



르 타 블 로

L E T A B L E A U

감독: 장-프랑수아 라귀오니



BLUE SPIRIT ANIMATION & BE-FILMS PRÉSENTENT UN FILM DE JEAN-FRANÇOIS LAGUONIE • SCÉNARIO ORIGINAL DE ANIK LE RAY • MUSIQUE DE PASCAL LE PENNEC •
 CRÉATION GRAPHIQUE DE JEAN-FRANÇOIS LAGUONIE, JEAN PALENSTIJN, JULIEN BISARO, RÉMI CHAYE • PRODUCTEURS DÉLÉGUÉS ÉRIC JACQUOT & ARMELLE
 GLORENNEC • COPRODUCTEUR DÉLÉGUÉ CHRISTOPHE LOUIS • EN COPRODUCTION AVEC FRANCE 3 CINÉMA, UFILM, REZO PRODUCTIONS, BLUE SPIRIT STUDIO,
 SINÉMATIK & LA RTBF (TÉLÉVISION BELGE) • AVEC LA PARTICIPATION DE FRANCE TÉLÉVISIONS, CANAL+ & CINÉ+ • AVEC LE SOUTIEN DE EURIMAGES, DU CNC, DE LA
 PROCIREP & DE L'ANGO, DE LA RÉGION POITOU-CHARENTES, DANS LE CADRE DU PÔLE IMAGE MAGELIS, AVEC LE SOUTIEN DU DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE

AVEC LE SOUTIEN DE L'ASSOCIATION FRANÇAISE DES CINÉMAS D'ART ET D'ESSAI • VISA D'IMMATRICULATION N° 108 270
 © BLUE SPIRIT ANIMATION / BE-FILMS / BLUE SPIRIT STUDIO / SINÉMATIK / FRANCE 3 CINÉMA / REZO PRODUCTIONS / RTBF (TÉLÉVISION BELGE) / 2011

프랑스 협조 기관 :

문화부

국립 영화와 영상 센터

교육, 청소년, 체육부



AMBASSADE
DE FRANCE
EN CORÉE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

주한
프랑스
대사관

문화과

르 타블로

프랑스, 2011. 컬러. 16:9. 1 시간 16 분.

감독 : J.F. 라귀오니 각본 : 아닉 르 레이

대본 : 아닉 르 레이 & J.F. 라귀오니

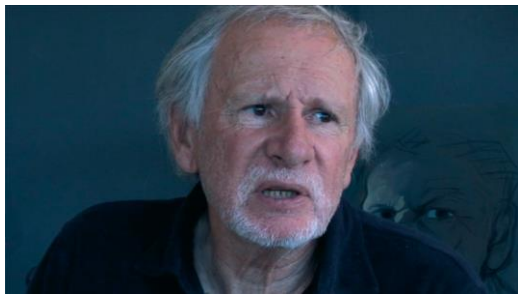
스토리보드 : J.F. 라귀오니

음악 : 파스칼 르 페넥

제작 : 아르멜 글로레넥 & 에릭 자코

배급 : 게베카 필름즈

목소리 출연 : 롤라(제시카 몽소), 라모(아드리앵 라망드), 플림(티에리 안), 곰(질리앵 부아닉), 마젠타(토마 사골)... 외



장 프랑수아 라귀오니 감독



장-프랑수아 라귀오니

영화의 탄생

1939 년 출생의 장 프랑수아 라귀오니 감독은 그림에 대한 열정으로 응용미술학의 세계로 입문했다. 무대디자인에 대해 흥미를 키워가던 중, 파리 무대예술전공학교의 극예술 센터와 인연을 맺는다. <왕과 새>의 감독 폴 그리모와의 만남은 그의 인생에 결정적인 영향을 미쳤다. 라귀오니는 그를 관찰하며 시나리오 작성과 편집을 배웠다. 이후, 장편 영화를 만들고 팀 작업을 하기 위해 장 프랑수아 라귀오니는 세반느 지방에 애니메이션 스튜디오 '라 파브리크'를 설립한다. 수년 사이 스튜디오의 규모는 점점 커져, 여러 외국 파트너 기업의 관심을 끌었고, TV 방영을 위한 시리즈 및 단편을 제작하게 되었다. 그리고 1984 년, 그의 첫 장편 영화 <그웬, 또는 미래의 책>이 탄생했다.

처음 투팽, 파피니, 러프의 개념이 탄생한 것은 2004 년, <블랙 모어의 섬>(라귀오니 감독, 2003)>의 각본을 쓴 아닉 르 레이에 의해서였다. 그는 화가와 모델 사이의 이야기에서 출발해, 아이디어를 발전시켰다. 시나리오가 완성되고, 라귀오니 감독은 인물들에게 형상과 실루엣을 부여하는 작업에 매진했다. 그는 커다란 수첩에 빠르게 작은 크로키들을 연속적으로 그려나갔다. 한 쇼트 당 2000 개가 넘는 그림이 들었다. 그 후에 그림들을 사진으로 촬영해 컴퓨터 프로그램으로 편집한 뒤, 영화 속 시간에 맞게 쇼트의 길이를 정했다. 이 과정은 감독과 제작자 간의 완전한 협의를 결정짓는 중요한 단계로, '애니메틱'이라고 불린다. "이제 '영화의 기획과 개발'을 위해 작은 팀을 꾸려야 합니다. 팀에는 데코레이터, 스토리보드 디자이너(들), 완성된 등장인물이 필요합니다. 마지막으로, 영화의 투자자가 모이면 프로덕션 단계로 진입합니다. 목소리 녹음, 인물들의 디지털 모델링, 애니메이션, 배경 제작 등이 여기에 해당하죠."

<르 타블로>는 3D 와 2D 를 교묘하게 섞은 결과물이다. 배경은 2D 이지만, 인물과 가상의 작은 모형들은 컴퓨터에서 모델링된 후에, 채색된 듯한 그림의 느낌을 살려 2D 처리 과정을 한 번 더 거쳤다.

시놉시스

세 가지 유형의 인물들이 성, 화려한 정원, 저주받은 숲으로 구성된 미완성 작품 속에서 살고 있다. 가장 상위 계급에 속하는 투팽은 채색이 완성된 그림을 뜻한다. 중간 계급은 몇 군데의 채색이 빠진, 미완성된 그림을 뜻하는 파피니이다. 마지막으로 러프는 초벌 단계의 크로키로 이 사회의 하층민이다. 우위를 점하고 자신들과 다른 나머지 계급을 노예처럼 부리기 위해 투팽이 권력을 잡는다. 이에 대항하는 한 투팽과 파피니, 러프가 모여 작품을 완성시키고 평화와 화합의 세상을 만들기 위해 화가를 찾으러 떠나기로 하는데...

시퀀스를 보고 직접 학습하기

다음 장에서 나타난 시퀀스들을 보고 다음의 질문에 답해봅시다.

1. 파피니와 러프들이 조용히 걸어가고 있는 이유는 무엇이었나요? 그들은 어디로 가고 있을까요?
2. 어떤 쇼트에서 곰과 플림의 모습이 강조되나요?
3. 곰과 플림의 모습 중 어떤 점이 이전과 달라졌나요?
4. 카메라는 이들의 변신과 파피니들의 놀란 모습을 어떻게 강조하고 있나요?
5. '아무 것도 건드리지 말라'는 라모의 당부에도 불구하고, 플림이 파피니들에게 스스로 색칠할 자유를 준 이유는 무엇일까요?
6. 카메라는 플림의 채색 시범 장면을 어떻게 나타내고 있나요?
7. 시범 이후에 벌어진 색 쟁탈전에서 음악, 쇼트 촬영기법, 색깔의 역할은 무엇일까요?

르 타블로



1b



2a



2b



3a



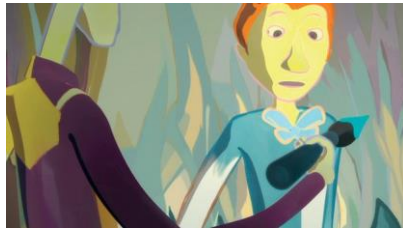
8



11



12



13a



13b



15b



18



19



20



21



22



29



32b



33



34



37



39

