

장-프랑수아 라귀오니

# 르 타블로



## 영화를 보기 전에

|                                    |          |
|------------------------------------|----------|
| <b>포스터</b>                         | <b>1</b> |
| 피할 수 없는 추락, 독특한 비상<br>멈춤과 서프라이즈 효과 |          |
| <b>감독 &amp; 작품의 탄생</b>             | <b>2</b> |
| 애니메이션에 대한 애정                       |          |
| <b>출연</b>                          | <b>4</b> |

## 영화에 대하여

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>시나리오 분석</b>              | <b>5</b>  |
| 형이상학적 모험 –<br>미장아빔과 자유의지    |           |
| <b>시퀀스 데쿠파주</b>             | <b>7</b>  |
| <b>등장인물</b>                 | <b>8</b>  |
| 롤라, 라모, 클레어 외               |           |
| <b>미장센과 그 의미</b>            | <b>10</b> |
| 한 배경에서 다른 배경으로 – 연극적 성격의 부각 |           |
| <b>시퀀스 분석</b>               | <b>14</b> |
| 색 쟁탈전                       |           |
| <b>사운드 트랙</b>               | <b>16</b> |
| 색색의 소리가 이루는 화음              |           |

## 영화 이외의 정보

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| <b>회화의 장르</b>      | <b>17</b> |
| <b>안료와 색</b>       | <b>18</b> |
| <b>그림 속으로 들어가기</b> | <b>19</b> |
| <b>참고 자료 및 정보</b>  | <b>20</b> |

편집 : 프랑스국립영화센터

도움 : 장-프랑수아 라귀오니, 아닉 르레이, 블루 스피릿,  
게베카 필름즈

그래픽 디자인 : 티에리 셀레스틴

출판부 : Idoine Production

# 시놉시스

금빛 테두리가 보인다. 그림의 액자이다. 풍경이 나타난다. 그림 속으로의 진입은 천천히 진행된다. 화자인 롤라가 그림의 주요 인물인 투팽, 파피니(롤라는 파피니에 속한다), 러프를 소개하고, 사랑 이야기를 들려준다. 투팽인 라모는 파피니인 클레어를 사랑하고 있다.

투팽의 거처인 성에서 연회가 열린다. 그랜드 샹들리에에는 화가가 작품을 절대 완성하지 않을 것이라고 연설하고, 파피니에 대한 축출의 시대가 열렸음을 알린다. 그런 그에게 라모는 관용을 베풀어 줄 것을 부탁하지만, 투팽들은 라모가 파피니에게 빠져 투팽 계급을 배반한 것이라며 비난한다. 그때 두 명의 러프가 성으로 잠입한다. 곰과 플림이다. 곰이 발각되고 처형된다. 플림은 가까스로 도망친다. 라모도 도망치지만 클레어와는 다시 만나지 못한다. 라모는 롤라와 플림을 만나고, 셋은 조각배에 올라탄다. 저주 받은 꽃의 숲을 넘어, 이들은 작품을 완성시켜 줄 화가를 찾아 떠난다.

클레어는 연인을 찾기 위해 위험을 무릅쓰고, 숲 속에서 잠이 든다. 플림과 라모는 그림을 벗어나고, 롤라는 전쟁화 속으로 떨어진다. 그리고 마젠타라는 북 연주가와 함께 나온다. 화가의 화실에서 사 총사는 화가의 자화상과 그의 연인인 가랑스의 초상화를 만난다. 그림의 배경으로 그려진 창문을 통해 롤라와 라모는 베네치아로 떠나고, 화실에 남겨진 마젠타와 플림은 찢겨진 그림을 발견한다. 놀란 이들은 사육제가 한창인 베네치아로 들어간다. 가면을 쓴 무리 가운데 끼어든 사신이 마젠타와 플림을 뒤쫓는다. 그동안 라모는 물감을 발견한다. 한편 클레어는 투팽들에게 붙잡힌다. 베네치아를 벗어난 라모 일행은 화실의 자화상에게 그림을 그리는 법을 배운다. 본래의 그림으로 돌아온 이들은 러프와 파피니들에게 물감 자루를 주고, 클레어를 구하러 간 라모는 붙잡힌다. 처형대가 준비되지만, 채색이 완성된 파피니와 러프들이 도착하면서 모두가 화해한다. 롤라는 그림을 떠나 비로소 화가를 만나고, 화가는 그녀에게 예술에 있어서 완성과 미완성은 아무런 의미가 없다고 설명한다. 롤라는 액자를 넘어 자신만의 여정을 계속한다.

# 영화를 보기 전에

## 포스터

### 피할 수 없는 추락, 독특한 비상 - 멈춤과 서프라이즈 효과

포스터의 오른쪽 상단, 공중에 떠 있는 초록색 치마와 보라색 상의를 입은 젊은 여성이 보인다. 액자 밖으로 훌쩍 던져진 롤라의 가벼운 실루엣이 현저한 시각적 불균형을 선사한다. 롤라 바로 뒤로 보이는 그림의 하단, 아래를 향하고 있는 뾰족한 삼각형이 중심축에서 오른쪽으로 치우쳐있다. 액자의 테두리에 의해 제한된 빛이 만들어내는 후광은 포스터의 어두운 부분으로 던져진 롤라의 몸을 비춘다. 롤라의 행위를 추락으로 본다면 '이상한 나라의 앨리스'가, 비상으로 본다면 '피터팬'의 탈출 장면이 떠오른다. 극단적인 로우앵글로 촬영된 이 장면은 포스터의 상단에 치중되어 있고, 이를 제외한 커다란 빈 공간인 작업실 나무 판자벽은 어둡게 처리되었다. 그 아래 수평으로 펼쳐진 흰 글씨의 제목이 과감하고 충동적인 움직임에 대해 안정적으로 중심을 잡아준다. 노란색으로 쓰인 감독과 시나리오 작가의 이름이 바로 위 그림에서 뿜어져 나오는 노란빛과 통일감을 이룬다. 영화 속 장면을 담은 네 장의 이미지는 맨 위의 이미지와 대응되며 이 영화의 그림체와 주요 색감을 엿볼 수 있게 한다. 정지된 움직임을 포착한 이미지를 뜻하는 영화의 제목, '르 타블로(프랑스어로 그림이란 뜻)'와는 다르게, 영화의 첫 인상을 결정하는 포스터는 허공으로 던져진 몸과 하단의 그림 속 네 인물들의 태도는 역동적이다. 가장 왼쪽의, 로우앵글로 촬영된 '그랜드 샹들리에'의 복장은 주변의 벽색과 조화를 이루고, 그의 그림자를 강조하는 효과를 준다. 연설 중인 그는 검지를 위로 치켜든 위협적인 모습으로 이야기의 시작을 알린다. 두 번째 그림 속, 푸른 색감의 옷을 입은 롤라는 배경의 주황색과 대비되어 강조된다. 이 색은 포스터 상단에서 그녀의 뒤로 보이는 배경의 노란빛과 자연스럽게 연결된다. 그녀의 모습은 하이앵글로 촬영되어 사색적인 느낌을 준다. 세 번째, 오른쪽 위를 바라보고 있는 라모는 손에 물감을 든 모습이다. 마지막으로 마젠타(그리고 그 뒤의 플림)는 앞의 세 인물들을 향해 손을 뻗고 있는 다급한 모습이다. 그의 몸은 유일하게 왼쪽 아래를 향하고 있는데, 앞선 세 장면을 마무리하는 효과를 준다.



포스터에서도 등장하는 영화 속 세 계급, 투쟁, 파피니, 러프는 시나리오의 각 단계를 나타낸다. 그랜드 샹들리에에는 모험을 촉발하고, 롤라는 이야기를 들려주고, 라모는 물감을 통해 예술가의 작업 시작과 끝을 가로지르는 영원한 숙제인 완성과 미완성 문제를 해결한다. 마젠타와 플림은 그가 이러한 추구를 완수할 수 있도록 돕는다. 그러나 단연 시선을 끌고, 포스터의 참신성을 부각하는 것은 롤라의 몽환적인 추락장면이다. 파피니인 롤라는 허공 속으로 몸을 던지며 영화 <르 타블로>의 꿈 같은 분위기를 관객에게 예고하고, 액자 밖으로 사라진다<sup>1)</sup>.

1) 포스터의 장면은 영화의 시퀀스 11,  
0:23'07(23 분 7 초)에 해당한다.

## 학습 가이드

- '추락'의 의미를 분석하기. 영화를 보기 전과 보고난 후, '추락'이 시사하는 바가 무엇인지 분석하기.
- 학생들이 포스터에 나타난 다양한 종류의 애니메이션 기법을 구별할 수 있도록 지도하기 : 인물들은 손으로 그려진 뒤, 실제 사진처럼 보이는 효과를 준 3D 영상에 삽입되었다.
- 포스터 하단 네 개의 그림 속 인물들에 대해 학습하기. 이 부분을 다루어야 할 이유는 무엇일까? 영화의 줄거리 속 핵심 인물들을 조명하기 위한 것인 동시에, 배경의 색과 인물들의 색을 비교하기 위한 것이기도 하다. 네 개의 그림 속 인물들은 모두 다른 색을 가지고 있다(인물의 색과 배경의 색). 반면, 또 다른 주요인물이지만 색이 없는 '러프'의 경우, 포스터에서 단독으로 소개되고 있지 않다.

# 감독 & 작품의 탄생

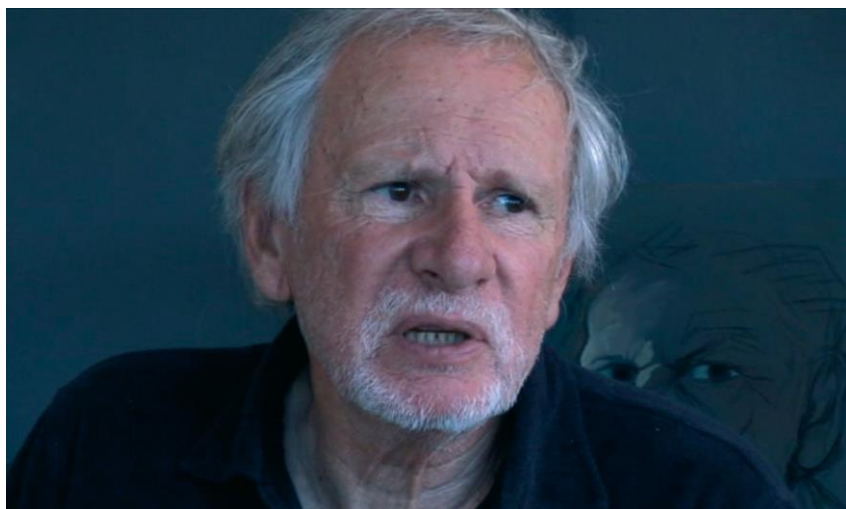
## 애니메이션에 대한 애정

### 필모그래피

- 1965 **아가씨와 첼리스트**(9 분 단편)
- 1966 **노아의 방주**(11 분 단편)
- 1969 **뜻밖의 폭탄**(9 분 단편)
- 1971 **사적인 해변가**(16 분 단편, 실사 촬영)
- 1974 **늑시꾼과 인어**(12 분 단편)
- 1975 **배우**(6 분 단편)
- 1976 **악마의 가면**(12 분 단편)
- 1978 **노 저어 대서양 횡단하기**(21 분 단편)
- 1984 **그웬, 또는 미래의 책**(장편)
- 1999 **원숭이 성**(장편)
- 2003 **블랙 모르의 섬**(장편)
- 2011 **르 타블로**(장편)
- 해변의 루이즈**(프로젝트 장편)

### 저서

- 1978 **도시와 방랑자**, 레옹 포르 출판사
- 1978 **노 저어 대서양 횡단하기**, 폴리오, (소설)
- 1980 **미래 벼룩**, 레옹 포르 출판사, (단편집)
- 1981 **이미지-이미지**, 레옹 포르 출판사
- 2000 **원숭이 성**, (영화 개봉 이후 출간된 그래픽노블)
- 2004 **꼭두각시 피루에트**, 알뱅 미셸
- 2004 **블랙 모르의 섬**, 알뱅 미셸, (소설)
- 2005 **고인 물의 파란만장한 생애**, 폴리 덩크르, (소설)
- 2011 **르 타블로**, 프티 클레나



"애니메이션 영화를 만드는 건, 제각각 심화시키고 싶을지도 모르는 예술적 표현들을 한 데 모으는 일입니다. 처음 시작은 글쓰기입니다. 전 항상 문학적 형태의 글쓰기에서 출발합니다. 그 다음이 그림이죠. 제가 가장 큰 즐거움을 느끼는 순간은 준비과정으로 크로키를 그리는 겁니다. 마지막은 바로 미장센과 조명 작업을 비롯한 무대에 올리는 모든 작업입니다."

- J.F. 라귀오니

### 장-프랑수아 라귀오니의 발자취

1939 년 출생. 장 프랑수아 라귀오니는 그림에 대한 열정으로 응용미술학의 세계로 입문했다. 무대디자인에 대해 흥미를 키워가던 중 파리 무대예술전공학교의 극예술 센터와 인연을 맺게 되고, 그곳에서 처음으로 축소판 모형 공간을 무대로 한, 짧은 연극을 써냈다. 학생들에게 특수효과를 가르치기 위해 사용되던 모형 극장이었다. 이 장소에서 영감을 얻은 그는 그곳에서 그림자극 공연을 기획한다. <왕과 새>의 감독 폴 그리모와의 만남은 그의 인생에 결정적인 영향을 미쳤다. 라귀오니는 그를 관찰하며 시나리오 작성과 편집을 배웠다. <아가씨와 첼리스트(1965)>를 비롯한 세 편의 단편 작품이 그를 애니메이션 영화의 세계로 진출할 수 있게 했다. 폴 그리모의 곁을 떠난 그는 실사로 촬영된 몇 편의 단편 영화를 제작한 뒤, 다시 그의 첫 사랑인 컷아웃 애니메이션 기법으로 돌아와, <노 저어 대서양 횡단하기(1978)>를 제작하게 된다. "그림자 극을 경험하고 나니, 카메라 아래에서 직접 인물들을 움직이는 게 편하다는 걸 알았죠. 앞서 언급했던 '시각적 연출'의 필요성에도 부합하고요. 애니메이션 영화의 경우, 매우 점진적으로 움직임을 다룹니다. 하지만 컷아웃 애니메이션은 스크래치, 기름, 가루, 파스텔, 인형, 성냥개비 조각 등을 사용한, 보다 직접적인 형태의 애니메이션에서처럼 움직임을 즉각적으로 느낄 수 있습니다."

이후, 장편 영화와 팀 작업에 대한 욕심으로 장 프랑수아 라귀오니는 세반느 지방에 애니메이션 스튜디오 '라 파브리크'를 설립한다. 수년 사이 스튜디오의 규모는 점점 커져, 애니메이션 제작 회사로 성장했다. 회사는 독일, 영국, 벨기에를 비롯한 여러 외국 파트너 기업들의 관심을 끌었고, TV 방영을 위한 시리즈 및 단편을 제작하게 되면서 애니메이션 지역 센터로 우뚝 자리매김하게 된다. 라귀오니는 첫 장편인 <그웬, 또는 미래의 책(1984)>를 제작하고, 그 뒤를 이어 <원숭이 성(1999)>, <블랙 모르의 섬(2003)> 그리고 <르 타블로(2011)>가 탄생한다. 이 작품들은 후에 소설로도 발간된다. 라귀오니 감독은 현재 새로운 영화인 <해변의 루이즈>를 준비 중이다.



<블랙 모르의 섬>

## 영화의 주제

장 프랑수아 라귀오니의 모든 장편영화 속 주인공은 자신의 정체성을 찾고, 사랑하는 집단을 수호하거나 보호하기 위해 추구의 여정을 떠난다. 연대, 우정 그리고 사랑은 언제나 무관용과 인종차별주의를 극복한다. 이러한 패턴은 영웅서사와 운명을 다루는 모험담에서 빠지지 않고 등장하는 오래된 전통이다. 수많은 만남과 위험이 기다리고 있는 주인공의 여정은 라귀오니 감독이 지속적으로 다루는, 이를테면 사막이나 바다와 같은 지리적 장치와 공간 속에서 이루어진다. 사막의 신기루와 바다의 분노를 이겨내기 위해 주인공은 자신을 파악해야 하고, 거대한 자연과 끈끈히 연결된다. 물은 라귀오니의 영화에서 언제나 등장하는 요소이다. 그는 파도처럼 물결치는 물의 묘사를 항상 등장시키며, 인물을 바다, 늪, 강과 같은 곳에 빠트린다. <르 타블로>에서 인물들이 들른 베네치아의 운하 풍경은 행복의 이미지(사육제)와 신화적인 이미지(지옥)를 동시에 보여준다. 해질 무렵 베네치아의 화가들은 물가로 모여들고, 관객은 볼 수 없지만 화가의 이젤 속 해양화로 비추어보아, 바다를 향하고 있는 화가의 시선을 보여주며 영화는 끝이 난다. 라귀오니는 최근의 장편영화에서도 계급 간 격차 문제를 언급하고 거대한 모험 이야기를 펼쳤지만, 이러한 추구의 플롯이 예술의 창작이라는 주제를 중심으로 하는 건 이번이 처음이다. <르 타블로>의 감독이자 일러스트를 맡은 라귀오니는 자기 자신에게 화가의 역할을 부여하고, 영상 및 조명 연출가이자 영화 감독으로 살아온 지난 46년의 세월 끝에, 그의 직업에 질문을 던지고 있다.

## <르 타블로>가 탄생하기까지

처음 투팽, 파피니, 러프<sup>3</sup>의 개념이 탄생한 것은 2004년, <블랙 모르의 섬>과 <엘리노의 비밀>(2009, 도미니크 몽페리 감독)의 각본을 쓴 아닉 르 레이에 의해서였다. 그는 화가와 모델 사이의 이야기에서 출발해 아이디어를 발전시켰다. 라귀오니는 다음과 같이 언급했다. "<르 타블로>는 민중의 대의를 지지하는 영화는 결코 아닙니다. 동포애에 대한 메시지가 담겨있긴 하지만, 거기엔 어떠한 흑백 논리도, 희화화의 의도도 없죠. 투팽은 모두 나쁘고, 파피니는 모두 착하다고 말하고 싶은 것도 아닙니다. 영화 속 독재자인 그랜드 상들리에도 그렇게 위험한 인물이 아니고요... 전 헐리우드 영화에서나 나올 법한 진정한 악인을 그리는 데는 한 번도 성공한 적이 없습니다. (중략) 작품 속 인물들에 대해 마르크스적 해석이 가능하다는 사실은 알고 있습니다. 투팽은 부유하고, 파피니는 가난하고, 러프는 불법적인 인물로 그려지고 있으니까요. 그런 시각은 전적으로 존중합니다만, 그보다 전 사랑 이야기에 더 집중하고 싶습니다. (중략) 화가에 대해 인물들이 의구심을 가지는 것도 매우 마음에 듭니다. 이들은 화가가 작업을 끝내주기를 원하지만, 화가의 입장에서 파피니도, 러프도, 투팽 만큼이나 이미 완성된 하나의 그림이죠. 모두 각자 입맞대로 제 자신을 완성할 수 있고요. 어쩌면 신은 존재하지만, 지구에서 일어나는 일에 무신경하다는 말처럼 들릴 수도 있겠군요."<sup>4</sup>

시나리오가 완성되고, 라귀오니는 인물들에게 형상과 실루엣을 부여하는 작업에 매진했다. 제작자가 투자자를 모색하는 동안, 즉 2년까지 걸릴 수 있는 단계이다. 이후 영상 연출가가 음악과 임시 목소리 녹음과 함께 영화의 첫 스토리보드를 만든다. "제가 만드는 건 제대로 된 스토리보드는 아니에요. 네모 칸 속이 아니라, 커다란 수첩에 빠르게 작은 크로키들을 연속적으로 그려 나가죠. 작은 네모 칸 속에 그림을 가둬두는 것은 건딜 수가 없어요. 커다란 흰 종이 위에 한 쇼트에 약 이천 개가 넘는 그림이 필요해요. 그리고 그 그림들을 사진으로 촬영하죠. 클로즈업이나 와이드쇼트로요. 그 후에 컴퓨터로 편집하고, 영화 속 시간에 맞게 쇼트의 길이를 정하죠."<sup>5</sup> 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."<sup>6</sup>

장 프랑수아 라귀오니는 레미 샤에(영화 <켈스의 비밀 7>(툼 무어 감독)>과 <엘리노의 비밀>에 참여)와 장 팔레스티인<sup>8</sup>(<블랙 모르의 섬>의 수석 데코레이터, <미아와 거인 미구>(자크-레미 지레르 감독)>와 <원숭이 섬>의 데코레이터)을 영입했다. 장 팔레스티인과 함께 라귀오니는 작품 속 화가의 역사적 배경을 프랑스 예술의 '광란의 시대'라 불리는 1920~1930 년으로 설정했다. 그리고 파리 몽파르나스 일대에서 활동한 모딜리아니, 샤갈을 비롯한 외국인 예술가들을 일컫는 에콜 드 파리(파리파)를 중심으로 한, 구상파 시대를 영화의 배경으로 삼았다.



장-프랑수아 라귀오니 감독의 크로키

## 애니메이션 기법 - 컷아웃 애니메이션에서 3D 까지

라귀오니의 초반 작품은 컷아웃 애니메이션 기법을 기반으로 한다. 하지만 이후 장편 영화를 제작할 때는 2D 애니메이션 기법을 사용했다. 배경은 도화지, 캔버스 등 다양한 소재 위에 다양한 기법(고무 수채화, 수채화 등)으로 그려진다. 인물들은 종이에 그려지지만, 특정 동작의 경우 매 장면마다 그림을 다시 그리지 않아도 되도록 셀룰로이드(투명한 플라스틱으로 된 필름)에 그려질 수 있다. 기계와 컴퓨터 그래픽스(CG) 애니메이션을 통해 새롭게 등장한 이 기법은 연출자의 행위가 곧 기법이 된다.

2D 효과를 준 3D 렌더링 기법을 통해, 팀 작업과 특수효과 및 영상 보정을 보다 용이하게 할 수 있게 된 라귀오니는 애니메이션 영화에 대한 애정을 계속해서 이어갈 수 있었다. <르 타블로>는 3D와 2D를 교묘하게 섞은 결과물이다. 배경은 2D이지만, 인물과 가상의 작은 모형들은 컴퓨터에서 모델링된 후에, 채색된 듯한 그림의 느낌을 살려 2D 처리 과정을 한 번 더 거쳤다. 이런 2D 효과는 3D 공간 속에 삽입된 그림의 속성으로 인해 더욱 강조된다. 화가의 작업실은 하이퍼리얼리즘의 3D 처리를 거쳐, 이후 화가가 등장하는 실사 촬영된 장면이 부각될 때 마치 거대한 연극 무대에 오른 듯한 느낌을 준다.



1) 질 시명과의 인터뷰 발췌, 1999년 6월 15일, 포지티브, 제 472호, 2000년 6월 - <http://gciment.free.fr/caentretienlaguionie.html>

2) <블랙 모리의 섬>, 프랑스국립영화센터(CNC) 발행 collégue au cinéma, 제 147호

3) '투르시네(toutlecine.com)' 사이트에 실린 줄리아 세바가미와의 인터뷰 발췌, 2011년 11월 23일 - <http://www.toutlecine.com/cinema/l-actu-cinema/0002/00021154-le-tableau-recontre-avec-anik-le-ray-et-jean-francois-laguionie.html>

4) 에티엔느 소랭과의 인터뷰 발췌, 2012년 2월 1일, "장-프랑수아 라귀오니 : 나는 늙은 아나키스트이다."

<http://www.evene.fr/cinema/actualite/interview-jean-francois-laguionie-le-tableau-animation-644769.php> 영화 홍보용 책자(알로시네(Allociné) 사이트에서 열람 가능)에서는 또 다른 해석을 내놓고 있다. "영화 <르 타블로>는 인물들간의 권력 위계질서를 유아기에 비유했다. 결국 '미완성' 인물과 '완성된' 인물의 관계는 아이와 어른의 관계를 떠올리게 한다. 어른은 아이에 비해 더 뛰어난 지식 수준을 가지고 있다고 여기듯이..."

5) 에티엔느 소랭과의 인터뷰 발췌, 2012년 2월 1일, "장-프랑수아 라귀오니 : 나는 늙은 아나키스트이다."

6) <http://www.letableau-lefilm.fr/enseignants:animation>

7) <켈스의 비밀>, 프랑스국립영화센터(CNC) 발행 Collégue au cinéma, 제 183호

8) 애니메이션 영화와 <르 타블로>를 위해 구현된 장 팔레스티인의 그래픽 컨셉 작업물은 다음의 링크에서 열람할 수 있다 :

<http://jeanpalenstijn.over-blog.com/>

9) <르 타블로> DVD 보너스 클립에서 확인 가능. '베로니크 마르탱의 그림이 애니메이션이 되기까지', 27분짜리 메이킹 필름



## 출연

### 제시카 몽소(몰라)

더빙 전문 코미디언으로, 엘런 페이지와 루니 마라의 프랑스 더빙을 전담한다. <해리포터>나 <멘탈리스트>와 같은 영화 및 드라마 더빙 배우로 활동하고 있다.

### 아드리앵 라망드(라모)

안톤 체호프 또는 에드몽 로스탕의 연극작품에 출연한 이력이 있는 아드리앵 라망드는 더빙 배우로 전향해 <락앤롤 보트(2009, 리처드 커티스)>, <루비 스팅(2012, 조나단 데이튼, 발레리 파리스)> 등 다양한 영화 및 TV 프로그램에서 활동하고 있다.

### 티에리 안(플림)

1970년 출생, 연극 배우로 활동하고 있다.

### 쥘리앵 부아닉(곰)

1987년 출생, <아미 오브 크라임(2008, 로베르 게디기앙)>, <뎃 썸머(2011, 필립 가렐)> 등에 출연한 연극 및 영화 배우로, <소셜 네트워크>, <인어공주>, <스튜어트 리틀>에서의 더빙으로 이름을 알렸다.

### 셀린 론테(가랑스)

1979년 출생, 연극 및 더빙 배우로 활발히 활동하고 있으며 애슐리 티스데일과 제니퍼 스톤의 프랑스 더빙을 전담한다.

### 토마 사골(마젠타)

드라마 <24>와 <해리포터>에서 <위기의 주부들>에 이르기까지, 대중에게 널리 알려진 더빙 배우이다.

### 클로에 베르티에(클레어)

1983년 출생, 클레르몽페랑 국제 단편 영화제에서 <타인의 이유(2009, 푸에드 만수르)>로 연기상을 수상했다. 커스틴 던스트의 프랑스 더빙을 전담한다.

### 장-프랑수아 라귀오니(자화상 및 화가)

### 자크 로이히리츠(그랜드 상들리에)

1969년 출생, 유명 배우이자 연극 감독인 샤아 피토에프의 밑에서, 또 파리 연극학교인 '구르 시몽(Cours Simon)'에서 배우 교육을 받았다. 영화 <즐거운 여행(2002, 장 폴 라프노)>으로 유명세를 얻었다.

### 제레미 프레보스트(그레이)

영화, TV 프로그램, 애니메이션 전문 더빙 코미디언으로 주요 작품으로 <라따뚜이>, <부고와 엘리엇>, <토이 스토리 3>가 있다.

### 미셸 비네(중대장)

미키 루크, 스티븐 시걸, 패트릭 스웨이지,

존 트레볼타의 프랑스 더빙을 전담하고 있으며, 주요 작품으로 <펠프 픽션(1994, 쿠엔틴 타란티노)>이 있다.

### 장 바니(베네치아의 화가)

1968년 연극계로 데뷔한 뒤, 드라마 <남에서 온 왕(1979, 마르셀 카위)>에서 앙리 4세 역으로 유명세를 얻었으며, 다른 주요 작품으로는 장 폴 라프노 감독의 <두 번째 결혼한 부부>, 장 피에르 모키 감독의 <이 방에 프랑스인 있나요?>와 <오물>이 있다.

### 세르주 팔뤼(어릿광대)

아담 샌들러, 찰리 신, 톰 크루즈의 프랑스 더빙을 전담하고 있는 더빙 배우이다.



## 시나리오 분석

### 형이상학적 모험 -

### 미장 아빔(액자식 구성)과 자유의지

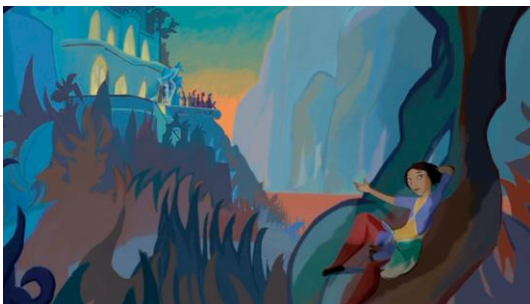
<르 타블로>는 추구, 형이상학적 모험, 이루어질 수 없는 사랑, 창작 행위에 대한 숙고라는 여러 주제를 넘나드는 작품이다. 영화의 상황은 롤라의 나레이션에 의해 파악된다. 서술의 흐름은 파피니와 사랑에 빠져 자신의 사랑을 정당화하고 싶은 라모의 사랑 이야기로 자연스럽게 이어진다. 차이(사회적 현실)를 인정하고 타인과 자신의 조건을 수용(자신이 창조되었음을 인지)하면서, 이러한 정당화될 수 있다. 결국 시나리오의 상승과 하강을 거쳐 베네치아의 운하에 다다른다. 주인공들은 길을 잃고 서로를 찾아 헤매고, 또 다시 만난다.

#### 인물의 입을 통한 전개 - 롤라 혹은 방백<sup>1</sup>

그림 속 풍경으로의 진입(시퀀스 2 와 3)은 관객을 작품 내부로 이끌고, 움직이는 것과 정지한 것, 숨겨진 것과 드러난 것의 경계를 뒤흔든다. 그림 속에 숨어있던 롤라는 배경으로부터 튀어나와 관객이 이야기를 따라오도록 돕는다. 이렇게 롤라가 극중 화자이자 연기자로서 자신이 속한 이야기를 안내하는 것은 롤라와 관객의 거리를 좁히고 관객의 편이 되게 만든다. 지금 일어나고 있는 일을 방백으로 들려주는, 극중 공간에서 홀로 구분되는 한 인물이 주는 극적 효과는 거리감을 형성해 관객이 작품 속으로 잘 빠져들 수 있도록 한다. 도입부의 인물들의 여정을 이끄는 것은 바로 창작자에 대한 추구이다. 극중 인물인 롤라는 너무도 많은 사실을 알고 있고, 그에 따라 극의 질서를 뒤흔든다. 시나리오의 골조는 극을 뒤흔드는, 이 알고자 하는 욕구, 즉 호기심에 기반을 둔다. 도입부터 관객에게 말을 걸고(이야기의 틀을 설정), 결말에는 창작자에게 말을 건다(그 틀에서 벗어나 사라짐). 방백을 통해 롤라는 자신이 존재하는 법을 알고, 시나리오의 바로 이 개념에서 출발한다. 창작자가 부여한 틀의 뒷이야기 속에서 모험<sup>2</sup>이 진행되고, 따라서 미래도 틀의 밖에 있다. 이미지의 테두리에서 시나리오의 모든 가능성이 열리는 것이다.

#### 서술적 충동 - 인식

1) 창조되었다는 사실에 대한 인식. <르 타블로>는 행위에 대한 질문을 던진다. 인물들은 자신이 창조되었다는 사실을 알고 있으며, 시작한 것을 끝내줄 것으로 판단되는 창조자를 찾아 떠난다. 하지만 화가의 말처럼, 예술에서 '완성'과 '미완성'은 사실 큰 의미가 없다. 완성한 것을 붙잡을 것인지, 필요 없는 것을 버릴 것인지는 온전히 창조자의 몫이다<sup>3</sup>. 창작의 단계를 묘사하는 계급 속에도 미장아빔(액자식 구성)이 존재한다. 러프<sup>4</sup>는 준비과정의 스케치를 의미하고, 파피니는 이미지 제시 과정을 떠올리게 하고, 투쟁은 완성된 그림에 해당한다. 이러한 단계에 따라 이들의 우열이 나뉜다.



2) 소외되었다는 인식. 도입부의 추구의 여정을 위해 세계급의 인물들이 모인다. 극중 사회적 계급 구분은 프랑스 혁명 이전의 사회를 떠올리게 한다. 성에 거주하며 한껏 멋을 부리는 한가한 귀족(투팽), 정원으로 내쫓겨 계급 차이를 실감하는(시퀀스 7) 민중(파피니), 그리고 갈 곳 없이 투팽의 추격을 피해 이리저리 떠 도는 빈민(러프<sup>5)</sup>). 하지만 영화는 불관용(완성과 미완성의 대립)의 시대를 지나, 인물들이 결국 자기 자신을 되찾으면서 해피엔딩으로 끝을 맺으며 낙천적인 시각을 담고 있다.

## 도주

영화연출법은 무언가를 추구하는 주인공들이 자신의 창조자를 찾아 떠나는 동시에, 서로를 찾아 해매게 만드는 장치를 기반으로 한다. 라모와 클레어의 이별(그리고 곰과 플림의 비극적인 이별)은 그들의 여정의 목적이 바로 재회라는 것을 말해준다. 클레어라는 인물은 마치 옛날옛적 탑에 갇힌 공주처럼 투팽에게 잡힌 죄수의 신분이 되고, 시나리오에 개연성과 서스펜스(라모가 과연 제 시간에 돌아올 것인가?)를 제공한다. 클레어는 그림 속과 그림 너머 거대한 세상을 이어주는 끈이자, 그림의 완성을 통해 계급 간 갈등을 해결하기 위한 필사적인 도주의 이유가 된다. 삼 총사(라모, 롤라, 플림)는 초반에는 잠시 헤어지지만(시퀀스 11), 나중에는 마젠타를 포함한 사총사가 된다. 돌씩, 혼자서 혹은 셋이서 이들은 추구의 여정을 계속한다. 도착하는 그림마다 화가를 찾기 위해, 또 서로를 찾기 위해, 헤어진 이들은 마음 속에 공통된 애정이 자라나는 것을 느낀다. 초반의 도주(추격을 당함)는 추구(창조자를 만나 질문을 하기 위해)로 바뀌고, 결국 정복(창조함으로써 그림을 다시 소유하게 됨)으로 끝난다.

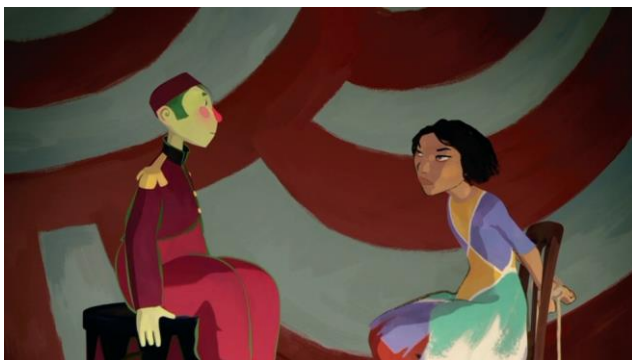
1) "방백이란 이탈리아어에서 유래한 연극 용어로, 배우가 '자신을 제외한' 무대 위의 다른 배우는 전혀 듣지 못하는 대사를 하는 것을 말한다." 로베르 프랑스어 역사사전, 알랭 레이 외 집필, 파리, 1992 년, 160p.

2) 프랑스어로 '모험(aventure)'이라는 단어는 '생겨나다'란 의미를 가지고 있다. 즉, 우리에게 생겨날 미래(avenir)를 구성한다는 뜻과도 같다. 모험을 떠난 인물들은 이렇듯, 미래에 서로 연결된 숙명과 관습의 매듭을 풀 것이다.

3) '제 때에 멈추다' 혹은 '단 한 번의 붓질도 더하지 않다'라는 표현이 있다.

4) '초고, 밑그림'이라는 뜻을 가진 영어단어 'Rough'에서 유래했다. '러프들은 나체보다 더 별거벗은 모습입니다. 러프 아래로 캔버스를 비춰볼 수 있을 정도이죠. 이들이 극중에서 그림처럼 보일 수 있도록, 화가들이 흰 캔버스 위에 바로 그림을 그리지 않고, 약간 회갈빛을 띠는 도로로 언더페인팅을 하는 과정에서 영감을 얻었죠." - J.F. 라귀오니. 세실 뮈리와의 인터뷰 발췌 - <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-comment-trois-extraits-du-tableau,75702.php>

5) 러프에게도 영혼이 존재하는가? 라는 질문은 신대륙을 정복했을 당시 원주민인 아메리칸 인디언들의 영혼에 대한 토론, 라스 카사스와 세폴베다 사이에 있었던 바야돌리드 회의(1550-1551)를 떠올리게 한다.



## 학습 가이드

- 시나리오를 두 단계로 구분하기 : 이 시나리오는 라모와 클레어의 사랑에 의해 촉발된 추구의 여정이라는 전통적 개념에서 출발하여, 주인공들이 그들이 속한 그림을 떠난 이후로는 형이상학적 모험('창조자'에 대한 탐색)으로 점차 바뀐다.
- 주인공이 만난 인물들이 주요 줄거리에 어떤 부차적인 내러티브를 더하는지 분석하기. 각각의 인물은 제각기 다른 동기와 질문을 가지고 있고, 영화의 결말에서 함께 만난다(시퀀스 26). 유일하게 롤라는 질문에 대한 답을 찾지 못하고, 홀로 자신만의 추구의 여정을 이어나간다(시퀀스 27).
- 영화를 구성하는 미장아빔(액자식 구성)에 대해 공부하기. 롤라는 영화 속 줄거리의 핵심 주인공으로서, 영화와 관객을 이어주는 화자이자 안내자의 역할을 한다.

# 시퀀스 데쿠파주



**1 - 0:00:00**

검은 배경과 금테를 두른 액자 속 영화 제목.

**2 - 0:00:45**

제목과 그림의 색이 등장하고, 제목은 계속 떠 있다. 음악의 소리가 점점 커지며 그림 속으로 들어간다. 액자의 테두리가 사라진다.

**3 - 0:01:25**

롤라가 나타나 등장인물(투팽, 라모, 클레어, 러프)을 소개한다. 그림의 배경을 설정한다.

**4 - 0:02:22**

두 명의 두팽이 한 러프를 없애기 위해 뒤쫓고, 러프는 몸을 숨기는 데 성공한다.

**5 - 0:03:08**

성에서 연회 준비가 한창이다. 투팽들이 모여 파피니와 러프의 흉을 본다. 그들 중 플림과 곰은 무도회장 속으로 잠입한다. 성 아래에서 라모와 클레어는 사랑을 나누고, 그들의 근심에 대해 이야기를 나눈다. 화가가 그림 속의 모든 인물들을 완성하지 않았기 때문이다.

**6 - 0:07:04**

다시 성 안. 그랜드 상들리에는 화가가 자신들을 버렸다는 사실을 발표하고, 이 시각부로 파피니와 러프를 추방하자고 연설한다. 라모가 등장해 관용을 호소한다. 곰이 발각되고, 거대한 계단 위에서 아래로 던져진다. 라모는 달아난다.

**7 - 0:10:58**

숲 속의 작은 오두막 안. 슬프고 씁쓸한 파피니들의 거주지이다. 이곳을 떠나자고 제안하는 롤라에게 클레어는 자신의 사랑 이야기를 들려준다. 클레어는 라모를 만나려 하지만, 파피니들이 방해한다.

**8 - 0:13:01**

플림이 알아보기 힘들 정도로 망가진 꿈을 발견한다.

**9 - 0:14:01**

롤라가 조각배를 타고 있다. 플림과 라모가 차례로 배에 올라 탄다. 투팽에게 쫓기고 물살에 휩쓸린 셋은 산을 넘는다. 오두막 속 파피니들은(16'57) 롤라와 라모의 생사에 대한 걱정을 나눈다. 클레어는 도망치고, 숲의 입구를 바라본다. 산의 반대편(17'34), 세 인물은 화가를 찾아 나서기로 결정한다.

**10 - 0:20:23**

클레어가 숲 속으로 들어선다. 꽃들이 그녀를 맞는다. 클레어는 잠이 들고, 꿈을 꾸다.

**11 - 0:22:00**

롤라, 플림, 라모는 거센 바람이 불고 환한 빛이 비추는 곳을 지난다. 바람을 타고 올라가는 그림 밖으로 추락해 다른 그림 속으

로 떨어진다. 전쟁화 속이다. 붙잡힌 롤라는 마젠타의 도움으로 풀려난다. 둘은 함께 그림을 탈출하고, 플림과 라모와 다시 만난다.

**12 - 0:28:10**

화가의 작업실과 그의 크로키 작품을 발견한다. 라모는 초벌로 그려진 클레어의 얼굴을 발견한다. 종이가 살아 움직인다. 라모는 클레어의 꿈 속으로 들어간다(30'32). 클레어가 꿈에서 깨고, 마법에 홀린 듯, 숲 밖으로 빠져나온다.

**13 - 0:31:24**

그랜드 상들리에와 그레이가 토론 중이다. 클레어가 숲에서 멀쩡히 살아나온 것에 놀란다. 그리고 그것이 사랑의 힘이라고 여긴다.

**14 - 0:31:55**

작업실의 그림인 가랑스, 화성오렌지색, 화가의 자화상이 사 총사와 대화를 나눈다. 가랑스는 자신의 그림 속으로 들어온 롤라에게 화가와 사랑 이야기를 들려준다(35'34). 화가를 만나길 원하는 롤라에게 가랑스는 그가 베네치아에 갔을 거라고 말하고, 롤라는 그림 속으로 뛰어들다. 라모가 그 뒤를 따라간다. 베네치아의 사육제 풍경이 펼쳐진다. 롤라와 라모는 파랑돌(프로방스식 춤)을 추는 행렬 속에 휩쓸린다.

**15 - 0:37:53**

플림과 마젠타만이 작업실에 남아있다. 폭풍우가 몰아치고, 바람이 분다. 둘은 작업실에 딸린 연방으로 몸을 피한다.

**16 - 0:38:41**

롤라와 라모는 파랑돌 행렬 속에 있다. 그때 보이는 이젤의 모습.

**17 - 0:39:10**

화가의 찢겨진 그림들을 발견한 플림과 마젠타. 달아나기 위해 베네치아의 풍경 속으로 떨어진다. 파랑돌 행렬이 계속되고 있다. 롤라는 베네치아의 화가를 만나고, 마젠타와 플림은 사신에게 쫓긴다(42'14). 라모는 롤라의 초상화를 발견하고, 물감을 쥔다.

**18 - 0:44:20**

숲에서 나온 클레어가 붙잡힌다. 그랜드 상들리에는 라모가 클레어를 구하러 올 것을 믿고 클레어를 가둔다.

**19 - 0:44:59**

배를 타고 베네치아의 운하를 따라 흘러가는 롤라를 발견한 마젠타가 더는 화가를 찾으려 가지 말 것을 충고하고, 롤라의 뒤를 따라간다. 플림은 곤돌라에 올라타지만, 그것은 플림의 가방을 빼앗으려는 사신의 배이다. 플림은 가까스로 도망친다. 플림, 라모, 마젠타가 서로 만나(47'25) 롤라와 모인다. 석양 아래 수십 명의 화가들이 모여있는 광장을 본다. 실망한다. 라모는 진짜 화가는 그의 작품 속에 있을 수 없고, 물감을 사용하면 그들이 화가를 대신해 그림을 완성할 수 있다고 설명한다.

**20 - 0:49:27**

링 빈 베네치아의 모습. 사 총사는 미술관으로 들어간다. 사신은 계속해서 플림을 쫓고, 마젠타가 그를 구한다. 꼭대기까지 올라간 그들은 화가의 자화상과 다시 만난다.

**21 - 0:52:00**

자화상 그림 속에서 나온 사 총사는 화가의 자화상에게 물감을 다루는 법을 알려달라고

부탁한다. 자화상은 플림이 가방 속에 가지고 있던 망가진 꿈을 살려낸다. 이들은 물감을 짜내어 빈 자루 속에 옮겨 담는다.

**22 - 0:55:28**

본래의 그림 속. 처형대를 세우고 있다. 클레어는 붙잡혀 있다. 투팽들이 파피니의 오두막에 불을 지른다.

**23 - 0:57:11**

주인공들이 전쟁화를 지난다. 마젠타와 롤라는 잠시 그림 속으로 들어가 두 진영을 모두 보라색으로 칠한다.

**24 - 0:59:20**

라모, 플림, 곰은 본래의 그림 속 숲으로 들어간다. 라모는 두 러프들만 남겨두고 급하게 떠난다. 파괴된 오두막을 발견한 라모. 한 실루엣이 그를 붙잡힌 클레어에게 데려가고, 그 역시 붙잡힌다.

**25 - 01:01:40**

파피니들이 컬러풀하게 변신한 곰과 플림을 만난다. 서로 색을 차지하려는 생탈전이 펼쳐진다. 한바탕 소동이 끝나고 롤라와 마젠타는 씩씩대는 두 러프를 만난다. 여러 색으로 엉망진창이 된 광경.

**26 - 1:03:39**

처형 준비가 끝났다. 클레어와 라모는 곧 검은칠을 당해 사라질 위기다. 그 때 실루엣들이 나타난다. 여러 색으로 빛나는 파피니들이다. 모두가 화해한다. 롤라만은 따로 떨어져 있고, 이내 사라진다. 라모는 클레어의 얼굴을 그려준다.

**27 - 1:11:09**

롤라는 화가의 작업실에 있다. 작업실 밖으로 나온 롤라는 이젤 앞에 앉아있는 진짜 화가를 만난다. 화가는 자신이 그린 인물들이 그가 작업을 끝내주길 바란다는 사실에 재미있어 하고, 자유 의지에 대해 이야기한다. 롤라는 주위 풍경을 따라 발을 옮긴다. 액자의 테두리가 보인다.



DVD 총 재생시간 : 1 시간 16 분

# 등장인물

## 롤라, 라모, 클레어 외



### 라모

양식화된 선이 두드러진 코를 가지고 있으며 결단력이 있고 과감하다. 모두의 평등을 위해 홀로 그랜드 상들리에에 맞서고, 군중의 분노로부터 홀로 도망친다. 긴 소매의 가슴이 파이고 크림색 카라가 달린 흰 셔츠, 두 가지 톤의 푸른 조끼, 보라색 바지<sup>1</sup> 차림이다. 다른 투쟁들의 풍성한 복장과 사뭇 다르다. 그의 첫 등장(시퀀스 3)은 한 개인의 이야기가 어떻게 계급의 숙명에 영향을 끼칠지 말해준다. 클레어의 색이 없는 얼굴을 미화하며, 화가를 찾기로 결심한다. 적과 사랑에 빠진, 잠들어 있는 로미오를 연기하는 라모의 이름은 이탈리아어로 사랑이란 뜻을 가진 단어 '아모르(amore)'에서 따온 것이다.

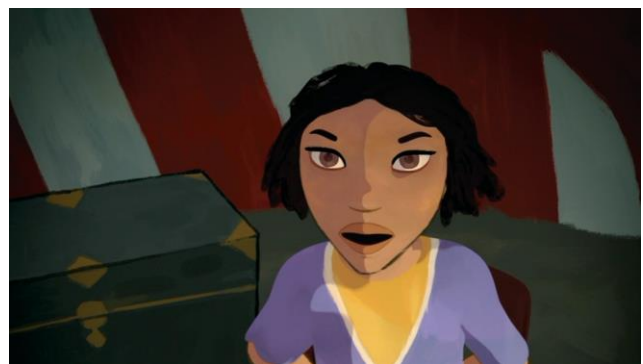


### 그랜드 상들리에

이름에서도 알 수 있듯<sup>2</sup>, 그는 성과 빛의 주인이다. 이 독재자는 권위적인 모습을 강조하기 위해 로우앵글로 촬영됐고(시퀀스 6), 그의 뒤로 드리워진 그림자가 강조된다. 그가 등장하는 장소는 무대 위이다. 그가 맡은 권력자의 역할을 잘 보여준다. 체격이 좋은 몸집은 그의 몸 전체에 둘러진 노란색, 분홍색, 초록색의 거대한 외투로 인해 더욱 강조된다. 그에 반해 짧은 두 팔과 배 모양<sup>3</sup>의 길쭉하고 작은 머리가 유일하게 인물의 어진 면모를 보여준다. 양쪽으로 갈라진 구부러진 턱수염은 왕권을 상징하는 파라오의 가짜 수염을 떠올리게 한다. 높이 솟은 길쭉한 모자도 마찬가지이다. 대기실 안(시퀀스 13), 그의 실루엣은 창문과 연결되고, 마치 디즈니의 <백설공주(1937)>에 나오는 악한 왕비처럼 거울을 바라보고 있다.

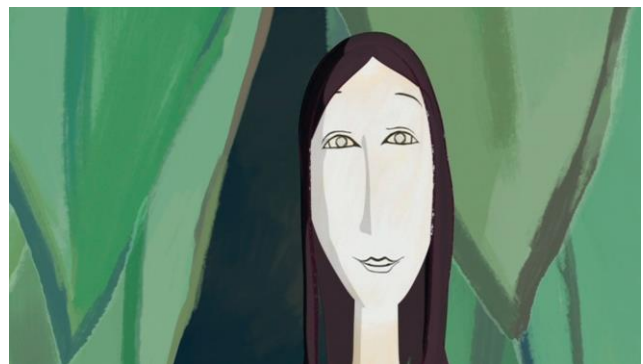
### 그레이

회색 옷차림<sup>4</sup>을 한 인물인 그레이는 그랜드 상들리에의 그림자 속에서 불쑥 등장한다(시퀀스 13). 그는 스파이인 동시에 사형집행인(시퀀스 26)의 역할을 수행한다. 딱딱하고, 엄격하고(넥타이가 그의 엄격함을 강조한다), 무미건조한 그는 마치 슬픈 광대처럼 보인다. 사신과도 같은 그의 얼굴은, 그가 주인을 위해 저지르는 비열한 행동들을 짐작하게 한다.



### 롤라

롤라는 화자로서 영화의 시작과 끝을 담당한다<sup>5</sup>. 용감하고, 자유 의지가 강하고, 호기심이 많고, 사교적이고, 신뢰감을 주는 인물이다. 롤라는 영화 속 이곳 저곳을 누빈다. 모험을 끝까지 해내고, 주어진 운명을 철학적으로 비꼬기도 한다. 진짜 화가를 그린 건 누구란 말인가?(시퀀스 27) 롤라는 다른 인물들을 이끌고 액자를 떠날 용기가 있는 유일한 인물이며, 플립과 마젠타를 투쟁인 라모에게 맡긴다. 자기 자신을 있는 그대로 받아들인다. 그녀가 세상을 보는 방식은 전쟁화 속 군사들을 불안정하게 만든다. 군사들은 자신들이 있는 곳이 현실이라고 믿으며, 자신들이 그려졌다는 사실을 알지 못하기 때문이다<sup>6</sup>. 롤라의 짧은 갈색 머리는 그녀의 옛된 외모에 활기를 준다. 완성되지 못한 파피니인 탓에, 입고 있는 마름모꼴 원피스의 밑단이 찢겨진 것처럼 보인다.



### 클레어

낭만적인 성향의 클레어는 매우 창백한 외모를 가지고 있다. 클레어가 입은 원피스는 채색이 거의 다 되어있는 반면, 얼굴은 그렇지 못해 색깔을 가지길 갈망한다.

클레어의 기쁨을 위해 라모는 그녀에게 거짓말을 하지만, 결말에는 그녀의 얼굴을 채워준다(시퀀스 26). 온화하고, 호리호리한 체형에 긴 머리카락을 가졌으며, 모딜리아니의 작품 속 여성과 닮았다. 클레어는 사랑의 감정이 새겨진 백지와 같은 인물이다.



## 플림

러프들은 마치 카멜레온처럼 배경 속에 녹아든다(시퀀스 4,5). 러프들은 말을 더듬고, 확신이 없고, 희미하고 나약하다. 플림은 선들의 조합이자, 실 뭉치에 불과하며, 늘 우유부단하고 근심한다. 깃털(프랑스어로 플림은 깃털을 의미한다)처럼 가볍다(시퀀스 11). 하지만 용기를 내어 롤라와 라모를 따라 모험을 떠난다. 그의 첫 등장은 친구인 곰(프랑스어로 지우개라는 뜻이다)의 죽음과 연관되어 있다. 플림은 죽은 곰을 가방 속에 넣어 다닌다. 베네치아에서 사신은 곰의 시신을 빼앗으려 한다.

## 곰

투쟁에 의해 죽임을 당한 가엾은 인물로(시퀀스 6), 죽임을 당해 영상 속에서 지워지지만, 플림의 가방 속에서 존재를 이어간다. 부러지고 뒤엎긴 선으로 변해버린 곰은 이후에 자화상에 의해 되살아난다(시퀀스 21).



## 북 연주가 마젠타

마젠타라는 이름은 진홍색을 뜻하는 동시에 군사적 승리<sup>7</sup>를 떠올리게 한다. 붉은색의 작은 코를 가진 그는 마치 키 작은 광대처럼 보인다. 그는 전쟁화 속 두 진영의 색을 모두 지니고 있다. 붉은 의복과 녹색의 머리카락이 그것이다. 남에게 해를 끼치지 않는 그는 전쟁을 싫어하지만 용감하다. 그는 플림을 구하고 사신을 물리친다(시퀀스 20).

"가랑스, 자화상과 화성오렌지색은 모두 베네치아에서 그려졌습니다. 영화 속 주인공들과 달리, 그들은 화가를 알고 있죠. 이들은 이야기에서 등장하지 않는, 화가에 대한 정보를 우리에게 알려줍니다. 하지만 셋 다 각각의 이야기를 가지고 있죠!"<sup>8</sup>

## 나체의 가랑스

관능적인 포즈를 취하고 있는 관대한 성품의 가랑스는 마르셀 카르네 감독의 영화 <천국의 아이들>의 여주인공인 아를레티가 프레데릭 르메트르(피에르 브라쉴르)에게 한 대사에 등장하는, 동명의 꽃(우리말 - 꼭두서니)에서

따온 이름이다. 마티스 작품 속 여인을 떠올리게 하는 가랑스는 화가의 연인이다. 주인공들은 가랑스의 그림 속 배경을 통해 베네치아로 이동한다.

## 화성오렌지색

푸른색 옷을 입고 있는 어릿광대로 모든 것을 비웃는다. 그가 자화상을 주인공들에게 소개한다. 이름과 외모는 매치가 되지 않아 다소 엉뚱하게 느껴지는데, 프랑스 시인 에두아르 다비드의 시에서 그 유래를 찾을 수 있다. "지구는 오렌지처럼 푸르다." 그의 존재는 이후, 모두가 정체와 사회적 지위를 가면으로 가리고 있는 베네치아의 사육제 장면을 미리 예고하는 역할을 한다.

## 자화상

그림을 그리고 있는 모습으로 그려진 화가의 자화상은, 세상과 그의 창조자에게 매우 화가 난 모습이다. 자신이 깊이가 없는 타인의 복사품에 불과하다고 여긴다. 자화상은 폴 세잔의 초상화를 닮았다. 그는 주인공들이 그에게 '그림을 그리는' 행위를 부탁했을 때 비로소 자신의 신념을 되찾는다(시퀀스 21).

## 사신

낮과 해골로 알아볼 수 있다. 사신의 뒤를 용이 따른다. 베네치아의 미술관에서 플림이 벽에 걸린 액자 중 사신의 그림을 발견했을 때, 그림 속 사신은 형상만을 남기고 사라져 있다. 이를 통해 사신도 본래의 그림에서 벗어난 것으로 추측할 수 있다(시퀀스 20).

## 화가

블라우스를 입고 베레모를 쓴 진짜 화가의 모습이 등장하는 것은 롤라의 시선에 의해서다. 그는 19세기 예술가답게 호의적인 노인의 모습으로 풍경화를 그리는 데 열중하고 있다. 자신의 창조물이 나타나는 것을 보고도 놀라지 않는다.

- 1) 그의 편안한 복장과 약간 부푼듯한 바지의 모양은 <블랙 모리의 섬>의 키드의 복장을 떠올리게 한다.
- 2) 장 프랑수아 라귀오니는 그랜드 상들리에의 걸맞이 든 작은 손동작과 당당한 풍채를 표현하기 위해 프랑스 전 총리인 에두아르 발라뒤르에서 영감을 얻었다고 밝힌 바 있다.
- 3) 프랑스의 왕 루이 필리프 1세를 희화화한 오노레 도미에의 작품(1831)을 참조한 것이다. 작품 속 루이 필리프 1세의 얼굴은 배의 모습으로 형상화되었다.
- 4) 괴테의 <색채론(1810)>에 따르면, 회색은 완전한무채색이다.
- 5) "롤라는 언제나 문과 창문을 열고, 더 멀리 가고, 또 다른 현실을 찾고자 합니다. 저는 롤라가 그렇게 하도록 내버려두었죠. 그랬더니 롤라가 자신의 대담함이 이끄는 곳으로 저를 데려다 주었습니다." - 아닉 르레이, 줄리아 세바가미와의 인터뷰 발췌, 2011년 11월 23일, toutlecine.com
- 6) "결국 저희의 모습과 꽤나 비슷해요. 우리는 틀을 만들고, 정신적인 감옥을 만들어 스스로를 가두지요. 대부분의 경우 그곳에서 벗어날 수 있는데도 말이죠. 때로는 스스로에게 가능하다고 말하는 것으로도 충분합니다." - 아닉 르레이, 세실 뮈리와의 인터뷰 발췌, 2011년 12월 2일, <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-extraitsdutabteau,75702.php>
- 7) 마젠타(이탈리아 롬바르디아 지방의 마을) 전투는 1859년 6월 4일 발생한 나폴레옹 3세와 오스트리아 군대 사이의 전투를 말한다. "영국인들은 1860년에 이곳에서 일어난 선혈이 낭자한 전투를 기억하기 위해 전투에 자주색(마젠타 레드)이란 의미를 가진 마젠타란 이름을 붙였다." 로베르, 프랑스어 역사사전, 알랭 레이 외 집필, 1992년, 2088p.
- 8) J.F. 라귀오니, <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-extraits-du-tableau,75702.php>

## 학습 가이드

- 작품의 인물의 타입을 정해보기. 여기서 인물의 타입은 스토리텔링의 전형적인 인물상을 말한다. 화자(롤라), 왕자/구혼자(라모), 금지된 사랑(클레어), 악인과 그의 하수인(그랜드 상들리에와 그레이), 용맹함을 드러내는 부차적 인물(마젠타), 등.
- 세 가지 계급, 투쟁, 파피니와 러프 분석하기. 외면적인 모습을 통해 구분하고 질문하기. 타인 및 자기 자신과의 관계에서 색은 어떤 역할을 하는가? 학생들이 입은 옷을 통해 색의 의미를 함께 학습할 수 있다. 어떤 옷을 선택할 때, 혹은 선택하지 않을 때 옷의 색이 미치는 영향과 그 의미는 무엇인가?

# 미장센과 그 의미

## 한 배경에서 다른 배경으로 : 연극적 성격의 부각

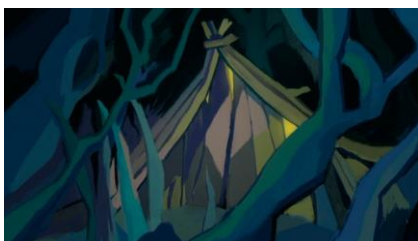


인물들의 여정은 단순한 수평적 구성이 아니라, 그들이 통과하는 그림들이 제각기 갖는 굴곡과 직선<sup>1</sup>에 맞는 스토리라인을 따른다. 이에 따라, 다양한 인물의 실루엣과 얼굴이 나타나는 여러 배경이 되는 그림을 창작하기에 이른다. 그림 속 배경은 스토리텔링과 미장센의 주요 매체로 작용하며, 작품에 그림과 연극적 성격을 모두 부여한다. 인물들은 한 배경에서 다른 배경으로, 한 그림에서 다른 배경으로 이동한다. 이로써 프레임과 프레이밍, 색의 처리와 조명 처리에 대한 질문을 던질 수 있다.

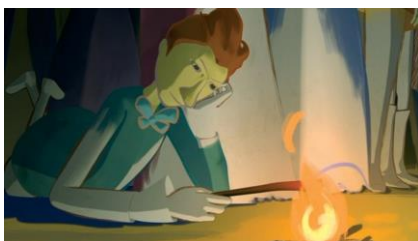


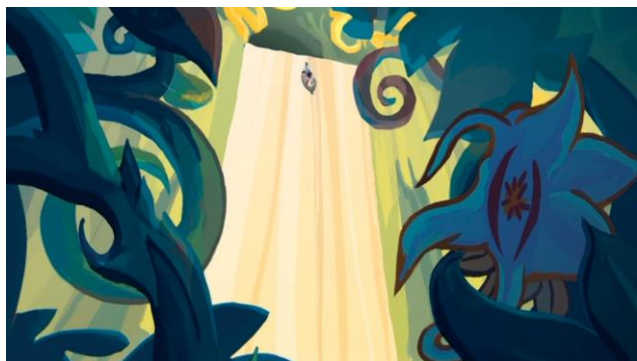
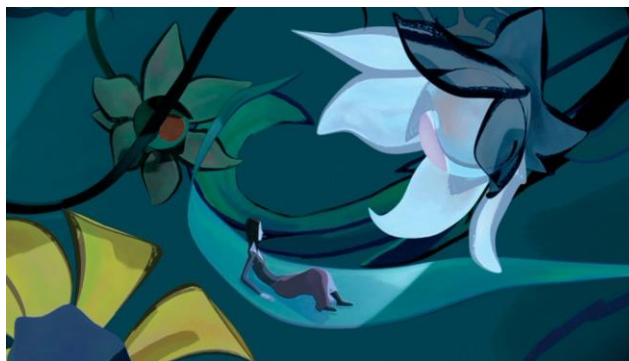
### 본래의 그림 속 구조

본래의 배경 속에서 작품의 세 가지 계급이 확연히 구분된다. 배경의 상단과 하단을 잇는 거대한 계단<sup>2</sup>은 사회적 신분의 상승과 추락을 가로 짓는다. 신분 상승의 개념은 영화적 기법으로 다루어지고 있는데, 정원, 붉은 호수, 푸른 절벽 그리고 푸른 성(시퀀스 5)이 롱쇼트로 촬영되었다. 둘러싸인 성은 수직 구조로 구상된 거대한 풍경 속에 홀로 고립된 듯 보이지만, 가우디의 건축양식처럼 유동적인 형태의, 아르누보 양식을 자랑한다. 성을 클로즈업하는 동안, 여러 실루엣들이 계단을 오른다. 카메라는 계단을 일렬로 오르는 투펍들을 로우앵글로 비추며 장면이 크로스디졸브된다. 화면은 인물의 움직임을 따라, 노란색으로 부각되는 창문까지 상승한다. 클로즈업된 화면에서 난간에 선 커플이 아래를 보고 있는데, 이는 태도와 그들의 위치, 즉 고도의 차이를 나타내는 것이다. 이어진 장면에서는 몸을 숨긴 러프들의 눈에 비친, 푸른 하늘을 향해 난 테라스의 풍경이 보인다. 투펍만의 공간인 이곳을 묘사하는 '천국'이라는 표현이 매우 절묘하다. 깨끗하고, 절벽을 연상시키는 동굴같은, 장엄한 바로크 양식의 무대와 객석이 있는 극장, 그리고 대기실(시퀀스 13<sup>3</sup>)만이 성의 내부로 묘사된다. 식당도, 침실도 보여지지 않는 성은 아래쪽의 감옥까지, 오로지 공연과 힘의 공간, 즉 모두에게 법을 공표하고 파피니와 러프에게 권력을 행사하는 공간으로 축소되어 그려진다. 다음으로는 하늘 위로 솟은 성을 비춘 뒤, 파피니의 공간인 오두막을 보여주고, 이를 통해, 두 계급의 차이를 어둠과 빛, 고요와 음악, 갇힌 공간과 열린 공간의 대비로 나타낸다. 클로즈업된 고정쇼트(시퀀스 7)로 환멸에 빠진 파피니들의 모습을 나타낸다. 고정된 프레임이 이들의 정적인 모습을 강조한다. 이들의 시선은 대부분 땅을 향하고 있고, 한 파피니는 심지어 바닥에 엎드려 있어 이들이 얼마나 낮은 위치에 있는지를 보여준다.



성과 오두막 사이, 붉은 호수의 물살을 타고 롤라, 라모와 플럼이 이동한다. 호수의 물길은 <르 타블로>의 중심에 위치한 숲을 향한다(시퀀스 9). 저주받은 숲은 주인공들에게 공포를 주는 공간이다. '죽음의 꽃'의 눈들이 동굴 같은 숲의 입구 위로 떠오른다. 하이앵글로 담긴 장면 속, 기이한 검은 틈 속으로 빠져들듯 들어가는 작은 배는 연약하게 보인다. 모험의 무모함을 지적하는 미디엄롱쇼트와 삼 총사를 잡아먹을 듯한 꽃들을 보고 겁에 질린 인물들의 시점쇼트(POV)가 이들이 다른 세상으로 떨어질 때까지 교차되어 나타난다. 반면, 클레어가 저주받은 숲 속으로 걸어 들어가는 장면(시퀀스 10)은 이와는 전혀 다르게 묘사된다. 걸어 들어오는 클레어를 후경과 전경의 꽃들이 둘러싸는 모습을 고정쇼트로 촬영했다. 꽃들의 공격에 클레어는 도망을 시도하지만, 줄기 하나가 그녀를 붙잡는다. 갑작스러운 컷(cut)은 곧 클레어를 따르는 카메라의 부드러운 이동에 의해 완화된다. 클레어는 눈 하나가 가운데에 달린 꽃과 마주본다. 눈을 깜박이는 꽃의 모습은 클로즈업 쇼트로 담겨, 수면에 들고 꿈을 꾸게 하는 능력을 가진 거대한 외눈박이 꽃을 인격화한다. 삼 총사가 숲을 통과해 다른 세계에서 눈을 뗐다면, 잠자는 숲속의 공주 클레어는 깊은 잠에 빠진다.





이 시퀀스에서는 꽃의 줄기와 꽃잎, 물결치는 강줄기까지, 모든 것이 곡선으로 표현되었다. 자연은 조화롭고 다정하며, 꽃들은 호기심에 찬 거대한 눈으로 묘사된다. 안도감을 주는 분위기가 꽃들의 호의적인 형태와 색에도 반영되어 있다. 노란색 빛이 공간을 밝히고, 색을 가지는 것으로 보아 시각은 낮이다.

빛은 색이다. 더 정확하게는, 스펙트럼의 모든 색이 혼합된 것이 바로 빛이다(뉴턴). 투쟁이 빛을 숭배하고, 검은색으로 칠해지는 것에 공포를 느끼는 것도 이런 관점에서 이해할 수 있다. 노란빛으로 빛나는 거대한 창, 촛불, 보려는, 무엇보다도 '잘' 보려는 의지가 그것이다. 그림 밖, 전쟁화(시퀀스 23)에서 영화에서의 스포트라이트처럼 병사들의 유니폼에 칠해진 보라색을 조명하고, 이들을 혼란에 빠뜨리는 것도 바로 햇빛이다.

## 수면 위를 지나다

주인공들을 다른 곳으로 데려다 주는 물의 흐름은 저 너머의 세상으로 통하는 길이자, 경계의 상징이다. 단조롭지 않고 험난한 여정이 펼쳐지는 작품 속의 첫 시련이자, 첫 추락은 바로 폭포이다. 롤라와 라모는 물길을 통해 나아가며, 지옥의 강(사신<sup>4</sup>에 의해 쫓기는 플림은 거기서 간신히 벗어난다<sup>5</sup>)와 비슷한 베네치아의 운하도 마찬가지다. 다채로운 색의 구불구불한 물길은 회의적인 태도의 주인공들을 진보시키고, 영화에서 나온 유일한 수평선(유일한 심층)으로 데려간다. 베네치아의 수평선 위로 내려앉은 일몰은 삼백 명의 화가에 의해, 삼백 명의 화폭 위에 반복적으로 나타난다.

그러나 유일하게 전쟁화에서는 이러한 물이 등장하지 않는데, 본연의 그림의 뒤를 이어 등장한 이 그림은 갈등의 부조리, 그 무용한 반복<sup>6</sup>을 비판하기 위한 의도를 가진다. 따라서 이 그림은 입체감 없이 평평하게 그려지고, 그림 속 배경에 들어갈 수도 없다. 옆모습의 단면으로 표현된 병사들은 일정한 박자로 걷고 있지만, 앞으로 결코 나아가진 못한다.

## 베네치아<sup>7</sup>

모든 길은 베네치아로 통한다. 화가가 그곳에 거주하기 때문이다. 라모와 롤라는 가랑스 그림의 배경을 통해<sup>8</sup>

베네치아로 들어가고, 마젠타와 플림은 베네치아의 그림 속으로 떨어진 뒤 베네치아에 도착한다. 그리고 넷은 자화상에 그려진 유리창을 통해 베네치아에서 나온다. 고정쇼트로 담긴 파랑돌 행렬이 주인공들을 데려간다(시퀀스 14). 하지만 마젠타와 플림이 화가의 작업실에서 위험에 처해 잠시 몸을 피하자(시퀀스 15), 베네치아의 사육제 풍경은 하이앵글, 로우앵글, 팬·틸트, 더치앵글<sup>9</sup>로 담긴다. 이는 끝이 없는 등근 행렬 속에서 태평한 롤라와 라모의 모습을 보여주고, 한 쇼트에서 다른 쇼트로 전환될 때 계속해서 나타나는 구불구불한 선의 행렬을 강조한다. 베네치아의 풍경은 공간을 확대, 축소, 왜곡시키는 난간과 계단의 반복과 회전의 이미지의 연속으로 나타난다. 사람들을 복잡한 미궁 속에 가두기 위함이다. 마젠타는 롤라를 발견해도 롤라는 그를 듣지 못한다(시퀀스 19). 사 총사가 동일한 쇼트 안에 담겨도 그들은 제각기 다른 방향을 바라본다. 진정한 미로이다. 하지만 밤이 찾아오고, 낮의 광기가 사라진 공간은 텅 빈 영화스튜디오의 단순한 배경처럼 변한다. 주인공들이 박물관 속으로 들어갔을 때, 이들은 같은 장면을 벽에 걸린 액자 속 '죽은 그림'에서 발견한다. 조르조 데 키리코 풍의 가면을 쓴 인물화나 건축적 이미지이다. 플림은 사신을 피해 도망친다. 하이앵글 및 로우앵글로 촬영된, 위아래로 복잡하게 이어지는 플림의 도주 장면은 마우리츠 코르넬리스 에셔와 조반니 바티스타 피라네시의 초현실주의적 이미지를 떠올리게 한다. 한편, 빛은 태양의 움직임을 따라 베네치아를 노랑게 물들인다. 또한 화가가 두고 간 노란색 물감에 의해, 라모는 번뜩이는 아이디어를 떠올린다. 바로 스스로 화가가 되는 것이다. 롤라는 베네치아의 바다에서 색으로 표현된 감정과 그림에 대한 흥분을 표출하고, 붉은색과 녹색의 대비가 주는 미묘함<sup>10</sup>을 지적한다.

## 액자를 벗어나다

<르 타블로>의 울창한 숲<sup>11</sup>에서 나온 주인공들은 사막에 도착한다. 강한 바람과 자욱한 안개가 펼쳐지는 날씨의 변화<sup>12</sup>로 인해, 이곳이 다른 세계로 이어지는 경계라는 걸 짐작할 수 있다(시퀀스 11). 눈을 멀게하는 빛 속으로 롤라가 사라지고, 클로즈업된 롤라의 몸과 노란 배경과 구분되는 어둠, 가벼운 바람에 살짝 휘날리는 머리칼이 보인다. 영화에서 유일하게 슬로우모션으로 나타난 롤라의 추락 장면이 시간을 정지시킨다.

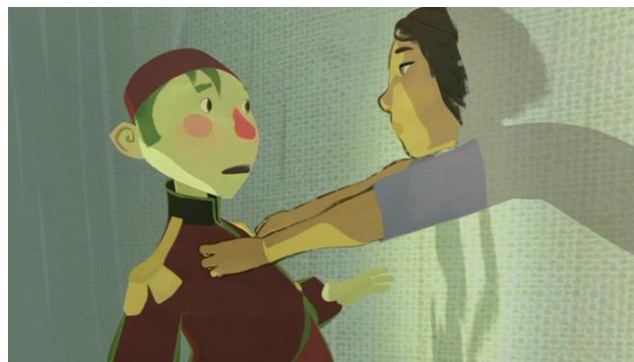
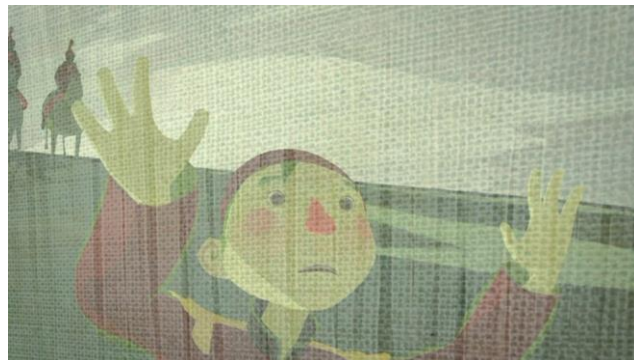
이어지는 미디어 롱쇼트의 장면에서는 차원과 장소의 개념이 다시 등장한다. 몸이 공중에 뜨고, 조각된 액자의 테두리가 보이고, 새카만 어둠이 두려움을 준다(대체 어디로 떨어지는 걸까?). 화폭이 눈에 들어오고 존재가 느껴진다. 통과할 수 있는, 굵은 직조로 짜인 캔버스 천소재의 화폭<sup>13</sup>이다. 그림 안팎으로의 통과는 강렬한 빛으로 강조되는데, 이 행위는 전경화에 생명력을 부여한다(시퀀스 11). 마젠타의 통과는 가로 막히기도 한다. 그림 속을 넘나드는 이 행위 속에서 액자, 즉 '틀'이 가지는 의미를 조명할 수 있다. 그림, 창문, 출입구의 틀은 이렇듯 언제나 물체에 대한 인식과 운명을 바꾸게 하고, 안으로 불러들이고, 또 뛰어넘도록 부추긴다.

평면(2D)으로 처리된, 붓자국을 살린 인물들의 그림체에 이어, 정교하게 묘사된 작업실 풍경이 사실주의적인 3D 기법으로 나타나고, 거의 초현실주의적인 느낌을 선사한다. 주인공들이 도착한 곳은 이전과는 완전히 다른 세상이다. 롱쇼트와 하이앵글로 촬영된 작업실 풍경은 놀라운 크기로 나타난다. 피아노와 긴의자를 비롯한 모든 것이 제 자리에 고정된, 연극 무대 배경의 축소 모형처럼 보인다. 하늘에서 내려다본 시점이 롤라와 라모가 공간 속으로 들어오면서 전환된다. 다시 작아진 롤라와 라모의 모습이 로우앵글, 미디어롱쇼트로 촬영되어 공간의 크기를 가능하게 한다. 쇼파를 지나 구석을 향해 걸어가는 라모의 크기가 매우 빠르게 작아지며 끝없이 긴 거리를 짐작하게 한다. 빛과 환한 색의 부재<sup>14</sup>로 인해, 버려진 공간에 대한 불안감을 조성하고, 그 불안은 한층 더 어두운 옆방에서 발견된 마네의 <피리부는 소년(1866)>의 찢긴 모작과 함께 확실해진다. 화가의 오랜 작업과 훈련을 엿볼 수 있는 부분이다. 영화의 마지막은 자연의 빛과 색을 그대로 나타낸 외부 풍경 속, 특이하게도 현실세계 속에서 끝이 난다. 화가에게 영감을 주는 이 공간을, 너무나 작은 롤라는 망설임없이 가로지른다.



## 거울

영화의 초반(시퀀스 5), 라모는 클레어의 얼굴을 '다채로운 색'으로 묘사한다. 이 성스러운 거짓말이 그의 연인에게 기쁨을 준다. 여기서 연인의 눈은 거울과 같다. 라모의 거짓말은 영화의 결말에서 연인의 입술의 색을 칠해주며 실체가 된다. 클레어의 꿈(시퀀스 10) 속은 흑백의 단순한 선으로 그려진다. 잠든 그녀의 얼굴은 조각가 브랑쿠시의 <잠자는 뮤즈>를 떠올리게 한다. 반면 라모는 유동적인 푸른색 선으로, 클레어를 껴안아 두 뺨을 붉게 물들인다. 두 연인의 결합은 감독에 의해 몽타주되는데, 화가가 클레어의 얼굴을 스케치한 크로키를 라모가 발견하자, 클레어가 잠에서 깨어나고(시퀀스 12), 라모가 물감을 손에 넣자 화면이 전환되며 클레어가 나타난다. 마치 생각으로 연결된 매치컷과 같다. 이러한 거울 효과는 매우 독특한데, 아무 것도 비추지 않는 물 속에서조차 두 연인의 모습은 투영된다<sup>15</sup>. 영화 속에 등장하는 유일한 거울은 그랜드 샹들리에를 나르시시즘 속에 가두고, 그는 그 자신을 사랑한다. 클레어가 무언가에 홀린듯이 숲의 밖으로 나왔을 때, 그랜드 샹들리에에는 거울 속 자신의 모습에서 눈을 떼지 못한 채로 그녀의 무사귀환이 사랑의 덕이라고 말한다.



1) 색과 형태에 대한 칸딘스키의 저서, 《예술에서의 정신적인 것에 대하여》와 《점, 선, 면》 참고.

2) 영화 속 배경에서 계단이 차지하는 중요도는 매우 높다. 영화 분야에서는 막스 오펜스 감독이, 석판화 분야에서는 예술가 샘 차프란이 형태 및 회곡론에 있어서 계단의 모티프를 다룬 것으로 알려져 있다.

3) 창문은 왼쪽을, 아래로 매달린 전등은 활짝 핀 꽃을 연상시킨다. 바로 전의 시퀀스에서는 어떻게 꽃들이 클레어를 바라보고, 그녀의 꿈을 밝히는지를 보여준다.

4) 토마스 만의 소설 《베네치아에서의 죽음(1912)》과 동명의 영화(루키노 비스콘티 감독, 1971)를 연상시킨다. 예술 및 사랑의 여정이 한데 얹혀 나타나다 한 순간에 멈춘다(20p, 정보 참고). 주목할 것은 플림과 사신의 술래잡기 속에 머리가 둘 달린 용이 끼여든다는 사실이다. 플림은 베네치아라는 미궁 속에서 길을 잃고, 미노타우로스(그리스 신화의 아리아드네와 미노타우로스의 미궁)와 대면한다.

5) 곤돌라에 올라탄 롤라는 아치형 터널 속으로 들어가고, 사각의 작품에서 자주 나타나는 하늘의 모티프(시퀀스 19)가 보인다.

6) 각각의 그림은 베네치아의 사육제 그림처럼 움직임과 같은 순간의 반복 속에 멈춰있다. 이 순간은 절대 끝나지 않고, 축제의 참가자들은 지쳐있는 것으로 보인다.

7) "반면, 베네치아는 인물들이 서로를 잃어버리고, 다시 찾기 위해서는 각자 다른 여정을 따라야 하는 미궁같은 공간이다. 미궁처럼 복잡하게 얽힌, 불안감을 조성하는 실제 베네치아와 비슷하게 구성해야 했다. 다른 어떤 곳보다도 죽음의 이미지를 연상시키기 쉬운 곳이기 때문이다." J.F. 라귀오니, 줄리아 세바가미와의 인터뷰 발췌(2011/11/23), toutlecine.com

8) 가랑스가 베네치아가 내려다보이는 창문을 연다. 그로 인해 작업실 안으로 바람이 통하는 듯하다. 작업실 안의 창문이 바람에 의해 열리고, 마젠타와 플림의 주의를 다른 곳으로 돌린다.

9) 더치앵글이란 화면 속 세상을 비스듬하고 불안정한 구도로 잡는 것을 말한다. 주로 마약, 얼굴의 효과나 정신착란을 겪는 인물의 시점을 표현할 때 사용된다.

10) 미셀 외젠 슈브윌이 1839년 발표한 저서, 《색채의 동시 대비와 채색된 대상의 배열에 관한 법칙》을 참고. 인접한 두 색채가 대비를 이루며 더 강조되고 밝게 보인다는 것을 증명한 것으로, 대표적으로 노란색과 보라색 - 빨간색과 초록색 - 파란색과 주황색의 대비를 말한다. 작품 속 투쟁들에게 칠해진 색은 주로 같은 계열의, 조화를 이루는 색이다. 그에 반해, 영화의 결말부에 파피니들은 대비가 뚜렷한 색들을 골라 그 옆에 선 투쟁들을 맛있게 보이도록 한다.

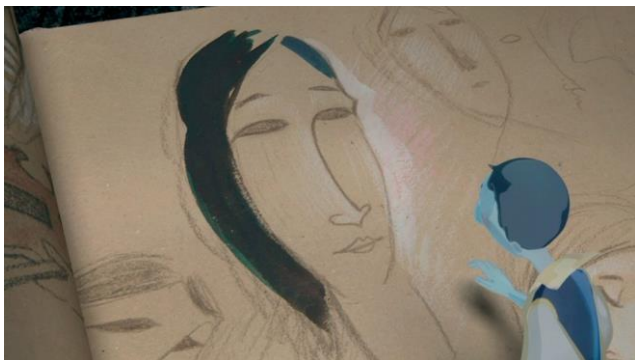
11) 프랑스어 '숲(forêt)'이란 단어는 밖이란 의미를 지닌 후기 라틴어 'foris'에서 유래한 것으로 추정된다.

12) 갑작스러운 날씨의 변화는 작업실 내로 폭풍이 불어 닥쳤을 때도 나타난다. 작업실 창문 너머로 또 다른 현실 세계가 존재하며, 최후에 그것을 알고 뛰어넘는 것은 롤라 뿐이다.

13) 액자에 끼워진 캔버스 천 소재의 화폭은 15 세기에 실제 베네치아에서 쓰였던 것이다.

14) 작업실 풍경은 마치 과거의 어느 시간대에 멈춘 오래된 사진처럼 세피아 색상으로 나타난다. 곳곳의 거미줄이 지난 세월을 실감하게 한다.

15) 결말부분, 클레어의 채색된 얼굴(1:09:29) 참고.



## 학습 가이드

- 학생들이 인물들이 거쳐가는 그림들의 특징을 분석하도록 하기. 각 그림의 배경의 차이를 비교(본래의 그림 속 배경은 주로 곡선으로 표현된 반면, 마젠타의 그림에서는 직선과 사선이 주로 나타난다)하거나, 색 또는 빛의 효과(마젠타의 그림은 베네치아의 그림과 대조될 수 있다)를 비교해볼 수 있다. 카메라의 움직임도 분석해보자. 어떤 그림에서 카메라의 움직임이 더 많고, 어떤 그림에서는 덜한가?
- 화가의 작업실에 인물들이 도착했을 때, 공간의 변화(2D 에서 3D)에 대해 학습하기. 새로운 '현실세계'가 인물들이 거인의 세계로 들어온 듯한 느낌을 강조한다. 서로 다른 두 세계를 통과한다는 개념을 다른 다른 영화와 비교해볼 수 있다(19p, 그림 속으로 들어가기 참고).
- 영화 속에 등장하는 여러 회화 작품의 모티프(17p, 회화의 장르, 20p, 정보 참고)를 찾아내고 함께 학습하기. 예를 들어, 모딜리아니의 초상화 속 여성과 조각가 브랑쿠시의 <잠자는 뮤즈(시퀀스 10)>를 닮은 클레어. 피라네시의 <감옥들>과 에셔의 석판화 작품(시퀀스 20). 키리코와 마네의 <피리부는 소년> 그림 등.

# 시퀀스 분석

## 색쟁탈전

시퀀스 25 : 1:01:39 à 1:03:39

(이전 줄거리) 라모는 플림과 곰에게 6 개의 물감이 든 자루와 붓을 남기고 떠나며, 아무 것도 건드리지 말라고 당부한다. 불에 탄 오두막을 발견한 라모는 한 파피니에게 임무를 준 뒤, 클레어를 만나지만 투팽에게 붙잡힌다.

### 비법 전수하기...

파피니와 러프들이 숲 속의 빈터로 조용히 걸어간다, 팬(1b). 컷(cut). 라모로부터 곰과 플림에게로 다른 이들을 데려갈 것을 지시받은 파피니, 틸트-클로즈업. 파피니가 손을 위로 들어올려 다른 이들이 전진하도록 하고, 그 뒤로 놀란 얼굴들이 강조된다(2a-2b). 프레임에서 벗어난 파피니가 "그들이 저기에 있다"고 말하고, 그 말에 손을 흔드는 곰과 플림의 모습, 풀쇼트-줌인(3a). 프레임의 중심에 있는 곰과 플림이 채색된 모습이다. 파피니와 러프들이 어두운 숲 밖으로 나온다, 클로즈업-고정쇼트-시선 매치컷. 곰과 플림의 모습, 모두가 감탄한다, 풀쇼트-시선 매치컷. 이어 파피니와 러프들의 모습, 클로즈업-바스트쇼트-시선 매치컷. 여기서 시선 매치컷은 두 러프의 변신을 강조한다. 파피니들은 자신의 눈을 믿지 못하고 멈춰선다. 하단의 파피니와 러프들, 그리고 플림과 곰의 모습 오버더숄더-풀쇼트. 플림이 연설을 시작하고, 곰이 건넨 붓을 집어든다. 컷. 입구가 열린 네 가지 색의 물감 자루를 바라보고 있는 파피니 네 명, 하이앵글쇼트(8). 사실 여기서 나온 자루의 모습은 현재 장면의 공간이 아니라, 다음에 나올 장면에 해당한다. 현재 자루들은 붓을 든 플림 가까이에 있다. 다른 파피니들이 물감에 다가가는 동안, 플림은 열정적으로 누구든 자유롭게 자기 자신을 칠할 수 있다고 이야기한다. 잠시 후 그는 이 말을 한 것을 후회하게 된다. 연설을 이어나가는 플림과 첫 번째 붓에서 다른 붓을 꺼내는 곰의 모습, 클로즈업-웨이스트쇼트. 이야기를 마치는 플림. 모인 이들은 플림의 목소리까지 변했다는 사실을 알아차리고, 러프가 수궁한다, 클로즈업-바스트쇼트-시선 매치컷. 플림과 곰의 오버더숄더-풀쇼트. 프레임 하단의 군중과 상단의 나뭇잎의 구도가 마치 마술쇼를 관람하는 것같은 연극적 효과를 준다(11). 마치 오케스트라의 지휘자처럼, 플림은 색칠하는 방법을 보여주기로 한다. 한 파피니를 한 손으로 붙잡고, 다른 한 손으로 붓을 들어 자루 속에 담근다. 파란색 물감 자루, 클로즈업-하이앵글-동작 매치컷(12). 파피니의 모습, 클로즈업-바스트쇼트. 플림의 상반신 일부와 붓이 보이고, 이는 다음에 일어날 일을 강조한다(13a). '곡선'이라는 단어를 말함과 동시에, 아랫쪽을 향하는 플림의 붓질을 따라 파피니의 시선이 이동한다(13b). 파란 붓자국만이 남았다. 만족한 플림의 얼굴 클로즈업. 반면 색상에 별로 만족하지 못한 파피니, 그리고 플림의 모습 클로즈업. 바로 뒤에 선 곰은 색이 예쁘다고 말한다. 팬으로 촬영된 이 장면은 곧바로 곰이 옆의 여자를 채색하리란 것을 예상하게 만든다(15b).

갑작스러운 컷과 함께, 불만스러워 보이는 파피니가 플림에게서 붓을 뺏으며 분위기가 전환된다. 클로즈업-바스트쇼트. 보라색 치마를 크림색으로 잘못 칠한 곰, 클로즈업. 곰의 시선이 프레임 밖을 향하며 그가 실수했음을 짐작하게 한다. 파란 붓자국 위로 분홍색을 막 덧칠한 파피니, 클로즈업-웨이스트쇼트-시선 매치컷. 프레임 안으로 들어온 손이 붓을 낚아챈다(18).

### ...난장판...

주황색 물감에 적셔진 붓의 쇼트와 함께 음악이 시작된다(19). 파피니와 러프들의 모습과 여자에게 빼앗긴 붓을 되찾으려 애쓰는 곰, 풀쇼트(20). 두 인물이 붓을 두고 줄다리기를 하고, 그 움직임은 음악의 박자에 맞추어 장면엔 리듬감을 준다. 음악의 템포가 빨라지며 쇼트의 속도도 빨라진다. 파란 물감 자루가 여자의 몸 뒷편과 부딪친다(20). 바로 이어진 컷이 여자의 반응을 차단한다. 이제부터 무질서와 혼란이 시작됨을 알린다. 파란 물감이 묻은 붓이 빨간 물감에 섞인다(21). 빨간색은 앞으로 고조될 싸움을 격화시키는 효과를 가진다. 어떤 이들은 붓을 두고 싸우고, 다른 이는 전경에서 자루를 들고 뛰어가고, 후경에서는 한 파피니가 두 팔을 뻗고 매우 만족해하는 동료를 색칠하고 있다, 클로즈업(22). 어찌할 바를 모르는 플림의 모습 클로즈업, 파피니들이 프레임 안으로 들어왔다 나간다. 물감 자루의 모습. 물감 자루와 붓이 계속해서 늘어나는 놀라운 광경을 보여준다. 자신의 얼굴을 서투르게 칠하는 파피니, 클로즈업. 보라색 물감을 원하는 여자 아이, 하이앵글쇼트. 초록색을 만들기 위해 파란 물감이 노란색과 섞이고, 초록색은 이 쇼트에서 다른 쇼트로 전해진다. 한 파피니의 얼굴에 순식간에 초록 안대가 그려지고, 이를 보고 웃던 다른 파피니의 얼굴에는 노란 물감이 된다(29). 붓을 되찾으려다 붙잡히는 플림의 모습, 클로즈업-웨이스트쇼트. 이어진 쇼트에서 플림은 강제로 저 멀리 끌려간다. 서로 물감을 던지는 파피니들의 모습이 전경에 위치한다. 이제는 아예 붓을 검처럼 휘두르며 싸우는 파피니들의 모습, 팬(32b). 한 파피니가 무시무시한 무기처럼 빨간 물감을 입힌 붓을 들고 대각선 방향으로 곰에게 달려든다, 로우앵글. 놀란 곰은 프레임 밖으로 벗어나고, 파피니의 뒤로 한층 더 위협적인, 자루를 든 그의 동료가 따른다(33). 한 여자의 얼굴 위로 파란 물감이 칠해진다, 클로즈업(34). 두 뺨 위로 주황 물감이 튼 남자, 클로즈업. 여러 색의 물감 자루와 붓들, 음악이 리듬을 빠르게 한다.

### ...씹 씹 함

롤라와 마젠타가 난장판이 벌어지는 쪽으로 다가온다, 고정-미디엄숏쇼트(37). 그들도 막 또 다른 난장판에서 벗어난 참이다(시퀀스 23). 음악이 서서히 잦아들다가 마지막 쇼트에서 멈춘다. 프레임 밖에서 플림이 그의 친구들이 도착했다는 사실에 안도감을 나타낸다. 두 손이 묶인 플림과 곰, 클로즈업. 플림은 롤라에게 난장판을 보라고 말한다. 이제야 진정이 된 파피니들이 물감에 뒤덮인 채, 서로의 얼굴을 바라본다, 미디엄숏쇼트(39). 프레임 밖의 플림이 자신이 언급했던 자유 때문에 벌어진 일에 대해 실망감을 나타낸다. 나중의 서프라이즈(시퀀스 26) 효과를 위해 장면은 여기서 애매하게 마무리된다. 파피니들이 교훈을 얻고 성장하리란 것을 기대할 수 있다.



1b



2a



2b



3a



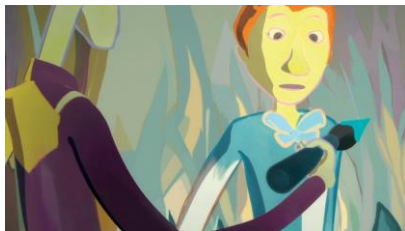
8



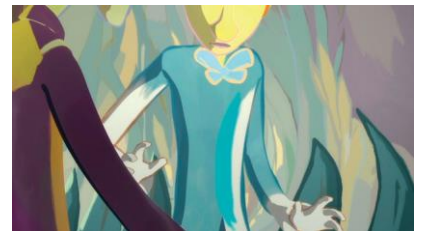
11



12



13a



13b



15b



18



19



20



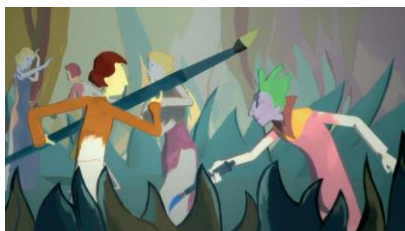
21



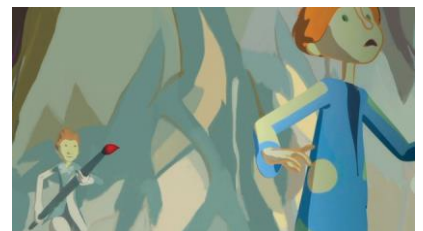
22



29



32b



33



34



37

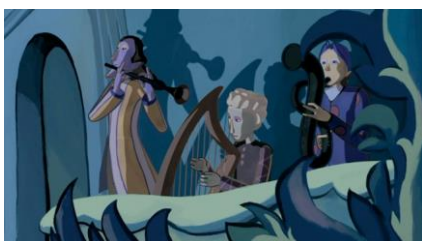
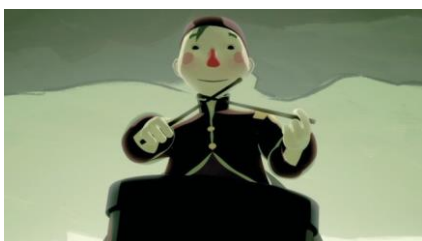
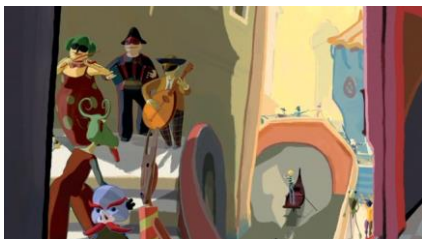


39

# 사운드 트랙

## 색색의 소리가 이루는 화음

"음악은 인생을 더욱 풍요롭게 한다" J.F. 라귀오니



파스칼 르페넥<sup>1</sup>이 작곡한 <르 타블로>의 OST는 독일 슈빙겐-슈투트가르트에서 열린 프랑코포니 국제영화제에서 최고의 영화음악으로 선정되어 프랑스 음악저작권협회(SACEM)상을 받았다. 음악이 각각의 그림의 느낌과 어우러질 수 있도록 감독과 작곡가는 음악의 스타일을 정하기 위해 '날카로운', '부드러운', '온화한'과 같은 형용사의 사용을 토대로 작업했다.

### 주제와 감정

사랑의 주제곡은 친밀함을 나타내기 위해 부드럽고 느린 피아노 솔로로 시작한다. 또 작품 속 라모와 클레어의 결합과 애정을 반영하는 다른 악기들을 점차 사용함으로써 라모와 클레어의 감정을 드러낸다(시퀀스 5). 이러한 음악은 라모가 화가의 화실에서 클레어의 얼굴을 그린 스케치를 발견했을 때, 혹은 라모와 클레어가 영화 결말부에 채색된 모습으로 다시 만났을 때, 포근한 효과를 주도록 한다. 이러한 라이트모티브(같은 주제에 대해 반복되는 곡조)가 연인의 장면을 장식한다. 낭만적인 오케스트라 교향곡이 러프의 필사적인 도망(시퀀스 4) 장면을 더 가속시킨다. 메인의 웅장한 트럼펫 연주는 추격자의 고함소리처럼 들린다. 투쟁에 의해 꿈이 발견되는 장면(시퀀스 6)에서는 위험을 알리기 위한 현악기의 강렬한 연주가 서정성을 고조시킨다. 버려진 꿈을 발견한 플림의 고통을 나타내기 위해, 피아노와 현악기가 '안 돼!'라고 외치는 플림의 비명과 함께 울려 퍼진다. 여기서 음악은 관객의 감정을 불러일으키기 위한, 영화 연출의 보조적 역할을 한다. 롤라가 무대공간 속으로 관객을 이끌었던 것처럼, 영화의 주제곡은 마치 공연이 시작되기 직전과 같은 상황을 조성한다. 오케스트라가 음을 맞추고, 지휘자는 정숙을 위해 지휘봉을 두드리고, 몇몇 관객이 헛기침을 할 때처럼, 이목을 집중시킨다. 영화의 시작 부분에서 연극 무대를 연상하게 하는 그림의 가장자리가 사라졌을 때에도, 음악이 영화 속으로의 입장을 알린다.

### 내재음향 (디제틱 사운드)

한 남자가 그랜드 샹들리에의 입장을 엄숙하게 알리는 호른을 연주하고, 성에서 일어나는 주요 행사에 수반되는 삼중주<sup>2</sup>가 연주된다. 유일한 디제틱 사운드이며, 투쟁의 세계를 수놓는 화려한 복색, 무도회에 어울리는 음악이다. 고요하고 간소한 파피니의 세계와 더욱 대조된다.

베네치아의 파랑돌 행렬은 '가난한 자의 피아노'라고도 불리는 아코디언 연주와 함께 펼쳐진다. 아코디언 연주의 리듬과 멜로디에 맞추어 주인공들을 이끈다. 주위를 배회하는 사신의 존재를 나타내기 위해 숨이 넘어갈 듯, 가쁜 호흡으로 연주되는 아코디언 연주는 행렬의 태평함과 대조를 이룬다. 베네치아의 장면들은 고향, 웃음, 운하의 가장자리에 앉아있는 기타 연주자<sup>3</sup>를 비롯한 여러 음원으로 소란하다. 마찬가지로 바이올린, 아코디언, 류트의 삼중주는 베네치아 장면 속에서 계속 되풀이된다. 여기에 현실감을 잃게 만드는 다른 악기들도 더해진다. 음악은 메인 음향으로 사용되다가, 이후에는 배경음으로 깔린다. 이는 주인공들이 광적인 파랑돌 행렬과 라모와 클레어 뒷편으로 계속 등장하는 구불구불한 선에 가까워졌다가 멀어지는 것을 표현하는 것이다. 플림과 마젠타가 투쟁들에게 환상적인 베네치아 풍경을 묘사할 때(시퀀스 26), 배경음악은 행렬 속으로 그들을 끌어당겼던 추억을 상기시킨다. 음악은 인물의 행위 - 빙글빙글 돌고, 왈츠를 추고, 도망가고, 걷는 것 - 맞는 리듬을 가진다. 전쟁화에서 강박적인 복소리가 병사들을 전쟁터로 출격하게 만드는 것도 마찬가지로(시퀀스 23).

## 학습 가이드

• <르 타블로>에서 음악의 역할은 무엇인가? 실제 인물들이 등장하는 전통적 형태의 영화에서와 그 역할은 같은가?

• 학생들이 음악가와 영화감독이 구상했던 것처럼, 시퀀스를 구성하는 음악을 묘사하도록 지도하기. 예를 들어, 날카롭다, 부드럽다, 온화하다 등.

• 베네치아의 파랑돌 시퀀스처럼, 음악이 어떻게 이야기의 일부를 이룰 수 있는지 알아보기.

1) 파리 사립음악대학, 에콜노르말드뮤직 출신의 아코디언 연주자이자 편곡자이다. 여러 연극(2003-2008년 동안 제롬 데상, 마샤 마카이에프와 성공적으로 협업함)과 영화 <파키부(이브 코몽, 2005)> 작품에 참여했다.

2) 하프, 플루트 그리고 19세기에 만들어진 튜바를 연상시키는 관악기.

3) 0:42'06 참고.

# 영화 이외의 정보



## 회화의 장르

모든 회화작품에는 주제를 규정하는 장르가 있다. 이러한 장르의 위계는 17세기 프랑스 왕립 회화 및 조각 아카데미에 의해 정해졌다. 알레고리(우화)와 종교화, 역사화, 초상화, 풍경화, 정물화<sup>1)</sup>, 풍속화(혹은 일상화)를 말한다. 에른스트 고프리치가 그의 저서, 《서양미술사<sup>2)</sup>》에서 말했듯, "화가가 전쟁화로운 번 명성을 얻고 나면, 팔릴 가능성이 가장 높은 작품은 그 장르의 그림이 된다. (중략) 그렇게 16세기 서양에서 장르가 전문화되는 경향이 생겨났다." 이런 경향은 19세기에 절정에 달했고, 이후 쇠락의 길을 걸었다. 화가들은 고유의 세계관을 다잡기 위해 장르 구분을 전복시켰다.

영화의 제목인 <르 타블로<sup>3)</sup>>는 풍경을 가리킨다. 베네치아의 모습은 도시풍경을 연상시키고, 영화의 끝에서 화가는 해양화<sup>4)</sup>를 그린다. 풍경화는 파티니르와 브뤼헬을 비롯해, 이탈리아의 베두타<sup>5)</sup>를 확장하고자 했던 북유럽 유파의 특징을 따르며, 회화의 근대화에 중요한 주제가 되었다(cf. 인상주의).

한편, 전쟁화는 역사화에 속한다. 과거에는 칭송과 존경의 대상이었던 전쟁화는 승리와 무훈을 이야기한다. 가장 대표적인 화가(레오나르도 다빈치, 미켈란젤로, 파올로 우첼로)와 19세기의 아카데미 미술가(앙투안 장 그로) 모두 전쟁화로 이름을 널리 알렸다. 전쟁화를 그리는 것은 가슴아픈 풍경 위로 피에 물든 일화를 이야기하고, 공포를 되살려 생동감을 주고, 용맹한 전사의 모습을 역동적으로 그려내고, 동물화(cf. 말)를 다루고, 끔찍한 것을 기꺼이 묘사해야 하는 큰 도전과 같다. 종종 이례적인 규모로 제작되기도 했던 전쟁화는 왕에 대한 영광의 표현이기도 했다. <르 타블로>에서 라귀오니 감독은 과거 피카소가 그의 작품 <게르니카(1937)>에서 참상을 상징적으로 표현했던 것처럼, 기존의 틀에서 벗어난 전쟁화를 그려냈다. 나폴레옹의 전투를 떠올리게 하는 이름들은 유지하되, 반복적인 전투의 부조리를 지적했다.

자화상은 화가가 자기 자신을 어떻게 파악하고 있는지를 드러낸다. 마치 렘브란트, 장오귀스트 도미니크 앵그르, 반고흐처럼 관객을 마주본 채로 그림을 그리고 있거나, 카라바조의 <바쿠스>처럼 그림 속 공간에 숨은 모습이다. 화가는 자연스러움을 위해, 거울을 이용해 자신의 얼굴을 스스로 그려냈다. 자신이 자신의 첫 번째 모델이 된 것이다.

마지막으로 알레고리를 빼놓을 수 없다. 낮을 들고 있는 사신은 바로크 회화작품 속에서 자주 다뤄졌던 허무함을 상기시킨다.



앙리 마티스, 회색 바지를 입은 오달리스크, 1927 - 파리, 오랑주리 미술관

1) 숲 속의 꽃은 정물화로 구분되는데, 꽃의 세부묘사를 통해 자연을 관찰하고, 허무함, 세월과 아름다움의 무상함을 느끼게 해준다. 비단 북유럽 유파(15~17세기에 활동했던 플랑드르파 화가들을 말한다)만 정물화에 매료됐던 건 아니다. 한 예로, 러시아의 화가 카임 수틴(1893-1943)은 다수의 선홍색 글라디올러스 그림을 남겼다.

2) 에른스트 고프리치, 《서양미술사》, 파리, 갈리마르, 1998, 418 쪽.

3) "타블로(Tableau)"라는 단어는 처음에는 지시사항이나 이미지가 담긴 나무나 금속으로 된 판을 가리키는 용어로 처음 사용됐다. 나중에는 그림을 지지하는 틀 위에 걸리는 그림의 매체(1355년에는 'table'이라 쓰였다)를 의미하게 되었고, 그로부터 '그림 작품'을 뜻하는 일상적 의미로 쓰이게 됐다." - 로베르 프랑수아 역사사전, 알랭 레이 외 집필, 3737p.

4) 17세기부터 흔하게 사용된 용어로, 바다를 그린 구상예술 장르를 말한다.

5) 초상화의 배경에 자리한 창과 풍경(베두타 : 이탈리아어로 '전망'이라는 뜻이며, 베네치아의 풍경을 아주 세밀하게 그린 풍경화를 말한다).



## 안료와 색

고대 그리스인들은 오랫동안 색이 물체의 표면에 있는 얇은 막이고, 세상은 빛과 어둠이라는 두 가지 영역으로 나뉘어 있다고 생각했다. 아펠레스<sup>1</sup>는 아리스토텔레스의 4 원소(흙, 공기, 불, 물)에 따라 검은색, 흰색, 빨간색, 노란색의 네 가지 색상만 사용했다. 중세의 장인들이 사용한 색은 매우 적었지만, 값은 매우 비쌌다. 금색<sup>2</sup>, 왕의 붉은색<sup>3</sup> 이라고도 불리는 주홍색 그리고 울트라마린색은 중세시대에 가장 명성이 높았던 색이었고, 순수한 왕권을 상징하는 색으로 귀하게 여겨졌다. 준보석인 청금석에서 추출된 안료<sup>4</sup>는 희귀했는데, 청금색의 주요 광맥이 아프가니스탄<sup>5</sup>에 있었기 때문이다. 식물, 곤충, 조개껍질 등에서 유래한 그 외의 색조는 흔한 편에 속했다. 노란 샤프란, 붉은 진사, 붉은 꼭두서니, 붉은 연지벌레, 푸른 남동석, 인디고(쪽색), 이집션 블루, 백연, 티리언 퍼플 등 수많은 안료<sup>6</sup>가 등장했고, 색의 이름은 수 세기에 걸쳐 정제됐다. 16세기 이탈리아 기교파 화가인 베로네제를 기리기 위해, 노란빛이 도는 연녹색에 그의 이름을 붙였다(그린 베로네제 - 영어로는 에메랄드 그린색을 뜻한다). 분홍 장미(메이든블러쉬로즈)색은 연분홍보다 조금 더 진한 분홍색을 뜻한다. 마젠타색은 붉은색과 푸른색이 미묘하게 섞인 색으로, 1859년의 마젠타 전투를 연상시킨다.

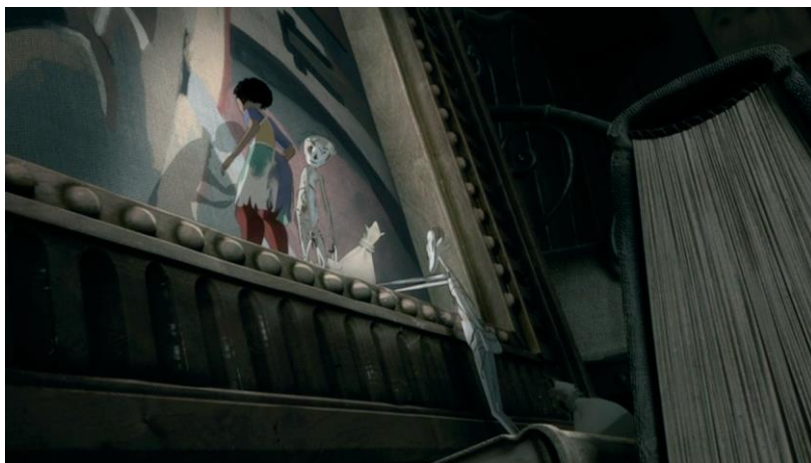
베네치아는 15세기 르네상스이자, 회화예술의 혁명의 중심이었다. 액자에 끼운, 화가가 둘둘 말아 가지고 다닐 수 있고, 어떤 크기<sup>7</sup>로든 주문할 수 있는 캔버스 화폭이 나무나 양피지를 대신하는 매체로서 화가들 사이에서 선호되기 시작했다. 오래 전부터 알려져있던 유화가 캔버스를 만나며 질감과 빛깔을 표현하기 더 적합했기 때문이다. 유화는 굴절률이 강해, 빛에 따라 색이 다르게 보였다. 화가들은 색의 부드러움과 독특한 색의 농도를 표현하기 위해 여러 안료를 혼합해야 했다(고대부터 화가들은 순수한 색을 선호했다). 어떤 이들에게 유화는 신적, 육감적 도전처럼 여겨졌다. 초상화와 누드화를 통해, 사람의 피부<sup>8</sup>가 그림의 진정한 주제가 된 것이다.

이로써 빛의 색과 뉴턴의 스펙트럼에 관한 이론(1704년, 광학<sup>9</sup>), 미셸 외젠 슈브윌의 색의 대비에 대한 법칙(1704년)을 비롯한 여러 과학적 이론들은 델레야 델 수 없는 관계가 되었다. 색상환의 정립, 명암법에 대한 고찰, 물감의 발명이 19세기 화가들의 시각에 영향을 주었다(인상주의, 점묘화).



슈브윌의 첫 번째 색상환.

- 1) 자비에 드 랑글레, 《유화기법》, 플라마리옹, 2011년.
- 2) 금을 대신해, 기원전 17세기부터 존재했던 옹황(황화비스소를 함유한 설탕색)을 사용했다.
- 3) 진사는 황화수은 화합물의 형태로 된 광물로, 금만큼 귀하다. 독성이 있어 19세기 들어 카드뮴 레드로 대체되었다.
- 4) 안료 상인은 향신료도 취급했는데, 고대 그리스에서 안료는 병의 치료제로도 쓰여 '파르마콘'이라고 불리기도 했다.
- 5) 화학자들에 의해 18세기에 프러시안블루색이, 1826년에는 합성 울트라마린색이 발명되었다.
- 6) 팔레트는 1400년 경에 발명되었는데, 점점 늘어가는 색들을 다루기 위해서였다. 색조나 색채, 명도와 밝기, 색가(色價)와 채도 등의 단어들도 정제되었다.
- 7) 최초의 대형 회화작품은 1485년, 보티첼리의 <비너스의 탄생>이다.
- 8) "살결은 유화가 발명된 이유이다." - 빌럼 데 쿠닝.
- 9) 빛은 프리즘의 모든 색상이 혼합된 것으로, 단일하고 균일한 요소가 아니다. 색은 빛의 다양한 파장에 따라 다르게 나타나는 것이다.



## 그림 속으로 들어가기

연극 무대디자인 공부를 마친 장 프랑수아 라귀오니는 1980 년에 대작 <왕과 새>를 제작한 애니메이션 영화계의 거장, 폴 그리모를 만났다. <르 타블로>는 폴 그리모에 대한 오마주이기도 하다. 폴 그리모는 영화 속 인물들, 양치기 소녀와 굴뚝 청소부가 좁디 좁은 액자에서 벗어나려는 이야기를 담았다. 또 다른 현실과 만나며 생명을 얻은 그림 속 인물들은 이미지가 가지고 있던 마법같은 환상성을 일깨운다. 이미지(image)란 단어의 철자를 재배열하면 마법(magie)이 된다. 애니메이션은 수 세기를 거쳐 강력하게 자리잡은 '움직이는 화면'에 대한 욕망(그림자극, 환등기, 페나키스토스코프, 에밀 레이노의 광학극장, 플립북<sup>1</sup>, 인형극 등)에 현실성을 불어넣어주었다. 최초의 애니메이션인 에밀 콜의 <팡타스마고리(1908)>는 실사촬영된 실제 화가의 손이 간단한 선 몇개<sup>2</sup>로 캐릭터에 생동감을 부여하고, 캐릭터는 계속해서 놀라운 변신을 거듭한다. 'Projection(영사)'라는 단어는 '앞으로 나아가는 행위', '발사', '돌진'이라는 어원을 가진다. 이로부터 상상 속 혹은 그려진 인물이 창작자의 손에서 벗어나 스스로 생각하고 숨을 쉰다는 개념을 가지게 되었다. 이는 그리스 신화 속 아프로디테에게 자신이 만든 조각상 갈라테이아를 진짜 여자로 만들게 해달라고 빌었던 피그말리온 신화를 실현한 것이다. 애니메이션 속 인물을 실사 장면 속에 삽입하고, 반대로 실제 배우를 애니메이션 배경 속에 삽입하는 기법은 월트디즈니의 <앨리스 코미디 시리즈(1923-1927)>, <메리포핀스(로버트 스티븐슨, 1964)>, <누가 로저 래빗을 모함했나?(로버트 저메키스, 1988)>, <터닝테이블(폴 그리모, 자크 드미, 1988)>, <미스포터(크리스 누난, 1964)>, <던더 크림프(페르 올린, 1974)>를 떠올리게 한다.

캐릭터 애니메이션과 애니미즘(생물이나 무생물에 영혼을 부여하는 것) 이외에도, 이런 주제를 떠올리게 하는 몽상들이 존재한다. 특히 사람이 그림 속, 즉 물질 속으로 들어가고, 그림 속을 여행하고, 액자를 뛰어넘는 것이다. 그림의 테두리는 숨겨진 세상을 시적으로 묘사한다. 이처럼 구로사와 아키라의 <꿈(1990)>, 마르그리트 유르스나르의 소설을 동양식으로 각색한 르네 할루의 <왕포는 어떻게 구출되었는가(1987, 필립 카자 그림)>도 이에 해당한다. 한편, 아무런 제약 없이 작품 속으로 들어간다는 개념은 거북함을 초래하기도 한다. 보티첼리와 카라바조의 작품을 감상하다보면 시각의 혼란이 오고, 다리오 아르젠토 감독의 여주인공을 달콤한 비현실 속으로 추락시킨다(스탕달 신드롬, 1996).

하지만 화폭과 화면은 현실과 허구를 구분짓는 경계에서 언제나 만날 수 있다. 허구의 세계를 비추는 얇은 막인 화폭과 화면은 다른 곳, 즉 몽상과 환상의 세계로 들어가는 입구이기 때문이다. 현실과 다른 시공간의 세계로 들어가기만을 꿈꾸는 작품 속 인물이나 관객이 존재하듯, 화면을 벗어나길 원하는 인물은 언제나 존재한다. 조르주 멜리에의 <우스운 포스터(1905)>, 스티븐 리스버거의 <트론(1982)>, 우디 앨런의 <카이로의 붉은 장미(1985)>, 존 맥티어넌의 <라스트 액션 히어로(1993)>, 버스터 키턴의 <셜록 주니어(1924)>가 그 예이다. 마지막으로, 한 그림에서 다른 그림으로 이동한다는 개념은 등장인물이 한 영화에서 다른 영화로, 한 장르에서 다른 장르로 이동하는 내용의 영화 <헬자포핀(헨리 c. 포터, 1941)>에서도 엿볼 수 있다.



메리 포핀스

1) 로랑 마노니의 저서, 《빛과 그림자의 대예술 - 영화의 고고학》, 파리, 나단 대학교 출판, 1995.  
2) TV 로 방영된 이탈리아 애니메이션 시리즈 <더 라인(1971~)>을 연상하게 한다.

# 참고 자료 및 정보

## 참고 자료

### 서적

- 필립 볼, 《살아있는 색의 역사, 안료가 들려주는 그림의 5000 년 역사》, 파리, 아잔, 2010
- 이브 샤네이, 엘렌 드 지브리, 《그림 속에서 색을 보는 법》, 파리, 아잔, 2011
- 올리비에 코트, 《옛날옛적에... 애니메이션이 있었다》, 드림랜드 백과사전, 2001
- 버나드 제냉, 피에르 쿠르셋 콜, 에밀 콜, 《애니메이션의 발명자》, 옴니시영스, 2008
- 버나드 제냉, 《애니메이션 영화》, 파리, 까이에 뒤 시네마, 썬다 카이에 컬렉션, 2003
- 에른스트 H. 곰브리치, 《서양미술사》, 파리, 갈리마르, 1998 / 《예술과 환영》, 파리, 갈리마르, 1996
- 아르센 우세, 《베네치아 여행》, 파리, 라투르베르트, 또 다른 베네치아 컬렉션, 2013
- 바실리 칸딘스키, 《예술에서의 정신적인 것에 대하여》, 파리, 폴리오, 1989 / 《점, 선, 면》, 파리, 폴리오 1991
- 로랑 마노니, 《빛과 그림자의 대예술 - 영화의 고고학》, 파리, 나단 대학교, 1995
- 미셸 파스투르, 도미니크 시모네, 《색에 대한 작은 책》, 파리, 뽕앵, 2007
- 피에르 뽕앵, 《유럽 예술 속의 빛(1800-1900)》, 파리, 아잔, 2011
- 로베르, 알랭 레이 외 집필, 《프랑스어 역사사전》, 파리, 1992

### 온라인 사이트

#### 인터뷰와 저자 웹 페이지

- <http://www.anikleray.fr/>
- <http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>
- <http://www.la-fabrique.com/sarl/ficherea.php?id=13>
- <http://www.zewebanim.com/laguionie.html>

#### 데코레이터 장 팔레스티인 웹 페이지

- <http://jeanpalenstijn.over-blog.com/>

#### 영화 속 세 장면에 대한 코멘터리

- <http://www.telerama.fr/cinema/jean-francois-laguionie-commentaire-tr o is-extraits-du-tableau,75702.php>

## 영상 정보

장 프랑수아 라귀오니 감독 <르 타블로>.

PAL DVD 영화 및 화면 : 16:9 버전(4:3 호환 가능), 프랑스어, 청각 장애인용 프랑스어 자막 제공.

부록 : 예고편, 베로니크 마르탱 <그림이 애니메이션이 되기까지(31 분 메이킹 영상)>, 애니메이션 발체 영상(4 분)과 사진 슬라이드(10 분).

배급 : 프랑스 텔레비지옹

## 베네치아

"바다에서 나온 것은 바다에 의해 삼켜질 것이다." 소설가 아르센 우세가 아름답고 자유로운 베네치아를 잠든 도시에 비유해 썼던 문장이다. 그에 의하면, 베네치아의 매력은 잠잠한 물에서 나온 어두운 분위기와 약간 버려진 듯한 궁전에 있기 때문이다. 1866 년 이탈리아에 통합되기 전, 오랫동안 자치를 누렸던 베네치아는 동양과 활발히 교역했던 항구 국가로, 저 먼 도시에서 온 진귀한 보물, 향수, 향신료, 안료, 옷감을 받아들이는 무역 도시였다. '도제의 도시'라고도 불리는 베네치아는 과거 베네치아 공화국의 수도였으며, 포평야에 위치한, 백여 개의 섬이 50 개의 운하에 의해 연결된 석호(라군)의 한가운데에 있는 바다의 땅이다. 매년 열리는 사육제, 복잡한 미로, 곤돌라, 생-마르크 광장, 대성당, 탄식의 다리, 로마네스크 양식의 건축물로 유명하다. '알록달록한 색으로 넘실거리는 빛깔'의 물과 '새벽녘의 최초의 흰빛에서 저녁무렵의 마지막 붉은 빛'까지 다채로운 빛깔의 하늘 사이(테오필 고티에), 베네치아는 색과 빛의 처리를 통해, 독보적으로 회화의 밀접한 연관성을 가진다. 곰브리치가 《서양미술사》에서 강조했듯, "음악과 굴곡을 흐리게 하고, 빛의 찬란함 속에서 색을 잠식하는 석호의 분위기가 베네치아의 화가들에게 색을 더욱 조화롭고 정확하게 다루도록 만들었을 수 있다". 조반니 벨리니(1430-1516), 안드레아 만테냐(1431-1506), 안드레아 델 베로키오(1435-1488), 도메니코 기를란다요(1449-1494), 피에트로 페루지노(1448-1523), 로렌조 로토(1480-1556), 조르조네(1478-1510), 티치아노(1488-1576), 틴토레토(1518-1594), 파올로 베로네세(1528-1588)는 베네치아의 풍경에 공을 돌렸던 풍경화의 거장 카날레토(1697-1768)와 마찬가지로, 빛의 효과와 독특한 색으로 두 세기 동안 유럽을 열광시켰다. 19 세기 화가, 윌리엄 터너와 펠릭스 지옌과 후대의 키리코는 찰나의 순간, 안개 낀 날의 햇빛이나, 해가 질 무렵, 때로는 불안함을 조성하는 냉혹한 건축물을 포착하는 법을 알았다. 1848 년 아르센 우세는 소설 《베네치아 여행》에서 다음과 같이 말했다. "베네치아라는 이름의 미궁 속으로 무작정 떠나는 것과 마찬가지로, 한가한 영혼에게는 모든 게 녹록치 않은 법이다. 아리아드네의 실은 여기선 곤돌라 뱃사공과도 같다. (중략) 마치 사후의 세계, 영혼들이 사는 나라로의 여행과 같다."

## 참고할 그림들

창작에 대해 질문하면서, 장 프랑수아 라귀오니는 그의 영화 속에서 다른 그림과 영화의 레퍼런스를 중점적으로 다루기로 결심했다. 그는 화가의 작업실에서 발견된 다양한 그림 속 여정을 통해 다양한 장르를 다루었고, 여러 암시와 인용으로 상상의 미술관 속으로 관객을 안내한다. 추가적으로 참고할 수 있는 그림은 다음과 같다.

- 클레어의 얼굴은 모델리아니(1884-1920)의 초상화 속 여인의 길쭉한 특징을 연상하게 한다. 클레어의 꿈 속에서 나온 부드러운 형태는 브랑쿠시(1876-1957)가 조각한 작품, <뮤즈(1910, 1912)>를 닮았다. 라모와 클레어의 꿈 속 포옹은 브랑쿠시의 <키스>를 떠올리게 한다.
- 러프의 모습은 알베르토 자코메티(1901-1966)의 어지럽게 얹힌 섬세한 선 스케치를 연상하게 한다.
- 그랜드 상들리에에는 오노레 도미에가 루이 필리프 1 세의 얼굴을 배치한 나타난 회화화 작품(1831)을 떠올리게 한다.
- 한 파피니는 호안 미로의 그림 <블루 II(1961)>처럼 채색되었다. - 1:07'02
- 베네치아의 어릿광대는 파블로 피카소의 청색 시대와 그가 여러 번 그렸던 어릿광대를 떠올리게 한다.
- 전쟁화 속의 이미지들은(시퀀스 23)는 구로사와 아키라 감독의 <카게무샤(1980)>의 일몰과 일출 배경 속 병사들의 장면을 떠올리게 한다.
- 전쟁화 속 말들은 아시아의 말조각상을 연상하게 한다.
- 곤돌라에 올라탄 롤라는 아치형 터널 속으로 들어가는데, 샤갈의 작품 속 하늘의 모티프(시퀀스 19)가 보인다.
- 가랑스는 오달리스크처럼 포즈를 취하고 있으며, 배경은 앙리 마티스(1868-1954)의 <커피와 함께있는 로레트(1917)>를 떠올리게 한다. 가랑스의 얼굴은 로레트와 닮았다.
- 자화상은 방식에 있어서는 폴 세잔(1838-1906)을, 색깔에 있어서는 앙리 마티스(자화상, 1906)를 떠올리게 한다.
- 베네치아의 해변가 일몰의 전경은 르 로랭이라고도 불리는 클로드 젤레(1600-1682)가 햇빛을 다룬 작품을 연상하게 한다.
- 마네의 <피리부는 소년(1866)>의 찢긴 모자 한 점이 화가의 작업실 옆방에서 등장한다.
- 낮의 광적인 행렬이 사라져 텅빈 베네치아의 밤 풍경을 담은 고정쇼트는 장소에 인상주의적인 느낌을 준다(로베르트 비네 감독의 <칼리가리 박사의 밀실(1920)>의 그림을 연상하게 한다.
- 미술관 계단의 복잡한 구조(시퀀스 20)는 피라네시 또는 에셔의 건축물을 떠올리게 한다.
- 미술관에서 오버더숏쇼트로 잡힌 사신의 그림자(0:50'58)는 공포/호러물 영화 속, 숨어있는 괴물을 연상하게 한다.

## 언론평

### 시놉시스

"중증 화가는 그림을 미완성한 채로 내버려두곤 한다. 이 작품 속의 성과 숲의 경우도 그렇다. 이러한 미완성으로 인해, 대도시에 걸맞는 위계질서를 가진 하나의 사회가 발전했다. 완성된 그림인 투쟁은 권력을 독점하고, 몇 군데 색이 덜 칠해진 파피니와 스케치에 불과한 러프를 억압한다. 이런 불관용의 상황을 타개하기 위해서, 파피니와 러프가 화가를 찾아 나선다. 그리고 이들은 위험한 숲과 여러 그림들을 지나 사육제가 한창인 베네치아에 도착한다."

- 프랑수아-귀욤 로렐, *르퐁*, 2011년 11월 22일

### 여러 관점들

"영화 속 인물들에 의해 얼마든지 변화될 수 있는 세상이자, 창작자와 창작의 경계가 뚜렷하지 않은 세계관을 가졌음에도 불구하고, <르 타블로>는 기대만큼 유희적이지는 않다. 재미있고, 솔직한 영화이지만 조금은 진부하다. (중략) 각 계급에 속하는 세 명으로 이루어진 주인공 그룹은 '추구의 여정'을 떠나기 위해 본래의 액자에서 벗어난다. 하지만 추구라고 하기엔 거창하다. 그림으로 된 세계의 세 창조물의 능력에 즐거움을 느끼는 건 영화를 만든 사람뿐이다. 한 그림에서 다른 그림으로 라모, 롤라, 플림은 그들의 세상을 완성시키기위해 색을 찾아 떠난다. 이들의 여행은 어디서 본 듯하고, 거침없는 작품 혹은, 인물들이 그림과 현실 사이의 한계에 부딪치고 여러 그림을 거치며 보상을 받는 도피의 여정을 기대하게 한다. (중략) 이런 매혹적인 여행을 영화 내내 기대했지만, 깊게 다뤄지지 않는다. 여행지와 장소, 즉 여행 자체는 영화의 요지가 아니다. 장 프랑수아 라귀오니는 차이, 외면, 불평등에 대한 진부한 이야기를 전개하는 데 대부분의 시간을 할애했다. (중략) 파피니, 투쟁, 러프는 처음엔 의심과 함께 모여 살지만, 점점 서로에게 익숙해지고, 결국에는 서로가 똑같다는 사실을 깨닫고 친구가 된다. 이런 의미에서 영화의 결말엔 큰 하자가 있다. 갈등은 존재하지 않았던 것처럼 사라지고, 사과조차

없다. (중략) <르 타블로>는 아이들에게 보여 줄 법한 영화이다. 시시없고, 컬러로 된, 색시함이나 폭력, 정치선 전혀 존재하지 않는 동화 말이다."

- 테오 리베톤, *크리티컬*, 2011년 11월 22일.

"3D 애니메이션 시장의 법칙에서 벗어난, 색다른 차원의 매우 신선하고 만족스러운 작품이다. 영화의 부족함도 용서하게 만든다. 줄거리가 때때로 길을 잃고, 처음의 아이디어가 도중에 사라졌다가, 결말에 회복된다고 생각하면 된다. 그 과정에서 지속해서 등장하는 그래픽 창작물을 즐기면 된다."

- 토마 소티넬, *르몽드 시네마*, 2011년 11월 22일.

### 오마주

"화가는 잔인한 신이다. 작품을 완성하지 않았기 때문이다. 계급이 나뉜 사회 속에 자신의 창작물을 버려 두었다. 다채로운 색으로 무장한, 거만하고 포동포동한 '완성된' 인물들이 상위 계급에 군림한다. 억압받고, 부당한 대우를 받는 미완성 인물들은 어둠 속에 존재한다. 그보다 더 아래에는 가련한 초벌 그림들이 이곳 저곳을 떠돈다. 자코메티를 떠올리게 하는 검은 선으로 된 프롤레타리아이다. 평등을 쟁취하기 위해, 각 계급의 대표가 그림을 떠나 화가를 찾아 떠난다. 근사한 아이디어이다. 예술에 대한 몽상의 좋은 구실이다. 모델리아니와 세잔에서, 마티스가 그린 것 같은 나른한 여성의 그림을 지나 피카소의 청색 시대까지, 한 그림에서 다른 그림으로 이어지는 모험의 각 단계는 오마주와 같다"

- 세실 뒤리, *텔레라마*, 2011년 11월 22일.

"장 프랑수아 라귀오니는 유행과 관습을 따르지 않고, 지치지 않고 계속해서 자신의 독창적인 세계관을 이어나간다. 과거 폴 그리모와의 만남에서 배운대로이다. <원숭이 섬>과 <블랙 모르의 섬>의 감독인 장 프랑수아 라귀오니의 시나리오로는 독창적이기로 유명하다. 그의 작품 속 인물들은 창작자에게 반항하고, 자유와 행복을 찾아 떠난다. 그의 영화는 창작자와 인물간의 관계 뿐만 아니라, 가진 자만을 위한 불공평한 계급 제도에 갇힌 사회의 해악에 대해서도 질문을 던지고 있다. 이러한 제도를 무너뜨릴 수 있는 건, 소외된 자들의 연대와 투쟁 그리고 용기뿐이다."

- *웨스트 프랑스*, 2011년 11월.

## 영화 정보

### 제목

르 타블로

### 제작

블루 스피릿, BE-필름,  
U 필름  
아르멜 글로레넥,  
에릭 자코  
아드리안 폴리토브스키,  
길레스 바터케인,  
아를레트 질버버그  
엘렌 랑보트  
장프랑수아 라귀오니  
레미 샤에

### 제작자

### 공동제작자

### 제작 총괄 감독 조감독

### 각본 대본

아니 르레이  
아니 르레이,  
장프랑수아 라귀오니  
장 팔레스티인,  
장프랑수아 라귀오니,  
레미 샤에,  
쥘리앵 비자로

### 그래픽

### 수석 데코레이터 및 디자이너 애니메이션 디렉터 스토리보드 스토리보드 애니메이션 인물 채색

장팔레스티인

### 데코레이터/ 매프에인터 의복 애니메이션 수석 컴포지터 OST

리오넬 쇼뱅  
장프랑수아 라귀오니  
쥘리앵 비자로,  
레미 샤에  
아니 르레이  
레이몬드 폴칸,  
앙투안 소지에  
M. 바쉬르  
D. 레이데,  
R. 카이리  
파스칼 르페넥

블루 스피릿, 시네마틱  
스튜디오에서 촬영됨

### 출연

롤라  
라모  
플림  
곰  
가랑스  
마젠타  
클레어  
자화상  
& 화가  
그랜드 상들리에  
그레이  
중대장  
베니스의 화가  
어릿광대

제시가 몽소  
아드리앵 라망드  
티에리 얀  
쥘리앵 부아닉  
셀린 룬테  
토마 사골  
클로에 베르티에

장 프랑수아 라귀오니  
자크 로이흐리츠  
제레미 프레보스트  
미셸 비네  
장 바니  
세르주 팔뤼

### 개봉년도 국가 배급 형식 포맷 상영시간 흥행 허가증 프랑스 개봉일

2011  
프랑스  
게베카 필름즈  
컬러, 돌비 디지털  
1.77  
1시간 16분  
108 270  
2011년 11월 23일



## 편집장

레오 수이에-데바

## 작성자

캐롤 로나, 프랑스 영화 및 영상 연출  
고등교육기관(ESRA)의 영상 미학 교수이자,  
《영화에서의 인간적 크기에 대한 상상(2006,  
아르마탄)》, 《폭풍우 속 별새(2011,  
라투르베르트)》의 저자, 여성들의 운명에  
대한 다큐멘터리인 <코린 L(2009, 프랑스 3>,  
<밤의 미인들(2012, 아르테)>의 감독이다.

## 프랑스 협조 기관

문화부

국립 영화와 영상 센터

교육, 청소년, 체육부

[kr.ambafrance-culture.org](http://kr.ambafrance-culture.org)



@franceencoree\_culture



프랑스문화원 France en Corée



French Cast



AMBASSADE  
DE FRANCE  
EN CORÉE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

주한  
프랑스  
대사관

문화과