
“반딧불의 묘” 원작에 대한 애니메이션 연출의 상징성 표현 연구

A Study on the Expression of Symbolism in the Production of Animation for the Original Work "Grave of the Fireflies(火垂の墓)"

김일태, 노수아

조선대학교 미술대학 만화애니메이션학부

Il-Tae Kim(itkim@chosun.ac.kr), Su-Ah No(nosuah@hanmail.net)

요약

2004년을 기점으로 국내외적으로 디지털 문화의 등장은 문화에 대한 일대 전환을 가져왔고 영상과 애니메이션은 현대의 가장 중요한 표현의 매체의 하나가 되었다.

세계적으로 만화와 애니메이션의 빠른 발전을 보인 일본애니메이션 중에서 여러 작품에 영향을 끼친 다카하타 이사오 감독의 “반딧불의 묘”는 원작소설을 애니메이션으로 연출하는데 있어 독특한 기법과 시나리오 각색이 돋보인 작품으로 평가되고 있다.

본 논문은 이 작품에 나타나 있는 메타포와 상징성을 각 시퀀스(sequence)별로 검토하고 작품에 나타난 연출력을 세 가지 요소로 분류하여 연구되었는데 원작을 영상으로 표현할 때 중요한 요소인 카메라, 색상, 미장센(Mise-en scene)의 요소에 적용시켰다. 세부적인 사항으로는 첫째, 카메라가 갖는 앵글의 상징성과 연출에 따른 카메라의 리듬감에 대하여 연구하였고 둘째, 원작을 영상으로 표현하는 과정에서 나타나는 미술적 요소 특히 색에 대한 연출과 그 색에 내포된 상징성, 그리고 화면구성에 대하여 분석하였다. 셋째, 원작의 상황에 대한 분위기를 어떻게 애니메이션에서 효과적으로 표현하는가에 대하여 미장센(Mise-en scene)이라는 영상요소로 분석하였다. 분석한 결과물들은 텍스트로 된 원작들이 갖는 표현의 한계를 효과적으로 영상화하는 극복방안으로 유효할 것이며 이런 과정들을 통한 연구는 작업자들에게 좋은 사례가 되고 우리나라 애니메이션 창작에 관심을 가진 연출가들에게 좋은 참고자료가 될 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 상징성 | 카메라 | 색상 | 미장센(Mise-en scene) | 연출 | 영상요소 |

Abstract

The appearance of digital culture swiftly has changed the culture in domestic and international arenas before and after the year 2004 and the image and animation have become two of the most important expression media in contemporary age.

Among the Japanese animations that have demonstrated the rapid development of cartoon and animation in the world, the director Dakahata Isao's "Graves of the Fireflies" that has influenced many works has been evaluated as one of the noticeable works that has a unique method and scenario dramatization in terms of producing the original novel into an animation.

This study investigates the metaphor and symbolism shown in this work according to each sequence, divides the production ability in the work into three elements and applies them to the important elements such as camera, colors and mise-en-scene when the original work is depicted into image. It can be summarized in more detail as in the following: firstly, I study the rhythm of camera corresponding to the symbolism of the angle that the camera has and production; secondly, I analyze the artistic elements appeared in the process of expressing the original work into the image, especially the production for the colors and symbolism contained in them and the composition of screen. Thirdly, I analyze how effectively the atmosphere for the situations for the original work is expressed in animation with the aid of one of the image elements, mis-en-scene. It is expected that the analyzed findings will be effective as a way of overcoming the limitation of expressions that the original work in text and the study on these processes will become good examples to the relevant workers and will be the good references to the producers who are interested in the creation of animation in Korea.

■ Keywords : | Symbolism | Camera | Colors | Mise-en-scene | Production | Image Element |

* 본 연구는 조선대학교 연구비 지원에 의하여 연구되었음(This study was supported(animation) vy research grant of Chosun University)

접수번호 : #050314-001

심사완료일 : 2005년 05월 25일

접수일자 : 2005년 03월 14일

교신저자 : 노수아 e-mail : nosuah@hanmail.net

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

2004년도에 들어서면서 우리나라 산업자원부와 문화관광부, 정보통신부에서는 문화의 방향을 디지털 콘텐츠로 바꾸려는 뉴 트랜드의 전환점을 맞이하고 있다. 이에 따라 문화에 대한 사전적 의미의 재해석이 절실히 요구되고 있으며 자연스러운 전환이 필요한 시점이다. 이러한 변화 속에 문화, 예술, 통감각적 매체인 영상물들은 현시대의 가장 큰 비중을 차지하는 표현방식이 되고 있으며 학술적 계통에 대한 정의도 새롭게 이루어져야 할 것이다. 이와 더불어 인간의 상상력을 자극하고 표현의 다양성을 가지고 있는 표현수단인 영상 중 애니메이션의 비중은 더욱 극대화되는 실정이다.

일본의 경우 방화 수입에 따른 흥행성적을 분석해보면 2001년의 <센과 치히로의 행방불명>은 최종흥행수입 304억 엔이라는 역대 최대 흥행에 성공했으며, 2002년도에도 <고양이 보은>이 일본영화 흥행 1위로 자리매김했다. 이러한 결과는 애니메이션 비중의 확장이 디지털 콘텐츠의 뉴트랜드에 따라 문화의 영역에서 막대한 영역을 차지하고 있음을 보여주고 있다. 이 중에서 1998년에 발표된 <반딧불의 묘>는 <센과 치히로의 행방불명>이라는 일본애니메이션을 52회 베를린국제영화제 경쟁부문에서 그랑프리-금곰상 수상작으로 만들어 일본문화의 기반이 되게 한 사례이며, 특히 이 작품은 원작소설을 토대로 한 다카하타 이사오의 시나리오 각색 및 애니메이션 연출이 돋보인 작품으로 평가되어진다.

이러한 맥락에서 본 일본의 <반딧불의 묘>라는 작품을 사례와 표본으로 우리나라의 뉴트랜드라 일컬어지는 디지털 문화 콘텐츠를 설정하고, 이에 부합하는 기술을 기초 작업으로 선정하여 연구하고 그 결과가 원작을 각색한 시나리오와 애니메이션 제작에 임하는 작업자들에게 좋은 자료가 될 수 있도록 하는 것이 본 논문의 목적이다.

2. 연구 방법

원작소설을 시퀀스(sequence)별로 검토하고 작품에

나타난 연출력을 세 가지 요소로 분류하여 연구하고 원작을 영상으로 표현할 때 중요한 요소인 카메라, 색상, 미장센(Mise-en scene)의 요소에 적용시켰다. 이를 세부적인 사항으로 나누어 보았을 때 첫째로, 카메라가 갖는 앵글의 상징성과 연출에 따른 카메라의 리듬감에 대하여 연구하였고 둘째로, 원작을 영상으로 표현하는 과정에서 나타나는 미술적 요소이며 특히 색에 대한 연출과 그 색에 내포된 상징성, 그리고 화면구성에 대하여 분석하였다. 셋째는, 원작의 상황에 대한 분위기를 어떻게 애니메이션에서 효과적으로 표현하는가에 대하여 미장센(Mise-en scene)이라는 영상요소로 분석하였다.

마지막으로 소설의 원작과 이를 표현한 애니메이션 장면연출을 비교 분석하기 위하여 애니메이션의 정지화면을 원작과 나란히 병치시켜 보다 시각적인 이해를 도울 수 있도록 정리하였다.

II. 본론

1. 상징성

“상징은 어떠한 사상이나 개념 따위에 대하여, 그것을 상기시키거나 연상시키는 구체적인 사물이나 감각적인 말로 바꾸어 나타내는 일, 또는 그 사물이나 말”로 사전에서는 그 의미를 정의하고 있다. 예를 들어서 “십자가”는 죽음을 상징하고 빵이라는 개념은 식량이라는 의미와 동일시되는 것을 말한다. 이러한 상징은 표현의 기교인 메타포(은유)의 기능도 동시에 갖추고 있다. 따라서 예술작품에서는 이 같은 상징성과 메타포를 지닌 대상물들(캐릭터, 화면비율, 색상, 카메라의 앵글 등)이 적절히 사용됨으로써 직접적인 전달의 단조로움을 보다 예술적으로 승화시키는 기교를 필요로 한다.

애니메이션에서 작품의 화면을 영상언어의 요소로 구분했을 때 카메라(레이아웃), 색상(미술), 미장센(Mise-en scene ; 소품)으로 나눌 수 있다.

장면을 연출함에 있어 가장 중요한 요소 중의 하나로 빛이 표현하는 것이 바로 그것이다. 모든 사물은 고유색을 갖고 있지만, 빛은 방향과 강약에 따라 그 색을 여러 가지로 변화시킨다. 빛과 색상을 표현할 때는 색상,

명도, 채도로 조절하며, 우리의 일상에서 볼 수 있는 실 예로는 같은 색이라도 아침과 저녁에는 그 색이 같지 않다는 것을 들 수 있다. 이 중명도란 색의 밝은 정도를 말하는데 같은 빨강이라도 명도가 변하면 밝은 빨강, 어두운 빨강으로 달라져 보여 어두운 빨강인 경우에는 저녁노을을 표현하는 상징색이 될 수 있으며 이는 죽음을 맞이하는 황혼의 노인들 또는 전쟁을 통해 폐허가 된 인간의 문명들을 표현하는데 있어 적절히 쓸 수 있는 색상이다. 명도가 가장 높은 색은 흰색, 가장 낮은 색은 검정이며, 이러한 무채색은 명도만을 가지고 있다. 명도는 흰색에 가까울수록 높고 검정에 가까울수록 낮다고 한다. 이러한 점을 볼 때 명도가 높다고 하는 것은 색이 밝다는 의미이나 굳이 흰색이나 검정이 섞이지 않아도 색은 모두 각자의 밝기를 가진다. 명도의 차이는 인간의 심리적 반응 현상에서도 나타나는데 명도가 높으면 대체적으로 기분이 좋아지는 상황이 된다. 이를 적용한 사례 중에서 신체적인 상태가 원활하지 않은 환자가 있는 병동의 벽은 명도가 대체로 높은 것을 들 수 있다. 또한 시간이 경과된 상황을 재현하는 경우에는 명도가 낮은 무채색 계열의 노랑을 사용하는데 이것은 낡은 필름의 이미지가 각인되어 있는 인간의 잠재의식에 적용되는 상징색 역할을 하는 것이다.

앞서 언급한 채도란 색상의 선명한 정도를 말하며 채도가 낮으면 ‘탁하다’라고 표현하고, 높으면 ‘선명하다’라고 표현한다. 채도의 특성 중 채도가 높을수록 색깔은 강하고, 낮을수록 색깔은 없어지며 나중에는 색깔이 전혀 없는 흰색, 검정, 회색의 무채색이 된다. 채도가 가장 높은 색은 순색이라 칭하며 이것에 무채색을 섞는 비율에 따라 채도의 정도가 조정된다.¹⁾

영화나 애니메이션에서 주인공과 배경의 두드러짐을 조절하는 기본적인 방법이 바로 이 채도를 적용시키는 것이다. 주인공은 화려한 색상의 옷을 입고 엑스트라는 무채색 계열의 의상을 입으며 배경도 무채색 계열의 배경색을 갖는다.

다카하타 이사오는 <반딧불의 묘>에서 삶과 죽음이라는 중심 주제를 두 가지의 상징적 이미지로 나타내고 있는데 이는 물과 불이다. 그는 이 두 가지 중심 주제의

표현을 색의 정도로 나타냈는데, 명도와 채도가 높은 과란색과 명도와 채도가 낮은 붉은색이다.

이 중 붉은 죽음을 상징하는데 소멸의 의미를 가지고 있다. 단순한 소멸이 아니라 순화와 재생의 뜻을 포함한 소멸이다. 일반적으로 밝은 색의 붉은 열정과 힘, 따뜻함을 가지고 있지만 어두운 색의 붉은 죽음, 소멸을 상징한다. 이렇게 사물은 단순히 하나의 이미지를 가지고 있지 않다. 모든 사물은 양면성을 가지고 있지만 사물이 빛을 받는 농도는 아주 큰 영향을 주고 있으며 작가와 감독의 경험이 이미지를 결정하는데 큰 영향을 미친다.

일본에서 전통적으로 죽음에 관련된 색은 검정, 백색, 황색, 자색이다. 과거의 장례식에는 흰옷이 주류를 이루고 있었으며 머리에는 간무리라는 종이나 천을 둘렀다. 아들, 손자의 경우는 붉은색을 형제에게는 황색을 둘렀다. 현대에 들어와서는 장례식장에 갈 때 검은 기모노를 입고 간다. 또한 붉은색은 정열의 상징이며 쾌활함과 잔인성을 나타내고 엄격한 인상을 준다. 그런 이유에서인지 다카하타 이사오는 죽음을 나타내는 장면에서는 전반적으로 붉은색과 검은색을 깔아 놓았다. 이러한 정서는 2003년에 개봉한 영화 ‘돌스’에서도 찾아볼 수 있다. ‘돌스’에서는 일본 전통극인 교겐의 한 형식(노能), 분라쿠(文樂), 가부키(歌舞伎)인 인형극을 죽음의 메커니즘으로 상징성을 부여했고, ‘분라쿠’는 영화 전체를 이끄는 죽음의 메커니즘을 상징적으로 설명했다. 거기에다 감독이 천착하는 적색(赤色)의 이미지즘²⁾을 상당히 강렬한 느낌으로 연출했다.

색상 중 명상의 상징이며 특히 한국인과 일본인들이 좋아하는 색은 과란색이다. 또한 과란색은 화를 잘 내거나 신경질적인 사람들의 마음을 안정시켜주며 편한 분위기에 휩싸여 있는 애정적인 색으로서 황량하고 무정한 일상생활로부터 도피시켜 주기도 하고, 성인들에게 어린 시절의 추억을 되살려 주기도 한다. 특히 일본인들은 물색, 하늘색 나무색과 같은 은은한 색에 관심이 많으며 희망과 신앙을 의미하기도 한다. 아마도 감독이 이런 이유에서 과란색을 생명의 상징으로 삼았다고 한다.

감독은 삶을 물로 표현했는데 일본에서는 물의 상징

1) <http://www.colorworld.pe.kr>

2) 1910년대에 영국·미국에서 전개된 반(反)낭만주의 시운동(詩運動).

이 정화, 요괴의 거처이다. 일본에도 우리의 목욕재계와 같은 미소기라는 관습이 있는데, 이는 강이나 바다의 맑은 물에 몸을 씻고 죄나 더러움을 제거하는 행위이다. 이 관습은 일본 신화에서 이자나기 노미코토가 아내인 이자나미 노미코토를 찾아 황천에 갔다가 돌아와 모에 붙은 더러움을 씻은 데에서 유래한다. 이것이 중세 이후에는 수행 요소가 가해져 정신적 수행 의식으로도 중요시되었다. 또한 물에는 생명력과 정화력, 부정을 물리치는 힘이 있고, 여성적 생산력의 상징이라는 믿음이 있다.³

카메라 앵글 또한 상징을 부여할 수 있는 중요한 영상 언어의 요소가 된다. 부감(俯瞰 ; high angle) 앵글인 경우 대상의 머리 위에서 대상을 감시하는 위치에 해당되므로 피사체의 무력함, 억눌림, 왜소함을 느낄 수 있는 관리자 혹은 감독 심리 상태에 이를 수 있는 각도이다. 그리고 각도가 높고 부감(俯瞰 ; high angle)이 높아지면 피사체의 크기가 작게 표현되기 때문에 상대적인 우월감을 느끼게 한다. 그러나 양각(仰角 ; low angle) 앵글은 부감(俯瞰 ; high angle) 앵글과는 반대의 느낌을 준다. 따라서 관객이 화면을 통해 피사체를 올려다봄으로써 관객은 피사체로부터 위압감, 공포감, 당당함, 경외심, 영웅성, 힘, 권위 등을 느끼게 된다. 양각(仰角 ; low angle) 앵글은 피사체의 실제보다 무게감이 커지는데 이는 중력에 의한 중압감이 신체에 적용될 것이라는 심리에서 비롯된다. 높고 큰 건물인 경우 아래쪽으로 소실점이 모이는 과장 표현을 쓰거나 지배자의 위치를 관객의 위치보다 위쪽에 배치함으로써 가질 수 있는 위압감이 좋은 사례가 된다.

눈높이 앵글은 눈높이에 카메라 맞추기에 중립성을 나타낸다. 그래서 관객은 객관적인 시점에서 영화를 바라볼 수 있다. 예를 들어 다큐멘터리에서 주로 사용되는데 이는 부감(俯瞰 ; high angle)이나 양각(仰角 ; low angle) 앵글을 사용하지 않고 최대한 중립적이고 냉정하게 유지시킨다.

사각앵글은 카메라를 수평으로 놓는 것이 아니라 비스듬히 기울이는 앵글이다. 불안감이나 혼돈, 어지러움을 나타내기엔 적당한 앵글이다. 예를 들어 피사체가 쫓

기는 입장에서 사각앵글로 잡아주면 불안감이 배로 증가한다.

미장센(Mise -en scene)은 장면화라는 뜻의 불어에서 유래된 용어이다. 영화의 공간적 측면과 이에 다른 리얼리즘의 미학으로 정착되었으며 스크린에 비치는 하나의 장면 속에 연출자의 의도된 장치와 소도구들을 배치해서 연출자의 의도를 관객에게 나타내는 방법이라는 해석도 있는데 카메라의 위치 값에 따라서 놓여진 소품과 캐릭터의 깊이감과 변화감에 따른 카메라의 변화가 중요한 역할을 한다. 예를 들어 연인이 사준 거울을 통해서 보인 남녀의 위치와 거울 밖에 있는 또 다른 인물인 경우에는 이를 통해서 세 사람의 관계가 두 사람은 긴밀한 관계이고 한 사람은 소외된 상황을 거울이라는 소품을 통해서 보이지 않는 경계를 나타낸다. 이러한 표현이 미장센(Mise -en scene)을 통한 상징성의 사례로 들 수 있다. <반딧불의 묘>인 경우에 풀밭에 떨어진 드림프스 깡통이 땅으로 떨어진 사실과 깡통 안에 빠가 담겨진 사실 등이 갖는 함축적인 의미는 미장센(Mise -en scene)만이 갖는 독특한 상징성이라 할 수 있다.

2. 노사카 아키유키와 다카하타 이사오의 작가관

노사카 아키유키는 저자의 실제 경험을 소설화 한 것으로 작가 스스로 “나를 규정하자면, 불탄 터에 자리 잡은 암시장으로 흘러든 도망자라고 하는 게 좋을지 모르겠다”라는 말을 하였듯이 작가의 경험과 느낌이 작품 속에서 잘 표현되고 있다. 공습으로 불탄 자리와 그 후 이어지는 혼란 속에서 부모를 잃고 작가 혼자 살아남아 소년원에 들어가서도 굶주림과 추위로 인해 한 사람 한 사람이 죽어 갈 때 작가는 혼자 살아남아 안정된 가정 생활로 돌아갔다. 이러한 성장 배경으로 작가는 항상 빛진 느낌과 혼자 살아남았다는 죄책감, 그리고 속죄하려는 의지를 작품속의 동생에 대한 애잔한 모습으로 표현한 것으로 추측되어 진다.

애니메이션 감독 다카하타 이사오 역시 일본이 대동아 침략으로 혼란스럽던 1935년 출생했으며 어렸을 적 오키나와 대공습을 직접 경험했었고, 그것이 애니메이션 <반딧불의 묘>에서 잘 표현되었다. 한편 대학시절

3) 한국문화화상정사전편찬위원회, 상정사전 2000. p.286

부터 영화동아리에서 활동한 그는 프랑스영화에 심취하였고 그의 애니메이션에서 보이는 리얼리즘은 대학시절 영화연구에서 기인한 것으로 판단된다. 다카하타 이사오는 리얼리즘에 대하여 애니메이션을 통해 현실적 픽션 세계를 잘 구현하고 있으며, 일상생활과 그 구성요소 즉, 풍경, 지형, 건축물, 가구, 소도구, 음식물 등을 등장시키고 이것들에 대한 등장인물의 감정과 반응을 세밀하게 묘사하였다. 이것이 다카하타의 연출 스타일이다.

3. 시퀀스(sequence)의 선정 배경 및 전개




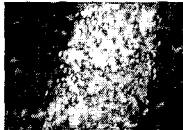

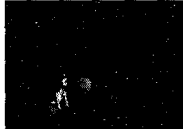


노사카 아키유키의 작품은 60페이지 분량의 단편 소설이며 다카하타 이사오가 각색한 시나리오 기반의 애니메이션 작품은 런닝타임이 90분이다.

이 작품의 모티브는 이차대전⁴ 공습 시 1년 4개월간 여동생을 돌본 작가 자신의 모습에 두고 있다

아래와 같이 시퀀스(sequence)를 선정한 배경은 애니메이션의 Scene분류를 따른 것이며 또한 원작의 발단, 전개, 절정, 위기 및 결말을 자세히 나타내주기 때문이다.

발단은 사건의 시작인 시퀀스2(sequence2)의 ‘공습’과 남매의 앞날을 어느 정도 짐작할 수 있는 시퀀스3(sequence3)의 ‘어머니의 죽음’으로 두개의 시퀀스(sequence)로 나뉘었다. 전개는 친척들과 갈등이 심해지는 과정을 보여주는 시퀀스4(sequence4) ‘친척집에서’이다. 절정은 친척집에 나와서 독립해서 어느 정도 행복한 모습을 보여주는 시퀀스5(sequence5) ‘굴 속에서’와 굶주림에 힘들어지는 시퀀스6(sequence6)의 ‘굶주림’이다. 위기와 결말은 시퀀스7(sequence7)인 세츠코의 죽음이다.

시퀀스1(sequence1)과 시퀀스8(sequence8)은 프롤로그와 에필로그로 감독의 시선이 가장 많이 나타난 시퀀스(sequence)이다.

연번	시퀀스(sequence)	애니메이션 장면
1	세이타의 죽음 (프롤로그)	
2	공습	
3	어머니의 죽음	
4	친척집에서	
5	굴 속에서	
6	굶주림	
7	세츠코의 죽음	
8	떠도는 두 영혼	

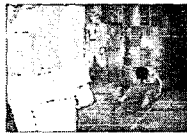



4. 애니메이션영화 연출 분석

원작과 애니메이션 시나리오 차이점 및 장면 연출을 시퀀스(sequence)별로 구분하였고 원작과 시나리오 그리고 장면연출에 대한 기법 등을 구분하여 분석하였다.

4) 2차 대전 전후 점차 회화 쪽은 강렬한 드로잉에 대한 탐구가 활발해진다. 물감 흘리기의 액션페인팅과 비 기술적인 오토마티즘 드로잉과 색채와 회화를 무시하는 드로잉 작품들의 확산

4.1 세이타의 죽음(프로로그)

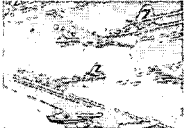
원작 60페이지 중에서 8페이지에 해당하는 세이타의 죽음을 알리는 짧은 분량이 애니메이션에서는 자세하고 긴 장면으로 묘사되었다.

시퀀스1 (sequence1)	세이타의 죽음(프로로그)
원작	국철선 산노미야 역 구내 바닷가 쪽으로 타일이 벗겨져 콘크리트 골조가 드러난 기둥이 있었고, 그 기둥을 등지고 한 소년이 몸을 웅크린 채 바닥에 앉아 있었다. 한밤중, 온몸이 이로 들끓고 있는 세이타의 옷을 흠뻑 젖혀 조사하던 역무원은, 세이타의 복대 속에서 작은 알사탕 통을 발견했다. 그는 뚜껑을 열어 보려고 했지만, 녹이 슬어서인지 꼼짝도 안했다. 역무원은 팬스레 짜증을 냈다. "이제 뭐지" "내버려 뒀, 버려 버리던 되잖아" "이쪽 놈도 이제 곧 갈 것 같은. 눈이 구멍 뚫린 것처럼 멍하게 떠 있으면 틀린 거야" 드롭프스 강등을 들고 있던 역원이 처치 곤란하다는 표정을 지으며 흔들며 보자, 딸랑 딸랑 무언가가 강등에 부딪치는 소리가 났다. 역원은 역 앞 불탄 자리에 여름꽃들이 무성해진 어둠 속으로 그 강등을 힘껏 내던졌다.
시나리오	세이타: 소하 20년(*주:서기1945년), 9월 21일 밤/나는 죽었다. 역원1: 포야... 역원2: 응? 역원1: 뭐야? 이거. 역원2: 내버려 뒀, 가만히 두는 게 좋아. 역원1: 응 역원2: 이쪽도 멀지 않았군. 눈빛이 이 정도라면 이제 틀렸어...
애니메이션 장면1	   
애니메이션 장면 선정이유	프로로그의 "세이타의 죽음"을 가장 잘 내태내준 장면이며 (그림 1-1, 1-2) 세초코의 연결고리인 장면(그림 1-3)과 원작과 다른 나레이션의 삽입을 알 수 있는 유령의 모습인 세이타의 모습을 가장 잘 나타내고 있다.(그림 1-4)
카메라분석	영화의시작부분에서 다큐멘터리 느낌을 극대화시키기 위해 그림 1-2, 1-3, 1-4처럼 주로 아이 레벨 소트로 앵글이 많이 쓰이다가 역내에 있는 세이타와 주변의 환경을 보여줄 때는 그림 1-1처럼 부각(俯瞰; high angle) 앵글을 사용하여 세이타의 무력함, 배고픔, 다가올 죽음에 대한 분위기를 강조하고 있다. 전반적인 카메라의 앵글은 아이레벨로서 관객들이 객관적, 중립적 자세에서 냉정한 시선으로 세이타의 죽음을 바라보게 하였다.

색상분석	이 시퀀스(sequence)에서는 전반적으로 붉은색과 검은색이 바탕색으로 나타나고 조명 또한 어둡게 쓰이다가 세이타의 모습과 역내에 비해 지나가는 장면을 교차배열 할 때는 밝아지게 했다. 작품의 시작부분에서 전통적인 연극의 조명으로 표현되었다. 연극에서 처음 막이 오를 때 주인공에게 스포트라이트를 하나 비춰주는데 애니메이션 작품에서 세이타의 등장 장면이 이러한 방식으로 하나의 스포트라이트가 쬐인다. 그림 1-4에서 죽음을 나타내는 검붉은 색이 45도 조명각도로 비추어 세이타의 눈을 제외한 얼굴과 몸통을 제외한 나머지부분이 어둡게 처리되고 있다. 이런 조명각도가 죽음이라는 이미지를 더욱 강조하였고 관객들로 하여금 심리적 위축감을 가지게 했으며 검붉은색이 죽음을 나타내는 색으로 각인시켰다. 또 역원이 강등을 던지는 장면과 반딧불과 세초코가 걸어 나오는 장면도 전체적인 검붉은 색에 세초코에게 약한 조명과 반딧불이 내는 빛을 통해서 밝고 죽음이러는 분위기를 나타내게 했다. 세이타와 세초코의 추억을 상징하는 사탕상자와 현실과 회상을 분리시켜 주는 전자 또한 어두운 붉은 색을 가진다. 회상시점으로 들어가는 장면에서는 검붉은 색이 빛을 완전히 노출시켜 할 해도도록 하면서 장면을 전환 시키고 있다. 이 장면에서 명도와 채도가 낮은 검은색 배경에 채도가 낮은 붉은색을 대비시켜 우울함과 동시에 죽음이라는 분위기를 만들어 냈다. 명도대비는 명도가 다른 색을 조합했을 때 명도가 높은 색은 보다 높게 느껴지고 명도가 낮은 쪽은 보다 낮게 느껴지는 효과를 말한다. 그리고 이 효과를 확실하게 표현하기 위한 효과적인 방법은 조합한 색의 명도차를 크게 하는 것이다. 세이타의 외곽에 명도차이를 주어 그 부분만 밝게 나타내어 마치 유령의 분위기를 나타내게 했다.
미장센 (Mise-en-scene)분석	감독은 세심한 소품 사용으로 어둡고 스산한 역내, 특히 드롭프스 강등을 통해 1945년 당시의 전쟁에 따른 황량한 분위기를 암시적으로 잘 묘사하고 있다. 역내에서 세이타가 기대고 있는 기둥과 지나치는 사람들의 대비를 화면에 구성하여 굶주림으로 죽어가고 있는 세이타를 드라마틱하게 표현했다(그림 1-1). 드롭프스 강등 속에서 빠져 나오고 반딧불이 흩어지면서 세초코가 등장하는 신(scene) 앞으로 전개할 상황들을 암시하는 연출법으로 분석된다(그림 1-3).
각색분석	타카하타 이사오는 강한 현실감을 뒷받침하는 수단으로 다큐멘터리 연출법을 사용했다. '나레이션의 삽입이 그 대표적인 예이다. <반딧불의 묘>에서 사용된 나레이션 기법은 작품의 시점에 객관성을 부여하는 최고의 방법으로 사용되었다. 이러한 객관성과 리얼리티는 관객이 감정이입을 통해 작품을 현실로 받아들이게 하였으며 관객을 작품 속으로 끌어들이는 수단이 되었다. <반딧불의 묘>는 기본적으로 회상 구조이지만, 뒤에 일어날 일을 미리 서술하는 예시 형식으로 구성되어 있다. 특히, 유령이 된 세이타의 시점으로 여동생과 자신이 전쟁 속에서 어떻게 죽어갔는가를 냉정하게 보여줌으로써 '무슨 일이 일어났는가가 아니라 '어떻게 죽었는가'라는 과정을 사실적으로 묘사하고 있다. 그리고 오빠인 세이타의 시점을 통해 어린 여동생이 죽어 가는 과정을 냉정하면서도 자극히 사실적으로 묘사, 현실이 오히려 비현실 같은 이중효과를 가져오는데 성공한다. ⁵⁾ 노사카 아카유키가 쓴 첫 페이지는 까만 글씨가 이어지는 사이사이 점표인이 나타나는 문장으로 한 페이지가 넘게 마침표가 나오지 않는 극도의 만연체로 읽는 독자로 하여금 숨을 막히게 한다. 다음 페이지로 넘어가면서도 문장은 늘어지지만, 호흡은 늘어지지 않는 독특한 문체로 사람들에게 가독성을 갖게 한다. ⁷⁾

5) <반딧불의 묘>의 시간순서는 플래시백을 통한 회상의 형태로서 영화의 시간은 대부분이 회상으로 되어있다. 즉, 영화의 시간순서는 현재의 유령이 된 세이타가 회상을 시작해서 다시 현재로 빠져나오는 형식을 취하고 있다.
6) 박정배, 『애니메이션 이야기』, 초록배 매직스, p.224, 2000.

4.2 공습


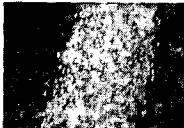


시퀀스2 (sequence2)	공습
원작	"몸은 괜찮니, 세초코? 나막신이 하나 없어졌어" "오빠가 사줄게, 더 좋은 걸로" 나도 돈 갖고 있어" 봐, 저기가 고개이도야. 오빠하고 전에 먹었던 간 적이 있었지? "우리 집 다 타 버렸어?" "그런 것 같아, 어떻게 해" 아버지가 원수 값아 주실 거야" 엉뚱한 대답이었지만 세이타 역시 앞으로 어떻게 될지 몰랐다.
시나리오	세이타: 다친데는 없니? 세초코. 세초코: 깨뜨(신발) 한 짝 잃어버렸어. 세이타: 오빠가 사 줄게. 더 좋은 걸로. 세초코: 나도 돈 있어. ...이거 열어 줘. 세이타: 세초코 부자로구나. 이게 공습 후에 내리는 비인가... 썩발이 되어 버렸구나... 세초코: 우리 집도 타 버렸어? 세이타: 그런 것 같애. 세초코: 어디 살지? 세이타: 아빠가... 돌아 와야지.
애니메이션 장면2	   
애니메이션 장면 선정 이유	발단에 해당되는 '공습'은 가해자인 비행기(그림2-1)와 공습의 피해자인 주민들(그림2-2) 그리고 아직은 천진난만한 세초코 모습(그림2-3) 또한 공습의 직접적인 피해인 불타는 집들(그림2-4), 이 네 가지 장면이 공습을 가장 잘 나타내주고 있다.
카메라분석	카메라 앵글에서도 비행기라는 피사체를 화면에서 나타낼 때(그림2-1)는 앙각(仰角: low angle)앵글을 주로 사용하여 공습에 대한 공포감, 피사체들의 무력함을 극대화시키고 있다. 그에 반해 마을사람들을 화면 안에 배치할 때(그림2-2)는 부각(俯角: high angle)앵글을 사용하여 전쟁에 대한 공포와 낙담함을 적절히 나타내고 있다.
색상분석	원작에서 표현된 공포감에 대하여 다가하다 이사오는 빛과 색을 통해 잘 묘사하고 있다. 그림2-1을 보면 공습 비행기가 날아다니는 하늘은 유난히 파랗다. 그래서인지 공습 받은 후의 모습을 피어오르는 연기를 이용하여 어두운 저녁과 유사한 분위기로 표현하고 있다. 그림2-4를 보면 소이탄으로 인한 불 또한 붉은색으로 화면 전체를 채움으로써 죽음의 이미지를 부각시키고 있다. 그리고 불타는 고베사를 배경으로 일련의 패잔병이 '천황폐하 만세'라고 외치는 장면은 이 영화의 제목처럼 모든 죽음의 이미지들이 무덤 속으로 들어갔으면 하는 작가의 의지가 숨어있는 장면으로 판단할 수 있다. 이 장면도 앞의 시퀀스(sequence)와 이미지 색상에 대한 일관성을 지니고 있다. 검은 비행에 명도와 채도가 낮은 붉은 색은 죽음을 나타내며 또한 무덤의 이미지까지 어울려 가지고 있으며 채도가 낮은 붉은 불길들이 함께 어울려지면 소이탄에 대한 공포를 관객들이 더욱 잘 느끼게 한다.
미장센 (Mise -en scene)분석	타카하타 이사오 감독은 일상의 리얼리티를 살리기 위하여 배경을 치밀하게 그리는 방법을 사용한다. 마치 정밀사진을 옮겨 놓은 듯한 배경은 나뭇잎의 음영, 작은 돌뿌리,

	빛을 위의 그림자 등 일반 작품에서는 놓쳐 버리기 쉬운 미세한 부분까지 묘사되고 있으며 이를 통해 관객들은 공습에 대한 느낌을 소실로 잊었을 때보다 더욱 현실감을 느끼게 한다. 한편 그림2-4에서 세초코의 지갑 빼는 장면 묘사는 리얼리티의 극치를 보여주며 어린소녀의 동심도 잘 나타내 주고 있다.
--	---

4.3 어머니의 죽음




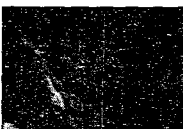
시퀀스3 (sequence3)	어머니의 죽음
원작	"먹을래?" 했지만, "엄마한테 갈래."하며 고개를 젓는다. "내일 가져. 너무 늦었어." 세이타는 모래밭 가장자리에 주저앉았다가 갑자기 일어나서는 "볼래? 오빠 잘한다." 하고는 철봉에 뛰어올라 몸무게를 실어 빙빙 크게 원을 그리며 끝 없이 앞돌기를 했다. 국민학교 3학년 12월 8일, 전쟁이 시작된 날 아침, 세이타는 이 철봉에서 앞돌기 46번의 기록을 세웠다.
시나리오	세이타 : 먹을래? 세초코 : 엄마한테 가고 싶어. 세이타 : 내일이면, 오늘은 늦었잖아. 봐! 오빠 잘하지!
애니메이션 장면3	   
애니메이션 장면 선정 이유	발단부분인 '어머니의 죽음'은 유일하게 전쟁의 직접적인 참상을 보여주고 있는 시퀀스이다.(그림3-3) 어머니 시신을 태운 불.(그림3-4) 그리고 남겨진 남매(그림3-1, 3-2) 이 세 장면들은 많은 복선을 가지고 있다.
카메라분석	그림3-1, 3-2에서 어머니의 죽음을 모르는 동생 세이코가 엄마가 보고 싶다며 텅 빈 운동장에서 울고 있을 때 세이타가 슬픔을 억제하며 철봉대 위에서 어린 동생을 위로하는 장면에서 카메라는 천천히 부각(俯角: high angle) 솟으로 변하는데 어머니를 잃은 두 남매의 쓸쓸한 모습을 자극히 객관적으로 표현하는 연출법으로 분석된다.
색상분석	전쟁의 피해를 가장 절실하게 보여주는 시퀀스(sequence)이며 세초코의 엄마에 대한 사랑을 잘 나타내는 부분이다. 이 단락에서 전반적으로 색상의 톤을 뿌옇게 처리하여 쓸쓸한 빛의 분위기를 강조하고 있다. 운동장에서 세초코와 세이타가 있는 장면에서 그림자를 길게 나타냄으로써 어머니의 죽음을 암시하며 앞으로 전개될 두 남매의 고단함을 복선으로 깔고 있다. 어머니가 죽어 화창하는 장면에서 공습 받았을 때처럼 불길아 솟구치는 모습은 공습과 어머니의 죽음을 같은 이미지로 관객이 인식하게 했고 감독은 죽음에 대한 이미지들 검붉은 색의 색상이미지를 통해 이 시퀀스(sequence)에서도 여전히 잘 보여주고 있다(그림3-4).
미장센 (Mise -en scene)분석	그림3-3에서 전쟁의 피해인 화상당한 어머니를 옮길 때 구더기 떨어지는 장면은 전쟁의 끔찍함을 관객들에게 잘 표현하고 있다.

4.4 친척집에서

시퀀스4 (sequence4)	친척집에서
원작	"어머니 기모노 말인데, 이렇게 말하면 기분 나쁘겠지만 이제 필요 없기도 하니, 쌀로 바꾸는 게 어떻겠냐? 아줌마도 벌써부터 조금씩 물물교환 해서 살림에 보태고 있단다." 아줌마는 죽은 어머니도 그렇게 하는 걸 바랄 거라고 말하면서 세이타의 답변도 듣기 전에 양복함을 열어, 익숙한 손놀림으로 두세 벌을 꺼내어 다다미 위에 풀썩 놓는다. 우리가 없을 때 실컷 조사했을 테지. "이것으로 쌀 한 말은 바꿀 수 있을 거야 세이타 너도 영양 보충 해야지 몸 튼튼히 해서 군인 갈 거잖나." 기모노를 입고 있던 젊은 시절의 어머니가 생각났다. 자꾸만 어머니 웃을 만졌던 일도 떠올랐다. 하지만 지금은 쌀 한 말, 한 말이란 말을 들은 것만으로도, 왠지 몸이 떨릴 정도로 기쁨이 솟구친다.
시나리오	아줌마: 엄마의 기모노 말야, 안됐지만 이제 소용도 없고, 쌀로 바꾸면 어때? 아줌마도 전부다 조금씩 바꿔서, 모아 두고 있었어. 이걸로, 한 말은 될 것 같애. 세이타: 한 말? 아줌마: 세이타도 영양이 있어야지. 군인의 아들이니까. 세이타: 한 말이나 되나요.. 아줌마: 얼마도 반드시 그렇게 하는 걸 기뻐할 거야. 그럼, 잠깐 갔다 올게. 세츠코: 안돼~! 세이타: 어라, 세이코잖... 일어나 있었니. 세츠코: 엄마웃은 안 돼! 엄마웃은 안돼 안돼 안돼 엄마웃은~ 세이타: 세츠코, 노라. 세츠코: 안돼~안돼~ 싫어~싫어~ 세이타: 세츠코 세츠코: 싫어~싫어~싫어~ 세이타: 세이코! 세츠코: 싫어~ 싫어~ 싫어~ 오야앙~
애니메이션 장면4	   
애니메이션 장면 선정 이유	"친척집에서는 남매의 즐거운 한때인 바닷가 장면(그림 4-4) 그러나 그 안의 불안함을 그림4-3 통해 나타내주고 있으며 친척과 갈등한 장면을 뽕꽃과 쌀로 은유적으로 나타내주고 있으며(그림4-2) 뽕꽃 속의 추억을 그림 4-1을 통해 표현했다.
카메라분석	친척집에서의 평범한 일상과 어른들의 이기적인 모습은 아이리벨 쇼트를 지속적으로 보여주고 있다. 친척아줌마와 기모노를 놓고 겪는 갈등이 나타나는 장면에서는 세츠코의 엄마의 사랑과 기억을 팔지 않겠다는 의지를 부감(俯瞰; high angle)앵글과 클로즈업으로 미묘하게 잘 묘사하고 있다.
색상분석	이 시퀀스(sequence)에서는 안정적인 일상속의 상대적인 불안감과 어른들의 이기심을 볼 수 있으며 그림4-2와 그림4-4처럼 파란색과 붉은색의 명확한 대비와 상징으로 나누어진다. 바닷가 신(scene)에서는 높은 채도와 명도의 바닷물과 하늘을 묘사함으로써 관객이 생명감을 느끼게 하



	고 있다(그림4-4). 원작에서는 어른들의 이기적인 모습과 무관심함을 3인칭 관점으로 구성하여 독자로 하여금 객관적으로 세이타 입장을 볼 수 있게 했다. 그림4-1에서 뽕꽃이 휘날리며 사진 찍는 장면은 명도와 채도가 높은 하늘과 뽕꽃을 나타내는데 비해 그림4-2에서는 뽕꽃이 쌀로 바뀌는 장면을 검은 바탕에 붉은 기운이 도는 하얀색으로 표현하여 부정적 이미지를 나타내고 있다. 그에 반해 세이타가 집에 물어놓은 짐을 가지고 친척집으로 돌아가는 공습의 폐허 속에서 수도관에서 터져나온 물로 자신의 몸을 씻는 장면에서는 생명력을 느끼게 한다. 파란 하늘보다 더 투명하고 맑게 뿜어져 나오는 물이 세이타에게 가지고 가는 짐들로 인한 작은 기쁨을 붉은 기운의 부정적 이미지에 상반되는 상징색으로 표현하고 있는 것이다. 앞에서 언급한 세이타와 세츠코가 바닷가로 놀러가는 장면에서 푸르름과 생명력이 넘치도록 색상을 조절 했으며 명도가 높은 파란색과 청록색 그리고 하얀색을 병치시켜 화면에 생명력과 활기를 주고 있다. 바닷가에서의 물의 이미지가 시퀀스(sequence)3에서 물이 화면전체에 구성된 것처럼 화면 전체에 배치됨으로서 물의 생명력을 표현했고 오누이들의 작은 기쁨도 함께 나타내고 있다.
미장센 (Mise-en scene)분석	그림4-3은 바닷가에 발견된 발만 유독 큰 사체를 통해 전쟁이라는 것을 다시 한번 각각시키는 연출법을 다시 한번 구사하고 있다. 다카하타의 리얼리티는 섬세하고 사실적인 현실묘사로 끝나지 않는다. 한 예로 식량을 마련하기 위해 어머니의 기모노를 팔려하자 세츠코가 떼를 쓰며 울고 있을 때 기모노에 수놓아진 뽕꽃이 꽃이 되어 날리고 다시 그 꽃이 쌀로 변하는 장면은 애니메이션에서만 표현할 수 있는 리얼리티이며 이는 단순한 리얼리티를 뛰어넘는 작가의 독창적인 연출법이라 할 수 있다(그림4-2참조). 다카하타는 원작에 없는 세츠코가 친척아줌마에게 매달리는 장면에서 기모노의 엄마에 대한 추억과 쌀이라는 현실적인 문제를 오버랩시키면서 그 속에 담겨 있는 세이타의 심리적 갈등을 보여주었다. 원작에서 나타나지 않는 세이타와 세츠코의 증상을 치면서 노래 부르는 장면은 그 당시의 시대상 단면을 보여주는 스펙으로 적절하게 사용하였다.



4.5 굴속에서

시퀀스5 (sequence5)	굴 속에서
원작	"있지, 여기 우리 집으로 할까? 이 굴이라면 아무도 상관하지 않을 거고, 세츠코랑 오빠랑 단둘이만 살면서 하고 싶은 것 마음대로 할 수 있어"
시나리오	세이타: 있잖아, 여기 우리 집으로 할까? 여기라면 아무도 안 올 거고, 기둥도 두껍고 너랑 둘이서 마음대로 살 수 있을 거야 세츠코: 우리 집으로 삼아도 되는 거야? 세이타: 응
애니메이션 장면5	   



애니메이션 장면 선정 이유	절정부분에 해당되는 “굴속에서는” 돌만의 보금자리가 생겨서 기뻐하는 장면(그림5-1)과 앞날에 대한 복선을 나타내 주는 그림 5-2, 또한 즐거운 한때 이면서 그림 5-2보다 더 강한 복선을 나타내주는 그림 5-3, 5-4이다.
카메라분석	그림5-1, 그림5-2는 반딧불이의 무덤을 만들어주는 장면에서 카메라 앵글은 세츠코의 슬픔을 관객에게 잘 보여주기 위해 부각(俯瞰; high angle)앵글을 이용하였다.
색상분석	그림5-3, 그림5-4는 세이타 아버지가 전쟁터로 향하기 전에 폭죽놀이 하는 장면과 세이타와 세츠코가 방공호 앞에서 반딧불이를 바라보는 장면을 묘하게 오버랩 시키면서 연출한다. 이 시퀀스(sequence)도 앞의 시퀀스(sequence)와 마찬가지로 죽음의 이미지인 검은색과 노란빛이 도는 회안색으로 표현하여 스산함을 나타내주고 있고 모두 죽음으로 향하기는 복선을 표현하고 있다.
미장센 (Mise-en-scene) 분석	이 시퀀스(sequence)에서는 장면연출 중 ‘반딧불이’ 모습이 상징적으로 나타나고 있다. 친척집에서 나온 후 두 남매만의 보금자리인 ‘방공호’에서 한꺼번에 날아오르던 반딧불이가 다음날 모두 죽어버리는 장면들 역시 죽음에 대한 암시를 강하게 나타내고 있다. 물론 원작에서 반딧불이의 반이 죽었다고 나왔으나 감독은 죽음에 대한 암시를 강조하기 위해 반딧불이를 모두 죽어버리는 장면으로 처리했고 무덤까지 만드는 장면으로 연출하였다. 그림5-2에서 세츠코는 이미 엄마의 죽음을 알고 있었고 세이타는 처음으로 눈물을 흘린다. 감동은 세츠코와 세이타의 순수한 모습과 부모를 잃은 어린아이들의 슬픔이 고스란히 잘 전달하고 있다. 물론 ‘반딧불이가 죽음의 전조로서만 상징하는 것이 아니라 잠시 전쟁의 상처를 잊고 그 순간만큼은 유독 피아에 젖어들기도 한다. 그러나 그 향연의 기쁨도 잠시, 공습으로 도시가 불타는 것과 동시에 반딧불이들은 마치 유령들이 이성을 떠나는 것처럼 하늘로 날아오른다. 그리하여 ‘반딧불의 묘’에서의 반딧불이는 세상을 환하게 밝혀주는 ‘빛’이 되기보다는 다음날이면 죽게 될 유명한 전쟁터에서의 인간을 상징하고 있다. 그림 5-1 친척집에서의 눈치를 건디다 못한 두 남매가 방공호를 둘러보며 자신들만의 ‘공간’을 꿈꾸며 기뻐하는 모습이다. 그러나 현실은 암울한 상태에서 두 남매를 위한 어떠한 험터도 주어지지 않고 있다. 더욱 아이러니컬한 것은 두 남매가 죽음으로 이르게 된 원인이 바로 ‘친척집을 이탈한 것에서 비롯된다는 것이다.



4.6 굶주림

시퀀스6 (sequence6)	굶주림
원작	원작에서는 이 장면을 나타내는 글로 나타나 있지 않다. 단지 신문에 실리는 식량 배급을 준다는 기사로 나타나 있다.
시나리오	농 부: 그것보다 자네 다른 친척들은 없나? 세이타: 그게... 연락이 닿지 않습니다. 농 부: 그렇다면, 역시 그 집에 신세를 지는 게 나야. 무엇보다 지금은 뭐든 배급이지. 마을 조깅속 속하지 않으면 나눠주지 않거든. 알겠나? 오늘 가서 용서를 받고 신세를 지게나. 세이타: 실례했습니다. 다른 곳을 찾아보도록 하지요.
애니메이션 장면6	  그림6-1 그림6-2



	  그림6-3 그림6-4
애니메이션 장면 선정 이유	이 시퀀스는 “굶주림”으로 변해가는 세이타를 잘 표현해주고 있다. 아직은 자존심이 있는 세이타를 볼 수 있는 그림 6-1, 6-2 모습과 사투 대조적인 도둑으로 변한 그림 6-3, 6-4를 볼 수 있다.
카메라분석	아이레벨 앵글을 지속적으로 사용해서 관객들로 하여금 두 남매의 상황을 냉정하게 볼 수 있게 했으며 세이타가 굶주림으로 인해 도둑으로 변해가는 과정을 냉정하게 바라볼 수 있게 했다.
색상분석	이 시퀀스(sequence)에서도 색의 대조를 명확하게 보여주고 있다. 그림6-1과 6-2를 보면 산과 들을 유독 푸르게 묘사해놓았으며 전쟁 중이지만 생명의 근원인 물을 표현할 때와 마찬가지로 명도와 채도를 높게 해놓았다. 그러나 그림6-3과 그림6-4처럼 아채를 훔쳐 먹다가 주인에게 잡힌 신(scene)에서는 저널이라는 특수성도 있지만 전반적으로 검은색과 약한 빛을 쬐서 암울함을 나타내고 있으며 주위에 반딧불이 맴도는 것도 앞으로 일어나는 일들을 상징적으로 보여주고 있다.
미장센(Mise-en-scene) 분석	시퀀스(sequence) 6에서 나타난 것은 굶주림으로 인해 변해가는 두 남매의 모습이다. 세이타는 부모님을 죽음으로 몰고 간 전쟁보다 더 무서운 굶주림 때문에 폭격이 쏟아지는 거리를 뚫고 물건을 훔치면서도 휘파람을 불게 될 정도로 ‘세이타’는 피폐한 모습으로 변하게 된다. 방공호라는 자신들의 고립된 공간에서 두 남매는 쓸쓸히 죽어가고 있다. 바로 여기에서 현실을 바라보는 감독의 관점이 명백히 드러난다. 비록 두 남매를 죽음에 이르게 한 원인이 철저한 고립에서 오는 ‘방공호’였지만 차라리 죽음에 이를 지언정 비굴한 현실로는 되돌아가지 않겠다는 감독의 의지인 것이다.

4.7 세츠코의 죽음

시퀀스7 (sequence7)	세츠코의 죽음
원작	은행에서 찾은 10원 지폐를 주머니에 여러 장 쑤셔 넣고 주변 동네를 살살이 돌아다니며 먹을 것을 구했다. 때로는 150엔에 닭고기를, 쌀은 패전 후 곧장 값이 올라서 한 되를 40엔에 사서 먹었건만, 이미 세츠코의 몸에서 발아주질 없었다. 밤이 되자 폭풍우가 몰아닥쳤다. 세이타는 캄캄한 굴 속에 웅크리고 앉아, 이미 식어 버린 세츠코의 이마에 자기 뺨을 갖다 댔다. 하지만 눈물은 나오지 않았다.
시나리오	세이타: 세츠코! 자, 수박이야. 대단하지? 자...수박이야... 맛있어...기다려. 지금 달걀죽을 만들테니까...수박, 여기 놓을테니까... 응? 세츠코: 오빠...안녕... 세츠코는... 그대로 눈을 뜨지 않았다.
애니메이션 장면7	  그림7-1 그림7-2

		
	그림7-3	그림7-4
애니메이션 장면 선정 이유	이 시퀀스에는 세초코의 대한 사랑을 수박이라는 매개체로 나타내준 장면(그림 7-1, 7-2)과 세초코의 죽음으로 슬퍼하는 장면(그림 7-3, 7-4)로 나눌 수 있다.	
카메라분석	이 시퀀스(sequence)는 다른 시퀀스(sequence)보다 부각(俯瞰; high angle)앵글이 많다. 그만큼 세이타의 상황이 절망적이고 무력하다는 의미를 내포하고 있으며 세초코의 죽을 앞에 아무것도 할 수 없는 모습을 통해서 슬픔을 관객들에게 감정이입 시킬 수 있게 했다.	
색상 분석	세이타가 죽은 세초코를 안고 있는 장면(그림7-4)은 붉은 색감도 배제한 완전한 검정색으로 표현해서 눈물을 흘릴 때보다도 관객들이 더욱더 강한 슬픔을 느낄 수 있게 표현하였다. 세초코를 화장시키는 장면은 명도와 채도가 낮고 암 시퀀스(sequence)들과 마찬가지로 검붉은 색으로 나타난 것에 반해 세초코가 노는 모습과 마을사람들이 돌아오는 장면은 명도와 채도가 높은 푸른 나무와 하늘을 나타내어 상반된 색으로서 대조를 이루게 하여 부정적 이미지를 한층 더 부각시켰다.	
미장센 (Mise-en-scene)분석	원작에는 담담하고 냉정한 문제로 세이타의 슬픔이 묻어나오는 것 같다. 그림7-2에서 타카하타는 수박을 통해서 세이타의 세초코의 사랑과 슬픔을 리얼리티한 연출로 나타내었다. 또한 세초코가 가장 좋아하는 드롭프스 강릉에 뼈를 담음으로써 세초코에 대한 연민을 상징적으로 표현하고 있다.	

4.8 떠도는 두 영혼

시퀀스8 (sequence8)	떠도는 두 영혼	
원작	1945년 9월 22일 오후, 산노미야 역 구내에서 객사한 세이타는, 그 밖에도 아삼신 구 더 있던 부랑자들의 시체와 함께, 누노히키 위에 있는 절에서 화장되었고, 그 유골은 남골당에 무연골로 모셔졌다.	
시나리오	세이타: 와~겨우 돌아 왔네. 역시 우리 집이 좋아. 오랫동안 이네. 축음기. 그리웠어. 이 풍경이~ 세초코: 오빠 어서 왜 다음날 이침 나는 보석 조각 같은 세초코의 뼈를 드롭프스 강릉에 넣고 산을 올라, 그대로 방공호엔 들어가 지 않았단. 세초코: 오빠~ 세이타: 이전 늦었으니 자아지. 세초코: 응.	
애니메이션 장면8		
	그림8-1	그림8-2

애니메이션 장면 선정 이유	감독의 시선을 가장 표현해주는 에필로그에는 세이타와 세초코가 만나는 장면(그림8-1)과 도시전체를 반딧불이가 올라가는 장면(그림8-2)으로 표현했다. 이 두 장면이 에필로그를 상징적으로 나타내주고 있다.
카메라분석	원작에서는 에필로그가 있지 않다. 집으로 돌아오는 두 남매의 영혼을 냉정하게 보여주면서 감독은 자신이 가지고 있는 세계관을 보여주고 있으며 관객들은 슬픔이라는 느낌에 머물지 않도록 두 남매의 죽음을 가상현실이 아닌 자신의 주위에서 일어나고 있는 현실로 받아들여지게 하는 힘을 가지게 한다. 바로 이것이 다카하타 특유의 리얼리티한 연출력을 통해 표현된 것이다. 세이타가 세초코를 재우면서 얼굴을 감자기 카메라 앵글 쪽으로 돌리는 모습은 유령의 이미지와 섬뜩한 느낌도 함께 표현했으며 관객들로 하여금 미안한 감정을 아울러 느끼게 해주었다.
색상분석	이 시퀀스(sequence)에서도 마찬가지로 유령의 이미지를 관객들에게 받아들이도록 하기 위해 검붉은 색상으로 보여주고 있다. 마지막 앤딩 장면(그림8-2)은 반딧불의 비행을 따라 도시 전체를 보여주고 있다.
미장센 (Mise-en-scene)분석	유령이라는 몽환적인 분위기를 반딧불이를 함께 표현해줌으로써 더욱 극대화시켰으며 반딧불이들이 위로 올라가는 장면이 영혼이 올라가는 모습처럼 표현되어 더욱 죽음에 대한 이미지를 강조하고 있다. 마지막 신(scene)에서는 도시를 내려다보면서 앉아 있는 세이타 남매와 반딧불이들의 시각을 통해서 도시전체를 무덤처럼 나타내고 있다.

V. 결론

2004년을 기점으로 국내외적으로 디지털 문화의 등장은 문화가 일대 전환이 되는 시기가 되었다. 이 과정 속에 문화와 예술영역 중, 영상과 애니메이션은 현시대의 가장 중요한 표현의 매체가 되었고 이러한 분위기는 전 세계적으로 디지털매체의 기술발전과 같이 하고 있으며 일본에서는 특히 만화와 연계된 애니메이션의 비중이 커진 상황이 되었다.

본 논문은 일본애니메이션 중에서 여러 작품에 영향을 끼친 다카하타 이사오의 <반딧불의 묘> 작품 중심으로 감독이 원작을 애니메이션으로 연출하는데 있어 독특한 연출 기법에 대해 연구 분석하는 차원에서 연구되었다.

앞서 언급했듯이 다카하타 이사오의 작품에 적용된 영상 언어의 요소는 연구결과에 따라 크게 세 가지 요소로 구분되어지는데 이는 카메라, 색상(미술), 미장센(Mise-en scene)의 요소들이며 이러한 요소들은 원작 소설이 갖는 텍스트로서의 표현상 한계를 지닌 어려움을 시각적 효과를 통해 적절히 재현하고 있다.

예술작품을 수용하는 관객의 입장에서 직접적인 표현보다 간접적 메타포를 통한 표현이 오히려 수용함에 있어 흥미를 북돋아 줄 수 있는 요소가 될 수 있다. 애니메이션 연출력은 지나치게 과장하거나 혹은 전혀 없을 경우 관객이 쉽게 지루함을 느끼게 된다. <반딧불의 묘>를 메타포와 상징성으로 분석한 시퀀스(sequence)별 결과물들은 텍스트로 된 원작들이 갖는 표현의 한계를 효과적으로 영상화하는 극복방안으로 유효할 것이며 이런 과정들을 통한 연구는 작업자들에게 좋은 사례가 되고 우리나라 애니메이션 창작에 관심을 가진 연출가들에게 좋은 참고자료가 될 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 노사카 아키유키, 서혜영 역, 반딧불이의 무덤, 팬더북, 2003.
- [2] 박정배, 애니메이션 이야기, 초록배, 2000.
- [3] 가스통 바슐라르, 정영란 역, 공기와 꿈, 민음사, 2000.
- [4] 신강호, 신행식주의 영화이론에 대한 일고찰, 중앙대학교 학위 논문, 1996.
- [5] 전윤경, 영상과 시나리오, 건국대학교 출판부, 2001.
- [6] 국립민속박물관, 가까운 이웃나라 일본, 국립민속박물관, 2001.
- [7] 한국문화상징사진편찬위원회, 상징사진, 동아출판사, 2000.
- [8] 이정호외, PROFESSIONAL ANIMATOR'S KNOWHOW 13, 열음사, 2003.
- [9] 프랭크 H. 만케, 색채환경 그리고 인간의 반응, 도서판국제, 1998.
- [10] 신범순, 조영복, 깨어진 거울의 눈, 현암사, 2000.
- [11] 조미라, 애니메이션 <오세암> 과 <반딧불의묘>의 서사 비교연구: “죽음”에 이르는 결말 구조를 중심으로, 중앙대학교 박사과정 논문, 2003.
- [12] 박기수, 애니메이션 서사의 특성 연구: 한, 미, 일 애니메이션을 중심으로, 한양대학교 대학원,

2001.

[13] 스티븐 디 캐츠, 김학순, 최병근 역, 영화연출론, 시공사, 1997.

[14] <http://www.colorworld.pe.kr>

저 자 소 개

김 일 태(II-Tae Kim)

정희원



- 1992년 2월 : 서울대학교 미술대학(미술학사)
- 1995년 2월 : 서울대학교 미술대학원(미술학석사)
- 2003년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원(예술공학박사 수료)

• 2000년 10월~현재 : 조선대학교 만화애니메이션 학부 교수

<관심분야> : IT, 문화 콘텐츠, 콘텐츠 디자인, 교육

노 수 아 (Su-Ah No)

정희원



- 2004년 : 조선대학교 만화애니메이션학부(학사)
 - 2004년~현재 : 조선대학교 만화애니메이션 학과(석사과정)
- <관심분야> : 애니메이션, 문화콘텐츠, 교육