게 표현 할 수 있다.

Visual Pun을 연출하는 방법을 크게 나누어 보면 심벌의 대치(Substituting Symbols), 심벌의 조합(Combining Symbols), 심벌의 조작(Manipulating Symbols)으로 요약할 수 있다.⁴⁾

① 심벌의 대치(Substituting Symbols)

심벌의 대치는 매우 효과적인 Pun을 창출해 내는 한 방법으로 가장 순수한 표현이라 할 수 있다. 어떤 단어나 구, 또는 심벌을 다른 단어나 구 또는 심벌의 위치에 대신 적용함으로써 새로운 효과를 주는 방법이다. 새로운 심벌은 적어도 두 가지 이상의 복합적 의미나 연상을 주어야 한다.

3) Eli Kince, 위의 책, p.36

4) 위의 책, p.38

② 심벌의 조합(Combining Symbols)

성공적인 Pun을 창출하는 또 다른 방법으로, 어느 한 심벌을 다른 새로운 이미지의 심벌과 조합시키는 방법이다. 이때, 두 심벌은 상호 보완적이거나 상호 모순적이거나 상관없다. 양적으로 다른 스케일의 이미지 대비로도 Pun의 효과를 얻을 수 있다.

③ 심벌의 조작(Manipulating Symbols)

조작의 방법으로 Pun 효과를 내는 방법은 거의 무한한 다양성을 가지고 있다. 확대, 축소를 비롯해 왜곡의 방법뿐만 아니라 다양한 방법의 조화로도 가능하다. 또한 개념이나 아이디어에 동적 요소를 주는 방법도 있다.⁵⁾

(2) Visual Pun의 효과

이미지의 재미있는 표현인 Visual Pun과 그 밖의 효과는 우리가 본 것과 같이 자극의 실제적인 물리적 속성의 모순이 있는 시각적 경험으로 정의된다. 이러한 것은 어떤 상징원이 지적인 연상 작용의 발단이 되기도 하기 때문에 가능하다. 또한 유머러스하고 코믹한 효과를 위한 모순을 창조하기 위해 사용되고, 또는 진지하고 미묘한 상징적인 연상 작용을 위해서도 이용된다.

Pun의 효과는 크게 유머러스한 효과(Humorous Effect)와 분석적인 효과(Analytical Effect)로 나누어 생각할 수 있다. 두 가지 모두 하나의 상황에 적용할 수 있는 다중의 연상 작용을 가능하게 하는 상징원의 인식을 통하여 느낄 수 있게 된다.

5) 박영원, 앞의 책, pp. 88~89

눈으로 본 것을 믿지 않으려 하지만, 정신은 상황과 모순된 사고를 연결시켜 보려고 한다. 이때 Pun의 요소는 지적인 퍼즐을 창조하게 되고, 보는 이가 가능한 연상을 인지하게 되어 퍼즐을 풀게 되는 짧은 시간 내에 메시지는 무의식으로 스며들게 된다. 보는 이가 퍼즐을 해결하는 순간 감정적이거나 지적인 긴장으로 부터의 해소가 웃음이나 미소, 또는 그 밖의 인식하였다는 태도로 나타나게 되는 것이다.⁶⁾

① 유머러스한 효과

기발한 착상이나 놀라움이 내포되어 있을 때, Pun의 효과는 유머러스해진다. 정신적인 즐거운 흥분이 유머러스한 상태를 만들어주며, 이것은 미소나 웃음, 그리고 폭소로 긴장을 풀어준다.

② 분석적인 효과

심벌이 재치 있고 감정적이기 보다는 지적으로 사용될 때 Pun의 효과가 분석적이게 된다. 심벌의 내용이 사람들의 감정적인 반응보다는 논리적이고 분석적인 센스에 소구하게끔 제작되어 사용되기 때문이다.

그러나 우리가 Pun을 풀어나감으로써 느끼는 만족의 정도는 그 독창성의 미묘한 정도에 따라 달라진다. 또한, 이를 받아들이는 수용자의 개인적인 느낌에 의해 그 효과에 대한 구분은 모호할 수 있다. 따라서 사례에 따라 그 효과를 명확하게 구분하는 것은 어려움이 따른다. 다만, 논리적이고 분석적인 효과를 만들어

6) 박영원, 위의 책, p.92

내는 Visual Pun의 사례들도 유사한 이미지를 통해 만들어지는 두 가지 이상의 의미에 대한 개념차이와 이러한 모순으로부터의 긴장해소가 만드는 유머의 요소를 내포하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 본 논문에서는 Visual Pun이 만들어내는 이러한 유머러스한 효과에 주목하고자 한다.

3. Visual Pun의 시각적 유머

인간으로 하여금 즐거움이나 재미 즉, Fun⁷⁾을 느끼게 하는 방법에는 여러 가지가 있겠지만, 동음이의어의 익살을 통해 재치와 감정적인, 또는 지적인 즐거움을 창출하는 Pun도 이러한 Fun을 만들어내는 중요한 수단으로 꼽을 수 있다.

아리스토텔레스는 ‘ 수사학’에서 명백하게 비슷한 사물에서 의미적 차이를 인식하는 것을 높게 평가 하며, 조크의 효과는 언어 의미의 전이에서 비롯된다고 하였다. 또한, 미술가이자 서양고전 학자인 크리스와 콰브리치도 Pun을 ‘언어유희’로 설명하면서, Pun과 넌센스적 언어 구사를 여러 문화에서 골계성 창조(Comic Creation)의 가장 효과적인 수단으로 여기고 있다.⁸⁾

마찬가지로 Pun의 시각적인 형태인 Visual Pun은 시각적으로

7) Fun은 사전적인 의미로 장난, 놀이, 재미, 희롱, 농담, 즐거움 등을 내포하고 있는 단어이다. 즉, 인간이 감정적으로 느끼는 모든 즐거움이나 재미를 의미하는 단어로 할 수 있다. 본 논문에서 논의되는 Pun은 이러한 Fun을 창조해 내는 하나의 수단으로써 말장난, 동음이의의 익살 등의 의미를 갖는다. 즉, Pun은 Fun의 하위개념의 하나로 설명될 수 있다.

8) Walter Redfern, 『Puns』, Blackwell, 1985, pp.7~8.

즐거움이나 재미를 만들어내기 위한 중요한 요소로써 작용할 수 있으며, 이미지의 유사성을 통해 발생하는 유머⁹⁾의 요소가 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

심리학에서는 유머를 발생시키는 인간의 심리적 반응으로 크게 ‘부조화 이론(Incongruity Theory)’, ‘우월성 이론(Superiority Theory)’, ‘각성 이론(Arousal Theory)’의 세 가지가 대표적이다.

첫 번째 ‘부조화 이론’은 하나의 복잡한 대상에서 두 가지 이상의 부조화한 상황을 보는데서 웃음이 유발된다는 것이다. 두 번째 ‘우월성 이론’은 남의 실수나 결함을 보고 그 행위 자체가 우습기도 하거니와 그런 실수나 결함이 자신에게 일어나지 않는 것을 다행으로 생각하는 것 즉, 우월감에서 웃음이 발생한다는 것이다. 마지막 ‘각성 이론’은 긴장된 기대(각성)로부터 아무것도 아닌 것으로 갑자기 변화하였을 때 일어나는 감동이 즐거움과 웃음을 유발한다는 것이다.¹⁰⁾

이 중, Visual Pun이 만들어내는 유머에 대한 요인으로 우리가 주목해야 할 것은 바로 부조화 이론과 각성이론이다.

유사성에 의해 한 심벌이 두 가지 이상의 의미를 갖게 되면 두 의미간의 개념에 차이는 부조화를 만들어 내게 된다. 이 때, 두 가지 다른 의미가 이미지의 유사성에 의해 정당화되면서 심리적

9) 웹스터 사전에서는 유머를 ① 우연한 사건, 행동, 상황 혹은 아이디어의 표현에 있어서 나타나는 특질로써 웃음이나 부조화 혹은 어색함을 유발하는 것(웃음이나 즐거움), ② 아이디어, 상황, 우연한 사건 혹은 부조화적인 요소를 발견하고, 평가하는 정신적인 능력(우스꽝스러운 모방 또는 표현), ③ 우습게 하려는 행동이나 노력으로 정의하고 있으며, 본 논문에서는 부조화로 인한 웃음이나 즐거움의 의미에 주목한다.

10) 박영원, 앞의 책, p.20

인 긴장감에서 해소가 되며 웃음을 유발하는 것이다. 즉, 정상적인 기대에서 벗어난 불일치와 부조화를 인식하고 그 인식한 부조화로 인한 긴장(부조화의 요소도 일종의 긴장감을 느끼게 한다)이 해소되면서 재미를 느끼게 되는 것이다.¹¹⁾ 또한, Visual Pun의 이러한 효과는 그자체로 유머를 창출하는 요소로써 작용하기도 하지만 풍자나 아이러니, 또는 패러디와 패러독스의 일면을 내포하고 있다고 할 수 있다.¹²⁾ Visual Pun은 이러한 효과를 통해 보다 효율적인 정보전달을 가능하게 하는 것이다.

4. 인쇄매체에서의 Visual Pun

인쇄매체에서의 Visual Pun은 크게 문자적(Literal) Pun, 암시적(Suggestive) Pun, 비교의(Comparative) Pun의 세 가지 유형으로 나눌 수 있다. 모든 타입의 Pun은 이 세 가지 범주에 포함시킬 수 있는데, Pun을 창출하는 방법과 어떻게 복합적 의미를 창조해 내는가에 따라 분류된다.

① 문자적(Literal) Pun

Pun을 창조하는 요소가 메시지의 본래의미에 글자 뜻대로 문자적으로 영향을 미치거나, 주된 소재가 문자일 때 성립된다. 다

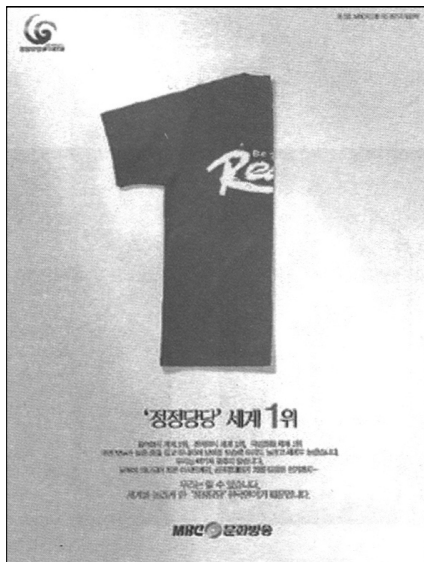
11) 위의 책, pp.20~21 참조

12) 시각적 유사성을 통해 기존의 예술이나 대중문화를 사유화(私有化)하여 새로운 메시지를 창조하기도 한다, 위의 책, p.38

른 유형의 Visual Pun과는 달리 혼란을 야기할 여지는 적으나 메시지의 단순한 시각적인 유희과는 구별 되어야 하며 메시지의 효과적인 전달을 위해 간결한 표현이 중요하다.

<그림 1> 2002년도 문화방송 기업광고로써 복합적 의미의 심벌을 선택하는 문자적(Literal) Pun방법으로 제작되었다. 즉, 붉은 악마 티셔츠를 주된 이미지로 채택하여 '1'자를 만들어 사회적 열풍을 반영하며 '정정당당 1위'라는 메시지를 강조하고 있다.

<그림 2> 국산 양주 브랜드인 '임페리얼'의 제품광고로, 임페리얼 키퍼 정신을 한자'信'자와 신뢰를 나타내는 자물쇠와의 조합으로 완성된 문자적(Literal) Pun이다.



(그림 1) 문화방송 기업광고



(그림 2) 임페리얼 제품광고

② 암시적(Suggestive) Pun

하나의 심벌을 보며 동시에 두 가지 이상의 의미를 느끼게 할

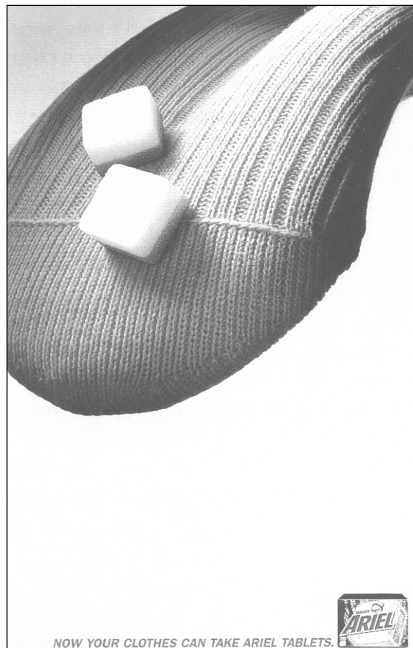
때, 암시적 Pun의 요소가 표현된다. 이것을 창출해 내는 방법은 여러 가지가 있고 그 한계는 무한하다. 근본적으로 하나의 심벌만이 내용을 전달하는 주된 심벌(Key Symbol)로 사용되거나 두 개 또는 그 이상의 심벌이 두 가지 이상의 복합적인 의미와 연상 작용을 가능하게 하는 하나의 주요 심벌로 조합될 때 암시적 Pun이 나타난다. ‘Suggestive’란 뜻은 단어 그대로 문자나 그림으로 직접 표현한 것이 아니라 그 내용이 암시된 것을 말하는데 연상될 수 있는 복합적 의미는 각각 전개하고자 하는 내용에 적합하여야 한다.

암시적 Pun에 있어서 주된 심벌은 생각에 따라 대치도 가능하고, 의도대로 조작할 수도 있으며 조합하여 한쪽이 다른 심벌의 이미지를 보강하거나 또는 유의성과 상이성, 그리고 조합과 상호 모순 등의 이미지로 새로운 효과를 창조할 수도 있다. 이러한 암시적 Pun은 무한한 표현의 자유를 가능케 하면서 복잡한 아이디어나 개념 또는 감정을 전달하는데 있어서 가장 많이 사용되는 유형이다. 심벌의 재치 있는 변형이나 갑작스러운 충격을 부여하여 미소 짓게 하거나 폭소까지 터뜨리게 한다. 때때로 암시적 Pun의 암시를 알아내기 위하여 약간의 시간이 필요하기도 한데, 이 잠시 동안의 공백이 더욱 즐거움을 증가시키기도 한다.

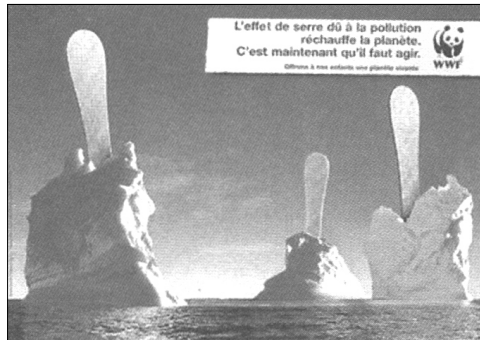
<그림 3> 친숙한 심벌의 제시로 광고 효과를 높인 세탁비누 광고이다. 양말로 혀 모양을 만들고 사탕처럼 세탁비누를 배치하여 천에 효과적으로 작용하는 세탁비누임을 암시하고 있다.

<그림 4> 환경보호 캠페인 포스터로, 빙산에 아이스 바 손잡이 부분을 조합하여 물위에 떠 있는 아이스 바를 연상하게 하면

서 녹기 쉬운 빙산을 암시하고 있다.



(그림 3) 애리얼 세탁비누 광고



(그림 4) 환경보호 캠페인 포스터

③ 비교의(Comparative) Pun

다른 두 가지 유형과는 달리 비교의 Pun은 그 효과를 위해 적어도 두 개 이상의 주된 심벌을 요구한다. 비교의 Pun은 동음이의어 단어의 효과와 같은 것에 근간을 두고 있으며, 시각적으로 유사한 두 심벌을 비교가 될 수 있게 유사한 상황에 의도적으로 배치하거나 전체 내용에 핵심이 되는 주된 심벌과 함께 심벌을 병치 시키는 것이다.

비교되어짐으로 해서 더욱 효과적인 의미전달이 이루어지는 비교의 Pun은 연상 작용을 통해서 심벌의 의미를 발견하고, 또 이해하고 그 메시지를 생각하는 과정에서 효과적인 Pun이 발생한다. 이 경우 두 가지 요소 이상의 비교에 의해 미묘한 효과를 내

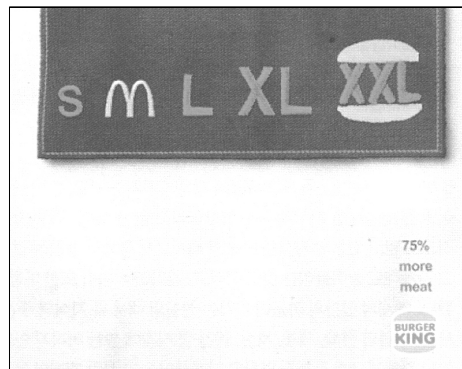
게 되므로 더욱 세심한 주의와 적절한 표현이 요구된다.¹³⁾

<그림 5> 병원의 광고로 실밥이 터진 공과 그렇지 않은 공을 비교하여 완벽한 치료효과를 표현하고 있다.

<그림 6> 버거킹 광고로 옷 크기를 표시하는 단위 즉, S(Small), M(Medium), L(Large), XL(X Large), XXL(X X Large)를 배치하여 M에 경쟁사인 맥도날드 로고를 대치하고 XXL에 버거킹을 나타내는 로고모양을 위치하게 하여 품질의 우월성을 강조 하였다.



(그림 5) 머시 병원 광고



(그림 6) 버거킹 광고

하지만, 이와 같은 유형은 한 순간의 상황을 묘사하는 정지된 이미지로써 문자와 함께 정보를 전달하게 되는 인쇄매체의 특성에 따른 분류라 할 수 있다. 즉, 시각적 요소로써 문자를 포함하기보다는 대사나 음악 등의 음성적 요소를 포함하며 한 순간이 아닌 시간의 경과에 의한 이미지의 움직임을 통해 정보를 전달하는 영상매체에서는 다른 해석을 필요로 한다.

13) 박영원, 위의 책, pp.101~107

Ⅲ. 애니메이션에서의 Visual Pun

인쇄매체에서는 모든 정보가 문자와 이미지 등의 시각요소를 통해 전달된다. 하지만 애니메이션은 이러한 시각요소와 함께 소리(Sound)를 포함하고, 시간의 흐름을 통한 이미지의 움직임으로 정보를 전달하는 영상매체이다. 따라서 Visual Pun의 유형을 구분하는데 있어 인쇄매체에서와는 다른 기준이 필요하다.

애니메이션 영상을 구성하는 기본요소는 크게 시각적 요소와 청각적 요소로 구분할 수 있다. 이들 구성요소들에는 움직임(Movement)과 움직임을 위한 속도(Timing)가 전제되어 있으며, 각 각의 구성요소는 화면 속에서도 유기적인 조화를 이루면서 매우 긴밀하게 영향을 주고받는다.¹⁴⁾ 애니메이션의 청각적 요소 즉, 대사나 나레이션 등은 인쇄매체의 문자를 대신하게 되며 음악, 음향효과와 함께 상황의 전개에 따른 시각적 표현을 보다 극대화 시키는 역할을 한다. 따라서 애니메이션에서 만들어지는 Visual Pun은 문자적 Pun을 제외하고 대부분 암시적 Pun에 해당하며 특별한 경우에 한하여 비교의 Pun이 성립된다고 할 수 있다. 또한, 한 순간의 장면에 대한 표면적인 이미지뿐만 아니라 시간의 흐름을 통해 인지하게 되는 움직임 역시 하나의 시각요소로 작용될 수 있다는 점은 인쇄매체와 다른 중요한 특징이다. 이

14) 김세훈, 인터넷 강의 「애니메이션제작기법」,
http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/product_tech/01gang/01-vod/ani.1week4.htm

러한 특징은 애니메이션에서의 Visual Pun 유형을 분류할 수 있는 요소로써 작용할 수 있으며, 본 장에서는 Visual Pun을 창조하는 애니메이션의 시각요소에 대해 알아보하고자 한다.

1. 애니메이션의 시각요소

애니메이션이 갖는 시각요소로는 크게 캐릭터, 배경, 소품 등의 외적인 이미지와 화면 안에서 보여 지는 그들의 움직임으로 구분될 수 있다. 이는 영화(영상매체)가 갖는 시각요소의 디자인 측면에서 애니메이션의 미장센¹⁵⁾을 구성하는 요소로 설명된다.¹⁶⁾ 즉, 등장인물(캐릭터)의 이미지와 함께 배경이나 소품 등의 이미지와 인물의 행동 등이 애니메이션을 구성하는 시각요소라 할 수 있으며, 이러한 시각요소를 통해 작가가 의도한 이야기를 전달하게 되는 것이다.

15) 프랑스 원어로 미장센(Mise-en-scene)은 ‘행동을 무대에 상연하는 것’을 의미하고, 처음에는 실제 연극연출에 적용되었다. 영화학자들은 이 개념을 영화연출로 확장하여 영화 프레임에 보여 지는 것들에 대한 감독의 통제를 의미하기 위해 이 개념을 사용했다. 이 개념의 기원이 연극에서 왔다는 것에서 짐작할 수 있듯이, 미장센은 연극 예술과 겹쳐지는 영화의 양상 즉, 배경, 조명, 의상 그리고 인물들의 행동을 포함한다. 감독은 이 미장센을 통제함으로써, 감독은 카메라 앞에서 사건을 상연한다, David Bordwell · Kristin Thompson, 『Film Art:: An Introduction』, McGraw-Hill, 1997, p.169.

16) 모린 퍼니스, 한창완·조대현·김영돈·곽선영 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001, pp.101~108 참조

1) 이미지

애니메이션에서의 이미지는 캐릭터와 배경의 두 가지 범주에서 논의될 수 있다. 상상에 의해 창조되는 캐릭터와 배경은 작가의 의도에 따라 다양한 재료와 표현방법을 통해 보다 다채롭게 표현될 수 있으며, 이는 작품의 전체적인 분위기를 좌우하게 된다.

이러한 애니메이션의 이미지를 구성하는 시각적 요소에는 시각 예술에 있어서 가장 기본적인 조형요소인 형태(Form), 색채(Color), 질감(Texture)이 포함된다.¹⁷⁾

① 형태(Form)

형태는 화면상에 재현된 모든 것을 포함하는 전체의 형태와 화면 내의 일정한 대상 또는 그것을 위한 배경의 형태를 의미한다. 따라서 애니메이터는 화면 안의 대상이나 배경이 실제의 세계에서 존재하는 어떤 것을 닮았든 아니면 자신의 상상 속에서 직접 나온 창작물이든 상관없이 어떠한 형태건 원하는 대로 그리거나 만드는 것이 가능하다.

② 색채(Color)

색채란 색이 빛의 자극에 의해 눈으로 지각되는 것을 의미한다. 다양한 재료를 사용하는 표현기법과 카메라를 사용하는 촬영 기법에 의한 색과 빛의 효과적인 연출은 매우 중요한 역할을 하

17) 김세훈, 인터넷 강의 「애니메이션제작기법」,
http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/product_tech/01gang/01-vod/ani.1week4.htm

며, 애니메이션은 그 자체가 상상이 가능한 비현실 세계라고 할 수 있기 때문에 현실세계에 존재할 수 없는 어떠한 색의 선택과 응용도 무리 없이 받아들일 수 있는 장점을 가지고 있다.

③ 질감(Texture)

질감은 우리가 어떠한 물건을 손으로 만져보고 느끼는 물체 표현의 특성을 의미하는 것으로 미적 반응을 일으키는 중요한 요소이다. 특히 애니메이션에 있어서 형태는 질감을 변화시킴으로써 보다 다채롭게 표현될 수 있다. 또한 셀 애니메이션(Cel animation)의 미끈한 윤곽선과 평면적인 질감에서부터 필름을 긁거나 모래 혹은 실제의 오브제(Object)등을 사용한 여러 가지 입체적인 질감과 컴퓨터를 이용한 모니터의 영상을 통해 얻어질 수 있는 가상적인 질감까지 화면 속의 대상 또는 배경의 형태 및 색채에 따라 자유롭게 질감을 선택할 수 있으며, 어떠한 질감을 선택하느냐에 따라 작품의 전체적인 분위기가 좌우할 수도 있다.

2) 움직임

애니메이션을 비롯한 영상매체(영화)에서의 움직임은 ‘형상의 연속적인 운동’으로 정의 할 수 있으며, 좀 더 엄밀히 나누어 보면 ‘형상 자체에 따른 운동’과 ‘인간의 시선에 따른 운동’으로 구분될 수 있다.¹⁸⁾ 전자는 애니메이션에서의 형상 즉, 캐릭터의 움직임이 의미하며, 후자의 경우는 카메라를 통한 영화의 촬영 기

18) 김준양, 「애니메이션, 이미지의 연금술」, 한나래, 2001, p.26.

법 측면에서 카메라의 움직임으로 설명할 수 있다.

① 형상 자체의 운동(캐릭터의 움직임)

캐릭터와 배경이 갖는 이미지와 함께 그들이 만들어내는 움직임은 애니메이션의 시각요소로서 관객들에게 의미를 전달하게 된다.

일반적으로 움직이지 않는 대상에 움직임을 만들어내는 애니메이션에서, 작가는 프레임 촬영을 통해 현실세계의 연속적인 상황이 아닌 의도에 의한 인위적인 움직임을 만들어내게 된다. 이러한 움직임은 실제로 움직이지 않는 물체나 고유의 움직임을 가진 생물에 다른 움직임을 만들어 주면서 인간 또는 그 외의 캐릭터로서 의미를 전달하게 된다. 또한, 이를 통해 영원히 관념적으로만 존재할 수밖에 없을지도 모르는 무한한 운동이미지들을 물질적으로 제시할 수 있게 되는 것이다¹⁹⁾. 특별히 추상적이거나 초현실주의적 경향을 제외하고 대부분의 움직임은 우리가 현실 세계에서 경험하는 운동의 양상으로부터 크게 벗어나지 않으며, 적절한 타이밍(Timing)의 조정을 통해 효과적인 움직임을 만들어 내게 된다.

② 인간의 시선에 따른 운동(카메라의 움직임)

애니메이션을 비롯한 영상매체(영화)에서는 카메라를 이용한 촬영과정에서 작가의 의도에 의해 카메라를 움직임으로써 시각적인 변화를 주거나, 관객의 주관적 시점에서 대상이 움직이고 있

19) 김준양, 위의 책, pp.26~28 참조

는 느낌 그대로를 전달하기도 한다.²⁰⁾ 팬(Panning), 틸트(Tilting), 트래킹(Tracking) 등 다양한 형태로 표현되는 카메라의 움직임은 실제로 카메라가 이동하지 않는 셀 애니메이션에서도 캐릭터와 배경을 이동시키거나 크기를 변화하여 카메라가 움직이며 촬영한 것처럼 보이도록 움직임을 주기도 한다. 이러한 카메라의 움직임은 화면내의 이미지들을 다양하게 보여주는 방법으로써, 여기에는 장면전환(Transition)이나 편집기술도 포함된다 고 할 수 있다.

하지만 이러한 카메라의 움직임, 다시 말해 인간의 시선에 따른 움직임은 캐릭터와 배경의 이미지, 그리고 이러한 형상자체의 움직임을 다양하게 보여주는 역할로 작용할 뿐 독자적인 의미를 가지고 이야기를 전달하는 요소로 보기는 힘들다. 따라서 본 논문에서 주목하고 있는 시각적 이미지의 유사성을 통해 의미를 전달하는 시각적 요소로는 부적합하며, Visual Pun을 성립시키는 시각요소로 형상자체의 움직임 즉, 캐릭터의 움직임만이 적용될 수 있다.

2. 시각요소에 따른 Visual Pun의 유형

이렇듯 애니메이션에서는 이미지의 외부적인 형태나 색채, 질감뿐만 아니라 그들이 만들어내는 움직임 또한 의미를 전달하는 시각요소로 작용되며, 애니메이션에서의 Visual Pun의 유형은 이

20) 스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 역, 「영화연출론」, 시공사, 1998, p.291.

러한 시각요소에 따라 구분될 수 있다. 앞에서 알아본 애니메이션의 시각요소들은 작가가 의도하는 메시지를 전달하기 위한 도구로써 Visual Pun을 만들어내는 유사성이 성립될 수 있으며, 이를 통해 유머러스한 효과를 갖고 의미를 전달하게 된다.

① 형태의 유사성에 의한 Pun

어떠한 물체나 생물이 갖고 있는 외부적인 형태가 인간 또는 다른 물체나 생물의 모양과 유사한 형태를 갖고 있는 모습은 주변에서 많이 찾아볼 수 있다. 이러한 현상은 암시적(Suggestive) Pun의 근간이 되는 유사성으로 Visual Pun을 만들어내는 가장 흔한 방법이라 할 수 있다. 즉, 사물이 가지고 있는 형태의 유사성에 의해 새로운 의미가 부여되는 방법으로 인쇄매체에서 뿐만 아니라 애니메이션의 캐릭터나 배경을 만들어내는 과정에서도 유머러스한 효과로 효율적인 의미전달을 가능하게 한다.

② 색채의 유사성에 의한 Pun

사물의 형태와 마찬가지로 그것이 가지고 있는 색채 역시 Visual Pun을 만들어내는 하나의 요소로 작용할 수 있다. 즉, 형태는 다르지만 색채의 유사성에 의해 Visual Pun을 만들어내며 의미를 전달하게 된다. 하지만 이 경우에는 색채에 대한 인식이 매우 광범위하기 때문에 독자적인 유사성으로 다른 의미를 만들어내기는 쉽지 않으며, 다른 요소와 함께 작용되거나 보다 구체적인 표현을 통해 Visual Pun 효과를 갖게 된다.

③ 질감의 유사성에 의한 Pun

질감 또한 이미지에 대한 의미를 전달해주는 시각요소로써 Visual Pun을 만들어내는데 역할을 할 수 있다. 질감을 표현하는데 있어서는 그림을 이용하는 드로잉(Drawing) 애니메이션 보다는 실제의 대상을 사실적으로 표현하는 컴퓨터 3D애니메이션이나 스톱모션 기법의 애니메이션에서 보다 다양하게 활용될 수 있다. 이 경우도 색채와 마찬가지로 질감에 대한 인식이 매우 광범위하기 때문에 독자적인 유사성을 만들어내기는 쉽지 않으며, 다른 요소들과 복합적으로 작용하였을 때 그 효과를 극대화 시키게 된다.

④ 캐릭터 움직임의 유사성에 의한 Pun

앞의 3가지 시각요소와는 달리 영상매체이기 때문에 갖는 독특한 요소로써 캐릭터의 움직임 즉, 동작이 유사성을 통해 새로운 의미를 부여받게 된다. 주로 의인화 되어 인간처럼 행동하거나 기존의 의미와 다른 새로운 역할로 동작하게 되는 애니메이션의 캐릭터들은 각자 부여받은 새로운 역할의 움직임과 비슷하게 행동하거나 동작함으로써 의미를 전달하게 된다. 이 과정에서 기존의 움직임이 약간의 조작을 통해 새로운 역할로써의 움직임과 유사하게 만들어지면서 두 가지의 의미를 공유하게 되며, 이를 통해 Visual Pun 효과가 만들어지게 되는 것이다.

IV. 극장용 장편 애니메이션 영화에서의 Visual Pun 표현사례 분석

1. 영화별 표현사례

① 인어공주 (The Little Mermaid, John Musker/Ron Clements, 1989)²¹⁾

<사례 1>

침몰한 배에서 찾은 포크와 담배 파이프의 용도를 궁금해 하는 인어공주에게 갈매기는 머리빗과 관악기로 설명한다. 포크와 빗, 담배 파이프와 관악기의 유사한 형태로 인해 코믹한 상황이 만들어지는 장면이다 (그림 7).

<사례 2>

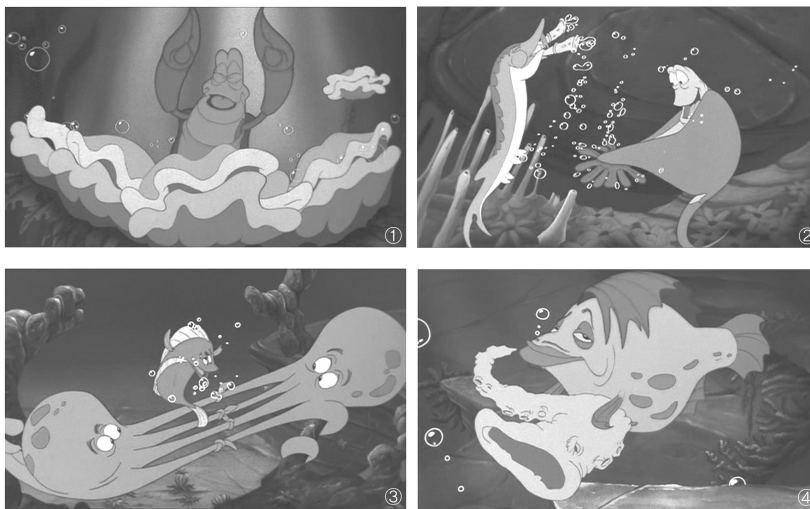
많은 부분의 대사가 노래로 이루어져 뮤지컬적인 성향을 띠는 이 영화에서, 캐릭터들이 음악에 맞춰 춤을 추며 즐거운 바다 생활을 노래하는 이 장면은 실제의 악기소리에 맞춰 물고기들이 춤을 추고 노래하며 악기를 연주하는 모습을 보여준다. 이 때 실제 악기와 비슷한 모양의 바다 생물들이 악기가 되어 연주를 하게

21) 안데르센의 동화를 각색한 월트디즈니 28번째 장편만화영화로 바다에 사는 인어공주가 육지의 왕자와 사랑에 빠져 인간이 되는 이야기를 담은 셀(Cel)애니메이션이다. 상체는 인간이지만 다리는 물고기의 모습을 한 인어들의 이야기를 여러 바다 생물들의 의인화를 통해 재미있게 표현한 작품이다.

되는데, 조개가 드럼이 되고, 문어의 다리가 베이스 기타가 되며, 길쭉한 모양의 소라 껍데기는 색소폰으로 묘사되어 박자에 맞게 연주되면서 흥겨운 음악과 함께 시각적인 즐거움이 부가된다 (그림 8).



(그림 7) 애니메이션 영화 '인어공주' 중에서

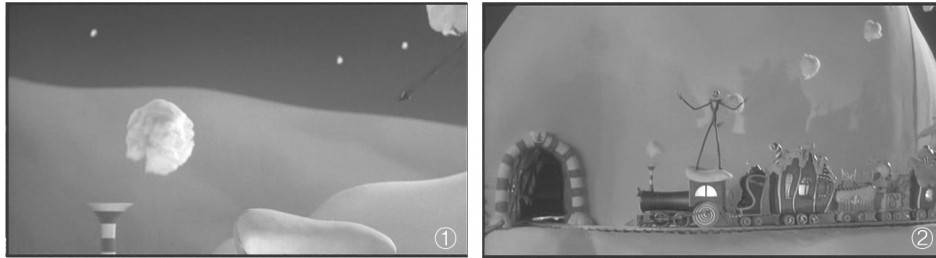


(그림 8) 애니메이션 영화 '인어공주' 중에서

② 크리스마스의 악몽 (The Nightmare Before Christmas, Henry Selick, 1993)²²⁾

<사례 3>

하얀 눈이 덮인 크리스마스 마을을 지나는 기차에서 하얗고 동그란 연기가 한 방울씩 뿜어져 나온다. 만화적인 단순함으로 표현되어 아기자기한 크리스마스 마을의 이미지를 반영하는 이 장면에서, 작은 솜뭉치의 하얗고 보송보송한 이미지와 굴뚝에서 뿜어져 나오는 모양이 기차의 연기로 인식되면서, 흰 연기에 대한 재미있는 애니메이션적 묘사로 즐거움을 준다 (그림 9).



(그림 9) 애니메이션 영화 '크리스마스의 악몽' 중에서

<사례 4>

할로윈 마을의 이장이 목에 넥타이처럼 달고 있는 것은 거미이다. 붙어있는 모양이 넥타이를 대신할 만큼 훌륭한 악세사리로써의 의미를 갖기도 하지만 실제로 살아 움직이는 거미로써의 모습을 통해 할로윈 마을의 괴기한 이미지를 만들어낸다 (그림 10).

22) 팀 버튼 감독 특유의 공포, 판타지적인 이미지의 애니메이션으로 잭 스퀘어링턴이라는 해골 주인공을 중심으로 할로윈의 괴물들이 사는 마을이 무대로 펼쳐진다. 할로윈 데이 준비에 싫증이 난 잭이 할로윈 대신 크리스마스를 차지하기 위해 괴물들을 이끌고 반란을 일으킨다는 내용의 스톱모션 애니메이션이다.



(그림 10) 애니메이션 영화 '크리스마스의 악몽' 중에서

<사례 5>

산타크로스를 납치해오기 위해 떠나는 악동들은 욕조 안에 사냥도구들을 싣는다. 문이 열리고 사냥도구와 함께 악동들을 실은 욕조가 튼튼해 보이는 네다리로 씩씩하게 걸어 나온다. 역시 할로윈 마을의 괴기스러움 반영되어 괴물의 이미지를 풍기는 캐릭터 이지만 무언가를 싣고 움직일 수 있는 욕조의 형태가 짐을 싣는 트럭을 연상하게 하는데, 결국 몸집이 큰 산타크로스를 싣고 오는 운송수단 역할을 하게 된다 (그림 11).



(그림 11) 애니메이션 영화 '크리스마스의 악몽' 중에서

<사례 6>

할로윈 마을에 사는 괴물 캐릭터중의 하나로, 머리에 쓰고 있는 커다란 모자 안에 똑 같이 생긴 작은 괴물들이 각각의 모자 안에 연이어 살고 있는 괴물이 등장한다. 영화의 중반에 잠시 등장하여 그 모습을 보여주는 이 괴물은 크리스마스 선물을 만드는 장면에서 다시 등장하여 자신의 형태와 똑같은 러시아 인형을 포장 하는데, 생긴 모양은 다르지만 똑같은 형태의 두 개체가 비교되어 재미있는 상황이 연출된다 (그림 12).



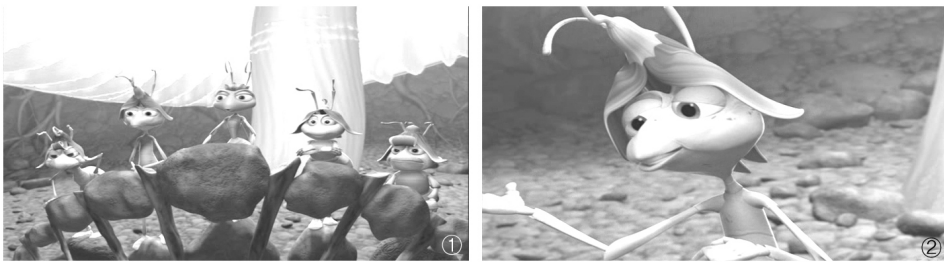
(그림 12) 애니메이션 영화 '크리스마스의 악몽'중에서

③ 벅스라이프 (A Bug's Life, John Lasseter, 1998)²³⁾

23) 디즈니와 픽사가 공동으로 제작한 두번째 컴퓨터 3D 애니메이션으로 메뚜기들에게 괴롭힘을 당하던 개미들이 주인공인 사교몽치 개미 플릭과 서커스 벌레들의 도움으로 용기를 얻어 마침내 메뚜기들을 물리친다는 내용의 애니메이션이다.

<사례 7>

주인공 플릭의 엄청난 실수를 처벌하기 위해 열린 개미왕국의 재판장에서 재판을 주도하는 공주 옆으로 꽃잎을 뒤집어 쓴 개미들이 앉아 있다. 재판을 하는 과정을 통해 그들이 재판관의 역할을 하는 개미라는 것을 알 수 있지만, 그들이 머리에 쓰고 있는 뒤집어진 꽃잎은 중세 유럽의 법관들이 쓰던 가발을 연상하게 하며 재판관의 이미지를 부각시킨다 (그림 13).

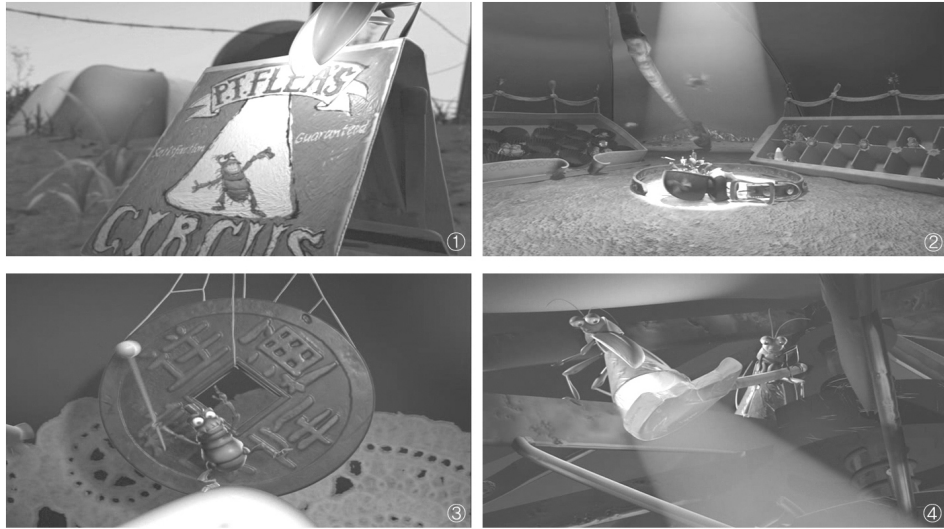


(그림 13) 애니메이션 영화 ‘벅스라이프’ 중에서

<사례 8>

서커스 곤충들의 무대인 서커스 공연장은 실제의 모습과 매우 흡사하게 꾸며져 있다. 하지만 그 구성을 자세히 살펴보면 모두 사람들이 쓰다가 버린 고물이나 쓰레기들로 만들어 졌다는 것을 쉽게 알아볼 수 있다. 망가진 우산이 천막이 되어 그 안에 얼음통과 과자 상자도 관중석을 만들고 개목걸이를 둘러 무대를 만들었다. 종이성냥갑은 간판이 되고 동양의 옛 동전은 커다란 징이 되었으며 반딧불의 불빛이 조명이 되어 먹다 버린 색깔 사탕으로 조명의 색을 바꾸기도 한다. 이렇게 원래의 모습 그대로의 쓰레

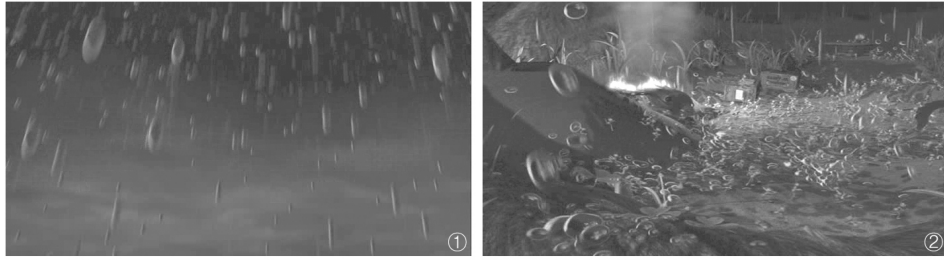
기들을 비슷한 형태나 상황에 맞게 재배치하여 실제의 모습과 흡사한 곤충들만의 서커스 공연장을 새롭게 만듦으로써 실제 사람들이 살아가는 세상 속에 또 다른 곤충들만의 세상이 연출된다 (그림 14).



(그림 14) 애니메이션 영화 '빅스라이프' 중에서

<사례 9>

메뚜기에게 멋지게 복수를 하는 마지막 순간 갑자기 하늘에서 빗방울이 떨어지면서 개미들은 최대의 위기에 빠지게 된다. 하늘에서 떨어지는 빗방울은 개미에게 있어 목숨까지 잃을 수 있는 거대한 폭탄으로 작용한다. 빗방울이 땅위에 떨어져 튀는 모습을 특별한 과장 없이 그 자체로 보여준 이 장면에서 빗방울은 결국 주인공을 마지막 최대의 위기상황으로 몰아 넣는다 (그림 15).



(그림 15) 애니메이션 영화 '백스라이프' 중에서

④ 치킨런 (Chicken Run, Peter Lord/Nick Park, 2000)²⁴⁾

<사례 10>

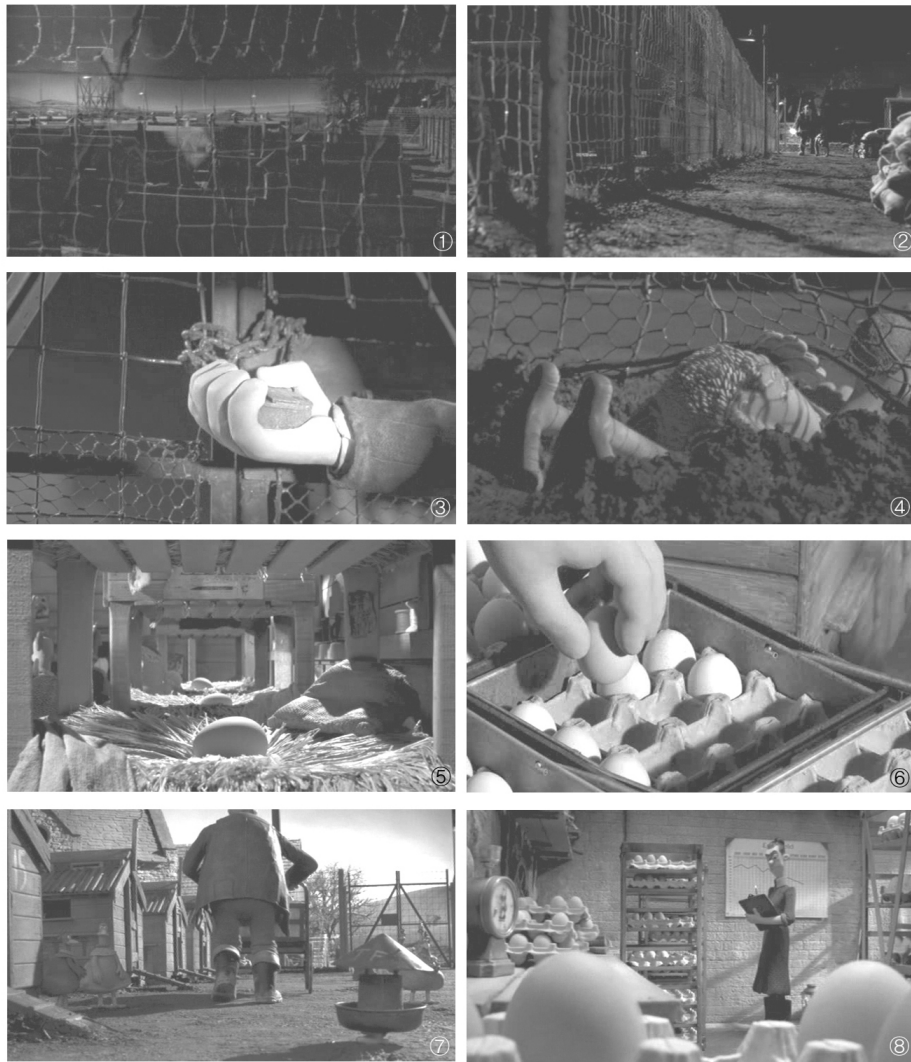
영화의 시작과 함께 보이는 높은 철조망과 감시탑, 곳곳을 비추는 써치라이트의 불빛은 감옥을 연상하게 한다. 한 남자가 무시무시한 개를 끌고 순찰을 하는데 닭 한 마리가 땅을 파고 탈출을 시도하다가 뒤따라 탈출하던 다른 닭들 때문에 들키게 된다. 여기까지의 모습은 닭들이 경비가 삼엄한 감옥을 탈출하는 광경으로 묘사되지만, 뒤이어 나오는 장면에서는 닭들이 잠을 자던 동우리에서 계란을 꺼내고 계란 판에 담아 수량을 확인하는 등의 장면이 보이면서 이곳이 감옥이 아닌 닭을 키우며 계란을 생산하는 닭 농장임을 알게 된다 (그림 16).

<사례 11>

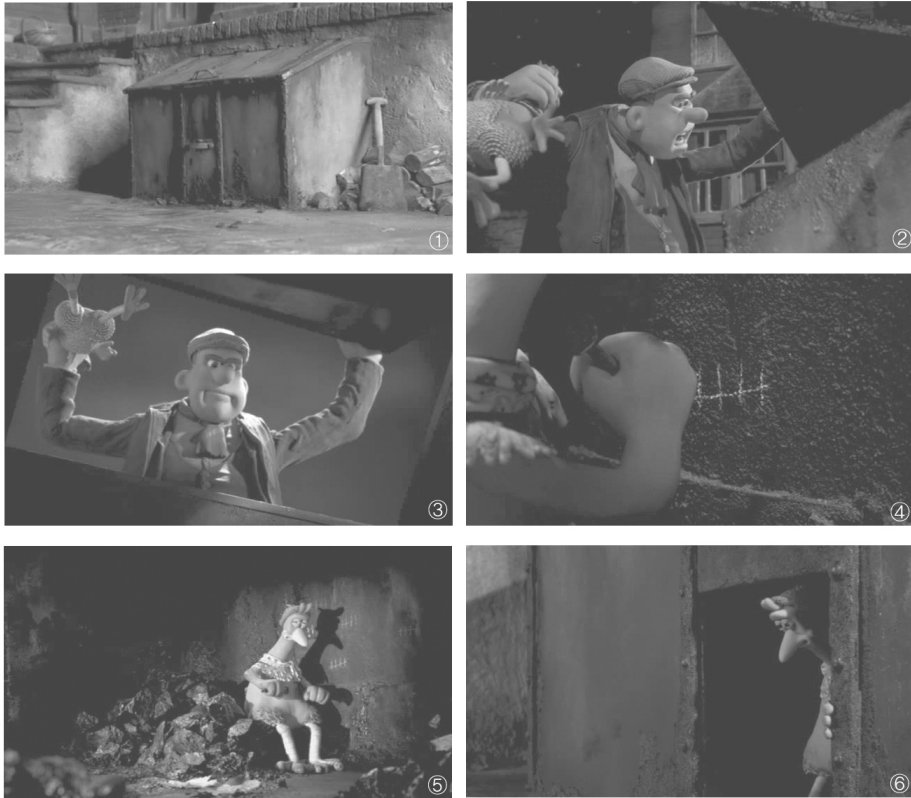
탈출을 주도하다가 들킨 주인공 진저는 주인아저씨에 의해 좁

24) 영국의 아드만에서 만든 첫 장편 애니메이션으로 악독한 주인의 닭 농장을 벗어나 평화롭고 자유로운 세상을 꿈꾸는 닭들의 목숨을 건 탈출기를 다룬 클레이 애니메이션이다.

고 어두운 석탄 보관함 안에 갇히게 된다. 이곳에서 진저는 벽에 낱자를 표시하며 얼마동안 갇혀 있다가 아래의 작은 문을 열리면 눈이 부신 듯 눈을 감는데 이러한 진저의 행동은 독방에 갇혀있던 죄수를 연상하게 하며 이 철통의 의미를 시각적으로 보여준다 (그림 17).



(그림 16) 애니메이션 영화 '치킨런' 중에서



(그림 17) 애니메이션 영화 ‘치킨런’ 중에서

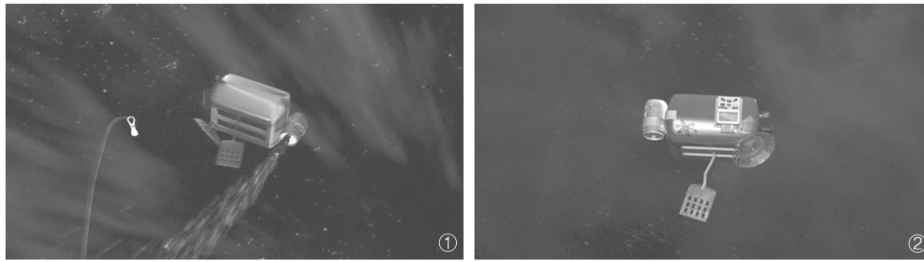
⑤ 지미뉴트론 (Jimmy Neutron : Boy Genius, John A. Davis, 2001)²⁵⁾

<사례 12>

외계인과의 교신을 위해 천재소년 지미는 위성장치를 만들어 우주공간에 띄운다. 그런데 지미가 만든 발명품 대부분이 그렇듯

25) 어린이용 전문 케이블 방송국 니켈 오디언 사가 제작한 아동용 애니메이션으로 친구들로부터는 외면당하는 천재 소년 지미 뉴트론이 외계인들에게 납치당한 부모를 구하기 위해 모험을 떠난다는 이야기의 컴퓨터 3D 애니메이션이다.

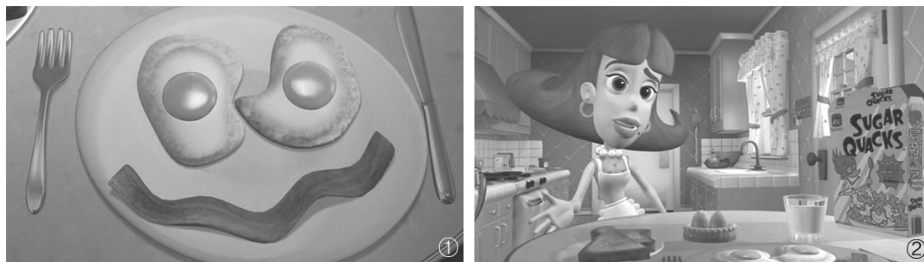
위성장치도 생활에서 흔하게 볼 수 있는 물건으로 만들었다. 번쩍이는 스테인레스 재질의 토스트기와 튀김 뒤집계의 조합은 안테나가 달린 위성장치처럼 보인다. 또한, 지미는 이 토스트기 옆에 탄산음료를 흔들어 붙이고 마개와 연결시킨 줄을 잡아당겨 뽑아져 나오는 탄산음료의 힘으로 공중에 쏘아 올린다 (그림 18).



(그림 18) 애니메이션 영화 '지미뉴트론' 중에서

<사례 13>

토스트기가 사라져 오븐에 구운 식빵으로 아침식사를 준비한 지미 엄마는 식빵과 함께 계란프라이와 베이컨을 지미 아빠 앞에 놓는다. 동그란 접시위에 계란프라이 두 개와 그 아래 구부러진 베이컨 조각이 난처해하는 사람의 모습을 표현한 그림으로 연상되면서, 지미 엄마의 미안함을 애교 있게 보여준다 (그림 19).

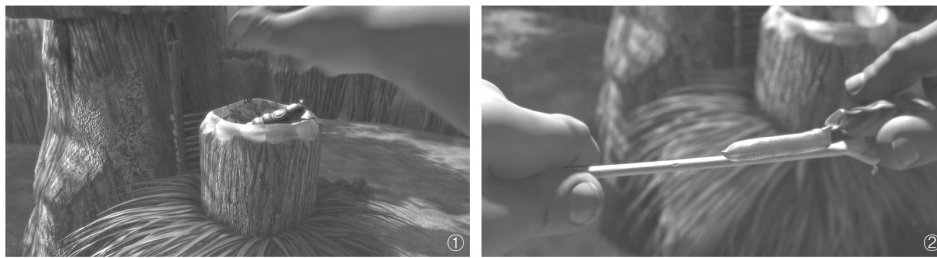


(그림 19) 애니메이션 영화 '지미뉴트론' 중에서

⑥ 슈렉 (Shrek, Andrew Adamson/Vicky Jenson, 2001)²⁶⁾

<사례 14>

영화는 주인공 슈렉의 모습과 그가 살고 있는 늪지, 그리고 그 안에서 생활이 잠시 소개되며 시작된다. 진흙으로 샤워를 하고 물웅덩이에 들어가 방귀를 끼는 등 지저분한 괴물의 모습을 보여주는 이 장면에서, 슈렉은 길고 통통한 벌레를 나무통에서 꺼내고 긴 막대위에 분비물을 짜내어 이를 닦는다. 나무통 안에 들어있는 벌레의 모습과 짜내어진 분비물의 생김새가 치약을 연상하게 하면서 엽기적인 괴물의 모습을 코믹하게 보여주고 있다 (그림 20).



(그림 20) 애니메이션 영화 ‘슈렉’ 중에서

<사례 15>

공주를 구출하여 파콰드 영주에게 돌아가던 슈렉과 공주가 몇

26) 만화가인 윌리엄 스테이그의 90년도 동화를 원작으로, 늪지에 사는 녹색 괴물이 공룡으로부터 공주를 구하고 사랑에 빠진다는 내용의 컴퓨터 3D 애니메이션이다. 영화 곳곳에 패러디를 통해 경쟁사인 디즈니사와 그 작품들을 풍자한 드림웍스의 야심작으로 뛰어난 그래픽과 연출을 통해 애니메이션으로는 두 번째로 칸느영화제 경쟁부문에 올랐으며 같은 시기에 개봉한 디즈니의 ‘몬스터 주식회사’를 제치고 아카데미 장편 애니메이션상을 수상하는등 역대 두 번째 높은 흥행수익을 얻은 작품이다.

가지 에피소드로 인해 친해져 서로 장난을 하며 즐겁게 성으로 향한다. 이 과정에서 길을 가던 공주가 거미줄이 엉켜있는 나뭇가지를 꺾어 날아다니는 벌레들을 잡아서는 돌돌 말아 슈렉에게 주면 슈렉은 솜사탕을 먹듯 거미줄을 베어 먹고, 슈렉이 지나가는 개구리를 잡아 바람을 불어넣어 풍선을 만들면 공주는 나무위에 뱀을 잡아 바람을 불어 넣고 풍선아트를 만들어 서로 나누어 들고 간다. 거미줄을 말아 솜사탕 모양을 만들고 살아있는 개구리와 뱀으로 풍선을 만드는 이들의 엽기적인 행동이 그들만의 사랑표현으로 코믹하게 그려진다 (그림 21).



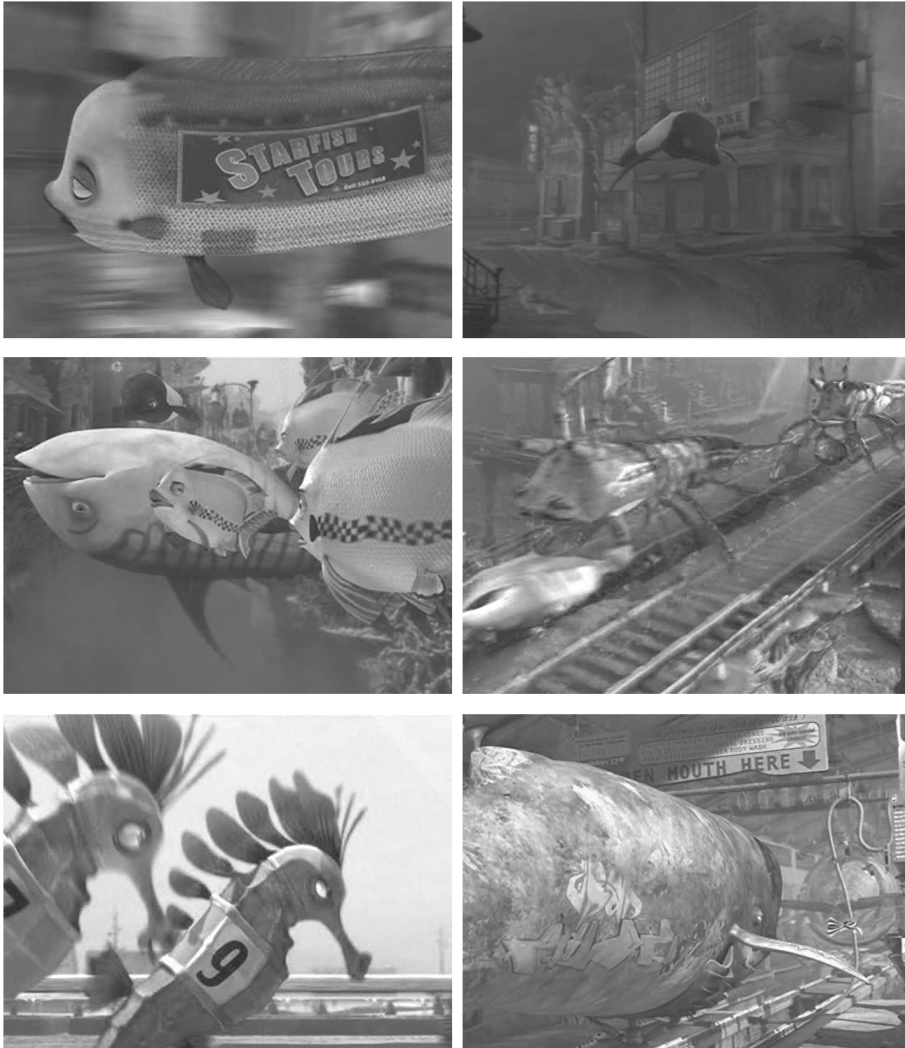
(그림 21) 애니메이션 영화 '슈렉' 중에서

⑦ 샤크 (Shark Tale, Bibo Bergeron/Vicky Jensen/Rob Letterman, 2004)²⁷⁾

27) 상어의 위협에 대항하여 싸우는 물고기들의 이야기를 담은 컴퓨터 3D 애니메이션이다.

<사례 16>

이 영화의 배경인 바다는 실제 도시와 매우 흡사하게 꾸며져 있다. 높은 건물들 사이로 수많은 물고기들이 지나다니며 여기저기 광고판들이 붙어 있고 대형 멀티비전에선 뉴스가 나오는 등, 겉모습뿐만 아니라 생활하는 모습까지도 인간세상과 똑같이 묘사되어 있다. 이러한 바다 속 도시에 살고 있는 물고기들은 모



(그림 22) 애니메이션 영화 '샤크' 중에서

양이나 색깔로써 인간세상과 비슷한 각자의 역할을 맡게 된다.

넓적하고 커다란 물고기는 ‘STAR FISH TOUR’라는 광고판을 붙이고 관광버스로써 손님들을 실어 나르고, 경찰차의 검은색과 흰색을 비슷하게 가지고 있는 돌고래는 경찰로, 택시의 상징인 노란색과 바둑판무늬의 긴 줄이 똑같이 그려진 물고기는 택시로, 여러 마리가 일정한 간격으로 지나가는 가제는 전철로 표현되며, 말과 입모양이 흡사한 해마는 경마장의 경주마로, 거대한 크기의 고래는 트럭으로 표현되어 고래세차장이라는 주인공의 일터를 만들어준다 (그림 22).

2. 시각요소에 따른 분석결과

앞에서 나열된 사례들은 이미지나 움직임의 유사성을 통해 새로운 의미로 창조 되는 캐릭터나 배경, 소품 등을 볼 수 있는 장면들로 제작기법이나 제작시기에 상관없이 다양한 형태의 애니메이션 영화에서 쉽게 찾아 볼 수 있었다. 이러한 장면들은 시각적 유사성으로 인해 새로운 의미가 생성됨으로써 유머러스한 효과가 나타나는 Visual Pun의 사례들로 애니메이션 영화의 이야기를 전달하는데 저마다의 역할을 하고 있음을 알 수 있었다.

대부분의 애니메이션 영화에서는 현실에 존재하는 사물이나 생물들이 의인화를 통해 인간이나 살아있는 생명체의 의미로 이야기를 이끌게 된다. 또한, 이들이 살아가는 배경 역시 현실에 근거를 둔 새로운 공간이 설정되거나, 현실의 공간이 새로운 의미로

재구성됨으로써 이야기가 진행되는 배경을 이루게 된다. 이러한 과정에서 새롭게 창조되거나 재구성되는 캐릭터와 배경, 소품들이 각각의 의미를 전달하는 방법으로써 이미지의 유사성을 통해 적절하게 대치되거나 조작, 조합하여 역할 또는 설정에 대한 이해를 돕게 된다. 이것은 바로 Visual Pun을 통해 의미(정보)를 전달하는 방법인 것이며, 재치 있는 표현에 의한 유머러스한 효과도 갖게 된다.

이렇듯 Visual Pun은 애니메이션 영화에서도 의미를 전달하는 도구로 다양하게 활용되고 있으며, 본 논문의 3장 2절에서 제시한 시각요소에 따른 유형으로 분류하여 좀 더 구체적으로 분석해보고자 한다.

1) 형태의 유사성에 의한 Pun

애니메이션에서 만들어지는 캐릭터, 배경, 소품 등의 이미지는 형태의 유사성을 통해 전혀 다른 의미의 사물이나 생물들이 대치, 조작, 조합 되어 Visual Pun의 효과를 발생시킬 수 있다. 이러한 방법은 모든 시각적 커뮤니케이션 과정에서 가장 흔하게 활용되는 유형으로 애니메이션에서 역시 다양하게 활용된다.

<사례 1>

이 장면에서는 소품으로 등장하는 포크와 담배파이프를 인어공주가 머리빗과 관악기로 오해하게 되면서 코믹한 상황이 연출된다. 포크와 머리빗, 그리고 담배파이프와 관악기의 유사한 형태가

관객으로 하여금 인간세계에 대해 잘 모르는 인어공주의 오해를 인정하게 하면서 유머를 발생시키게 된다. 즉, 형태의 유사성에 의한 Visual Pun의 효과를 만들어내는 사례라 할 수 있다 (그림 7).

<사례 2>

역시 바다 속 이야기가 전개되는 ‘인어공주’의 한 장면으로, 이 장면은 흥겨운 노래에 맞춰 캐릭터들이 직접 연주를 하고 노래를 하는 뮤지컬형식을 띄고 있다. 이 장면에서 캐릭터들이 연주하는 악기는 모두 바다 속에 존재하는 바다생물들로, 원래의 악기가 갖고 있는 형태와 비슷한 바다생물들이 악기로 사용되면서 흥겨운 음악에 코믹한 효과를 더해준다. 즉, 바다생물들이 갖고 있는 형태의 특징을 살려 악기형태와 비슷하게 조작하거나 대치하여 표현함으로써 바다생물과 악기의 의미가 공존하게 되며, 이로 인해 Visual Pun의 효과가 발생하게 되는 것이다 (그림 8).

<사례 4>

할로윈 마을 이장의 목에 붙어있는 거미는 이미지의 형태에 의해 실제 거미로써의 의미와 정복차림에 필요한 벡타이 또는 악세사리의 의미를 함께 갖게 된다. 실제로 살아 움직이기도 하는 이 거미의 형태가 괴기스러운 마을의 이미지로 인해 악세사리의 개념을 어느 정도 인정하게 하면서, 유머를 발생시키는 Visual Pun의 사례라 할 수 있다 (그림 10).

<사례 5>

산타크로스를 납치해 오기 위해 길을 떠나는 악동들은 커다란 욕조 안에 몸을 싣는다. 다리가 달려 스스로 움직이는 캐릭터로 탄생된 이 욕조는 결국 거대한 몸집의 산타크로스를 싣고 오는데 큰 역할을 하게 된다. 여기서, 목욕을 하기 위해 물을 담은 용도의 욕조가 짐을 싣고 나르는데 이용되는 짐수레와의 유사한 형태로 인해 이동수단으로써의 의미를 부여받게 되면서 Visual Pun의 효과를 갖게 된다 (그림 11).

<사례 7>

주인공에 대한 재판이 진행되는 이 장면은 개미왕국 안에 현실에서와 비슷한 재판장의 공간이 설정되면서 그 의미가 전달된다. 이 과정에서 가장 중요한 역할을 하는 것은 바로 주인공 앞에서 각자의 의견을 이야기하는 개미들의 모습이다. 공주와 같은 위치에서 주인공을 바라보며 의견을 나누는 이 개미들은 각각 비슷한 형태의 꽃잎들을 뒤집어 쓰고 있다. 여기서 이들이 뒤집어 쓴 꽃잎의 형태가 유럽의 재판관들이 상징적으로 쓰고 있는 흰 가발을 연상하게 하면서 이들을 개미왕국의 재판관으로 인식하게 한다. 즉, 재판관의 상징인 가발의 형태로 조작된 꽃잎의 형태가 그 유사성에 의해 Visual Pun의 효과를 갖게 되는 사례라 할 수 있다 (그림 13).

<사례 8>

곤충들의 서커스 공연장을 구성하는 사물들은 실제 현실에서

볼 수 있는 것 들이 유사성을 통해 활용되었다. 이 중 관중석 역할을 하는 과자상자나 얼음통, 그리고 간판 역할을 하게 되는 종이 성냥갑이 실제의 그것과 유사한 형태로 인해 Visual Pun의 효과를 갖게 된다 (그림 14).

<사례 13>

이 장면에서는 동그란 접시위에 놓인 두 개의 계란프라이와 구부러진 모양의 베이컨 조각이 적절한 위치에 배치되면서 난처해하는 사람의 표정으로 연상된다. 즉, 계란프라이의 동그란 노른자 형태와 베이컨 조각의 구부러진 형태가 유사성을 통해 사람의 눈과 입으로 표현되면서 Visual Pun의 효과를 갖게 되는 것이다 (그림 19).

<사례 16>

바다를 배경으로 한 이 영화에서 바다 속 물고기들은 각자의 직업과 역할을 가지고 인간세상과 비슷한 하나의 사회를 구성한다. 여기서 물고기들의 역할은 그들이 가지고 있는 생김새에 의해 정해지는데, 인간세상에서의 실제의 대상과 유사한 형태나 색채를 가진 물고기들이 활용된다. 여러 개의 다리와 긴 더듬이를 가지고 줄지어 지나가는 가재가 전철로 표현되고 말의 입모양과 비슷한 형태를 지닌 해마가 경마장의 말로, 크고 넓적한 형태의 물고기가 관광버스로 표현되어 각각의 역할을 하게 되는 것은 형태의 유사성에 의해 Visual Pun 효과를 갖게 되는 사례이다 (그림 22).

2) 색채의 유사성에 의한 Pun

애니메이션에서의 이미지는 색채의 유사성을 통해 Visual Pun의 효과를 발생시키기도 한다. 형태의 유사성에 의한 방법만큼 다양하게 활용되지는 않지만, 캐릭터나 배경 또는 소품 등에 색채를 적용하는데 있어서 누구나 인정할 수 있는 상징적인 색채를 활용함으로써 의미를 부가시킬 수 있다.

<사례 8>

사람이 버린 쓰레기로 만들어진 서커스 공연장에서 조명효과를 만들어 내기 위해 파란색의 투명한 사탕을 사용한다. 역시 사람이 먹다버린 것으로 표현된 이 사탕을 반딧불의 불빛 앞으로 가져가 마치 조명 앞에 셀로판지를 부착하는 효과와 같은 현상을 만들어 낸다. 파란색 셀로판지가 만들어내는 빛의 색과 유사한 색채를 만들어내는 사탕으로 대치하면서 코믹하게 표현한 사례이다 (그림 14).

<사례 17>

인간세상의 도시를 구성하는 운송수단으로 표현된 바다 속 물고기들 중 경찰차역할의 돌고래와 택시를 연상하게 하는 작은 물고기는 그들이 가진 색채의 유사성에 의해 의미를 부여 받게 된다. 즉, 검은색과 흰색이 혼합된 돌고래가 경찰차를 상징하는 고유색과의 유사성을 통해 경찰차로써의 의미를 갖게 되며, 마찬가지로 택시의 상징(미국택시)인 노란색과 검은색, 흰색이 포함된

격자무늬의 띠를 두른 물고기는 택시로써의 의미를 갖게 된다. 이처럼 형태나 질감은 다르지만 캐릭터의 이미지가 갖고 있는 색채에 의해 유사성이 발생되면서 Visual Pun 효과를 만들어내는 방법도 효율적으로 활용될 수 있다 (그림 23).

3) 질감의 유사성에 의한 Pun

애니메이션의 이미지는 형태나 색채 외에도 질감의 유사성을 통해 Visual Pun효과를 발생시킬 수 있다. 이러한 유형은 이미지가 보다 사실적으로 표현되는 컴퓨터 3D애니메이션이나 스톱모션 기법의 애니메이션에서 만들어 질 수 있는 방법으로, 캐릭터나 소품 등의 사실적인 표현에 의해 질감에 대한 유사성이 발생하게 된다. 하지만 형태, 색채, 움직임 등 다른 요소들이 갖게 되는 유사성에 비해 질감의 유사성은 독자적으로 만들어지는데 어려움이 있으며, 어느 정도 다른 요소들과 복합적으로 작용되었을 때 효과를 극대화 하게 된다.

<사례 8>

곤충들의 서커스 공연장에서 공연의 시작을 알리는 징으로 표현된 것은 동양의 옛 동전이다. 동양적인 이미지가 강한 징을 표현하는데 있어 옛날 동양동전의 형태나 색채 그리고 개념적인 의미가 유사성을 갖기도 하지만, 징과 동전의 유사성에 가장 크게 작용하는 것은 쇠의 질감이다. 이러한 쇠의 질감을 컴퓨터를 통해 사실적으로 표현함으로써 실제로 캐릭터가 동전을 가격하였을

때 징의 소리가 들리는 것을 정당화 하게 되는 것이다 (그림 14).

<사례 12>

고도의 과학기술로 만들어지는 위성장치는 빛을 반사하며 번쩍이는 재질의 이미지가 강하다. 여기에 사용된 토스트기나 튀김 뒤집게 등의 주방용품은 어느 정도 형태의 유사성에 의해 조합되어 Pun의 효과를 만들기도 하지만 <사례 8>과 마찬가지로 번쩍이는 스테인레스 질감의 유사성이 가장 크게 작용하게 된다 (그림 18).

4) 움직임의 유사성에 의한 Pun

캐릭터, 배경 등의 이미지가 갖는 시각요소의 유사성외에도 이들이 만들어내는 움직임역시 하나의 시각요소로써 작용하여 Visual Pun 효과를 발생시키게 된다. 이는 영상매체로써 애니메이션이 갖는 특징으로 인쇄매체에서와는 구별되는 Visual Pun의 독특한 유형이다.

<사례 9>

하늘에서 내리는 빗방울은 현실세계의 인간에게는 그저 평범한 하나의 자연현상으로 인식되지만, 같은 공간에 살고 있으면서도 크기가 매우 작은 개미들에게 있어서는 무엇보다 위협적인 존재로 인식될 것이다. 개미의 입장에서 비가 내리는 상황을 묘사한

이 장면에서는 거대한 크기의 물방울이 무서운 속도로 하늘에서 떨어지면서 폭탄과 같은 존재로 개미들의 생명을 위협하게 된다. 여기서 빗방울의 형태나 색채, 또는 질감 등의 외부적인 이미지는 다르지만 무서운 속도로 하늘에서 떨어지고 땅에 닿으면서 흩어지는 모습 즉, 빗방울의 움직임이 유사성을 통해 폭탄의 의미를 갖게 되는 것이다 (그림 15).

<사례 12>

주인공 지미가 자신이 만든 위성장치를 대기권 밖으로 쏘아 올리기 위해 생각해낸 아이디어는 탄산음료가 담긴 캔을 이용하는 것이다. 캔에 들어 있는 탄산음료를 흔든 후에 뚜껑을 열게 되면 캔 안에서 팽창한 가스에 의해 음료가 구멍을 통해 분출하게 된다는 것은 누구나 경험해 본 사실이다. 이 장면에서 주인공 지미는 탄산음료 캔의 이러한 성질을 이용해 탄산음료 캔을 흔들어 위성장치에 부착하고 멀리 던진 후, 실로 연결한 뚜껑을 열어 분출하는 음료를 이용해 추진력을 만들어내게 된다. 여기서 캔에 담긴 탄산음료의 빠르게 분출되는 움직임이 유사성에 의해 로켓의 추진 장치로 표현되어 Visual Pun의 효과를 갖게 되는 것이다 (그림 18).

5) 복합적인 유사성에 의한 Pun

애니메이션에서 활용되는 Visual Pun은 형태, 색채, 질감, 움직임 등의 시각요소가 각각의 개별적인 유사성에 의해 만들어지기

도 하지만 여러 가지의 요소들이 복합적으로 작용하면서 더욱 확실하게 의미를 전달하기도 한다.

<사례 3>

크리스마스 마을을 구성하는 캐릭터와 배경들은 크리스마스 선물의 이미지를 가진 인형이나 장난감으로 꾸며진다. 이 중에서 하얀 눈이 덮인 산을 지나는 기차 역시 장난감 기차의 이미지로 표현되는데, 이 기차에서 뿜어져 나오는 연기는 동그란 솜뭉치로 대체된다. 연기를 표현하는데 있어 실감나는 그림이나 CG를 활용한 다른 장면들과는 달리 만화적으로 표현된 이 솜뭉치는 크리스마스 마을의 귀여운 분위기에 어울리는 연기로 표현된다. 여기서 솜뭉치의 보송보송한 질감과 하얀색의 색채의 유사성이 복합적으로 작용하여 귀여운 이미지의 연기로 표현되며 Visual Pun의 효과를 갖게 된다 (그림 9).

<사례 6>

머리에 쓴 커다란 모자 안에 똑같은 모양의 작은 캐릭터가 연이어 살고 있는 괴상한 괴물 캐릭터가 러시아 인형과 비교되는 이 장면에서는, 러시아 인형의 형태와 함께 각각의 안에 들어가는 움직임의 유사성에 의해 Visual Pun의 효과를 만들어내게 된다 (그림 12).

<사례 10><사례 11>

이 두 가지 장면에서 감옥의 의미로 표현된 닭 농장과 독방으

로 묘사된 석탄 보관함은 형태, 색채, 질감의 모든 조형요소의 유사성을 통해 보다 구체적으로 표현되면서 Visual Pun의 효과를 극대화 한다. 외부와 차단된 형태, 지저분한 흙이나 석탄의 색채, 철조망이나 딱딱한 철판 등의 모든 시각요소들이 사실적으로 표현되면서 이와 유사한 감옥의 이미지를 쉽게 전달하게 된다 (그림 16, 17).

<사례 14>

지저분하고 엽기적인 괴물로 묘사되는 ‘슈렉’이 양치질을 하는 이 장면에서 치약으로 사용되는 벌레 역시 복합적인 유사성을 가지고 Visual Pun의 효과를 만들어낸다. 즉, 벌레의 둥글고 긴 튜브 형태와 이 벌레에서 나오는 분비물의 투명한 초록색, 그리고 젤리 같은 질감이 사실적으로 표현되면서 튜브에서 나오는 치약의 이미지와 유사성을 갖게 된다 (그림 20).

<사례 15>

‘슈렉’과 ‘피오나공주’가 벌이는 엽기적인 행동 중, 거미줄을 말아 만든 솜사탕과 개구리, 뱀으로 만든 풍선 역시 복합적인 유사성을 통해 Visual Pun의 효과를 갖게 된다. 거미줄의 색채와 질감, 그리고 동그랗게 말린 형태는 솜사탕과 유사한 이미지를 갖으며, 개구리와 뱀의 팽창된 형태와 파충류의 피부 질감도 풍선과 유사한 이미지로써 효과적으로 활용된다 (그림 21).

5) 분석결과에 대한 논의

이처럼 애니메이션 영화의 시각적 정보전달 방법에 있어서도 유사성에 의해 발생하는 유머러스한 효과로 효율적인 의미를 전달하게 되는 Visual Pun은 다양한 형태로 활용되고 있음을 알 수 있었다. 또한, 인쇄매체에서와 마찬가지로 대치, 조작, 조합의 모든 방법이 사용되며, 애니메이션 기법이 갖는 영상물로서의 특성에 의해 보다 다양한 시각요소가 유사성을 통해 Pun을 창조하는 사례를 찾아볼 수 있었다. 즉, 단순한 표면적 이미지를 구성하는 형태, 색채, 질감뿐만 아니라 그 이미지가 갖게 되는 움직임 역시 하나의 심벌로 작용하여 Visual Pun의 효과를 갖기도 하는 것이다. 이는 애니메이션 영화에 있어 Visual Pun을 보다 다양하게 활용할 수 있는 여건을 만들어 주게 되며, 이러한 시각요소의 분류에 따라 애니메이션에서의 Visual Pun 유형을 정리할 수 있었다 (표 2).

영화		시각요소에 따른 분류					
제목 / 정보	사례	형태	색채	질감	움직임	복 합	
인어공주 (1989년) 셀 애니메이션	1	●					
	2	●					
크리스마스의 악몽 (1993년) 인형 애니메이션	3		●	●		색채, 질감	
	4	●					
	5	●					
	6	●			●	형태, 움직임	
박스라이프 (1998년) 컴퓨터3D애니메이션	7	●					
	8	a	●				
		b		●			
		c			●		
	9				●		
치킨런 (2000년) 클레이 애니메이션	10	●	●	●		형태, 색채, 질감	
	11	●	●	●		형태, 색채, 질감	
지미뉴트론 (2001년) 컴퓨터3D애니메이션	12	a		●			
		b			●		
	13	●					
슈렉 (2001년) 컴퓨터3D애니메이션	14		●	●		색채, 질감	
	15	●	●			형태, 색채	
샤크 (2004년) 컴퓨터 3D애니메이션	16	a	●				
		b		●			

(표 2) 애니메이션 영화에서의 Visual Pun 사례분석 결과

V. Visual Pun이 이야기 구성요소에

미치는 영향

지금까지의 사례분석을 통해 Visual Pun은 인쇄매체에서 뿐만 아니라 애니메이션에서도 다양하게 활용되고 있음을 알 수 있었다. 캐릭터와 배경, 소품 등의 이미지를 설정하고 디자인 하는데 있어 각각의 의미를 효과적으로 전달하는 방법으로써, 또한 이렇게 만들어진 애니메이션에 유머를 발생시키며 시각적 즐거움을 첨가하는 장치로써 Visual Pun의 효과는 유용하게 활용될 수 있는 것이다. 특히 코믹성을 전제로 한 극장용 장편 애니메이션에서 시각적인 즐거움을 주는 하나의 코믹장치로써의 역할은 괄목할 만하다 할 수 있다.

하지만 Visual Pun은 이러한 유머러스한 효과로써 단순히 시각적인 즐거움을 위한 장치로써 활용되는 것만은 아니다. 인쇄매체에서 유머러스하거나 분석적인 효과를 통해 효율적으로 메시지를 전달하는 것과 마찬가지로, 애니메이션에서의 Visual Pun은 메시지 즉, 이야기를 전달하는 도구로 활용된다.

Visual Pun에 의해 새로운 의미를 갖게 되는 애니메이션의 이미지들은 각각의 필요에 따라 역할을 설정하거나 배경, 사건들을 만들어내는 요소로 작용하여 이야기 전개에 중요한 영향을 미치게 되며, 관객들로 하여금 이야기를 이해하는데 도움을 준다. 즉, 새롭게 창조되는 환상의 이야기를 관객들에게 전달해주는 도구로 Visual Pun이 활용되는 것이다.

본 장에서는 Visual Pun이 애니메이션 영화의 이야기 전달에 미치는 영향에 대하여 이야기(시나리오)를 구성하는 3요소인 인물(캐릭터), 배경, 사건을 중심으로 알아보려고 한다.

1. 인물(캐릭터) 설정

애니메이션 영화는 주로 현실에서 볼 수 없는 상상의 이야기를 다루기 때문에 이야기를 이끌어가는 캐릭터 역시 상상에 의해 새롭게 창조되거나 기존의 사물 또는 생물이 의인화를 통해 재창조되게 된다. 이러한 과정에서 Visual Pun 효과는 새롭게 태어나는 캐릭터들의 역할이나 성격에 대해 관객이 쉽게 이해할 수 있도록 도움을 준다. 즉, 유사성에 의해 캐릭터에 접목된 새로운 이미지는 관객이 이미 알고 있는 특성이나 상징적인 의미를 포함하게 되면서 캐릭터에 대한 의미가 전달되는 것이다.

이러한 효과는 캐릭터 자체의 이미지를 설정하면서 직접적인 의미 전달이 이루어지기도 하지만, 때로는 캐릭터와 연관된 소품이나 상황에 적용되어 캐릭터의 역할이나 성격에 대해 부가적으로 설명하기도 한다.

(1) 직접적인 캐릭터 설정

<사례 5>

할로윈 마을을 구성하는 각각의 괴물들은 저마다 독특한 형태

와 모양을 갖고 괴상한 동작을 하게 된다. 그 중, 네발이 달린 육조로 표현된 이 캐릭터는 무언가를 담을 수 있는 육조의 형태와 말없이 명령에 의해 움직이는 가축의 성격, 네발이 달린 동물의 모양과 그 동작들이 조합되어 짐을 실어 나르는 가축의 캐릭터를 설정하게 된다. 이때 관객들은 그 형태나 동작의 유사성을 통해 캐릭터의 역할을 이해하게 된다 (그림 11).

<사례 6>

<사례 5>와 마찬가지로 할로윈 마을을 구성하는 또 하나의 괴물로 설정된 이 캐릭터는 독특한 형태를 설정하는데 있어 러시아 인형의 형태가 활용된다. 이 경우 Visual Pun에 의해 러시아 인형의 의미를 갖게 되는 것은 실제로 러시아 인형과 함께 등장하는 두 번째 장면에서 효과적으로 전달되며, 비교에 의해 Pun의 효과가 발생하는 비교의 Pun의 사례라 할 수 있다 (그림 12).

<사례 7>

‘벅스라이프’에서는 비슷한 이미지를 가진 개미들 속에서 특별한 역할을 갖는 개미들을 표현하기 위해 꽃잎이 사용된다. 여왕 개미와 공주의 머리위에 쓰인 왕관 형태의 꽃잎처럼, 재판관의 가발을 연상하게 되는 이 꽃잎은 그들의 역할을 설정하며 의미를 전달하게 된다 (그림 13).

<사례 16>

광고판을 붙인 크고 넓적한 물고기의 형태, 검은색과 흰색이

조화된 돌고래의 색깔, 말을 닮은 해마의 입모양 등은 이미 알고 있는 대상의 형태나 색깔의 유사성을 통해 각각 바다도시의 관광 버스, 경찰차, 경주마 캐릭터로 설정 된다 (그림 22).

(2) 소품을 통한 캐릭터 설명

<사례 1>

포크와 담배 파이프가 각각 빗과 관악기의 의미로 표현되는 이 장면에서는, 유사한 형태에서 발생하는 오해로 인해 주인공 인어공주의 코믹스러운 행동과 상황이 연출된다. 즉, 인간세계에 대해 동경하지만 직접 접해본 적이 없는 인어공주의 상황과 순수한 그녀의 성격을 설명해준다 (그림 7).

<사례 4>

Visual Pun에 의해 악세사리의 의미를 동시에 갖게 되는 이 거미는 할로윈 마을의 이장으로써 그 역시 괴물의 이미지를 갖게 하는 역할을 한다 (그림 10).

<사례 12>

평범한 주방기구들이 조합된 이 위성장치는 주인공 지미가 어린아이다운 기발한 상상력을 가진 천재 발명가임을 설명해 준다. 영화의 초반부에 등장하는 이 위성장치는 Visual Pun의 효과를 통해 첨단 과학 발명품의 의미와 함께 평범한 주방기구의 의미가 복합적으로 전달되면서 주인공인 지미에 대한 설정 즉, 재치 있

고 엉뚱한 상상력을 가진 천재 꼬마 발명가의 의미가 전달되는 것이다 (그림 18).

<사례 13>

계란 프라이와 베이컨 조각이 만들어낸 사람얼굴은 아침식사를 제대로 준비하지 못한 엄마의 마음을 코믹한 이미지로 대변해 주며, 재치 있고 기발한 상상력에 의해 전개되는 이야기 속에서 엉뚱하고 코믹한 엄마의 성격을 설명해준다 (그림 19).

<사례 14><사례 15>

<사례 12>와 마찬가지로 주인공인 슈렉의 성격을 설명해 주는 장면으로, <사례 14>에서 Visual Pun을 통해 치약으로 인식된 벌레의 분비물과 <사례 15>에서 각각 솜사탕과 풍선으로 표현되는 거미줄, 개구리와 뱀은 그가 매우 괴상하고 엽기적인 괴물임을 설명해 준다 (그림 20, 21).

2. 배경 설정

캐릭터와 마찬가지로 상상의 이야기에 의해 새롭게 창조되는 배경 역시 시각적 유사성을 통한 Visual Pun에 의해 설정되거나 부가적인 설명이 이루어진다.

의인화된 캐릭터들의 이야기를 다루는 영화에서 이야기의 무대는 인간이 살아가는 현실과 비슷하게 꾸며진다. 이때 만들어지는

공간은 현실세계의 모습이 대입되거나 비슷한 형태로 꾸며지면서 새로운 공간을 만들기도 하지만 실제 인간이 살고 있는 현실세계의 공간들이 새로운 의미의 공간으로 탄생되기도 한다. 이러한 과정에서 Visual Pun 효과에 의한 복합적인 의미는 새로운 공간을 설정하고 이해시키는데 도움을 주게 된다.

<사례 8>

‘벅스라이프’의 배경은 실제 인간이 살아가고 있는 현실 속에 개미를 비롯한 곤충들이 사는 작은 초원이다. 영화 안에서 사람이 직접 등장하지는 않지만 컴퓨터 3D애니메이션 기법을 통해 사실적으로 표현된 식물이나 물건, 그리고 실제적인 크기의 비례를 통해 관객은 이 영화의 배경에 대해 인지할 수 있다. 이러한 과정에서 인간에게 소품으로 사용될만한 작은 물건들이 캐릭터들에게 하나의 무대가 되기도 하는데, 실제로 사람들이 쓰다가 버린 고장 난 우산, 개목걸이, 얼음통과 과자상자들이 시각적 유사성을 가지고 실제 서커스 공연장을 구성하는 천막과 무대, 관람석 형태로 조합되면서 곤충들이 서커스를 하기위해 만든 공연장이라는 의미의 새로운 공간으로 설정된다 (그림 14).

<사례 11>

<사례 8>과 마찬가지로 실제 현실에 존재하는 닭들의 이야기가 진행되는 이 영화에서, 인간이 사용하는 다른 용도의 물건들이 캐릭터가 활동하는 하나의 배경으로 활용된다. 즉, 어둡고 짙고 딱딱한 좁은 공간이라는 유사성을 통해 석탄 보관함이 감옥의 독방

이라는 새로운 의미의 공간으로 탄생되는 것이다 (그림 17).

3. 사건의 발생요인

또한, Visual Pun에 의해 만들어지는 복합적인 의미는 이야기를 구성하는 사건에도 영향을 주게 된다. 여러 가지 애니메이션 영화중에서 배경이 현실세계의 실제공간으로 설정된 이야기의 경우, 그 이야기를 구성하는 사건 역시 현실을 토대로 발생하게 된다. 이때, 현실에서 일어나는 상황이나 모습들이 Visual Pun에 의해 새로운 의미로 전달되면서 영화 내에서 벌어지는 사건에 결정적인 계기를 만들기도 한다. 이 경우 Visual Pun이 만들어낸 두 가지 의미의 개념 차이에 의해서 보다 재치 있고 유머러스한 효과가 발생하게 된다.

<사례 9>

실제 현실이 배경이 되는 이 영화에서 Visual Pun에 의해 쓸새 없이 떨어지는 커다란 폭탄으로 묘사된 빗방울은 주인공들에게 가장 위협적인 존재로 작용되면서 영화에서의 마지막 최대위기를 만들게 된다 (그림 15).

<사례 10>

마찬가지로 Visual Pun을 통해 자유를 억압하는 감옥으로 묘사된 이 닭 농장은 닭들이 자유를 찾아 탈출을 시도하게 되는 영

화의 주요 사건에 원인과 배경이 된다. 이 경우에는 Visual Pun이 이야기의 주된 소재를 만들게 됨으로써 영화가 만들어지는데 근본적인 역할을 하게 된다 (그림 16).

이처럼 Visual Pun은 애니메이션 영화 속에서 이야기의 구성요소인 캐릭터와 배경, 사건을 설정하고 이야기를 전개하는 과정에 적용되어 활발하게 활용되고 있으며, 특유의 재치와 유머러스한 효과를 통해 시각적인 즐거움을 유발시킨다. 즉, Visual Pun은 보다 유머러스한 장면을 만들어 영화에 재미를 더해주는 역할뿐만 아니라, 이야기의 구성요소에 직접적으로 관여를 하여 이야기를 전달하는 중요한 시각적 도구로 활용될 수 있는 것이다.

(표 3)

영화		이야기 구성요소에 미치는 영향
제목 / 정보	사례	
인어공주 (1989년) 셀 애니메이션	1	캐릭터 설정
	2	배경 설정
크리스마스의 악몽 (1993년) 인형 애니메이션	3	배경 설정
	4	캐릭터 설정
	5	캐릭터 설정
	6	캐릭터 설정
백스라이프 (1998년) 컴퓨터3D애니메이션	7	캐릭터 설정
	8	배경 설정
	9	사건의 발생요인
치킨런 (2000년) 클레이 애니메이션	10	사건의 발생요인
	11	배경 설정
지미뉴트론 (2001년) 컴퓨터3D애니메이션	12	캐릭터 설정
	13	캐릭터 설정
슈렉 (2001년) 컴퓨터3D애니메이션	14	캐릭터 설정
	15	캐릭터 설정
샤크 (2004년) 컴퓨터 3D애니메이션	16	캐릭터 설정

(표 3) Visual Pun효과가 이야기 구성요소에 미치는 영향

VI. 결 론

애니메이션 영화는 애니메이션 기법이 갖는 다양한 표현력을 이용하여 현실이 아닌 상상의 이야기를 전달하게 된다. 그림이나 인형, 컴퓨터그래픽으로 만들어낸 이미지들을 인위적으로 움직이게 하는 애니메이션 기법은 상상할 수 있는 범위를 극대화 하면서 현실과는 다른 새로운 이야기를 만들 수 있게 하고, 관객으로 하여금 이러한 이야기를 통해 환상에 대한 시각적 경험을 가능하게 한다.

이러한 시각적 경험을 위해 애니메이션 영화는 움직이지 않는 대상이나 동·식물 등의 생물체에 사고하고 행동하는 인간으로써의 의미를 부여한다(또는 실제 인간의 모습을 그림을 통해 재현하면서 색다른 성격이나 능력을 부가한다). 또한, 현실이 아닌 환상의 공간, 또는 현실의 공간을 새로운 의미로 재구성한 배경을 만들어 그 안에서 벌어지는 사건을 통해 환상의 이야기를 전달하게 된다. 이러한 과정에서 보다 창의적인 아이디어 발상을 통한 유머러스한 시각적 이미지는 보다 재미있는 애니메이션 영화를 만드는 데 큰 도움을 준다.

애니메이션 영화에서 이야기를 전달하기 위해 만들어지는 시각적인 이미지를 보다 창의적이고 재미있게 만들어 내는 방법은 여러 가지가 있겠지만, 시각적인 유사성을 이용한 Visual Pun도 중요한 도구의 하나로 그 역할을 충분히 하게 된다.

주로 지면광고나 포스터 등의 인쇄매체를 통한 시각적 커뮤니

케이션 도구로 연구되어 오던 이 Visual Pun은 이미지의 유사성에 의해 복합적인 의미가 생성되면서 메시지를 전달하게 되는 함축적인 커뮤니케이션 수단의 하나이다.

이러한 Visual Pun은 인쇄매체의 커뮤니케이션 과정뿐만 아니라 애니메이션 영화에서도 효율적인 의미를 전달하기 위한 도구로 활용된다. 즉, 애니메이션 영화에서 Visual Pun은 상상에 의해 새로운 이미지와 움직임 만들어내는 과정에서, 시각적인 유사성과 그에 따른 개념의 부조화에 의해 발생하는 유머러스한 효과로 보다 효율적인 의미전달을 가능하게 하는 것이다.

또한, 애니메이션 기법이 갖는 영상매체로서의 특성에 의해 단순한 표면적 이미지뿐만 아니라, 그 이미지가 갖게 되는 움직임 또한 하나의 심벌로 작용하여 Visual Pun의 효과를 갖기도 한다. 따라서 애니메이션에서의 Visual Pun은 유사성을 창출하는 시각 요소에 의해 구분 될 수 있으며, 본 논문 4장 2절에서 사례들을 통해 형태, 색채, 질감, 움직임의 유사성에 의한 표현 방법에 따라 구분할 수 있었다.

애니메이션 영화에서의 이러한 Visual Pun은 단순히 시각적인 유머를 발생시키는 것 뿐만 아니라, 이야기 구성요소에 직접적으로 관여하여 이야기를 설정하고 의미를 전달하는데 영향을 미치게 된다. 이러한 사례들을 본 논문 5장에서 이야기의 구성요소에 따라 제시하였으며, 그와 함께 Visual Pun효과가 애니메이션 영화에 미치는 영향에 대하여 다음과 같이 정리할 수 있었다.

첫째, 캐릭터를 설정하고 의미를 전달하는데 있어 Visual Pun효

과는 관객이 캐릭터에 대한 새로운 이미지와 역할, 성격들을 이해하는데 도움을 준다.

둘째, 이야기가 진행되는 배경을 설정하는데 있어 현실의 공간이 Visual Pun효과를 통해 새로운 의미의 공간으로 설정된다.

셋째, 현실에서 일어나는 현상이나 상황들이 Visual Pun을 통해 새로운 의미가 부여되면서 영화 안에서 벌어지는 사건의 계기를 만들어 준다.

넷째, 위의 세 가지 영향과 함께 Visual Pun이 만들어내는 특유의 재치와 부조화에 의한 유머러스한 효과는 영화의 시각적인 즐거움을 부가시킨다.

다양한 표현력과 무한한 상상력을 통해 환상의 이야기를 전달하게 되는 애니메이션 영화에서 Visual Pun은 효과적인 시각적 표현도구로 유용하게 활용될 수 있으며, 애니메이션 영화를 기획하고 연출하는 입장에서 Visual Pun에 대한 이해와 연구는 보다 창의적인 아이디어 발상과 효과적인 시각적 표현에 도움이 될 것이다.

본 연구에서는 애니메이션에서의 Visual Pun 효과와 그 영향력에 대하여 극장용 장편 애니메이션 영화에 국한하여 분석하였다. 그러나 시각적 커뮤니케이션 수단으로써 애니메이션에서 Visual Pun이 미치는 영향은 더욱 광범위 하게 연구 되어져야 할 것으로 사료된다. 따라서 본 연구를 촉매로 하여 애니메이션 기법 차원에서의 활용에 대한 다양한 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

<국내·외 문헌>

- 박영원, 「비주얼 편, 비주얼 편 (시각 커뮤니케이션에서의 유머표현)」, 서울: 시지락, 2003
- 벨슨신·한창완, 「애니메이션 용어사전」, 서울 :한울, 2002
- 김준양, 「애니메이션, 이미지의 연금술」, 서울: 한나래, 2001
- 스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 옮김, 「영화연출론 (Shot by Shot)」, 서울: 시공사, 1998
- 폴 웰스, 한창완·김세훈 옮김, 「애니마톨로지」, 서울: 한울, 2001
- 모린 퍼니스, 한창완·조대현·김연돈·곽선영 옮김, 「움직임의 미학」, 서울: 한울, 2001
- Eli Kince, 「Visual Pun in Design」, New York: Guptill Publication, 1982
- Walter Redfern, 「Puns」, Blackwell, 1985

<학위논문>

- 황혜영, “Visual Pung효과 사례분석”, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문, 1994
- 한영리, “애니메이션의 코믹 서사장치 연구”, 한양대학교 대학원 석사학위 논문, 1998
- 임청산, “문학과 만화의 구성요소와 상관성 연구”, 대전대학교 대학원 박사학위 논문, 1998
- 김태연, “Visual Pun의 특성과 그 사례에 관한연구”, 건국대학교 대학원 석사학위 논문, 2001

- 박영원, “시각적 유머의 생산과 의미작용에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2001

<FILM>

- 월트디즈니(존머스커·롤클레멘츠), 인어공주(The Little Mermaid), 1989
- 터치스톤픽처스·스켈링턴프로덕션(헨리셀릭), 크리스마스의 악몽 (The Nightmare Before Christmas), 1993
- 월트디즈니·픽사스튜디오(존라세터), 벅스라이프(A Bug's Life), 1998
- 드림웍스·아드만스튜디오(피터로드·닉파크), 치킨런(Chicken Run), 2000
- 니켈오디언(존A.데이비스), 천재소년 지미뉴트론(Jimmy Neutron: Boy Genius), 2001
- 드림웍스(앤드류아담슨·비키젠슨), 슈렉(Shrek), 2001
- 드림웍스(비보버즈론·비키젠슨·롭레터맨), 샤크(Shark Tale), 2004

<인터넷>

<http://movie.naver.com/>

<http://us.imdb.com/>

<http://www.aardman.com/>

<http://www.dreamworksanimation.com/>

<http://disney.new21.org/>

http://kyungnam.hananet.net/univ/sju/animat/product_tech

ABSTRACT

A Study on the effect of Visual Pun in the Animated Film

Won-cheol Park
Major in Time-Based Media & Animations
Department of Media design
The graduate school of Hansung University

The ultimate purpose of the study is to find out how to Visual Pun, which is one of the method for visual communication, affects to animated film by case studies. Visual Pun that is experimented as a tool of visual communication and originated from homonym of humor is possible when a symbol represents two or more different meanings or similar symbols represent a whole different new meaning. The Visual Pun causes laugh and intellectual pleasure that not only makes the meaning of the symbol more believable but also it increases the persuasion. Animated film which is made by the imagined story through the various kind of animation skill is also a kind of visual communication that includes sound.

Therefore Visual Pun can be used as a kind of a implement for information conveyer in animated films. On other words, Visual Pun, which gives multiple meanings to similarity of images, effectively passes the meanings of newly created images in animated film, and

also it generates laugh and humorous situation.

There are few ways how to Visual Pun affects to compositional elements in animation stories. First of all, the characters, who are created as human being or some living creature, receives new meanings through Visual Pun, so that they can have their part, personality or supplement explanation. Second, not only the characters but also the background and spaces in animation can have new meanings through Visual Pun, so it sets up a new place like real life or describes additional explanation. Next, actual phenomenon and circumstances happens in real life receives new meanings through Visual Pun so they makes the opportunity of an occurrence in animated film. Last, humorous condition and images that is generated by Visual Pun are apply as visual comical equipments.

In short, the effect of Visual Pun can be usefully apply as effective tool for visual expression in film that communicate fantastic story telling through various expression and limitless imagination.

Therefore, the study and understand for Visual Pun will assist to the way of thinking and effective visual expression, who are producing and directing animated films.