

영상매체학석사(MA)학위 청구 프로덕션 북

악어의 눈물

(Tears of Crocodile)

서강대학교 영상대학원
영상미디어학과 영화/TV 전공
박 선 영
2003년

영상매체학석사(MA)학위 청구 프로덕션 북

악어의 눈물

(Tears of Crocodile)

서강대학교 영상대학원
영상미디어학과 영화/TV 전공
박 선 영
2003년

악어의 눈물

(Tears of Crocodile)

지도교수 김 학 순

이 논문을 영상매체학석사(MA)
학위 논문으로 제출함

2004년 6월

서강대학교 영상대학원
영상미디어학과
박 선 영

석사학위 완성작품 제출 승인서

(논문인준서 대체用)

논문제출자 학과 : 영상미디어
 학번 : V2001151
 전공 : 영화/TV
 성명 : 박선영

작품제목 : 악어의 눈물 (Tears of Crocodile)

위 영상매체학석사(MA) 학위청구 졸업작품의 제출을
승인합니다.

2004 년 6 월

주심	변 동 현	(인)
부심	김 학 순	(인)
부심	정 재 환	(인)

서강대학교 영상대학원장 귀하

작 품 규 격

(1) 작품제목 : 악어의 눈물

(Tears of Crocodile)

(2) 포맷 : DV 6mm / 칼라

(3) 길이 : 8분

(4) 제작년도 : 2004년

(5) 주요스텝 : 프로듀서 안 태 진

연출 박 선 영

시나리오 박 선 영

촬영 이 성 진

프로덕션디자인 박 선 영

편집 박 선 영

음악 박 선 영

내 용 목 차

1. 기획서

1) 트리트먼트	1
2) 프로젝트 취지	4
3) 프로덕션 전략 및 형식	5
4) 제작준비	21
(1) 제작경비 조달	21
(2) 기간	21
(3) 기자재	22
(4) 제작구성인원	23
(5) 준비성	23
5) 제작예산서	25

2. 시나리오

27

3. 스토리 보드

29

4. 제작일지

45

5. 최종 제작 결산서

57

1) pre-production	57
2) production	58
3) post-production	59

6. 작품 관련 에세이

1) 초기 의도 및 게재된 문제	60
-------------------------	----

1. 기 획 서

1) 트리트먼트

주인공 남자는 무엇하나 부족할것 없이 모든걸 갖추고 사는 남자였다. 남들의 부러움을 한 몸에 받고 의기 양양 살아가던 어느날 의도 되지 않은 사고로 한쪽 시력을 잃게 된다. 멀쩡한 두 눈으로 세상을 보다가 한쪽으로만 보려니 괴로움이 이루 말 할 수가 없었다.

병원에 누워있는 내내 그는 상상을 한다. 완벽한 눈을 얻기만 하면 무엇인들 못하리란 생각으로 욕구를 갈망하는데 그러던 중 꿈을 꾸게 된다.

현실과 동떨어진 가상세계. 보이는 건 모니터 속 살아 움직이는 물고기들 뿐이고 주위는 어둡고 기괴한 전자 음악 소리만 들릴뿐이다. 남자의 모습 또한 기괴하게 꾸며져 있고 침범할 수 없도록 내모난 상자위가 그가 움직일 수 있는 유일한 공간이다.

가상세계(상상의 세계)에서만 존재할 수 있는 눈이 하나밖에 없는 외눈박이 물고기가 그의 유일한 동행자다.

외눈박이 물고기와 남자는 친한 친구다. 그러나 남자는 친했던 기억을 되살릴 만큼 마음의 여유가 없다. 오로지 사람의 눈을 가지고 있는 외눈박이 물고기 눈을 뺏는 일이 그의 목표이다. 남자의 이중적 성격에 물고기

는 어리벉벉 하지만 곧 그의 의도를 깨닫고 멀리하려 한다. 남자는 어떻게든 물고기를 잡아 눈을 자기것으로 만들려고 혈안이 되 몸부림치나 얻고자 하면 잃을것이요.. 잃고자 하면 얻을 것이다란 명제에 부흥하듯 욕심껏 얻으려고 하면 물고기는 어김없이 달아나고 만다. 쫓고 쫓기는 행위 끝에 남자는 자신의 이중인격적 모습에 슬퍼하고 물고기와 친했던 기억을 떠올리며 회한의 눈물만 흘린다.

요약하여 정리해 보면,

◇ 인간에겐 자기자신도 모르는 내면이 존재한다. 겉으로 보기엔 평범한 사람도 그의 내면엔 온갖 생각들이 존재하며 순간적으로 가상의 세계에서 상상을 하곤 한다.

완벽한 인간이 존재하지 않듯, 부족한 것을 완벽하게 채우기 위해 욕심을 부리는 것이고, 완벽을 추구하기 위해 기본적인 동정마저도 버릴 수 있다.

◇ 태어날 때부터 악한 사람은 없다. 환경적 영향을 얼마나 받느냐에 따라 선하게, 또는 악하게 된다. 상황이 사람의 심리를 순식간에 변하게 만든다.

◇ 초현실적 가상세계에선 현실속에서는 존재하지 않는 모든 것을 표현

할 수 있다.

◇ 작품 제목 부연 설명

" 악어의 눈물 "

아프리카 탐험가들의 이야기 중에서

악어가 먹이를 잡아먹을 때 눈물을 흘리는 모습에서 유래했다.

그것을 본 사람들이

"잡아먹으면서 그 죽음을 슬퍼하는 모습"이라고 생각하였는데 실제로 악

어가 먹이를 먹을 때 눈물을 흘리는 것은 사실이나 먹이가 붙잡혀서 우는

것이 아니라 입을 너무 크게 벌려 시신경이 눌러 눈물이 나는 것이다.

위선적인 행동이나 거짓된 동정을 빗대어 ‘악어의 눈물’이라는 표현을 씀.

◇ 작품 개념

과도한 욕심은 이뤄지지 않으며 회한만 안겨 줄 뿐이다.

POINT 1 : 장르

실사영상과 특수효과(애니메이션)를 합성한 실험 영화

POINT 2 : 소재

실제로 존재하지 않으나 가상에선 존재할 수 있는 사람눈을

가진 외눈박이 물고기

PONIT 3 : 분위기

강한 콘트라스트로 극적 심리를 묘사

2) 프로젝트 취지

인간은 태어날때부터 성격이 정해져 있지는 않다. 환경에 의해 변하는 경우가 대부분인데 극한 상황에 처했을때 쥐가 고양이에게 쫓겨 막다른 골목에 부딪치면 없던 발톱을 만들어서라도 목숨을 유지하기 위해 반항의 몸부림을 최대한 표현하듯 인간도 어려움에 처하면 내면적 성격이 변하기 나름이다. 어쩔수 없이 삶에 대한 욕심이 고개를 드는 셈인데 욕심이란 것이 더하면 더했지 덜하지는 않는다는걸 속담에서도 볼 수 있다.

- '방 아흔아홉칸 짜리 집을 가지고 있는 욕심꾸러기 영감이 방 한칸짜리 가지고 있는 가난뱅이의 것을 빼앗아 백칸을 채우려고 한다.' - 욕심은 부족한것을 느낄때 자신도 모르게 내면에서 불쑥 솟아나는데 과도한 욕심은 쉽게 이뤄지지 않는다. 이뤄진다고 하더라도 끝에가선 끝도 없는 욕심때문에 파산하는 경우가 종종 있다. 그래서야 비로소 자신을 원망하게 된다. 악어의 눈물에서 나오는 주인공 남자도 욕심이 많은 사람은 아니었다. 부족한 걸 못 느끼고 살았기 때문에 원하는것도 없었던 것이다.

그러나 사고로 한쪽 시력을 잃은 후엔 완벽하게 본래의 모습을 되찾으려고 애끼고 친했던 것마저 쉽게 버리는 이기주의자가 되어버린 것이다. 환경에 의해 사람이 변할 수 있다는 것.. 물질만능주의 사회에선 환경 뿐 아니라 돈에 의해서 사람이 죽고 살기도 한다.

◇ 작품 개요

류시화¹⁾ 시 “외눈박이 물고기의 사랑”이 있다. 이 시에 나오는 외눈박이 물고기는 우리나라 국어사전에는 ‘넙치’라고 쓰여있으나 당나라 시인 노조린²⁾의 시에 나오는 비목어에서 류시화씨의 시적 상상력으로 새롭게 탄생시킨 물고기이다. 이에 영화에 과감히 소재로 선택하여 외눈박이 물고기의 하나밖에 없는 눈을 뺏어 자기 것으로 만들려는 주인공의 심리를 표현하였다.

3) 프로덕션 전략 및 형식

1) 스타일

이 영화는 실사영상과 컴퓨터그래픽을 합성하여 제작할 영화로써, 기존 다른 영화들과는 실험성 및 색상 면에서 다르게 표현될 것이다. 기

1) 1957년 출생; 본명 : 안재찬; 대표작 시집 <그대가 곁에 있어도 나는 그대가 그림다>

2) 중국 당(唐)나라 초기의 시인; 주요저서 : 유우자집(幽憂子集)》(7권)

존 다른 영화들을 보면 정서적인 컷의 구사와 몽타주와 미장센 미학이 적절히 활용된 아주 보편적인 화면을 구사하는데 '악어의 눈물'은 현실적인 표현보다 초현실적 분위기로 현실에 존재할 수 없는 가상공간 이야기가 주를 이룰 것이다. 현재 한국 독립영화들이 '실험성' 내지는 '변주'등을 이용하여 그들만의 독특한 영화표현 방식에서 실험성에 지나치게 치우치다 보니 무엇을 이야기 하는지 핵심을 잃어버리는 경우가 있다. 그러한 위험을 배격하고, 주제 전달이 명확하고 전체 영화 분위기에 맞는 실험적 표현방식을 적절히 혼합하여 두가지가 함께하는 영화가 될 것이다.

(i) 크게 두 부분으로 가상(상상)세계와 현실로 나누어진다.

- 외눈박이 물고기의 눈을 뺏으려고 하는 주인공 남자의 가상(사실이 아니거나 사실 여부가 분명하지 않은 것을 사실이라고 가정하여 생각함) 세계
- 병원침실에서 한쪽 눈을 봉대로 감고 있는 주인공의 현실

(ii) 실험영화와 실험애니메이션 기법을 활용하였다.

기존의 영화 수법이나 형식을 초월해서 만들어진 영화의 총칭. 회화나 시처럼 주로 개인적으로 제작된 현대예술의 한 매체로서의 실험영화는 영화표현, 영화형식의 발견·탐구·혁신에서 중요한 의의가 있으나 대중 오락

산업으로서의 영화로부터는 독립해 있다. 시대나 지역에 따라 전위영화·
언더그라운드영화·별도영화·개인영화 등의 용어를 사용했으나, 오늘날은
이들을 총칭하여 실험영화라고 한다.³⁾

3) hppt://search.empas.com/

<실험영화의 대표적 작품 예>



그림 1. <안달루시아의 개>, 1928년, 면도날로
여자의 눈을 자르는 환상적인 장면이 스캔들을
일으킨 부뉴엘과 달리의 초현실주의 영화의 대표작>



그림 2. M.텔렌 작품 《오후의 그물코》, 1943년,
전후 미국 실험영화의 출발점이 된 정신분석적인
꿈의 영화

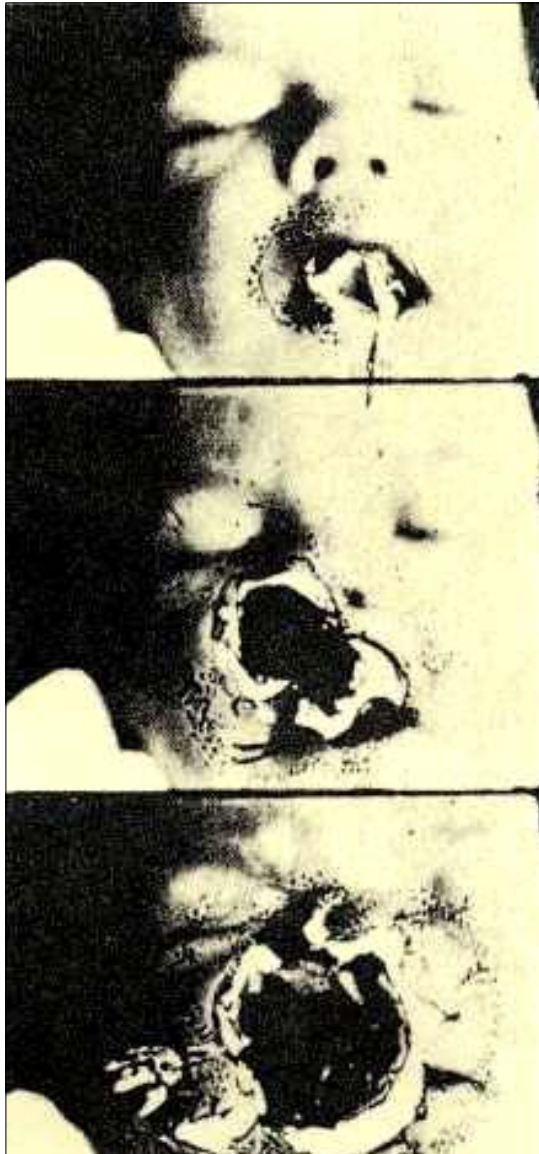


그림 3. S.브라케이 지 작품 <도그 스타 맨>, 1961~64년, 직접 필름에 상처를 내어 흙무비와 같은 일상적인 장면을 별종의 이미지로 바꾸었다.



그림 4. Taxandria by Raoul Servais (1996)

◇ 배경 작품

(1) 하르피아⁴⁾ (HARPYA)

- 제작년도 : 1979년
- 제작국가 : 벨기에
- 상영시간 : 8분 26초
- 감독 : Raoul Servais



그림 5 하르피아

4) 그리스 신화에 나오는 괴물. 단수형은 하르피아이며 ‘약탈하는 여자’라는 뜻이다. 아버지는 바다의 신 폰토스와 땅의 여신 가이아 사이에서 태어난 타우마스이고, 어머니는 오케아노스와 테티스 사이에서 태어난 엘렉트라이다. 무지개의 여신 이리스의 자매이다.

- 애니메이션 해설

전설의 동물 하르피아. 희랍 신화에 나오는 상상의 동물 하르피아를 소재로 한 이 영화는 그 내용 만큼이나 실험적인 영상을 담고 있다. 절제되고 강한 색의 대비와 밝지 않은 분위기, 특이한 효과음이 극의 긴장감을 더욱 강조한다. 실사촬영에 애니메이션을 합성한 새로운 기법으로 제작되었으며 원형구조를 이룬다. 길을 걷던 주인공은 우연치 않게 이상한 동물을 구해주게 되고 집에 데려와 같이 생활하게 된다. 음식에 대한 탐욕이 강한 하르피아는 주인공이 먹는 음식은 모조리 빼앗아 먹어버린다. 동정심에 음식을 주었던 주인공은 먹을 음식을 모두 빼앗기게 되자 하르피아를 경계하게 된다. 먹을것이 부족한 하르피아는 주인공이 아끼는 새를 잡아먹고 결국 주인공의 신체 일부도 먹어버린다. 주인공은 마지막 방법으로 자신의 발걸음과 흡사한 음악으로 하르피아 시선을 돌려놓고 도망쳐 음식을 먹지만 또 다시 하르피아에게 음식을 빼앗겨 처음 하르피아를 구해줄 당시 하르피아를 죽이려고 했던 사람과 같은 행동으로 하르피아의 목을 조이나 주인공이 상대방을 제압하고 하르피아를 구해준 것처럼 다른이가 주인공을 때리고 하르피아를 구해준다. 주제는 음식에 대한 탐욕으로 단순하지만 특이한 연출 및 소재, 촬영방식이 빛나는 작품이다.

(2) 밤의 나비들 (NACHTVLINDERS)

- 제작년도 : 1998년
- 제작국가 : 벨기에
- 상영시간 : 7분 20초
- 감독 : Raoul Servais



그림 6 밤의 나비들

• 애니메이션 해설

라울세르베 Raoul Servais(1928~) 감독의 가장 최근작인 <밤의 나비들>은 크레딧에도 올라있 듯, 벨기에의 초현실주의 화가 폴 델보(Paul Delvaux) (1897~1994)⁵⁾에게 바치는 오마주로, 델보의 그림에서와 같은 여인들과 기차역을 거의 그대로 재현한 작품이다.

시간이 멈춘듯한 밤의 기차역은 나비의 날개짓으로 현실이 깨어나고 비현실과 뒤섞여, 동화의 세계와 같이 환상적이면서도 생기 넘치는 공간으로 변모한다. 그러나 정작 기차의 도착으로 그려진 절대적 시간을 동반한 현실의 출현은 비현실과의 공존으로 깨어난 현실을 나비의 박제로써 박제시키며 다시 기차역은 시간이 멈춘 듯 정적과 비움직임의 공간으로 돌아가

5) 벨기에의 화가. 리에주 안타이트 출생. 특이한 초현실주의의 화가

고 만다. 이 작품 역시 실사와 애니메이션을 합성한 것으로써 움직임이 매우 사실적이다. 마그리트⁶⁾와 같은 시기에 활동했던 텔보는 그만의 독특한 누드의 여인들로 유명하다.

2) 제작 전략 및 컨셉

가. 이야기 구조의 설명

영화 <악어의 눈물>은 현실 속에선 존재하지 않는 가상공간에서의 이야기를 중심축으로 보여준다. 가상공간은 사전적 의미로 거짓현상, 주관적 현상(主觀的 現象)을 말하는데 악어의 눈물에서 가상공간은 주인공이 꿈꾸는 꿈의 공간이라고 말할 수 있다. 사람은 잠을 자면서 꿈을 꾸는데 꿈은 현실에서 일어나는 일들은 예언적으로 보여주는 경우도 있고 소원하는 일을 이뤄 그려주는 경우도 있다. 또한 열토당토한 이야기를 꾸며내는가 하면 사람을 죽이기도 하고 살리기도 한다. 이렇듯 꿈은 정의 내릴수 없는 초현실적 무의식 공간인것이다. 이와 상통하는 예술사조로서 서양미술사에서 쉬르레알리즘이라고도 불리는 초현실주의는 꿈과 욕망을 주제로 "자동기술법"(automatism)과 같은 표현 방법을 통해 그림으로 표현하였다. 초현실주의의 근원은 프로이트⁷⁾의 정신분석의 영향을 받아, 무

6) 벨기에의 화가. 레신 출생.

7) 오스트리아의 신경과 의사, 정신분석의 창시자.

의식의 세계 내지는 꿈의 세계의 표현을 지향하는 20세기의 문학·예술사조로써 이성(理性)의 지배를 받지 않는 공상·환상의 세계를 중요시한다.⁸⁾ 대표적 화가로서 살바도르 달리⁹⁾를 예로 들 수 있는데 달리의 그림을 보면 모든 작품이 현실에선 볼 수 없는 기상천외한 형태를 드러내고 있다.

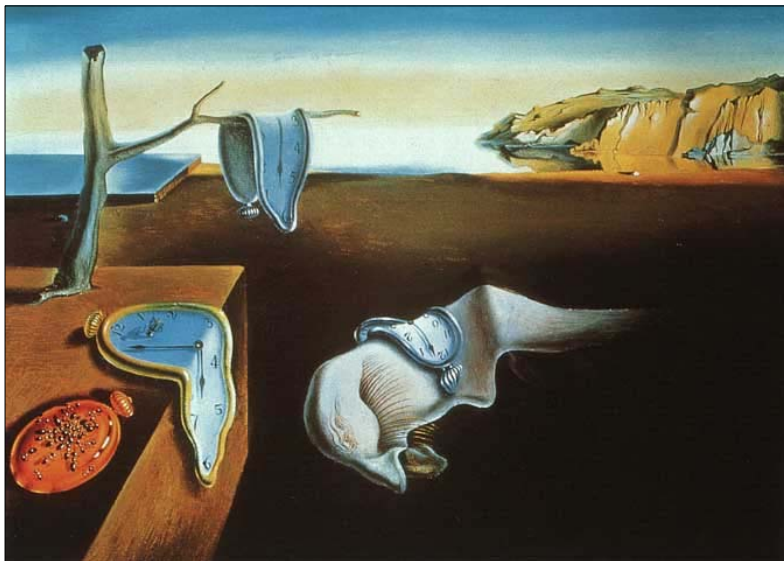


그림 7 < 기억의 영속성 Persistence of Memory 1931 >

8) <http://100.naver.com/>

9) 에스파냐의 초현실주의 화가. 1904년 5월 11일 피게라스에서 출생. 14세 때부터 바르셀로나와 마드리드의 미술학교에서 공부. 그러나 파격한 성품 때문에 1926년 퇴학당함. 그는 보기 드문 조숙아로 일찍이 인상파나 점묘파·미래파의 특질을 터득하고 입체파나 형이상회화 등의 감화를 받으며 작품편력(作風遍歷)을 하였으나 1925년경부터는 심기일전하여 정밀한 세부묘사로 향하고, S.프로이트의 정신분석학설에 공명, 의식 속의 꿈이나 환상의 세계를 자상하게 표현하기 시작함.

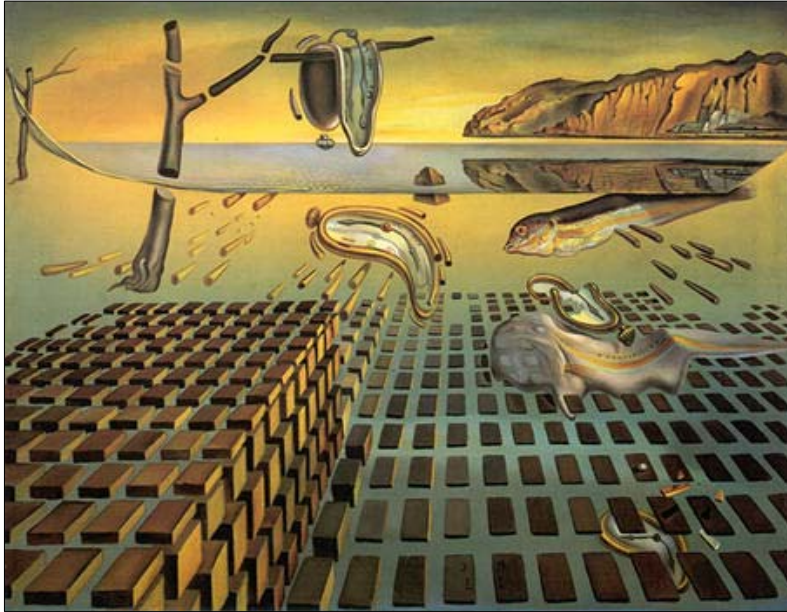


그림 8 < Disintegration of the Persistence of Memory 1952~54 >

이것은 영화 ‘악어의 눈물’에서도 찾아볼 수 있다. 회화적 사조를 영화에 응용한 것으로써 주인공이 잠든 사이 그의 내면에 존재해 왔던 욕망과 소원을 무의식 공간인 꿈속에서 이루려고 했던 것이다. 초현실주의 작가 살바도르 달리가 평면에 무의식을 그려냈다면 영화 악어의 눈물은 연속촬영으로 기록한 화상을 움직임 있는 영상으로 삼차원적 가상공간에 무의식 세계를 그려 낸 것이다. 그것이 이 영화의 핵심 모티브이다.

따라서, 영화 <악어의 눈물>은 영화적 특성을 유지하면서 상당부분 특징적 체계를 갖고 있다. 즉,

- 특정 인물 주인공의 시선이 물고기의 움직임을 따르고 물고기의 움직임이 주인공의 시선을 따른다.
- 초현실적 분위기를 위해 물속이 아닌 공간에서 물고기가 움직이고 매체를 이용하여 근접할 수 없는 이중 공간 속에 또 다른 물고기가 존재한다는 것을 보여준다.
- 특수효과를 사용. 사람의 눈을 가지고 있는 물고기를 출현시켰다.
- 주인공을 기이한 모습으로 특히, 눈을 강조하여 포인트를 주었으며 주인공이 앉아있는 또는 서있는 내모상자 밖으로는 그가 침범할 수 없는 공간임을 설정해 주었다.

결론적으로, 이 특징적 구성은 무의식 가상공간을 현실과 동떨어지게 보여주는 시퀀스이고 작가 중심적 테마로 연결하려는 시도인 것이다.

나. 주인공 남자의 설명

이 작품의 등장인물은 주인공 남자 한명이다. 즉, 가상세계와 병원에서 누워있는 남자가 동일인물인 것이다. 욕심이 많은 이 남자는 자신의 한쪽눈에 상처 입은 것을 도저히 받아들일 수 없어 치료 중에도 완전한 눈을 꿈꾸는 몽상가인 셈이다. 그래서 사람의 눈을 가진 외눈박이 물고기를 가상속에서 만들어 욕구를 채우려고 했으나 자신의 다중인격¹⁰⁾을 깨

단고 자책하는 인물이다.

다. 촬영의 설명

영화 <악어의 눈물>을 보면 물고기의 움직임이 물속이 아닌 공간임에도 불구하고 실제로 헤엄치는 것처럼 보이는데 이는 핸드헬드 촬영기법(hand-held camera)을 이용하였기 때문이다.

핸드헬드(들고 찍기) 촬영기법의 사전적 의미는 카메라가 고정된 받침대나 기계적 안전 장치에 부착되지 않았음을 현저하게 느낄 수 있는 영화 촬영 방식을 말한다.¹¹⁾ 이것은 휴대용 카메라를 통해 촬영되거나 그 결과로 나타난 불안정한 영상의 상태를 가리키며, 영화에 우발적이고 분방한 스타일을 부여하기 위해 의도적으로 사용되는 경우가 많다.

핸드헬드 기법은 시네마 베리떼 다큐멘터리에서 적극적으로 채용되어 왔고 지금은 극영화에서도 자주 사용되고 있다. 처음으로 영화용 카메라가 발명되었을 때는 지나친 무게 때문에 이것이 불가능했으나 1920년대 이후의 기술 혁신에 의해, 특히 뉴스 영화를 위해 특별히 한결 가볍고 작은

10) 해리성정체장애라고도 하며, 예전에는 빙의라고도 하였다. 이 병명은 1980년부터 공식적으로 사용되어 왔지만 100여 년 전부터 의학계에 알려져 왔다. 가장 간단한 형태는 이중인격이고, 3개부터 수십 개까지의 인격을 가지고 있는 경우도 있는 것으로 알려져 있다. 다중인격은 실제로 한 사람 안에 여러 개의 인격이 있는 것이 아니라 한 사람의 내부에서 오랫동안 형성된 정신 상태의 일부분들이 일시적으로 그 사람의 전체를 조종하는 것이다. 의학계는 이에 따라 1994년 다중인격장애라는 병명을 해리성정체장애로 변경하였다.

11) 두산 세계대백과 사전, <http://100.naver.com/>

모양으로 카메라(에플레어 카메라)가 개량되면서 기록영화나 전위영화 작가들에 의해 보편화되기 시작했다. 1960년대 이후에는 의도적인 핸드헬드로 인해 현장성, 즉흥성, 자유 분방함 등의 리얼리즘 스타일이 강조되었을 뿐만 아니라 카메라가 화면 내의 참가자로 직접 등장하는 미학상의 차원으로까지 발전되었다. 일반적으로 누벨바그¹²⁾는 카메라 움직임을 자유분방하게 펼쳤는데 패닝과 트래킹 뿐만 아니라, 회전그네든 휠체어든 막다른 골목이든 어디를 막론하고 들고 찍기를 감행하였다. 누벨바그의 핸드헬드가 보여준 새로운 사실주의적인 장면은 자연조명이나 롱테이크와 더불어 현장촬영의 규범이 되었다. 이는 최근 1995년 도그마 선언에 있었던 현장감 넘치는 핸드헬드 촬영의 고집으로까지 이어져 누벨바그의 영화미학을 독특하게 발전시켜오고 있다. 프랑코 제피렐리의 <로미오와 줄리엣>(1968)에 나오는 긴 격투장면은 핸드헬드로 촬영하여 카메라를 액션에 휘말린 사람의 시점처럼 보이게 했다. 또한 <브레이킹 더 웨이브>(라스폰 트리에, 1996)에서는 항상 조금씩 흔들리는 화면을 통해 등장인물들의 미세한 감정의 변화들을 표현했으며, 최근의 <라이언 일병 구하기>(스티븐 스필버그, 1998)에서는 도입부의 상륙장면을 핸드헬드로 찍

12) 1957년경부터 프랑스 영화계에 일어난 새로운 물결

어 2차 대전을 실제로 중계하는 듯한 사실감을 만들어 냈다.

영화 <악어의 눈물>에서 물고기가 주인공을 바라보는 시선은 관객들도 바라보는 동시성을 노린 것이다.

라. 편집의 설명

영화 < 악어의 눈물>의 대표적인 편집 방법은 컴퓨터 그래픽 합성이다. 가상세계에서 일어나는 일들을 표현하자면 현실에 존재하지 않는 것을 창조해 내야 되는데 그것은 컴퓨터 그래픽이 아니면 표현하기 어려운 것이다. 악어의 눈물에 등장하는 외눈박이 물고기는 컴퓨터 그래픽이다. 실사영상과 애니메이션을 합성하여 가상세계 시퀀스를 만들어냈다. 그 외 다른 편집방법은 썸 마다 프레임수를 임의로 늘려 현장감 및 현실감을 줄여주었다. 느림보식 연결방법으로 등장하는 것들의 세세한 움직임까지 관찰자가 볼 수 있도록 하기 위함이며 영화와 시청자의 호흡을 같이 해 주기 위해서 작자의 시각으로 변형해 주었다. 또한 빅 클로즈 업 솟으로 주인공 심리감정 묘사를 표현하는데 노력하였다.

마. 사운드의 설명

영화 <악어의 눈물>은 현실감이 없고 오로지 가상세계 즉, 초현실적 분위기가 주를 이루어서 사운드 또한 초현실적 분위기를 위해 기존에

있는 효과음에 기술적 MIXING작업을 하여 리듬 없는 기계적 소리를 만
들어냈다. 전자음의 거슬리는 소리에 맞춰 사물의 등장 예고를 알려주고
외눈박이 물고기의 상징 신호는 에코(echo)를 사용하여 신비감을 주었다.
전체적으로 기계적 소리가 주를 이루는데 절정부분 주인공심리의 만감이
교차하는 부분에선 조용한 피아노 건반 연주를 삽입하여 상호 긍정적 반
응을 살피고자 하였다. 결말부분 모든 사건의 종료를 뜻하는 의미에서 종
소리를 넣어 긴장감을 풀어주었다.

바. 미술의 설명

영화 <악어의 눈물>은 현실에선 일어날 수 없는 초현실적 분위기
를 만들어야 했기 때문에 각별히 신경써야 될 부분이 미술이었다. 주인공
심리가 극과 극을 보여주기 때문에 색 표현에 있어서 대조를 극명하게 보
여주는 흑과 백을 선택하여 가상공간에서 남자마음은 검은색으로 표현하
고 현실에선 흰색으로 표현하여 선을 확실하게 구별지어주었다. 또한 남
자주인공의 의상 및 분장에서는 관람자의 시선이 다른곳에 머무르는 것을
방지하고자 장식을 아예 없애버려 단순화 시켰으며 눈화장에 집중 포인트
를 주어 시선이 머물도록 하였다. 가상공간의 특성상 제한적 요소를 넣을
수 있기 때문에 남자 행동 반경을 내모난 상자위로 한정하여 상자밖으로

는 나아갈수 없다는 무언의 메시지를 주었다. 모니터속에서 자유롭게 돌아다니는 물고기들은 주인공과 마찬가지로 내모난 상자속에 갇쳐 자유롭게 움직일수 없음을 암시적으로 주인공과 연관되게 설정하였다. 가상공간 즉, 셋트에서 사람에 눈을 가진 물고기는 실사로 표현 할 수없기 때문에 컴퓨터그래픽을 이용하여 독특한 물고기를 만들어 내었다.

4) 제작 준비

(1) 제작경비 조달

적 요	금 액	비 고
BK 장학금	2,400,000	2학기분 (학기당 240만원)
개인 저축	200,000	

(2) 제작 기간

pre-production 1 (시나리오 개발 & 촬영지 헌팅) 2003. 2 ~ 2003. 4

pre-production 2 (메인 스태프 구성 & 캐스팅) 2003. 3 ~ 2003. 4

production 2003. 4 ~ 2003. 5

post-production 2003. 6 이후

(3) 기자재

번 호	장 비 명	개 수	비 고
1	Camera (PD-150)	1	
2	Tripod	1	
3	Boom Mic/Wireless Mic	각 1	WRR, WRT 각1
4	Sun-Gun	1	
5	ARRI 2Kw	2 set (6)	
6	Kino flood	대:1 소:1	
7	Battery	3	
8	Moniter	1	
9	Canon Photo Camera	1	
10	ARRI 1KW HEAD KIT	1	
11	각종 스크립	5	
12	반사판	2	
13	각종 연장선/ 써지오	2/2	
14	6mm tape	3	
번 호	제작 소프트웨어		
1	Photoshop 7.0	애니메이션 리터칭	
2	Painter 6.0	애니메이션 리터칭	
3	Premiere Pro	편 집	
4	MAX 5.0	3D animation composition	
5	MAYA 5.0	3D animation experimentation	

(4) 제작구성인원

직 책	이 름	소 속
연출/각본	박 선 영	서강대학교 영상대학원 영상미디어 영화/TV전공 5기
미술/소품		
분장/의상		
음악/편집		
조연출	안 태 진	독립영화 프리랜서
촬영	이 성 진	독립영화 프리랜서
촬영부	구태진,백두원,진민호	독립영화 프리랜서
제작부	김 호 영	연세대학교 실험연구실 연구원
배 우	송 창 곤	극영화 다수 출연 배우

(5) 준비성

◇ 이수과목

과 목 명	담당 교수	이수 학기
영화 과목		
촬영 워크샵 II	함순호	2001. 2
TV 연출론	장수봉	2001. 2
영화제작 워크샵 I	김학순	2002. 1
편집 워크샵	박꼭지	2001. 1
애니메이션 과목		
컴퓨터그래픽 애니메이션	배성한	2002. 1
스토리보드 워크샵	김세훈	2002. 2
애니메이션 워크샵	안종혁	2002. 1
애니메이션 기획 및 제작		2003. 1

◇ 제작 경력

작품제목	연출자	포맷	분야	시기
알(egg)	현우진	HD	아트디렉터	2002.10 ~ 11
아우라	박재현	DV	조연출	2002.11 ~ 12
이상한나라	박선영	DV	연출	2001.10 ~ 11
도둑과 여자	박선영	플래쉬애니메이션	연출	2002.03 ~ 04

◇ 참고 문헌

- 3D 컴퓨터 애니메이션과 영상; 아이작 빅터 켈로우; 안그라픽스;
- 영화영상 조명 워크북; 리차드 편케이스; 책과 길
- 영화연출론; 스티븐 디 케츠; 시공사
- 시나리오 가이드; 데이비드 하워드.에드워드 마블리; 한겨레신문사
- 영상기계와 예술; 이원곤; 현대미학사
- 영화란 무엇인가; 한국영화학교수협의회; 지식산업사
- 영화조명기술; 제럴드 밀러슨; 집문당
- 디지털 영상학 개론; 김의준; 집문당
- 이미지의 삶과 죽음; 제지스드브레; 시각과 언어
- 서양미술의 이해; 오병욱; 일지사
- 추상미술의 역사; 장 퓌크 다발; 미진사
- 초현실주의 미술; S.알렉산드리안; 설화당
- 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯; 로널드 B.토비아스; 풀빛
- 스토리보드의 예술; 존 하트; 고리문화사
- 디지털 시대의 사진; 박주석; 눈빛
- ANIMATION (from script to screen)

5) 제작 예산서

(1) pre-production

항 목	내 역	수 량	단 가	금 액	비 고
기 획비	자료조사비			₩ 100,000	
	자료구입비			₩ -	
	헌팅			₩ -	
	소계			₩ 100,000	
인 건비	연출	3		₩ -	
	촬영부			₩ -	
	연기자	1	₩ 300,000	₩ -	
	스틸사진		₩ 20,000	₩ 20,000	
	소계			₩ 20,000	
진 행비	기획진행비			₩ 200,000	
	촬영진행비			₩ 60,000	
	후반작업진행비			₩ 150,000	
	소계			₩ 410,000	
여비	교통비			₩ 50,000	
	식비			₩ 200,000	
	숙박비			₩ -	
	진행비			₩ 100,000	
	소계			₩ 350,000	
테잎비	6mm tape	3	₩ 10,000	₩ 30,000	
	VHS tape	10	₩ 3,000	₩ 30,000	
	소계			₩ 60,000	
장비임대료	카메라			₩ -	
	가편집기			₩ -	
	소계			₩ -	
후반제작비	종합편집료			₩ -	
	소계			₩ -	
소 품비	소품비			₩ 500,000	
	소계			₩ 500,000	
총 합계				₩ 1,420,000	

(2) production

항 목	내 역	수 량	단 가	금 액	비 고
기 획 비	자료조사비			₩ 150,000	
	자료구입비			₩ -	
	헌팅			₩ -	
	소계			₩ 150,000	
인 건 비	연출	3		₩ -	
	촬영부			₩ -	
	연기자	1	₩ 300,000	₩	
	스틸사진		₩ 20,000	₩ 20,000	
	소계			₩ 40,000	
진 행 비	기획진행비			₩ 300,000	
	촬영진행비			₩ 60,000	
	후반작업진행비			₩ 200,000	
	소계			₩ 560,000	
여 비	교통비			₩ 50,000	
	식비			₩ 200,000	
	숙박비			₩ -	
	진행비			₩ 100,000	
	소계			₩ 350,000	
테 일 비	6mm tape	3	₩ 10,000	₩ 30,000	
	VHS tape	10	₩ 3,000	₩ 30,000	
	소계			₩ 60,000	
장 비 임 대 료	카메라			₩ -	
	가편집기			₩ -	
	소계			₩ -	
후 반 제 작 비	종합편집료			₩ -	
	소계			₩ -	
소 품 비	소품비			₩ 700,000	
	소계			₩ 700,000	
총 합 계				₩ 1,860,000	

2. 시나리오

S# 1 가상공간(꿈 속)

Fade in- (sound - 기괴한 물 소리,전자음)

아무것도 존재할 것 같지 않은 암흑 공간.

눈에 보이지 않지만 어떤 무엇인가가 암흑 속에 전시되어 있는 물체들을
유심히 살펴보며 이리저리 돌아다닌다.

TV 모니터에서 나오는 열은 빛으로 화면은 밝아지고 모니터 속엔 한쪽
에 붕대를 감고 병원 침실에 누워있는 남자가 보인다.

몹시 괴로워하는 남자. 아마도 꿈을 꾸고 있는 듯 하다.

어둠 속을 어슬렁거리는 물체는 다름 아닌 외눈박이 생물체. 모니터 속
남자를 바라보다 다른 곳으로 이동한다.

물 속이 아닌 공간인데도 물고기 움직임에 따라 화면이 움직이고 이에 호
응하듯 흘러나오는 기괴한 전기신호음 소리가 들린다.

신호음이 점점 커지며 짙은 눈 화장을 한 남자 주인공이 보이고, 내모난
공간위에서 외눈박이 생물체를 강렬한 시선으로 주시하며 움직임을 따라
간다. 남자는 오로지 외눈박이 생물체의 눈에 시선이 고정되어 있다. 외
눈박이 생물체 또한 남자를 주시하며 남자 주위를 돌며 헤엄친다.

남자가 앉아있는 내모난 공간. 그 공간에서 물고기 움직임에 맞춰 몸도 움직이나 내모난 공간 밖으로는 절대 침범할 수가 없다.

남자는 물고기를 뚫어지게 응시하다 서서히 그것을 잡으려고 몸부림을 친다. 물고기가 남자를 응시하는 눈에 놀람이 순간 스쳐 지나간다.

서서히 몸을 일으켜 남자는 물고기 잡을 태세를 하며 눈치를 살핀다. 물고기 움직임 하나하나에 신경이 날카로워져 마치 물고기를 잡지 않으면 큰일이라도 날 것처럼 남자의 분위기는 진지하다.

물고기와 남자의 신경전이 고조된다. 쫓고 쫓기는 전시상황이 이어지고 잡힐 것 같으면서 잡히지 않는 외눈박이 생물체에 대한 남자의 심리가 극에 달해 외눈박이가 보이지 않는 상황에도 헛 손짓을 한다.

남자는 지쳤다. 그리고 자신의 행동에 대해 생각한다. 무엇 때문에 생물체를 잡아야 되는가...무엇 때문에 생물체와 자신의 관계가 이렇게 되었나..한때 외눈박이 생물체와 다정했던 시간이 있었는데 그 때를 잊어버리고 순간 변해버린 심리에 당황하며 남자는 회한의 눈물을 흘린다.

이때 피해 다니던 외눈박이 생물체가 나타나 남자를 응시하다 사라진다.

남자는 잡으려고 했었던 생물체가 눈앞에 있는데도 잡을 생각을 하지 않고 회한의 눈물만 흘린 뿐이다.

Fade out-

S# 2 가상공간(꿈 속)

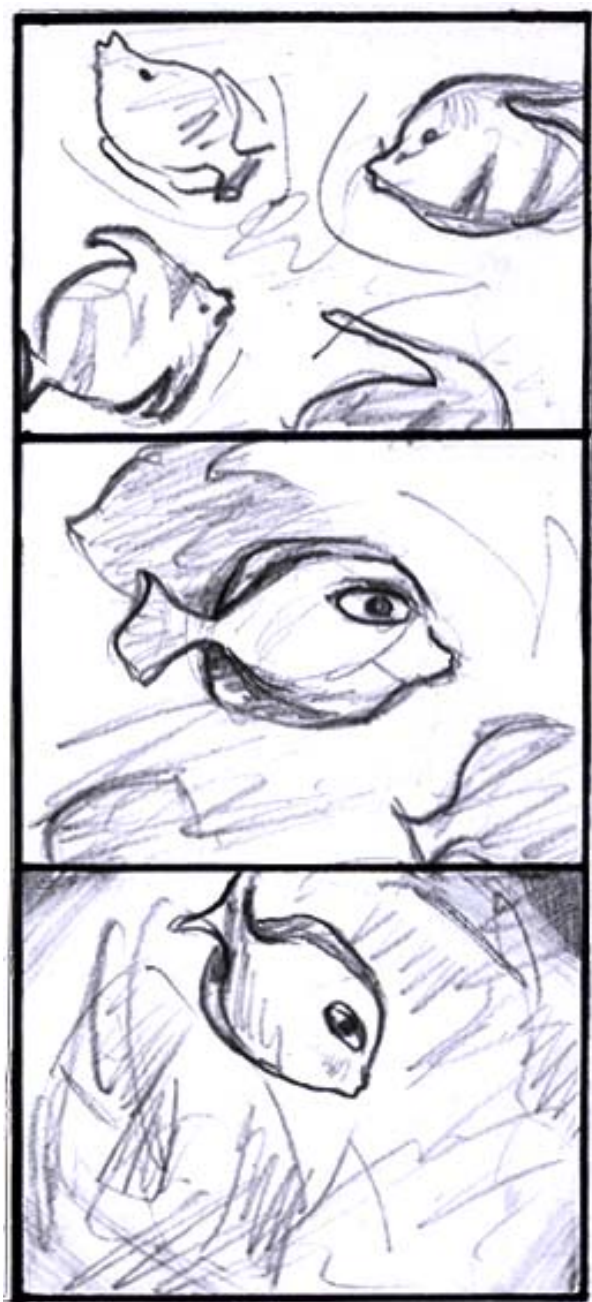
Fade in- (sound- 종소리)

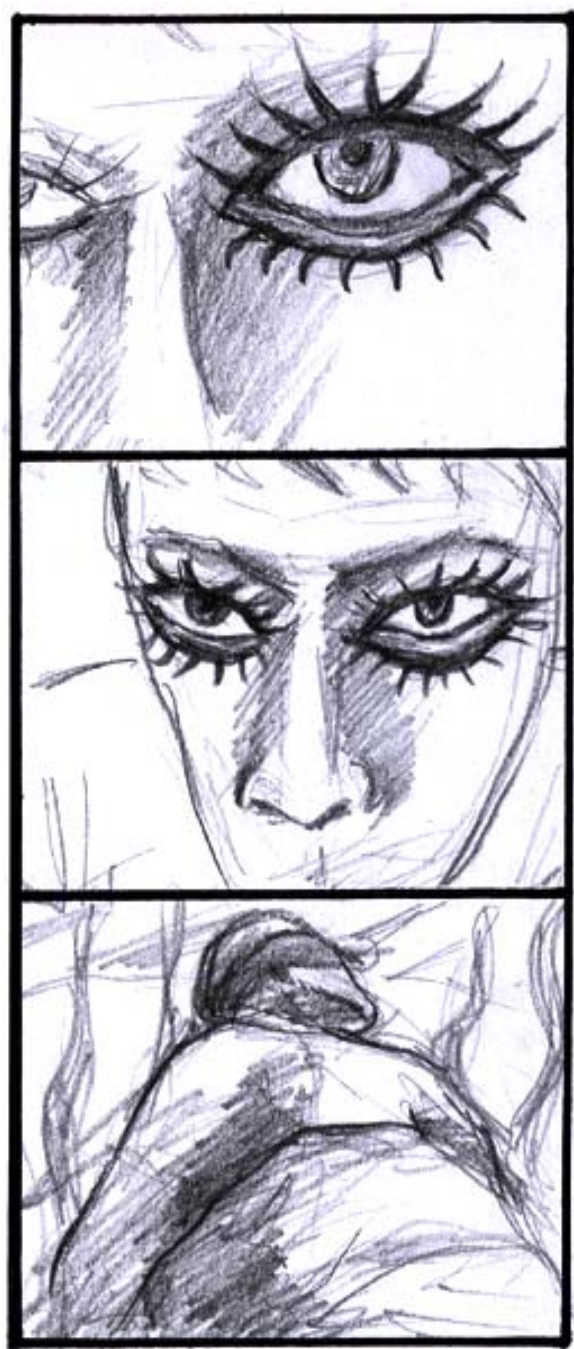
모니터 한대가 켜져 있고 모니터 영상엔 한쪽눈에 붕대를 감고 병실에 누워있는 남자가 보인다. 화면은 서서히 zoom out 되고 공간 속 내모난 상자위에 힘없이 어깨를 내려뜨린 남자가 보인다.

Fade out - ending credit

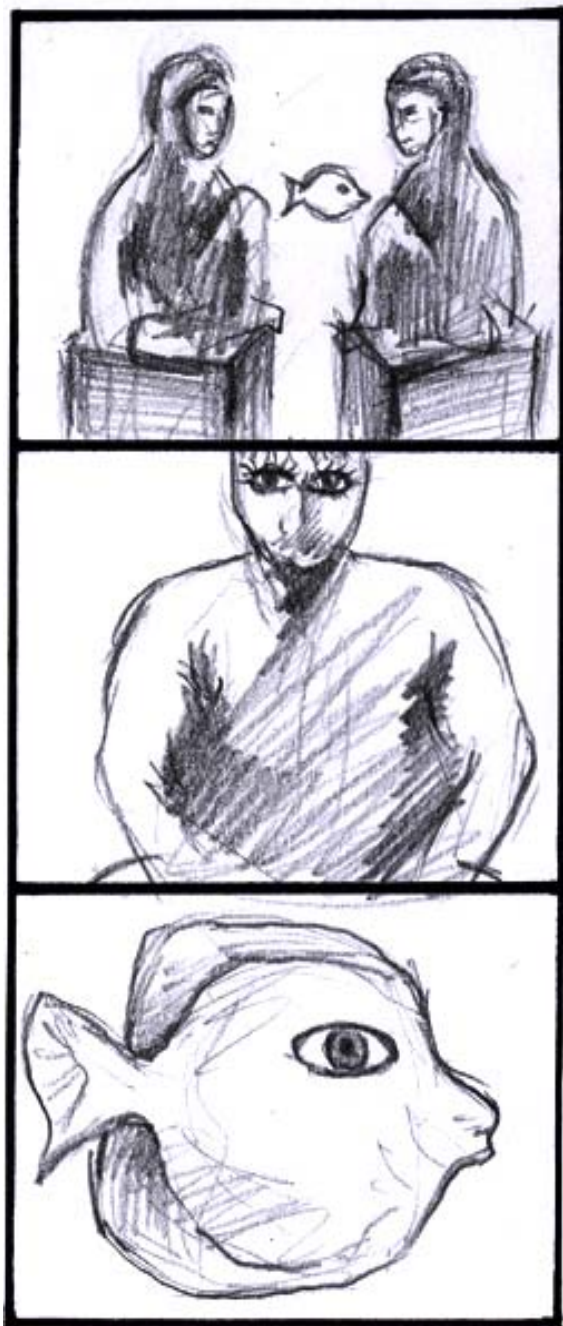
3. 스토리 보드

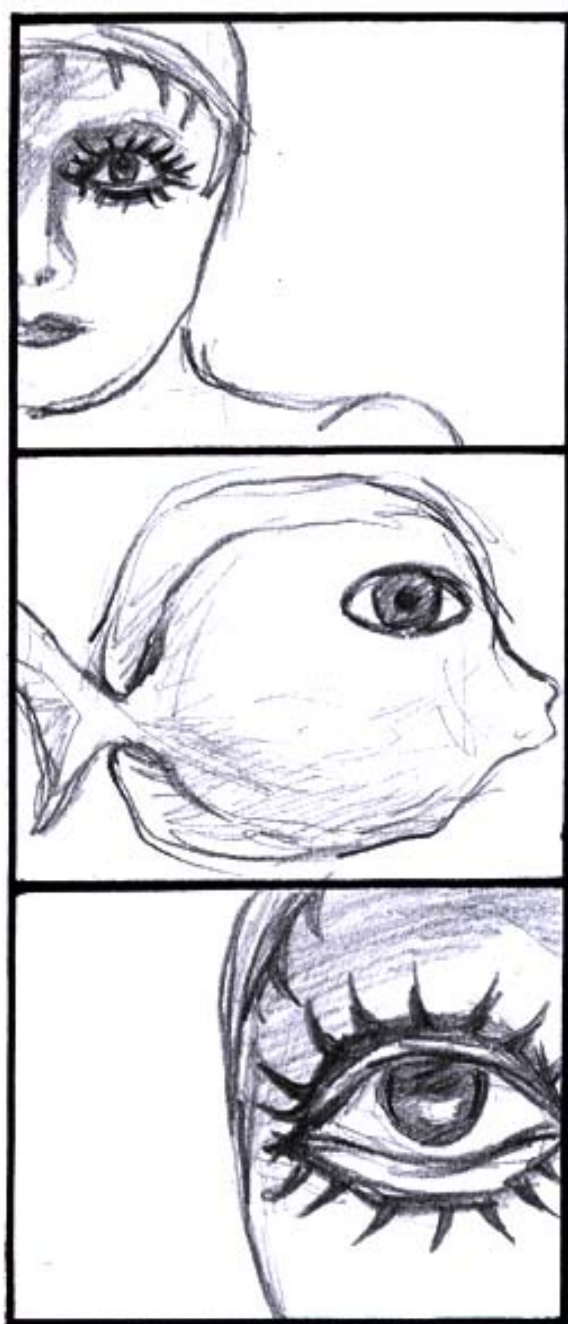


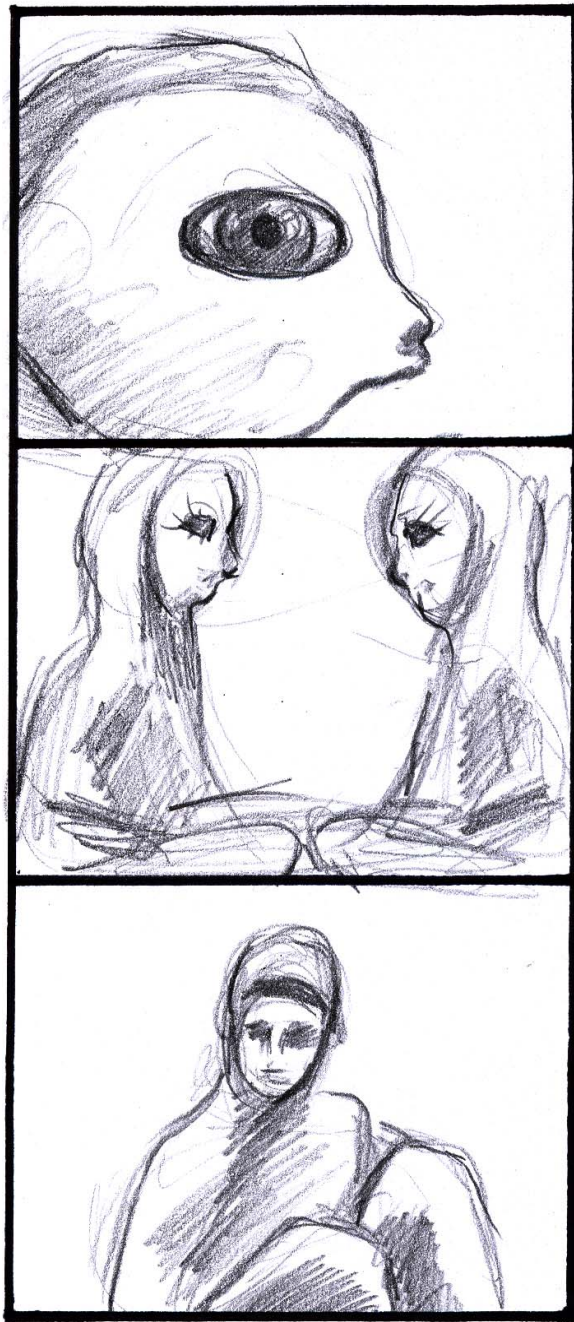


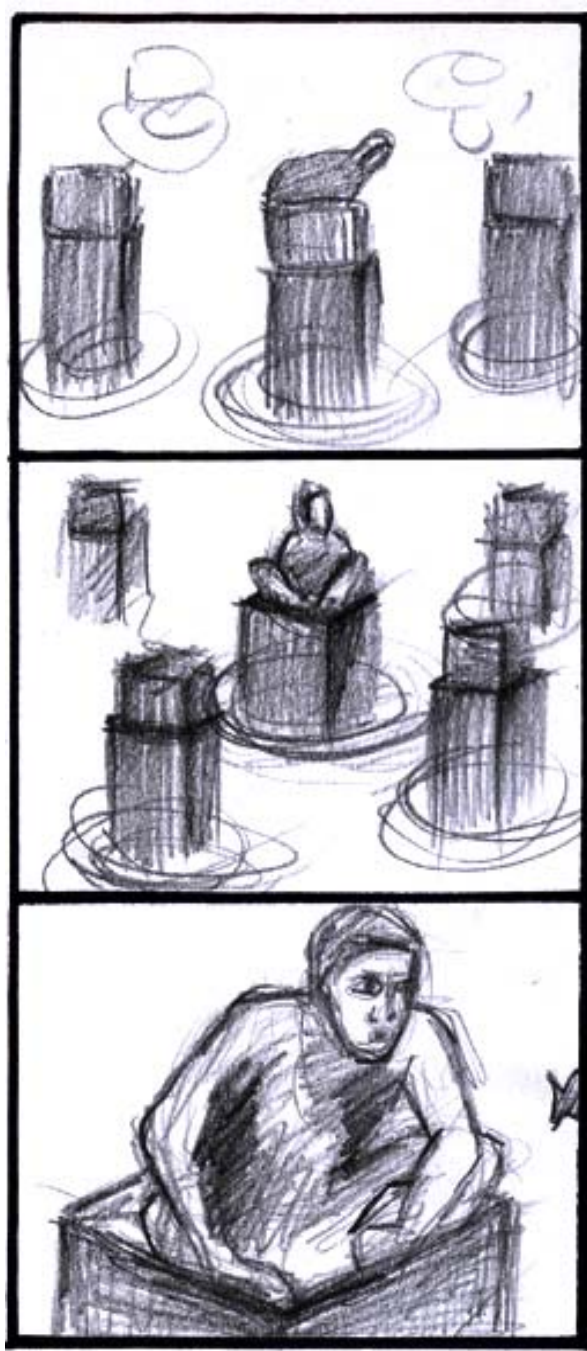




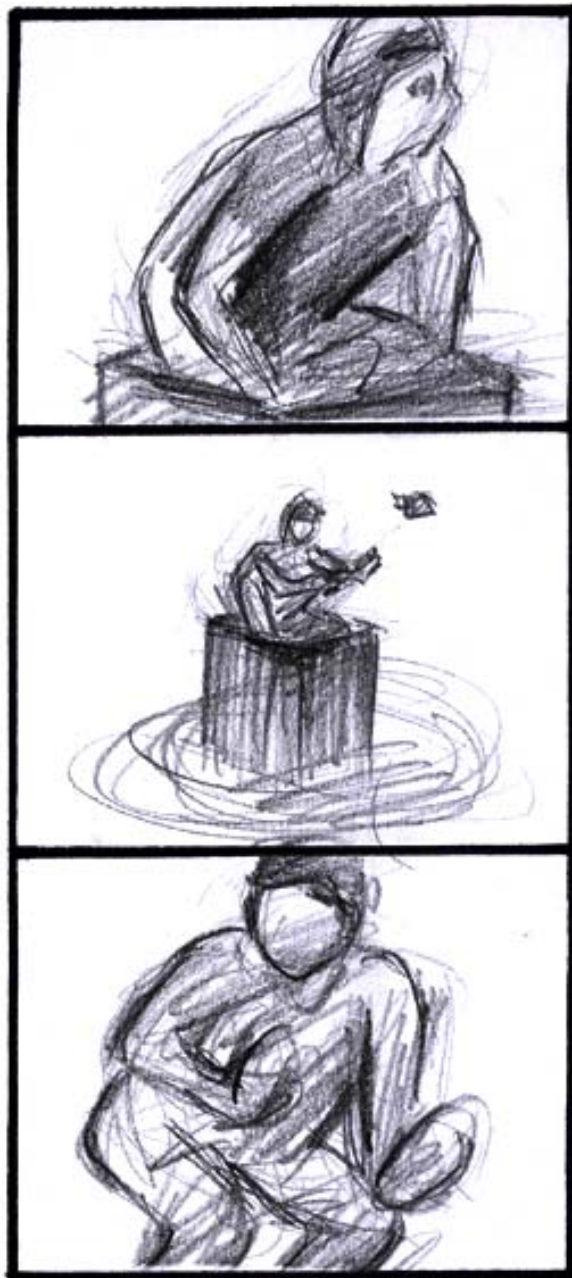


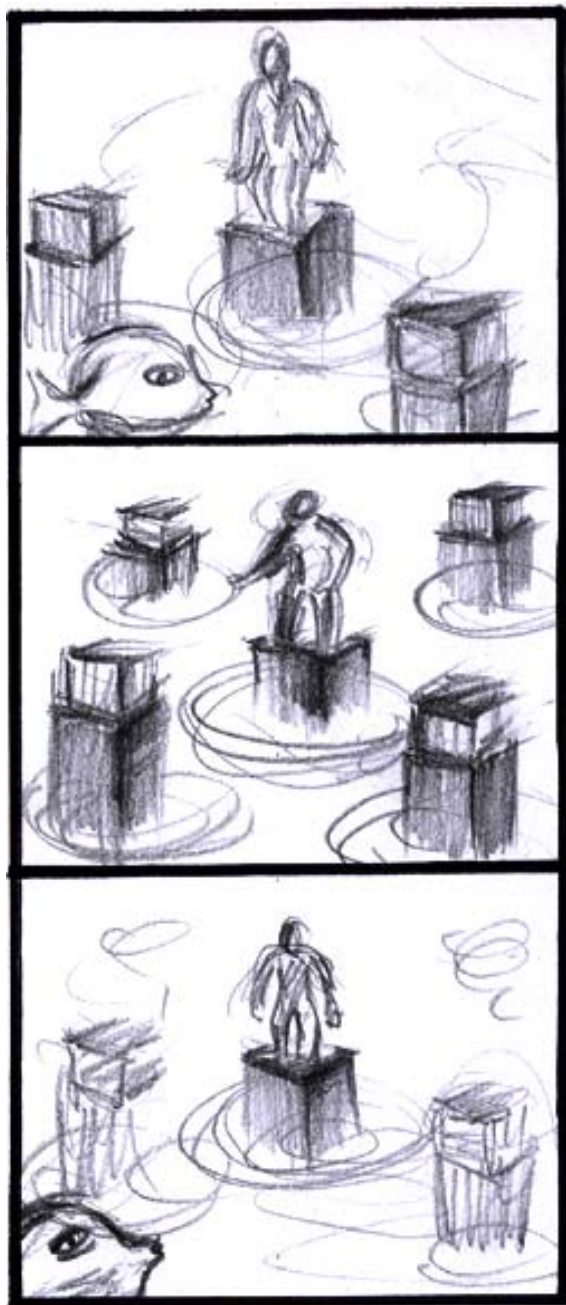


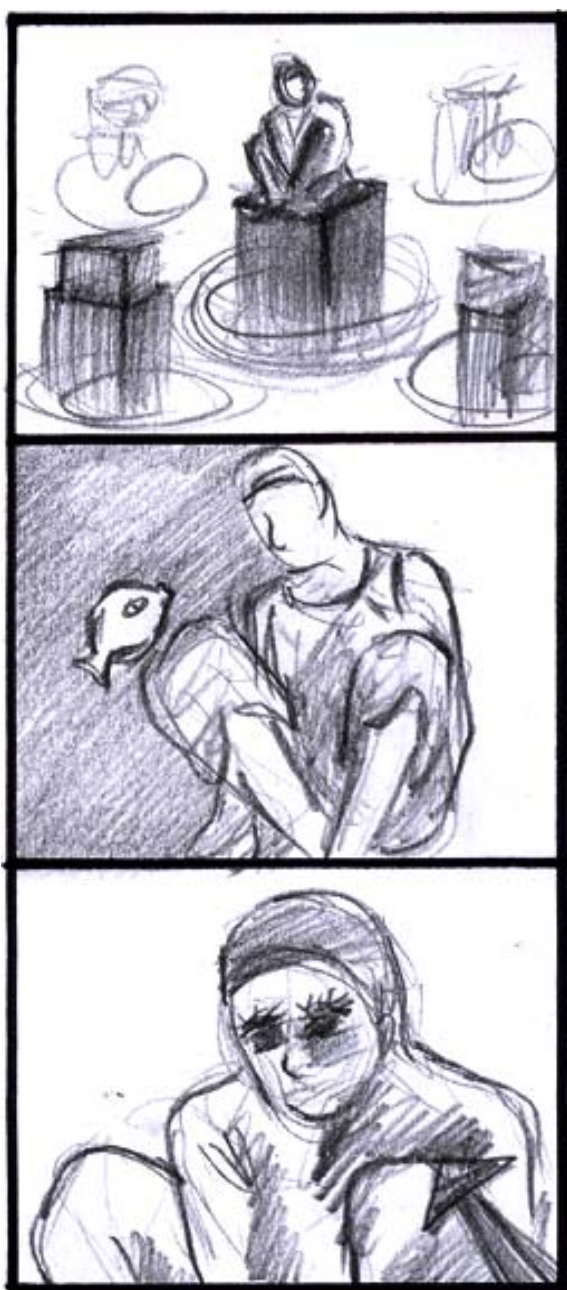


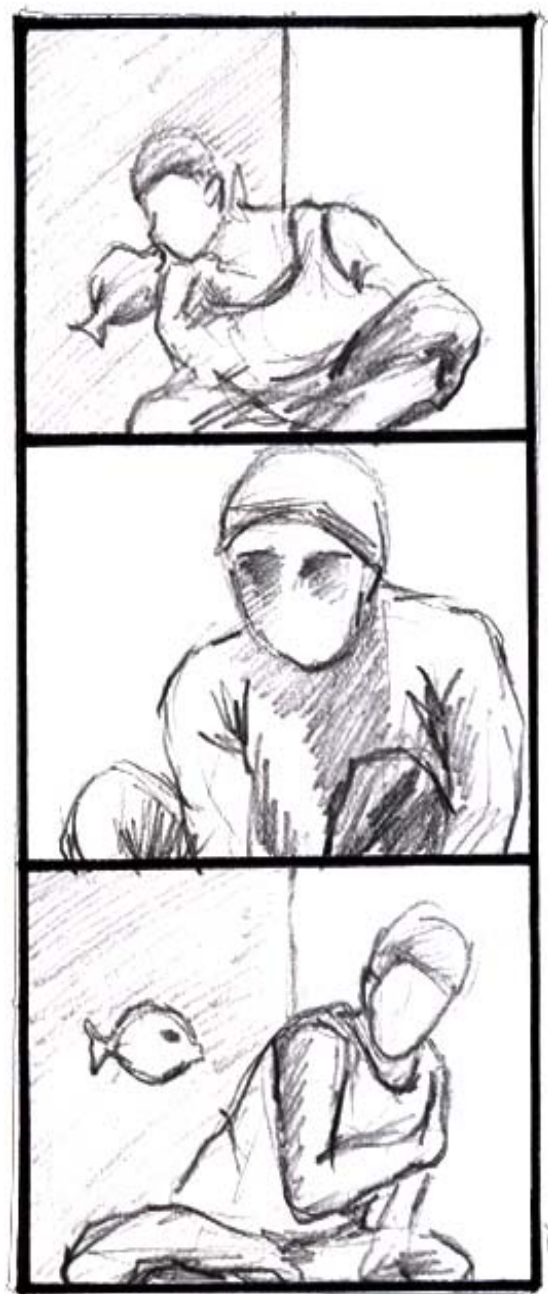


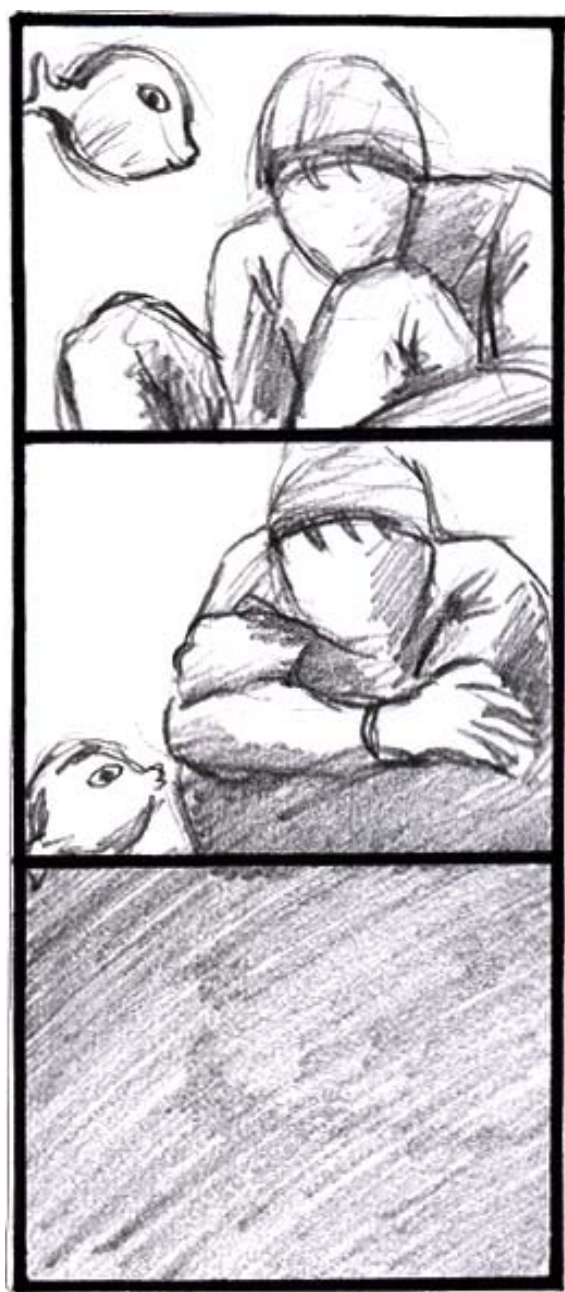


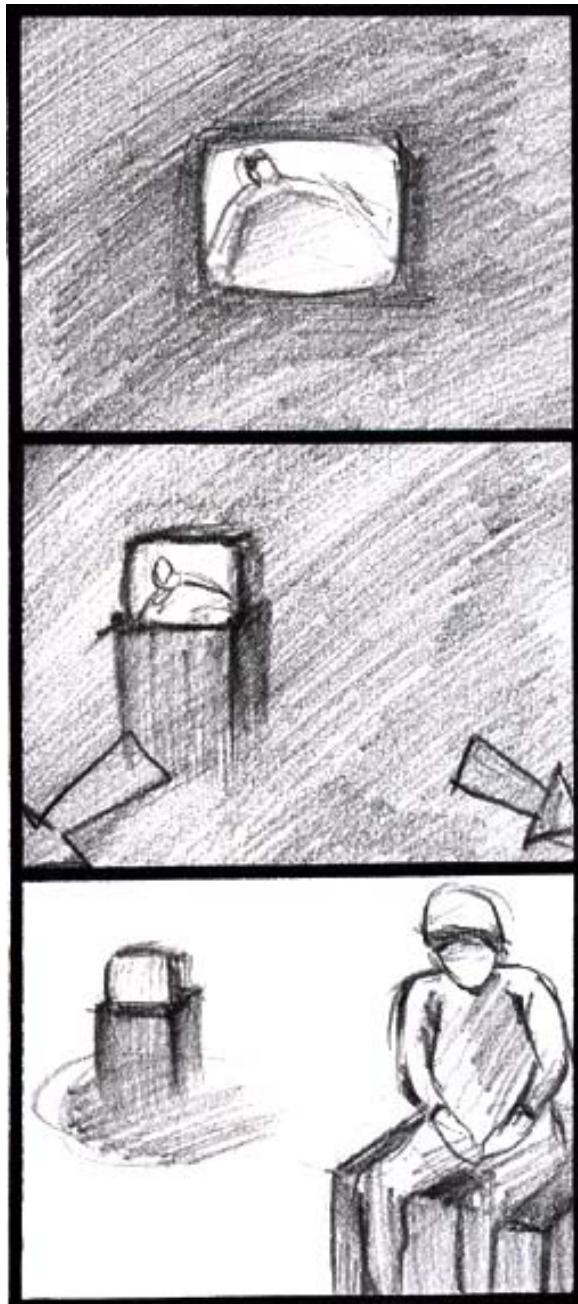












4. 제작일지

첫날 (소품 구하다)

중앙대학교 소극장을 빌려놓고 그곳에 맞는 규모의 소품을 고르고
자 청계천에 들렀다. 낡은 TV 모니터를 구하러 여기저기 기웃기웃하며
가격을 알아보니 빌리는 것만도 이만원을 달라고 그런다. 여유자금이 충
분치 않기에 좀더 낮은 가격이 있나 찾아보다가 만원에 빌려준다는곳이
있어서 우선 전화번호를 적고 배우 송창곤씨와 늦은 점심을 먹었다. 시장
이 반찬이라고 동태찌개를 많이도 먹었다.

셋트 이미지 작업을 하기 위해 동대문 평화시장 포목전문점에 들렀다. 검
은색 광목을 주문하고 가격을 보았더니 꽤 비쌌다. 설치작업을 한적이 있
어서 광목천엔 익숙해져있었지만 이번만큼 한두름이 넘는 광목천을 사긴
처음이다. 사람들이 별로 선호하지 않는 광목을 이만큼 많이 사서 어디다
쓰려냐고 주인아저씨 내심 놀라는 눈치다. 배우 송창곤씨의 도움으로 어
렵지 않게 적정수준에서 가격마진을 정하고 배달을 시켰다. 동대문 평화
시장 주변 및 의류상가엔 여지없이 삶의 생동감을 보여주는 사람들이 끊
임 없이 오고가고 있었다.

배우의상을 스케치 한 후 그것을 얻기 위해 어찌나 힘들었는지.. 우여곡

절 끝에 동대문운동장 한켠에 자리 잡은 운동복 전문매장에서 구할 수 있었는데 세상에나 오만원이나 달라고 그린다. 그것도 비싸게 받는 거 아니라나.... 의상의 컨셉은 KBS 프로그램 중 '개그콘서트'에서 검은색 스타킹 모양의 몸에 딱 달라붙은 옷을 입고 우스꽝스러운 제스처를 하는 개그맨들의 모습에서 아이디어를 얻었다.

아저씨 한마디 덧 붙치기를 개그맨들도 자기집에서 옷을 맞춰 사간다고... 예상치 못하게 소품비에 지출이 많아진다.

둘째날 (셋트 만들기)

오늘은 비가 아침부터 내린다. 개운하게 머리를 감은 후 며칠전부터 주의 깊게 봐 두었던 목공소로 향했다. 모니터를 지탱할 상자를 제작해야되는데 돈을 아끼기 위해 대충 아무거나 놓으려 했으나 분위기가 안 맞다. 그래서 큰 맘 두 번이나 먹고 모니터 받침 5개와 주인공이 앉아 있을 상자 하나를 주문했다. 누구든 흥정할 땐 신경이 예민해질 것이다. 조금이라도 더 깎으려고 노력을 하여 그나마 저렴한 가격이 45만원이다. 세상에나 별거 아닌 것이 이렇게 비쌀 줄이야.. 다행이 BK인건비가 나와서 그걸로 해결은 했지만 억울한 마음은 왜 계속 드는것인지.. 만드는 걸 지켜보며 '저것이 제 역할을 잘 해주어야 될텐데'하는 걱정이 밀려왔다. 트

럭에 상자를 싣고 가브리엘관 601호에 우선 놓았다. 다음으로 모니터를 빌리러 청계천으로 갔다. 아무래도 이만원씩 주고 빌리는 건 손해 같아서 설치 작업하면 어차피 쓸 물건이니 이것 또한 마음 굳게 먹고 오만원씩 주고 다섯대를 샀다. 육만원이라는거 또 깎고 깎아서 사긴 했지만 중고모니터가 오만원씩 하는 이유는 오로지 주인의 바가지로밖에 생각이 안 들었다. 햇살은 맑고 하늘은 높디 높은데 평소 이렇게 돈을 쓴적 없는 나로서는 날씨만큼 상쾌하진 않았다. 덜컥 거리는 트럭안에서 차창으로 들어오는 바람들이 그나마 마음을 풀어주긴 했다.

이로써 셋트장에 들어갈 소품 준비가 끝난것 같다...

셋째날 (셋트장(소극장) 변경사건)

중앙대학교 영상대학원 다닐 때 지도교수였던 육근병 선생님의 도움으로 중앙대 소극장을 빌렸는데 장비 운반관계로 부득이 취소를 해야 될 상황에 처했다. 촬영장비는 학교에서 빌렸으나 그걸 운반할 만한 차가 없어 난관에 부딪혔다. 혹시나 서강대 소극장을 빌릴수 있을까 싶어 극장에 가보니 빌릴 수 있단다. 그러나 기존에 다른 사람들이 예약을 해논 관계로 내가 원하는 날짜엔 사용할 수가 없었다. 배우와 촬영스텝들의 날짜를 고려해 애써 정해논 날인데 촬영할 수가 없다니.. 하늘이 무너지는

것 같았다. 아저씨한테 부탁하고 부탁하고 끈질기게 매달린 결과 시험기간 동안은 빌려주지 않는데 학생이 너무나 부탁을 해서 시험기간에 빌려주긴 하나 아저씨 개인사정으로 이틀만 해 줄테니 사용하라고 하신다. 실로 기쁨이 이루말할 수 없었으나 배우와 스텝의 날짜가 안 맞는 바람에 결국 하루만에 촬영을 해야만 했다. 촬영을 시작하면 시간이 얼마나 걸릴지 예상할 수 없는 일인데 끝낼 수 있을지 걱정이 산만큼 컸다. 시간을 초과하면 절대 안되니 정해진 시간내에 촬영을 끝내라고 살벌한 엄포를 놓으시는데 어찌나 밍던지 조금만 내 사정을 이해해 주면 안되는 것인가... 눈물이 핑 돌았다. 구두로 약속을 하고 소극장을 나오는데 쭉 쳐진 어깨가 나를 짓눌러 왔다.

넷째날 (스텝 구성하기)

영화진흥위원회 게시판에 통해 스텝들을 모집했다. 순조롭게 진행되어 영화에 열정을 가진 젊은 이들이 하나둘 구성되어졌지만 정작 학교 선배들한테 부탁한 이들은 모두 응답을 회피했다. 졸업작품이고 내 생애 처음 만드는 예술영화이기에 심혈을 기울이고자 실력 좋은 선배들의 도움을 받고자 했지만 어리석은 욕심이었는지 도와주겠다고 먼저 손 내미는 이는 아무도 없었다. 어려울 땐 작은 것에도 큰 상처를 받듯이 이때 받은

마음에 상처는 지워지지 않았다. 스케일이 크다보니 혼자 힘으로 하기엔 너무나 벅찼다. 욕심 같아선 HD 카메라로 찍고 싶었지만 모든 것이 벅찬 지금 DV도 감지덕지다. 여유자금도 충분하지 않아 많은 스텝을 쓰기가 어려워 소수인원으로 우선 진행을 시작했다. 조연출을 맡아준 안태진씨의 도움이 없었다면 진행에 차질이 많았을 것이다. 영진위 게시판에서 알게 된 사람인데 영화에 대한 열정 하나만으로 인건비 전혀 없는 작업에 솔선수범해 주는 모습은 참으로 인상 깊었다.

촬영을 맡아 줄 구태진씨와 미팅 후 어느날 기존에 영화작업 관계로 촬영이 어렵게 되어 다른 분을 추천해 주시겠다고. 잠깐 하늘이 노라졌지만 더 실력좋은 다른 분을 소개시켜 준다니 그나마 힘이 빠지진 않았다. 상도동에 위치한 모 술집에서 시나리오를 펼쳐놓고 뜨거운 공방전이 열렸다. 매우 생각이 많은 분인것 같았다. 촬영을 하지만 연출에도 조예가 깊으셔서 여러 가지 수정사항을 이야기 해 주셨다. 거나하게 술을 마셨지만 워낙 신경을 쓰다보니 술을 마신건지 물을 마신건지 전혀 취기가 오르지 않았다. 이날 이야기 하며 좀더 자세하게 이야기를 꾸밀 수 가 있었다.

나중에 촬영하면서 작품에 너무나 개입을 많이 해 주객이 전도 될 뻔 했지만 나름 데로 무사히 위기를 모면할 수 있었다. 조명할 분을 구하지 못

해 전전긍긍 하고 있었는데 이성진씨가 자기가 속해있는 그룹 내에서 3
명을 모시고 온다고 하여 한숨을 돌릴 수 있었다. 스태프 구성하면서 뼈
저리도록 느낀 사실은 인맥이 얼마나 중요한지였다. 나를 데로 아는 사람
많다고 생각했는데 역시나 수상경력 없는 초보 연출자에게 믿고 따라주는
이들은 없다는 걸 알았다. 이래서 사람은 이름이 나야 하는 건가 보다.
어찌 됐는 힘겹게 스태프 구성이 되었다.

다섯째 날 (셋트 장 설치 후 촬영하기)

드디어 촬영하는 날이다. 수업도 빼 먹고 아침부터 소극장에서 셋트
설치에 바쁘다. 스태프가 매우 모자란 상태라서 셋트 장 구성하는데 손이
많이 딸렸다. 예상보다 훨씬 큰 소극장을 검은 광목천으로 꾸미기란 막막
하기만 했다. 소품들이 하나같이 무게가 나가는 것들이라 땀이 비오 듯
했다. 묵묵히 작업해주는 조연출 안태진씨가 큰 힘이 되었다. 일 할 사람
이 너무 부족해 남자친구까지 동원해야했다.

그나마 나 빼고 모두 남자들이라서 다행이다 싶었다. 셋트 구성하는데 반
나절을 넘겼다. 소극장 빌린 시간을 초과할 것 같아 마음이 불안했다. 검은
광목천을 매우 높은 천장에서 부터 펼쳐 꾸며 놓으니 분위기가 살아나
는 것 같았다. 상자들을 위치시키고 모니터를 올려봤다. 오후 두시 넘어

완성 되었다. 늦은 점심을 소극장 바닥에 꾸그러 앉아 먹었다. 고생하는 이들에게 고작 몇 천원짜리 밥을 대접하려니 미안한 마음 뿐 이었다. 더군다나 주인공인 송창곤씨는 헬썩한 얼굴을 보여줘야 하기 때문에 이틀 전부터 끼니를 굶어야 했고 그날도 컵라면 하나로 해결해야했다. 배고파 죽겠다는 말에 웃어야 할지..울어야 할지...

주인공은 눈에 핵심 포인트를 줘야 하기 때문에 눈 분장에 심혈을 기울였다.

READY ACTION !!

촬영 시작. 시작부터 촬영기사인 이성진씨와 트러블이 났다. 내 연출방식이 스토리 보드를 그렸어도 그때 그때 분위기에 따라 달리 촬영을 하는데 이것이 문제가 되었다. 스토리보드 데로 찍어야하지 않냐고 답답함을 토로해 왔다. 그러나 머리 속엔 다른 이미지들이 성큼 성큼 그려져와 기존에 것데로 찍으면 나중에 후회할거 같아 미안하지만 느낌데로 찍기 시작했다. 나중엔 포기한 듯 기분이 상한 것 같았다. 예상외로 송창곤씨의 연기는 훌륭했다. 촬영 모니터 보면서 송창곤씨의 연기에 컷 싸인을 잊어버릴 정도였으니...

촬영기사와 트러블이 있긴 했지만 순조롭게 진행되었다. 그러나 소극장

마감시간을 십분 넘어 노발대발하며 관리아저씨가 오시더니 당장 그만두라고 하시면 문을 닫아버리시겠다. 조금만 더 촬영하면 되니 선처 부탁드립니다 하였고 약속한 걸 지켜야되지 않냐며 본인개인사정도 있으니 나가라고 소리소리쳤다. 대화가 통하고 말고도 없이 다음날 사용허가를 해준다는 말만 듣고 쫓겨나듯 소극장을 나와야했다. 십년은 늙은 기분이었다. 쓸쓸한 미소로 스텝들에게 내일 다시 나와주실것을 부탁하고 늦은 밤 터벅터벅 집으로 향하는 길은 더욱더 쓸쓸함이 물려왔다.

여섯째날 (촬영 끝내기)

막바지 촬영에 힘을 쏟고 소극장 촬영을 마쳤다. 병원장면을 찍기 위해 601호로 와서 셋트를 꾸몄다. 물고기와 노는 장면까지 촬영을 마친 시각이 새벽 1시를 넘어가고 있었다. 11시에 가브리엘관 현관문을 닫아 규칙에 어긋나지만 밤샘작업 하는 학생들의 유일한 통로였던 창문을 이용해 밖으로 빠져나가는데 불과 15센티미터 사이로 빠져나가기란 유연성이 없으면 불가능할 것이다.

어렵사리 힘든 촬영을 마치고 학교 앞에서 기념사진 한 컷을 찍은 후 술집으로 향했다. 고기를 대접하고 싶었지만 그 시간에 영업하는 곳이 없어 안주가 그나마 제대로 나오는 곳으로 가서 대접은 하였지만 미안한 마음

은 변함이 없었다. 촬영 내내 돈에 쪼달리다 보니 술값 내기도 버거웠던 게 사실이다. 택시비 줄 돈도 없었으니 말 다하지 않았던가...끝냈다는 생각에 홀가분한 기분으로 집으로 와서 한숨 폭 잤다.

일곱째날 (촬영장 정리하기)

조연출 안태진씨, 김호영씨와 함께 셋트 장 정리를 했다. 설치할 땐 쉽더니 마음이 풀려서 그런지 정리하는데 너무나 힘들었다. 소품들이 무겁다 보니 더욱 그런 거 같다. 601호에 정리한 후 촬영했던 걸 모니터링 했다. 안태진씨 또한 내 작품을 통해 처음 실무를 접한 이로써 모니터링 하며 감회가 새로운 것 같았다. 역시 초심의 마음은 강한 것 같다.

여덟째날 그리고.. 그 이후....

촬영했던 걸 가 편집 해 보았다. 부족한 것들이 속속들이 나왔다. 현장 느낌 데로 찍었으니 오죽했으랴.. 이것을 어떻게 부쳐야 어울리런지 고민이 끝도 없었다. 우선은 생각했던 데로 CG부분 들어갈 곳을 체크하고 가상부분과 현재부분을 나눠보았다.

이상하다. 이야기가 이어지질 않는다. CG부분 작업량도 엄청 나다.

이 일을 어찌할고....

.....

2003년이 흐르고 2004년이 왔다.

작품 시작한지 1년이 다 되간다. 그 사이 조연출 안태진씨와 배우 송창곤 씨한테 작품결과 문의가 왔었지만 아직 완성하지 못했다는 말만 전했다.

만들 때부터 난관이 많더니 1년을 끌어온 것이다. CG작업에 박차를 가하여 가 편집 한 후 지도교수 김학순 교수님께 보여드렸다.

박살났다. 수정부분이 한두 곳이 아니었다. 장장 세시간에 걸쳐 이야기를 마치니 창밖이 깜깜했다. 수정사항 이야기를 듣고 난 후 뭔가 풀리는 듯한 기분이 들었다. 곧바로 제 편집에 들어갔다. 하지만 풀리지 않는 문제

들이 불쑥불쑥 튀어나왔고 CG부분 모델링을 도와준다면 사람도 갑자기

일이 많아져서 못 하겠다는 연락이 와서 결국 CG부분도 직접 해야만 했

다. 물고기의 눈을 사람눈과 붙이는 작업에서 어려움이 많았다. 자칫 잘

못하면 눈과 물고기가 따로 노는 분위기가 연출 될 상황이었다. 여러번의

시도끝에 가장 근접한 결과를 얻을 수 있었는데 물고기 눈이 해결되니

이번엔 남자 주인공 눈알이 문제였다. 결국 확실한 연관관계를 위해서

남자의 한 쪽 눈알을 아예 없애기로 했다. 그렇게 마음을 먹고 나니 작업

량이 만만치가 않았다. 촬영한 동영상을 그림파일로 받아 (1초에 29.97

frame 이니까 반올림해서 1초에 30장 썩 약 3000장이 나옴) 한 장 한

장 리터칭 하는 것은 참으로 인내를 요구하는 작업이었다. 목이며 어깨, 손목, 허리 .. 안 아픈곳이 없었다. 다행이도 예술작업하는 후배들의 도움으로 완성할 수 있었다.

장장 1년을 끌어온 작업. 영화 ‘악어의 눈물’

마침내 끝내고 나니 가스활명수 먹을때의 기분이란 비슷했다. 시원한 느낌으로 내장 구석구석을 홀터주는 짜릿한 느낌이랄까....

오랫동안 하고 싶었던 작업 스타일을 영상으로 표현하고 나니 초현실주의의 대표적 화가 ‘살바도르 달리’를 비로소 만난 기분이다. 표현의 영역엔 끝이 없는 듯 하다. 내가 원하고 하려고 하고 그것을 실행에 옮겼을때 그것은 더욱 빛이 나는 것 같다. 비록 아쉬운 점이 있다면 필름으로 담지 못했다는 것인데 기회가 된다면 또 다른 독특한 방식으로 필름에서 표현해 보고 싶다.

21세기.. 우리가 현재 접하고 있는 현대미술에선 다양한 분야의 매체들을 볼 수 있는데 매체생성은 한정된 것이 결코 아니라고 생각한다. 누군가가 먼저 색다른 것을 발견하면 그것이 새로운 매체양식으로 자리잡는 것이다. 따라서 필자는 여기서 멈추지 않고 사람들이 발견하지 못한 새로운 장르를 개발하기 위해 끊임없이 노력 할 것이다. 후대에 이름을

남기기 위해 죽을 것을 알면서도 전쟁터로 갔던 그리스 로마신화에 나오는 아킬레스처럼.. 비디오예술을 처음 발견했던 비디오아트 예술작가 백남준씨처럼.. 천천히 그러나 빠르게 전진할 것이다.

5. 최종 제작 결산서

1) pre-production

항 목	세 부 내 역	제작비 금액
시나리오		
시나리오 진행비		
회의 진행비, 시나리오 복사 / 프린트 잉크 등		35,000
기 획		
기획 진행비		
제작회의 식대 및 다과	10,000원/식 * 4명 * 4회	160,000
현탕진행비		
식대 및 다과	3,000원/식 * 3명 * 1회	9,000
테스트 촬영 진행비		
6mm 테입 3개 * 7000원/개		21,000
기타		
-		
Pre-Production total		225,000

2) production

항 목	세 부 내 역	제작비 금액
제작비 인건비		
스텝	총 7명	
프로듀서	1명	
감독 (연출부 포함)	1명	
미술/소품		
의상/분장		
메이킹/스틸		
촬영,조명부	4명	
동시녹음		
연기자		
주인공	1명	
단연/보조출연	-	
촬 영		
PD150	학교대여	
촬영 소모품	각종 접착 테이프 및 색종이	70,000
	기타 소모품	30,000
(동시) 녹음		
마이크	학교대여	
조 명		
Arri 2KW	학교대여	
Arri 1KW	학교대여	
Arri light 1K set	학교대여	
KinoFlo 4ft set	학교대여	
의상/분장/메이크업		
의상비	주인공 의상	50,000
미 술		
스케치 자료		20,000

항 목	세 부 내 역	제작비 금액
중고 TV모니터	50,000원/식 * 5대	250,000
분배기		30,000
연결선	2,000원/식 * 10개	20,000
원목 상자	70,000원/식 * 5개	350,000
광목(검정)천		125,000
VTR	학교대여	
VHS비디오 테잎	3000원/씩 * 6개	18,000
기타 잡비		20,000
스틸 / 메이킹		
메이킹 DV테이프	1개/1일 * 1회 * 7000원/개	7,000
코닥 필름	2개/1일 * 1회 * 3,500	7,000
필름 현상	1개 * 9,800	9,800
촬영 현장 진행비		
식대 및 음료비		230,000
차비		30,000
Production total		1,266,800

3) post production

항 목	세 부 내 역	제작비 금액
편 집		
인건비	식대 및 주류	50,000
기 타		
소품보관 이동비		150,000
Post Production total		200,000

4) 전체 결산

pre(225,000) + **production**(1,266,800) + **post**(200,000) = 1,691,800

6. 제작관련 에세이

1) 초기 의도 및 게재된 문제

내가 영화 ‘악어의 눈물’을 만들게 된 계기는 그리스로마 신화를 읽고 나서다. 그리스로마 신화에는 다양한 캐릭터들이 즐비한데 그중 나르시스(나르키소스)의 특성을 보자마자 이것을 졸업작품으로 해야겠다는 결심이 섰다. 나르시스는 외모가 너무나 빼어나 그를 본 요정들 중 반하지 않은 이가 없을 정도였다. 그와 단 한번만이라도 데이트를 한다면 당장 죽어도 여한이 없을 정도라고 했으니 나르시스의 외모가 어느정도인지를 짐작할 수 있을 것이다. 그러나 나르시스는 모든 유혹에도 아랑곳하지 않고 오직 자신만의 매력에 푹 빠져 자신보다 더한 아름다움을 가진 이는 없다고 단정지었다. 그래서 그는 불행이도 자신만을 사랑하는 비운의 운명을 처음부터 타고 난 것이다. 그 당시엔 거울이 없어 우물물에 자신의 모습을 비춰 보았는데 우연히 나르시스가 숲 속 맑은 우물물 앞에서 물을 마시고자 고개를 숙였을때 우물에 비친 자신의 모습을 보고 한순간 반해버려 우물 근처를 떠나지 않고 우물에 비친 자신의 모습만 보다가 쓸

쓸히 죽고 만다. 이 이야기를 읽고 완벽함만이 행복할 수 없다는 명제를 얻어 모든 것이 완벽하나 한 가지가 부족하여 그것을 얻으려고 갈망하다 결국 인간의 내면적 욕심에 의해 파멸에 이른다는 설정을 하였다.

처음부터 실사영화로 만들 생각은 없었다. 또한 내 전공이 애니메이션이시기 때문에 그래픽 애니메이션으로 표현하려고 하였으나 오랫동안 갈구 하고 있었던 실사영상에 대한 매력을 뿌리 칠 수가 없어 걱정 수준에서 합성을 하기로 하였다. 이렇게 설정을 해 놓았으나 하나의 소재에서 이야기 거리를 찾았기 때문에 이를 발전시켜 시나리오화 하기가 무척 어려웠다. 허구의 이야기를 만들어야 했고 일반 독립영화처럼 리얼리티를 강조하여 완성하기엔 부족함감이 많았다. 대학 다닐 때 비디오작업 및 설치 작업을 해 온 나는 그것을 활용하기로 하였다. 좀더 독특하고 색다른 느낌을 찾아 전공서적 및 관련 영상들을 모집하여 하나 하나 분석에 들어갔다. 평면미술에선 평소 좋아하고 있던 ‘살바도르 달리’그림 중 ‘시간의 영속성’을 참고하여 현실에서 일어날 수 없는 일들이 가상세계 즉, 꿈의 상상적 공간에선 무엇이든지 변형시킬 수 있고 다르게 표현할 수 있다는 힌트를 얻어 영화 ‘악어의 눈물’에서 남자가 욕망을 갈구하는 곳

을 꿈속(상상의 세계)으로 설정 하였다. 꿈속이지만 분위기를 어떻게 꾸미느냐에 따라 현실이 될 수 있고 미지의 세계가 될 수 있으므로 배경 아트워크를 참고 할 수 있는 것들을 찾았다. 작업 기간 중 전주국제영화제가 열려 참석하게 되었는데 자정 12시부터 새벽 6시까지 심야 애니메이션 상영이 있어서 졸린 눈을 부릅뜨고 국외 작가들의 독특한 애니메이션을 관람할 수 있게 되었다. 새벽 3시를 넘어 꾸벅 꾸벅 졸고 있는데 수진언니가 ‘네가 좋아하는 종류의 애니메이션 나왔어’ 하는 소리에 톱툭부어 잘 떠지지 않는 눈을 다시 한번 부릅뜨고 보니 순간 번개 맞는 기분으로 온 몸에 전율이 느껴졌다. 그것은 다름 아닌 위에도 언급했던 벨기에 애니메이션 작가 ‘라울세르베’의 ‘하르피아’였다. 바로 저 느낌이다.

내가 찾던 것이 바로 저것인 것이다. 엄청나게 쏟아지는 잠 속 에서도 라울세르베의 작품을 하나도 빼 놓지 않고 모두 보았다. 하지만 낮에 볼 때와 졸렸을 때 본 영화는 확실한 차이가 있으므로 그의 작품을 개인적으로 소장하여 수시로 보면서 참고하려고 구입하려 하였으나 국내에선 판매가 되지 않았고 해외에서 판매가 되긴 하였으나 PAL방식이어서 구입해도 NTSC 호환에 어려움이 있어 구입하나마나였다. 오랫동안 작품을 구입하려 애 썼으나 쉽게 구해지지 않아 그날의 느낌을 충분히 되새겨 나만의

개성을 실은 후 배경이미지를 완성 할 수 있었다.

실사와 컴퓨터그래픽 합성 작업이기에 현장촬영스텝과 그래픽스텝
을둘로 나눠 구해야만했다. 앞에서 작업일지에 언급한바도 있지만 스텝모
집하기가 너무나 힘이 들었다. 평소 알고 지내던 학교 선배 및 동기들에
게 우선 도움을 요청하였지만 잘 이뤄지지 않아 영화진흥위원회 홈페이지
에 있는 구인/구직 페이지에 광고를 내어 생판 모르는 사람과 작업에 임
하게 되어 낯설음이 있었으나 그것을 진실로 느끼기도 전에 정신없이 진
행되게 되어 나름대로 순조롭게 촬영을 할 수 있었다. 배우 또한 영.진.위
사이트를 통해 만나게 되었는데 생각하고 있던 주인공 이미지가 쉽게 나
타나지 않아 고민이 되던 찰나 송창곤씨를 만나게 되었다. 면접 당시 그
의 여유로운 태도에서 오랜 연기자의 향기를 맡을 수 있었다. 주인공을
송창곤씨한테 일임을 했기 때문에 잘 해주리라 믿었고 결과도 만족스러웠
다. 지금 생각해도 배우는 탁월한 선택이었던 것 같다.

스토리보드를 그렸으나 막상 촬영장에서 카메라에 담긴 세트 이미
지를 보니 느낌대로 가는게 더 효과가 좋을 것 같아서 스토리 보드 없이
가기로 했다. 하지만 연출자의 생각과 달리 촬영기사는 스트리보드가 없

으면 난해한게 당연한지라 촬영내내 촬영기사와 트러블이 끊임없었다. 처음 연출작이기도 하여 부족한 스텝 노릇과 여러 가지 신경쓸것이 한두가지가 아니였고 어설픈점이 수시로 노출되어 자존심 상하기도 했지만 그래도 촬영해 주신 이성진씨가 없었다면 힘들었을것이다. 영화에 대한 열정 하나만으로 무보수로 작업해 주신 스텝여러분께 다시한번 감사를 드린다.

촬영을 끝내고 새벽공기를 마시며 창작작업이란 것이 얼마나 힘든지다시한번 깨달았다. 창작작업을 좋아해서 혼자의 힘으로 하는경우도 있지만 남의 도움없이 안되는것도 있다는 걸 교훈으로 얻은 참으로 좋은 기회였던 것 같다. 항상 무언가를 만들고 싶은 욕심에 작은 소재 하나로 이야기를 만들고 질은 낮지만 여러 가지 실험적인것들을 시도한 적이 많은데 정성껏 한 작품을 완성하고 나니 욕심이 생긴다. 체계적인 교육으로 영화에 대한 심도있는 학습을 다시하고 싶다. 때때로 TV나 영화를 보거나 월말 영화제 시상식을 보고 있으면 나는 언제 저런 자리에서 감독의 영광스런 모습으로 당당히 설 수 있는 날이 있을까라는 생각을 한다. 누구든지 영화작업을 할 수 있지만 자기만의 개성적 색깔로 영상으로 표현할 수 있는 이는 드물다. 유행을 따르지 않는 감독의 입김이 강하게 묻어있는 독특한 매체를 만들고 싶다. 졸업작품을 만들면서 나는 연출자이면

서 현장스텝이 되어야 했고 컴퓨터그래픽 애니메이션감독도 되어야 했다.

여러 가지 일을 한꺼번에 하고 나니 배운점 또한 많은 것 같다. 사람은
닥치면다 하게 된다는 말이 있듯이 실제로 닥치니까 되긴 되었다. 그 당
시엔 준비하는 매일매일이 힘들어서 집으로 들어가는 길엔 눈물이 왕창
쏟아지곤 했지만 그때만큼 열정적인 나의 모습도 없었을것이다.

기회는 우연히 찾아오기도 하지만 만들기도 한다고 한다. 나는 기
회를 만들고 싶다. 초등학교 시절엔 무조건 화가가 되기를 희망했다. 그
래서 중학교에 올라가 수채화를 하였고 도시학생들처럼 정보를 얻을 수
없어 적은 정보에 무식할 정도로 열심이 해서 고등학교에 진학해 본격적
인 대입을 준비했다. 화가가 되기 위해서 그것만 바라보고 달렸던 것이
다. 스치듯 선배가 서울 홍대근처에 있는 학원에 다니면 텃생 기술 및 테
크닉 요소를 배울수 있다고 하여 며칠 후 짐을 꾸려 아무도 없는 낯선 곳
서울로 향했다. 어찌보면 무모한 용기 일 수도 있었지만 그런 용기가 없
었다면 지금의 나도 없었을 것이다. 사람은 모름지기 자신의 꿈을 향해
산다고 하였다. 그 꿈을 이루기 위해서 험난한 여정도 곳곳하게 이겨낼
수 있는 것이다. 어렸을 적부터 꿈에 희망을 걸었 듯 지금의 생활에 안주

하지 않고 내 꿈을 향해 한 걸음 한 걸음 전진한다면 누구도 만들지 못한
보다 나은 작품을 창조 할 수 있지 않을까 라는 생각을 해 본다.