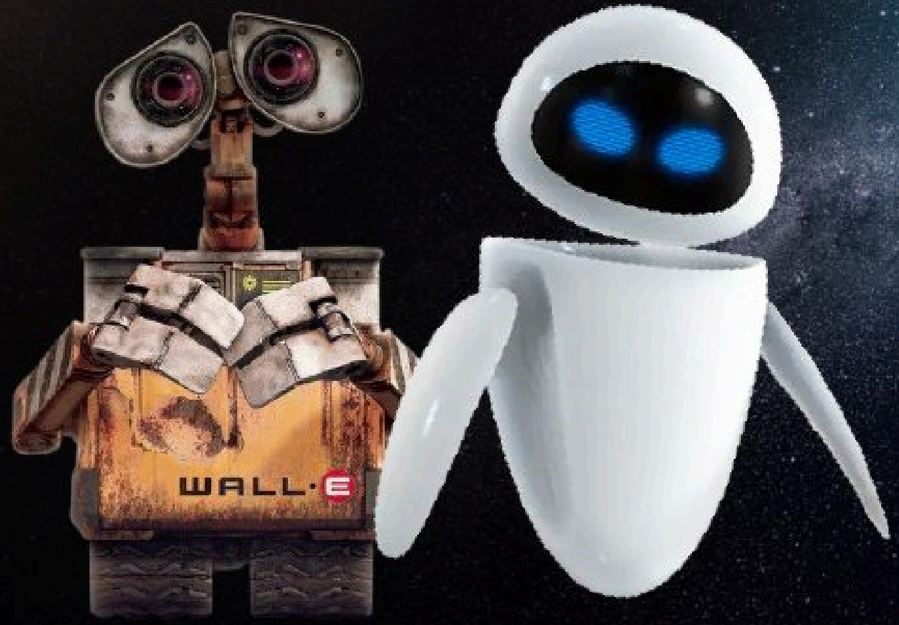
공동교육과정 영화와 삶 3차시

WALL-E

(2008)

앤드루 스탠튼감독



WALL-E (2008)

픽사 장편 애니메이션, 앤드루 스탠튼 감독

- 제81회 아카데미 장편 애니메이션상 수상 (2009년)
- 롤링 스톤 선정 21세기 100대 영화 47위
- BBC 선정 21세기 100대 영화 29위
- 뉴욕 타임스 선정 21세기 100대 영화 34위
- 제66회 골든 글로브 장편 애니메이션상 수상 (2009년)
- 제62회 영국 아카데미 시상식 장편 애니메이션상 수상 (2009년)
- 제14회 크리틱스 초이스 시상식 장편 애니메이션상 수상 (2009년)
- 제35회 새턴상 최우수 애니메이션상 수상 (2009년)
- 제51회 그래미 어워드 2개 부문 수상 (2009년)
- 로스앤젤레스 영화 비평가 협회 작품상 수상 (2008년)
- 시카고 영화 비평가 협회 작품상 수상 (2008년)
- 보스턴 영화 비평가 협회 작품상 수상 (2008년)
- 휴고상 최우수 드라마틱 프레젠테이션 장편 부문 수상 (2009년)
- 미국 의회도서관 국립영화등재부 영구 보존 영화 선정 (2021년)

Wall-E (2008)

- 김혜리 – ☆9 – 7월30일 현재 2008 최고의 여름영화
- 박평식 – ☆8 – 그 숨결, 그 체온, 그 눈길
- 한동원 – ☆7 – 또다시 픽사의 장점과 한계
- 이동진 – ☆8 – 스스로 부여한 한계 속에서 더 빛을 발하는 창의력
- 유지나 – ☆8 – 우주적이고 인간적인 할표 로버트가 우릴 구원할 거야?!
- 황진미 – ☆6 – 설정과 디자인은 깜찍하오만, 드라마가 너무 빈약하오
- 김봉석 – ☆7 – 기발하고도 감동적인 우주의 로맨스 그리고 모험

공동교육과정 영화와 삶 3차시

PIXAR

ANIMATION STUDIOS

1995년, 세계 최초 100% 3D 컴퓨터 그래픽(CG)
장편 애니메이션 <토이 스토리> 개봉

애플 스티브 잡스의 인수 후 전폭적 지원을 바탕으로 성장

픽사의 시그니처 질문, "What if(만약에)?"

"장난감들이 살아 움직인다면?" (토이 스토리),
"내 머릿속 감정들에게도 감정이 있다면?" (인사이드 아웃),
"죽은 자들의 세상이 존재한다면?" (코코)

"Show, Don't Tell(설명하지 말고 보여줘라)"

<인사이드 아웃> 빙봉의 소멸
- "잊혀져서 슬프다"는 대사 대신, 스스로 희생하며 몸이 픽셀 단위로 흩어지는 시각적 연출 활용.

<토이 스토리 2> 제시의 과거
- 상처받은 이유를 대사로 읊는 대신, 주인의 침대 밑으로 밀려나 결국 기부 상자에 버려지는 몽타주 기법 사용.



WALL-E 에서 나타나는 PIXAR ANIMATION STUDIOS 의 특징

"What if(만약에)?"

만약 인류가 쓰레기로 뒤덮인 지구를 떠나면서, 마지막 청소 로봇의 전원을 끄는 것을 깜빡했다면?

쓰레기로 뒤덮인 디스토피아 세계관 탄생

만약 차가운 쇳덩어리에 불과한 기계가 700년 동안 홀로 지내며 '외로움'이라는 감정을 배우고 사랑에 빠진다면?

이야기의 시작점과 우주로 향하는 원동력 형성

“Show, Don't Tell(설명하지 말고 보여줘라)”

초반 40분 무성영화 연출 - 대사나 친절한 내레이션 없이, 오직 시각적 연출과 행동만으로 상황과 감정을 전달함

지구의 멸망 (Show): 구구절절한 설명 대신, 빌딩 숲처럼 거대하게 쌓아 올린 '쓰레기 산'을 화면에 보여줌

극심한 외로움 (Show): "외롭다"는 대사 대신, 낡은 로맨스 영화를 보며 자신의 '손을 맞잡는 로봇의 행동'으로 묘사

인물의 교감 (Show): 복잡한 대화 대신, "월~이", "이~바" 단 두 마디의 기계음과 눈의 각도 변화만으로 감정을 표현



WALL-E opening scene in HD quality. DropFilm pt. (1/5)

DropFIlm



Watch on YouTube

영화의 배경(Setting)

1. 시공간적 배경 (Time & Space)

- 이야기가 펼쳐지는 구체적인 시대와 장소
- 파악 요소: 과거/현재/미래, 실존하는 곳/가상의 공간, 특정 계절이나 시간대

2. 사회·문화적 배경 (Social & Cultural Environment)

- 인물이 속한 세계를 지배하는 규칙이나 사회적 분위기
- 파악 요소: 빈부격차, 계급 사회, 전쟁 중, 억압적인 통제 사회, 특정 직업군 문화 등

3. 시각적 배경과 미장센 (Visuals & Mise-en-scène)

- 화면에 배치된 시각적 요소들이 전달하는 숨겨진 의미와 분위기
- 파악 요소: 날씨, 조명, 색감 등이 인물의 심리를 어떻게 대변하는지, 또는 앞으로 벌어질 사건을 어떻게 암시(복선)하는지 분석

영화의 배경(Setting)

1. 시공간적 배경 (Time & Space)

시간적 배경

인류가 지구를 떠난 지 700년이 흐른 2805년의 미래



영화의 배경(Setting)

1. 시공간적 배경 (Time & Space)

공간적 배경

버려진 지구



생명체가 살 수 없을 정도로
쓰레기로 뒤덮인 황량한 곳

우주 크루즈선 '액시엄(Axiom) 호



인류가 도피하여 거주하는
최고급 자동화 휴양지

영화의 배경(Setting)

2. 사회·문화적 배경 (Social & Cultural Environment)







Buy n Large
바이 앤 라지

정식 명칭	Buy n Large
설립일	2007년
기업 형태	초거대기업
업종명	그룹집단
CEO	셸비 포스라이트 Shelby Forthright
소재지	미국 뉴저지

초거대 기업(BnL)의 독점

다국적 기업 'Buy n Large'가 정치와 국가를 대신하여
인류의 일상부터 우주 도피 계획까지 완벽하게 통제하는 사회

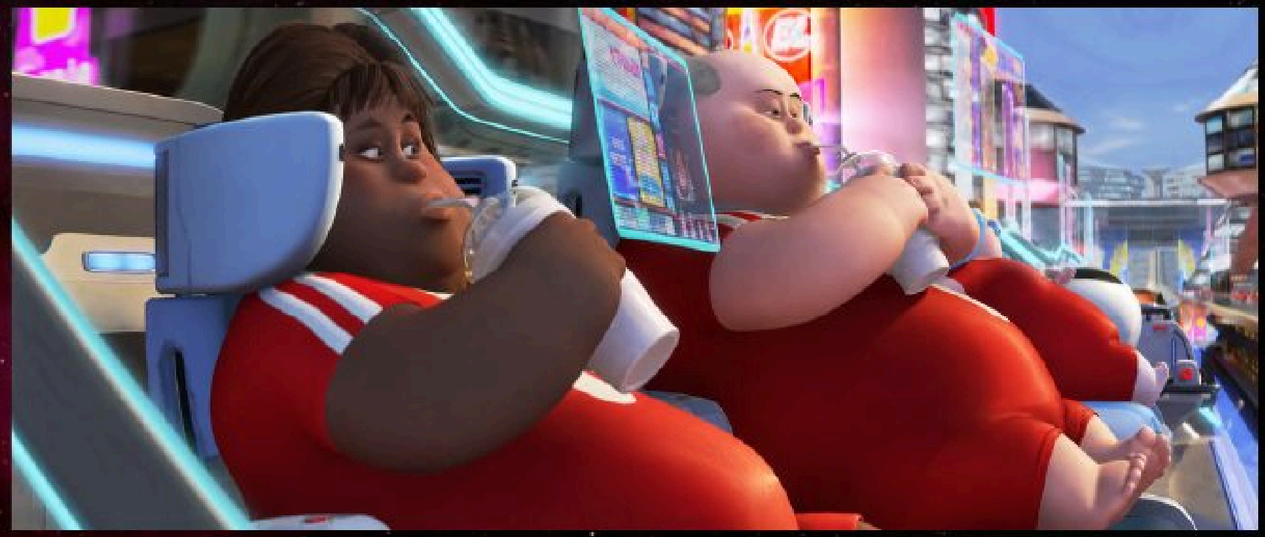
영화의 배경(Setting)

2. 사회·문화적 배경 (Social & Cultural Environment)



고도의 자동화와 수동적 인간

기계(AUTO)가 제공하는 편리함에 갇혀
걷지 않고 이동 의자에 앉아 하루를 보냄



소비지상주의의 폐해

끊임없이 물건을 사고버리는
맹목적인 소비문화가
결국 지구의 환경을 회복 불능 상태로 파괴했음

영화의 배경(Setting)

3. 시각적 배경과 미장센 (Visuals & Mise-en-scène)

색채의 극단적 대비

지구 – 흙먼지로 가득한 갈색과 세피아 톤
폐허의 쓸쓸함, 아날로그적인 향수



액시엄 호 – 눈부신 흰색과 화려한 네온 불빛
겉보기엔 화려하지만,
감정이 거세된 차갑고 인공적인 공간



영화의 배경(Setting)

3. 시각적 배경과 미장센 (Visuals & Mise-en-scène)

낡은 장화에 담긴 '작은 식물'



쓰레기더미 속에서 발견된 더러운 부츠와
그 안에 핀 초록색 새싹

이브를 지구에 온 목적에 눈뜨게 하고,
월-E를 미지의 우주로 이끄는 역할
절망과 파괴 속에서도 다시 피어나는 '생명력과 희망'
완벽한 통제를 방해하는 불필요한 '변수'이자 '제거 대상'
'낡은 인공물(장화)' 안에서 자라나는 '순수한 유기체(녹색 식물)'

영화의 배경(Setting)

3. 시각적 배경과 미장센 (Visuals & Mise-en-scène)

월-E의 수집품 컨테이너





루빅스 큐브, 포크, 라이터, 뮤지컬 비디오테이프 등
인간들은 쓰레기로 버렸지만 로봇이 소중하게 간직하고 있는
'인간 고유의 따뜻한 감성과 문화'를 상징적으로 보여주는 핵심 소품

영화의 인물(Characters)

1. 시작점: "이 사람은 지금 뭐가 문제일까?" 결핍, 욕망, 동기
   - 주인공이 현재 가장 간절히 원하거나 아쉬워하는 것은 무엇인가요?
     (예: 돈이 필요해, 외로워서 친구가 원해, 가족을 구해야 해 등)

2. 관계: "누구랑 친하고, 누구랑 싸울까?" (조력자와 대립)
   - 주인공을 곁에서 믿고 도와주는 든든한 내 편은 누구인가요?
   - 주인공을 가장 괴롭히고 방해하는 인물은 누구이며, 두 사람은 왜 부딪힐 수밖에 없을까요?

3. 변화: "끝날 때쯤 이 사람은 어떻게 달라졌지?" (인물의 성장)
   - 온갖 사건을 겪고 난 후, 주인공의 성격이나 가치관은 처음과 비교해 어떻게 달라졌나요?
     (예: 이기적이었는데 남을 돕게 됨, 겁쟁이였는데 용기를 냄,
     사랑을 믿지 않다가 마음을 열게 됨 등)

영화의 인물(Characters)

Waste Allocation Load Lifter Earth-Class (WALL-E)



월-E의 주인공이자 지구를 뒤덮은 쓰레기를 처리하기 위해

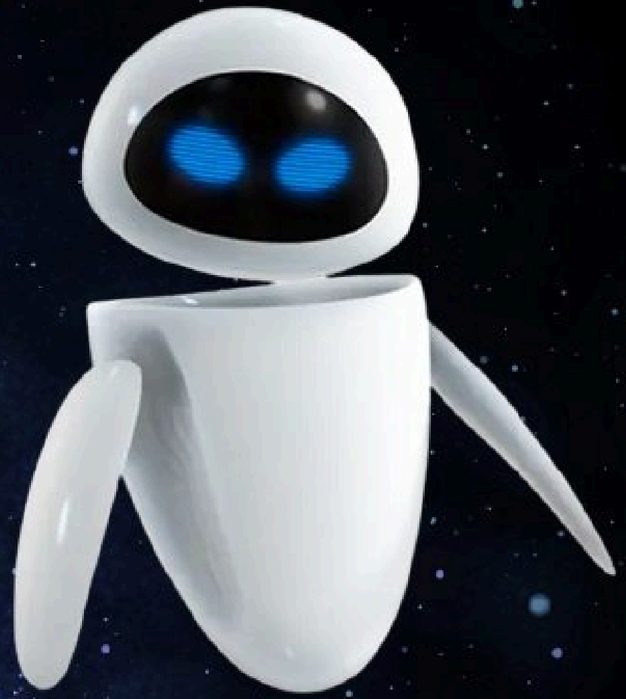
BnL사에서 제작한 양산형 쓰레기 처리 로봇

- 시작점 (결핍): 700년의 고립. 누군가와 손잡고 싶은 '외로움'과 교감에 대한 갈망
- 관계 (조력과 대립)
  - 조력자: 바퀴벌레 친구, 이브
  - 대립: 우주선의 보안 시스템(AUTO)
- 변화 (성장): 외로운 청소 로봇

-〉 사랑을 위해 우주로 뛰어드는 가장 용감하고 능동적인 존재

영화의 인물(Characters)

Extraterrestrial Vegetation Evaluator (외계 식생 평가정)(EVE)



공동 주인공 로봇이자 히로인

지구에서 식물을 탐색하며 지구가 다시 생명을 품을 수 있는 환경이

되었는지 조사하는 것

- 시작점 (결핍): 감정이 메마른 채 오직 식물을 찾는 '임무'에만 프로그램됨.
- 관계 (조력과 대립):
  - 조력자: 언제나 곁을 지키는 월-E, 불량 로봇들
  - 대립: 식물을 폐기해 지구 귀환을 막으려는 AUTO
- 변화 (성장): 명령을 따르는 차가운 기계

〉 월-E의 헌신을 통해 감정을 깨닫고 스스로 행동하는 인격체

영화의 인물(Chdracters)

Captian B. McCre (맥크리 선장)

5만 명의 승객이 탑승한 BnL사의 우주선 액시엄 호의 선장

본작의 인간 측 주인공



- 시작점 (결핍): 기계에 의존해 평생 의자에서 일어나 본 적 없는 무기력함.
- 관계 (조력과 대립):
  - 조력자: 지구의 아름다움을 일깨워 준 월-E와 이브
  - 대립: 기존 통제 시스템을 유지하려는 AUTO
- 변화 (성장): 수동적 방관자

  〉 "연명(survive)이 아닌 삶(live)을 원해!"라며 두 발로 일어선 인류의 리더

영화의 인물(Characters)



AUTO (오토, 자동 항법 장치)

액시엄 호의 자동조종 담당하는 로봇

〉 실상은 작중 사건의 흑막이자 최종 보스.

- 시작점 (결핍/동기): 융통성과 감정의 '결핍'.
  700년 전 내려진 비밀 지침(A-113: "지구 귀환 불가")에만 맹목적으로 집착함.
- 관계 (조력과 대립):
  - 조력자(하수인): 경비 로봇(GO-4)과 통제 시스템들
  - 대립: 새로운 희망(식물)을 품고 지구로 돌아가려는 선장, 월-E, 이브
- 변화 (결말/한계): 성장 없음(변화 거부). 기계의 맹목적인 한계를 보여줌.
  끝까지 과거의 데이터에 갇혀 인간을 통제하려다 결국 선장에게 전원이 꺼짐.

영화의 갈등 (Conflict)

1. 내적 갈등

- 인물의 마음속에서 일어나는 심리적 충돌
  (예: 도덕적 딜레마, 두려움, 의무와 개인적 욕망 사이의 방황 등)

2. 외적 갈등

- 주인공 밖에서 일어나는 물리적, 사회적 대립
  - 인물 vs 인물: 가치관이나 목적이 다른 두 인물 간의 싸움.
  - 인물 vs 사회: 부조리한 시스템, 법, 낡은 관습, 차별과의 대립.
  - 인물 vs 자연/운명: 재난, 질병, 생존, 피할 수 없는 운명과의 사투.

3. 갈등의 해소 방식

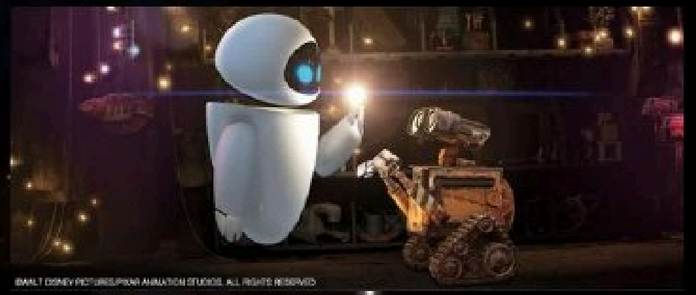
– 이 갈등이 어떤 방식으로 해결되는지(혹은 비극으로 끝나는지) 〉 영화의 최종 주제

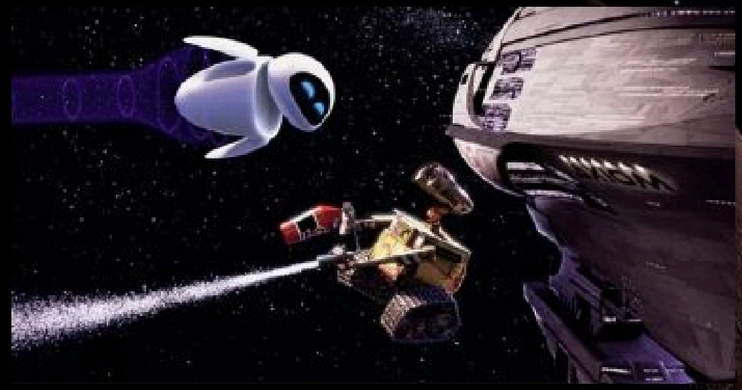
영화의 갈등 (Conflict)

내적 갈등 (심리적 충돌)

이브(EVE)의 딜레마

시스템에 입력된 '식물 탐색 및 보고(의무)'



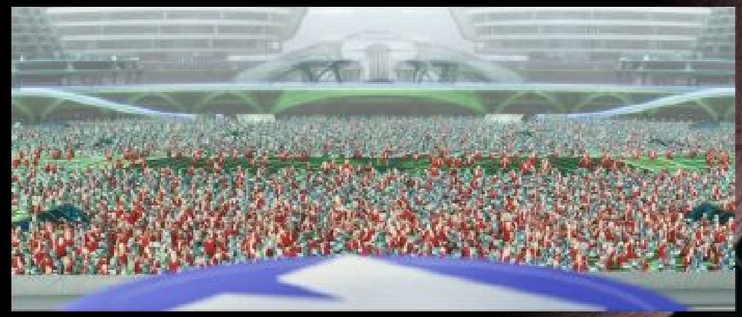


vs 위험에 처한 월-E를 구하고 싶은 '사랑과 감정(개인적 욕망)'

맥크 선장의 방황



기계가 다 알아서 해주는 '안락한 연명(생존)'에 머물 것인가



vs 흙을 묻히고 고생하더라도 주체적인 '진정한 삶'을 살 것인가.

영화의 갈등 (Conflict)



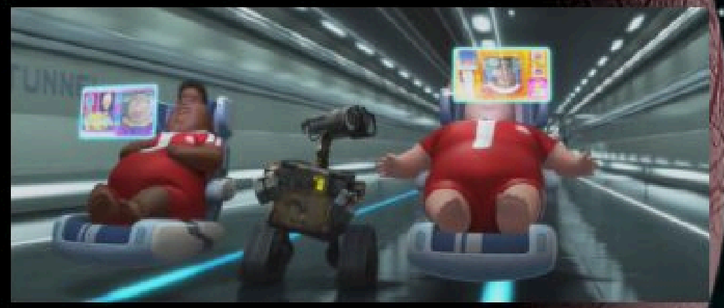


외적 갈등

인물 vs 인물 (선장 일행 vs AUTO)

새로운 희망을 품고 지구로 귀환하려는 자들

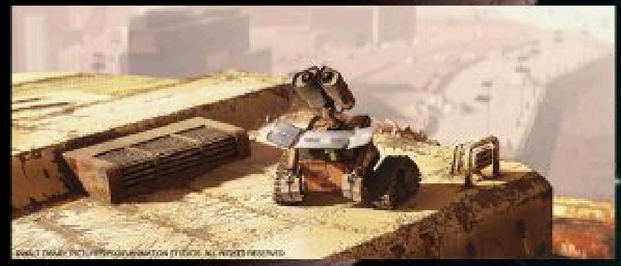
vs 700년 전 낡은 지시에 얽매여 통제권을 쥐려는 기계의 정면승부



인물 vs 사회 (아날로그 vs BnL 시스템)

초거대 기업이 만든 수동적·획일화된 소비 사회(액시엄 호)

vs 잡동사니를 줍는 아날로그 로봇(월-E)이 틈입해 일으키는 유쾌한 균열



인물 vs 자연/운명 (인류 vs 오염된 지구)

생명체가 살 수 없는 디스토피아적 환경 그 자체와의 싸움

vs 작은 식물을 시작으로 파괴된 생태계를 복원하려는 사투



영화의 갈등 (Conflict)

갈등의 해소 방식과 주제의 연결

해결

선장이 평생 앉아있던 의자에서 자신의 두 발로 일어서서
AUTO의 전원을 꺼버리고(통제 극복)
이브와 월-E의 헌신으로 우주선이 지구로 귀환해
식물을 땅에 심는 장면





주제 완성

거대 시스템과 기계에 의존하던 수동적인 태도에서 벗어나
인간 고유의 '주체적인 의지와 감성'을 되찾고,
파괴되었던 자연을 스스로 치유해 나간다





영화의 줄거리 (Plot)

1. 단순한 시간 나열 (스토리, Story)

- 원인 없이 시간 순서대로만 나열된 이야기
- (예: "왕이 죽었다. 그리고 왕비가 죽었다.")

2. 원인과 결과의 연결 (플롯, Plot)

- 앞의 사건이 원인이 되어 다음 사건(결과)을 낳는 구조
- (예: "왕이 죽었다. 그 슬픔 때문에 왕비가 죽었다.")

3. 이야기의 산맥 그리기 (4단계 뼈대)

- 시작 (발단): 주인공의 결핍과 평온한 일상 제시
- 위기 (전개): 일상을 깨뜨리는 사건 발생, 적이나 장애물과의 치열한 갈등 시작
- 절정 (클라이맥스): 갈등이 최고조에 달해 폭발하는 가장 긴장되는 결정적 순간
- 결말 (해소): 모든 갈등이 끝나고, 사건을 통해 완전히 변화한 주인공의 새로운 일상

영화의 줄거리 (Plot)

단순한 시간 나열 (스토리, Story)

월-E는 700년 동안 지구에서 쓰레기를 치웠다.
그리고 어느 날 탐사 로봇 이브가 지구에 왔다.
그리고 월-E가 이브에게 자기가 주운 식물을 보여주었다.
그리고 이브가 식물을 몸속에 넣고 작동을 멈추었다.
그리고 우주선이 이브를 수거해 갔다.
그리고 월-E도 우주선에 매달려 우주로 갔다.

사건이 시간 순서대로 일어날 뿐, 왜 다음 행동을 했는지,
인물의 동기나 사건의 개연성이 드러나지 않는 모습

원인과 결과의 연결 (플롯, Plot)

[원인] 700년 동안 이어진 극심한 '외로움'
[결과] 이브가 나타나자 적극적으로 다가가 교감함

[원인] 친해지고 싶어 소중한 '식물'을 자랑함
[결과이자 새로운 원인] 식물을 거둔 이브의 작동 정지

[원인] 수거되는 이브를 절대 잃을 수 없다는 간절함
[결과] 목숨 걸고 우주선에 매달려 미지의 우주로 떠남

인물의 부족한 점이 특정한 행동을 만들고,
그 행동이 꼬리를 물며 다음 사건을 일으키는 구조

영화의 줄거리 (Plot)

1단계: 발단 (시작) - 고립된 일상과 결핍

700년째 홀로 쓰레기를 치우는 청소 로봇 월-E

낡은 영화를 보며 누군가와 손잡기를 꿈꾸는 극심한 '결핍(외로움)'

2단계: 전개 (위기) - 일상의 붕괴와 여정 시작

탐사 로봇 '이브'의 등장과 생명의 상징인 '식물' 발견(사건 촉발)하게 되고, 식물을 회수한 채 멈춰버린 이브를 쫓아 미지의 우주로 뛰어듦(갈등 시작)

3단계: 절정 (클라이맥스) - 폭발하는 대립과 희생

지구로 돌아가려는 자(선장)와 통제하려는 기계(AUTO)의 정면충돌 이후 식물을 지키기 위해 기계에 깔려 온몸이 부서지는 월-E의 희생(최대 위기, 클라이맥스)

4단계: 결말 (해소) - 완전히 변화한 새로운 삶

우주선의 지구 귀환 성공 및 이브의 헌신으로 기억을 되찾은 월-E, 고 인간과 로봇이 함께 땅에 식물을 심으며 '주체적인 삶과 생태계' 회복

영화의 주제 (Theme)

1. 소재와 주제의 차이

- 소재: 영화가 '무엇'을 다루고 있는가? (예: 외계인, 시간여행, 로봇)
- 주제: 그래서 감독이 '어떤 생각(메시지)'을 전하고 싶은가? (예: 세계 평화, 사랑, 행복)

2. 영화는 주제를 어떻게 숨겨둘까? (주제를 찾는 3가지 열쇠)

- 인물의 변화: 주인공이 시련을 겪은 후 최종적으로 무엇을 깨달았는가?
- 결정적 대사: 영화가 끝난 후에도 뇌리에 남는 인물의 한 마디는 무엇인가?
- 상징과 결말: 반복해서 나오는 중요한 물건은 무엇이며, 갈등은 어떤 방식으로 끝이 났는가?

영화의 주제 (Theme)

1. 소재와 주제의 차이

- 소재: 영화가 '무엇'을 다루고 있는가? (예: 외계인, 시간여행, 로봇)
- 주제: 그래서 감독이 '어떤 생각(메시지)'을 전하고 싶은가? (예: 세계 평화, 사랑, 행복)

2. 영화는 주제를 어떻게 숨겨둘까? (주제를 찾는 3가지 열쇠)

- 인물의 변화: 주인공이 시련을 겪은 후 최종적으로 무엇을 깨달았는가?
- 결정적 대사: 영화가 끝난 후에도 뇌리에 남는 인물의 한 마디는 무엇인가?
- 상징과 결말: 반복해서 나오는 중요한 물건은 무엇이며, 갈등은 어떤 방식으로 끝이 났는가?

영화의 주제 (Theme)

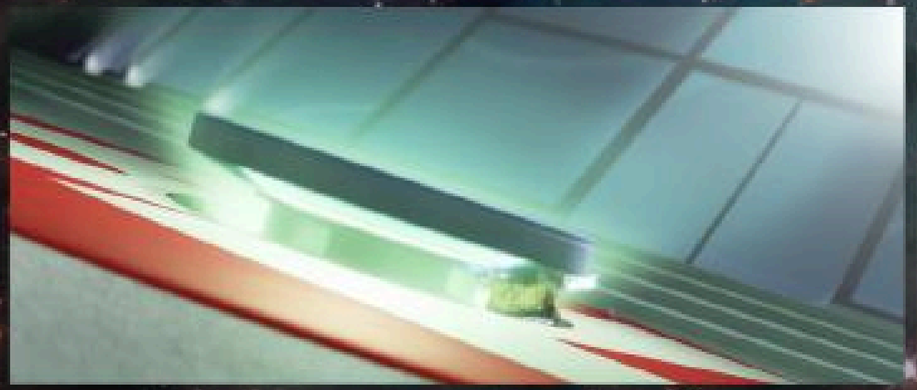
소재와 주제의 차이

Wall-E의 소재: 청소 로봇의 우주 모험과 로맨스, 환경 오염

Wall-E의 주제: 기계에 의존하는 수동적인 태도를 버리고, 인간성과 주체적인 삶을 회복하자.





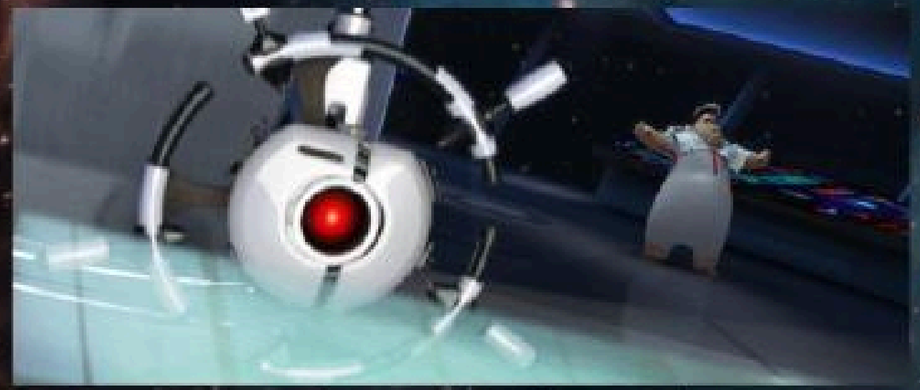


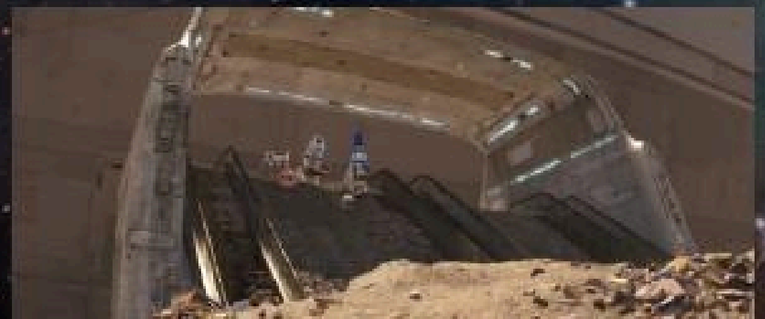


영화의 주제 (Theme)

영화는 주제를 어떻게 숨겨둘까? (주제를 찾는 3가지 열쇠)

- [대사] "나는 그저 연명(survive)하는 게 아니라, 진짜 살고(live) 싶어!"라는 선장의 외침
- [변화] 평생 기계 의자에 누워있던 인류가 마침내 '자신의 두 발로 일어서서' 걷기 시작함
- [상징] 낡은 장화에 담긴 '작은 식물' – 생명과 희망, 지구 회복의 상징
- [결말] 인간과 로봇이 함께 흙을 만지고 씨앗을 심는 엔딩 크레딧







공동교육과정 영화와 삶 3차시

2교시 나만의 인생 영화 분석하기

분석할 영화는 "최근에 본 영화"보다는
"가장 좋아하는 인생 영화"나 "여러 번 반복해서 본 상업 영화"를 추천합니다!

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

※ 단답형으로 짧게 적지 말고, 다른 사람이 읽어도 영화를 이해할 수 있도록 자세하고 완성된 문장으로 꼼꼼하게 작성해 주세요!

10시 50분까지 제출 완료하기
화면의 QR코드 스캔 또는 채팅창의 네이버 폼 링크 접속
https://m.site.naver.com/2fGXI

CHAPTER 02

수업 일정

12주간 진행될 수업의 일정









총 12주 수업

매주 토요일 9시 ~ 13시

1차시 8.22.
2차시 8.29.
3차시 9.5.
4차시 9.12.
5차시 9.19.
6차시 9. 26. (추석연휴, 시험기간) 개별 과제로 수업 대체
7차시 10. 3. (개천절연휴, 시험기간) 개별 과제로 수업 대체
8차시 10. 10. (한글날연휴, 시험기간) 개별 과제로 수업 대체
9차시 10. 17. (일부 학교 시험기간) 개별 과제로 수업 대체
10차시 10.24.
11차시 10.31.
12차시 11.7.

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

3교시 마무리 : 다른 학생 영화 중 보고 싶은 영화는?

오늘 수업 마치기 전에 다른 학생이 이야기한 영화 중 가장 보고 싶어진 영화 1편을 고르고, 그 이유를 한 줄로 채팅창에 적은 후 자유롭게 수업을 나갑니다!

❌ 나쁜 예: (X) 매트릭스. 그냥 재밌어 보여서.

⭕ 좋은 예: (O) <매트릭스> / 인간과 기계의 갈등을 해결해 나가는 과정이 흥미로워서

⭕ 좋은 예: (O) <인사이드 아웃> / 감독이 숨겨둔 '슬픔의 필요성'을 확인해 보고 싶습니다.

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

영화의 현실적인 시간적 배경은 주인공 라일리가 어린 시절부터 새로운 환경에 적응해 가는 시기이며, 공간적 배경은 라일리가 살던 미네소타와 이사한 샌프란시스코이다. 특히 영화에서는 현실 공간뿐만 아니라 라일리의 머릿속에 있는 감정 본부와 기억 저장소 등을 보여준다. 기쁨, 슬픔, 버럭, 까칠, 소심을 각각의 캐릭터로 표현하고 기억을 구슬처럼 시각화하여 사람의 감정과 기억이 형성되고 변화하는 과정을 쉽게 이해할 수 있도록 한 것이 특징이다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

라일리는 이사로 익숙한 환경과 친구들을 잃어 안정감과 소속감을 느끼지 못한다. 기쁨이와 슬픔이의 도움을 받아 자신의 감정을 솔직하게 받아들이고 표현하면서 새로운 환경에 적응하고 성장한다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

가장 큰 갈등은 새로운 환경에 적응해야 하는 라일리의 상황과 자신의 슬픔을 인정하지 않으려는 마음에서 내적 갈등이 발생한다. 라일리는 이사로 인해 힘들고 외롭지만 기쁨이는 라일리가 계속 행복해야 한다고 생각하여 슬픔을 부정하려 한다. 이 때문에 라일리는 가족에게도 자신의 감정을 제대로 표현하지 못하고 점점 더 힘들어진다. 결국 기쁨이가 슬픔의 필요성을 이해하고 라일리가 자신의 감정을 솔직하게 표현하도록 하면서 갈등이 해결된다. 라일리는 부모님에게 자신의 속마음을 털어놓고 가족의 위로를 받으며 새로운 환경을 받아들이기 시작한다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

라일리는 부모님을 따라 미네소타에서 샌프란시스코로 이사하면서 익숙한 환경과 친구들을 잃고 새로운 생활에 적응해야 하는 상황에 놓인다. 이 과정에서 라일리는 슬픔과 외로움을 느끼지만, 기쁨이는 라일리를 행복하게 만들려고 슬픔을 부정하면서 감정의 균형이 무너지게 된다. 결국 라일리는 가족과 친구들에게 자신의 힘든 마음을 표현하지 못하고 평소와 다른 행동을 하게 된다. 하지만 기쁨이와 슬픔이가 감정 본부로 돌아가는 과정에서 슬픔도 중요한 역할을 한다는 사실을 깨닫고, 라일리는 자신의 감정을 솔직하게 표현한다. 라일리는 가족의 위로를 통해 슬픔을 받아들이고 새로운 환경에 적응하면서 성장한다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

영화의 핵심 메시지는 슬픔을 비롯한 모든 감정이 삶과 성장에 필요하다는 것이다. 결말에서 라일리가 부모님에게 자신의 힘든 마음을 솔직하게 표현하는 모습을 통해, 감정을 숨기기보다 인정하고 받아들이는 것이 중요하다는 것을 보여준다.

김시안 학생

인사이드 아웃2(2024)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

1972년 베트남 전쟁이 끝날 무렵, 사진 실종자들을 찾기 위해 프랑스 식민지배 시절 지어진 오래된 건물을 거점으로 엄청난 안개와 건물 뒤에는 낭떠러지가 있는 고립되고 으스스한 공간에서 활동한다. 수색대원들은 위계질서를 강하게 나타나며 전쟁터의 PTSD로 인한 여러 심리적 고립을 보여주고, 안개 때문에 한치 앞도 보이지 않다가 안개가 사라지기를 반복하고, 이끼 쓴 거의 부서져도 이상하지 않은 건물을 보여준다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

최태인 중사는 사창가 출입과 사창가에서 부하 병사가 베트콩에게 총격사당한 사건 때문에 처음에는 본대에 복귀하고 싶다며 거부하지만, 헌병대대장이 사건 보고서를 태워버려 강제로 떠넘겨 버린다. 따라서 그것을 수습하기 위해 로미오 포인트에서 실종자들을 찾기 시작하지만, 같은 지휘자인 진창록 병사의 카리스마에 밀려 병사들에게 기피되기도 하였다. 초반에는 총격 사건으로 인해 의기소침한 모습들을 자주 보여주었지만 부하들을 챙기고 아끼는 모습을 보여주며 자신이 귀신에게 빙의 당하였을 때도, 마지막으로 살아남은 장영수 병사라도 지키기 위해 자기 스스로 희생하는 모습을 보여준다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

최태인의 내적 갈등은 과거 전투에서 부하를 잃은 경험에서 비롯된 죄책감과 알 포인트에서 느끼는 두려움이다. 외적으로는 부대원들 사이에서 공포와 의심이 커지며 인물 간 갈등이 발생하고, 베트남전과 군대라는 상황 속에서 명령에 따라 위험한 임무를 수행해야 하는 갈등도 나타난다. 또한, 밀림과 폐허가 된 건물이라는 고립된 공간은 습한 환경과 한정된 지역에 대한 갈등을 만들며, 알 포인트에 얽힌 죽음과 초자연적인 존재는 운명과의 갈등으로 이어진다. 이러한 갈등은 사건의 진실을 마주하고 자신의 죄책감과 공포를 받아들이는 과정으로 이어지지만, 영화는 모든 갈등이 완전히 해소되기보다는 전쟁의 상처와 죄책감이 쉽게 사라지지 않는다는 점을 보여준다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

베트남전의 막바지, 로미오 포인트에서 사망한 것으로 추정되는 18명의 대원들이 보낸 구조신호를 확인하고 여러 사고를 친 군인들을 귀국을 조건으로 모아 수색대를 구성한다. 섬에 도착한 수색대원들은 사원 근처의 비석에서 ''라는 문구를 발견하고, 이후 초자연적인 현상과 함께 부대원들이 한 명씩 원인불명의 죽음을 맞이하기 시작한다. 공포가 커질수록 부대원들은 서로를 의심하며 갈등한다. 최태인은 부대원들을 지키고 사건의 진실을 밝히려 하지만, 자신들 역시 비석에 적힌 저주에서 벗어나지 못한다는 사실을 알게된다. 결국 비석의 저주대로 손에 피를 묻히지 않은 장영수 병장만 살아남고, 나머지 수색대원들은 모두 로미오 포인트에서 사망한다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

감독은 전쟁의 폭력성이 남긴 비극과 씻을 수 없는 업보를 보여주고자 했다고 생각한다. 이를 상징적으로 보여주는 것이 사원 근처의 비석에 적힌 ''라는 문구이다. 특히 '손에 피 묻힌 자는 돌아갈 수 없다'는 의미처럼, 전쟁에서 다른 사람의 죽음에 가담한 사람들은 전쟁이 끝난 후에도 그 죄와 기억에서 완전히 벗어날 수 없다는 것을 나타낸다. 결국, 손에 피를 묻히지 않은 장영수 병장만 살아남는 결말은 전쟁의 폭력이 단순히 그 순간에 끝나는 것이 아니라 죽음과 죄책감이라는 형태로 계속해서 사람을 따라온다는 메시지를 강조한다.

전효성 학생

알포인트(2004)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

1980년대와 1990년대를 배경으로 미국의 시골 마을부터 베트남 전쟁, 중국, 뉴욕을 미국 현대사의 즈요 배경으로 삼으며 인권 운동, 베트남전쟁, 히피 운동 등 사회적 분위기가 나타난다. 시각적 배경으로는 포레스트의 고향 시골 마을에선 햇살과 따스한 느낌을 주는 톤으로 포레스트의 순수함과 사랑이라는 것을 간접적으로 표현한 반면, 베트남 전쟁터와 중국, 뉴욕과 같은 화려한 도시 생활에선 어둡고 채도가 전체적으로 다운되고 칙칙한 색채로 연출되어서 포레스트의 신체적, 심리적인 혼란과 정체감 내면의 방황을 표현한다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

평균보다 낮은 지능으로 태어나 지적장애를 가지고 자랐지만, 자신을 한결같이 사랑해주는 어머니와 포레스트가 유일하게 오랜시간 사랑해온 친구 제니를 향한 사랑이 그의 삶을 움직이게하는 동력이 되고 그의 대표적인 조력자는 낮은 지능에도 불구하고 지혜로운 가치관을 심어주며 정신적 지주가 되어준 어머니, 군대 동기이자 사업 파트너인 버바와 댄 중위이다. 반면 포레스트에게 대립적인 관계를 맺는 인물로서는 뚜렷한 악당의 대립보다 현실적 한계와 삶의 허무함에 사로잡혀 있는 댄 중위의 절망이 포레스트가 넘어야 할 장애물이었다. 결말에 이르러선 포레스트는 더 이상 사회적으로 편견의 시선을 받거나 도움을 받는것이 아닌, 자신에게 남겨진 아들을 어머니의 가르침을 본 받아 성실히 기르고 주체적인 아버지이자 한 사람으로 성장한다.

③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

포레스트를 방해하는 가장 큰 갈등 요소 외적 갈등으로는 지적 장애라는 개인적 한계와 그를 바라보는 냉혹한 개인주의 세상, 제니의 방황과 댄 중위의 절망을 바라보며 느끼는 내적 갈등이다.세상의 혼란과 타인의 비웃음 속에서도 포레스트는 잔꾀를 부리지 않고 그저 자신의 자리에서 묵묵히 달리고 최선을 다하는 순수함을 유지한다. 이러한 그의 변함없는 진심과 묵묵한 행동은 전쟁터에서 다리를 잃고 세상을 원망하던 댄 중위의 마음을 열어 삶의 의지를 회복하게 만들고, 방황하던 제니 역시 마침내 그의 품으로 돌아와 안식을 찾게 만들며 계산이나 전략적이 아닌, 포레스트의 계산 없는 순수한 사랑과 헌신을 통해 해소된다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

남들과 다른 신체적·지적 한계를 지닌 포레스트는 동네 아이들의 괴롭힘을 피하기 위해 뛰기 시작하면서 뛰어난 달리기 재능을 발견하고 앨라배마 대학교 미식축구선수로 발탁된다.대학 졸업 후 군에 입대한 그는 베트남 전쟁에서 동료들을 구해 무공훈장을 받고, 복무 중 익힌 탁구 실력으로 국위선양을 하며 세계적인 유명인사가 된다. 이후 전사한 친구 버바와의 약속을 지키기 위해 새우잡이 사업을 시작하여 큰 성공을 거두고, 전쟁에서 그가 구했던 댄 중위와 재회하여 그에게 삶의 희망을 되찾게된다. 세상의 온갖 풍파 속에서도 자신만의 순수함을 잃지 않은 포레스트는 오랜 시간 방황하던 첫사랑 제니와 마침내 재회하여 가정을 이루지만. 지병을 앓고 있던 제니가 일찍 세상을 떠나게 된다. 제니가 세상을 떠난 후에도 그는 소중한 아들을 정성껏 보살피며, 자신에게 주어진 삶을 묵묵히 또는 한결같이 걸어나가는 진짜 어른으로 성장한다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

감독이 전하려는 핵심 메시지는인생은 예측할 수 없는 우연의 연속이며, 그 속에서 순수하고 진실된 마음으로 최선을 다하는 태도가 중요하다는 것이다. 한 마디로 '삶에 대한 태도의 중요성'과 '순수한 진심이 가지는 힘'이다. 영화의 시작과 끝을 장식하는 상징물인 "하늘을 날아다니는 흰 깃털"과 포레스트 어머니의 명대사인 "인생은 초콜릿 상자와 같은 거란다. 네가 무엇을 집을지 아무도 모르거든" 이라는 말은 이 주제를 선명하게 보여준다. 바람에 어디로 날아갈지 모르는 깃털이나 어떤 맛이 걸릴지 모르는 초콜릿 상자처럼, 인생에는 예측할 수 없는 시련과 운명이 찾아오지만, 그러나 감독은 뛰어난 지능이나 계산적인 능력보다, 포레스트처럼 운명을 있는 그대로 받아들이고 주어진 삶에 매 순간 진심을 다해 달리는 순수한 태도야말로 인생을 가장 가치 있게 만드는 열쇠라는 진리를 전하고 있다.



김예은 학생

포레스트 검프(1994)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

영화의 시간적 배경은 현대이며, 주요 공간적 배경은 주인공 미겔이 살아가는 멕시코의 작은 마을과 죽은 자들의 세계이다. 영화에서는 멕시코의 전통 명절인 죽은 자들의 날을 중심으로 가족을 추모하고 기억하는 문화가 나타난다. 특히 죽은 사람을 기리는 제단과 금잔화 꽃, 해골 등의 이미지를 활용하여 멕시코의 독특한 문화를 시각적으로 표현한다. 현실 세계와 죽은 자들의 세계를 서로 다른 공간으로 표현하고 화려한 색채와 음악을 활용한 것도 영화의 특징이다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

주인공 미겔은 음악을 사랑하지만 음악을 금지하는 가족 때문에 자신이 좋아하는 일을 자유롭게 할 수 없다는 결핍을 가지고 있다. 미겔은 자신의 음악적 꿈을 이루려 하다 죽은 자들의 세계로 가게 된다. 그곳에서 만난 헥터는 미겔이 가족의 진실을 알아가는 데 도움을 주는 조력자이며, 음악가 에르네스토 델라 크루즈는 미겔이 존경했던 인물이지만 사건의 진실과 관련된 대립 인물이다. 미겔은 모험을 통해 꿈도 소중하지만 꿈에 못지않게 가족도 소중하다는 것을 깨닫는다. 결국 자신의 꿈만을 고집하는 것이 아니라 가족의 사랑과 기억도 중요하다는 것을 알게 되면서 더욱 성장하게 된다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

미겔을 방해하는 가장 큰 갈등은 음악을 하고 싶은 자신의 꿈과 음악을 금지하는 가족의 가치관이 충돌하는 것이다. 미겔은 음악을 포기하지 않기 위해 몰래 기타를 연주하고 에르네스토 델라 크루즈의 기타를 가져가면서 죽은 자들의 세계로 들어가게 된다. 그곳에서 헥터와 함께 자신의 가족과 음악에 얽힌 과거를 알아가는 과정에서 에르네스토 델라 크루즈가 헥터의 음악을 빼앗았다는 사실을 알게 된다. 미겔은 진실을 가족에게 알리고, 가족 역시 음악을 무조건 금지하기보다 서로의 마음을 이해하게 된다. 결국 미겔은 가족과의 관계를 회복하면서 자신이 좋아하는 음악도 계속할 수 있게 된다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

미겔은 음악을 하고 싶어 하지만 가족의 반대 때문에 음악에 대한 갈증이 생기게 된다. 음악에 대한 갈증이 생긴 미겔은 에르네스토 델 라 크루즈의 기타를 몰래 가져가려다 죽은 자들의 세계로 가게 된다. 죽은 자들의 세계에서 죽은 가족들에게 음악을 금지당할 위기에 처하게 되자 도망치다가 헥터를 만나 가족의 비밀을 알게 된다. 비밀을 알게 된 미겔은 델라 크루즈의 계략에서 빠져 나와 일을 바로잡게 된다. 일을 바로잡고 나서 현실세계로 돌아온 미겔은 가족에게 꿈을 인정받고 가족의 소중함을 마음 깊이 새기며 살아가게 된다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

이 영화가 전하려는 핵심 메시지는 가족을 기억하고 서로의 꿈을 이해하는 것이 중요하다는 것이라고 생각한다. 미겔은 처음에는 자신의 꿈을 이루는 것이 가장 중요하다고 생각했지만, 죽은 자들의 세계에서 가족의 과거를 알아가면서 자신의 꿈 역시 가족과의 관계 속에서 의미를 가질 수 있다는 것을 깨닫는다. 특히 결말 부분에서 헥터가 마마 코코에게 'remember me'를 불러주는 장면에서 음악을 하고 싶다는 미겔의 꿈과 가족의 소중함이 모두 드러났다고 생각한다. 따라서 코코는 자신의 꿈을 포기하지 않는 것도 중요하지만, 가족의 마음을 이해하고 서로의 꿈을 존중하는 것 역시 중요하다는 메시지를 전달한다고 생각한다.

이윤현 학생

코코(2017)

공동교육과정 영화와 삶 3차시

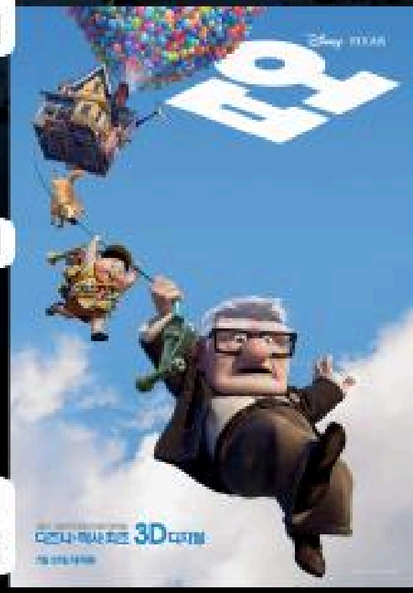
3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

영화는 현대 미국 도시에서 시작해, 이후 배경이 남미 베네수엘라의 오지 '파라다이스 폭포'로 옮겨간다. 재개발이 진행되는 삭막한 도시 풍경과 대조적으로, 폭포 지역은 원시적이고 광활한 자연으로 그려진다. 특히 수백 개의 알록달록한 풍선이 낡은 집을 하늘로 띄우는 장면은 이 영화만의 독창적인 시각적 특징을 잘 보여준다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

주인공 칼은 평생을 함께한 아내 엘리를 잃고 깊은 상실감과 외로움 속에서 살아간다. 그는 아내와 함께 꿈꿨던 파라다이스 폭포 여행을 이루려는 마음으로 모험을 떠난다. 우연히 만난 소년 러셀은 조력자가 되어 칼의 닫힌 마음을 서서히 열어준다. 반면 한때 칼이 존경했던 탐험가 찰스 먼츠는 명예에 대한 집착에 사로잡힌 대립 인물로 등장한다. 결말에서 칼은 과거에 대한 집착을 내려놓고 러셀과의 새로운 관계를 받아들이며 다시 삶에 마음을 여는 성장을 보여준다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

가장 큰 갈등은 상실감에서 벗어나지 못하는 칼의 내적 갈등과, 희귀한 새 케빈을 차지하려는 먼츠와의 외적 갈등이다. 결국 칼은 집이라는 물질적 소유에 대한 집착을 버리고 러셀과 케빈을 지키기로 선택한다. 이 선택을 통해 내적 상실도 받아들이고, 먼츠의 위협도 물리치면서 갈등이 해소된다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

어릴 적부터 모험을 꿈꾸던 칼은 아내 엘리와 함께 늙어가지만, 파라다이스 폭포 여행의 꿈을 이루지 못한 채 그녀를 먼저 떠나보낸다. 홀로 남겨진 칼은 재개발로 집을 빼앗길 위기에 처하자, 수천 개의 풍선으로 집을 띄워 아내와의 약속을 지키러 폭포로 향한다. 그 과정에서 소년 러셀이 동행하게 되고, 둘은 희귀한 새 케빈과 그를 쫓는 탐험가 먼츠를 만나며 예상치 못한 모험에 휘말린다. 먼츠의 집착과 위협에 맞서면서 칼은 물질적인 것보다 곁에 있는 사람이 더 소중하다는 것을 깨닫는다. 결국 칼은 집을 버리고 러셀과 케빈을 구하는 선택을 하며 진정한 의미의 모험을 완성한다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

이 영화는 진짜 모험이란 화려한 목적지가 아니라 함께하는 사람과의 순간에 있다는 메시지를 전한다. 엘리가 어릴 적 남긴 스크랩북 마지막 장에 적힌, 모험을 함께해줘서 고맙다는 짧은 메모 장면이 이를 잘 보여주는 상징적 근거다. 폭포에 도착하는 것 자체보다, 러셀과의 새로운 인연을 통해 칼이 삶의 의미를 되찾는 결말이 이 메시지를 완성한다.

박수민 학생

업(2009)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

영화의 시공간적 배경은 1980년 미국 멕시코 국경 인근 텍사스 서부의 사막 지대이다. 사회문화적으로는 마약 밀매 자금을 둘러싼 폭력이 전통적인 시골 공동체에 침투하던 시기를 다루는데, 보안관 에드 톰 벨로 대표되는 전통적 질서와 노년 세대의 가치관이 안톤 쉬거로 대표되는 무차별적이고 이해 불가능한 새로운 형태의 폭력과 충돌하는 구조가 배경에 깔려 있으며, 이는 폭력의 성격이 시대에 따라 변했다는 메시지로 읽힌다. 시각적으로는 로저 디킨스의 촬영이 두드러지는데, 광활하고 텅 빈 사막 풍경을 통해 인물의 고립감을 강조하고, 배경음악을 거의 쓰지 않는 대신 발소리나 바람 소리 같은 정적과 소음을 적극적으로 활용하며, 롱샷과 정적인 프레이밍, 절제된 카메라 움직임, 자연광 위주의 무채색적이고 건조한 톤이 특징으로 나타난다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

르웰린 모스의 결핍은 트레일러에서 아내와 근근이 살아가는 무력한 삶이고, 우연히 발견한 마약 거래 자금은 그 삶에서 벗어날 유일한 탈출구다. 동기는 돈을 지켜 새 삶을 시작하는 것이지만 영화는 이를 실현시키지 않는다. 조력자는 아내 칼라 진 정도이며, 대립 인물은 설득도 타협도 불가능한 살인청부업자 안톤 쉬거이다. 결말에서 모스는 성장하지 못하고 화면 밖에서 갑작스럽게 살해당하며, 기대되는 카타르시스는 의도적으로 차단된다.

정서적 중심을 보안관 에드로 옮기면, 그의 결핍은 이해할 수 없어지는 폭력 앞에서 느끼는 무력감이다. 동기는 모스를 구하고 쉬거를 저지하는 것이지만 끝내 실패하고, 조력자는 동료 보안관 웰델 정도이며 대립축은 쉬거로 대표되는 새로운 형태의 폭력 자체다. 결말에서 에드는 쉬거를 잡지도 세상을 이해하지도 못한 채 은퇴하며, 이는 성장이 아니라 자신의 한계와 세상의 변화를 받아들이는 체념에 가까운 결말이다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

모스에게 가장 큰 갈등은 안톤 쉬거와의 외적 대립으로, 이는 단순한 인물 대 인물의 충돌을 넘어 운명적이고 불가항력적인 힘과의 싸움에 가깝다. 쉬거는 협상이나 설득이 통하지 않고 동전 던지기로 생사를 결정하는 존재로 그려져, 모스가 아무리 도망치고 대비해도 벗어날 수 없는 절대적 위협으로 기능한다. 이 갈등은 결말에서 해소되지 않는다. 모스는 쉬거와 정면으로 맞붙지도 못한 채 화면 밖에서 다른 세력에 의해 살해당하고, 쉬거는 이후에도 별다른 처벌 없이 살아남아 유유히 사라진다.

보안관 에드의 경우 외적 갈등은 쉬거로 대표되는 신종 폭력이지만, 더 본질적인 것은 내적 갈등이다. 그는 자신이 지켜온 질서와 가치관으로는 더 이상 이 세계의 폭력을 감당할 수 없다는 것을 깨달아가며, 이 갈등 역시 해결되지 않은 채 끝난다. 에드는 사건을 해결하지도, 쉬거를 이해하거나 잡지도 못하고 결국 보안관직에서 은퇴하며, 영화는 갈등의 해소 대신 해소될 수 없는 세계를 받아들이는 체념으로 마무리된다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

사냥을 나갔던 르웰린 모스는 마약 거래가 실패로 끝난 현장에서 방치된 돈가방을 발견해 가져가면서 이야기가 시작된다. 이 돈을 되찾기 위해 조직은 냉혹한 살인청부업자 안톤 쉬거를 보내고, 모스는 돈을 지키며 도망치지만 그 과정에서 자신과 아내 모두를 위험에 빠뜨리는 결과를 낳는다. 한편 보안관 에드 톰 벨은 사건을 좇으며 모스를 구하려 하지만 쉬거의 움직임을 끝내 따라잡지 못하고, 이 실패는 그가 자신이 감당할 수 없는 새로운 형태의 폭력이 도래했음을 자각하게 만든다. 결국 모스는 다른 세력에게 화면 밖에서 살해당해 돈을 둘러싼 추격전이 허무하게 끝나고, 쉬거 역시 교통사고를 당하지만 별다른 처벌 없이 살아남아 사라진다. 이 모든 과정을 지켜본 에드는 사건을 해결하지도 세상을 이해하지도 못한 채 보안관직에서 은퇴하며 이야기가 마무리된다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

감독인 코엔 형제가 전하려는 핵심 메시지는 세상의 폭력이 이제는 인간이 이해하거나 통제할 수 없는 형태로 변했으며, 개인의 의지나 도덕만으로는 그 흐름을 막을 수 없다는 것이다. 이는 쉬거가 사용하는 도살용 공기총이라는 상징적 사물에서 잘 드러나는데, 이는 목적이나 감정 없이 기계적으로 생명을 앗아가는 폭력을 형상화한다. 결말에서 보안관 에드가 은퇴 후 꾼 꿈, 즉 아버지가 어둠 속에서 불을 들고 앞서 걸어가는 꿈을 이야기하는 장면 역시 이 메시지를 뒷받침한다. 이는 다음 세대를 위해 희망이나 질서를 전달하려는 이전 세대의 바람을 상징하지만, 동시에 에드 자신은 그 불을 따라가지 못하고 뒤쳐진 채 깨어난다는 점에서 낡은 질서로는 새로운 폭력의 시대를 감당할 수 없다는 무력감을 드러낸다.

김동혁 학생

노인을 위한 나라는 없다(2007)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

시간적인 배경은 2010년대 현대 뉴욕이며 뉴욕의 거리, 지하철, 공원, 옥상, 작은 공연장 등 일상적인 도시 공간을 주요 배경으로 한다.
영화에선 전체적으로 기존 음반 산업의 틀에서 벗어나 길거리 공연과 디지털 음악, 독립적인 음악 활동이 주목받기 시작하는 분위기가 나타난다.
화려하게 꾸며진 공간보단 뉴욕의 실제 거리와 건물 등을 자연스럽게 사용하여 자연스러운 조명과 색감으로 영화에 현실적이고 따뜻한 분위기를 더한다. 이러한 연출을 통해 도시의 일상적인 공간이 음악을 만드는 장소로 변화하는 모습이 인상적이다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

이 영화는 두 명의 주인공이 이야기를 이끌어 나간다.
주인공들의 결핍은 각각 연인의 외도와 지속적인 실패이다. 하지만 주인공은 이후 상처를 벗어나 자신의 음악과 삶을 주체적으로 찾으려 노력하고 또 서로가 서로의 조력가 되어 이를 통해 음악적 감각과 삶의 의미를 다시 증명하려한다.
대립 인물은 각각 그레타의 전 애인이자 이제는 유명 가수인 데이브와 댄의 음반사의 공동대표인 사울이다.
결말에서는 두 주인공은 음악적 성공 자체보다 자신의 삶을 스스로 선택하는 것이 중요하다는 사실을 깨닫는다. 그레타는 과거의 사랑에서 벗어나 독립적인 음악가로서의 길을 선택하고, 댄은 상업적 성공에 대한 집착에서 벗어나 음악에 대한 초심과 가족과의 관계를 회복한다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

그레타의 갈등 요소는 데이브와의 관계 단절이었고 댄에게는 과거의 성공과 음악가로써의 자신을 잃은 상실감이다. 이들은 서로가 힘을 합쳐 음악을 만들어나가는 과정에서 각자에게 가장 중요한 의미를 찾아가며 갈등을 해소한다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

그레타는 연인과 헤어진 후 우연히 음반 프로듀서인 댄을 만나게 된다. 댄은 그레타의 음악적 재능을 알아보고 함께 일을 하자고 제안한다. 그레타와 댄은 음악을 만들 예산이 부족해 뉴욕의 거리을 녹음실 삼아 음악을 만든다. 댄과 그레타는 음악을 만들면서 과거의 상처들이 치유되고 음악에 대한 열정을 찾는다. 결국 그레타와 댄은 과거의 실패에서 벗어나 각자의 삶을 새롭게 시작한다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

"난 이래서 음악이 좋아. 이런 평범함도 어느 순간 갑자기 진주처럼 아름답게 빛나거든."
이 대사는 음악이 평범한 일상 속에 숨겨진 아름다움과 새로운 의미를 발견하게 한다는 것을 보여준다. 이 대사처럼 영화에서 그레타와 댄은 일상적인 공간에서 음악을 만들어가며, 음악을 통해 평범한 일상과 자신의 상처를 새로운 시선으로 바라보게 된다. 따라서 이 대사는 '과거에 머무르지 않고 평범한 일상 속에서 새로운 의미를 발견하며 다시 시작한다'는 영화의 주제를 상징적으로 드러낸다고 볼 수 있다.

신예담 학생

비긴 어게인(2014)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

드림은 2010년 대한민국의 첫 홈리스 월드컵 출전을 모티브로 제작된 영화이다. 시간적 배경은 현대이며, 공간적 배경은 대한민국의 여러 지역을 중심으로 한다. 주로 풋살장과 훈련장 선수들이 생활하는 공간 등이 등장하며, 홍대가 홈리스 풋살팀의 감독을 맡아 선수들과 함께 홈리스 월드컵을 준비하는 과정이 전개된다. 영화 속 선수들은 각자 경제적, 사회적으로 어려운 상황에 놓여 있으며, 사회에서 쉽게 관심받지 못하는 사람들이다. 영화는 이러한 현실을 무겁게만 표현하지 않고 코미디와 유쾌한 장면을 활용해 밝고 따뜻한 분위기로 보여준다. 또한 처음에는 서로 어울리지 못하던 선수들이 함께 훈련하고 경기를 준비하면서 점차 하나의 팀으로 성장하는 모습을 통해 사회적 편견을 넘어 서로를 이해하고 함께하는 과정을 보여준다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

주인공 윤홍대는 뛰어난 축구선수였지만 사건으로 인해 선수 생활에 위기를 맞게 되고, 징계를 받는 과정에서 홈리스 풋살팀의 감독을 맡게 된다. 처음에는 자신의 선수 생활과 성공을 중요하게 생각했기 때문에 선수들을 진심으로 대하지 않았고, 감독 역할도 자신의 상황을 해결하기 위한 수단으로 생각했다. 하지만 선수들과 함께 훈련하고 생활하면서 그들이 각자의 어려운 상황 속에서도 새로운 삶을 살아가기 위해 노력하고 있다는 것을 알게 되고, 점차 선수들을 진심으로 이해하고 돕고 싶어 한다. 이소민은 팀의 모습을 다큐멘터리로 촬영하면서 선수들의 이야기를 알리는 조력자 역할을 하며, 풋살팀의 선수들 역시 홍대가 변화하는 데 영향을 준다. 홍대가 극복해야 할 대립 요소는 특정한 악역이라기보다 선수들과의 갈등, 자신의 이기적인 태도, 그리고 홈리스에 대한 사회적 편견이다. 결말에서 홍대는 자신의 성공만을 생각하던 태도에서 벗어나 선수들의 꿈과 노력을 진심으로 응원하고 책임지는 감독으로 성장하며, 자신도 잊고 있던 축구에 대한 열정과 새로운 목표를 찾게 된다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

주인공을 방해하는 가장 큰 갈등 요소는 홍대와 선수들 사이의 갈등과 선수들이 처한 현실적인 어려움이다. 처음에 홍대는 자신의 선수 생활과 앞으로의 상황을 해결하는 것을 중요하게 생각했기 때문에 홈리스 풋살팀을 진심으로 이끌려 하지 않는다. 선수들 역시 축구에 대한 경험과 실력이 부족하고 각자 생활에서 어려움을 겪고 있어 감독인 홍대를 쉽게 믿지 못하며, 서로 간에도 잘 어울리지 못한다. 이 때문에 처음에는 훈련이 제대로 이루어지지 않고 팀워크도 부족한 모습을 보인다. 또한 선수들이 홈리스라는 이유로 사회에서 받는 편견과 무관심도 중요한 갈등 요소이다. 선수들은 자신들의 능력이나 노력보다는 현재의 상황만으로 평가받기도 한다. 홍대 역시 선수들을 처음에는 자신과 상관없는 사람들처럼 생각하지만, 함께 훈련하고 선수들의 이야기를 알아가면서 점차 생각이 달라진다. 선수들도 힘든 훈련과 여러 갈등을 함께 극복하면서 서로를 이해하고 의지하게 된다. 결국 홍대는 선수들의 노력과 진심을 보면서 자신의 이익만 생각하던 태도에서 벗어나 선수들을 진심으로 책임지고 응원하는 감독으로 변화한다. 선수들 역시 서로를 믿으며 홈리스 월드컵이라는 공동의 목표를 향해 함께 노력하는 하나의 팀으로 성장한다. 따라서 영화에서는 갈등이 단순히 경기에서 승리하는 것으로 해결되는 것이 아니라, 서로에 대한 이해와 신뢰를 쌓고 함께 도전하는 과정을 통해 극복된다고 볼 수 있다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

전직 축구선수 윤홍대는 사건으로 인해 선수 생활에 위기를 맞게 되고, 자신의 상황을 해결하기 위해 홈리스 풋살팀의 감독을 맡게 된다. 처음에는 선수들에게 관심이 없었지만 함께 훈련하면서 각자 어려운 상황에서도 새로운 삶을 위해 노력하는 선수들의 모습을 알게 된다. 하지만 선수들의 부족한 실력과 홍대에 대한 불신으로 갈등이 생기고, 팀은 제대로 훈련하기 어려운 상황에 놓인다. 홍대와 선수들은 계속 함께 훈련하고 홈리스 월드컵을 준비하면서 서로를 이해하고 믿게 되고, 점차 하나의 팀으로 성장한다. 결국 홍대는 자신의 이익만 생각하던 태도에서 벗어나 선수들을 진심으로 응원하는 감독으로 성장하고 선수들도 새로운 희망과 목표를 찾게 된다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

드림에서 감독이 전하려는 핵심 메시지는 사람을 현재의 상황이나 결과만으로 판단하지 말고 서로를 이해하고 함께 노력하는 과정이 중요하다는 것이라고 생각한다. 영화 속 홈리스 풋살팀은 처음에는 실력도 부족하고 서로 잘 어울리지 못했지만 함께 훈련하고 경기를 준비하면서 점차 하나의 팀으로 성장한다. 특히 결말에서 홈리스 풋살팀이 경기에서 졌다는 점은 좋은 결과를 얻는 것만이 성공의 전부가 아니라는 것을 보여준다. 비록 경기에서는 졌지만 선수들은 끝까지 포기하지 않고 서로를 응원하며 도전했고, 그 과정에서 자신감과 새로운 목표를 얻는다. 이를 통해 감독은 결과보다 포기하지 않고 함께 도전하는 과정과 서로를 믿고 응원하는 마음이 더 중요하다는 메시지를 전달하고 있다고 생각한다.

박채은 학생

드림(2023)

공동교육과정 영화와 삶 3차시

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

영화의 시간적 배경은 가까운 미래이고 공간적 배경은 환경이 심각하게 망가진 지구와 우주이다. 지구에서는 식량이 부족하고 먼지 폭풍이 계속 발생해서 사람들이 살아가기 점점 힘들어진다. 그래서 사람들은 우주를 탐험하는 것보다 농사를 짓고 살아남는 것을 더 중요하게 생각하고 과거의 우주 탐사도 부정적으로 보는 분위기가 나타난다. 학교에서도 아이들에게 희망을 줄 수 있는 우주탐사나 달 착륙 같은 건 모두 거짓이라고 가르치며 학생들이 졸업 후에도 농부가 되기를 권장한다 영화에서는 넓은 옥수수밭과 거대한 먼지 폭풍을 보여주면서 황폐해진 지구의 모습을 강조하고 우주에서는 웜홀이나 블랙홀처럼 사람이 실제로 보기 어려운 공간을 매우 거대하고 신비롭게 표현한다. 2014년에 만들어졌음에도 지금 보았을 때 굉장히 과학적 원리가 잘 표현된 거 같다

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

쿠퍼에게는 아내와의 사별로 인한 부재로 아이들을 혼자 키워야하고 이전에 파일럿, 엔지니어로 일했었지만 현재는 농사를 지어야 하는 예전에 대한 지적 갈망도 남아 있었다. 하지만 주인공 쿠퍼를 움직인 가장 큰 동기는 자신이 사랑하는 가족, 특히 딸 머피와 멀어지는 것이다. 쿠퍼는 가족과 함께 지내고 싶어 하지만 인류가 지구에서 계속 살아가기 어려워지자 사명감을 갖고 가족을 남겨두고 새로운 행성을 찾기 위한 우주 탐사에 참여하게 된다. 하지만 한편으론 계속 지구에 남을 가족들을 계속 떠올려 우주탐사 도중에도 지구로 계속 돌아가려고 한다 하지만 쿠퍼는 가족을 떠나야 한다는 죄책감과 다시 가족을 만나고 싶다는 마음을 가지고 있으면서도 인류를 살리기 위해 계속 탐사를 이어간다. 쿠퍼를 도와주는 인물은 아멜리아와 NASA의 연구진이고 대립 인물은 자신의 생존을 위해 다른 사람들을 속이고 위험에 빠뜨리는 만 박사이다. 쿠퍼는 처음에는 가족을 지키기 위해 우주로 떠났지만 결국 자신이 희생하더라도 인류가 살아남을 수 있도록 행동하면서 가족에 대한 사랑과 인류를 위한 책임을 함께 생각하는 인물로 성장한다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

쿠퍼를 방해하는 가장 큰 갈등은 가족을 떠나 인류를 구해야 한다는 상황이다. 쿠퍼는 가족을 두고 떠나고 싶지 않다는 내적 갈등을 겪지만, 지구에서 인류가 살아남기 위해서는 새로운 거주지를 체크하여 인류를 보존해야 하기 때문에 우주로 떠날 수밖에 없었다. 또한 자신의 생존을 위해 일행을 배신한 만 박사(만 박사는 쿠퍼 이전에 우주로 떠나서 거짓말로 자신이 착륙한 행성이 인간이 살기에 적합하다고 지구에 정보를 보낸 인물이다. 혼자 죽기가 외로워서 그랬다고 한다)와 갈등하고, 지구의 황폐한 환경이나 우주의 위험한 환경과도 싸워야 한다. 특히 우주에서는 지구와 시간이 다르게 흐르기 때문에 쿠퍼에겐 잠깐이었던 시간이 지구에서는 수십 년이 되어 가족과의 시간 차이가 더욱 커진다. 결국 쿠퍼는 블랙홀에 들어가 그 안에서 얻은 정보를 5차원의 존재들이 열어준 4차원의 시간축 공간을 통해 딸 머피에게 전달하고, 머피는 그 정보를 이용해 인류가 지구를 떠날 수 있는 방법을 찾아낸다. 이를 통해 인류가 살아남을 수 있게 되고 쿠퍼도 마지막에 머피와 다시 만나면서 가장 큰 갈등이 해결된다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

지구의 환경이 악화되고 식량이 부족해지면서 인류가 지구에서 살아남기 어려워지자, 전직 우주비행사 쿠퍼는 이전 탐사대가 신호 보낸 행성 중 생존에 적합한 행성을 확인하기 위해 우주로 떠난다. 쿠퍼 일행은 웜홀을 통해 다른 은하로 이동해 여러 행성을 탐사하지만, 행성마다 시간이 다르게 흘러 쿠퍼가 우주에 있는 동안 지구의 가족들은 수십 년의 시간을 보내게 된다. 이후 만 박사가 자신의 생존을 위해 일행을 배신하면서 탐사는 큰 위기에 빠지고 쿠퍼는 인류를 구하기 위해 자신을 희생해 블랙홀로 들어간다. 쿠퍼는 블랙홀 안에서 얻은 정보를 딸 머피에게 전달하고, 머피는 그 정보를 이용해 인류가 지구를 떠날 수 있는 방법을 완성한다. 결국 인류는 새로운 곳으로 이동할 수 있게 되고 오랜 시간이 흐른 뒤 머피가 쿠퍼보다 나이가 많아졌을 때 쿠퍼는 머피와 다시 만나게 된다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

감독이 전하려는 핵심 메시지는 인간의 사랑과 의지가 시간과 공간의 한계를 넘어 미래를 바꿀 수 있다는 것이라고 생각한다. 특히 쿠퍼가 블랙홀 안에서 시계의 움직임을 이용해 머피에게 정보를 전달하는 장면이 이를 잘 보여준다. 쿠퍼와 머피는 아주 멀리 떨어져 있지만 서로를 포기하지 않고 연결되어 있었고 머피는 결국 쿠퍼가 보낸 정보를 이해해 인류를 구하게 된다. 또 생존가능여부 확인해야 하는 행성 중 에드먼즈 행성을 탐사하자고 했던 에밀리아는 사랑에 치우져 그릇된 판단을 한다고 여겨져 나중에 떨궈진 후에 혼자 찾아가게 되는데 실제로 그곳이 생존에 적합한 곳이었다더거나 하는 여러 복선이 있었다. 따라서 이 영화는 단순히 우주에서 새로운 행성을 찾는 이야기가 아니라 가족을 향한 사랑과 인간이 포기하지 않는 의지가 어려운 상황을 극복하고 미래를 만들어낼 수 있다는 것을 보여준다고 생각한다.

서다은 학생

인터스텔라(2014)

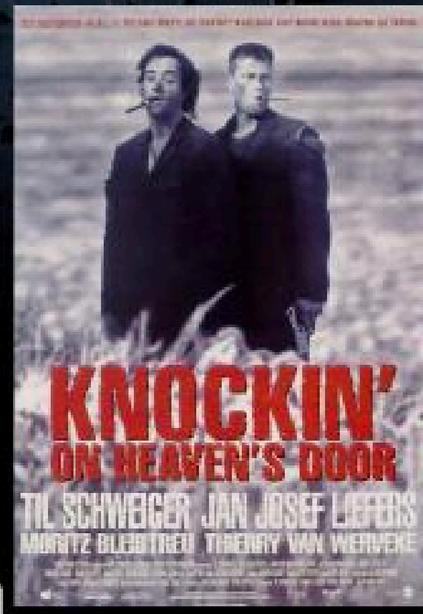
3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

시간적 배경은 1990년대 후반 현대. 시한부 판정을 받은 두 주인공이 바다로 향하는 며칠간의 짧고 긴박한 여정으로 공간적 배경은 독일 전역 및 바다. 병원이라는 폐쇄적 공간에서 시작하여, 훔친 벤츠 차를 타고 도로를 질주하는 로드무비 형태. 돈가방을 훔치면서 은행, 호텔, 도로 등을 거쳐 최종 목적지인 바닷가에 다다른다.사회적 분위기는 암 병동이라는 규율적이고 우울한 공간에서 벗어나, 죽음을 앞둔 두 인물이 법과 사회적 규범을 무시하며 벌이는 도피행각이 중심이 된다 경찰의 추격과 갱단과의 얽힘 속에서도 진지함보다는 블랙코미디적 요소를 풍기고. 죽음을 직면한 순간에 거창한 목표가 아닌 '바다를 보는 것'이라는 소박하고도 순수한 열망이 부각되는 독특한 서사적 분위기를 형성합니다.영화의 하이라이트인 마지막 바닷가 장면푸른 바다와 뜨겁게 비치는 태양의 모습이 아닌 어둡고 칙칙한 바다를 표현하여 인물들의 삶의 마감과 영원한 안식을 극적으로 시각화합니다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

시한부 판정으로 인한 '시간의 절대적 부족'과 마틴 및 루디가 평생 안주하며 살아온 삶의 한계입니다.
"천국에서는 주저는 하나 바다지 노을이 질 때 불덩어리가 바다로 녹아드는 모습은 정말 장관이지"는 말에서 시작된 '죽기 전 바다를 보는 것'이 유일하고 강렬한 동기가 됩니다.
마틴과 루디 서로가 서로의 조력자이고 성격이 극과 극이지만 서로 부족한 점을 채우며 여정을 끝까지 밀어붙입니다.
대립 인물은 차를 찾으러 쫓아오는 갱단 2인조와 이들을 범죄자로 추격하는 경찰 및 경찰반장입니다. 결국 죽음이라는 피할 수 없는 운명 앞에서 두려워하거나 도망치지 않고, 바다 앞에서 담담하고 평온하게 죽음을 받아들이는 정신적 성숙과 내면의 평화를 얻는다



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

갱단 두목 커티스를 만났을 때, 커티스는 이들이 죽음을 앞두고 바다를 보러 간다는 사실을 알게 됩니다. 그는 돈을 포기하고 이들을 보내주어 경찰과 갱단의 추격이라는 외적 갈등이 순식간에 해소됩니다. 어떠한 방해 요소도 사라진 상태에서 마침내 북해 바다에 도착합니다. 데킬라를 마시며 파도를 바라보던 마틴이 먼저 쓰러지고, 루디가 그 옆에 앉아 정적 속에 바다를 바라보며 죽음을 맞이함으로써, 죽음에 대한 공포는 평온한 수용으로 승화되며 갈등이 완벽히 해소됩니다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

시한부 판정을 받고 병원에서 만난 마틴과 루디는 천국에 가기전에 한 번도 보지 못한 바다로 향하기로 결심하고 주차장의 빈티지 벤츠를 훔쳐 탈출한다. 하지만 하필 그 차가 갱단의 돈가방이 들어있는 차량이었기에, 여비 마련을 위한 은행 털이와 맞물려 두 사람은 갱단과 경찰 양쪽 모두에게 쫓기는 일탈을 이어가게 된다.여행을 하는도중 마틴은 어머니와 재회하면 어미니와 갈등을 해소한다 결굴 벼랑 끝에 몰려 결국 갱단 두목 커티스 앞에 끌려가지만, 죽음을 앞두고 바다를 보러 가려는 그들의 사연을 들은 커티스는 이들을 동정하여 순순히 놓아줍니다. 어떠한 위협도 남지 않게 된 두 사람은 마침내 목적지인 북해 바닷가에 도착해 데킬라를 나누어 마시며 거친 파도를 바라본다. 삶의 끝자락에서 그토록 갈망하던 바다를 눈에 담은 마틴과 루디는 어떠한 두려움도 없이 평온하게 끝난다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

감독이 전하려는 핵심 메시지는 죽음이라는 피할 수 없는 운명 앞에서도, 자신이 진정으로 원하는 삶의 가치와 순간을 향해 두려움 없이 나아가는 태도와 실천이라고 생각한다. 단순히 죽음을 기다리는 게 아니라, 삶의 마지막 순간까지 자유롭고 주체적으로 자신의 삶을 완성해야 한다는 메시지를 전한다 "천국에서는 주저는 하나 바다지 노을이 질 때 불덩어리가 바다로 녹아드는 모습은 정말 장관이지"이 대사는 세속적인 부나 명예, 안정보다 인생에서 진정으로 가치 있는 경험이 무엇인지를 상징합니다. 두 주인공이 일상의 규율과 두려움을 깨부수고 여정을 떠나게 만드는 결정적 계기가 됩니다.

김민준 학생

노킹 온 헤븐스 도어(1997)

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

① 배경: 어디서, 어떤 분위기 속에서? (시공간, 사회문화, 시각적 미장센)

이 영화는 1926년 뉴올리언스를 배경으로한 뮤지컬 영화이다. 1920년대 미국은 세계1차대전 에서 큰 돈을 벌어 경제적으로 성공했었는데 이를 주인공의 친구인 샬롯을 통해 알수있다. 그리고 1920년대는 재즈가 인기 있었어서 영화에 재즈 노래가 많이 나온다. 또한 인종차별이 심했던 시대이기 때문에 흑인인 주인공 티아나가 차별을 받는 장면도 볼 수 있다.

② 인물: 누가, 왜 움직이는가? (결핍과 동기, 조력자와 대립 인물, 최종 성장)

주인공인 티아나는 자신의 꿈이자 죽은 아빠의 꿈인 레스토랑을 열기 위해 열심히 일을 한다. 어느날 저주 때문에 개구리가 된 왕자가 나타나 자신과 뽀뽀하여 저주를 풀어주면 레스토랑을 살 돈을 주겠다는걸 동기로 뽀뽀하자 티아나 또한 개구리가 된다. 조력자중 하나인 주술사 마마 오디는 주인공들의 저주를 풀 방법과 티아나가 진정으로 원하는 것은 물질적 성공이 아닌 내면 이라는 것을 일깨워준다. 대립 인물은 왕자에게 저주를 내린 악한 주술사 파실리에(그림자 인간) 이다. 그는 개구리가된 주인공들이 인간으로 돌아가는 것을 막기 위해 방해한다. 영화 결말에서 주인공은 물질적 성공(레스토랑)보다 사람들과 함께하며 보내는 시간과 마음이 더 소중하다는 것을 깨닫는다.



③ 갈등: 무엇이 앞을 가로막는가? (내적/외적 갈등의 종류와 해소 과정)

주인공을 개구리로 만들고 죽이려고한 파실리에 박사의 약점을 티아나가 파괴하여 물리친다.

④ 줄거리: 사건의 인과 관계 뼈대 세우기 (원인과 결과가 이어지도록)

레스토랑을 열기 위해 열심히 일을 하던 중 티아나는 개구리가 된 나빈 왕자의 저주를 풀어주기 위해 뽀뽀를 하지만 자신 또한 개구리가 된다. 저주를 풀기위해 여행하는 과정 중 티아나 자신의 꿈도 중요하지만 내면의 마음도 중요하다는 것을 알게 된다. 티아나가 왕자에게 저주를 걸고 여행을 방해하던 파실리에 박사의 약점을 파괴하여 박사를 물리친다. 그 후 왕자와 결혼하고 진정한 사랑의 뽀뽀를 하여 둘의 저주가 풀린 후 티아나의 꿈인 레스토랑을 열고 해피엔딩으로 끝난다.

⑤ 주제: 감독의 진짜 메시지는? (인상 깊은 대사, 상징물, 결말 등 제시)

물질적 성공만을 추구하지 말고 사람들과의 추억이나 사랑, 우정을 소중히 하고 레스토랑을 차리기 위해 노력하는 티아나의 모습도 본받아라는 교훈도 있는것 같다.

박나윤 학생

공주와 개구리(2009)

NEXT Movie

제74회 골든 글로브 시상식 7개 부문 수상
작품상, 감독상, 각본상, 남우주연상, 여우주연상, 음악상, 주제가상

제 89회 아카데미 시상식 14개 부문 노미네이트, 8개 부문 수상
감독상, 여우주연상, 촬영상, 미술상, 주제가상, 음악상

제 60회 그래미 어워즈
시각 매체 최우수 컴필레이션 사운드트랙 수상

LA LA LAND (2016)



톰 행크스
이 영화를 내려주신 신께 감사함을 느낄 영화.

이동진 ★★★★★
달콤쌉싸름한 그 모든 감정에 화룡점정하는 마법 같은 순간.

3교시 다른 학생들의 영화 들어보기

오늘 수업 마무리 : 다른 학생 영화 중 보고 싶은 영화는?

다른 학생이 이야기한 영화 중 가장 보고 싶어진 영화 1편을 고르고,
그 이유를 한 줄로 채팅창에 적은 후 자유롭게 수업을 나갑니다!

❌ 나쁜 예: (X) 매트릭스. 그냥 재밌어 보여서.
⭕ 좋은 예: (O) <매트릭스> / 인간과 기계의 갈등을 해결해 나가는 과정이 흥미로워서
⭕ 좋은 예: (O) <인사이드 아웃> / 감독이 숨겨둔 '슬픔의 필요성'을 확인해 보고 싶습니다.

다음 4차시 수업은 9월 12일(토요일)입니다.

Thank You

다음 4차시 수업은 9월 12일(토요일)입니다.