

카와모토 키하치로 작품의 영화적 표현 기법

- I. 서론
- II. 카와모토 작품과 영화 기법과의 연관성
- III. 작품 분석 - 편집
- IV. 결론
- 참고 문헌
- ABSTRACT

박기령

초 록

본 논문에서는 일본의 애니메이션 작가인 카와모토 키하치로의 작품을 분석했다. 카와모토는 1968년 <하나오리> 이래 1970년대 <오니>(1972년), <도조지>(1976년), <카타쿠>(1979년) 와 같이 주로 일본의 전통극에 관심을 가지고 인형 애니메이션을 제작했다. 이들 작품은 인간의 고뇌, 절망감 등을 테마로 다루며 내러티브 상 극적인 전개를 특징으로 한다. 애니메이션에서 극적인 내러티브를 화면으로 구성하는 데에는 다양한 방식이 있을 것이다. 인형의 움직임을 만들어 내거나 조명의 효과를 사용하는 등. 카와모토 역시 인형의 움직임 및 조명에 의한 연출법을 사용했다. 뿐만 아니라 편집 - 쇼트와 쇼트의 관계 - 에 크게 의존하여 극적인 내러티브의 전개를 도모하고 있다고 여겨진다. 그래서 여기에서는 <오니>, <도조지>, <화택> 의 세 작품을 분석하여 대체적으로 고전적 연속성의 원리를 따르며 극적인 전개를 도모하는 카와모토의 편집의 유형을 논하고자 한다. 즉, 카와모토 작품에서 연속 편집과 그 효과를 논함으로써 애니메이션과 영화 사이에 잠재된 다양한 가능성을 시사하는 것이 본 논문의 목적이다. 애니메이션 작가는 다양한 방식으로 그 가능성을 탐구할 수 있겠지만, 카와모토의 경우에는 영화 제작 현장에서 익힌 경험을 바탕으로 편집에서 고전적인 연속성의 원리를 도입하여 인형 애니메이션이라는 특수한 세계의 내러티브가 관객에게 설득력 있게 제시되도록 '영화적 표현 기법'을 시도하고 있다고 할 수 있겠다.

주제어 : 영화적, 편집, 인형, 애니메이션, 일본

I. 서론

카와모토 키하치로(川本喜八郎)는 일본의 애니메이션 작가로서, 1960년대 후반 <하나오리>(花折り, 1968년) 부터 <오니>(鬼, 1972년), <도조지>(道成寺, 1976년), <카타쿠>(火宅, 1979년) 에 대표되는 것과 같이 주로 일본의 전통극에 관심을 가지고 인형 애니메이션을 제작했다. 특히 1970년대 이들 세 작품은 인간의 고뇌와 절망감 등을 표현하여 카와모토를 “일본 독자적인 양식을 살린 인간의 정념을 그린 인형 애니메이션 작가” 로서 평가받게 했다.¹⁾ <오니>는 ‘콘자쿠모노가타리(今昔物語)’ 를 제재로 한 비참한 인생을 보낸 노모가 귀신이 되어 아들을 해치려 한다는 이야기이다. <도조지>에서는 일본의 전통극 ‘노(能)’ 로 전해 내려오는 도조지라는 절의 전설을 제재로 하여 한 미망인이 젊은 승려에게 배반을 당하자 끝까지 쫓아가서 승려를 해칠 뿐만 아니라 자신도 자결한다는 이야기가 그려진다. <카타쿠>는 ‘모토메즈카(求塚)’ 를 원작으로 하며, 한 여인이 두 남자의 사랑 중 어느 쪽도 선택하지 못한 채 자결하고 그 남자들마저 죽음에 이르게 한다는 이야기의 작품이다.

이러한 카와모토 작품은 내러티브 상 극적인 전개를 보여주는 데 인형 애니메이션 안에서 이것은 영화 기법의 효과 - 특히, 편집에 크게 의존하고 있는 것으로 여겨진다. 편집이란 일반적으로 영화 제작에서 필름 조각 하나를 다른 하나와 단순히 접합시키는 작업이다.²⁾ 데이비드 보드웰과 크리스틴 톰슨에 의하면, 편집은 하나의 쇼트가 다음 쇼트와 조화를 이루어내는 것이며, 편집이 제작 중에 행해지는 방법과 극장의 화면을 통해 관객에게 보여지는 방식을 구별할 필요가 있다고 한다.³⁾ 여기에서는 화면을 통해 관객에게 보여지는 방식을 따라 편집의 개념을 이해하도록 한다. 말하자면 관객이 분절로 인식하는 쇼트를 기본 단위로 하여 커트를 그 분절로, 그리고 화면 상 나타나는 커트에 의한 쇼

* 이 논문은 BK 21 지원을 받아 연구되었음.

1) 横田正夫 『アニメーションの臨床心理学』, 誠信書房, 2006年, p.228.

2) 루이스 자네티, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2004년, p.146.

3) 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 주진숙·이용관 역, 『영화 예술』, 이론과 실천, 1997년, p.302.

트와 쇼트의 연결을 편집으로 보는 것이다. 이것은 관객이 영화를 보는 방식을 말한 것인데, 감상 형태에 있어서 영화와 애니메이션은 유사하다. 즉, 관객은 영화와 동일한 방식으로 애니메이션을 보기 때문에 화면 상 영화 기법의 분석을 애니메이션에 적용할 수 있겠다. 카와모토는 인형의 움직임 및 조명 등의 연출법으로 화면을 구성하여 미장센에 비중을 두는 작가이지만, 편집 역시 그의 작품에서 강력한 효과를 가진다는 점에서 이러한 분석 방법을 그의 작품에 적용해 보고자 한다.

본 논문은 카와모토가 영화 제작 현장에서 영화의 문법을 익힌 경험에 착안하여 그의 작품에서 영화 기법 중 편집의 유형을 분석하고 애니메이션과 영화 사이에 잠재된 다양한 표현의 가능성을 시사하는 것을 목적으로 한다. 이와 관련하여 구체적으로 논의된 선행 연구는 적다. 대개 제작 상의 방법론이다. <애니메이션 내러티브에 있어서 몽타주의 표현과 역할에 관한 연구 : ‘월-E’와 ‘천년 여우 여우비’를 중심으로>와 <리얼리즘 애니메이션에 등장하는 몽타주 특성에 관한 연구 : 영화 ‘퍼펙트 블루’를 중심으로>는 편집의 효과와 특성을 애니메이션에서 구체적으로 논의한 논문들이다. 오히려 본 논문은 폴 웰스가 클레이 애니메이션의 역사를 논하면서 닉 파크의 작품의 특징을 언급한 것과 유사한 논의가 될 것이다. 웰스는 인터뷰 내용을 통해 파크가 카메라 움직임, 실제 공간에 존재하는 조명과 복잡한 세트와 같은 폭넓은 영화적 표현 기법을 사용한다고 언급한다.⁴⁾ 여기에서는 먼저 카와모토의 작품과 영화 기법의 연관성에 대해 그의 경력을 중심으로 알아보고 다음으로 1970년대 인형 애니메이션 세 작품에서 쇼트를 분석⁵⁾하여 편집의 효과에 대해 논한다.

4) 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001년, p.111.

5) 베르너 파울스티히, 이상면 역, 『영화의 분석』, 미진사, 2003년, p.74-87. 여기에서 쇼트는 “물체에 대한 카메라의 자세가 한 가지로 특정한 것”으로 정의되었다. 이와 같이 앵글에 변화가 없이 연속적인 시간의 흐름을 가지는 화면을 쇼트로 본다. 또한 쇼트의 크기를 중심으로 분석하기로 한다. 예를 들면, 롱 쇼트는 행위의 전체 공간을 보여주는 것으로, 클로즈업은 인물의 얼굴 전체를 보여주는 것으로 한다.

II. 카와모토 작품과 영화 기법과의 연관성

카와모토는 1925년 도쿄에서 태어났다. 어린 시절 그는 조모에게 인형 만들기를 배우고 직접 인형을 만들었는데 이것이 후일 인형 애니메이션을 제작하는 계기가 되었다. 또한 중학교 시절 영화관에서 상영된 미키 마우스, 뽀빠이, 베틀북 등을 좋아했으며, 이야기를 만들고 그림을 그려서 환등기로 벽에 비추는 것을 즐겼다.⁶⁾ 그는 <춘희>(1937년), <이별곡>(1934년) 등 해외 영화를 다수 보았으며, <춘희>의 그레타 가르보를 인형으로 만들기도 했다. 영화에 등장한 오드리 헵번을 인형으로 만든 것은 사진 자료가 남아 전해지고 있다.⁷⁾ 존 포드의 <역마차>(1939년), 줄리안 뒤비비에의 <뛰어난 패거리>(1936년) 등 그가 좋아한 영화에는 후일 거장 감독들의 작품이 들어 있다. 이후 1944년 카와모토는 어린 시절의 취미와는 거리가 있는 건축가가 되고자 요코하마 국립 대학의 전신인 요코하마 고등 공업 학교에 진학했다. 졸업 후 그의 동급생 중에 무라키 요시로 (村木与四郎) 라는 영화 미술의 거장 (쿠로사와 아키라 감독 작품의 미술 담당) 을 우연히 만난 것을 계기로 1946년 토호 영화 (東宝映画) 에 들어가 미술부 조수로 영화 제작에 참여하게 된다. 여기에서 그는 세트 및 세트 장식에 필요한 인형을 제작했으며, 고쇼 헤노스케의 <지금 한번 더>(今ひとたびの, 1947년), 기누가사 테노스케의 <여배우>(女優, 1947년), 카메이 후미오와 야마모토 사츠오의 <전쟁과 평화>(戦争と平和, 1948년), 타니구치 센키치의 <새벽의 탈주>(暁の脱走, 1950년) 등의 제작에 참여했다. 당시 카와모토는 편집 후의 러시 필름을 보며 커트마다 노트에 붙여서 영화에 대한 공부를 하면서 드라마의 전개와 화면 구도 등의 영화를 구성하는 요소에 대해 배우게 된다. 그는 다음과 같이 당시에 대해 언급한다.

“전후 토호 촬영소에 입사해서 미술 조수의 일 - 모든 일을 했습니
다만 - 을 했습니다. 거기에서 현장의 제작뿐만 아니라 영화의

6) おかだえみこ 『人形アニメーションの魅力』, 河出書房新社, 2003年, p.211.

7) 横田正夫, 앞의 책, p.230.

구성과 에이젠슈테인의 영화 이론 등을 배울 수 있었습니다. 당시 마침 토호 쟁의의 시기여서 평상시 별로 말할 기회가 없었던 연출 조수와 조명, 음악, 편집 등 미술부 이외의 스태프들과도 함께 스튜디오에 머물면서 모두 영화에 대해 이야기를 나누었습니다. 그것이 영화를 전체적으로 이해하는 훈련이 되었습니다.”⁸⁾

이렇게 카와모토는 본래 영화를 좋아했으며, 토호 쟁의가 진행 되는 가운데 영화 제작에 참여하는 다른 스태프들과 영화에 대해 많은 것을 논하고 영화 문법에 관한 기본 지식을 얻게 된다. 또한 감독에게서 필름 조각을 받아서 공부하는 등 영화 제작 및 문법의 기본을 현장에서 배우고자 노력했다.

카와모토가 본격적으로 인형 애니메이션을 제작하게 된 것은 체코에 가서 이지 트룬카 (Jiri Trnka) 를 만나 인형 애니메이션 제작을 배워 온 후부터이다. 토호 영화에서 4년 동안 영화 제작 현장을 경험한 그는 1958년 설립된 시바 프로덕션에서 지인들과 함께 CM을 제작한다. 여기에서는 실사와 인형이 사용되었고, 그는 인형의 움직임에 담당했다. 그는 시바 프로덕션을 퇴사한 후 1963년 봄부터 2년여 동안 체코에 머물면서 트룬카에게 인형 애니메이션을 배울 수 있었다. 트룬카의 작품을 보고, 특히 <황제의 나이팅게일>(Cisaruv Slavik, 1948년)에 감명을 받고 동기를 부여 받아 체코에 다녀온 것이 카와모토에게는 인형 애니메이션의 전환점이 되었다. 인간의 전형으로서 인형을 연기시키는 방법 뿐만 아니라 민족적인 요소를 살리는 방법에 있어서도 트룬카의 영향을 받은 것으로 보인다. 체코에서 귀국한 카와모토는 인형 제작과 그림책 작업으로 수입을 얻으면서 본격적으로 인디펜던트 제작의 인형 애니메이션을 발표했다. 그 첫 작품이 <하나오리>(花折り, 1968년)이다. 1970년대 작품 중에는 <여행>(旅, 1973년), <시인의 생애>(詩人の生涯, 1974년) 에서와 같이 컷아웃 기법이 사용되기도 했지만, 그의 작가 세계를 특징짓는 작품은 <하나오리>를 포함하여 <오니>(1972년), <도조지>(1976년), <화택>(1979년) 등의 인형 애니메이션이다. 이러한 작품들은 일본의

8) 遠山純生編 『アートアニメーションの素晴らしき世界』, エスクァイアマガジン ジャパン, 2002年, p.32. 카와모토의 인터뷰 기사.

노(能), 조루리(浄瑠璃) 등 일본의 전통극에서 제재를 가져오거나 직접 그 인형들이 사용되어 카와모토 작품의 방향성이 인형 애니메이션에서 일본의 양식적인 전통을 살리는 데에 있었다는 것을 잘 보여준다. 특히 <도조지>는 “카와모토의 인형 예술이 완성된 작품”으로 평가된다.⁹⁾

이렇게 카와모토 작품에 대한 평가는 주로 인형 예술 및 전통극에 치중되어 있지만, 앞에서 언급한 것과 같이 그의 경력을 살펴보면 영화 제작 현장에서의 경험은 중요하다. 그가 인형을 정교하게 제작할 뿐만 아니라 인형이 등장하는 장면 안에서 심도를 만들기 위해 인형의 위치를 바꾸거나 조명을 사용하여 인형의 연기가 돋보이도록 하는 등 장면 연출에 주의를 기울였다는 것이 작품에서 나타난다. 예를 들면, <오니>에서 귀신으로 변한 노모를 괴기스럽게 보여주는 장면, <도조지>에서 여인이 승려에게 한 순간에 사랑에 빠졌다는 것을 보여주는 장면 등은 조명의 효과에 의존하고 있으며 이것이 내러티브 상 극적인 분위기를 고조시키는 기능을 한다. 또한 같은 작품 <도조지>의 오프닝 시퀀스에서는 일본의 전통 회화인 에마키모노(絵巻物)를 감상하는 방식의 카메라 시점¹⁰⁾을 도입하여 회화와 영화의 경계를 활용하는 독자적인 화면 구성을 보여준다. 하지만 카와모토가 토호 영화 시절 당시에 대해 에이젠슈테인을 언급한 것과 같이 편집의 효과 또한 주목할 필요가 있다. 따라서 그가 젊은 시절 영화 제작 현장에서 영화 문법을 배우고 인형 애니메이션을 만들면서 자신의 작품 세계를 완성하게 되었을 때 그것이 어떻게 나타나는가를 알아보는 것은 그의 작품 세계를 이해하는 새로운 관점일 될 수 있겠다. 따라서 여기에서는 <오니>, <도조지>, <화택>의 세 작품에서 쇼트를 분석하고 편집의 유형 및 그 효과에 대해 알아본다.

9) 横田正夫, 앞의 책, p.254.

10) 高畑勲 『十二世紀のアニメーション』, 徳間書店, 1999年. 에마키가 이미 영화적, 애니메이션적인 요소를 가지고 있다는 것을 전제로 하여 에마키에서 카메라 시점을 고찰한 문헌이다. 카와모토는 에마키모노를 감상하는 것과 같이 시선이 우측에서 좌측으로 이동하는 카메라의 움직임을 시도했다. 참조.

Ⅲ. 작품 분석 - 편집

“관객인 우리는 하나의 쇼트를 화면의 시간과 공간과 조형성이 연속적인 분절로 인식한다. 페이드, 디졸브, 와이프 등은 하나의 쇼트를 점차적으로 중단시키면서 다른 쇼트로 대체되는 것으로 인식한다. 반면에 커트는 하나의 쇼트에서 다른 쇼트로 즉시 전환되는 것으로 인식된다.”¹¹⁾

이것은 관객이 영화를 볼 때 관객에게 인식되는 편집의 방식을 설명한 것이다. 본래 영화 제작에서 편집은 필름의 길이에 따른 일련의 화면을 커트하고 접합하는 것인데 사실 디지털 영화의 제작이 보편화 되면서 이러한 제작 방식은 보기 어려운 것이 되었다. 하지만 관객이 영화를 감상할 때의 커트의 개념은 여전히 관객이 인식하는 분절로서 남아 있으며, 관객은 분절된 쇼트를 연속적인 것으로 인식하고 내러티브를 이해한다. 그리고 이러한 개념은 애니메이션을 볼 때 동일하게 적용된다고 할 수 있겠다. 여기에서는 관객이 보는 커트의 개념을 가지고 쇼트를 분석한다.

앞에서 언급한 것과 같이 카와모토는 영화 제작 현장에서의 경험을 바탕으로 인형 애니메이션을 제작할 때 영화 기법을 도입하고 있으며 특히 고전적인 연속성의 원리를 따르는 편집의 유형을 지향한다.

여기에서 보드웰과 톰슨이 제시한 편집에 관한 논의가 유용하다.¹²⁾ 그들에 의하면, 영화 작가에게 편집은 선택과 조절을 위한 네 개의 기본 영역을 제공한다. 그 기본 영역은 쇼트와 다음 쇼트의 조형적 관계, 운율적 관계, 공간적 관계, 시간적 관계이다. 즉, 영화 작가가 각 영역에서 선택 및 조절한 범위를 살펴서 쇼트와 쇼트의 관계를 분석하는 것으로서 편집 유형을 논할 수 있는 것이다. 영화 작가는 이러한 영역에서 연속성을 부여할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 즉, 편집을 사용하지 않고 분절이나 커트로서 분명한 전환을 나타내지 않는 방식이다. 또한 한 영역에서 보다 쇼트의 연속성을 강화할 수 있으며 비연속적으로 제

11) 데이비드 보드웰 · 크리스틴 톰슨, 앞의 책, p.305.

12) 데이비드 보드웰 · 크리스틴 톰슨, 앞의 책, pp.304-354.

시할 수도 있다. 그러나 추상 영화, 실험적인 시도를 하는 비내러티브성의 영화를 제외하면 대개의 내러티브 영화는 연속 편집을 지향한다. 연속 편집에서 쇼트가 다음 쇼트로 이어질 때 조형성은 대체적으로 유사하게 연결되며 주로 공간과 시간의 조절을 통해 구현되는데, 공간의 경우 180도 체계¹³⁾가 유지되는 것이 일반적이다. 이것은 촬영 시 카메라가 화면 좌우에 위치한 대상들 사이에서 한쪽 측면에 머물러야 하는 규칙이다. 이렇게 연속 편집이 이루어지게 되면 화면에 나타나는 대상들 사이에 공간의 관계성이 부여되는 것이다. 즉, 180도 체계가 유지되면 쇼트와 쇼트 사이의 공간을 공유하며 관객은 공간 및 공간의 변화를 인식할 수 있다. 여기에서 설정 화면이 사용되면 전체 공간이 어디인가가 보다 명료하게 전달된다. 또한 쇼트와 리버스 쇼트의 유형, 시선의 일치, 행위의 일치 등의 일반 원리가 사용될 수 있다. 이러한 요소가 확인될 때 공간적 연속성이 보증되는 것이다. 한편 시간의 경우, 연속 편집에서 쇼트와 쇼트의 연결이 내러티브상의 시간을 조절하거나 유지시킨다. 대개 사건의 순서를 따라 쇼트가 제시된다. 디졸브, 페이드, 와이프 등을 비롯하여 몽타주 시퀀스가 시간의 생략으로 표현되는 경우가 있지만, 오히려 고전적인 연속성의 원리에서는 보다 자연스러운 것으로 인식된다. 그리고 회상 쇼트는 사건의 순서에 따라서 제시되지 않지만, 이것이 연속성을 약화시키는지 그렇지 않은 지에 대해서는 내러티브의 전개 및 빈도 등을 살펴볼 필요가 있겠다. 이상은 연속 편집에서 나타나는 특징들이다.

그렇다면 카와모토의 작품이 이러한 고전적인 연속성의 원리를 따르는가. 고전적인 연속성의 원리를 따른다면, 공간적, 시간적 연속성을 가질 것이다. 또한 그는 공간과 시간을 조절하고 이것을 통제함으로써 내러티브를 구성했을 것이다. 따라서 <오니>, <도조지>, <카타쿠> 각각의 작품에서 시퀀스를 쇼트 분석하여 연속성이 구체적으로 어떻게 나타나며 이것이 작품 전체의 내러티

13) 보드웰과 톰슨은, “실제로 우리가(관객이) 접하는 어떤 서사 영화(내러티브 영화)도 편집에 180도 체계를 사용하고 있을 것이다.” (앞의 책, p.330) 라고 연속 편집을 언급했다. 이것은 미국 영화 이외에 적용될 수 있으며, 실제 대부분의 내러티브를 가지는 극장용 장편 애니메이션을 이러한 관점으로 분석할 수 있다고 여겨진다.

브와 어떠한 관련이 있는가를 살펴본다.

1. <오니>

이 작품은 ‘콘자쿠모노가타리(今昔物語)’의 내용을 토대로 했으며, 비참한 인생을 살아온 노모가 귀신이 되어 나타나 아들을 해친다는 이야기로 구성되었다. 원작과 다르게 카와모토는 오프닝 시퀀스에서 회화 풍으로 노모의 비참한 인생을 표현했다. 작품 전체가 마키에(蒔絵)로 되어 있으며 분라쿠(文楽)의 인형을 모델로 조형하여 인형의 부자연스러운 움직임을 그대로 보여주고 있어서 일본의 전통적인 요소와의 접목을 특징으로 한다.

① 먼저 형제가 산을 오르는 시퀀스를 보자.

이 시퀀스는 산을 올라가는(화면의 우측에서 좌측으로 이동하는) 형제의 전신을 보여주는 롱 쇼트(1-a)에서 시작된다. 다음으로 형의 미디엄 클로즈업 쇼트와 동생의 미디엄 클로즈업 쇼트로 연결(형제는 서로 살핀다)되며, 형제가 산을 오르는 롱 쇼트(1-b)의 화면으로 다시 이어진다. 이때 동일한 쇼트 안에서 형제가 화면의 좌측으로 사라지고 우측 하단에서 무언가 움직이며 산을 따라 올라가 좌측 상단 쪽으로 이동한다. 무언가에 귀 기울이는 동생의 미디엄 클로즈업 쇼트에 이어 자막의 쇼트(형, 무슨 소리가 들려)가 나타나고, 역시 귀 기울이는 형의 미디엄 클로즈업 쇼트에 이어 자막의 쇼트(바람 소리야)가 나타난다. 다시 형제가 함께 산을 오르는 화면이 익스트림 롱 쇼트(1-c)로 이어진 후 형제는 무언가 반짝이는 것을 발견한다. 다음 놀라는 동생의 미디엄 클로즈업 쇼트, 빨간 불빛의 그 대상을 보여주는 클로즈업 쇼트(시점 쇼트)(1-d), 다시 동생의 미디엄 쇼트, 자막 쇼트(형, 저기에 빛나는 것이...)로 이어진다. 그리고 형의 미디엄 쇼트, 빛나고 있는 대상을 보여주는 클로즈업 쇼트(시점 쇼트), 형의 미디엄 클로즈업 쇼트, 자막 쇼트(반딧불이야)가 이어진다. 그리고 페이드아웃 된다.

② 다음으로 형이 활을 쏘는 시퀀스를 보자.

사냥을 하기 위해 산에서 함정을 만들고 있는 형제를 보여주는 롱 쇼트, 미디엄 쇼트, 그리고 자막 쇼트(동생은 나무 위로, 형은 아래에서 기다리기로)로 연결된다. 그리고 각각 동생의 롱 쇼

트와 형의 롱 쇼트가 이어지는데, 동생은 나무에 올라가 활을 받고, 형은 아래에서 몸을 숨긴다. 그리고 다시 동생의 미디엄 쇼트로 이어지는데 이때 동생의 머리 위로 손이 나타나 머리를 잡는다. 자막 쇼트(형)가 나타난 후 형이 활을 겨누는 미디엄 쇼트, 동생이 손에 매달려 있는 미디엄 쇼트, 형의 얼굴 클로즈업 쇼트, 다시 자막 쇼트(소리쳐, 소리가 나는 위로 활을 쏘게)로 이어진다. 그리고 활의 클로즈업 쇼트에서 팬 하여 이어지는 형의 얼굴 클로즈업 쇼트, 팔에 화살이 맞고 머리를 잡힌 채 동생이 떨어지는 롱 쇼트, 형이 동생에게 다가가는 롱 쇼트로 이어진다. 다음으로 형의 클로즈업 쇼트, 자막 쇼트(다치지 않았어?), 동생의 클로즈업 쇼트, 자막 쇼트(괜찮아)이다. 그리고 팔을 떼어서 보는 동생의 미디엄 클로즈업 쇼트, 팔을 보여주는 클로즈업 쇼트, 놀라는 형의 미디엄 클로즈업 쇼트, 자막 쇼트(귀신의 팔이다)가 연결된다.

③ 마지막으로 형제가 산을 내려와 팔이 노모의 것임을 알게 되는 시퀀스를 보자.

형제가 산을 올라간 반대 방향(화면의 우측)으로 이동하는 롱 쇼트 (1-e)에서 시작된다. 다음 두 대의 활의 클로즈업 쇼트 (1-f)에서 우측으로 팬 하면 팔을 살펴보는 형제의 롱 쇼트, 팔의 클로즈업 쇼트에서 트랙백 하여 놀라는 형제의 미디엄 쇼트가 이어진다. 그리고 자막 쇼트(아, 이 팔은...)로 전환된다.

공간적인 면에서 연속성을 가지는데 시퀀스①에서 여러 개의 쇼트로 분절을 이루지만, 이것은 동일한 공간을 나타낸다. 형제를 보여주는 롱 쇼트 및 익스트림 롱 쇼트 (1-a, 1-b, 1-c)는 설정 화면으로서 관객이 산이라는 공간을 보다 명료하게 인식하도록 해준다. 여기에서 공간이 바뀔 때 롱 쇼트에서 익스트림 롱 쇼트로 전환되는데 쇼트의 크기가 다르게 나타남으로써 관객은 그 공간의 변화를 보다 쉽게 인식한다. 또한 시점의 일치를 통해 동생과 형이 본 대상을 제시함으로써 (1-d)에 의해 연속된 공간이 표현되었다. 한편 시간적인 면에서는 전체적으로 사건의 순서에 맞추어 쇼트가 연결되고 있다. 즉, 시간적으로 연속성의 원리를 따른다. 시퀀스③에서는 롱 쇼트 (1-e)에서 두 대의 활의 클로즈업 쇼트 (1-f)로 전환하는데 여기에는 형제가 집으로 돌아오

기까지의 시간이 생략되었다. 하지만 관객은 이러한 시간의 흐름을 연속적으로 인식하기 때문에 자연스럽게 것으로 이해한다. 동시에 이 쇼트의 전환에 의해 공간의 변화가 있었다.

시퀀스 ②와 ③의 분석에서 알 수 있듯이 카와모토는 내러티브상 극적인 전개를 보여주기 위해 쇼트의 종류를 다양하게 사용한다. 형제는 병든 노모에게 다녀오겠다는 인사를 하고 집을 나와 사냥을 하러 산으로 향하는데 형제가 산을 올라간다는 내용은 롱쇼트, 미디엄 클로즈업 쇼트, 미디엄 쇼트 등 다양한 쇼트로 제시된다. 형제는 무언가 따라오는 것을 느끼지만 정체를 모른 채 산을 오른다. 시점 쇼트 (1-d)는 공간의 일치를 인식하게 할뿐만 아니라 인물이 보고 있는 대상에 대해 관객이 감정 이입 할 수 있게 한다. 그래서 관객은 그 정체에 대해 호기심을 가지게 되며 형제가 무언가에 쫓기고 있다는 것을 알고 집중하게 된다. 산에 도착해 함정을 준비하는 형제. 형은 동생에게 나무 위에 올라가라고 하고 자신은 아래에서 사냥감을 기다린다. 갑자기 동생의 머리 위로 귀신의 손이 나타나 머리채를 잡는다. 동생은 소리를 치고 형은 활을 겨눈다. 화살을 맞은 팔이 머리에 붙은 채 동생은 나무에서 떨어진다. 카와모토는 형과 동생을 보여주는 쇼트의 크기를 변화시키면서 빠르게 교차해서 보여주는데 이것이 팔의 정체를 알게 된다는 내러티브상에서 긴장감을 고조시킨다. 형제는 집으로 돌아와 그 팔을 살피는데 노모의 것임을 직감하고 방문을 열자 노모가 피를 흘리며 쓰러져 있다. 만약 편집을 사용하지 않고 상기의 시퀀스를 표현한다면 산에 오르는 장면, 형이 활을 쏘는 장면 등에서 빈번한 분절이 선택되지 않았을 것이다. 동시에 이러한 극적 긴장감의 고조를 이루지 못했을 것이다. 마침내 형제는 그 팔이 어머니의 것이라는 것을 알고 놀라는데 이러한 놀람이라는 감정의 고조가 연속 편집에 의해 효과적으로 전해진다고 할 수 있겠다.

2. <도조지>

이 작품은 앞에서 언급한 것과 같이 카와모토가 인형 예술을 완성했다고 평가 받는 작품이다. 일본의 전통극 ‘노’ 로 전해 내려오는 도조지의 전설을 제재로 하여 한 미망인이 젊은 승려에게

배반을 당하자 끝까지 쫓아가서 승려를 해칠 뿐만 아니라 자신도 자결한다는 이야기로 구성된다.

① 먼저 승려가 떠난 것을 알고 여인이 달려가는 시퀀스를 보자.

이 시퀀스는 여인이 승려를 쫓기 위해 달려가는 미디엄 클로즈업 쇼트에서 시작된다. 여인은 화면 좌측을 향한 옆모습으로 보인다. 달리면서 품속에서 불상을 꺼내 본다. 이 불상은 승려가 약속을 다짐한 증표로 건네준 것이다. 다음 승려가 약속하는 미디엄 클로즈업 쇼트(회상 쇼트)(2-a)가 이어진다. 다시 달리는 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트로 전환된 후 롱 쇼트가 이어진다. 화면의 우측 상단에 행인들이 앉아 있고 여인은 화면 우측에서 나타나 좌측을 향해 달려가다가 행인의 방향(화면의 우측 상단)을 바라본다. 다음 행인의 미디엄 클로즈업 쇼트(여인이 묻자 승려가 간 방향을 알려주는 듯 손가락으로 좌측 화면을 가리킨다)가 이어진다. 그리고 여인이 달리는 쇼트는 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트, 여인의 발의 클로즈업 쇼트(2-b)(신발 한쪽이 벗겨져 화면 우측에 남는다), 여인의 클로즈업 쇼트, 다시 발의 클로즈업 쇼트(2-c)로 나뉘고, 그것을 본 행인들을 보여주는 미디엄 쇼트(2-d)가 세 번 연속으로 이어진 다음 다시 발의 클로즈업 쇼트(2-e)로 끝난다.

② 다음은 승려를 발견하고 강가로 향하는 시퀀스를 보자.

여인의 미디엄 클로즈업 쇼트에서 시작된다. 여인은 승려가 있는 곳에 도착한다. 승려와 노승의 롱 쇼트 다음으로 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트, 승려의 미디엄 클로즈업 쇼트, 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트가 이어진다. 이때 디졸브 화면이 되면서 여인이 괴물의 모습(시점 쇼트)(2-f)으로 보인다. 이어서 승려의 미디엄 클로즈업 쇼트에서 트랙백 하면서 여인이 화면의 우측에서 들어와 좌측에 있는 승려를 붙잡는다. 다음 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트, 불상을 던지는데 다음 쇼트는 승려의 발 클로즈업에서 불상의 쇼트로 이어진다. 여인이 화면 우측으로 들어오는 미디엄 클로즈업 쇼트, 틸트 다운 하면 물속에 비친 여인이 괴물로 변한 모습으로 이어지고 다음 이것이 클로즈업 쇼트로 전환되면서 여인은 좌측 화면 밖으로 사라진다.

③ 마지막으로 도조지에서의 시퀀스를 보자.

도조지 입구의 문이 부서지고 구렁이가 들어오는 롱 쇼트에서 시작된다. 롱 쇼트, 구렁이의 클로즈업 쇼트, 우측의 화면으로 들어와 나타나는 구렁이의 익스트림 롱 쇼트와 클로즈업 쇼트, 도조지를 돌아 좌측 상단의 건물 뒤쪽으로 (화면의 상단 좌측에서) 들어오는 구렁이의 익스트림 롱 쇼트(시간의 생략)(2-g)와 클로즈업 쇼트, 화면 상단에서 하단으로 이동하는 구렁이의 익스트림 롱 쇼트와 클로즈업 쇼트, 그리고 종의 롱 쇼트(시점 쇼트, 정지)(2-h), 구렁이의 클로즈업 쇼트로 이어지면서 여인이 구렁이로 변하여 도조지에 들어와서 종을 발견한다. 그리고 구렁이가 종을 타고 올라가면서 종을 태우는 장면은 구렁이가 종을 좌측 하단에서 우측으로 감아 올라가서 한 바퀴 돌아서 좌측으로 얼굴을 내미는 롱 쇼트, 좌측의 구렁이를 보다 가깝게 보여주는 미디엄 쇼트, 종의 위쪽으로 올라간 구렁이의 미디엄 클로즈업 쇼트, 종 전체가 불타는 모습의 롱 쇼트로 이어진다. 이어서 종 위에서 피눈물을 흘리는 구렁이의 클로즈업 쇼트, 피눈물이 고이는 바닥의 클로즈업 쇼트, 다시 롱 쇼트에서 구렁이는 화면 우측으로 사라진다.

공간적인 면에서 연속성을 가진다. 시퀀스①에서 여인이 달려갈 때 행인들을 보여주는 쇼트를 반복해서 제시함으로써(2-d) 관객은 공간의 연속성을 인식한다. 이것은 일종의 시점의 일치이다. 시점의 일치인 시퀀스②에서 승려가 여인과 마주쳤을 때(2-f) 더 분명하게 나타나는데 승려를 보여주는 쇼트 다음 승려가 본 여인의 쇼트가 이어진다. 시간적인 면에서 대체적으로 사건의 순서에 맞추어 제시되지만, 회상 쇼트는 연속성을 방해하기도 한다. 그러나 여기에서 회상 쇼트(2-a)는, 연속성을 크게 약화하지 않으며 여인이 승려를 만나야 하는 동기를 부여한다. 또한 시퀀스③에서 구렁이가 도조지에 나타나 쇼트가 다수 전환되는 가운데 시간의 생략(2-g)이 이루어지지만, 역시 자연스러운 시간의 흐름으로 인식되며 동시에 공간의 연속성을 따른다. 구렁이가 종을 올라가면서 태우는 장면은 시간의 연속을 분절된 쇼트 여러 개로 보여준다.

<도조지>에서 쇼트의 분절이 빈번하게 사용되는데 이것은 주로

승려가 여인에게 쫓기는 긴박한 분위기의 내러티브와 관련한다. 노승과 젊은 승려가 목을 곳을 찾다가 한 집에 들어간다. 그곳에는 한 미망인이 살고 있었는데 그 여인은 젊은 승려를 보고 한 순간에 사랑에 빠진다. 밤이 되자 그녀는 승려의 숙소에 들어가 구애를 한다. 하지만 승려는 거짓 방편으로 쿠마노 참배로 3일 후에 돌아와 함께 할 것을 약속한다. 그 표시로 불상을 건넨다. 여인이 기뻐하지만, 다음 날 갑자기 의심을 하게 되고 길 가는 사람들에게 묻자 이미 승려는 가버린 후다. 여인은 그를 쫓아간다. 겨우 그를 찾아 응시하는 여인. 승려는 일순 그녀가 괴물로 보이자 도망가려고 한다. 여인이 자신의 얼굴을 물에 비춰보는데 역시 괴물의 형상이 보인다. 승려를 쫓아가는 여인의 감정은 점차 고조된다. 카와모토는 여인이 달리는 모습을 신체의 일부를 보여주는 상반신의 미디엄 클로즈업 쇼트와 발의 클로즈업 쇼트를 교차해서 보여줌으로써 이러한 극적 전개를 돕도록 했다. 여기에서는 클로즈업 쇼트가 비교적 다수 사용되었는데 이것은 여인의 감정을 강조하는 동시에 관객에게 감정 이입을 증진시키는 효과가 있다. 만약 편집을 하지 않았다면 관객은 여인의 피를 흘리는 발에 그렇게 주의를 기울이지 않을 것이다. 클로즈업에 의한 빈번한 쇼트의 분절(2-b, 2-c, 2-d, 2-e)이 감정의 고조를 돕고 있는 것이다. 승려는 도망을 가다 히다카가와 강가에 이르고 뱃사공을 만나 강을 건널 수 있었다. 그는 뱃사공에게 여인이 나타나면 태우지 말 것을 부탁하는데 여인이 강가에 도착했을 때 뱃사공은 그녀의 애원을 거절한다. 결국 여인은 결국 강물에 몸을 던져 헤엄치는 동안 차츰 구렁이로 변한다. 배에서 내린 승려는 도망가다가 도조지를 발견하고 그곳으로 들어가서 승려들에게 도움을 요청한다. 그들의 도움으로 승려는 종속에 몸을 숨기게 된다. 드디어 도조지에 나타나 문을 부수고 들어오려고 하는 구렁이. 구렁이는 도조지를 돌며 살펴보다가 종을 발견하고 무언가 직감한 듯 종을 감싸고 올라가기 시작한다. 그리고 종을 불태우며 피눈물을 흘린다. 특히 구렁이로 변한 여인이 승려가 숨은 도조지의 종을 감싸고 불태우는 내용은 시퀀스③의 분석과 같이 공간과 시간을 정교하게 연속 편집하여 내러티브 상 극적인 전개를 도모한다. 종을 태운 구렁이는 도조지 밖으로 사라진다. 구렁이

는 다시 본래의 모습으로 돌아오고 여인은 강에 빠져 자결한다. 승려는 도조지의 종속에서 불에 탄 채로 재가 된다. 카와모토는 이러한 시퀀스들을 여러 개의 쇼트로 분절시키고 극적인 효과를 증진시켜 여인의 절망감을 표현하고 그것으로써 내러티브상의 극적인 분위기가 고조되는 효과를 강화하고 있다.

3. <카타쿠>

이 작품의 원작은 ‘노’의 ‘모토메즈카’를 원작으로 하며, 여기에서는 한 여인이 두 남자의 사랑 중 어느 쪽도 선택하지 못한 채 자결하고 그 남자들마저 죽음에 이르게 한다는 이야기가 그려진다.

① 먼저 두 청년이 강가에서 결투하는 시퀀스를 보자.

디졸브 (시간의 생략)(3-a)로 처리된 우나이 오토메(菟名日処女)라는 여인의 미디엄 쇼트에서 시작된다. 다음 강가를 보여주는 롱 쇼트에서 분절되어 클로즈업 쇼트로 강 위의 원앙 두 마리를 보여준다. 여기에서 트랙백, 그리고 쇼트가 바뀌어 두 남자가 각각 좌측, 우측에 서 있는 롱 쇼트로 이어진다. 이들 사사다노 오노코(小竹田男)와 치누노 마사라오(血沼丈夫)는 모두 그녀를 사랑한다. 다음 이들을 바라보고 있는 여인의 롱 쇼트(앞의 쇼트는 일종의 시점 쇼트)(3-b)에서 트랙인 하면 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트가 되고, 목주의 클로즈업 쇼트로 이어진다. 그리고 우측 남자의 얼굴 클로즈업 쇼트, 좌측 남자의 얼굴 클로즈업 쇼트, 강가의 원앙을 향해 활을 겨누는 두 남자의 롱 쇼트, 이어서 클로즈업 쇼트가 다수 연결되는데 그 대상을 보면 두 마리의 원앙, 목주, 여인, 한 마리의 원앙, 우측의 활, 좌측의 활, 여인, 화살 맞은 원앙, 여인, 화살 맞은 원앙, 여인이다. 다음은 강가에서 사라지는 여인의 뒷모습을 미디엄 쇼트, 롱 쇼트, 익스트림 롱 쇼트로 보여주는데 여인은 화면 좌측에서부터 나타나서 화면 정면을 향해 점점 멀어지도록 이동한다. 각 쇼트의 연결은 디졸브의 화면으로 연결된다.(시간의 생략)(3-c) 그리고 마지막 페이드아웃의 쇼트로 전환된다.

② 다음 두 남자가 여인의 묘 앞에서 다시 대결하는 시퀀스를 보자.

이 시퀀스는 페인드인 쇼트 후 묘의 롱 쇼트로 시작된다. 여기에서 그녀의 미디엄 클로즈업 쇼트가 잠깐 삽입된다. 다음 롱 쇼트에서는 묘 앞에 한 남자가 뒷모습을 보이며 앉아 있고 다른 남자가 좌측의 화면에서 정면 방향으로 들어온다. 그리고 앉아 있는 남자의 뒷모습의 미디엄 클로즈업 쇼트, 서 있는 남자의 미디엄 클로즈업 쇼트, 서로 껴안는 두 남자의 미디엄 클로즈업 쇼트로 이어진다. 그들은 갑자기 몸을 떼고 화면도 빠르게 전환되는데 이어지는 쇼트는 우측 남자의 검의 클로즈업 쇼트(3-d), 좌측 남자의 검의 클로즈업 쇼트(3-e), 달려오는 두 남자의 각각의 롱 쇼트(3-f), 각각의 클로즈업 쇼트(3-g)가 계속해서 리듬감을 가지고 이어진다. 이때 롱 쇼트는 미디엄 쇼트로, 미디엄 쇼트는 클로즈업 쇼트로 각각 화면 안에서 쇼트 크기를 통해 움직임의 변화를 보여준다. 양쪽에서(각각 좌측과 우측에서 반대 방향으로) 검으로 찌르는 미디엄 쇼트 다음 줌 인되면 화면은 붉은 색으로 변하고 다음 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트로 이어진다. 여기에서 트랙백하고 디졸브 되면서 나무 아래쪽의 클로즈업 쇼트에서 틸트업 하여 나무 위쪽을 보여준 후 다시 디졸브(시간의 생략)(3-h) 화면 다음으로 나무의 롱 쇼트, 그리고 틸트다운 하여 묘에서 염불하는 승려의 롱 쇼트로 이어진다.

이상의 시퀀스①과 ②는 공간적인 면에서 각각 연속성을 가진다. 강가에서 두 남자의 활쏘기가 시작될 때 여인이 이것을 바라본다.(3-b) 즉, 두 남자가 서있는 이전의 롱 쇼트가 시점 쇼트로 전환되면서 여기에서 공간의 연속 편집이 이루어진 것이다. 시간적인 면에서 디졸브(3-a, 3-c, 3-h)의 화면이 빈번하게 사용되는데 이것은 시간의 경과 및 생략이지만, 연속성을 약화시키지 않으며 시간의 흐름을 자연스럽게 인식하도록 한다. 승려를 만나 모토메즈카에 대해 들려주는 여인과 오백여년 전의 우나이 오토메는 같은 인물이라는 설정에서 인물들이 디졸브 쇼트로 반복하여 등장함으로써 시간적인 면에서 비연속적인 것으로 보이지만, 관객에게 크게 혼란을 야기할 정도의 쇼트 연결은 아니다.

특히 이 작품에서는 조형성의 일치가 강조된다. 두 청년 중 사사다노 오노코는 옅은 그린 빛 의상을 입고 우측에 위치하는 반면 치누노 마사라오는 붉은 빛 의상을 입고 좌측에 위치하여 그

들이 대결한다는 내러티브 내용에 적합하게 조형 상에서 대비를 이룬다. 대개의 쇼트가 조형적 일치를 지향하는 가운데 일부의 쇼트를 병치하여 방향성 및 색채 등의 규칙성(3-d, 3-e, 3-f, 3-g)을 지향하는 특징을 보여준다. 불, 물, 바람의 표현 등 이전 작품과 비교하여 특수 효과의 화면이 자주 등장하는데 이것 역시 조형성에 비중을 둔 것으로 이해된다.

이렇게 <카타쿠>에서는 대체적으로 공간과 시간의 조절을 통하여 연속 편집을 보여주고 있지만, 보다 조형성의 원리가 강화되고 있는데 역시 쇼트의 분절이 빈번하게 사용되며 이것이 내러티브의 극적인 전개와 관련한다. 길을 가는 승려가 모토메즈카라는 묘에 가보려고 어떻게 가는가를 묻지만 사람들에게 모른다는 대답을 듣는다. 그런데 강가에 이르렀을 때 한 여인이 나타나 모토메즈카로 안내를 해준다. 그 묘에는 세 그루의 소나무가 서있다. 그녀는 승려에게 모토메즈카의 유래를 들려준다. 관객은 호기심을 가지게 된다. 여기에서 회상의 장면이 제시된다. 오백여년 전 우나이 오토메 라는 여성이 있었는데, 사사다노 오노코와 치누노 마사라오는 모두 그녀를 사랑하여 같은 때에 그녀에게 구혼을 하지만, 우나이 오토메는 누구에게도 상처를 줄 수가 없어서 누구도 선택하지 못한다는 데에서 유래가 된 묘이다. 결국 청년들은 그녀의 사랑을 차지하기 위해 활쏘기 승부를 겨룬다. 그것은 수면에 떠 있는 원앙을 맞히는 것이었다. 이렇게 우나이 오토메를 둘러싼 청년들의 대결이 가장 극적인 내용을 구성하는데 이것이 공간과 시간의 연속성과 함께 조형성에 비중을 두고 제시된다. 만약 편집을 사용하지 않고 대결하는 시퀀스를 표현한다면 시퀀스① 강가의 쇼트에서 활 쏘는 쇼트를 롱 쇼트로 보여주고 분절되지 않았을 것이며 여인의 미디엄 클로즈업 쇼트나 목주의 클로즈업 쇼트로의 빈번한 전환 역시 불필요할 것이다. 편집에 의해 관객은 고통스러워하는 여인의 감정이 고조되는 것에 감정 이입이 가능해진다. 두 청년 모두 원앙을 쏘아 맞혔기 때문에 승부를 가르기 어려워지자, 그녀는 이렇게 된 것에 고통을 느끼며 강물에 뛰어든다. 남겨진 두 남자는 그녀의 묘 앞에서 슬퍼하지만 다시 대결하여 검으로 서로를 찌르고 죽이는 내용이 전개된다. 시퀀스②에서 카와모토는 쇼트들(3-d, 3-e, 3-f, 3-g)을 병치시킨

다. 그러나 이것이 관객이 연속성을 인식하는 수준을 크게 벗어나지는 않는다. 오히려 분절된 쇼트가 결투의 내용을 극적으로 전개하는 효과가 나타난다. 사후 그들은 불꽃이 되어 서로 빼앗으려고 하다가 두 사람의 몸이 타오르고 결국 그녀의 몸을 태운다. 절벽 위에서 타오르는 카타쿠(화택, 불타는 집). 그녀는 사경을 헤매며 바다에 몸을 던지고 지옥 불에서 타들어가며 나락으로 떨어진다. 그러나 그녀가 눈을 뜨자 평온이 찾아오고 그녀는 불상에게 감사를 드린다. 묘 앞에서 하루 밤을 보낸 승려는 아침 해 속에서 다음 여행을 떠나면서 모토메즈카 이야기는 이 세상 것이 아니었다고 생각한다. 특히 이 작품에서 카와모토는 대결의 구조를 조형적인 병치를 강조하면서 공간적, 시간적 연속성의 원리에 따라 여러 개의 쇼트로 분절하여 제시함으로써 이사의 내러티브를 설득력 있게 보여줄 수 있었다.

IV. 결론

이상과 같이 카와모토의 세 작품 <오니>, <도조지>, <카타쿠>를 분석하여 편집의 유형을 고찰했다. 쇼트 분석을 통해 편집의 유형을 알아본 결과 공간적, 시간적, 조형적인 면에서 대체적으로 고전적인 연속성의 원리인 관습적인 규범을 따른다고 할 수 있겠다. 즉, 그가 표현하는 내러티브상의 극적인 전개는 영화 기법, 특히 쇼트와 쇼트의 관계성에 크게 의존하고 있다. 여기에서 쇼트들은 단편적인 제시에 그치지 않고 관객의 관심을 높이기 위해 세밀하게 분절과 반복을 이룬다는 특징을 보여준다. 카와모토는 젊은 시절 토호 영화에서 필름의 커팅 방식을 배우고 후일 인형 애니메이션을 본격적으로 제작하게 되었을 때 제작 현장에서 익힌 영화 기법 - 공간과 시간의 조절에 의한 고전적 연속성의 원리(연속 편집)를 적용함으로써 독자적인 인형 애니메이션의 스타일을 완성했다고 할 수 있겠다. 그는 주로 일본의 전통극에 관심을 가지고 인형 애니메이션을 제작했기 때문에 그의 작품은 인형 예술을 다루는 기술적인 측면에서 높은 평가를 받았다. 그러나 그의 작품에서 내러티브를 극적으로 전개하는 방식은 영화 기법에 크게 의존하고 있으며, 이것으로써 관객에게 설득력 있게

내러티브를 제시하고자 한 점이 간과되지 않아야 한다. 특히 인형 애니메이션의 세계는 그 자체만으로 관객에게 괴기스러움¹⁴⁾을 유발하여 거리감을 조장한다는 특징을 가지고 있다. 카와모토의 작품 역시 관객에게 인형의 연기가 괴기스럽거나 섬뜩한 것으로 받아들여질 수 있다. 그러나 그는 안정적인 내러티브를 구성하여 관객이 극적인 장면애 몰입할 수 있도록 연속 편집을 선택하여 공간과 시간을 조절했으며 이러한 거리감을 극복하도록 ‘영화적 표현 기법’을 지향했다고 하겠다.

애니메이션 작가에게 영화 기법은 영화 작가와 마찬가지로 ‘선택과 조절’의 문제이다. 말하자면 편집의 경우 쇼트를 의식할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있는 것이다. 그런데 영화에서 쇼트로 분절하지 않았다고 해서 영화적이지 않다고 말할 수 없다. 또는 쇼트로 분절했을 때 반드시 영화적인 것은 아니다. 그러나 애니메이션 작가가 영화 기법인 편집의 효과에 의존해 쇼트를 분절했다면 이것은 영화적인 것을 지향했다고 할 수 있지 않을까. 애니메이션은 영화와 비교하여 광범위한 표현 영역을 가진다. 그러나 영화와 분리된 분야가 아니며 밀접하게 관련되어 있다. 오히려 그 경계 상에서 수많은 표현의 가능성이 있다고 여겨진다. 애니메이션과 영화 사이에는 이렇게 다양한 방식이 잠재되어 있으며, 애니메이션 작가는 영화 기법의 효과를 적절하게 선택하여 도입 및 조절함으로써 내러티브상의 극적인 전개를 도모할 수 있다. 이러한 시도는 닉 파크의 방법은 물론 역사적으로 거슬러 올라가 1950년대 체코의 인형 애니메이션 등에서 찾아볼 수 있다. 카와모토 작품의 경우, 영화 기법에서 연속 편집을 선택하여 공간과 시간을 조절함으로써 내러티브상의 극적인 전개라는 효과를 통해 그 가능성을 시사해 준다는 점에서 이들 작품과 유사성을 가지지만, 일본의 전통극의 요소들과 접목시켰다는 점에서는 다른 작품들과 구별된다. 그는 일본의 회화 및 전통극의 양식을 토대로 인형의 움직임에 마치 실제 영화 속에 등장하는 배우들과 같은 연기¹⁵⁾를 부여하고자 한다. 또한 동시에 인형의 연기를 담

14) 모린 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001년, p.254.

15) おかだえみこ 『人形アニメーションの魅力』, 河出書房新社, 2003年, p.218.
트룬카가 “인형은 인간의 대용품이 아니라, 인간의 전형형을 형상화 한다.” 고

아내는 영화 기법의 효과를 인형의 연기와 함께 중요하게 인식했다. 즉, 카와모토는 광범위한 표현 영역을 가진 애니메이션에서 연속 편집¹⁶⁾을 사용함으로써 오히려 영화가 가진 문법적인 제약 - 규범화 및 보편화 된 원리를 적용하여 고전적인 방식을 지향한 애니메이션 작가라고 하겠다.

참고 문헌

- 김준양, 『이미지의 연금술』, 한나래, 2001년.
 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 주진숙·이용관 역, 『영화 예술』, 이론과 실천, 1997년.
 데이비드 보드웰, 김숙·안현신·최경주 역, 『영화 스타일의 역사』, 한울, 2004년.
 루이스 자네티, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2004년.
 모린 퍼니스, 한창완 외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001년.
 베르너 파울스티히, 이상면 역, 『영화의 분석』, 미진사, 2003년.
 폴 웰스, 한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지』, 한울, 2001년.
 양승규, “애니메이션 내러티브에 있어서 몽타주의 표현과 역할에 관한 연구 : ‘월-E’와 ‘천년 여우 여우비’를 중심으로”, 홍익대 산업대학원 석사학위 논문, 2009년.
 임영주, “리얼리즘 애니메이션에 등장하는 몽타주 특성에 관한 연구 : 영화 ‘퍼펙트 블루’를 중심으로”, 세종대 영상대학원 석사학위 논문, 2006년.
 Bendazzi, G., *Cartoons : One hundred years of cinema animation*, Indian University Press, 1994.
 おかだえみこ 『人形アニメーションの魅力』, 河出書房新社, 2003년.
 高畑勲 『十二世紀のアニメーション』, 徳間書店, 1999년.
 遠山純生編 『アートアニメーションの素晴らしき世界』, エスクァイアマガジンジャパン, 2002년.
 山口且訓·渡辺泰 『日本アニメーション映画史』, 有文社, 1977.
 横田正夫 『アニメーションの臨床心理学』, 誠信書房, 2006년.
 四方田犬彦 『日本映画史100年』, 集英社親書, 2000년.
 ICAF (Inter College Animation Festival) 프로그램ブック, 2002년.
 DVD <카와모토 키하치로 작품집>

말한 것에 대해 카와모토는 공감을 표했다.

- 16) 2002년 ICAF(Inter College Animation Festival) 프로그램 북에 실린 글에서 카와모토는 젊은 애니메이션 제작자들에게 “영화 제작의 고전 중 고전인 에이젠슈테인의 몽타주 이론을 배울 것”을 권장하고 있다. 이것은 그의 작품에서 편집이 차지하는 비중을 짐작하게 해준다.

ABSTRACT

Cinematic Method on Kihachiro Kawamoto's works

Park, Gi-Ryung

In this essay, Japanese animator Kihachiro Kawamoto's works will be analyzed. Kawamoto made *Breaking of Branches is Forbidden* in 1968 and was famous for puppet animation as *The Demon*(1972), *Dojoji Temple*(1976) and *House of Flame*(1979) used Japanese traditional elements in his works. The themes are the agony and despair of a human being, and the narrative is developed dramatically. This is possible through a variety of techniques in animation expression. For example of this are the movement of the puppets and the lighting. In the case of Kawamoto's works, above all, it can be said that the dramatic development depends on editing - the relation of each shot to the next shot. Therefore, this analysis will focus especially on the editing of *The Demon*, *Dojoji Temple* and *House of Flame*. Kawamoto's method of editing will be examined and the analysis will confirm that classical continuity editing by controlling space and time has been used. Namely that the effect of editing enhances dramatic development of the narrative on Kawamoto's works. This study will also discuss the benefit of using cinematic methods of in animation. Eventhough it is not essential, Kawamoto chooses cinematic method editing. Through their use, he is able to absorb the audience in the traditional Japanese world which ordinarily could be too difficult to understand through puppet animation.

Keyword : cinematic editing puppet animation Japanese

박기령

중앙대학교 첨단영상대학원 BK 연구교수
 (442-762) 경기도 수원시 팔달구 인계동 선경 아파트 301동 403호
 Tel : 010-3102-3773
ryungjp@yahoo.co.kr

논문투고일 : 2011.11.15

심사종료일 : 2011.12.19

게재확정일 : 2011.12.21