

애니메이션 작품에 나타난 동양회화적 영상표현에 대한 연구

- Michael Dudok de Wit의 “Father and Daughter” 을 중심으로 -

□ 나기용 / 정강문화산업대학 애니메이션과

I. 문제제기 및 연구목적

애니메이션은 영화에 포함되면서도 영화와 구별 짓기를 통해 그 장르적 존재를 만들어온 특성을 가지고 있다. 영화가 사진기술의 발명에 힘입어 탄생되어 오늘날 대중예술의 꽃으로 그 영광의 자리를 차지하고 있는 본질은 대상의 사실적 재현성에 기초하기 때문이며 이는 리얼리즘 영화이론가 옌드 앙드레 바쟁¹⁾의 “영화는 현실에 관한 예술로 존재함으로써 완전함을 갖추게 된다.” 라는 주장에서 잘 드러나고 있다.

이와 다르게 애니메이션은 현실의 재현이라는 측면에서 유사하지만 그 현실은 지각적 현실로 회화와 조각과 같이 조형적 이미지로 재 구축된 현실에 기반하고 있다는 것이다.

즉, 애니메이션 영화(animated film)는 미술적 조형성에 기반한 그래픽 요소들로 만들어진 영화적 현실이며 이 때문에 순수 조형예술은 애니메이션 발전에 많은 부분 공헌하여 왔던 것이 사실이며 이러한 애니메이션의 조형예술적 특성이 영화와 다르게 다양한 조형적 실험과 표현방식의 실험적 실천을 통해 다양한 표현양식의 스펙트럼을 가진 장르로 발전해 옴으로써 애니메이션을 ‘표현형식의 예술’로 지칭하는 이유도 이 때문이다.

특히 회화적 표현양식은 오늘날 단순히 애니메이션의 배경미술 뿐만 아니라 조형원리, 2차원 평면에서의 원근의 표현, 장면화(場面化)를 위한 화면구도, 조명, 캐릭터디자인 및 화법을 통한 드로잉에 기반한 애니메이션의 표현기법에 활용되어 옴으로써 문학적 배경과 정서적 측면까지 나타내는 매우 중요

1) André Bezin(1918~58): 프랑스 태생의 영화비평가이며 이론가로 1951년 Cahiers de cine 'ma 잡지를 발행했으며 이 잡지를 중심으로 투뤼포(Truffaut) 등 60년대 프랑스 영화의 누벨바그운동을 주도하는 인물들이 배출된다.

한 시각적 정보를 제공하는 것이라고 볼 수 있다.

본 연구는 이러한 배경에 입각하여 애니메이션 작품에 나타난 동양회화적 표현양식을 살펴봄으로써 그간 서양적 미학과 서사이론에 치우쳐온 애니메이션 예술의 학문적 연구방식에서 벗어나 동양적 미학에 기반한 동양회화의 조형적 표현원리를 영화 형식체계에 대입하여 애니메이션 작품을 분석해봄으로써 기존 연구에서 부족했던 전통문화적 배경으로써의 조형예술적 표현양식의 현대적 분석적용을 통해 최근 주목받고 있는 서정시적 영상연출이 두드러진 네덜란드 애니메이션 작가인 미카엘 드덕드 워트(Michael Dudok de Wit)의 <Father and Daughter>에 나타난 동양회화적 영상표현 및 연출 방법을 살펴보고자 한다.

이러한 연구를 통해 단편애니메이션의 일반적 특징인 비서사성과 영상적 표현에 있어서 조형언어에 의존도가 높은 경향의 작품들을 분석하는데 활용하기 위해서며, 또한 향후 다양한 문화의 전통양식의 현대적 변용을 시도한 애니메이션 영상예술의 이론 연구에 보탬이 되고자 한다.

II. 이론적 고찰

1. 동양의 미학사상 및 중국 회화의 특색

1) 동양의 미적 세계관

세계를 동서(東西)로 구별짓는 것은 오늘날 낡은 페러다임이지만 여전히 지리사회적이나 문화권별 구분은 유 의미하게 작용할 수 있으며 미국의 지리학자 헌팅턴(E. Huntington S.W Cushing)은 그의 저서 <인생지리학 원리, Principles & Human Geography>에서 “그 어떠한 인간 사회라도 거기

에는 그들만의 독특한 정치, 교육, 과학, 종교와 예술이 있게 마련이다.”라고 하였듯이 민족의 문화형성도 지리적환경에서 벗어나 생각할 수 없을 것이다.

회화는 이러한 측면에서 가장 많은 영향을 받아 온 분야일 것인 즉, 풍경화나 인물화, 풍속화 등의 배경과 대상, 소재적 측면에서 그러하다.

서양회화와 동양회화를 구별짓게 되는 가장큰 바탕에는 지리적 환경속에 형성된 문화적 차이로부터 오랜 시간속에 사적인 흐름을 가지고 서로 다른 방향으로 발전해온 때문으로 자연환경만 살펴보더라도 평원문화를 대표하는 중국은 비옥한 영토 덕분에 농업이 발달하였으나 서양문화의 발원지인 희랍은 해양문화를 중심으로 발전하였으며 호메로스(Homeros, BC 800~BC 750)의 <일리아스>와 <오딧세이아>는 이러한 해양문화에서 나온 대표적 문학작품이라고 할 수 있다.

인문사상과 미적 세계관에 있어서도 많은 차이를 보이고 있는데 근대이후 유럽은 인간과 우주를 이원대립 또는 다원 분립의 과학적 인식을 하였던 반면 중국인들은 인간과 우주의 관계를 우주만물의 생명들이 소통하는 경계로 인식하였던 것이 커다란 차이라고 할 수 있다.

또한 동양사상의 핵심인 유가(儒家)의 인본사상, 불가(佛家)의 선(禪)사상, 도가(道家)의 무위(無爲)사상은 각각 그 세계관이 다르나 공통점을 찾을 수 있는데 그것이 바로 심(心; 마음)의 예술이라는 것이 중국 예술의 특질인 것이다.

중국인의 관점에서 우주는 하나의 충허(沖虛; 텅 빈-노장)하고 중화(中和; 유가)한 체계로 이것은 곧, 하나의 유한한 형체가 점점 변하여 무궁(無窮; 사물의 변화가 끝이 없음)하고 공령(空靈; 사람의 마음이 텅비고 신령스러움)함이 묘용(妙用; 무궁과 공령이

오묘하게 쓰임)한 체계다.²⁾

이를 중국의 대표적 사상가인 노자(老子)와 장자(莊子)의 글은 잘 표현하고 있다.

“크게 이룬 것은 모자라는 것과 같으나 그 쓰임이
끝이 없고, 크게 찬 것은 빈 것 같으나 그 쓰임이
다함이 없다.” (노자)

“그 도가 순환하는 고리의 안을 채득하면 물의 영
원 무한한 진실의 전개에 달관할 수 있다.” (장자)

고대 중국인들은 예술에 대한 태도로 생활속에서
찾았으며 이는 생활의 정취로서 즐기었으며 예술의
최고의 경지는 무소위이위(無所爲而爲; 작위함 바
가 없으면서도 일의 형태가 이루어지는 도덕과 예
술의 최고경지)의 태도이다.

1) 동양회화의 특색

본 연구에서는 동양회화 일반을 중국회화를 통해
살펴보겠는데 이는 중국이 고대에 동양의 문화예술
적 지배력이 폭 넓었으며 중국회화가 한국, 일본 회
화에 매우 중요한 영향을 주며 동양회화의 대표적
인 양식적 스타일로 자리잡고 있었다고 평가하기
때문이다.

중국화에서는 의(意)를 중요시하여 당대의 왕유
(王維)는 <산수론(山水論)>에서 “무릇 산수화를 그릴
때 그 뜻이 붓보다 먼저 있어야 한다.”라고 말하여
심성(心性)과 감성(感性), 그 직각적(直覺的)인 면을
매우 중요시 하는 것을 알 수 있다.

사혁(謝赫)의 육법론(六法論)³⁾에서 제시된 기운생
동(氣韻生動)은 사물의 생기와 뜻과 모양을 ‘표현함
으로써 사물의 생명을 나타내는 것으로 예술창작을

자연의 살아있는 형상과 우주생명의 역동성을 표현
하고 합일하고자 하고 있으며 이동시점(移動視點)
을 공간으로 표현하는 전(全), 대(大), 통(通), 광(廣)
의 통시적 방법을 사용함으로써 과학적 방법론과는
거리가 있다.

또한 표현양식에 있어서 발묵과 점묘, 선묘법을
통한 고도의 상징적 표현법으로 절제와, 요약, 과장
과 변화 등을 통해 구상과 추상을 넘나드는 경계에
있다.

중국회화는 인품을 중요시하여 작가의 수양과 작
품의 관계를 강조하고 있는데 이는 선비정신에 바
탕을 둔 서화(書畫)를 주로 그려 간결한 글귀와 그림
의 표현이 함께 어우러진 문인화로 대표될 수 있다.

중국화는 선으로 시작하여 선으로 끝나는 선의
예술이라고 할 수 있는데 이는 필묵(筆墨)의 골기(骨
氣)를 강조하여 의경(意境)과 형신(形神)의 구체적
형상으로 사물을 표현하였다.

2. 동양회화의 공간표현 법칙

본 장에서는 동양회화에 나타난 공간표현의 방식
에 대해 중국 화론 및 구도에 관한 표현법칙을 중심
으로 살펴보고자 한다.

1) 간결(簡潔)

취함과 버림을 통한 자연의 본질에 접근하는 순
화과정으로 불필요한 요소들을 제거하고 중요한 구
조를 강조하는 방법으로 사용된다.

2) 주객(主客)

그림에 주제와 부주제를 일컫는 말로 원나라 탕

2) 원금탑 저, 이근우 역, <중서회화구도비교연구(A Comparative study of composition in Chinese and Western paintings)>, 예서원, 2004, p17

3) 사혁(謝赫, AD 510)은 화가이며 화론을 펼쳐 회화의 제작과 감상에 필요한 6가지 기준을 제시하였는데 그것은 ①기운생동(氣韻生動), ②골법용필(骨法用筆), ③응물상영(應物象形), ④수류부채(隨類賦彩), ⑤경영위치(經營位置), ⑥전이모사(傳移模寫) 등이다.

후(湯垕, 13C말~14C초)는 <화감(畫鑑)>에서 다음과 같은 말로 표현했다.

“그림에는 객이 있고 주가 있는데, 객이 주보다 두드러지게 해서는 아니 된다.”⁴⁾

구도에서 주와 객은 대소와 관계가 있는데 일반적으로 주는 크게 객은 작게함으로써 주를 강조하게 된다. 그러나 가끔 형상의 크기가 바뀌어 표현되는 경우가 있는데 전경과 후경을 객과 주로 배치하는 경우도 있다.

주와 객은 상호 호응하여야 하며 위치를 배치하는데 있어서는 ‘눈을 끄는 점’을 고려하여 산만함을 피하고 시선의 중심을 잡게한다.

3) 취세(取勢)

형상의 동세 율동 혹은 운율과 같은 의미로 사용될 수 있는데 형상의 세에는 높이 오르고자하는 세도 있고 아래로 내려가고자 하는 세도 있다. 우러러 보는 세도 있고 수구리는 세도 있으며 또한 뛰어난 세도 있다.

“먼곳에서 세(勢)를 취하고 가까이에서 그 질(質)을 취한다.”하여 세를 통한 대상의 외연적 형상의 리듬이 있는 형식감을 표현하였다.

세(勢)는 화면의 구조상에서 장(張) 감(斂) 두 종류의 중요한 역량을 가지고 있는데 감은 안으로 축을 형성하면서 집중되는 것을 뜻하고 장은 밖으로 드러나며 강하게 뻗어나는 것을 말한다.⁵⁾

4) 호응(呼應)

그림에서 형상간의 전후, 좌우 상호 연관성을 가

지는 것을 일컫는데 고립되지 않게 상호 관계를 통한 의미를 표현하는 것이다.

사상과 감정과 같은 내재적인 호응과 사람의 표정과 동작 등 외재적인 호응으로 구분할 수 있다. 또한 화면 안과 밖의 보이는 것과 보이지 않는 호응도 있다.

5) 허실(虛實) / 여백(餘白)

중국회화의 매우 특색있는 표현방법으로 실(實)은 유(有) 즉, 존재하는 것을 허(虛)는 무(無) 즉, 존재하지 않는 것을 뜻한다.

그림에서의 실(實)은 겹겹 쌓인 암석과 바위 거대한 산, 폭포, 나무숲, 무성한 과일, 군집한 조류 등이며 허(虛)는 운무, 작은 물결, 저녁햇빛, 낙엽, 마른 풀 등을 가리킨다.

중국회화에서 여백(餘白)은 매우 중요한 화법중 하나로 화면에서 형상의 배치와 채움과 비움을 통한 기와 흐름을 만들어 주는 것이다.

큰 여백과 작은 여백으로 구분할 수 있으며 큰 여백은 화면의 크게 비어있는 여백을 가리키며 작은 여백은 화면의 형체 사이에 작게 비어있는 여백을 가리킨다.

이는 허와 실과 매우 밀접하게 연관성을 가지며 상대적인 것으로 큰 여백은 곧 실(實)이기도 한데 이는 “필묵이 없는 곳에서도 필묵을 본다.”라는 동양의 함축적인 미를 잘 드러내는 표현방법인 것이다.

6) 소밀(疏密), 집산(集散)/경중(輕重), 대소(大小)

화면에서 형상의 밀도의 차이와 형상들이 모임과 흩어짐을 나타내는 것으로 이는 화조화에서 중요하게 다루는 처리법으로 회화의 풍격(風格)을 가리킨다.

즉, 성김과 뻑뻑함, 이완과 긴장감, 마름과 젖음,

4) 왕백민 저, 강관식 역, <동양화구도론>, 미진사, 1991, p14

5) 원금탑 저, 앞의 책, p110

강함과 부드러움 등의 문제들은 화면의 변화를 만들기도 하지만 균형과 조화를 꾀하고 리듬을 만들어 긴장을 창출하는 것이다.

일반적으로 모임, 뻣뻣함, 무거움, 긴장은 유사적 연관성을 가지며 흠여짐, 성김, 이완, 가벼움도 같은 관련성을 가지고 있다고 할 수 있다. 절대적인 기준과 법칙은 없는데 이는 허(虛)와 실(實)의 상대적 관계 속에서 얻어지는 형식감이기 때문이다.

일반적으로 작음 것이 가볍고 큰 것이 무겁게 느껴지거나 동세와 움직임이 있을 때는 상대적으로 작아도 무겁게 느껴진다. 무게와 크기의 균형을 맞추되 평범하게만 하여 너무 안정만 되어서도 안된다.

7) 은(隱)과 현(顯)

중국의 전통 산수화는 흔히 구름과 안개를 빌어서 가림(隱)과 드러남(顯)을 통해 동양적 산수의 아름다움을 표현하였다.

형상을 교묘히 가림(隱)으로써 보이지 않는 곳에 무수히 많은 형상들이 있다는 상상을 하게 함으로써 이를 통해 곧 드러남이라는 현(顯)을 이끌어내는 효과를 얻는 것이다.

8) 변각(邊角)의 처리

화면의 변(邊)과 각(角)을 뜻하며 화면구성시 형상과 변의 관계와 화면의 외곽처리와 같다. 즉, 변과 같은 각도로 그림의 선이 그려져야 할 경우를 피하며 이에 변화를 주어야 함을 말하며 각은 정각인 4각 또는 3각형을 피하여 변화를 주어야 하며 화면의 4면이 모두 막히게 하지 않아야 한다.

9) 삼원법(三遠法) / 산점투시법(散點透視法)

송대의 광희(郭熙)는 《임천고치집》의 <산수훈(山

水訓)》중에서 “산은 삼원이 있다. 산 밑에서 정상을 바라보는 것을 고원(高遠)이라고 하며 산 앞에서 산 뒤를 보는 것을 심원(深遠)이라고 한다. 그리고 가까운 곳에서 먼곳을 바라보는 것을 평원(平遠)이라고 한다. 고원의 색은 청명하고 심원의 뜻은 중경이고 평원은 어렵듯하나 중용의 미가 있다.” - 중략 -

고원법의 시점은 수평선 아래에 있어 아래에서 위를 올려다 보는 형국이고 심원법은 시점이 수평선 위에 있으므로 바로 앞에서 산뒤를 바라보는 중첩의 느낌이 있으며 평원법은 수평선 부근에 위치해 마치 근경에서 원경을 보는 듯한 조용한 느낌을 준다.⁶⁾

산점투시법(散點透視法)은 고정되지 않은 시점의 투시법으로 화가가 서로 다른 위치에서 사물을 관찰하여 얻은 결과를 화면에 여러 시평선(지평선, 수평선)과 초점이 생기게 하는 것을 말한다. 이를 다른 말로 이동시점투시라고도 하는데 경영위치와 밀접한 연관성을 가지고 있다.

이 투시법의 특징은 고정된 시점이 아닌 변화하는 시점에 따라 대상이 함께 변화함으로 독특한 화면을 연출할 수 있다. 이를 구현하는 관찰법들이 있는데 ‘걸음걸음 마다 보는 방법’, ‘여러면을 보는 방법’, ‘시점을 옮겨서 보는 방법’ 등이 그것이다.

10) 여러가지 화면형식의 구도법

- 중당(中堂): 화선지 4자인 경우 길이 140cm에 폭이 70cm로 세로 길이가 길이 5:8의 황금비율을 취하고 있는 서양의 화면비율과는 다르다.
- 횡폭(橫幅): 가로형이 긴 화폭으로 걸 수도 있으며 액자로 꾸미기도 한다. 더 길어지면 장권이 된다.
- 장권(張卷): 횡권(橫卷) 또는 수권(手卷)으로 불

6) 원금탑 저, 앞의 책, p220~223

리며 높이와 길이에 규격이 없이 자유로운 화면형식으로 걸어서 보거나 두루마리 형식으로 펼쳐볼 수 있다.

- 선면(扇面): 여러종류가 있는데 일반적으로 편선(便扇; 접는 부채)을 가리킨다.

중당이나 세로형의 화면에서는 아래에서 위로 또는 위에서 아래로 흐르는 시선과 기운을 살려 강약의 흐름을 만들어주고 중첩효과와 구도의 변화를 꾀하여 깊이와 리듬을 만들어 준다.

횡폭이나 중권의 경우 이야기가 개별적으로 구분되어 있거나 계절 등 시간으로 구분되어 있는 경우도 있으나 산수화 처럼 하나의 풍경으로 연결되어 있는 것이 일반적이다.

중권의 경우 처음과 끝은 허하게 시작하여 끝나되 화면에 몇 개의 중심점을 잡아 지나치게 산만하지 않게 하며 리듬과 연속적 흐름을 살려 운율을 만

들어야하며 구름과 안개 등 허로써 실을 연결 짓거나 여백을 살려 기운을 표현해야 한다.

3. 동양회화 표현원리 및 방법의 영상화

위에서 살펴본 동양회화의 화법과 다양한 방법들은 화화의 조형적 표현에 대한 원리이자 표현양식인 것이다. 이는 평면회화에 적용되는 전통적인 원리이고 방법이지만 오늘날의 영상에 대입함으로써 표현양식적 특성이 적용 가능한 부분도 있다. 이를 아래 표1을 통해 제시하여 보았다.

일 예로 취세(取勢)의 경우 대상의 세의 파악과 표현의 원리로 이는 영상화를 통해 장면화에 따른 화면구성과 캐릭터의 동작, 카메라의 움직임, 앵글, 편집에서의 컷 연결이 상관관계가 있다고 보며 이는 공간적 구성과 표현에 국한되었던 원리를 시간성으로 확장함으로써 가능한 결과인 것이다.

<표 1> 동양회화 표현원리 및 방법의 영상화 대조표

동양회화 표현법	표현양식적 특성	영상화 주요 요소			비고
		장면화	촬영기법	편집	
간결(簡潔)	취함과 버림을 통한 대상을 간략하게 표현	디자인, 레이아웃		편집의 생략	
주객(主客)	작품의 주제와 부제의 선택과 강조	레이아웃, 화면구성	주 대상의 강조	편집에 의한 강조	
취세(取勢)	형상의 동세와 움직임의 표현	화면구성, 캐릭터 동작	카메라 움직임 앵글	컷 연결	
호응(呼應)	형상간의 상호 연관 관계 표현	화면구성, 캐릭터 연기	카메라 움직임	컷 연결	
허실(虛實)/여백(餘白)	화면의 빈 공간, 대상과 공간의 상호관계에 의한 표현	디자인, 레이아웃	카메라 움직임	리듬, 컷시간배열	
소밀(疏密), 집산(集散)	대상간의 공간적 밀도와 배열형식	디자인, 레이아웃		리듬, 컷시간배열	
경중(輕重), 대소(大小)	대상의 크기와 무게의 상대적 표현	디자인, 레이아웃	앵글		
은(隱)과 현(顯)	보임과 보이지 않는 것의 표현, 대상의 중첩표현	디자인, 레이아웃	카메라 움직임		
변각(邊角)의 처리	화면의 변과 같은 직각을 피한 화면의 자연스러운 구성 및 표현	디자인, 레이아웃, (프레이밍)		장면전환, 연결	
삼원법(三遠法)/ 산점투시법(散點透視法)	투시도법, 시점과 앵글, 원근표현 주관적인 대상의 처리	원근법,시점, 화면구성	앵글, 초점 카메라 움직임		
여러가지 화면형식의 구도법	다양한 가로, 세로 길이의 화면형식	화면비율, 레이아웃	앵글, 화면크기, 카메라 움직임		

〈표 2〉 영상 양식체계의 요소별 구분적용과 동양회화의 표현특성

구분	구성요소	세부 구성 요소	동양회화 표현원리 및 방법	동양회화의 표현특성
양식체계	장면화	화면구성, 디자인, 조명, 캐릭터 연기와 움직임	삼원법(三遠法), 산점투시법(散點透視法) / 은(隱)과 현(顯) / 허실(虛實) / 여백(餘白) / 간결(簡潔) / 호응(呼應) / 여러가지 화면형식의 구도법 / 취세(取勢) / 화면형식 / 경중(輕重), 대소(大小) / 소밀(疏密), 집산(集散) / 주객(主客) / 변각(邊角)의 처리 / 취세(取勢)	-자연적인 정취와 기운생동을 표현하고자 함. -여백의미를 중시함. -간결하고 함축적 표현을 함. -운율, 리듬을 중시함. -대상간의 호응을 중시함.
	촬영기법	화면크기, 초점, 앵글, 카메라 움직임	주객(主客) / 취세(取勢) / 호응(呼應) / 여백(餘白) / 대소(大小) / 은(隱)과 현(顯) / 삼원법(三遠法), 산점투시법(散點透視法) / 여러가지 화면형식의 구도법	-다양한 화면형식을 취함. -여러 시점 활용하여 대상의 특성을 표현함. -궁극적으로 외면과 내면의 조화를 통한 도(道)를 꾀함.
	편집	공간적 관계, 시간적 관계	허실(虛實) / 여백(餘白) / 주객(主客) / 취세(取勢) / 호응(呼應) / 변각(邊角)의 처리 / 소밀(疏密), 집산(集散)	-과학적이고 객관성 보다는 현학적이고 직관성이 강함.

물론 이것이 다 적용될 수 있는 것은 아니고 장면화(場面化)를 중심으로 하되 카메라, 편집 요소는 가능한 부분만 적용할 수 있을 것이다.

4. 애니메이션의 형식미적 특성

1) 애니메이션의 이미지 재현성

애니메이션을 실연영화(live action film)와 비교하여 그 미학적 특성을 살펴본다면 영화는 앙드레 바쟁이 <영화란 무엇인가?>에서 주장했듯이 사진이라는 매체속성의 '객관성'을 통한 현실의 재현, 즉 리얼리즘이라고 하는 신화의 완성된 모습으로 보았다면 애니메이션 영화(animated film)는 촬영의 대상이 촬영과정 이전에 애니메이터에 의한 사진 이미지 조작을 통한 연속적 동작으로 표현되며 현실의 사실적 재현이라는 객관성 보다는 창작자의 주관적인 조형미에 기반한 이미지를 표현하기 위한 다양한 조형예술적 표현방법이 발전함으로써 애니메이션

만의 독창적인 매체적 특성을 가지게 된 것이다.

2) 조형적 이미지 특성

회화 및 조각, 공예 등 조형예술분야의 이미지 구현방법을 기반으로 애니메이션의 이미지가 생성된다고 볼 수 있다. 우선 회화적 표현 특성은 종이위에 직접 그려 표현하는 드로잉 애니메이션에서 잘 나타나고 있으며 또한 배경미술, 아트웍 설정, 작화분야 전반에 걸쳐 회화적 표현능력이 활용되고 있다. 예술을 지향하는 많은 작품들 중 특히 단편의 형식에서 매우 실험적이고 순수예술적인 작품들의 제작 기법으로 활용되기도 하는데 이러한 드로잉 애니메이션의 특성은 한 프레임씩 그려줘야 하는 불편함을 감수하면서도 애니메이터 또는 작가들이 직접적인 감정과 느낌을 표현하는데 뛰어나기 때문이다.

조각 또는 공예적인 표현 특성은 3차원의 공간에서 사물이나 인형, 가소성의 재료들을 이용해 한 콤마씩 촬영하여 애니메이션을 만드는데 사용되는 조

형적 표현기술로 사용하는 물질의 질료적 특성이 잘 나타나며 이러한 물리적 제약성을 극복함으로써 '사물에 생명력을 불어넣는다.' 라는 개념을 가장 잘 보여주는 기법이라고 할 수 있다.

3) 만화(漫畫)적 이미지 특성

애니메이션의 표현양식과 화법으로써의 만화(漫畫) 이미지는 사실적 이미지를 통합과 생략을 통한 단순화와 특정한 조형요소의 강조와 축소를 통한 과장으로 그 사물이나 생물이 가지고 있는 특성들을 시각적으로 명확히 구별시키고 상징화 시키는 기능이 있다. 이러한 상징화 기능은 사람들이 자신의 관념을 투영시킨 추상적 이미지에 가깝다고 할 수 있는데 이런 추상화(simblic abstraction)의 과정을 통해 실제세계에서 상징적 세계로, 복잡함에서 단순화로, 객체에서 주체로, 특수에서 보편으로 이행하여 궁극적으로 현실을 주체적으로 바라보고 투영하려는 의식의 본질적 측면을 가지고 있다.

이는 정보 전달적 측면에서 지각과 기억의 3가지 과정인 평탄화(leveling), 첨예화(sharpening), 동화(assimilation)의 과정을 들어 평탄화는 이야기의 단순화와 축약화를, 첨예화는 광범위한 상황에서 세부항목의 선택적 지각과 전달을, 동화는 화자에게 이해할 수 있는 형태로 발전됨을 뜻한다. 이러한 특성에 기반하여 카툰(cartoon) 형식의 애니메이션에서도 이미지의 왜곡과 과장, 생략을 통한 선험적인 변형 및 움직임의 시각적 표현기법들은 감정의 표시에 있어서 보다 정확하고 빠르게 전달하거나 함축적인 표현으로 사용된다.

4) 움직임의 미학

애니메이션에서의 움직임은 영상 구현 이전 제작

단계인 동화(動畵)와 애니메이션을 위한 사전 조작 단계에서 이미 연속적인 이미지를 시공간으로 구축함으로써 애니메이션만의 독창적인 움직임의 표현을 할 수 있는 것이다.

움직임의 표현이란 애니메이터가 시공간을 창조적으로 조정하는 것으로 이는 관객의 기대와 반응을 고려한 시간의 안배와 움직임의 조절을 뜻한다.

움직임에 대한 표현에 있어서 중요한 법칙은 물리학 이론인 뉴턴의 운동법칙에 입각하여 그 표현의 원리를 적용하여 실제적인 중력과 관성에 따른 중량감의 표현, 가속도, 작용과 반작용 등을 표현할 수 있다.

애니메이션의 움직임의 표현에 있어서 운동의 시작과 끝의 과정은 준비동작(anticipation)과 부수동작(follow through)의 연속으로 이루어져 있으며 이를 통해서 보다 생동감있는 움직임이 연출될 수 있는 것이다.⁷⁾

애니메이션의 움직임 표현은 물리적 움직임의 표현 외에 심리적 움직임의 표현을 함으로써 보다 풍부해질 수 있는데 이는 캐릭터의 성격과 심리상태, 상황과 분위기를 나타내는데 매우 중요하게 작용한다. 애니메이터의 의도에 따라 그 물리적 특성과 심리적 상태를 과장하거나 왜곡하여 표현 가능하다는 것이 애니메이션의 장점이라고 할 수 있다.

5. 미카엘 드덕 드 위트(Michael Dudok de Wit)의 작품세계

본 연구의 분석작품인 〈Father and Daughter〉의 애니메이터이자 연출가인 미카엘 드덕 드 위트(Michael Dudok de Wit)는 1953년에 네덜란드에서 태어나 교육을 받았으며 제네바와 영국의

7) John Halas 저, 유용성 역, 〈Timing for Animation〉, 애니콤, 1996

'Farnham'에서 판화와 애니메이션에 대한 공부를 하였으며 첫 번째 작품으로 <The Interview>라는 작품을 시작으로 동양적인 전통과 철학사상에 관심을 가지고 제작한 일련의 작품들을 발표하며 세계적인 애니메이션 페스티벌과 영화제에서 수상을 하였고 현재는 영국에서 'Richard Purdum Productions'에서 영화 및 TV 커머셜 제작일을 하고있다.

미카엘 드덕 드 위트는 그의 첫 작품<Tom Sweep>에서부터 이미 이야기 구조가 간결하고 단순한 스타일의 애니메이션을 추구하였는데 일상생활 속에서의 이야기 소재를 찾아 대중적인 호응을 얻는 것은 그의 삶에 대한 순수한 시선과 열정, 인간에 대한 애정을 작품을 통해 잘 반영하고 있기 때문

이라고 본다.

작품속에 나타난 그의 삶에 대한 태도는 열정적이되 감정과 개인적 주관에 치우치지 않고 사색적이되 무겁거나 진부하지 않으며 교훈적이되 가르치려 하지 않는다는 것이다.

특히 <승려와 물고기, The Monk and the Fish>부터 그의 작품색깔과 세계관이 명확하게 드러나고 있으며 동양사상과 미학에 심취하여 있으며 인생관 또한 자연합일 정신을 잘 드러내고 있는 듯하다. 표현형식 또한 이에 따라 붓으로 그린 검은 먹선과 수채화를 사용한 담채화 기법으로 수묵담채화를 보는 듯하였고 공간적 구성과 배경음악에 맞춘 리듬있는 영상연출도 음악과 영상의 조화를 꾀한 시적영상의 작품특성을 잘 나타내고 있다.

<주요작품 및 경력>

<p><Tom Sweep> 제작년도 : 1992 제작기법 : Brush and Indian Ink, watercolour 상영시간 : 2 minutes 30 seconds 작품포맷 : 35 mm, BETA 음악 : Graham Henderson and Neil Arthur 애니메이션 : Michael Dudok de Wit, Anne Justice 배경미술 : Michael Dudok de Wit 제작자 : Jill Thomas 제작사 : Richard Purdum Productions 스토리 및 연출 : Michael Dudok de Wit</p>	<p><The Monk and the Fish> 제작년도 : 1994 제작기법 : Brush and Indian Ink, watercolour 상영시간 : 6 minutes 20 seconds 작품포맷 : 35 mm, BETA 음악 : Serge Basset, based on "La Follia" by Corelli 애니메이션 : Michael Dudok de Wit, Guy Delisle 애니메이션 보조 : Anatole Huynh Van Phuong, Maxime Martin, Gael Brisou 배경미술 : Michael Dudok de Wit 제작자 : Patrick Eveno and Jacques-Remy Girerd, Folimage-Valence-Production 제작사 : Folimage 스토리 및 연출 : Michael Dudok de Wit</p>
<p><수상경력></p> <ul style="list-style-type: none"> - CARTOON D'OR '95 - CESAR, Paris '96 - OSCAR NOMINATION, Los Angeles '95 - GRAND PRIZE, Cinanima, Portugal '94 - JURY PRIZE, Ottawa international Animation Festival '94 - SPECIAL DISTINCTION FOR ARTISTIC QUALITY, International Animation Festival, Annecy '95 - THE HIROSHIMA PRIZE, Hiroshima International Animation Festival '96 - 2001 Oscar for Best Animated Short Film 수상 - 2001 Anima Mundi Animation Festival 심사위원상 수상 - 2001 Annecy International Animated Film Festival 대상, 관객상 수상 - Best Short Film, British Animation Awards, 2001 	

이후 제작한 〈아버지와 딸, Father and Daughter〉에서는 이러한 표현양식과 이야기 전달 방식이 보다 일상적인 사람의 시선에서의 서정성을 발견하여 그 감흥을 보다 내면으로부터 이끌어내는 성숙함을 보였다고 느껴지는데 앞의 작품 〈승려와 물고기〉가 일상적 공간이 아닌 종교적 인간현실에 대한 초월적 공간과 이상적 결론을 경쾌하게 그려낸 것에 비해 〈아버지와 딸〉은 인간적 시선에 보다 천착하여 이를 서정적인 드라마로 풀어내고 있는 것이다.

이 작품에서 나타난 동화화적 영상표현의 연출은 작가적 미학관과 세계관을 잘 나타내고 있으며 동양회화를 네덜란드의 풍토적인 환경에 적용하여 잘 소화해 낸 작품이라고 볼 수도 있을 것이다.

예술적인 작품 이외에도 다양한 상업적인 작품에 참여해 왔는데 주요 커머셜 작품으로는 〈Heinz salad cream〉, 〈Macallan Malt Whisky〉, 〈The Irish National Lottery〉 등 다양한 상품 광고 제작에 참여했다.

이밖에도 “Heavy Metal” (Feature, Gerald Potterton, Canada, USA and GB), “Prince Cinders” (TV Special, Animation City, GB), “Mickey’s Audition” (Mickey Mouse Special, Disney, USA), “Fantasia 2000” (Disney Feature) 등 TV시리즈 및 디즈니의 〈환타지아 2000〉 작품에 참여하는 등 세계적인 애니메이션이 감독으로 인정받으며 왕성하게 활동하고 있다.

III. 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 마카엘 드 덕드 위트(Michael Dudok

de Wit)의 단편 애니메이션 〈Father and Daughter, 아버지와 딸〉에 나타난 동양회화적 영상표현에 대한 연구로 이 작품의 분석을 통하여 작품에 나타나는 동양회화적 영상표현 스타일이 어떻게 구성되어 있는지 본 연구의 연구문제를 다음과 같이 설정하였다.

기본 연구문제는 단편 애니메이션 〈Father and Daughter, 아버지와 딸〉에 나타난 동양회화적 영상표현이 어떻게 나타나는지 아래와 같이 설정하였다.

연구문제 1. 영상에 나타난 운율(韻律)적 표현특성의 구성문제

- 1) 화면 내의 대상과 카메라의 움직임의 내적 리듬은 어떻게 나타나는가?
- 2) 컷과 컷의 운율적 관계에 의한 외적 리듬은 어떻게 나타나는가?

연구문제 2. 영상에 나타난 여백(餘白)의 표현특성의 구성문제

- 1) 화면 내의 여백은 어떻게 나타나는가?
- 2) 컷과 컷의 관계에 의한 여백은 어떻게 나타나는가?

연구문제 3. 영상에 나타난 간결(簡潔)한 표현특성의 구성문제

- 1) 이미지의 간결한 표현양식은 어떻게 나타나는가?
- 2) 컷과 컷의 관계에 의한 간결한 표현은 어떻게 나타나는가?

연구문제 4. 영상에 나타난 이동시점(異動視點) 공간 표현특성의 구성문제

- 1) 영상 구성에 나타난 이동시점 공간 표현은 어떻게 나타나는가?
-

2. 분석단위와 방법

본 연구에서는 동양회화의 표현원리와 방법을 분류하고 이를 영상 양식체계에 대입하여 상호관련성을 찾아보고 분석 작품전체의 컷 단위의 분절화

(Découpage)작업을 통한 컷과 시퀀스 단위의 세부요소의 일반화된 특성을 뽑아내는 방법으로 사용할 것이다.

분절화는 사용목적에 따라 다소 차이는 있으나 일반적인 구성요소들은 다음과 같다.



- a. 컷의 길이: 필름 한 컷의 지속시간
- b. 컷의 규모: 각도의 결과; 피사체 심도; 등장인물의 배치와 화면내부의 사물; 사용렌즈의 종류
- c. 편집: 사용된 장면연결의 형태; 구두점: 페이드, 와이프 등
- d. 움직임: 화면내의 캐릭터의 연기 및 이동, 화면 등 퇴장, 카메라 움직임
- e. 사운드 트랙: 대사, 음악에 관한 지시, 음향효과, 소리의 크기 등
- f. 사운드와 이미지의 관계: 이미지에 관한 음원의 위치 (in/off), 이미지와 사운드의 동시성과 비동시성⁸⁾

이러한 분절화 요소들을 통해 영상의 세부요소들의 동양회화적 상관계를 살펴보고 그 구조적 특성과 양식적 스타일을 파악할 수 있을 것이다. 특히 본 연구에서는 서술구조를 중심으로한 연구가 아닌 영상 구성방식에 대한 연구를 위한 분절화를 시도하고자 한다.

분석방법은 다양한 동양회화적 표현원리와 방법을 영화 양식체계인 장면화(場面化), 촬영기법, 편집 등과의 상관계 여부를 간략히 정리하고 이를 바탕으로 분석작품에 대입하여 체계적으로 도표화하여 작품분석틀을 만들어 보고자 한다.

1) 동양회화적 영상표현 특성

① 동양회화의 표현원리의 영상표현 특성

앞의 이론적 고찰을 통해 중국회화를 중심으로

한 동양회화의 특징적인 화법과 이론을 살펴보았다. 이는 회화라는 예술장르와 매체적인 특성에 한정되어 있는 전통적으로 내려온 화론(畫論)이기는 하나 이를 현대의 영상이론에 대입해봄으로써 전통 예술의 현대적 활용에 맞는 이론적 접근이 가능하리라 본다.

시공간 요소가 결합된 영상화 분석을 위해 기존의 동양회화의 원리와 방법을 시공간화하여 그 특성을 재정리 하면 아래와 같다.



- a. 운율(韻律)적 표현특성: 화면내 움직임의 리듬, 카메라의 움직임의 리듬, 컷과 컷의 관계적 리듬 등으로 구성되며 화면 내 움직임은 장면화 또는 화면구성시 대상 및 카메라에 의한 움직임의 리듬을 통한 내적리듬과 컷의 연결에 의한 외적 리듬으로 구별할 수 있다.

이는 동양회화의 표현법인 취세(取勢), 기운생동(氣運生動), 소밀(疏密), 집산(集散), 경중(輕重), 대소(大小)가 연관성이 높다.

- b. 여백(餘白)의 표현특성: 화면의 채움(實)과 비움(虛), 빈 공간을 통한 공간과 대상의 존재감의 표현 방법으로 장면화에서 열린 구도의 화면구성과 배열, 카메라의 앵글, 초점 샷, 편집에서의 이미지컷 구성 등을 통한 비어있는 공간의 표현을 특성으로 한다.

이는 동양회화의 표현법인 허실(虛實), 흑백(黑白), 여백(餘白), 소밀(疏密), 집산(集散) 등이 연관성이 높다.

- c. 간결(簡潔)한 표현특성: 대상을 이미지로 표현하는 방법이 있어서 특성을 보다 과장하거나 불필요한 부분을 생략함으로써 간결하게 표현하는 것으로 두 종류의 표현방식이 있는데 첫째는 수준화(leveling)이고, 둘째는 첨예화(Sharpening)이다. 수준화는 도형간의 차이를 제거하여 통일화, 대칭화, 반복화를 이루는 것이고 첨예화는 도형상의 차이를 크게하여 그 차이를 강조하는 것이다. 이를 통해 시각상의 질서와 사람들에게 대상의 특징을 쉽게 인식하게 하고 중심내용을 강조시켜 준다.⁹⁾

8) Jacques Aumont Michel Marie 공저, 전수일 역, <영화분석의 패러다임>, 현대미학사, 1999, p66~67

9) 원금탑 저, 이근우 역, <중서회화구도비교연구(A Comparative study of composition in Chinese and Western paintings)>, 예서원, 2004, p148

이의 영상적 표현특성은 이미지의 단순화, 과장, 생략, 반복, 점층 등 시공간의 구성으로 해석 된다.

이는 동양회화의 표현법인 간결(簡潔), 전재(剪裁), 증익(增益), 선화(線畫), 필묵(筆墨), 순화(純化) 등이 연관성이 높다.

e. 다중시점(多衆視點) 표현특성: 서양회화가 투시원근법을 주로 사용하여왔다면 동양회화는 대상을 다양한 다중시점으로 표현함으로써 동양회화만의 독특한 공간을 표현해 왔다. 영상화는 장면화의 공간배열, 시점, 초점, 카메라의 위치, 앵글, 움직임, 편집을 통한 시점연결 등으로 해석할 수 있다.

이는 동양회화의 표현법인 산점투시법(散點透視法), 삼원법(三遠法) 등 연관성이 있다.

2) 애니메이션 영상 구성의 양식체계

영상 형식체계로서의 양식적 스타일의 구성요소를 정리하면 표 3과 같다.

여기에는 장면화, 카메라 기법, 편집이라는 중심적인 구성요소 이외에 서레이드 및 시간과 동작, 사운드가 있다. 본 연구에서는 공간구성의 중요한 부분인 장면화와 카메라 기법 요소를 통한 영상화, 편집을 통한 시공간 축의 배열을 구성체계를 알아보고자 한다.

① 장면화(場面化): 화면구성, 디자인, 조명, 캐릭터 연기와 움직임

장면화는 프랑스어 mise-en-scene으로 '사전을 무대화하는 것'의 의미로 연극연출 기법으로 적용되다가 영화로 확장되어 오늘날까지 활용하고 있다. 장면화의 세부요소는 무대세팅, 조명, 의상, 극중인물의 행위가 그것으로 이를 통제함으로써 감독은 카메라 전방을 무대화 할 수 있는 것이다. 실연영화가 3차원적인 고안을 무대화 한다면 애니메이션에서는 가상공간의 화면구성, 레이아웃(layout)부

분으로 디자인적인 설정과 공간구성 및 배치의 조형적 구성을 말한다. 의상, 분장, 조명, 무대미술은 애니메이션에서 디자인 영역에 속한다.

극중인물은 애니메이션에서 캐릭터를 지칭하며 여기서 캐릭터란 사람 이외에 동물과 무생물도 포함된다.

② 촬영기법: 화면크기, 초점, 앵글, 카메라 움직임

카메라의 뷰파인더를 통한 영상적 보여주는 것은 영화의 중요한 표현특성이기도 하며 프레임의 각도, 거리, 크기, 비례 등의 조절은 각기 다른 의미로 해석될 수 있다.

앵글(angle)은 카메라의 높이를 지칭하며 하이 앵글(high angle), 아이레벨 쇼트(eye-level shot), 로우 앵글(low angle) 등으로 구분된다.

프레임은 영상과 시각을 제한하는데 연속적인 세계에서 우리에게 보여주고자 하는 특정한 장면만을 보여주며 내화면(off screen)과 외화면(on screen)은 프레임 밖의 공간은 항상 상상에 의존한다.¹⁰⁾

초점은 피사계심도가 깊은 딥 포커스(deep focus), 얕은(shallow focus), 전체적으로 흐린초점은 연 초점(soft focus) 등 환상과, 꿈 등을 표현하는데 사용하며 딥 포커스와 관계되는 촬영기법으로 길게 찍기라는 뜻의 롱 테이크(long take)가 있다.

이외에 카메라 움직임을 통한 연속적인 경관과 다면적인 공간 표현기법으로 팬(pan), 틸트(tilt), T.I, T.O(track in/out), 팰로잉 쇼트(following shot) 등이 있다.

③ 편집(몽타주): 공간적 관계, 시간적 관계

몽타주(montage)란 프랑스어로 '부분품 조립'이라는 뜻으로 오늘날 편집과 동의어로 사용된다. 데

10) David Boedwell & Kristin Thompson 저, 주진숙 · 이용관 역, <영화예술>. 이론과 실천, 1996, p262~263

〈표 3〉 양식체계로서의 연출스타일 분석을 위한 구성요소

양식체계	구성요소	세부구분과 내용
○ 표현양식	제작방식	Full / Limited에 따른 표현 스타일 구분
	제작기법	2D, 3D, 스톱모션 등 기법적 특성 구분
	그림체	사실체, 삽화체, 만화체 등 스타일 구분
○ 장면화	화면구성	화면비율
		화면크기(EXT.L.S, L.S, M.S, C.U, EXT C.U 등)
		구도(수직, 수평, 대각선, 사선 등)
		밀도(공간적 배열과 밀도)
		깊이(공간적 표현 정도)
		캐릭터 위치 및 공간배열
	지배요소 / 콘트라스트	
	디자인	무대 및 세트디자인, 색조, 질감, 의상
	조명	하이 키, 로우 키, 하이콘트라스트, 조명 설치방식, 램프라트 조명, 카미오 조명, 실루엣 조명 등
캐릭터연기	무대화된 자세, 동작선 방향	
○ 촬영기법 (카메라기법)	앵글	High Angle / Low Angle / Eye Revel
	초점(영역심도)	Deep Focus / 광각, 협각 렌즈
	연속촬영	롱 테이크(long take)
	PAN / Tilt	고정된 카메라의 수직, 수평 움직임
	Z.I / Z.O	고정된 카메라 렌즈의 조절
	T.I / T.O	카메라와 대상의 거리이동 조절
	Follow(트랙)	대상을 카메라가 따라감
	Dolly	카메라의 공중조망과 공간적 이동
	핸드 헬드	이동하면서 들고 찍기
○ 편집	편집유형	연속편집 / 고전적 편집 / 주제적 편집
	컷 편집	매치 컷, 점프 컷, 컷의 연속적 방향력
	장면전환	페이드, 줌, 와이퍼, 디졸브, 잠팬, 비초점 효과
	몽타주	시각적 연결관계
		운율적 연결관계
		공간적 연결관계
시간적 연결관계		
○ 사운드	구성요소	효과음향, 배경음악, 대사, 나레이션
	객관적 시간	스파트, 진행, 스토리, 시퀀스, 씬, 컷 시간
○ 시간과 동작	주관적 시간	속도, 템포, 레이트
		느린동작, 빠른동작
	동작	동작과 질량표현
		제1동작: 캐릭터 및 대상의 움직임
		제2동작: 카메라 움직임
		제3동작: 편집을 통한 동작 방향력 움직임

이비드 보드웰(David Boedwell) 과 크리스틴 톰슨(Kristin Thompson)은 편집을 하나의 쇼트와 쇼트가 결합해 조화를 이루는 것으로 보고 몽타주를 편

집에 포괄하였다.

이미지의 결합관계를 4가지로 범주화하여 시각적 관계(grapic relations), 운율적 관계(rhythmic

relations), 공간적 관계(spatial relations), 시간적 관계(temporal relations)로 구분하였다.

컷의 시각적 연결은 그래픽적 요소와 특징을 고려한 통일과 조화를 꾀할 수 있으며 동작 및 시선의 방향 일치에도 활용된다.

컷의 운율적 연결은 물리적 컷 길이의 조절을 통한 리듬을 창출할 수 있으며 반복적인 컷길이의 배열은 반복적인 리듬을 만들어주며 절정의 장면에서 긴장감을 높이기 위해 점점 짧은 컷 연결을 사용하기도 한다.

컷의 공간적 연결은 사실적 공간의 현실감을 재현하는 방법으로 많이 활용된다. 즉, 공간은 분절화 되어 있고 각기 다른 공간에서 촬영된 컷이지만 각 컷의 요소들은 공간적 지표로 창조된 영화적 공간인 것이다. 이와는 반대로 불연속적인 공간을 창출할 수도 있다.

컷의 시간적 연결은 스토리시간을 구축하는 세 개의 영역인 순서, 지속시간, 빈도가 편집을 통해 연속성을 강화하여 서사적 영화로 구성되지만 반대로 연속성을 약화하면 느슨한 구조의 비서사적인 영화로 구성된다. 사건의 지속시간에 변화를 꾀하고자 할 때 생략편집(elliptical editing), 장면전환(punctuation), 번시전환(cutaway), 몽타주 시퀀스(montage sequence)는 시간의 생략에 사용되며 반대로 중복편집(overlapping editing)은 시간의 확장으로 볼 수 있다.

시간과 공간의 비연속성에 대한 두 개의 장치는 외재적 삽입(nondiegetic insert)를 통한 상징적, 은유적 쇼트로 연결하는 몽타주와 점프 컷(jump cut)에서 공간적, 시간적, 조형적 연속성을 파괴하는 방식이 있다.¹¹⁾

V. 작품분석

1. 분석작품 소개

분석 및 연구결과는 크게 4가지 부분으로 나누어 진행될 예정이다.

첫째는 운율(韻律)적 표현특성의 구성, 둘째는 여백(餘白)의 표현특성의 구성, 셋째는 간결(簡潔)한 표현특성의 구성, 넷째는 다중시점(多衆視點) 표현특성의 구성이 기준으로 7가지 세부 연구문제를 장면화, 카메라 기법, 편집(몽타주)방식에 의해 분석하고자 한다. 이러한 분석은 분절화표를 작성하고 이를 기준으로 구성요소표를 뽑아 세부적인 분석에 들어가하고자 한다.

1) 제작진 및 형식



- 제목 : 〈Father and Daughter, 아버지와 딸〉
- 상영길이 : 8 minutes
- 기법 : Pencil and charcoal, digital coloring
- 연출/디자인/스토리 : Michael Dudok de Wit
- 프로듀서 : Claire Jennings and Willem Thijssen (co-production)
- 제작사 : a British-Dutch co-production by Cloudbrunner Ltd and CinéTé Filmproductie bv
- 애니메이션 : Michael Dudok de Wit and Arjan Wilschut
- 배경미술 : Michael Dudok de Wit
- 애니메이션 보조 : Lisa Flather
- 음악 : Normand Roger in collaboration with Denis Chartrand
요제프 이바노비치의 〈다뉴브강의 잔물결〉
- 사운드 : Jean-Baptiste Roger
- 기술연출 : Spider Eye Ltd, London, compositing by Alistair Beckett and Nic Gill

11) David Boedwell & Kristin Thompson 저, 앞의책, p307~320

- 믹싱 : Studio SPR, Montreal
- 필름전환 : Cineco, Amsterdam
- 시청대상 : 전체연령
- 작품포맷 : 35 mm, BETA
- 화면비율 : widescreen 16 x 9 (1:1.77)
- 사운드 트랙 : Dolby SR (stereo)
- 제작년도 : 2000

2) 작품개요

작품 〈아버지와 딸〉은 아버지와 헤어진 어린 소녀가 성장하여 성숙한 여인으로 가정을 이루고 이후 늙은 노인이 되어서도 아버지를 못잊고 그리워하다 어린아이의 모습으로 다시 그때 그 모습의 아버지 품으로 다시 돌아간다는 매우 짧고 간단한 스토리를 영상화한 애니메이션이지만 부녀의 사랑과 그리움에 대한 서정적 영상에 세계 많은 관객의 가슴을 뭉클하게 한 작품으로 오래 기억되는 작품이라고 할 수 있다.

특히 네덜란드의 고유한 풍광속에 펼쳐진 이야기는 무한한 소설점을 가진 수평선과 드넓은 지평선, 그리고 일정한 간격으로 서 있는 포플러 나무는 기다림의 상징처럼 보인다.

또한 자전거의 움직임을 통한 삶의 시간성을 자연의 계절변화와 함께 잘 연출하고 있으며, 대사 하나 없이 오직 음악과 애니메이션 영상으로 그리움의 내재화된 삶의 모습을 담백하고 간결하게 묘사하고 있다.

마지막 장면에서 우리를 더욱 감동적이게 하는 것은 바로 노파가 된 어린소녀가 죽음을 맞이하며 아버지와 헤어진 시절 그때의 어린소녀로 변하여 아버지의 품으로 돌아가게 되는 장면에서 그리움과 사랑의 염원이 이룬 아름다운 초현실적인 환상을 보게되기 때문이다.

꿈인지 현실인지 모를 마지막 장면은 우리의 인생에 대한 가장 아름답게 기억하고 싶은 또다른 현실이기도 하다.

작품의 간략한 시놉시스를 살펴보면 아래와 같다.

아버지와 어린 딸에게 ‘안녕’이라는 한마디를 남기고 그녀를 떠난다. 네덜란드의 대지에서 여러 계절을 맞으며 그들이 살아왔던 것처럼 그녀도 살아간다. 젊은 여인으로 성장하여 가족을 이루고 어느새 세월은 흘러 노파가 되어 처음 헤어진 자리로 돌아와 아버지를 재회한다.

A father says goodbye to his young daughter and leaves. As the wide Dutch landscapes live through their seasons so the girl lives through hers. She becomes a young woman, has a family and in time she becomes old, yet within her there is always a deep longing for her father.

2. 작품분석

1) 스토리 및 플롯구성

① 스토리의 스퀘스별 개요

- 부녀의 이별 : 아버지가 딸을 제방길로 함께 자전거를 타고 작별을 하고 강 건너 떠남.
- 황혼녘 : 다시와서 아버지를 찾는 어린 딸(자전거 바퀴, 저녁 노을진 수평선)
- 바람부는 날 : 어린소녀가 바람부는 날 자전거를 타고와서 이별의 자리에서 아버지를 그리워함(바람에 휘날리는 나뭇가지, 노파를 지나침, 파도가 일렁임)
- 비오는 날 : 소녀가 된 모습으로 아버지를 그리워 함.(아주머니가 지나감)
- 화창한 여름날 : 성장한 처녀의 모습으로 아버지와 헤어졌던 곳에 잠시 머물다 동료들과 떠남. (같은 또래의 여자들과 함께하는 모습, 울창한 가로수와 그늘, 자전거 바퀴)

- 애인의 만남 : 남자친구와 함께 한 초저녁의 고즈넉한 한 때(새, 소녀를 지나침)
- 가을날의 소풍 : 어느새 저녁을 둔 어머니로 변하여 가족과 함께 찾아온다.(처녀와의 지나침, 어린자녀의 물장난, 남편의 모습)
- 겨울날 : 중년이 된 부인으로 다시 찾는다. (양상한 나무, 홀로 서있는 나무, 나는 새 한마리, 눈썹인 들판, 빈 나루터)
- 꿈의 재회 : 노파가 된 소녀가 천천히 자전거를 이끌고 나타난다. 물가로 내려와 아버지가 떠난 방향을 따라 무성한 풀밭을 헤치고 난파한 배에 누워 잠들고 아버지를 헤어진 때의 어린 딸로 재회한다. (홀로 서있는 나무, 앉아있는 물새 한 마리, 자전거 바퀴, 무성한 풀밭, 메마른 강가, 부서진 보트, 아버지와와의 재회)

② 플롯의 분절화

- 부녀의 이별 : O.T
 - a. 부녀가 함께 자전거를 타고 넓은 들판의 길을 가로질러움
 - b. 제방의 언덕길을 올라 포플러 나무아래에서 달과 이별의 깊은 포옹을 함.
 - c. 보트로 내려와 먼길을 떠나 한점으로 사라짐.
 - d. 새 한 마리가 오른쪽으로 날아감
 - e. 오래도록 그 자리에서 떠나지 않고 기다리다 돌아온 길로 되돌아감.
- 황혼녘
 - a. 황혼이 지고 소녀가 자전거를 타고 제방을 다시 찾아온다.
 - b. 아직 아버지의 자전거가 기대선 그 자리에서 기다리다 힘없이 돌아감.
- 바람부는 날
 - a. 나뭇가지가 바람에 몹시 휘날리는 날 어린소녀가 바람부는 날 자전거를 타고 힘겹게 찾아옴.
 - b. 가는길에 노파를 지나쳐 옴.
 - c. 바라보는 소녀가 바람에 빠르게 돌아감
- 비오는 날
 - a. 비오는 흐란날씨 제방위의 소녀
 - b. 가는길에 부인을 지나쳐 옴.
 - c. 자전거에서 내려 바라보다 힘겹게 돌아서는 소녀

- 화창한 여름날
 - a. 화창한 여름날의 한낮의 경쾌함
 - b. 한무리의 자전거를 타는 여학생들
 - c. 아주머니를 지나쳐 나무가 서있는 곳에 주인공 잠시 머물다 떠남.
 - d. 자전거 바퀴와 그림자
- 애인의 만남
 - a. 저녁무렵 새 한마리가 날아감.
 - b. 남자친구와 함께한 초저녁의 고즈넉한 한 때
 - c. 젊은 여자가 지나쳐감.
 - d. 자전거를 타고 나무아래를 지나감
 - e. 달밤에 자전거 불빛으로 돌아옴.
- 가을날의 소풍
 - a. 낙엽이 떨어지는 화창한 가을날 가로수 아래 부부가 저녁을 태우고 자전거를 타고 가고있음.
 - b. 젊은이와 지나쳐 제방의 나무아래 다다름
 - c. 아버지와 그 아이들의 즐거운 한 때
 - d. 위에서 이를 지켜보며 그녀의 아버지를 그리워하는 부인
- 겨울날
 - a. 눈썹인 고즈넉한 들녘과 나무 한 그루
 - b. 젊은여인과 지나쳐 제방의 나무아래 다다름
 - c. 빈 나루터를 보는 여인
 - d. 새가 날아오고 중년의 부인이 된 소녀
- 초봄
 - a. 눈 녹은 들판의 물 웅덩이를 자전거로 지나가는 중년 부인
 - b. 소녀와 지나쳐 제방의 나무아래 다다름
 - c. 물이 말라버려 호수 바닥이 드러남.
 - d. 새가 홀로 서있고 기다리다 되돌아 감.
 - e. 새떼무리가 날아다님.
- 꿈의 재회 : E.C
 - a. 노파가 된 소녀가 천천히 자전거를 이끌고 나타난다.
 - b. 물가로 내려와 아버지가 떠난 방향을 따라 무성한 풀밭을 헤치고 난파한 보트에 누워 잠든다.
 - c. 어느정도 시간이 흘렀을까? 무엇인가 문득 깨어난 노파는 과거로 달려가며 소녀로 변하고 아버지와 꿈같은 재회를 한다.

2) 분석단위별 구성요소 분류

3) 영상에 나타난 운율(韻律)적 표현특성의 구성문제

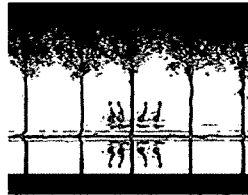
① 컷과 컷의 운율적 관계에 의한 외적 리듬은 어떻게 나타나는가?

본 작품의 시퀀스별 컷 평균 지속시간 운율인 리듬을 살펴보면 아래와 같다.

즉, 컷의 연결에 의한 리듬의 창출이 한작품에서 다르게 나타나는데 이는 시퀀스 ①에서 아버지와 헤어지기 직전의 지속시간은 매우 길게 편집되어 있으나 나머지 컷들은 평균적인 컷 길이를 가지고 있으며 또한 36초의 시퀀스 길이에 비해 3초라는 컷 평균 길이를 나타내고 있는 ⑤시퀀스의 경우는 매우 짧은 컷들로 구성되어 빠른 템포로 구성된 반면 맨 마지막 시퀀스인 ⑩ 시퀀스는 전체 시퀀스 지속시간이 105초에 이르나 컷 평균 지속시간이 7초로 시퀀스 간의 내용에 따른 편집의 리듬이 다르게 나타나고 있다.

또한 컷과 컷의 연결에 의한 리듬은 크게 시각적 연결의 몽타주로 시각적인 조형요소를 활용한 자

연스러운 연결을 피하고 있는데 37번과 38번 컷의 경우 나무의 반복적 조형 리듬을 컷의 연결을 통해 자연스럽게 연속성을 유지하게 하는 효과를 낳고 있다.



<그림 1> 37번 컷

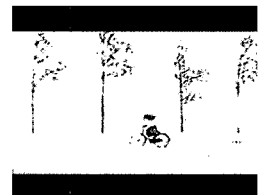


<그림 2> 38번 컷

이밖에도 ③시퀀스의 23번~26번 컷의 경우 바람과 시련을 이겨내고 아버지를 만나고자 하는 소녀의 그리움의 의지를 대비시키는 컷의 연결로 리듬을 창출하고 있다.



<그림 3> 23번 컷



<그림 4> 24번 컷

<표 4> 시퀀스별 컷 평균 지속시간

장면(컷)	시퀀스 내용	컷 평균 지속시간	시퀀스 지속시간
① 부녀의 이별(1~16)	아버지가 어린 딸에게 작별을 고하고 떠남	5초	74초
② 황혼녘(17~22)	저녁무렵 다시금 찾은 어린 딸의 기다림	3초	17초
③ 바람부는 날(23~30)	바람을 이겨내고 조금은 성장하여 찾은 소녀	4초	31초
④ 비오는 날(31~35)	청소년으로 자라난 딸의 그리움 표현	4초	18초
⑤ 화창한 여름날(36~47)	어엿한 처녀로 성장하여 동료와 함께 찾아옴	3초	36초
⑥ 애인의 만남(48~55)	애인이 태워주는 자전거의 뒷자리에서 바라본 고즈넉한 저녁풍경	3초	22초
⑦ 가을날의 소풍(56~65)	가을 어린 자녀들을 태우고 소풍나온 가족	3초	30초
⑧ 겨울날(66~74)	혼자인 중년의 인생의 무게를 느끼는 장면	3초	26초
⑨ 초봄(75~82)	풍채있는 중년노인의 그리움 모습	4초	30초
⑩ 꿈의 재회(83~96)	노파는 아버지의 품으로 돌아가는 동안 소녀로 변하여 기다림을 끝맺음	7초	105초



〈그림 5〉 25번 컷



〈그림 6〉 26번 컷



〈그림 11〉 39번 컷



〈그림 12〉 40번 컷

② 화면 내의 대상과 카메라의 움직임의 내적 리듬은 어떻게 나타나는가?

화면내 대상의 움직임과 조형적 배열에 의한 리듬감에 대하여 살펴보면 아래와 같다.

화면내의 리듬은 동적리듬과 정적인 리듬으로 구분할 수 있는데 동적인 리듬의 대표적 공간은 5번 시퀀스 36번 컷에서 47번 컷까지 한 무리의 젊은 숙녀들이 자전거를 타고 가로수길을 따라 리듬있게 질주하는 장면은 매우 짧은 컷들로 이루어진 몽타주와 배경의 조형적 연결도 리듬을 살리는데 매우 중요하게 활용되고 있다.

대상간의 관계와 차이에 의한 리듬감이 표현된 3번 컷과 27번 컷, 33번 컷, 41번 컷과 78번 컷, 88번 컷의 경우 자전거를 타는 등장인물의 연령대별 차이에 따른 속도와 움직임의 특성을 구별짓고 대비

시킴으로써 하나의 화면에서 크기의 차이와 템포의 차이, 방향의 차이에 의한 리듬을 창출하게 된다.

정적인 리듬은 11번 컷에서 16번 컷으로 연결되는 멀리 떠나는 아버지를 망연자실 바라보며 안타까워하는 씬과 63번 컷에서 68번 컷으로 이어지는 망막한 기다림 뒤의 가을과 겨울들판의 모습에서 침잠함을 느낄 수 있는 장면 등이다.



〈그림 13〉 11번 컷



〈그림 14〉 13번 컷

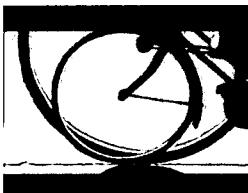
4) 영상에 나타난 여백(餘白)의 표현특성의 구성문제

① 화면 내의 여백은 어떻게 나타나는가?

화면에서의 여백 활용은 매우 강하게 나타나고 있으며 일반적으로 화면의 허(虛)와 실(實), 생략과 빈 공간, 단순화와 연관성이 높다.

이 작품에서는 명암의 표현에 있어서 몇몇 저녁과 밤 장면을 제외하곤 밝은색조(high key)를 사용하는 것과 더불어 동양화적인 흑백의 선화적인 표현을 위해 과감하게 콘트라스트를 강화하기도 한다.

8번과, 9번, 10번 컷의 경우 물과 제방의 풀의 채색을 통한 세부묘사를 하지 않고 먹선과 유사한 테두리의 움직임만을 표현하고 있으며 26번의 컷에서



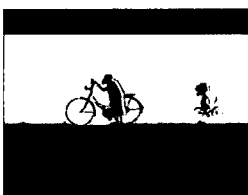
〈그림 7〉 3번 컷



〈그림 8〉 27번 컷



〈그림 9〉 33번 컷



〈그림 10〉 88번 컷

표 4) 화면내에 나타난 리듬적 구성 분류

구분	대상	관련 주요 컷	리듬효과
화면내 움직임의 리듬감	자전거와 인물의 움직임	2번~6번, 15번, 16번, 18번, 19번, 20번, 22번, 24번, 26번, 27번, 28번, 32번, 33번, 35번, 37번, 39번~41번, 47번, 49번, 50번, 53번, 54번, 57번, 59번, 69번~71번, 75번, 76번, 81번, 83번~86번 등	상황에 따른 빠르고 느린 템포의 표현과 탑승자의 연령과 특성을 표현하는 리듬으로 캐릭터간의 호흡을 이끌어 낸. 크기는 바퀴와 인생을 빛대어 무한대의 리듬을 창출할 수 있을 것이다.
	새의 움직임	13번, 48번, 62번, 74번, 80번, 82번, 83번 등	새는 아버지와의 이별과 주인공의 내면적 심정을 표현하는 상징 모티브로 상황에 따라 표현된다.
	인물의 움직임	7번, 8번, 9번, 10번, 12번, 34번, 42번, 46번, 47번, 60번, 61번~64번, 73번, 77번, 78번, 87번, 91번, 94번~96번 등	소녀의 움직임에서는 매우 경쾌하고 가볍게 움직임이 표현되고 성숙한 여인에서는 수동적이고 조용하게 표현되며 중년의 여성에서는 무겁고 힘있게 표현되고 있다. 마지막으로 노파의 경우 조심스럽고 약하게 표현됨으로써 연령에 따른 움직임의 리듬이 다르며 이에 따라 리듬이 상호 상응한다.
	나무와 나뭇잎의 움직임	23번, 24번, 25번, 38번, 58번, 65번 등	바람에 따른 움직임의 연출로 고난과 시련을 정서적 또는 상징적으로 표현하거나 자연적 시간의 흐름을 나타내기도 한다.
	파도, 물, 배의 움직임	8번, 10번, 11번, 29번, 63번, 75번	나무와 같이 비슷한 의도로 사용 한다.
공간 조형적 리듬감	조형 리듬	3번, 6번, 7번, 12번, 15번, 18번, 20번~22번, 24번, 28번, 30번, 34번, 36번~39번, 42번~47번, 48번, 53번, 57번, 60번, 64번, 65번, 69번, 70번, 71번, 74번, 85번 등	원호의 자전거 바퀴의 리듬과 수직으로 서있는 나무의 반복적 간격을 시각적 운율을 창출함. 간결한 이미지 처리는 점과 선의 리듬을 강조함.
	톤의 배열	5번, 6번, 7번, 9번, 16번, 19번, 25번, 26번, 27번, 28번, 30번, 34번, 39번, 41번~43번, 45번, 47번, 49번~53번, 56번, 57번, 59번, 60번, 64번, 65번, 77번, 81번, 87번, 90번 등	high key 조명과 콘트라스트가 강한 조명으로 형태의 실루엣 강조하여 세부묘사 보다는 큰 움직임을 중심으로 표현하는 리듬이 강조되며 화면내에서 톤을 치우치게 배열하여 리듬감을 부여함.



〈그림 15〉 8번 컷



〈그림 16〉 26번 컷

는 비탈길과 하늘공간에 여백을 적절히 활용하였다고 할 수 있다.

② 컷과 컷의 관계에 의한 여백은 어떻게 나타나는가?

컷의 공간구성에 있어서 여백의 활용정도를 파악하기 위해서는 컷의 앞뒤의 구성관계를 살펴봄으로써 파악할 수 있다. 11번 컷에서 16번 컷을 분석해 보면 11번의 중심점은 소실점을 가지고 점차 멀어지고 다음 컷에서 나무와 풍경의 변화로 암시적이면서도 외로운 장면임을 시각적으로 잘 나타내고 있다.



〈그림 17〉 28번 컷



〈그림 18〉 29번 컷



〈그림 19〉 30번 컷

또한 23번부터 30번 컷의 경우 구도에서도 가급적이면 묘사보다는 생략과 공백을 두어서 동양회화적인 여백의미를 보여주고 있으며 28번과 30번 컷은 유사한 구도와 톤을 가지나 29번 컷은 물결을 치는 평면적인 단순한 장면으로 앞뒤의 장면의 단조로운 연결을 깨고 변화의 리듬을 활용하고 있다.

5) 영상에 나타난 간결(簡潔)한 표현특성의 구성문제

① 이미지의 간결한 표현양식은 어떻게 나타나는가?

표현하고자 하는 대상의 특징을 파악하여 강조하거나 불필요한 요소를 생략하는 방법을 간결이라고 한다면 이는 작품의 정면화의 요소인 디자인과 레이아웃, 대상의 배열관계 등을 살펴볼 수 있을 것이다.

8번, 9번, 10번, 78번 컷 등에서 보여지는 대상의 빛에 의한 하이라이트 부분을 공백으로 두고 묘사하지 않는 방법을 취하며 또한 흑백의 대비로 이를 더욱 강화하고 있다. 32번에서는 제방의 언덕을 톤의 변화와 선 하나로 간략하게 표현하는가 하면 72번 컷의 경우 나루터를 몇개의 선으로 모두 표현하고 있으며 80번 컷에서는 새의 서 있는 모습을 동양화에서 보듯이 배경은 발묵(潑墨)으로 번지듯 톤의 변화만 주어 함축적인 표현을 하고 있다. 89번 컷은 풀숲을 가르며 가는 장면으로 흰 바탕에 선하나만 길게 그어지는 것처럼 공중조망을 통해 단순하게

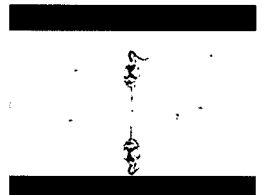
표현하고 있다.

전체적으로 단순화한 디자인 설정과 표현이 이 작품의 특징으로 동양회화에서의 간결과는 많은 유관성을 가

진다고 할 수 있다.



〈그림 20〉 78번 컷



〈그림 21〉 80번 컷

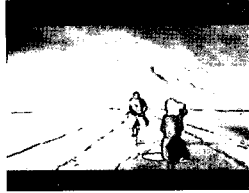
② 컷과 컷의 관계에 의한 간결한 표현은 어떻게 나타나는가?

컷의 연결에 의한 함축적 표현법은 몽타주를 통한 이미지의 연상과 생략, 시간의 함축, 공간의 함축을 들 수 있을 것이다. 바람이부는날 아버지를 만나기 위해 가는 장면에서 23번 컷과 24번 컷의 경우 대상의 세부의 모습을 특징적으로 보여주고 이를 다음 컷에서 간략하게 보여주는 방식을 취하고 있다. 다음 장면인 25번 컷과 26번 컷의 경우도 세부와 전체를 이런 방식으로 보여줌으로써 간결한 영상을 얻을 수 있는 것이라고 본다.

28번 컷에서 30번 컷까지 소녀의 기다림의 긴 과정을 물결치는 파도를 삼입하여 보여줌으로써 해결하고 있는 것도 시간의 함축과 생략의 기법으로 볼 수 있으며 67번 컷에서 상상했던 겨울의 나뭇가지에서 82번 무성하게 자란 나무의 모습과 그 아래 노파의 모습은 수십년의 시간을 함축적으로 보여주고 있다. 이러한 기법은 주요 장면에서 매번 사용되고 있다.



〈그림 22〉 75번 컷



〈그림 23〉 76번 컷



〈그림 24〉 77번 컷



〈그림 25〉 78번 컷

공간의 함축은 주요장소의 이동경로를 따라 펼쳐지는 공간적 특징을 간략하게 표현함으로써 반복되는 경로가 생략되고 함축적으로 전달되어 인지하게 하는 방법을 사용하고 있다.

이는 매 시퀀스에서 나타나며 계절과 약간의 변화를 통한 변주만으로 공간을 효과적으로 묘사하고 있는 것이다.

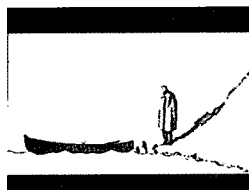
주인공의 공간적 이동경로는 ①들판의 쪽 뺨은 가로수길 - ②제방의 오르막길 - ③제방위의 높고 평탄한 길 - ④포플러 나무가 서있는 제방둑 - ⑤측면에서 본 제방둑 아래의 나루터 - ⑥제방둑 위에서 바라본 수평선 등으로 작품의 내러티브를 반복하는 공간적 구조를 간결하게 나타내고 있는 것이다.

처음 도입부의 장면에서는 세부적으로 이동경로의 과정을 다 표현하였지만 나중에 나오는 초봄의 중년노인이 된 소녀의 장면에서는 단 4컷으로 이 경로를 생략하여 간결하게 표현하고 있는 것이다.

6) 영상에 나타난 이동시점(異動視點) 공간 표현특성의 구성문제

영상 구성에 나타난 이동시점 공간 표현은 어떻게 나타나는가?

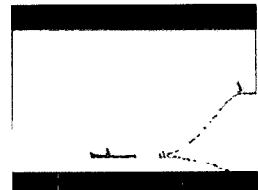
영화는 회화에서와 달리 시점을 다양하게 사용하는 것이 일반적인 표현양식이나 대상을 여러시점에서 촬영



〈그림 26〉 8번 컷



〈그림 27〉 9번 컷



〈그림 28〉 10번 컷

하여 편집하는 방식으로 사용된다. 그러나 하나의 화면에서 다양한 시점의 표현이란 영화에서는 불가능하고 애니메이션에서는 그림이미지로 표현됨으로써 가능할 수 있는 시점표현 방법이다.

본 작품에서는 이러한 하나의 장면에서 거의 이동시점을 사용하지 않았으며 하나의 시점처리를 원칙으로 표현하고 있으나 장면의 컷과 컷에서는 다양한 이동시점처리를 하고 있다.

예로 도입부의 1번 컷에서부터 16번 컷까지의 일련의 시퀀스에서 나타나듯이 대상을 원경과 중경, 근경 중 극도로 공간적 특성을 부각하기 위해 단순화하여 이를 표현하면서 시점 또한 하이앵글, 로우앵글, 아이레벨 등을 사용하고 있으며 또한 카메라가 하나의 위치에 고정된 것이 아닌 대상의 위치에 맞게 조절되고 있는 것이 특징이다.

단일한 공간을 약간씩 다른 시점으로 바라봄으로써 공간적 변화를 꾀하고 있는 컷은 주요공간의 시점표현에서 잘 나타나고 있는데 분절화된 화면의 시공간적 재구축을 통해 공간의 입체적 방향성을 인지하도록 하고 있으며 대상을 보다 정서적인 측면에서 서로 다르게 바라보게 하는

표 5) 시간의 공간화와 시점변화

주요공간	유년	청년	중년	노년
① 들판의 가로수길				
② 제방의 오르막길				
③ 제방위의 높고 평탄한 길				
④ 포플러 나무가 서있는 제방둑				
⑤ 측면에서 본 제방둑 아래의 나루터				
⑥ 제방둑 위에서 바라본 수평선				

효과가 있다.

위의 도표에서 나타나듯이 주인공의 성장과정 및 연령대별 시공간화를 살펴보았을때 같은 대상과 공간의 시점처리에 변화를 주어 그 장면의 의미전달에 따른 정서적 서정성을 더욱 부각시켜 표현하고자 하였음을 알 수 있다.

VI. 연구결론

1. 분석결과 및 결론

1) 분석 결과

본 연구 애니메이션 작품 <아버지와 딸>에 나타

난 동양회화적 영상표현에 대한 연구문제를 종합적으로 분석하면 아래와 같다.

하나, 영상에 나타난 운율(韻律)적 표현특성의 구성문제

작품 분석결과 운율적 표현은 작품의 전체적인 구조적인 연관성을 가지며 각 시퀀스별 시간적 변화와 주인공의 연령에 따른 변화의 과정을 반복적인 컷의 연결을 통해 템포화하고 타 대상과 비교하여 대비적 운율을 창출하고 있는 것으로 나타났다.

화면안의 내적인 리듬은 시각적인 조형적 특성에 따른 리듬과, 화면내 움직임의 리듬으로 크게 구분되어 나타났다.

둘, 영상에 나타난 여백(餘白)의 표현특성의 구성문제

화면안의 여백은 이미지의 간결한 표현과 연관성이 매우 깊으며 선화와 명암의 대비를 통한 면의 처리는 밝은 톤과 어두운 톤으로 수렴되어 생략되는 효과가 있으며 대상과 카메라의 거리를 최대한 멀리하여 처리함으로써 공간에 대한 여백처리로 그리움에 대한 서정성이 부각되고 있는 것이 이 작품의 특징이다. 컷의 연결을 통한 여백처리도 사용되고 있는데 채움과 비움의 원리를 단일한 화면에서 뿐만 아니라 연속적인 연결 장면에서 사용함으로써 여백의 영상화를 꾀하고 있다고 볼 수 있다.

셋, 영상에 나타난 간결(簡潔)한 표현특성의 구성문제

작품전체의 디자인과 이미지 표현양식이 단순화를 추구하며 동양회화에 나타나는 두드러지는 함축적인 표현양식의 특징과 유사하게 나타나고 있는 것으로 분석결과 드러났다. 특히 연속적인 컷의 연결을 통한 시공간의 생략과 함축적인 의미의 표현어법은 이 작품에서 드러나는 시적 영상언어로 고도의 정제되고 상징화되어 나타난다.

넷, 영상에 나타난 이동시점(移動視點) 공간 표현특성의 구성문제

이동시점은 동양화의 한 화면에 나타나는 특성인 만큼 영상에 도입하기는 어려운 부분이 있으나 하나의 화면안보다는 전체 영상구성과 대상의 시점표현에 있어서 매우 다양한 시점의 사용과 시점위치를 가지고 있다는 것을 알 수 있었다. 이는 단순히 대상을 다양한 시점을 통해 그 특성을 입체적으로 보여주기 위한 것도 있으나 이 작품에서는 시간의 변

화와 자연의 계절의 변화에 따른 서정성을 부각시켜 주기 위해 시점의 변화를 같이 꾀하고 있었으며 이러한 카메라의 이동과 위치는 주요장면의 주제와 인물의 성장과 삶에 대한 단상에 따라 다르게 사용되었으며 이는 전체 영상구조의 체계를 통해 구축되고 있었다.

2) 결론과 제언

본 연구 대상인 Michael Dudok de Wit의 애니메이션 <Father and Daughter, 아버지와 딸>에 나타난 동양회화적 영상표현에 대한 연구를 통해 드러난 작품에서의 동양회화적 특성은 시공간의 리듬있는 구성을 통한 운율의 표현 및 캐릭터의 생리적 리듬을 연결하여 보다 일상적인 체험의 리듬을 잘 표현하고 있으며 선화와 단순한 명암법으로 간결한 조형적 이미지의 표현과 더불어 몽타주를 통한 이미지의 연상과 상징어법으로 함축적 영상을 표현하였다. 또한 여백의 공간미를 구현하여 동양회화에 나타나는 “필묵이 없는 곳에서도 필묵을 본다.” 라는 이치를 구현하고 있으며 이동시점과 같은 작자의 대상에 대한 다양한 접근과 시점을 장면의 서정과 시간적 변화에 따라 구성하고 있는 것도 특징적으로 나타나고 있다.

전통적인 동양회화의 표형원리와 양식적 표현특성을 애니메이션 영상의 양식적 체계에 대입하여 분석해 봄으로써 드로잉 기반의 회화적 표현양식을 취한 애니메이션 스타일의 작품 분석에 도움이 될 수 있었다.

하지만 정지화면인 회화의 이론과 화법을 영상화한 데는 다소 무리가 있었는데 특히 장면화를 제외한 카메라와 편집부분은 보다 체계적인 이론적 연구들이 연구되어야 할 것이다.

● 참고 문헌 ●

- [1] 왕백민 저, 강관식 역, <동양화구도론>, 미진사, 1991
- [2] 원금탑 저, 이근우 역, <중서 회화 구도 비교연구>, 예서원, 2004
- [3] 이근우 저, <동양미학론>, 시공사, 1999
- [4] 데이비드 보드웰 & 크리스틴 톰슨 공저, 주진숙·이용관 역, <영화예술>, 이론과 실천, 1993
- [5] 데이비드 보드웰 & 크리스틴 톰슨 공저, 김숙 외 공역, <영화 스타일의 역사>, 한울, 2002
- [6] 베르너 파울스티히 저, 이상면 역, <영화의 분석>, 미진사, 2003
- [7] Jacques Aumont Michel Marie 공저, 전수일 역, <영화분석의 패러다임>, 현대미학사, 1999
- [8] 김용수 저, <영화에서의 몽타주 이론>, 열화당, 1996
- [9] 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, <영화란 무엇인가?>, 시각과 언어, 1998
- [10] 루이스 자네티 저, 김진해 역, <영화의 이해>, 현암사, 1999
- [11] 존 할라스 저, 유용성 역, <Timing for Animation>, 애니콤, 1996
- [12] 최상식 저, <영상으로 말하기>, 시각과 언어, 2001
- [13] Stefan Sharff 저, 이용관 역, <영화 구조의 미학>, 예건사, 1991
- [14] 박재윤 저, <애니메이션에서의 동양화화적 공간표현에 대한 연구>, 상명대학교 정보통신대학원 석사학위논문, 2001
- [15] 박경희 저, <이성강 감독 애니메이션의 미장센 스타일 체계에 관한 연구>, 상명대학교 석사학위 논문, 2003






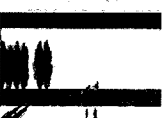




필자 소개

나 기 용













- 2005년 : (사)한국독립애니메이션협회부회장
- 2005년 : (사)한국만화애니메이션학회 교육이사
- 2000년~현재 : 청강문화산업대학 애니메이션과 조교수 재직중
- 2004년 : 한국문화콘텐츠진흥원 '문화콘텐츠전문가CEO과정' 졸업
- 1999년 : 경희대학교 언론정보대학원 대중예술전공 졸업
- 1995년~1998년 : 애니메이션제작스튜디오 <퓨처아트> 감독 및 대표 역임
- 1995년 : 추계예술대학 서양학과 졸업



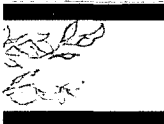
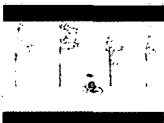






부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
01	4초		- 타이틀 / 도입화면 - 정면으로 두 캐릭터 자전거 타고 천천히 다가옴 - 갈색조에 high key조명, 정면, 수평구도	- extreme long shot - eye level	주제음악/ BGM(외제음)
02	4초		- 두 캐릭터가 자전거를 타고 나란히 감 - 갈색조에 밝은톤 조명, 명암대비 큼 - 디졸브, 수평구도, 측면	- long shot - follow - eye level	
03	3초		- 두 캐릭터가 자전거를 타고 나란히 감 - 갈색조에 밝은톤 조명, 명암대비 큼 - 디졸브	- close up - follow	
04	4초		- 길가에 나무 그림자가 길게 늘어짐(늦은 오후) - 명암대비 큼, high key조명 - 사선구도	- extreme long shot - high angle	
05	4초		- 제방에 오르막길을 오름 - 명암대비 큼, 낮은 사선구도	- extreme long shot - eye level	
06	3초		- 제방위의 포플러 나무아래로 두 캐릭터 감 - 물위로 비치는 영상과 실루엣, 역광 - 명암대비 큼, 수평구도	- extreme long shot - eye level	
07	12초		- 제방위의 포플러 나무아래서 아버지 딸에게 포옹과 작별인사 - 실루엣, 역광 - 명암대비 큼, 수평수직구도	- long shot - eye level	
08	4초		- 제방아래로 내려와 배앞에선 아버지 잠시고민하다 딸에게 달려 올라감. - 측면광 - high key조명, 측면	- long shot - eye level	
09	12초		- 제방위의 포플러 나무아래서 아버지 딸을 들어올려 안아 회전한 후 마지막 작별포옹 - 측면광 - high key조명, 측면수평수직구도	- long shot - eye level	
10	5초		- 배를 타고 떠나는 아버지와 이를 제방위에서 바라보는 어린 딸 - high key조명 - 디졸브, 측면, 수평구도	- extreme long shot - eye level	

부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
11	2초		- 배를 타고 멀리 떠나는 아버지 - high key 조명 - 디졸브, 정면	- extreme long shot - eye level	.
12	7초		- 이를 바라보며 안절부절 못하는 딸의 모습 - 실루엣, 명암대비 큼 - 디졸브, 수평수직구도	- long shot - follow - eye level	.
13	2초		- 나무위에 흰 물새가 날아감 - 명암대비 큼 - 디졸브, 수직구도	- long shot - eye level - Z O	.
14	3초		- 수평선 위에 빈공간 (늦은 오후) - high key 조명 - 디졸브, 수평구도	- extreme long shot - eye level	.
15	2초		- 제방에서 자전거를 타고 되돌아감 - 명암대비 큼 - 실루엣 - 측면, 수평구도	- extreme long shot - eye level	.
16	3초		- 제방위로 자전거를 타고감. - 물위로 비치는 영상과 실루엣, 역광 - 명암대비 큼 - 정면, 심도 깊음	- extreme long shot - eye level	.
17	2초		- 수평선의 저녁노을 - 실루엣, 역광 - mideum key, 부드러운 조명 - 디졸브, 수평구도	- extreme long shot - eye level	.
18	1초		- 제방위로 힘차게 올라가는 자전거 바퀴 - low key 조명 - 사선구도	- close up - follow - Z O	빠른 템포로 BGM 전환
19	2초		- 제방위로 힘차게 올라가는 어린 소녀의 자전거 - 측면광, low key 조명 - 사선구도	- long shot - eye level	.
20	5초		- 제방 나무아래에서 아버지가 떠난곳을 바라보는 딸 - 실루엣, low key 조명(저녁) - 수평수직구도	- xtreme long shot - eye level	느린 템포로 BGM 서서히 전환








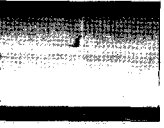


부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
21	3초		- 먼 수평선을 계속 바라봄 - 실루엣, low key조명 - 디졸브, 수평수직구도	- extreme long shot - high angle	
22	4초		- 천천히 되돌아가는 어린 딸 - 실루엣, low key조명 - 사선구도 - F.O	- extreme long shot - high angle	
23	2초		- 나뭇잎이 바람에 휘날림 - high key조명(낮) - F.I	- close up - eye revel - Z.O	BGM 전환, 바람소리 SE(내재음)
24	3초		- 바람부는 가로수길을 소녀가 자전거 탄다 - high key조명 - 수평수직구도, 측면방향	- long shot - eye revel	
25	2초		- 바람에 휘날리는 풀 - high key조명	- close up - low angle	
26	4초		- 제방위로 자전거를 끌고올라감 - 측면, 사선구도 - high key조명	- long shot - eye revel	
27	4초		- 노파보다 빠르게 타고 지나감 - high key조명 - 사선구도	- long shot - eye revel	자전거 경적소리 SE
28	6초		- 제방위 나무아래로 가는 소녀 - 실루엣조명 - 명암대비 큼 - 측면방향, 수평수직구도	- extreme long shot - eye revel	
29	2초		- 물결치는 파도 - high key조명 - 수평구도	- close up - low angle	파도소리 SF
30	8초		- 제방 나무아래에서 아버지가 떠난곳을 바라보는 딸 - mideum key조명 - 수평수직구도 - F.O	- long shot - eye revel	

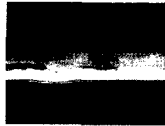

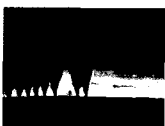




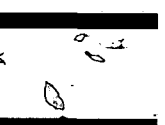
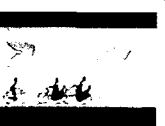

부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
31	2초		- 구름긴 수평선과 하늘	- extreme long shot - eye level	비오는 소리 SE
			- mideum key조명(낮) - 수평구도, 연한 갈색조, 외곽선 흐림		
32	2초		- 제방위를 자전거 타고 가는 소녀	- extreme long shot - low angle	
			- mideum key조명 - 사선구도		
33	4초		- 비오는 제방위를 자전거로 부인을 지나침.	- long shot - high angle - follow	자전거 경적소리 SE
			- mideum key조명 - 수평구도, 연한 푸른색조, 측면		
34	5초		- 제방 나무아래에서 아버지가 떠난곳을 바라보는 우비쓴 소녀	- extreme long shot - high angle	
			- high key조명 - 수평수직구도, 정면방향		
35	5초		- 다시 되돌아 가는 소녀	- long shot - eye level	
			- mideum key조명 - 수평구도, 연한 푸른색조, 측면		
36	5초		- 수로변길에 한무리의 여학생들이 자전거를 타고 간다.	- extreme long shot - eye level - Z.O	배경음악 경쾌하게 전환 새소리 SE
			- 후면, 대각선구도, 심도가 깊다. - high light, 명암의 대비가 큼		
37	1초		- 가로수길을 여학생들이 무리지어 지나감	- extreme long shot - eye level	자전거 소리 SE
			- 실루엣, 명암의 대비가 큼 - 수평수직구도 - 반복적인 움직임, 반사투영됨		
38	3초		- 가로수 나무위로 화면 스쳐지나감	- long shot - low angle	
			- 실루엣, 명암의 대비가 큼 - 수평구도 - 반복적인 움직임		
39	2초		- 제방위로 올라가는 여학생 무리들	- extreme long shot - eye level	
			- high light, 명암대비 큼, 실루엣 조명 - 측면방향, 사선구도		
40	2초		- 제방길에 올라서 가는 여학생들	- long shot - eye level	자전거 소리 SE
			- 실루엣 조명 - 수평구도		











부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
41	6초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방 나무아래에서 도착하는 여학생 무리들 멈춰서는 주인공 - high light, 명암대비 큼 - 수평수직, 사선 혼합구도 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -high angle 	
42	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 혼자서 먼 수평선을 계속 바라봄 - 실루엣, high key조명 - 수평수직구도 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -high angle 	
43	4초		<ul style="list-style-type: none"> - 친구를 기다리며 부르는 여학생들 - 실루엣, 반복되는 high light 조명 - 수평수직구도 - 디졸브 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -high angle 	
44	2초		<ul style="list-style-type: none"> - 수평선 하늘위로 구름이 한점 떠있음. - high key조명(낮) - 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -eye reveal 	BGM 전환, 바람소리 SE
45	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 친구를 기다리며 부르는 여학생들 - 실루엣, 반복되는 high light 조명 - 수평수직구도 - 디졸브 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -high angle 	
46	2초		<ul style="list-style-type: none"> - 친구들에게 돌아가는 주인공 - high key조명 	<ul style="list-style-type: none"> -long shot -high angle 	
47	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방 위로 자전거를 끌고올라감 - 측면, 사선구도 - F.O 	<ul style="list-style-type: none"> -close up -high angle -follow 	
48	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 저녁 하늘위로 새 한마리가 날아감 - 측면방향 - F.I 	<ul style="list-style-type: none"> -long shot -low angle -follow 	
49	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 느리게 두 연인이 타고가며 주인공은 뒤에 타고 감 - low key조명 - 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> -extreme long shot -eye reveal -follow 	부드럽게 배경음악 전환
50	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 연인을 따라잡는 여학생 - low key조명 - 명암대비 큼 - 측면방향, 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> -long shot -eye reveal -follow 	자전거 소리 SE

부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
51	2초		- 노을진 수평선의 저녁하늘 - low key조명 - 수평구도	-long shot -eye revel	.
52	2초		- 제방 나무아래 지점에서 아버지가 떠난곳을 바라보는 딸 - low key조명 - 수평수직구도	-long shot -eye revel	.
53	3초		- 지나가는 연인의 자전거 - 실루엣, low key조명(저녁) - 디졸브, 수평수직구도	-extreme long shot -eye revel	.
54	4초		- 달 빛 - sport light 조명(밤)	-long shot -high angle	.
55	2초		- 불빛이 사선으로 지나감 - sport light 조명(밤) - F.O	-long shot -high angle	.
56	2초		- 가을 바람부는 가로수길 - high key조명(낮), 명암대비 큼 - 대각선구도, 정면방향, 심도가 깊다.	-extreme long shot -eye revel	BGM 전환, 바람소리 SE
57	2초		- 부부가 자녀들을 태우고 지나감 - high key조명, 명암대비 큼 - 수평수직구도	-long shot -high angle -follow	.
58	3초		- 가을낙엽이 땅에 떨어져 날라다님 - high angle - high key조명	-close up -high angle -follow	.
59	4초		- 젊은 사람과의 지나침 - high key, 명암대비 큼 - 수평구도, 측면방향	-long shot -eye revel	자전거 소리 SE
60	2초		- 제방위 나무아래에서 멈춤 - 명암대비 큼, 실루엣 - 정면방향, 수평수직구도	-extreme long shot -high angle	.


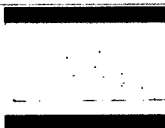








부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
61	2초		<ul style="list-style-type: none"> - 물결치는 파도와 아이들과 함께하는 남편 - high key조명 - 수평, 사선구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye level 	파도소리 SE
62	1초		<ul style="list-style-type: none"> - 파도위의 물새가 날아오름 - high key조명 - 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - low angle 	새소리 SE
63	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 물가에서 아이들과 함께하는 남편 - high key조명 - 수평, 사선구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye level 	.
64	4초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방에서 아버지가 떠난곳을 바라보는 딸 - 측면조명, high key조명 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye level 	.
65	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 나무가 바람에 휘날림 - high key조명(낮) - F.I 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - low angle 	BGM 전환, 바람소리 SE
66	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 눈쌓은 들녘의 고즈넉함(겨울) - high key조명 - 수평구도, 심도 깊다. 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye level 	.
67	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 가지만 앙상한 나무 한그루 - high key조명 - 수평수직구도 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye level 	.
68	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 눈쌓인 들녘의 쓸쓸함. - high key조명 - 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye level 	.
69	4초		<ul style="list-style-type: none"> - 중년부인이 된 주인공이 자전거로 눈쌓인 길을 간다. - high key조명 - 수평수직구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye level 	자전거 소리 SE
70	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방위 나무아래로 가는 소녀 - high key조명 - 명암대비 큼 - 정면방향, 사선구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - high angle - dolly 	.














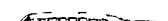
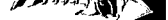
부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
71	3초		- 지나치는 젊은여인 - high key조명 - 수평구도	- long shot - eye revel	파도소리 SE
72	2초		- 아버지가 떠난 빈 나루터 - high key조명 - 사선구도 - 디졸브	- long shot - low angle	.
73	2초		- 먼 수평선을 계속 바라봄 - high key조명 - 디졸브, 수평수직구도	- extreme long shot - eye revel	.
74	3초		- 수평선에 뜬 해 위로 정면으로 날아오는 새 - high key조명 - 수평구도 - 디졸브	- extreme long shot - eye revel	.
75	2초		- 고인 물 위로 자전거 지나감 - mideum key조명(낮) - 새 이미지를 통한 장면연결	- close up - eye revel - high angle	BGM 전환, 자전거에 물 튀는 소리 SE
76	5초		- 제방 윗길을 정면으로 중년부인이 자전거를 타고오며 어린 소녀와 엇갈림 - mideum key조명(흐린 낮) - 수평수직구도, 측면방향	- long shot - eye revel	자전거 소리 SE
77	2초		- 제방 위에서 자전거를 세우고 바라봄 - mideum key조명(흐린 낮)	- long shot - eye revel	.
78	6초		- 제방 아래로 내려가봄 - high key조명 - 측면, 사선구도	- long shot - eye revel - Z.O	.
79	3초		- 원경에 새들의 움직임이 작게 나타남 - mideum key조명(흐린 낮) - 수평구도	- extreme long shot - eye revel	새들이 멀리 지저귀는 소리 SE
80	2초		- 물가에 홀로 서있는 물새 - high key조명 - 정면방향, 수평수직구도	- long shot - eye revel	.

부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
81	5초		<ul style="list-style-type: none"> - 돌아가는 중년부인 - mideum key조명(흐린 낮) - 수평수직구도 - F.O 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye revel 	.
82	5초		<ul style="list-style-type: none"> - 새떼들이 리드미컬하게 움직이며 장면연결 - mideum key조명 - 수평구도 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye revel - panning 	<ul style="list-style-type: none"> 새들이 지저귀는 소리 SE
83	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 지평선에 홀로 서있는 나무로 새들이 지나간다. 그 아래 점같이 작은 사람의 모습이 등장함. - 측면조명, high key조명(한낮) - 수평수직구도, 디졸브 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye revel 	<ul style="list-style-type: none"> BGM 느리고 조용하게 전환
84	4초		<ul style="list-style-type: none"> - 나무아래 그늘로 한 노파가 지나간다. - 측면조명, high key조명(한낮) - 수평수직구도 - 정면, 디졸브(바퀴) 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - eye revel 	.
85	2초		<ul style="list-style-type: none"> - 자전거의 바퀴가 굴러감 - high key조명(낮) - 명암대비가 큼 	<ul style="list-style-type: none"> - close up - high angle - follow 	.
86	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 노파와 아이의 자전거 움직임이 대비됨 - mideum key조명 - 수평구도, 측면방향 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye revel 	<ul style="list-style-type: none"> 자전거 소리 SE
87	18초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방 위 나무앞에서 아버지가 떠난 곳을 바라봄 - 자전거가 쓰러져 세우나 이내 쓰러져 그냥 놔둔다. - high key조명(낮) 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - eye revel 	.
88	7초		<ul style="list-style-type: none"> - 제방 아래로 내려가는 노파가 된 딸 - high key조명 - 명암대비 큼 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - low angle 	<ul style="list-style-type: none"> 새 지저귀는 소리 SE
89	3초		<ul style="list-style-type: none"> - 물이 마르고 무성히 풀이 자란 뺨을 가로질러 가는 노파 - high key조명 - 측면 	<ul style="list-style-type: none"> - extreme long shot - high angle 	.
90	5초		<ul style="list-style-type: none"> - 새가 울고 무성한 풀 뒤로 노파가 나타남 - high key - 사선구도 	<ul style="list-style-type: none"> - long shot - low angle 	.

부 록 : 분 절 화 표

컷		이미지 설명		카메라	사운드
번호	길이	화면	화면설명		
91	23초		- 부서진 보트에 누워 잠드는 노파 - high key조명 - 명암대비 큼 - 측면방향, 수평수직구도	- long shot - high angle - Z.I	.
			- 하늘의 구름 - mideum key조명 - 수평구도 - 디졸브	- extreme long shot - eye revel	
92	3초		- 하늘의 구름이 하나만 남음(시간경과)	- extreme long shot	.
			- mideum key조명 - 수평수직구도	- low angle	
93	3초		- 보트에 누운 노파가 무언가 느끼고 놀라 일어섬	- long shot	BGM 다시 열정적으로 전환
			- 실루엣, low key조명 - 디졸브, 수평수직구도	- high angle	
94	9초		- 노파가 무언가에 달려가며 젊어진다.	- long shot	.
			- 실루엣, low key조명 - 측면방향 - F.O	- eye revel - follow	
95	6초		- 시간을 거슬러 올라가는 부인	- long shot	.
			- high key조명(낮) - 측면방향	- eye revel - follow	
96	15초		- 처녀의 모습	- long shot	.
			- high key조명 - 측면방향,	- high angle - follow	
97	43초		- 아버지에게 한 어린 소녀이자 딸로 안기는 순간	- long shot	.
			- high key조명 - F.O	- high angle	
97	43초		- 엔딩 크레딧 - 정면, 원형, 수평구도		.

fin