

손 없는 소녀

세바스티앙 로덴바흐 감독



AMBASSADE
DE FRANCE
EN CORÉE

Liberté
Égalité
Fraternité

주한
프랑스
대사관

문화과

영화 정보	1
감독 세바스티앙 로덴바흐, 움직임의 창조자	2
상영 전 그림으로 그린 애니메이션	3
작품의 탄생 창조적 기반으로서의 스케치	4
각색 그림형제 동화, 그림으로 그린 시	5
서사 데쿠파주	6
이야기 도피 예찬	7
그래픽 아트 진동, 이동, 연속	8
장르 판타지 창조물	9
미장센 여정을 따라가다 몸과 배경 시간의 흐름 색깔 흔적을 남기다	10
시퀀스 물의 여신과의 만남	14
기법 미완성과 파편화	16
등장인물 소녀 : 고독한 입문	17
모티브 액체 물질	18
영향 자율성에 대한 욕망	19
참고 자료 몸 없는 소녀	20

● 문서 작성자

세바스티앙 룽스레이
시네마테크 프랑세즈 교육부서 강사
아동 및 청소년을 위한 특별수업과
성인을 위한 연수 프로그램을 만들고
강의한다. 영화 교수법 석사 학위를
취득했고, 2015년부터 파리 8 생드니
대학에서 강의하고 있다.
영화에 대한 다양한 분석글을 작성하고
교육 도구를 만들었고, 감독 활동도
계발 중이다. 2000년에는 실험 영화
배급을 위한 단체인 '브라카주'를
공동으로 창립했다. 이러한 일환으로
학생과 교수를 대상으로 많은 특별수업과
연수를 진행했다.

● 편집장

카미유 폴라와 막심 베르너는 각각
카프리지 출판사의 편집장과 코디
네이터이다. 카프리치는 영화 관련
서적(대담, 비평, 기사, 문서)과 DVD
전문 출판사이다.

영화 정보

● 기본 정보

손 없는 소녀

프랑스 | 2016 | 76분

감독

세바스티앙 로덴바흐

시나리오 & 그림

세바스티앙 로덴바흐

동명의 그림형제 동화(1812)와 이를 각색한 연출가 올리비에 피의 극작품(소녀, 악마 그리고 방앗간, 1995)에 기반을 둠

음악

올리비에 멜라노

편집

산티 미나시

세바스티앙 로덴바흐

제작

소바주 필름즈

펠레아스 필름즈

배급

셸락(Shellac)

형식

1.85:1, 컬러, 디지털

개봉

2016년 12월 14일

목소리 출연 :

아나이스 드무스티에

소녀

올리비에 브로슈

아버지

프랑수아즈 르브뤽

어머니

필립 로덴바흐

악마

엘리나 뢰벤존

물의 여신

제레미 엘카임

왕자

샤샤 부르도

정원사



● 시놉시스

소녀가 태어났을 때, 방앗간 주인은 숲과 산 사이에 위치한 그의 물레방아 뒤에 사과나무를 심었다. 소녀는 숲속에서 많은 시간을 보내며 성장했다. 하지만 곧 물이 마르고 기근이 찾아왔다. 숲속에서 소녀의 아버지는 한 남자를 만난다. 그는 아버지에게 부자가 되는 음료를 주는 대신, 물레방아 뒤에 있는 것을 그에게 달라고 한다. 아버지는 수락한다. 집으로 돌아온 그는 아내에게 사실을 알리고, 곧 남자와 맺은 약속의 대가가 무엇이었는지 깨닫는다. 악마는 대가를 받으러 돌아오지만, 소녀가 너무도 순결해 더는 몸을 씻지 못하도록 요구한다. 소녀는 나무 안에서 지내고, 그런 소녀를 돕기 위해 찾아온 어머니는 들개에게 잡아먹힌다. 여전히 소녀의 두 손이 너무나 깨끗한 것을 본 악마는 아버지에게 두 손을 잘라낼 것을 요구한다. 아버지는 그 말을 따른다. 소녀는 방앗간을 떠난다. 자신을 노리는 악마의 눈을 피해, 소녀는 물의 여신을 만나고, 여신의 안내에 따라 왕자의 텃밭에 도착한다. 왕자는 소녀에게 황금으로 된 손을 주며 청혼한다. 이후, 왕자는 전쟁에 참전하기 위해 떠나고, 소녀는 홀로 남자아이를 낳는다. 악마는 거기서 멈추지 않고, 부부가 서로에게 보내는 편지를 가로채고, 바퀴 채기 한다. 그 결과, 소녀는 왕자가 자신과 아이를 죽이고 싶어 한다고 믿는다. 소녀는 정원사의 도움으로 아이와 함께 성에서 탈출한다. 소녀는 강가에 황금 손을 버리고, 물의 여신의 도움으로 외딴집에 거처를 구한다. 전장에서 돌아온 왕자는 아내와 자식을 찾아 나선다. 강가에서 황금 손을 발견한 왕자는 강줄기를 따라 올라간다. 왕자가 그들의 은신처에 도착했을 때, 소녀는 왕자를 죽이려 한다. 왕자는 모든 것이 오해임을 설명한다. 악마는 또 한 번 방해로 시도하지만, 끝내 포기한다. 소녀의 두 손이 다시 자란다. 소녀는 왕자와 성에서 먼 곳에서 살 곳을 찾을 것을 제안한다.

감독

세바스티앙 로덴바흐, 움직임의 창조자

1973년 출생의 세바스티앙 로덴바흐는 영화감독이자 삽화가이다. 파리 국립장식예술학교(ENSAD)에서 공부를 마친 뒤, ENSAD에서 애니메이션 영화를 강의하고 있다. 또, 발랑스 푸드리에르 학교에서 강의하고, 주기적으로 회담, 토론회, 특별수업에 참여하여 자신의 경험과 생각을 나누고 있다.

«손 없는 소녀»는 감독의 첫 장편 영화이다. 그 이전부터 현재까지 감독은 여러 편의 단편 애니메이션 영화와 여러 형식의 단편 영화, 오프닝 애니메이션, 시적 영화(시인 퓌 베타제와 협업해 그의 시와 목소리를 사용함), 음악 클립 등을 연출하고 있다. 이러한 경험을 토대로 그는 주로 혼자서나 작은 팀으로 영화를 만들고, 이를 바탕으로 단순하고, 즉각적이고, 즉흥적인 작품을 만들었다. 그의 작업을 충동, 분출, 연주의 생동감, 애니메이션의 목표에 대한 질문의 형태를 한 자동적 드로잉에 비교할 수 있다. 그의 작품은 어떤 도구, 이야기, 영향을 선택하는지에 따라 달라지는 애니메이션의 기법에 대해 다양한 시각을 일깨워 준다. 관객은 그의 작품에서, 서사적 관점뿐만 아니라, 조형적 기법에 관해서도 영화의 발전도를 발견할 수 있다.

**“저는 쉽게 알아볼 수 있으면서도,
원하는 만큼 자유롭게 시도가 가능한
스타일을 추구합니다.”**

세바스티앙 로덴바흐

그는 특히 ‘크립토키노그래피’에 큰 관심이 있는데, 신조어인 이 용어에 대해 다음과 같이 설명한다. “애니메이션이 어느 포토그램에서 멈춰도, 관객은 거기서 의미를 찾지 못해요. 하지만 애니메이션이 다시 재생되면 의미가 명확히 드러나죠. 고정된 이미지가 아니라, 움직임이 의미를 주는 겁니다.¹[16페이지, ‘크립토키노그래피’ 참고]” 이러한 연구는 그가 창립자 중 하나로 있는 우아니포(잠재애니메이션 작업실, OuAniPo, 사이트 링크 : ouanipo.fr)를 중심으로 발전했다. 우아니포는 올리포(잠재문학 작업실, OuLiPo) 소속 작가를 계승해, 제약이 있는 영화를 고안했다. 시인 퓌 베타제, 음악가 올리비에 멜라노², 가수 도미니크 A와의 공동작업 또는 키아라 몰차와 공동연출한 «여우의 눈», 실뱅 드로슨과 공동연출한 «월계수, 혹은 예쁜 꽃»과 같이, 다양한 컬래버레이션을 관심 있게 시도한 예술가이다. 그는 일상, 조형 연구, 자아 성찰의 형식을 한 창작물(«저널, 1999»)이 가지는 기호들의 관계에 대해 질문한다. 그를 다룬 전기 영화로 키아라 몰타 감독이 2005년 연출한 «섬(L'Isle)»이 있다.



©VincentJosse

● 필모그래피

- 1999 *저널* (ENSAD 졸업 단편 영화)
- 2001 *소녀, 약마 그리고 방앗간*
그림형제 동화에 대한 첫 번째 접근
올리비에 피 감독이 제안한 연극 각색작
프로젝트 중도 포기
- 2004 *주방에서의 포옹* (단편)
- 2006 *조각* (단편)
- 2009 *오아나 쳐다보기* (단편)
- 2010 *바스코* (단편), 도미니크 A의 음악에서 영감을 얻음
- 2012 *여우의 눈* (단편, 키아라 몰타와 공동 연출)
- 2013 *시(Xi). 힘* (단편)
- 2014 *월계수, 혹은 예쁜 꽃* (단편, 실뱅 드로슨과 공동 연출)
- 2014~ S 퓌 베타제와 공동 작업으로 시적 영화 시리즈 연출 :
사냥에서의 사고, OSN, 오베, 왼쪽과 오른쪽
- 2016 *손 없는 소녀* (장편)
- 2017 *비브라토* (단편)
- 2017-18 *도미니크 A를 위한 4 편의 뮤직비디오*
오늘은 더는 없어, 벗어나다, 순환
- 2019 *뮤직비디오 이승에서는(Ici-bas)*,
편곡 - 바움, 연주 - 에티엔느 다오, 노래 - 가브리엘 포레

1 세바스티앙 로덴바흐, ‘흐름 속에서 데생의 해체’, 『애니메이션 영화 속 데생 기법(파트릭 바레와 세르주 베르니 지도)』 중, 아르마탄 출판, 2016.
2 올리비에 멜라노는 세바스티앙 로덴바흐와 함께 «손 없는 소녀»의 음악을 작곡했다. 이들은 2015년 브뤼즈 애니메이션 영화 페스티벌에서 합주를 선보이기도 했다.

상영 전

그림으로 그린 애니메이션

«손 없는 소녀»는 세바스티앙 로덴바흐 감독의 전작 단편 영화들로부터 형식적 측면에서 이론 성과이자, 미학을 추구하는 독창적인 영화로서 자리매김한 작품이다. 동화를 각색[5페이지, '각색' 참고]한 것(동화는 수많은 애니메이션 영화의 출발점으로 사용되거나, 시나리오에 직접적인 영감을 제공하는 이야기 형식이다)에서 이 작품의 전통적인 면을 찾을 수 있다. 또 이러한 전통이 여러 기준에 따라 재해석되었다. 여러 변주와 변화를 거친 동화라는 장르는 감독의 실험 정신에 따라 각색되었다. 세바스티앙은 자신이 '움직이는 그림(디테일을 더욱 중시함)'보다는 '그림으로 그린 애니메이션(움직임에 더 많은 비중을 둠)'에 더욱 관심이 있다고 말한다. 이 차이를 이해하기 위해 영화를 보러 극장에 가기 전, 학생들에게 예고편¹을 보여주는 것을 추천한다.

예고편에서는 애니메이션의 특별한 기법이 드러나는데, 대표적인 것이 재구성된 움직임이다. 영화의 제작 기법에 위배되지 않는 선에서, 그림을 미완성으로 남겨두는 기법을 말한다. 세바스티앙 로덴바흐가 생각하는 애니메이션 영화는 움직임에 모든 기반을 둔 조형적 힘과 같다. 그의 그림은 스케치나 추상화처럼 보일 수 있지만, 이 작품의 근본인 움직임을 만들어내는 힘을 가졌다.

철학자 질 들뢰즈도 비슷한 문제를 인식하고 있다. "만약 만화 영화가 온전히 영화의 한 장르에 속한다면, 그것은 만화 영화의 그림으로 나타난 인물이나 자세가 더는 완성된 것이 아니라, 특정 순간에 선과 점이 만들어 낸 움직임에 의해 형성되거나 해체되는 모습에 대한 묘사이기 때문이다. [중략] 만화 영화는 특정한 순간에 묘사된 인물의 모습을 보여주는 것이 아니라, 인물을 묘사하는 움직임의 연속성을 보여준다."² 세바스티앙 로덴바흐의 그림이 움직이는 속도감은 공들여 표현한 자세보다도 움직임 그 자체를 묘사하고자 하는 욕망에 부합한다. 이렇게 세바스티앙 감독은 프랑스 현대 애니메이션 영화에서 독특한 지위를 차지하게 되었다. 세바스티앙과는 정반대로, 미셸 오슬로(«키리쿠와 마녀»와 «손파리의 딜릴리» 등)의 작품이 만화 영화계의 통상적인 개념에 더 부합하는 것을 예로 들 수 있다. 그는 «아주르와 아스마르(2006)»에 대해 이렇게 설명했다. "제 그림체는 애니메이션의 전형을 따릅니다. 인물의 정면, 4분의 3상, 옆모습, 4분의 3상의 뒷모습, 뒷모습, 거기에 몇 가지 표정과 자세까지..."

[중략] 마찬가지로 저는 영화의 모든 것을 만화 영화의 형태에 맞게 고안합니다. 영화 속에서 일어나는 모든 것을 결정하는 스토리보드도 말이죠. [중략] 영화를 구성하는 1300 개의 쇼트를 각각 하나의 문서로 만듭니다."³ 여기서 우리는 감독이 움직임이라는 핵심적인 단계에 얼마나 공을 들이고 있는지 알 수 있다. 세바스티앙 로덴바흐의 그림체의 충동적인 특징은 애니메이션, 움직임의 창조적 힘을 강조한다. 반면 오슬로의 방식은 멈춘 모습과 완성된 그림이 가진 미학을 드러낸다. 오슬로는 «손 없는 소녀»를 본 뒤, 놀라움을 표현하면서, "전례 없고, 일탈적이며, 개인적이고, 직접적이고, 솔직하고, 순결하고, 타협과는 무관하고, 때로는 빛이 나는 작품"⁴이라고 말했다.

«손 없는 소녀»와 동시대 작품인 미카엘 뒤독 더빗 감독의 «붉은 거북»은 또 다른 형식을 사용한다. «붉은 거북»은 영상을 그래픽적으로 구성하기 위해 각각의 요소를 콜라주 기법으로 작업했다. 미카엘 뒤독 더빗은 평면 처리된 이미지를 겹쳐 사용하는 방식으로 작업한다. 배경과 인물을 각각 그린 뒤에 서로 겹치는 것이다. 그림자에 대한 작업은 더욱더 놀랍다. 햇빛이 따사로운 바닷가를 간결하게 담은 풍경 위로 비치는 그림자는 고독과 쓸쓸함의 효과를 극대화하고, 인물의 변모(과거에는 바다를 누비다가 무인도에 표류하는 인물, 여자로 변하는 거북, 성장하는 아이)를 뚜렷하게 나타낸다. 인물이 각자 새롭게 맞이한 정적인 삶을 받아들이도록, 그림자는 유령처럼 이들을 따라다닌다. 여기서 그림자는 인물을 과거와 분리하는 것을 돕는다. 모래를 담은 화면 위로, 그림자는 독립된 배경의 일부처럼 인물에 연결되어 평면 처리되어 나타난다. «손 없는 소녀»에서는 이와 반대로, 배경과 인물의 몸이 같은 그림 안에서 하나를 이루고, 배경과 인물이 분리될 때는 완전히 유리된 형태로 표현된다. 세바스티앙 감독의 작품에서는 유령 같은 콜라주는 없고, 그 대신 흔적, 즉, 인물과 배경의 즉각적인 연결을 탐구한다. 그리고 인물과 배경은 하나가 다른 하나에 대해 시각적, 상징적으로 영향을 갖는다.



1 유튜브에서 감상할 수 있다
[youtube.com/watch?v=quqRCaZCI_Y](https://www.youtube.com/watch?v=quqRCaZCI_Y)

2 질 들뢰즈, 『시네마 1:운동-이미지』, 미뉴, 1983.

3 영상 교육 단체 '레 그랑 에스파스'에서 열린 «아주르와 아스마르»에 대한 교육 컨퍼런스.

4 세바스티앙 로덴바흐의 영화 개봉일에 진행된 프랑스 애니메이션영화단체 (AFCA)와의 인터뷰.

작품의 탄생

창조적 기반으로서의 스케치

세바스티앙 로덴바흐는 홀로 영화를 구상했다. 1년 이상의 기간 동안, 제도대 앞에 앉아, 단순한 도구(검은색 펜텔 수성잉크 붓 펜, 붓의 두께가 모두 다른 회색 수묵화 잉크 리필 붓 세 자루)를 가지고 종이에 작업했다. 시나리오도, 다른 예비적 작업도 없이 말이다. 이러한 방식은 시간적 연속성 속에서 감정에 따라 인물을 따라가며 작업할 수 있게 했다. 그는 소녀와 함께 배회하며, 인물의 몸짓을 즉흥적으로 만들어내고, 그가 잘 알고 있는 그림형제 동화의 골조를 자유롭게 따라갔다. 2000년대 초반, 연출가 올리비에 피(올리비에 피는 1993년 그림형제의 동화 『손 없는 소녀』를 각색해 <<손녀, 악마 그리고 방앗간 1>>이라는 제목의 극작품을 연출했다)가 수정한 그림형제의 동화를 각색하라는 주문이 들어왔다. 글쓰기 작업, 영화를 위한 각색과 준비... 프리프로덕션은 구상되었지만, 프로젝트는 끝내 완성되지 못했다.



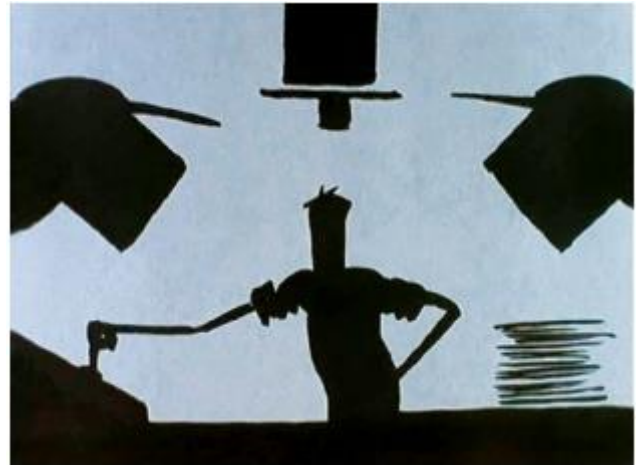
시(XI), 힘(2013)

“손이 없는 이 소녀에게 생명력을 부여하는 제게 있는 것이라곤 고작 두 손 뿐이었죠. 전 제 자신을 소녀에게 이입하곤 했어요.”

세바스티앙 로덴바흐

이후 약 15년이 지나, 소녀의 이야기는 다시 그의 관심사로 떠올랐다. 시간은 많고 자금은 부족한 채로, 그는 프로젝트를 재개했다. 그는 그림형제의 이야기와 올리비에 피의 각색본을 완벽하게 기억하고 있었다. 그 덕에, 시나리오 집필이나 레이아웃 제작(애니메이션 영화 연출 전에 모든 요소를 준비하는 단계) 없이, 이야기를 다시 불러왔다.

미완성이었던 첫 번째 프로젝트와 재개한 <<손 없는 소녀>> 사이에 세바스티앙 로덴바흐는 여러 편의 단편 영화를 연출했다. 이 중에는 <<손 없는 소녀>>에서 사용된 특별한 개념을 처음으로 사용한 작품도 있다. 그의 졸업작품인 <<저널>>은 마치 그의 일기처럼 그의 일상, 연인과의 만남, 친구, 일과 관련된 순간, 여행, 걱정거리와 놀라움을 담은 ‘그날그날의 영화’이다. 이 작품에 대해 그는 이렇게 말했다. “저는 교수님들에게 일기를 애니메이션 영화로 만들 거라고 말했어요. 그리고 그 영화에는 시나리오, 스토리보드, 레이아웃과 같은 전통적인 애니메이션 영화의 요소는 아무것도 없을 거라고 했죠. 저는 일기를 영화로 담은 요나스 메카스나 알랭 카발리에의 작업에 관심을 가졌어요. 거기서 제 흥미를 끈 것은, 영화의 자전적인 측면과 예측 불가능한 점이었죠.”² 저널 영화 장르에서 이들은 중요한 위치를 지니고 있다. 하지만 이외에도, 알랭 카발리에의 작품 <<만남(1996)>>과 요나스 메카스의 <<월든: 일기, 노트, 스케치(1969)>>를 언급한 것에서 자립, 홀로 하는 작업, 창조적인 몸짓 속 독립성에 대한 그의 욕망을 엿볼 수 있다. 그는 이를 통해 영화 속에 나타난 세상, 그리고 나아가 그림의 개념과의 더욱더 내밀하고, 예측 불가능한 관계를 발전하고자 했다.



저널(1999)

1960년, 요나스 메카스는 그의 저서 『무비 저널』에서 이렇게 말했다. “우리는 곧 시를 쓸 때만큼이나 쉽게 영화를 만들 수 있을 것이다.” 세바스티앙 로덴바흐는 미국의 실험 영화감독의 이러한 주장에 자신만의 방식으로 응답했다. 2014년 이후, 그는 친구 뤽 베나제의 시를 이미지화했다. 음절과 음소로 나타낸 의성어, 단어와 의미의 분절, 베나제의 시 언어의 추상적 관념은 세바스티앙에게 영감을 주었다. 이를 통해 세바스티앙은 시의 음색에 따라 즉흥적이고 역동적인 움직임의 그리움을 그려냈다. 베나제와의 시 시리즈 작품에 대해 그는 이렇게 밝혔다. “이 영화 시리즈는 미완성의 빠른 그림이 이릅니다. 글자도 있지만 그건 그래픽에 불과해요.” 즉흥성에 가까운 형태로 나타난 그의 애니메이션 속에서 형태는 자유롭게 나타나고, 사라지고, 또 변화한다. 즉각적인 내레이션은 부재하지만, 인물의 몸짓은 <<손 없는 소녀>> 속의 몇몇 구절의 탄생을 예고한다. 그가 푸른피이유에서 10일간 머물며 만든 <<시(XI), 힘(2013)>>은 조형적인 면에서 <<손 없는 소녀>>의 탄생의 초석이 된 작품이다. 이 단편 영화의 한 시퀀스를 통해, 빠른 전개에 대한 그의 재능을 엿볼 수 있다. 와이드 쇼트로 촬영된 시퀀스 속, 한 여자아이가 나무 아래에서 보이지 않는 그녀를 따라 공중에서 힘차게 움직이고 있다. 앉은 자세에서 단순히 오가는 동작만으로도 관객은 아이가 폭 빠져있는 놀이가 무엇인지 알아볼 수 있다.

<<손 없는 소녀>>는 그의 여러 경험을 바탕으로, 이야기를 뛰어넘을 수 있는 즉흥성, 인물과의 연결을 잃지 않도록 해주는 선으로 이루어진 그림이 주는 속도감, 움직임에 비중을 둔 그래픽 스케치라는 특징을 바탕으로 구성되었다.

1 이 작품에 관한 창작물 및 교육 서적 네트워크 카노페의 문서를 참고 :

↳ cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/contenus-associes-dossier-pedagogique-N-18022-29127.pdf

2 포르마 쿠르(Format Court) 사이트에 올라온 카티아 베이어와의 인터뷰 :

↳ formatcourt.com/2010/12/sebastien-laudenbach-bd-reactions-et-petit-coin

3 Vimeo에서 감상 :

↳ vimeo.com/57606246

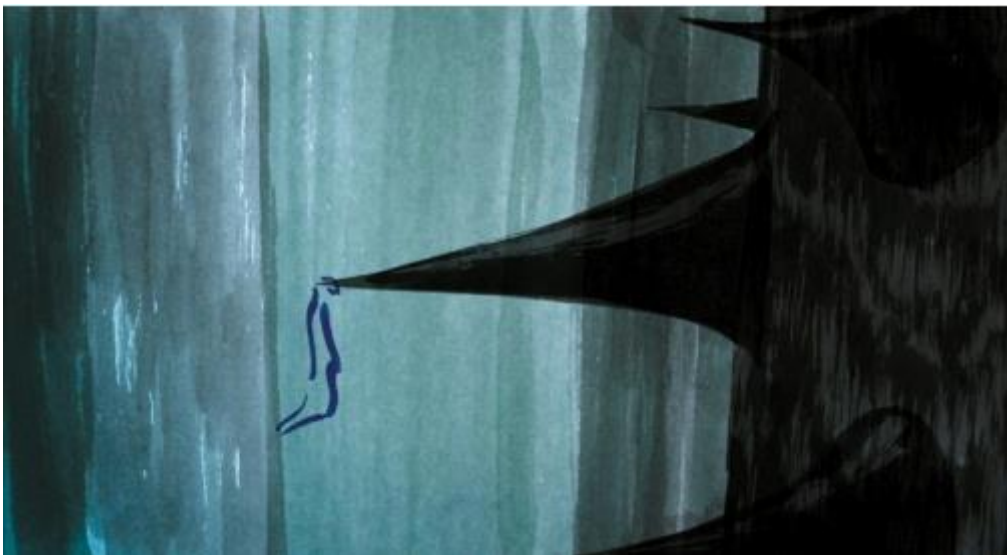
각색

그림형제 동화, 그림으로 그린 시

«손 없는 소녀»는 야코프 그림(1785-1863)과 빌헬름 그림(1786-1859) 형제의 작품으로, 1812년에 최초로 발간된 『어린이와 가정을 위한 이야기』라는 이야기집에 수록된 동화이다. 이 중에는 특히 『백설 공주』, 『신데렐라』, 『라퐁젤』, 그리고 그림형제의 버전으로 쓴 『잠자는 숲속의 공주』도 있다. 그들의 작품 중 다수가 그렇듯, «손 없는 소녀»도 후대로 전해 내려오면서 다양한 버전을 가지고 있다.

19세기 초반이 되자, 문학에서 인물의 내면적 갈등에 관한 관심이 커졌다. 딜레마, 생과 사의 문제, 입문적 만남은 수많은 작품에서 나타난다(예를 들어, 괴테의 «파우스트» 속 악마에서 «손 없는 소녀»의 악마의 모습을 엿볼 수 있다). 그림형제의 작품은 독일 낭만주의의 미학과 자주 연결된다. 그림형제의 동화도 잔인한 행위, 일상의 실제적인 묘사, 천진함, 그리고 아이들에게 적절하지 않은 것처럼 보이는 외설적인 암시가 담겨있다. 그럼에도, 그림형제의 동화는 많은 영화감독에게 영감을 주었고, 감독들은 아이들이 더욱 접근하기 쉽게 이를 각색했다. 반면에 세바스티앙 로덴바흐의 영화는 동화의 가장 심각한 요소를 피하지 않고 그대로 담아냈다. 잔인함, 신체적 폭력, 잔인한 죽음, 절망적인 방향, 전쟁의 부조리함, 반응과 감정에 대한 무지 등을 말이다. 이러한 요소가 모두 그림, 색채 또는 몽타주에서 그대로 느껴지고, 인지된다. 즉각적으로 드러내든, 그보다는 조금 숨기든 말이다. 그는 이러한 폭력성을 직업적으로 보여주기보다, 인물에 새겨진 요소를 통해 느낄 수 있도록 만들었다. 동화를 영화로 재해석하면서, 감독은 숨김을 통해 그래픽 편집의 진수를 보여주었다. 또한, 숨김과 드러냄, 그림의 움직임과 추상 기법을 강조하는 프레임에 대한 관심을 드러내고 있다[8페이지, '그래픽 아트' 참고].

세바스티앙 로덴바흐는 “그림형제 동화의 초안을 바탕으로 즉흥적으로”¹ 영화를 구상했다고 설명했다. 영화의 유일하고 절대적인 조물주인 그는 원작 동화에서 출발해, 땅을 일구고, 채취하고, 탄생시켰다. 그의 각색과 이야기(줄거리와 그림)를 발전시키는 방식은 이야기의 전승 과정에서 여러 버전으로 나뉘고 변화되었던 그림형제이야기의 연장선이라고 할 수 있다.²



• 반항적인 소녀?

만화영화에서 가족 영화와 사회의 지배적 가치관에 따른 표준적인 이야기 구성 방식이 디즈니 스튜디오가 점차 확립한 규정에 따라 정해졌다. 1937 년 첫 장편 영화를 발표하면서, 디즈니 스튜디오는 «백설 공주와 일곱 난쟁이»를 멋지게 각색했다. 데이비드 핸드(그리고 월트 디즈니)의 지도하에 만들어진 이 영화는 이후 모든 사람의 상상 속에 뿌리를 내릴, 그림으로 나타난 동화 속 세계를 구현해냈다. 하지만 여자 주인공을 포함한 여성 인물은 주로 편협한 원형에 갇힌 채로 표현되었다. 난쟁이의 집에 도착한 백설 공주가 가장 먼저 한 생각이 바로 청소를 하는 것이었으니 말이다...

“라퐁젤, 거울을 봐. 네 눈에 보이는 게 뭐지 아니? 내 눈에 빛나고 확신과 에너지로 가득 찬 한 여자가 보여.” 바이런 하워드와 네이션 그레노가 연출한 «라퐁젤(2010)» 속 대사이다. 자신감이 가득한 라퐁젤이란 인물은 자신의 운명 앞에 독립적이고 주체적으로 변모하는 여성 지위에 대한 디즈니 스튜디오의 반성적 고찰의 결과로 탄생했다. 이처럼 디즈니 스튜디오는 사회적 코드 변화에 발맞춘 작품을 만들기 위해 노력하고 있다(«인어공주(1989)», «포카혼타스(1995)», «물란(1998)», «메리다와 마법의 숲(2012)», «모아나(2016)» 참고). 이런 디즈니 스튜디오의 기준은 세바스티앙 로덴바흐의 기준과 크게 다르지 않다. 그 역시 «손 없는 소녀»의 소녀를 마지막에 성으로 돌아가기를 거부하며 자신의 운명을 스스로 결정하는 인물로 그려냈다.

원작에서 소녀를 구하러 오는 천사 같은 관리인을 물의 여신으로 둔갑시켰고, 영화 전체를 가로지르는 물의 속성을 부여했다. 또한, 애니메이션 영화의 특성에 가장 잘 부합하는 변신 능력을 악마에게 부여했다.

인물과 배경의 관계 또한 동화에 비교해 달라진 부분이다. 두 작품에서 모두 초시간성이 나타나 있지만, 영화 «손 없는 소녀»에서는 풍경이 변하는 모습의 시각화를 통해 시간적 흐름이 느껴지도록 했다. 세바스티앙은 이야기와 연속성의 문제를 움직임에 직면하게 하는 방식으로 다루고 있다(이는 즉, 애니메이션의 원칙을 말한다). 문학적 우화와 그림으로 그려진 애니메이션의 변신 사이의 연관성을 만들어내고자 한 것이다.

1 실비 델팩과의 인터뷰. *브레프(Bref)* 제 120 호, 2016 년 11 월.

2 이 동화를 극작품으로 각색한 연출가 올리비에 피는 그림형제의 글에 대해 이렇게 말했다. “이건 발전되지 않은 시놉시스이다. [중략] 대사가 없는 메마른 골조이다. 글에 살집을 붙여야 한다.”

서사 데쿠파주

1. 오프닝 타이틀

00:00:00 – 00:01:42

산 중앙에 흐르는 강줄기로 돌아가는 물레방앗간이 있다. 방앗간 주인은 딸이 태어나자, 아이를 위해 사과나무를 한 그루 심는다. 시간이 지나면서 아이는 나무에 물을 주고, 나무와 함께 성장한다.

2. 악마와의 계약

00:01:42 – 00:08:47

가뭄이 들어 강줄기가 마른다. 소녀는 자라 성인이 되어 사과나무 꼭대기까지 뛰어오른다. 소녀의 아버지는 먹을거리를 찾아 숲속으로 향한다. 그러다 돼지를 발견하고 죽이려 하는데, 한 남자가 불쑥 나타난다. 그는 매혹적인 목소리로, 소녀의 아버지를 부자로 만들어줄 음료를 줄 테니, 그 대가로 물레방아 뒤에 있는 것을 달라고 한다. 아버지는 그 제안을 받아들이고 음료를 마신다. 빛이 번쩍하더니 땅이 흔들리고, 소녀는 사과나무 위에서 두려워한다. 강에서 황금이 흐른다. 소녀의 어머니는 불안함을 느끼고 달려 나온다. 소녀와 아버지는 기뻐하지만, 이내 계약의 내용을 들은 어머니에 의해 그가 악마에게 딸을 팔았다는 사실을 깨닫는다.

3. 악마의 방문

00:08:47 – 00:13:56

방앗간은 황금의 궁전이 된다. 소녀는 사과나무 안에 자리를 잡는다. 어느 날 밤, 소녀는 집 주위에 돼지가 돌아다니는 것을 발견한다. 다음 날 아침, 한 여성이 나타난다. 계약의 대가를 찾으러 온 악마가 여성으로 변신한 것이다. 소녀의 순결함 앞에 악마는 그가 아버지에게 준 황금만큼 소녀를 지저분하게 만들라고. 다시 울 것을 약속하고 악마는 사라진다.

4. 잘린 두 손

00:13:56 – 00:21:54

소녀의 아버지는 아내가 딸을 씻기지 못하게 한다. 나무 안에 감혀 개들의 감시를 받는 소녀는 제 침으로 손을 씻는다. 아버지는 약속을 지켜야 한다며 악마에게 딸을 주겠다고 말한다. 소녀의 어머니는 길길이 날뛰고, 물이 든 양동이를 들고 소녀를 찾았을 때, 개들이 어머니를 먹어 치운다. 다음 날 아침, 소년의 모습을 하고 악마가 나타나 소녀를 데려가려 한다. 소녀의 아버지는 사과나무를 자른다. 소녀는 넘어지며 눈물을 흘린다. 눈물이 소녀의 손을 적신다. 깨끗해진 손 때문에 악마는 아버지에게 소녀의 두 손을 자를 것을 명령한다. 소녀는 두 손을 아버지에게 내밀고, 아버지는 딸의 손을 자른다. 소녀는 고통으로 눈물을 터뜨린다. 짜증이 난 악마는 다시 돌아올 것을 약속하고 사라진다.

소녀는 아버지의 방앗간을 떠나고, 아버지는 제 실수를 깨닫고 슬퍼한다.

5. 아버지의 방앗간에서 왕자의 성까지

00:21:54 – 00:30:48

소녀는 숲을 가로지르다 동굴 근처에서 돼지의 울음소리를 듣는다. 그 소리에 달아난 소녀는 강가에 도착한다. 반대편 강가에는 과수원이 있다. 물에 빠져 죽을 뻔한 소녀를 구한 물의 여신이 과일나무 아래로 소녀를 옮겨 놓는다. 소녀는 정원사와 왕자가 자신을 보고 있는 줄도 모른 채 과일을 따 먹는다. 왕자는 소녀가 먹고 싶은 것을 마음껏 먹을 수 있는 성으로 함께 가서 살자고 청한다. 둘은 이제껏 꿈꿔온 사랑을 약속하고, 왕자는 소녀에게 청혼한다. 성까지 가는 길이 영원하게 느껴진다.

6. 성에서의 탈출

00:30:48 – 00:47:10

잠에서 깨니, 여러 손이 소녀의 옷치장을 돕고 있다. 이어 결혼식이 거행되고, 정원사의 설명이 보이소오버로 들린다. 왕자는 소녀에게 황금으로 된 손을 선물한다. 신혼 첫날 밤이 지나고 다음 날, 왕자는 전쟁터로 나가야 한다고 말한다. 왕자는 정원사에게 임신한 아내를 잘 돌봐 달라고 부탁한다. 황금으로 가득한 성이지만 소녀는 지루함을 느낀다. 소녀가 아이를 낳자, 정원사는 서신을 보내 왕자에게 이 사실을 알린다. 하지만 악마가 서신을 가로채 내용을 조작한다. 정원사는 아주 끔찍한 답장을 받는다. 그것은 바로 악마가 쓴 서신으로, 소녀와 갓 태어난 아이를 죽이라는 명을 담은 것이다. 명령을 따르지 않고 정원사는 소녀가 도망가는 것을 돕는다. 소녀에게 씨앗이 담긴 가방을 건넨다.

7. 새로운 삶

00:47:10 – 00:59:40

소녀와 아이는 길을 떠난다. 숲을 통과한다. 소녀는 강가에 황금 손을 버리고, 강줄기를 따라 올라가, 외딴집 한 채를 발견하고 그곳에 정착한다. 소녀는 정원사가 준 씨앗을 심는다. 그동안 왕자는 전쟁으로 인해 지친 채로 성으로 돌아온다. 상황을 알아챈 왕자는 아내와 아들을 찾아 떠나기로 결심한다. 까마귀가 성의 정원에서 이를 지켜본다.

8. 왕자의 여정

00:59:40 – 01:08:09

소녀와 아이가 놀며 함께 일상을 보내는 동안, 왕자는 여정을 계속한다. 소녀 아버지의 방앗간으로 돌아가지만 아버지는 목을 매 스스로 목숨을 끊은 뒤다. 왕자는 강을 따라 올라가 보기로 한다.

9. 재회

01:08:09 – 01:12:42

하늘에는 까마귀가 날고 있다. 소녀는 왕자가 오는 것을 목격하고 그를 죽이기 위해 달려든다. 왕자는 너무도 아름다운 소녀를 다시 만나 행복하다고 말한다. 소녀는 도끼를 휘두르는데, 이를 아들이 저지한다. “엄마, 손을 보세요!” 소녀의 손이 다시 자라난 것이다. 왕자는 소녀와 아이와 함께 살고 싶다고 말한다. 하지만 아이가 까마귀에 의해 잡혀간다. 왕자는 아이를 다시 빼앗고, 까마귀와 싸운다. 까마귀는 괴물, 뱀, 그리고 악마로 변한다. 소녀가 악마의 머리를 도끼로 내려친다. 악마는 소녀를 포기한다. 소녀, 왕자 그리고 아이는 함께 살 곳을 찾아 떠난다.

10. 엔딩 크레딧

01:12:42 – 01:15:40



이야기

도피 예찬

대부분의 그림형제 동화는 이동이나 도망을 다루고 있어, 영화로 각색되었을 때 움직임을 다루는 기술적 측면에서 매우 흥미로운 요소가 된다.

«손 없는 소녀»에서 소녀는 두 번 도망친다. 첫 번째는 방앗간에서 홀로 도망치는 것이고, 두 번째는 정원사에게 떠밀려 왕자의 성에서 도망치는 것이다. 첫 번째 도망은 실제 위험으로 인해 촉발된 것으로, 이야기 결말까지 이어진다. 이는 소녀가 부녀의 연을 끊도록 만드는 각성과도 같다. 두 번째 도망은 왕자의 이해할 수 없는 태도에 대한 반응으로, 생존을 위한 결정이다. 두 번의 도망을 통해, 소녀는 그녀를 지배하려는 두 남성 인물로부터 해방된다. 갑작스럽고 급하게 도망치는 행위는 인물의 중요한 특징을 드러낸다. 자신을 기다리고 있는 위험을 인지한 뒤 소녀는 본능적으로 행동할 수밖에 없다. 이러한 결정은 소녀가 세상과 만나고, 자기 자신을 발견하도록 만드는 진정한 동기가 된다. 두 번의 도망이 영화 «손 없는 소녀»가 진정한 학습적 의미를 가진 이야기가 될 수 있게 만들었다.

동화는 다소 즉각적이고, 디테일에는 크게 신경 쓰지 않은 채, 감정, 반응, 몸짓에 가장 큰 비중을 두고 쓰였다. 이야기는 빙빙 돌려 말하지 않고 곧바로 본질인, 서둘러 내린 단호한 결정(도망과 같은)을 다룬다. 세바스티앙 로덴바흐는 자신의 애니메이션 기법을 통해, 성급함과 도약의 문제를 다루고 있다. 굵은 붓 선으로 그려진 그의 그림도 동화처럼 곧바로 본론으로 들어간다. 중요한 것은 이미지의 섬세한 구성보다, 몸짓과 그리는 행위(단순한 선으로 이해가 더욱 명쾌하다)이다[8 페이지, '그래픽 아트' 참고]. 미완성의 불안정한 그림은 계속해서 소녀를 반응하는 위치에 둔다. 소녀의 활발한 행동은 빠르게 그려진 그림에서 기인한다.

여정 속에서 소녀는 고독하다(물론 물의 여신, 정원사, 그리고 소녀의 아들과 같이 조력자도 있다). 소녀는 이전에 알던 상황에 더는 속하지 않는 새로운 현실 앞에 계속해서 도망친다. 처음엔 행복했던 방앗간에서의 삶[시퀀스 1]은 소녀의 아버지가 (자신도 모르게) 악마에게 소녀를 팔고, 소녀의 두 손을 자르면서 더는 불가능하게 되었다.

왕자와의 삶도 마찬가지다. 왕자와의 만남은 매우 열정적으로 이루어졌지만, 이번에도 역시 이해하지 못한 채로 원통하게 성을 떠나게 된다. 소녀는 생지옥으로 변한 낙원에서 도망친다. 지리적(가족의 방앗간, 왕자의 성)으로도 그렇지만, 감정적(애지중지 키운 의존적인 딸의 지위, 그리고 아내와 공주라는 지위)으로도 낙원인 장소이다. 새로운 땅의 가능성(왕자와 아들과 함께 사는 은신처)은 행복했던 시간을 간직하고 있는 기억 덕분에 그려볼 수 있는 것이다. 신경생물학자 앙리 라보리의 저서 『도피 예찬』¹은 기억이 "상상력의 재료인 정보를 제공한다"고 했다. 이처럼 기억은 우리에게 과거의 감정을 간직한 채로 현재에 대응하도록 해준다. 미래에 대한 우리의 생각은 우리가 경험한 것을 토대로 형성된다.

소녀가 왕자에게 약속한 낙원은 서로에게 과거와의 단절을 의미한다. 소녀는 더는 자신의 두 손을 자르고 어머니를 죽음에 이르게 한 남자의 딸이 아니다. 왕자는 더는 왕자가 아니고, 전장에 나가 영토를 지킬 필요도 없다. 과거의 트라우마는 약속과 함께 산산조각이 난다. 소녀는 이제 엄마이자 아내이며, 자유롭고, 어질고, 자립한 여성이 되는 것이다. 용기는 소녀를 야생의 여성으로 만들었다. 이는 마치, 정신의학자이자 작가인 클라리사 핀콜라 에스테스가 그의 저서 『늑대와 함께 달리는 여인들』²에서 연구했던 것과 같다. 세바스티앙 로덴바흐가 매우 좋아하는 이 책에서 저자는 주로 많은 신화와 동화(«손 없는 소녀»도 포함)에 근거하여, 여성 안의 중요하고 숨겨진 부분을 밝혀내면서, 여성의 야만성, 해방 그리고 독립을 다룬다. 이 책에서 말하는 여성의 후천적 야만성은 소녀가 은신처의 정원에 씨앗(새로운 세상으로부터 온 것, 그리고 정원사가 소녀에게 준 것)을 심는 장면에서 생생하게 느껴진다. 소녀가 가장 능동적으로 행동하는 장면 중 하나이다. 관객은 소녀의 작은 손짓 하나하나를 따라, 그 행동의 결과를 조금씩 발견한다. 은신처에서 소녀는 더는 도망치지 않아도 된다. 그곳에서 소녀는 자급자족하고 자신의 상황을 받아들인다. 소녀는 피투성이가 된 손목으로 땅을 판다. 소녀의 여정 속에서 축적되어 온 폭력이 강력하고 원초적인 힘으로 발산된 것이다.

1 앙리 라보리, 『도피 예찬』, 로베르 라퐁, 1976.

2 클라리사 핀콜라 에스테스, 『늑대와 함께 달리는 여인들』, 그라세, 1996.



그래픽 아트

진동, 이동, 연속

소녀는 손을 잃은 뒤에도 부지런히 일상적 행동을 수행한다. 과일을 씹어 먹고, 나무 위로 뛰어오르고, 양동이를 나르고, 젖을 물리는 등... 감독은 소녀가 더듬더듬 새로운 몸짓을 익히는 과정을 그려냈다. 이러한 학습과 발견의 형태가 모여 영화의 미학이 발휘된다. 미니멀적인 그림은 인물의 반응과 감각을 강조하는 방식으로 몸짓을 이어나가는 것을 보여준다. 그림의 미완성적 측면이 인물에게 리듬을 주고, 인물은 이를 통해 고유한 박동으로 활기를 가진다[16페이지, '기법' 참고]. 그의 독창적인 미학을 이루는 그래픽 요소에는 세 가지가 있다. 바로, 형태의 진동, 프레임링 작업, 그리고 몽타주이다.

사과나무 안에 갇힌 채로 소녀는 악마가 요구한 대로 지저분해진다[시퀀스4]. 더러움은 소녀의 몸선 대신에 강렬한 선이 퍼지는 형태로 나타나고, 때와 악취 같은 느낌을 준다. 진동하는 선은 곧 터질 것 같은 넘치는 에너지의 집약체로 변한다. 소녀가 느끼는 두려움과 분노가 외재화 되는 것이다. 감정의 표현은 표정이 아닌, 몸 전체로 나타난다. 이러한 효과는 인물을 더욱 생동감 있어 보이게 한다. 몸의 상태를 통해 감정에 생명력을 불어넣어 주는 것에 대해 감독을 이렇게 밝힌 바 있다. “애니메이션 영화를 이루는 포토그램은 역설적이게도 제게는 죽은 것처럼, 고정된 것처럼 느껴졌어요.”¹ 여기서 몸은 그가 처한 상황에 대한 반응으로 쉼 없이 움직인다. 몇몇 그림의 가려리거나 떨리는 양상은 주로 상황의 잔혹함을 강화하고, 그 속에서 무엇보다도 어두운 에너지를 드러낸다.

세바스티앙 로덴바흐 감독은 프레임링에 대해서도 많은 고심을 했다[20페이지, '참고자료' 참고]. 인물의 그래픽은 프레임링의 거리(가까이에서/멀리서)에 따라 다르다. 산을 통과하는 두 시퀀스 - 소녀와 아이의 시퀀스 [시퀀스7]와 왕자의 시퀀스 [시퀀스8]에는 많은 공간 및 시간적 생략이 담겨있고, 때로는 프레임이 사라지기도 한다.

원근법을 무시하고 인물을 화면에 담음으로써, 인물의 여정의 공간과 시간에 대한 문제가 제기된다. 더는 장면의 연속성이 지켜지지 않고, 미끄러지거나 회전하는 효과에 의해 풍경은 빠르게 변하고, 프레임도 계속해서 바뀐다. 이처럼, 프레임을 고정하지 않고 인물의 입문적 추구에 맞춰 흔들리게 됨으로써, 감독은 인물의 내면을 이해할 수 있게 한다. 의심에 사로잡힌 인물들은 더는 프레임의 내부에 있지 않고, 그렇다고 외부에 있지도 않다. 이는 그들이 세상에서 가지는 위치와 내면적인 감정 사이의 관계성을 더욱 강화한다.

소녀가 왕자의 성에 도착하는 과정[시퀀스 5]은 마치 소녀가 꿈속에서 날고 있는 것처럼 전개된다. 과수원에서 성의 정원까지, 이후 성의 입구에서 침대까지, 여러 공간이 빠르게 이어지면서 이동한다. 몽타주로 시간과 공간을 생략한 것이다. 이후 잠에서 깨어난 소녀의 내밀한 환상이 충족되는데, 소녀를 씻기고, 머리카락을 빗질하고, 옷을 입히는 등, 여러 손에 의해 소중히 다뤄지는 것이다(손의 주인이 누군지는 보이지 않는다). 그림의 요소는 점점 변화하는데, 몽타주가 몸짓, 형상, 그리고 공간의 관계를 이어준다. 연속성은 그래픽의 유사성에 의해 유지된다. 시간과 공간은 몽타주를 통해 하나로 수렴하고, 이야기의 국면에 완벽하게 부합하는 초자연적인 형태를 만들어낸다.

영화 속에서 유일하게 보이소버(정원사)가 나타나는 순간은 결혼 장면[시퀀스 6]이다. 이 시퀀스는 고정된 그림의 연속으로 구성되어, 마치 사진첩을 넘기는 듯한 인상을 준다. 이러한 선택은 결혼식을 가족 앨범 속에 파묻힌 하나의 중요한 사건으로 만들기 위함이다. 이후 소녀의 그림체는 이전과 매우 다르게 나타난다. 지금까지와는 다르게, 혈기왕성하고 자발적인 인물의 원형과 비슷하다. 한 그림에서 다른 그림으로 이어지는 과정은 물레방아의 날개나 날과 같이, 덧창을 통해 나타난다. 이상징적인 순간은 움직이지 않는 그림으로 표현된다. 소녀의 탄생과 유년 시기를 나타낸 오프닝 타이틀(가족이 구성되는 또 다른 순간)을 연상시키는 매우 적절한 편집 기법이다.

1 '흐름 속에서 대생의 해체', op. cit.

장르

판타지 창조물

문학과 영화의 이야기 형태는 인간과 비-인간이 만나는 지점에서 낯선 창조물을 만들어낸다. 우리는 판타지적 세계에서 자신만의 위치를 가지는 새로운 존재를 받아들인다.

모든 판타지적 창조물 가운데, 어떤 것들은 신체적 결핍으로 고통받는다. 세바스티앙 로덴바흐 감독의 영화 속 소녀도 폭력적인(그리고 이교도적인) 비극을 겪고, 그로 인해 결핍을 가진 존재가 된다. 사랑으로 이러한 결핍을 호도하고자, 왕자는 순진하게 황금으로 된 손을 소녀에게 주고, 이는 소녀를 천진하고 서투른 인형 같은 인물로 만들어 불편한 상황 속에 위치시킨다. 소녀는 이후, 새로운 상태에 또다시 적응하기 위해 다른 방법을 찾아야 한다. 바로 은신처의 정원에서 피 흘리는 손목으로 씨앗을 심는 장면에서 이를 확인할 수 있다.

손을 통해 다름을 나타내고자 한 것에는 분명한 의도가 있다. 이는 인물의 몸짓과 행동이 가지는 중요성을 나타내고자 한 것이다. 또한, 이 영화처럼 판타지 장르 속에서 손은 특정 존재가 타고난 '다름'에 대해 질문을 던진다. 이 인물은 손을 가지고 있지만, 그렇다고 나와 닮은 존재인가? 장 콥토 감독은 «미녀와 야수(1946)» 속에서 창조물을 이렇게 묘사하고 있다. "그의 몸은 고귀한 귀족의 것이지만, 얼굴과 손은 야수의 것이다."¹ 야수의 손(장갑을 낀 손이든 아니든)은 그의 인간성을 인식할 수 있게 하지만, 그와 동시에 인간의 것과 구별되고, 다름을 더욱 극대화하는 장치이다. 털이 나 있고, 발톱이 커다란 그의 손에서는 심지어 연기도 피어오른다. 손과 관련한 특징적인 표지는 제임스 웨일 감독의 «프랑켄슈타인의 신부(1935)»에서도 찾아볼 수 있다. 괴물의 신부가 탄생하는 순간, 가장 처음으로 움직이는 것은 그녀의 손이다. 바로 이 손이 다양한 신체의 조합으로 구성된 생명체를 인간과 비슷하게 만들어준다. 장 콥토의 «미녀와 야수»에서 우리는 당황스러움을 느낀다. 야수를 온전히 우리와 동일하게 인식하는 것이 어렵기 때문이다. 제임스 웨일의 «프랑켄슈타인의 신부»에서, 손의 움직임은 인간의 외형을 한 창조물의 탄생을 성공했다는 표지로 작용한다. 손은 타인에 대한 인식과 타인을 자신과 대등하게 수용하는 것을 나타낸다. 이야기 형식 속에서, 팀 버튼 감독의 «가위손(1990)»은 미완의 인물을 그린다. 그는 프랑켄슈타인의 창조물처럼 과학자에 의해 만들어진 인물이다. 그를 만든 과학자는 자신의 창조물을 완성하기 전에 죽는다. 그에게 부족한 것은 손뿐인데, 그의 신체적(그리고 정신적) 결함은 그를 어린 아이의 상태로 남겨놓는다.

«손 없는 소녀» 속 소녀는 손이 잘린다. 장애는 영화 속에서 다양한 형태로 나타난다. 스타일 측면에서도 결핍과 비정상성이 드러난다. 감독은 그림보다 움직임을 더 중요시하는데, 스케치와 미완성된 밑그림을 강조함으로써, 움직임의 표현을 더욱더 부각한다. 소녀는 마치 한 시대가 끝났다고 느낄 때처럼, 신체에 가해진 결핍을 생생하게 인지한다(소녀는 "나의 일부가 뒤에 남겨졌다"고 말한다). 영화의 초반부, 소녀는 손을 사용해 많은 활동을 한다. 손을 잃고 난 뒤에, 소녀는 결핍을 호도하기 위해 다른 몸짓을 개발해야 했다. 소녀가 찾아낸 해결책은 소녀를 더욱 강하고 결단력 있는 모습으로 보여준다. 씨앗을 심는 장면에서, 소녀의 손목에서 분출되는 피의 추상적인 형태는 소녀의 과거를 연상시킨다. 소녀는 마치 사지가 절단된 환자가 환상통을 느낄 때처럼 자신의 몸에서 두 손이 가졌던 힘을 절감하면서, 잃어버린 유년기와 잘린 두 손으로 고통스러워한다.



«손 없는 소녀»의 또 다른 등장인물인 물의 여신[14 페이지, '시퀀스' 참고], 악마와 그의 하수인(독수리, 돼지, 개)은 판타지적 특징을 가진다. 악마가 다른 인물들과 구별되는 특징은, 그림의 추상성과 그가 변신할 때의 생동감 있는 몽타주에 있다. 악마의 변신은 그를 진정한 영화의 판타지적 창조물로 만든다. 수많은 사악한 화신 속에서 악마가 돋보이게 만드는 것이 바로 영화의 힘(몽타주, 변신, 변장)이기 때문이다. 아버지의 손 또한 일종의 변형을 겪는데, 황금으로 만든 방을 보여주려고 소녀에게 애원할 때 사용한 갈고리 혹은, 나무를 베어버리기 위해 사용한 도끼가 그것이다. 직접 손을 통하지 않고 온기도 없는 도구를 사용한 것은 아버지라는 인물의 손에 감정도, 애정도 없다는 것을 보여준다(소녀를 직접 손으로 씻기는 어머니와 대조된다). 소녀가 집을 떠난 뒤, 목을 맨 채로 발견된 아버지의 전신은 거의 인간이라고 할 수 없을 정도로 비쩍 마르고 기괴하게 변형되어 나타난다.

영화는 비슷한 것뿐만 아니라, 다른 것을 만들어내는 예술이다[20 페이지, '참고자료' 참고].



프랑켄슈타인의 신부(1935)
©DVD Blu-ray Universal Pictures France



미녀와 야수(1946) ©DVD Blu-ray M6 Vidéo

1 장 콥토, 『미녀와 야수 : 영화 저널』, 로셰 출판사, 1989.



미장센

여정을 따라가다

악마가 소녀를 찾으러 올 때부터 소녀는 몸을 숨길 곳을 찾기 시작한다. 다급한 여정은 여러 단계를 거쳐 진행된다. 숲속의 동굴, 왕자의 성, 그리고 은신처까지. 감독은 도망을 서사적, 형식적, 그리고 조형적인 동기로 삼았다. 서사 도구로서의 여정은 인물과 배경 사이의 형식적 관계를 만들어내고, 소녀가 자신의 감정을 다스릴 수 있는 장소를 찾아야겠다고 생각하게 만든다.

많은 동화 속에서도 마찬가지로, 그림형제의 동화 속 인물이 거대한 세상 속에서 자신의 자리를 찾기까지는 여정의 출발, 고독, 그리고 입문적 추구가 필요하다. 영화 속에서 소녀가 홀로 걷는 순간들은 배회와 충동을 따라서 결국에 자기 자신에게 전념할 수 있는 기회를 제공한다. 관객은 소녀가 세상을 발견하고, 정신적, 감정적, 그리고 신체적(손 없이 사는 법을 체득) 변화에 적응하는 과정을 함께 따라간다. 소녀의 여정은 이야기에 리듬감을 주고, 소녀가 겪는 시간과 공간의 관계를 급변하게 만든다. 그리고 그 과정에서 소녀는 갑작스러운 결정을 내리고, 내면으로의 여정을 떠나는 순간을 맞이한다. 이 여정은 보이스오버를 통해, 소녀가 어떤 생각을 하는지 들려주고, 소녀의 고민, 의심, 그리고 음모를 이해하게 해준다. 소녀가 방앗간을 떠나면서 관객은 소녀의 머릿속으로 들어간다. 수많은 내면적 독백에서 소녀역의 배우 아나이스 드무스티에는 인물에 영혼과 목소리, 그리고 깊이를 부여한다.

소녀의 여정에 이어, 영화의 후반부에는 왕자의 여정이 더해진다. 마치 도전이나 시험처럼 왕자는 일종의 입문적 여정을 수행한다. 왕자는 최초의 비극이 일어났던 장소(가족의 방앗간)로 되돌아가, 배우자와 다시 만나기 위해 홀로 길을 탐색한다.

영화의 주인공인 소녀의 여정과 함께할 음악을 위해, 세바스티앙 로덴바흐 감독은 그와 수차례 작업한 적이 있는 음악가 올리비에 멜라노를 섭외했다. 올리비에 멜라노는 주로 전자기타를 사용해, 길고 반복적인 선율을 만들어냈다. 그는 소녀가 배회하는 장면에서는 발걸음의 리듬에 맞춰 극적인 선율을 만들어냈고, 단절이나, 영화 속 공간의 깊은 곳으로의 관통을 연상시키는 매서운 음은 소녀의 절단된 손을 계속해서 상기시키고, 인물과 음악이 일치하게 만든다.

● 올리비에 멜라노가 바라본 여정

“음악은 조명이자, 이미지를 비추는 음의 불빛이어야 합니다. 이미지의 시적인 특성에 발을 맞춰야 하죠. 음악은 영화에 진정으로 기여하면서도, 억지스럽게 들리지는 않아야 합니다. 저는 음악이 애수를 비롯한 많은 의미를 아주 빠르게 전달할 수 있는 수단이라고 생각합니다. 그래서 특히 이 영화처럼 강렬하고 극적인 이야기에서는 그 효과가 지나치지 않도록 주의해야 하기 때문에 매우 까다롭습니다. (중략) 음악 작업은 적당함을 유지해야 하므로 많은 것을 반영하되, 하나의 테마에 매몰되지 않도록 서로 융화시켜야 합니다. 한 장소에서 다른 장소로 이동할 때, 관객에게 이를 이야기해주는 게 아니라, 관객을 이끄는 서사적 느낌을 살려줘야 합니다.”

방앗간에서 도망치는 시퀀스[시퀀스 5]는 리드미컬하고 희미한 폭풍 소리로 시작된다. 폭풍 소리가 만들어내는 선율은 여정을 따라 음악 속에서 울려 퍼진다. 학생들과 함께 소녀의 여정에 함께하는 또 다른 소리도 찾아볼 수 있다. 예를 들면 강물의 소리, 소녀의 숨소리, 혹은 까마귀 울음소리와 같은 것이다. 이런 모든 음향은 리듬의 문제를 정확히 리듬을 통해서, 그리고 여러 겹의 음악을 통해 다루고 있다. 올리비에 멜라노의 음악은 음악 이외의 사운드와 조화를 이루며, 같은 방향성을 가지고 제작되었다.

1 시네지크(Cinezk) 홈페이지에 게재된 브누아 바시리코 인터뷰 : cinezik.org/infos/affinfo.php?titre0=20161215214901

몸과 배경

«손 없는 소녀»는 특별한 관계 속에서 변화하는 몸과 배경을 강조하여 보여준다. 인물의 이동은 고정된 프레임 내부와 움직이는 풍경 속에서 나타난다. 또한 인물의 이동은 마치 일종의 춤이나 원을 그리는 동작과 같은 몸과 함께 나타난다. 이를 통해 인물과 배경 사이의 관계를 두 가지 종류로 구분해 볼 수 있다. 하나는 고정 쇼트(때때로 수평 또는 수직 이동을 동반)와 인물의 몸과 배경이 각각 변형되는 움직이는 프레임이다.

소녀의 다양한 생활 공간(방앗간, 숲, 강, 성, 산, 숲속의 빈터)은 간소화되어 나타난다. 이 공간은 미완성의 미학을 따르면서도, 여러 상징으로 가득하다. 공간의 중심에 위치한 인물들은 윤곽 없이 그래픽과 색채의 조화를 이룬다. 인물의 몸을 투과해 배경이 보이고, 이러한 모습은 와이드 쇼트로 표현되어 더욱 배경과 통합되도록 했다. 고정 쇼트 속, 인물은 풍경 속으로 미끄러지듯 들어가고, 투명한 몸은 인물과 배경의 결합을 두드러지게 표현한다.

실제로, 특히 인물의 행위가 활발하게 전개되는 장면에서 배경과 인물은 서로 뒤섞인다. 예를 들면, 샘에서 황금이 뿜어져 나올 때, 붉은색으로 변한 화면이 흔들리는 동시에 뽕뽕 대는 소리가 함께 들린다. 이후, 물레방아에서 소녀의 얼굴, 그리고 소녀가 앉아있는 사과나무의 모습에서 마지막으로 황금이 쏟아지는 샘의 모습까지 화면이 빠르게 전환된다. 이와 마찬가지로, 소녀의 아버지가 사과나무를 베어 쓰러뜨릴 때, 도끼질이 주는 폭력성(상징적이면서 동시에 물리적인)은 나무의 진동과 함께 섞이고, 사과나무의 꼭대기에 등지를 튼 소녀의 때를 형상화한 것이 진동하는 것과 함께 섞인다.

이렇게 인물의 몸에서 배경으로의 이동은 영화 속에서 자주 등장하며, 몸짓, 감정, 신체적 모습, 공간을 잇는 몽타주의 한 형식을 탄생시킨다. 장면의 연속성을 중시하는 데쿠파주가 아니라, 연이어 나타나는 다양한 요소를 연결해주는 장면에 대한 연출을 뜻한다. 그림으로 그린 애니메이션이 가진 잠재력 덕분에, 여러 모티브의 변형 가능성이 모티브의 연속성을 유지할 수 있게 된다.

절제된 색감은 영화에 판타지적 특성을 부여한다. 인물은 색채감이 거의 없고, 주로 흑백으로 표현된 단순한 선으로 이루어져 있어, 뒷배경이 비칠 정도로 투명한 몸을 가지고 있다. 소녀의 몸은 공간을 통과하고, 공간도 소녀의 몸을 통과한다. 소녀의 은신처에서 씨앗에서 싹이 자라날 때, 소녀는 춤을 추기 시작한다. 그 모습은 원근법을 완전히 무시한 채로 나타난다. 소녀의 기쁨은 공간의 개념을 어기고, 몸은 배경에서 해방된다. 그 모습은 마치 움직이는 단순한 선처럼 보인다.

감정을 드러내기 위해서 때로는 인물의 뒤로 색깔 흔적이 남기도 한다. 그림이 가진 미완의 특성이 몸과 색깔 흔적의 만남에 의해 보완되고, 관객의 시선을 사로잡는다[13 페이지, '색깔 흔적 남기기' 참고].



콜라주의 한 방식으로 나타낸 이러한 시각적 추상 기법은 인물이 이미지 속에서 가지는 복잡한 위치를 더욱더 생생하게 이해할 수 있도록 한다.

● 영화와 세계

영화는 인물과 인물을 둘러싼 세계의 관계에 관한 질문을 던진다. «레인보우 댄스(1936)»에서 실험 영화 감독인 렌 라이는 다양한 풍경(소묘화, 채색화, 스크래치화 등)을 가로지르는 남자의 이야기를 담았다. 이는 버스터 키턴 감독의 «설록 주니어(1924)»의 꿈속 시퀀스를 계승한 배경의 변화에 자신만의 철학을 담은 것이다. 안드레 린든 감독의 «인비저블 차일드(1978-84)»는 비가시성에 대한 미장센에 주체와 객체를 쉽고 조화롭게 뒤섞어 나타냈다. 그가 표현한 인물은 자신에게 이로운 풍경을 만들어내고 그 속을 돌아다닐 수 있다. 또, 배경을 완전히 없앤(깜깜한 배경) 마틴 아놀드 감독은 «휘슬 스태프(2014)»¹에서 '카툰' 인물의 몸을 분할된 모습으로 그려내, 반복적이고 히스테릭한 특성을 부각했다. 여기서 배경의 부재는 인물의 몸짓 변화에 집중하게 하고, 감독에 의해 분할된 사지는 여러 부분으로 나뉜 몸에 집중하게 한다.

1 [youtube.com/watch?v=OXtE6zOdkqM&list=PLwt_0o2N38aXT](https://www.youtube.com/watch?v=OXtE6zOdkqM&list=PLwt_0o2N38aXT)



시간의 흐름

«손 없는 소녀»에서 시간이라는 문제는 창작 과정, 그래픽의 탄생, 또는 이야기의 연속성에 대한 고민에 관해 다양한 방식으로 자양분을 제공한다.

흔히 동화의 배경이 되는 중세 시대가 이 영화의 시대 배경이다. 영화가 차용한 중세 시대라는 과거는 폭력적인 사건, 위대한 여정, 마법을 지닌 인물이나 장소, 일상과 초자연적인 것 사이의 혼선(소녀와 왕자의 신혼 첫날 밤의 달라진 그림체가 이를 주제에서나 그래픽에서나 잘 보여주고 있다)을 사용하기에 유리한 시간적 배경이다. 정확한 지점을 알 수 없는 이 시대를 사용함으로써, 관객에게 얼마나 시간이 흘렀는지 알려주지 않고도 끝없이 시간을 늘릴 수 있다.

우리는 소녀라는 인물을 통해 시간의 흐름을 짐작해볼 수 있다. 영화는 소녀의 탄생과 유년기에서 시작된다. 소녀의 아버지가 심은 사과나무의 높이는 시간적 지표가 된다. 키가 커진 나무는 청소년이 된 소녀에게 은신처가 되어준다. 악마와 계약을 맺고 난 뒤에 우리는 악마가 여러 번 다녀가는 사이 시간이 얼마나 흘렀는지는 모르지만, 소녀는 여전히 청소년의 모습이다. 시간이 꽤 짧게 흘렀음을 알 수 있다. 성으로의 여정은 배고픔(역시 꽤나 짧은 시간적 간격을 나타낸다)을 통해 시간적 간격을 짐작하게 한다. 왕자와의 생활은 강렬하게 시작된다. 둘은 결혼하고 신혼 첫날 밤을 보낸다. 다음날, 왕자는 전쟁터로 떠난다. 소녀는 아이를 가진다. 임신 기간은 계절의 변화(포도와 배의 수확, 악마가 스케이트를 타는 호수의 빙판)와 소녀가 느끼는 지루함으로 나타난다. 소녀가 성에서 황급히 도주하는 것은 느린 임신 기간과의 단절을 만들어낸다. 은신처로의 여정은 꽤 빠르게 진행된다. 이후, 수년이 지나 왕자가 전쟁터에서 돌아오고, 즉시 아내와 아들을 찾아 떠난다. 아이는 이 시간적 흐름을 구체화하는 수단이다. 아이는 소년으로 성장하고, 왕자의 입문적 추구를 구체화한다. 영화 속에서 정지와 행위의 순간, 그리고 고민과 이동의 시간이 번갈아가면서 등장한다. 하지만 결국, 소녀가 유아에서 엄마가 되기까지 약 25년의 세월을 담고 있다.

종이 위로 움직임의 다양한 포지션을 스톱모션으로 그려내는 것은 이미지의 변형을 사용해 영화를 제작하는 것을 말한다. 이러한 변형은 만화 영화를 대표적인 변신의 예술로 만드다. 변화는 각각의 이미지에 따라 고려되어야 한다. 움직임뿐만 아니라, 시간의 흐름, 특히 이동의 순간(과수원에서 성까지, 강에서 소녀가 다시 떠오르는 순간 등...)에 집중할 필요가 있다. 스톱모션 연출에 의한 불연속성은 영화가 생략에 의해 표명되고, 실제 시간과 시간의 연속성을 없애 또 다른 영화적 별개를 만들어내는 마법 같은 예술이라는 점을 상기시킨다. 이처럼, 시간과 공간을 변형시키고, 이미지를 진동시키거나, 여러 모티브를 전환하여 보여줌으로써, 소녀가 자신을 관찰하는 악마의 검은 독수리가 태어난 산의 능선으로도 변할 수 있다는 걸 보여준다. 인물은 이러한 영화적 수단과 그래픽 변신을 통해 시간의 흐름을 보여준다.

● 영화의 중세풍 배경

이야기의 동화적 측면을 강조하기 위한 목적으로 중세는 흔히 애니메이션 영화의 배경이 되곤 한다. 디즈니 제작의 «아더왕의 검(1963)»이나 미셸 오슬로 감독의 «프린스 앤 프린세스(2000)»와 «아주르와 아스마르(2006)», 톰 무어와 노라 투메이 감독의 «켈스의 비밀(2009)»에서처럼 말이다. 수수께끼 같고 시간에 구애되지 않는 이 시기는 배경과 상황, 불분명한 지표를 가진 이야기를 손쉽게 만들어낼 수 있다. 그러나 «손 없는 소녀» 속 순환적 시간은 실사 촬영된 두 영화의 영향을 받았다는 걸 알 수 있다. 인물의 여정, 죽음과 사랑에 대한 중요도에 있어서는 존 휴스턴 감독의 «사랑과 죽음의 노정(1969)»을, 그리고 중세의 그래픽적 비중과 인물이 겪는 사건을 더욱 직접적으로 동화할 수 있게 해주는 추상성에 있어서는 «갈루아인 페르스발(1978)»을 들 수 있다.

색깔 흔적을 남기다

세바스티앙 로덴바흐 감독의 미학은 그림에 풍부한 표현성을 부여한다. 그림이 가진 미완성적 측면은 생생한 진동으로 활기를 띠는 것처럼 보이는 움직임과 배경에 박자를 맞춘다. 구성이 단순한 그림으로 소녀의 독립에 대한 갈망에 일치하는 형식적 자유를 표현했다. 선의 유연함과 그래픽의 간결함은 인물의 움직임(신체적인 움직임뿐만 아니라 영혼의 움직임까지도)을 강조한다. 특정한 디테일은 극대화하고, 의도는 빙 둘러서 표현하고 있다.

이러한 단순화를 통해, 선과 색채는 각각 독자적으로 나타나고 있다. 색채의 독창적인 사용은 감독이 홀로 작업한 결과이다. 본래 애니메이션 영화에서는 채색 팀이 색을 입힌다. <손 없는 소녀>의 컨셉은 움직임과 색의 흔적을 그리는 선 사이에 밀접한 관계를 만들어냈다. 종종 이 색깔 흔적은 인물이 이동한 뒤에도 그 자리에 남는데, 인물을 기다리기도 하고, 심지어는 프레임 속에서 몸이 어떻게 움직일지 미리 예고하는 표지처럼 인물을 맞기도 한다.

'몸 없는 소녀'의 글 속 [20페이지, '참고 자료' 참고], 세바스티앙 로덴바흐 감독은 흔적과 인물을 잇는 관계에 대해 언급하고 있다. "그것이 소녀의 그림자인지, 영혼인지, 아니면 존재의 잔류 효과인지, 소녀의 부재를 이야기하는 이 색깔 흔적을 뭐라고 불러야 할지 잘 모르겠습니다. 하지만 그것이 전달하는 건 감각입니다. 설명할 순 없지만 부정할 수도 없죠." 이 섬세한 흔적은 그림자라기엔 본래의 몸과 독자적으로 움직인다. 미완성의 선과 색깔 얼룩의 자유로운 관계 속에서, 다소 추상적인 이들의 만남은 전초처럼 작용하고, 이미지의 구성을 강화한다.

● 영화에서의 그림자

그림자의 재발견은 1910~1920년대 독일 표현주의 영화를 구성하는 주요한 요소이다. 이 시기에 감독은 영화의 등장인물이 겪은 트라우마 상황이나 정신 상태를 이해할 수 있도록 하는 영화적 도구를 더욱더 많이, 특수하게 사용했다. 대다수가 제작된 배경에도 그림자를 그려 넣어, 일관성 있는 출처 없이 배경을 분할하는 흔적을 형상화했다. 낭만주의의 영향을 받은 <손 없는 소녀> 속 악마의 존재와 그림자의 사용은 F.W. 무르나우 감독의 <파우스트(1926)>를 떠올리게 한다. 여기서 그림자는 중요성을 가지고, 영화의 판타지적인 특성을 강화한다. 애니메이션에서 그림자의 연출은 감독에게 중요한 포인트이며, 영화의 조형적 기반이 되기도 한다. 로테 라이니거 감독의 <아크메드 왕자의 모험(1926)>에서도 이와 마찬가지로 빛나는 탁자 위로 움직이는 분절된 실루엣이 연출된다. 그림자와 빛에 대한 작업이 영화의 전체를 이룬다. 디즈니 스튜디오의 <피터 팬(1953)>에서 피터 팬이 웬디가 잃어버린 그림자를 되찾으려 애쓰는 시퀀스도 같은 맥락으로 이해할 수 있다.



계약에 따라 계약의 대가를 받으러 악마가 돌아왔을 때, 별거벗은 채로 몸을 씻던 소녀는 아버지의 눈을 피한다. 집의 한쪽 모서리를 지날 때, 색깔 흔적이 소녀를 기다리고, 맞이하고, 보호하고, 감추는 것처럼 보인다. 또, 왕자가 전쟁에서 패하여 돌아왔을 때, 그의 몸은 그가 몰아쉬는 한숨에 맞춰 나타났다가 사라진다. 어두운 보라색 흔적은 분명하게 나타나지만, 그의 몸의 윤곽은 불분명하다.¹ 색깔 흔적(아수파 작품을 상기시킨다)에 어떠한 상징성이 있는 게 아니라, 흔적이 인물과 분리됨으로써 관객에게 혼란스러우면서도 유쾌한 일종의 시각적 불균형을 만들어내는 것이다. 흔적은 이미지의 미완성적인 구성에 기여하고, 영화를 보는 내내 관객의 눈과 정신을 간질거리게 하며 짐작과 예상의 욕구를 증가시킨다.

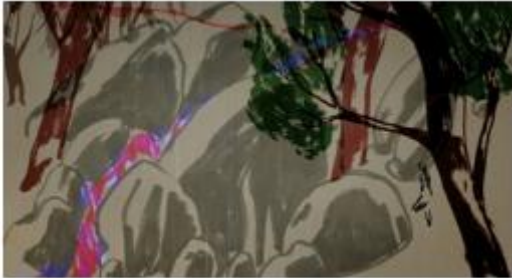
영화의 결말에 소녀는 하늘로 날아오르며 자유로움을 만끽하고, 아들과 왕자와 다시 길을 떠나며 입문적 추구를 이어나간다. 하늘을 나는 소녀에게는 더는 색깔 흔적이 없다. 소녀는 자신이 받아들인 어떠한 흔적도 가지고 있지 않다. 세바스티앙 로덴바흐가 말한 것처럼, 영화는 손이 절단된 왕자의 아내보다는 온전한 여성이 되는 것이 더 낫다고 말하고 있다.

1 소녀와 왕자가 은신처에서 다시 만나 싸우는 순간에 동일한 효과가 또 나타난다.

1



2



3



4



5



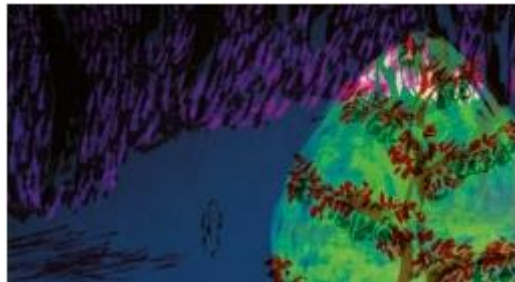
6



7



8



시퀀스

물의 여신과의 만남 [00:21:54 - 00:27:27]

이 시퀀스에는 두 가지 시간이 존재한다. 자신의 손을 자른 아버지의 방앗간을 떠난 뒤, 소녀는 숲을 지나다. 이것이 소녀의 첫 번째 여정이다. 이제까지 관객이 보았던 소녀는 방앗간 주변(정원, 사과나무, 집)에 있는 모습이었다. 익숙한 장소를 떠나는 것만으로도 이미 모험이 시작된 것이다. 이후 소녀는 자신을 도와주는 인물 중 하나인 물의 여신을 만난다.

● 어둠, 언덕, 신비로운 불빛

소녀는 비를 맞으며 숲을 지나다. 카메라는 희미한 불빛의 효과와 함께 어둡해지는 하늘의 모습을 먼저 보여준다[1]. 어둠은 울창한 숲속에서 더욱 커진다. 폭풍과 동반되는 그르렁대는 음악과 빗소리가 어우러진다. 소녀의 몸은 투명해진다. 마치 소녀가 지나는 풍경을 흡수하는 것만 같다[2, 3]. 바위, 나무줄기, 빗방울이 소녀의 몸을 통과하고, 숨소리에 결심과 피곤함을 동시에 드러난다. 소녀는 몸을 숨길 곳을 찾고 있다. 카메라는 비를 피할 수 있는 동굴을 위에서 아래로 비춘다. 소녀는 넘어지고, 잠시 모습이 사라진다. 이는 추락의 폭력성을 강조한다. 소녀는 계속해서 발을 옮기다가 바위 위로 미끄러지고, 넘어져 의식을 잃는다.

소녀의 모습이 나타났다가 사라지는 것의 효과는 소녀가 삶과 죽음 사이를 오가며 의식을 잃는 것을 표현하기 위함이다. 다시 정신을 차린 소녀는 자신을 찾는 돼지의 울음소리를 듣는다. 소녀는 어두운 동굴 속으로 몸을 숨긴다. 소녀의 몸 위로 푸른 밤의 빛이 줄무늬처럼 나타난다. 코에서는 피가 흐른다[4]. 이 첫 번째 여정은 거칠고, 불안하고, 절망적이며, 소녀의 몸은 분명한 어려움을 느낀다. 돼지가 떠나고, 높게 자란 풀이 돼지의 발소리에 맞춰 흔들린다. 소녀는 다시 어렵게 길을 떠난다[5]. 희미한 음악이 소녀의 발걸음에 맞춰 규칙적으로 들린다. 소녀가 숲속의 빈터의 주변에 다다라 반딧불이를 발견했을 때, 음악의 선율과 소리가 커진다. 반딧불이의 불빛이 소녀의 여정을 더 편하게 안내한다[6]. 카메라가 나무 꼭대기에서 풀 쪽으로 내려오며 소녀의 시선을 붙잡는 것이 뒤편 보여준다. 소녀는 조용히 마치 무언가에 홀린 듯이 빈터의 중심으로 나아간다[7]. 하이앵글로 촬영된 다음 장면에서는 빛나는 나무의 모습이 오버 더 숏트 쇼트로 담겼다. 배나무이다[8]. 아래에서 소녀는 배나무를 발견한다. 배고픔이 배를 따 먹고 싶은 마음이 들게 하지만, 강이 과수원과 소녀 사이를 가로막고 있다.

이 첫 번째 여정에서 세바스티앙 로덴바흐는 규칙적인 카메라 움직임을 사용하고 있다. 수평-트래블링 쇼트는 하나의 길 위에서 인물이 걸어가는 모습을 담고 있다. 측면 이동은 낮선 풍경의 다양한 모습을 강조하고, 나무의 높이를 보여주며, 마치 소녀의 은신처였던 사과나무를 연상시키는 안도감을 준다.

9



10



11



12



13



14



15



16



이러한 상승의 중요성이 가지는 의미는 다른 장소를 탐색하는 것이 앞으로 닥칠 일을 미리 내려다보는 것이며, 또한 방앗간을 떠남과 동시에 상징적으로 아버지라는 슬픈 상황과는 다른 곳을 찾는 것이라는 것이다. 소녀는 아버지를 떠나며 이렇게 말한다. “아버지는 방앗간 주인이고, 앞으로도 방앗간 주인일 거예요. 세상의 모든 금을 다 가진대도 귀족이 될 순 없어요.” 막 집을 벗어난 소녀는 비밀의 세계 속에서 변화하고, 수직적인 힘을 가진 나무가 소녀에게 지표가 되어 준다.

● 강물 바닥에서

세상을 발견한다는 것은 넘어지고 다시 일어나는 법을 배우는 것과 같다. 소녀는 물살이 센(물살을 표현하기 위해 이미지가 살짝 흔들린다) 강물을 지나려다 넘어진다. 물속에서 발버둥 치다가, 손이 없는 장애를 잔인하게 체감한다[9]. 소녀는 익사해, 마치 앞사귀처럼 길게 미끄러지듯 강바닥에 안착한다[10]. 소녀는 물의 여신 위로 떨어진다[11]. 물의 여신은 손으로 소녀를 받아, 소녀에게 생명을 다시 불어넣어 주고, 소녀가 호흡할 수 있게 공기 방울을 만들어 가둔다[12]. 선한 영혼의 소유자인 물의 여신은 그림 형제의 원작에는 없는 인물로, 이야기의 신비한 측면을 강화한다. 악마와 함께 물의 여신은 영화의 판타지적인 또 다른 인물이다. 악마가 모습을 바꾸는 능력¹을 가지고 있는 반면, 물의 여신은 물속에서 살 수 있는 능력밖에 없다.

여신의 커다란 몸집은 안도감을 주며, 평온한 목소리가 소녀를 진정시킨다. 물의 여신은 소녀에게 매혹적인 인물이다. 여신의 능력도 능력이지만, 소녀와 달리 자신만의 은신처를 가지고 있기 때문이다. 가슴께의 해초, 물살을 따라 요동치는 머리카락, 이끼를 연상시키는 피부색, 그리고 여신이 가진 평온한 고요함이 그녀의 세계와 완벽하게 조화를 이룬다.

물의 여신은 소녀의 등장에 놀란다. 보통 자살하는 사람만이 오는 강바닥에 소녀처럼 젊은 사람이 왔기 때문이다. 소녀는 자신의 계획이 오로지 “사는 것뿐”이라고 말한다[13]. 자신의 손을 자른 아버지로부터 도망치려는 욕구는 이미 사라진 지 오래다. 물의 여신은 마치 타인의 미래를 읽는 예언가처럼 소녀의 등장이 우연일 수 없다는 사실을 깨닫는다[14]. 소녀를 과수원의 배나무 가지 위로 놓아준 물의 여신[15]은 과장된 어조로 말한다. “자, 먹어. 그리고 살아.” 소녀는 입으로 배를 물고 힘껏 베어 문다[16].

1 소녀의 아버지 또한 일종의 변신(마법보다는 상징적인 의미의 변신)을 겪는데, 소녀가 집을 떠나는 순간 그의 얼굴은 마치 시체를 연상시키듯 변한다. 이는 이후 그가 목을 매달아 자살하는 것을 암시한다.



기법

미완성과 파편화

세바스티앙 로덴바흐 감독은 창의적이고 자유로운 애니메이션 전개 방식을 사용했다. 각 이미지에서 새로운 발견의 가능성이 무한히 생겨나고, 감독은 끝없이 발전하는 다양한 형태를 사용하고 있다. 이는 이야기의 특성에 아주 잘 부합한다. 이미지가 분명하게 흔들리고 있기 때문에(진동, 미완성은 인간의 존재와 영혼을 나타낸다), 그림의 불안정성은 해방을 갈구하는 소녀가 겪는 불안정성을 극대화한다[8 페이지, '그래픽 아트' 참고]. 몸(출산하는 동안, 혹은 영화의 후반부에 왕자와 싸우는 장면)과 감정의 진동은 우리에게 심오한 질문을 던진다. "전 애니메이션은 실제적 묘사에서 벗어나서, 실제로 표현하기 어려운 인간적인 것을 이야기하기에 아주 좋은 수단이라고 생각했어요. 하지만 이 영화에는 인간적인 형상은 없고, 선, 색깔, 선의 흔들림, 스톱모션으로 재구성한 리듬이 너무 추상적이고 이론적인 방식으로 표현되었죠."¹

파편으로 남겨진 상당 부분으로 인해, 영화는 독일 낭만주의 사조에 가깝다. 필리프 라쿠라바르트와 장뤽 낭시는 파편을 '전형적인 낭만주의 장르'² 라고 규정했다. <손 없는 소녀>의 그림은 미완성적인 측면이 매우 강하다. 그림은 애니메이션 제작 단계의 가장 첫 번째 단계에 해당한다. 하지만 미완성이 주는 통일성과 일관성은 틈과 결핍을 만들어내며 영화를 풍요롭게 만든다. 미완성이 가지는 힘은 철학자 프리드리히 쉐레겔의 주장을 상기시킨다. "오직 미완성만이 이해 가능하다. 오직 미완성만이 우리를 멀리 데려갈 수 있다. 완성된 것은 소비하기에만 좋을 뿐이다."³ 세바스티앙 로덴바흐에게 있어 미완성이란, 마치 소녀가 열심히 노력하는 것처럼 관객이 빈 곳과 결핍을 채우고, 관객이 소녀에 더욱 가까워질 수 있도록 참여와 상상력을 끌어내기 위한 것이다.

이러한 미완성의 문제는 <손 없는 소녀>의 연출 방식에도 작용한다. 상업적 제작 의도와 한참 거리가 먼 영화의 형식 때문에 영화가 완성되지 못할 수도 있었다. 세바스티앙 로덴바흐는 영화를 완성하기 위해서 적극적으로 나서고, 적합한 형태를 찾아내야 한다는 사실을 알았다. 그리고 이러한 상태는 행동의 동기이기도 하다. 소녀는 완성되기 위해 적극적으로 나서야 한다.

"극작법이 통하지 않고, 비주얼, 텍스트, 리듬, 색채와 관련된 느낌만이 통하는 애니메이션 영화의 각본을 쓰는 건 때론 까다로운 일입니다."

세바스티앙 로덴바흐

● 크립토키노그래피

<손 없는 소녀>의 그림의 미완성적 특징은 상상력의 세계로 통하는 문을 열어준다(올리포와 우아니포에서 사용되는 용어에 따르면 작업실과 같다¹). 모든 정보가 관객에게 제공되지 않는다. 세바스티앙 로덴바흐 감독은 분출, 흔적, 불완전한 선, 겨우 형태만 갖춘 그림을 가지고 작업했다. 그는 이러한 작업을 '크립토키노그래피'라고 명명하고, 다음과 같이 규정하고 있다. "이것이 움직이지 않을 때, 우리는 이것이 뜻하는 바가 뭔지 설명할 수 없고, 이것이 움직이면 비로소 모든 게 명확해진다." 움직일 때만 의미를 가지는 애니메이션은 만화 영화의 일반적인 기법에 비교해 강력하게 구분된다. 그는 이러한 특징을 <손 없는 소녀>에서 탐구했고, 최근에는 단편의 형태로 이를 다루고 있다. 그는 홀로 작업하면서 더욱 빨리 그릴 수 있게 되었다[20 페이지, '참고 자료' 참고]. 따라서, 그는 애니메이션 영화에서 가장 중요한 것이 움직임이라는 사실을 깨달았다. 윤곽을 너무 자세히 그릴 필요가 없어졌고, 움직임(그리고 표정)은 작은 디테일을 신경 쓰지 않아도 이미지가 이어지는 과정에서 인지될 수 있었다. 그림의 불명확성은 동화에서처럼 우화의 한 형태를 가진다. 플라톤의 동굴² 속에서 수감자들은 움직이는 불분명한 형태만을 본다. 이 영화의 불완전한 그림은 인물과 관객이 각성하고, 더 깊은 감각을 하게 만든다.

1 '쇼트서킷' 방송(아르테) 인터뷰, 2004년 4월.

2 Ph 필립 라쿠라바르트와 장뤽 낭시, 『문학적 절대성 : 독일 낭만주의 문학이론』, 1978.

3 C 발터 벤야민, 『독일 낭만주의에서의 미학 비평의 개념』, 플라마리움, 2008.

1 세바스티앙 로덴바흐는 우아니포(OuAniPo, 잠재애니메이션 작업실)의 일원이다[2 페이지, '감독' 참고].

2 플라톤의 『국가』 제 7권에 나오는 '동굴의 비유'를 말한다.



등장인물

소녀 : 고독한 입문

«손 없는 소녀» 자기 자신을 보호하고 꽃피우려고 열심히 노력하며 소녀에서 엄마로 성장하는 한 이름 없는 인물을 그리고 있다. 소녀는 믿을 수 있다고 생각했던 곳에서 계속해서 멀어진다. 소녀가 내리는 결정은 소녀를 성장하게 하고, 더욱 독립적인 인물이 되도록 만든다. 입문적 여정 속에서 소녀는 단련되고, 자유로워지고, 수많은 상황에 적응하는 법을 배운다. 악마와의 계약에 따른 전리품이라는 상황, 그리고 소녀의 순결함과 장애는 소녀가 자신을 보호할 수 있도록 세상 저 먼 곳으로 떠나게 만든다.

이야기가 진행되면서 소녀는 여러 은신처를 거친다. 사과나무(천장이 뿔린 아이의 방과 같은 꿈의 장소였다가, 이후에는 벗어날 수 없는 철창이 된다), 숲속과 동굴(이곳에서 소녀는 모든 의미에서 거리를 두고, 상황을 주시하고 자신이 원하는 바에 집중한다), 물의 여신이 만들어 준 공기 방울, 왕자가 소녀를 거두어 주었고, 곧 권태로운 장소가 되는 성, 그리고 은신처 집이다. 이 모든 장소는 소녀의 입문적 여정의 단계를 구성한다[7 페이지, '이야기' 참고].

투사가 된 소녀는 오랜 시간 동안 견고, 방향을 찾고, 먹을 것을 구하고, 손 없이도 씨앗을 심는 법을 배운다. 또한, 엄마가 되는 자신의 몸에 대해 알아간다. 신혼 첫날 밤과 아이가 태어나는 순간, 감독은 소녀의 몸을 매우 육체적으로, 심지어는 성적으로 표현했다.

점점 소녀는 자신이 취한 선택을 통해 태도를 갖추어 나간다. 초벌 단계의 그림은 인물의 변화하는 특성을 강화한다. 소녀가 다시 배워야 하는 몸짓에 시선이 집중하게 하고, 소녀가 여정을 떠나는 동안, 소녀의 고독과 결심을 표현하는 수단이 된다. 거대한 공간 속에서 흔들리는 소녀의 몸은 지나치는 풍경에 저항한다. 모든 경험이 소녀에게 결정적인 역할을 한다. 의심하고, 고민하고, 혁신하고, 반응하고, 결정을 내리게 만든다. 도주의 필요성에 의해 인도되는 소녀는 자신의 여정이 어떤 모습 이 될지 스스로 결정한다. 그런 소녀를 도와주는 두 명의 인물인 정원사와 물의 여신은 소녀가 자유로워지는 것을 돕는다. 두 조력자는 소녀에게서 아무것도 바라지 않는다. 소녀가 자유를 만끽할 수 있도록 잘 여정에 동행한다. 소녀의 해방은 더욱 잘 대응하기 위해 거리를 둬으로써, 그리고 자신이 원하는 것을 각성함으로써 이루어진다.

• 남성 인물들

소녀를 둘러싼 다양한 남성은 각각 다른 지위를 차지하고 있지만, 모두 소녀를 붙잡으려 한다는 공통점이 있다.

소녀를 악마에게 팔면서, 아버지는 자신도 모르는 사이에 소녀를 배신한다. 아버지는 욕심과 순진함으로 인해 악마의 하수인이 된다. 아버지 때문에 소녀는 집을 떠난다. 아마 한 번도 상상해본 적 없었던 일일 것이다. 아버지는 슬픔으로 인해 스스로 목을 매달아 죽음에 이른다.

왕자와 함께 진실한 사랑이 싹튼다. 소녀는 사과나무 위에서 그만을 생각했다고 고백하고, 왕자는 그런 소녀를 이상적이라고 생각한다. 불편한 두 손은 그에게는 한없는 천진함으로 여겨진다. 소녀에게 황금으로 된 방을 만들어 준 아버지와 마찬가지로, 왕자도 금이 소녀의 결핍을 채워줄 것이라 여긴다. 왕자는 소녀를 보호하려고 하지만, 욕망(소녀의 곁에 남기)과 의무(전쟁터로 떠나기) 사이에서 고뇌한다. 그런 왕자의 출정은 소녀에게는 또 다른 배신이 된다. 악마의 계략으로 인해, 왕자 역시 입문적 여정을 떠나게 된다.

정원사는 소녀에 대해 아무런 야심이 없는 인물이다. 단순하고, 호의적이고, 충직한 정원사는 이성적으로 자신의 주인인 왕자를 섬기지만, 지켜야 할 의무라고 생각되는 선을 위해서는 왕자를 거역할 줄도 아는 인물이다. 그는 소녀를 구하지만¹, 그는 영화의 영웅은 아니다. 소녀는 스스로 성을 떠난다.

소녀의 아이는 입문적 도주의 구체적인 이유 중 하나이다. 아이는 이야기의 시간성을 나타내는 표지가 된다. 아이의 탄생은 일반적 동화의 결말의 행복한 버전과는 거리가 멀게 고통 속에서 이루어진다. 전통적인 동화의 결말인 “둘은 결혼해서 아이를 많이 낳고 행복하게 살았습니다”는 아이가 태어났음에도 불구하고 실현되지 않는다. 여정을 떠나며 소녀는 아이를 보살피고, 양육해야 한다. 아이는 소녀가 자발적으로 마음을 터놓을 수 있는 친구와 같은 인물이 된다. 분별력을 갖춘 소년으로 성장한 아이는 엄마의 변화(손이 다시 자라나다)와 엄마가 지혜로 왕자의 목숨을 구하는 것을 목격한다.

이 이야기의 비극을 선동한 악마는 계약에 따른 빚을 받는 것에만 집착한다. 그의 잔인함, 공격적인 태도, 이중성은 그를 절대적인 악으로 묘사한다. 여러 동물로 변신하는 마법을 부리는 악마는 유혹하고, 설득하고, 뒤쫓고, 공포심을 주고, 관찰하기 위해 외양을 바꾼다. 소녀가 자신감 있게 완전한 해방을 경험하자, 악마는 소녀를 포기한다.

¹ 그림형제의 동화 원작에서 왕자의 편지를 받고, 소녀가 성을 떠나도록 돕는 것은 왕비이다.



모티브

액체 물질

재료에 부여된 중요성은 그림과 애니메이션으로 나타내기 까다로운 액체 물질의 묘사에서 구체적으로 나타난다.

물은 이야기에서 흔히 사용되는 모티브이다. 물의 고갈은 아버지가 악마와 계약을 맺게 만들고, 물은 금으로, 또 눈물로 변화한다. 강은 소녀의 도망에서 주요 지표가 된다. 물에 부여된 다양한 속성이 영화 속에서 나타난다. 정화, 넘침, 감정의 표현, 깨끗함의 상징, 삶과 재생의 원천이 그것이다.

영화 초반부터, 소녀의 손은 몸에서 분리되어 나타난다. 빨래할 때, 두 손은 물속에 잠겨 사라진다. 이는 이후에 일어날 절단을 예고한다. 감독은 두 손이 물 밖으로 나올 때, 몸과 분리되어 나타나도록 표현했다. 이 장면은 소녀의 감각에 있어서 손이 어떤 중요성을 가지는지를 나타내고 있다.

소녀와 물의 관계는 영화 속에서 계속해서 변화하지만, 상징적인 순간과 지속해서 연결된다. 예를 들어, 소녀가 강을 건너고자 할 때, 목숨을 잃을 뻔 한다. 이후, 황금으로 된 손을 강에 던지고, 강줄기를 거슬러 올라 자신과 아들을 위한 은신처를 발견한다. 소녀는 방앗간, 성, 강가, 아들과 숲속의 빈터에서 주기적으로 몸을 씻는데, 이는 소녀의 순결함을 나타낸다. 아버지의 집에서 어머니는 소녀를 씻기고, 소녀를 보살핀다. 어머니는 소녀가 씻을 수 있도록 물을 나무로 가져다준다. 갇힌 소녀를 도와주려는 어머니의 시도는 결국 그녀의 목숨을 앗아간다.

또한 물은 마법과 같은 특징을 가진다. 아버지와 계약이 맺어진 뒤, 물은 마른 하천에서 황금의 형태로 다시 나타난다. 그리고 물은 여신을 인격화한 자연물이기도 하다. 이러한 우화가 이야기의 판타지(그리고 나아가 연금술 적인) 특성을 강화한다.

물 이외에도 다른 형태의 액체 물질이 등장하는데, 바로 눈물, 피, 그리고 젖이다. 소녀의 눈물은 손과 손이 잘려 나간 손목을 적신다. 정신적인 동시에 신체적인 고통을 나타내는 눈물은 잠시 동안 악마의 계약으로부터 소녀를 보호한다. 손이 잘렸을 때 피는 흐르지만, 감독은 피가 흐르는 것보다는 절단 자체를 강조하고 있다. 피의 분출은 정원사에게 받은 씨앗을 심을 때 더욱 강조된다. 이는 마치 땅의 비옥함을 위한 이교도적 의식처럼, 땅과 소녀의 몸을 연결한다. 피는 또한 소녀의 내밀함과도 연결된다. 신혼 첫날 밤이 지나고, 침대에는 핏방울 얼룩이 남는다. 이는 소녀가 자신의 몸에 대해 발견하는 것을 뜻하고, 이는 출산 이후 젖이 분출되는 것까지 이어진다(수유의 기쁨은 소녀에게 허락되지 않는다. 왕실에서는 흔히 수유를 금지하기 때문에 소녀는 좌절과 고통을 겪는다).

눈물, 피 그리고 젖은 동화의 주인공을 독창적이고 비밀스러운 방식으로 그려낸다. 이렇게 다양한 액체 물질은 전통적인 묘사와는 달리, 소녀에게 생동적이고, 진동하고, 일상적인(심지어 소변까지 표현하고 있다) 몸을 부여한다. 세바스티앙 로덴바흐 감독은 액체 물질의 표현에 분명한 의도가 있다고 말한다. "인간의 몸에서 나오는 액체를 묘사하는 것이 몸을 생동감 있게 만들어주는 좋은 수단이 될 것이라고 생각했습니다"[20 페이지, '참고 자료' 참고]. 액체 물질에서 성적인 형태가 나타나기도 한다. 목욕 장면, 장난스럽게(그리고 즐겁게) 젖이 분출되는 장면, 성욕을 자극하는 몸 위로 손이 지나가는 것 등... 손이 없는 소녀가 취하는 몸짓에서도 인물의 야성적이고 감각적인 특성이 나타난다. 배를 베어 물 때 입에서 과즙이 흘러나오는 것, 동굴 입구의 물웅덩이에서 물을 마실 때의 자세가 그것이다. 애니메이션에 의해 나타난 추상성은 액체 물질을



탁월하게 묘사하고 있다. 이는 분출, 놀라움의 형태, 시간의 흐름을 표현하기에 적합하다. 소녀가 깊이 체험하는 이러한 감각(관객은 은신처 정원에서 소녀가 느끼는 자유와 행복을 함께 느낀다)은 여성의 몸으로 살아있음을 만끽하는 것이다.

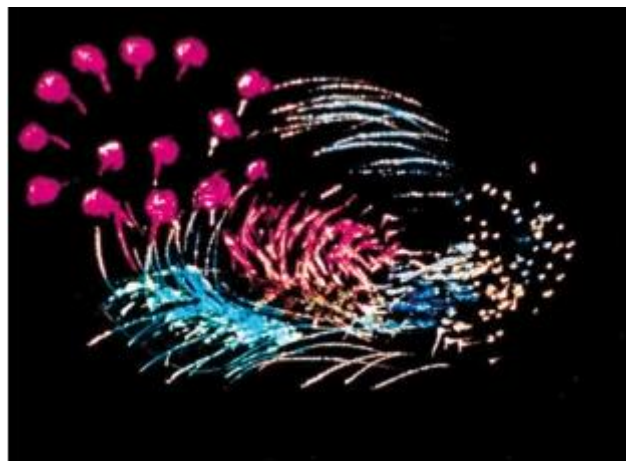
액체 물질에 대한 작업은 투명한 형태로 강조되는 그림의 디자인에서도 드러난다. 그림으로 그려진 몸의 미완성 때문에 인물과 배경이 서로 섞인다[11 페이지, '미장센 - 몸과 배경' 참고]. 그림에서 일시적인 형태가 탄생하고(선은 연약하고 가느다란 물줄기처럼 나타난다), 인물의 입문적 여정의 중심에서 인물이 변화하는 속성을 강조한다. 액체의 투명성, 즉 그려진 몸과 사용된 도구(종이, 물감, 잉크 등)의 투명성은 함께 반응하고, «손 없는 소녀»가 배경, 형태, 그리고 의도를 다 같이 다루는 모범적인 영화라는 사실을 확인 시켜 준다.

영향

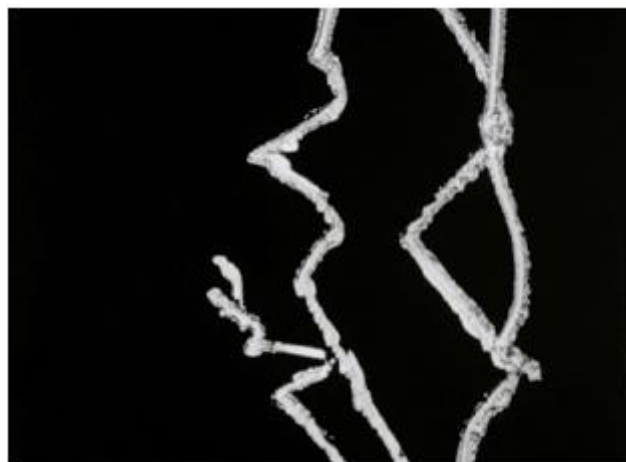
자율성에 대한 욕망

ENSAD 졸업작품으로 연출한 단편 영화 <<저널(1999)>>에 관해, 세바스티앙 로덴바흐는 요나스 메카스와 알랭 카발리에를 참고했다고 밝혔다. 이들은 애니메이션 영화감독은 아니다[4 페이지, '작품의 탄생' 참고]. 세바스티앙 감독은 기법이 아닌, 영화의 전개 측면에서 영감을 받았다. 요나스 메카스는 자신에게 맞는 도구(볼렉스 16mm 카메라, 이후에는 작은 비디오카메라)를 활용해, 약 70년 동안 주기적으로 자신의 일상을 촬영했다. 요나스 메카스는 혼자서 인-카메라 에디팅¹을 사용해, 자동기술법에 가까운 작품을 만들어냈다. 이를 통해, 촬영 시 매우 내밀한 방식으로 섬세한 감성을 담아냈다. 그의 작품은 회전 촬영기법에 해당하는데, 흔들리는 카메라로 디테일을 놓치지 않고, 인물의 몸짓을 함께 따라가는 형식이다. 메카스는 전기 영화의 형식하에, 세계의 단편과 외양을 붙잡아 현실을 세분화하여 이를 영화적으로 나타냈다. 이미지 구성에 있어 이러한 접근법은 세바스티앙 감독의 작품 속 그림의 미완성적 특성과 생동감 넘치는 몸짓을 상기시킨다. 메카스의 개인적인 작품(1980년대 말 이래로는 영화제작자 알랭 카발리에의 작품과 마찬가지로)은 영화 제작의 규정을 뛰어넘는 작품을 만들었고, 대부분 요동치고, 혼란스럽고, 복잡한 시각을 통해 세상과 자신의 독특한 관계를 영화로 재현해냈다. 이는 분명하고 정확한 인식과는 정반대이지만, 수많은 감정을 이해할 수 있게 해준다. 이러한 전개 방식이 세바스티앙에게 자율성에 대한 욕망을 심어주었고, 이미지와 모티브의 진동과 그로부터 발생하는 감정적인 혼돈을 표현하는 데 영향을 주었다.

세바스티앙 역시 자신의 가능성과 욕망에 따라 도구를 맞추었고, 미세한 움직임에 고안하는 가능성을 재발견했다. 그가 영화에서 사용한 자율적인 기법은 노먼 맥라렌 감독의 작품(<<블링키티 블랭크(1955)>>)에서 필름을 굽어 표현한 스크래치 기법을 떠올리게 한다. 맥라렌 감독은 세바스티앙에게 매우 중요한 인물(세바스티앙은 맥라렌 감독이 표현한 몸짓의 최소화를 높이 평가한 바 있다)인데, 단순한 형태, 그래픽, 선 그리고 나선 형태에 생동감을 부여하기 위해 필름을 재료로 사용했다. 그는 "애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술"²이라고 말했다. 이 말은 세바스티앙의 제작 기법의 근간이 되었다. 렌 라이 역시 세바스티앙에게 큰 영향을 준 감독이다(대표작으로 1958년에 시작해 1979년 완성된



BlinkityBlank(1955-1979) ©DVD Les Films du Paradoxe



FreeRadicals(1958-1979) ©DVD Re-Voir

<<프리 래디컬스>>가 있다). 그의 작품이 가진 추상성, 활력 넘치는 선과 형태의 절제미는 재료가 끊임없이 진화하게 했다. 렌 라이와 세바스티앙 로덴바흐는 영화감독으로서의 각자의 욕망에 부합하는 형태를 찾아가며 '불연속성'을 탐구했다.

창조적 진화와 움직임에 대한 고민은 세바스티앙 로덴바흐의 작업의 두 가지 주요 경향이 되었다. 시간, 미니멀리즘, 움직임의 재구성에 쏟아부은 관심은 영화에 무한한 창의력을 부여했다. 이는 앙리 베르그송의 철학과도 부합한다. "창조적 진화처럼 계획된 기간 내에서는 가능성이 영원히 생성된다."³ 사학자 자비에르 카와 토퍼는 타카하타 이사오 감독의 <<가구야 공주 이야기(2013)>>에 대해 이렇게 말했다. "스케치는 그림의 즉각성이며, 또한 미완성의 시간이다."⁴ 그림에서 해방되고, 선에 중요성을 둔 이러한 접근법은 제프 웨어, 스티븐 울로옌, 말콤 서덜랜드의 작품에서도 찾아볼 수 있다.

• 음향적 측면

<<손 없는 소녀>>에서 음향은 특별한 역할을 가진다. 작곡가이자 기타리스트인 올리비에 멜라노는 영화의 이미지를 가지고 한 나절 만에, 각 인물의 주제에 맞고, 반복적인 리듬을 가진 음악을 만들어냈고, 음악은 배경과 인물의 움직임의 문제를 모두 다루고 있다. 숨겨져 있던 멜로디는 이야기의 어두운 순간과 빛나는 순간과 같은 굴곡에 등장한다.

영화의 인물은 거의 말을 하지 않는다. 인물의 목소리를 연기하는 배우, 그중에서도 특히 소녀(아나이스 드무스티에), 물의 여신(엘리나 뢰벤존), 악마(필립 로덴바흐)는 제 2의 음악처럼 운율과 멜로디를 전달한다. 감탄사, 그르렁거리는 소리, 의성어, 호흡, 숨소리 등을 통해 배우의 목소리를 음악성에 가까운 형태를 띠게 했다. 이는 세바스티앙 감독이 시인 뤽 베나제와 함께 만든 시적 영화에서 고안한 기법이다.

1 인-카메라 에디팅은 촬영 시, 카메라 내에서 직접 편집이 이루어지는 기법을 말한다. 필름의 끝을 이어붙여 바로 영화 상영이 가능하다.

2 레오 클루티에, 『소리의 세계』, 시퀀스 제 82, 1975년 10월.

3 앙리 베르그송, 『사유와 운동』, PUF, 2013.

4 자비에 카와-토퍼 『애니메이션 영화, 현실을 넘어』, 카프리지, 2016.

참고 자료

몸 없는 소녀

이 글은 2017 년 6 월 23 일 파리 국립장식예술학교(ENSAD)에서 열린 애니메이션 연출기법 연구회에서 세바스티앙 로덴바흐 감독의 발언을 옮긴 것이다.



“인물의 얼굴을 촬영하는 것이야말로 영화적 기법의 기초이자, 정수일 겁니다. 얼굴은 영화적 구현의 원재료이죠. 하지만 현실적 요소를 기록하는 게 아닌, 불연속적인 이미지의 연속으로 이를 표현하는 애니메이션과 같은 영화 장르에서는 문제가 됩니다. 사용된 도구가 무엇이든 간에, 애니메이션 영화는 본질적으로 거리가 유지되고, 인물의 몸과 다른 관계를 맺습니다.

2001 년 첫 번째 영화 프로젝트 때, 소녀의 그림체는 여러 가지 사항을 고려해서 만들어졌죠. 이야기는 거칠었지만, 그림의 형태는 부드러워야 했어요. 대중과 투자자의 입맛에 맞아야 하니까요. 형태는 꼭 단혀있어야 했어요. 채색팀의 편의를 위해서였죠. 인물에는 음영도, 그림자도 없었어요. 애니메이션터를 위해서였죠. 모든 게 비용 절감을 위해 이루어졌어요. 인물이 그렇게 표현된 데에는 비용 문제가 주요하게 작용한 거죠. 이때의 저는 근본적인 질문 두 가지를 고려하지 않았어요. 이 이야기를 애니메이션으로 표현하고 싶은 이유는 무엇인가? 그리고 어떻게 인물을 구현할 것인가?

수년이 흐르고, 다시 프로젝트를 재개할 때, 제게는 제작자도, 팀원도 없었죠. 전 혼자였어요. 시간도 많고, 작업 공간도 충분했죠. 전 프로젝트를 진행해나갔고, 중요한 다른 문제에도 도달했어요. 소녀는 누구인가? 나는 소녀를 가지고, 혹은 소녀와 함께 어떤 이야기를 들려주고 싶은가? 소녀는 어떤 모습으로 존재하는가?

물론 제약도 있었습니 다. 전 혼자였고, 애니메이션 전체를 1 년 안에 제작해야 했어요. 그러니 하루에 15 초를 완성해야 했죠.

그래서 절약을 해야 했어요. 움직임이 아니라, 그림체에 있어서 말이죠. 그림은 줄이고, 움직임은 늘렸어요. 여백을 채우기 위해 머리를 싸맸죠. 두 번째 결심은 인물을 이루는 선을 색과 분리한 겁니다.

선은 한 층에 표현하고, 색은 붓질 한 번으로 다른 층에 표현했죠. 인물의 다양한 형태에 따라 모두 다르게요.

이야기 속에서 소녀의 몸은 아주 중요합니다. 소녀의 몸에는 피와 눈물이 포함되어 있어요. 저는 액체의 선을 뽑아내기로 결심했어요. 소녀는 소변과 대변을 보고, 수유하고, 구토하죠. 인간의 몸에서 나오는 액체를 묘사하는 것이 몸을 생동감 있게 만들어주는 좋은 수단이 되리라 생각했습니다.

그리고 단계에 따라 그림을 맞춰나갈 수 있겠다 생각을 했어요. 클로즈업 쇼트는 와이드 쇼트보다 더 자세한 묘사가 가능하니까요. 그런가 하면, 어떤 때는 움직임이 더 우선시 될 때도 있어요. 소녀가 치마를 입고 있어서 더 그랬죠. 어떤 쇼트는 두세 개의 선만으로 치마의 움직임을 표현해서, 소녀의 몸을 표현할 다른 수단이 필요하지 않기도 했어요. 이처럼 연속적인 터치로 인물을 나타나게 했다가 사라지게 할 수도 있었죠. 이를 통해서 모든 것을 표현하지 않고도, 관객이 특정한 요소에 집중할 수 있고, 또 감정을 전달할 수 있었습니다.

에피소드가 하나 있어요. 제가 선은 움직이는 화면으로 만들었는데, 색은 깜빡하고 그대로 둔 겁니다. 몇 달이 지나고 그림을 촬영하는데, 그때 색의 흔적이 그대로 남아있는 것을 발견했어요. 그때 갑자기 그 흔적이 굉장히 중요하게 느껴졌죠. 그것이 소녀의 그림자인지, 영혼인지, 아니면 존재의 잔류 효과인지, 소녀의 부재를 이야기하는 이 색깔 흔적을 뭐라고 불러야 할지 모르겠더군요. 하지만 그것이 전달하는 건 감각입니다. 설명할 순 없지만 부정할 수도 없죠. 그때부터 이 효과를 활용해야겠다고 결심했어요. 당시 제 게으름으로 빚어진 우연한 수확이었죠.

이 영화는 제게 아주 단순한 이치를 깨닫게 해줬어요. 실제 얼굴이나 몸을 촬영하는 게 아니기 때문에, 인물에 따라 자유롭게 얼굴과 몸을 표현해야 했어요. 현실을 단순히 복제하는 데 그쳐선 안 됐어요. 거기가 시적인 면도 작용했어요. 문자 그대로의 시가 아니라, 문학적 의미의 시 말입니다. 대상과 문학적 표현 사이의 거리, 그리고 주제와 주제의 표현 수단 사이의 거리가 멀어질수록, 더 정확한 것을 다룰 수 있어요.

제가 생각하는 애니메이션의 주요한 길, 그러니까 왕도는 매체를 명확히 하는 거예요. 제 영화 속에서 매체는 그림이죠. 제 인물들은 폐가 없으니 폐로 숨을 쉬지 못해요. 이들이 숨을 쉬는 건 선과 색과 같이 이들을 구성하는 것에 의해서입니다.

소녀가 생동감 있고, 존재하고, 살아있는 것처럼 느껴지게 만드는 것은 목소리 이외에도, 어쩌면 제가 그래픽 역동성이라 부르는 것 때문일 겁니다. 상세하게 그려진 그림 요소와 매우 간단하게 그려진 스케치 사이의 역동성입니다. 이 역동성은 그림을 강조합니다. 잊히기 위해서가 아닌, 현실 복제가 아닌 경험을 상기하기 위해 각 장면에서 진동하고 있는 미완의 그림을 말입니다.”

참고 영화

영화

«손 없는 소녀(2016)», DVD, Shellac Sud.

세바스티앙 로덴바흐에게 영향을 준 애니메이션

«리듬(1935-1980)», 렌 라이, DVD, Re :Voir.

«이미지 게임(1940-1965)», 노먼 맥라렌, DVD, Les Films du Paradoxe.

«가구야 공주 이야기(2013)», 타카하타 이사오, DVD & Blu-ray, 스튜디오 지브리.

동화를 각색한 영화

«아르메드 왕자의 모험(1926)», 로테 라이니거, DVD & Blu-ray, Carlotta Films.

«백설 공주와 일곱 난쟁이(1937)», 데이비드 핸드, 월트디즈니, DVD & Blu-ray, 월트디즈니 프랑스.

«미녀와 야수(1946)», 장 콕토, DVD & Blu-ray, M6 Vidéo.

«이상한 나라의 앨리스(1951)», 클라이드 제로니미, 윌프레드 잭슨, 해밀턴 러스크, DVD & Blu-ray, 월트디즈니 프랑스.

«당나귀 공주(1970)», 자크 드미, DVD & Blu-ray, Arte Éditions.

«더 파이드 파이퍼(1972)», 자크 드미, DVD, Arte Éditions.

«피노키오의 모험(1972)», 루이지 코멘치니, DVD, Doriane Films.

«슈렉(2001)», 앤드루 애덤슨, 비키 젠슨, DVD & Blu-ray, DreamWorks Animation.

«라퐁젤(2010)», 바이런 하워드, 네이션 그레노, DVD & Blu-ray, 월트디즈니 프랑스.

참고 서적

영화 원작

- 야코프 & 빌헬름 그림, 『그림동화』, José Corti, 2009.
- 올리비에 피, 『소녀, 악마 그리고 방앗간』, L'École des loisirs, 1995.

원작 동화 관련 서적

- 유진 드레버만, 『손 없는 소녀 : 그림동화 정신분석학적 읽기』, Cerf, 1994.
- 크리스토프 칼리에, 『동화의 관건』, Ellipses, 1998.
- 프랑수아 마티외, 『야코프 & 빌헬름 그림. 옛날 옛적에...』, Éditions du Jasmin, 2003.
- 블라디미르 프로프, 『동화의 형태학』, Seuil, 1970.
- 브루노 베텔하임, 『요정이야기의 정신분석학(1976)』, Pocket, 1999.
- 드니 디드로, 『문예통신(1773)』 중 『이것은 동화가 아니다』, L'Herne, 2017.
- 클라리사 핀콜라 에스테스, 『늑대와 달리는 여인들』, Grasset, 1996.
- 카트린 블레이-발랑탱, 『동화의 역사』, Fayard, 1992.

동화와 영화의 관계 관련

서적

- 프랑시스 바노예, 『쓰여진 이야기, 영화가 된 이야기』, Armand Colin, 2005.
- 실비 롤레, 『영화와 함께 문학 가르치기』, Nathan, 1993.

애니메이션 영화 관련

서적

- 리차드 윌리엄스, 『애니메이션의 기술』, Eyrolles, 2011.
- 세바스티앙 드니, 『애니메이션 영화』, Armand Colin, 2017.

- 베르나르 제냉, 『애니메이션 영화』, 까이에 뒤 시네마, SCÉRÉN-CNDP, 2003.
- 자비에 카와-토포, 『애니메이션 영화, 현실을 넘어』, Capricci, 2016.
- 자비에 카와-토포, 필립 무앵(지도), 『100 편의 영화 속 애니메이션』, Capricci, 2016.
- 자크 케르마봉, 『프락시노스코프에서 셀룰로이드까지, 프랑스 애니메이션 영화 50 년』, Scope, 2007.
- 파스칼 비르네, 미셸 루데비치, 시네마시옹 제 51 호, '애니메이션 영화', Corlet-Télérama, 1989.

세바스티앙 로덴바흐의 글

- 『애니메이션 영화 속 데생 기법』 중, '흐름 속에서 데생의 해체', L'Harmattan, 2016.
- 세바스티앙 로덴바흐, 프랑수아 라누, 『손 없는 소녀』, Shellac Sud, 2016 - 영화 개봉 후 출판된 책.

온라인 사이트

세바스티앙 로덴바흐 인터뷰

↳ afca.asso.fr/ressources/repertoire-cinema-animation/1656.La-Jeune-fille-sans-mains#c49562Uny1

↳ arte.tv/fr/videos/082110-000-A/sebastien-laudenbach

프랑수아 피에브르, 동화와 영화의 신비주의적인 측면을 다룬 기사(2016)
↳ iconoconte.hypotheses.org/770
↳ telerama.fr/cinema/le-film-de-la-semaine-sebastien-laudenbach-nous-parle-de-la-jeune-fille-sans-mains.151373.php

영화 관련 자료

↳ afca.asso.fr/ressources/repertoire-cinema-animation/1656.La-Jeune-fille-sans-mains

언론 자료 :
↳ shellac-altern.org/sites/default/files/films/la-jeune-fille-sans-mains/la-jeune-fille-sans-mains-dossierpresse-1941.pdf

독립영화배급을 위한 단체(ACID) 발간 교육자료 :
↳ lacid.org/IMG/pdf/dossierpedagogiquefiche01_lifsm_02_01.pdf

영화 전수하기

영화 발췌본, 교육용 비디오, 감독 및 영화 전문가와의 인터뷰
↳ transmettrelecinema.com/film/la-jeune-fille-sans-mains

온라인 비디오

- 감독과의 인터뷰
- 배우 아나이스 드무스티에와의 인터뷰

국립영화센터(CNC)

CNC 온라인 사이트상의 '고등학생과 영화 학도'를 위한 교육 프로그램에 관련한 모든 자료
↳ cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-maitre

동화처럼 익숙한 장르에 대해 우리가 가지는 기대에서 크게 벗어나 놀라움을 선사하는 영화는 많지 않다. 그림형제의 동화를 각색한 영화 <<손 없는 소녀>>는 부모님의 집에서 도망치고, 왕자의 성에서 도망친 소녀가 결국 독립성을 찾는 이야기를 과도하지 않게, 결단성을 가득 담아 다루고 있다. 세바스티앙 로덴바흐 감독의 첫 번째 장편인 이 영화는 어두우면서도 빛나는, 놀라운 방식으로 그려진 작품이다. 소녀가 겪은 잔혹함(두 손의 절단), 여정(도주), 시간(입문의 한 형태) 그리고 미완의 그래픽은 이상적으로 융합되고, 배경과 형태가 내밀하게 연결되는 작품을 만들었다. 판타지 영화이기도 한 <<손 없는 소녀>>는 우리의 눈앞에 나타나는 이미지의 눈부신 변신을 느낄 수 있게 해준다. 미학적으로도 놀라운 이 작품은 관객이 가진 고유한 상상력의 문을 열어주고, 몸과 배경 간의 관계에 대한 질문을 던진다.

발행 디렉터 : 프레데릭 브르맹 / 저작권 : 국립영화센터 / 시리즈 편집자 : 티에리 루나 / 편집장 : 카미유 몰라, 막심 베르너
문서 작성자 : 세바스티앙 롱스레이 / 포토 에디터 : 카프리치 출판사 / 감수 : 카프리치 출판사 / 그래픽 디자인 : 샤를로트 콜랭 / 디자인 및 제작 : 마프리치 출판사

프랑스 협조 기관:

문화부

국립 영화와 영상 센터

교육, 청소년, 체육부

kr.ambafrance-culture.org



@franceencoree_culture



프랑스문화원 France en Corée



French Cast