

독서클럽 모임 보고서 - 창작자를 위한 지브리 스토리텔링

1주차	일시	3월 27일 13 : 00 상상베이스	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		이지우(2553070)	O
		박민소(2553050)	O
		이연우(2553003)	O
	진도	도서명: 창작자를 위한 지브리 스토리텔링	진도페이지: 1장, 2장
	토론 내용	[좌측부터 이지우, 이연우, 강지원 교수님, 박민소] 이지우: 1장은 미야자키 하야오만의 '독창성'을 만들어가는 방법과 과정에 대한 내용입니다. 첫 번째로 기존의 작품을 나만의 방식으로 새롭게 해석하는 것이 중요합니다. 이미 만들어진 스토리나 글을 읽고 내가 상상할 수 있는 만큼 능동적으로 나만의 새로운 세계관을 구축해 나가야합니다. 두 번째로는 독창성 있고 창의력이 있는 것을 만들어 내는 것은 세상이 존재하지 않는 것을 만들어내는 것이 아닙니다. 책은 '계보를 잇다'라고 말하고 있습니다. 세상에 존재하는 작품에서 영감을 얻어서 계보를 잇는 새로운 작품을 만들어내는 것이 재창조의 과정이라고 설명하고 있습니다. 마지막으로 다른 작품을 창작에 활용하는 방법들에 대해 나와 있습니다. 먼저 작품을 창작하는 기획 단계에서 주제 의식을 명확히 정의하고 전달할 방법을 고민해야 합니다. 그리고 오랜 시간이 걸리겠지만 충분한 배경지식을 쌓는 것이 아주 중요합니다. 다음으로 작품의 기반이 되는 모티프를 분석하는 것입니다. 모티프란 작품 안에서 공통으로, 반복적으로 발견되는 주제를 의미합니다. 이미 시각적으로 본 영화 장면들을 다시 곱씹어 보게 되어 좋았습니다. 글쓰기가 영화 장면들을 추가로 분석해 줘서 이해가 쉬웠고, 지브리 영화들을 보면서 의문이었던 부분도 답을 얻을 수 있어서 좋았습니다.	

1주차	토론 내용	박민소: 저는 그림으로 세상과 소통하고 싶어 하는 창작자로서 이 책을 읽으면서 공감과 위로를 내내 느낄 수 있었습니다. 먼저 1장에서 작품을 많이 인용하고 참고할수록 표절이 아닌가 하는 오해가 있었지만, 적당한 선에서의 참고와 재해석은 필수라는 것을 이해할 수 있었습니다. 나의 상상을 거치면서 새로운 이야기가 만들어질 수 있다는 부분을 깨닫게 되었습니다. 그리고 저는 모티프에 대해서 간과한 부분이 있습니다. 아마 제가 창작한 이야기에서 공감대 형성이 부족했던 이유는 모티프가 잘 형성되지 않아서였던 것 같습니다. 제 스토리가 모티프의 큰 틀을 잘 따라가고 있는지 확인하고 이야기가 자칫 진부해지지 않게 재구성을 해볼 계획입니다. 책에서 미야지키 하야오가 1년 동안 준비했던 작품을 단 5분 만에 폐기해 버렸다는 에피소트가 나옵니다. 이러한 과감한 선택을 한 하야오 감독의 강단이 인상적이었고, 창작자인 입장에서 정말 배울 점이라고 생각합니다. 이연우: 창작을 하고 독창적인 것을 만들어내는 데에 있어서 무에서 유를 만들어낼 수 없다는 내용이 공감이 많이 갔습니다. 자기만의 해석이 들어가는 과정을 거쳐 창작물을 만들어내는 경험을 저는 입시 때 많이 겪어보았습니다. 새로운 것은 아니지만 어디서 볼 법하고 친숙한 스토리를 짜내는 것은 많은 노력이 들어가는 것 같습니다. 앞에서 민소가 말했듯, 하야오 감독이 이전의 작업물을 모두 버려버린 것은 저에게 정말 충격적이었습니다. 스토리를 짜고, 연출을 짜는 것에서 단순히 좋은 작품 정도가 아닌 완벽한 작품을 추구하는 모습에서 정말 이 분야에 진심이 아니었더라면 지브리의 대작들이 나올 수 없었을 것이라는 생각이 들었습니다. 2장에서는 아이디어를 메모하는 습관의 중요성과 기획의 구체적인 단계에 대해 말하고 있습니다. 지브리의 기획 단계의 시작이 각본, 시나리오를 짜는 것이 아닌, 바로 스토리보드 기획이라는 점이 정말 독특했습니다. 작품을 만드는 데에 있어서 고정된 방식은 있지 않다는 점을 깨달았고, 특히 영상물을 만드는 과정에서 스토리보드로 바로 기획해도 전혀 문제 될 것이 없다는 것을 알게 되었습니다. 박민소: 저도 입시 때 글로 스토리를 정리하고 스토리보드로 넘어갔는데 이러한 기획 과정이 지브리 같은 대형 스튜디오에서는 다르게 진행되고 있다는 점에서 흥미로웠습니다. 영화를 기획하는 과정에서는 스토리도 중요하지만, 그 플롯을 관객들에게 어떻게 시각적으로 보여줄지 연출에 대해 고민하는 것도 정말 중요하기 때문에 이러한 기획 단계를 거치는 것 같습니다. 강지원 교수님: ‘공감’이란 키워드로 스토리를 짜는 방법에 대해 피드백을 드리고 싶습니다. 사람마다 배경, 국가, 문화 차이가 있으니 공감을 끌어내는 것은 쉽지 않습니다. 그렇기 때문에 모티프를 적극적으로 활용하는 것이 중요하고, 책에서도 나와 있듯이 자전적인 경험을 함께 넣어서 모티프의 틀을 가지고 있는 스토리가 자칫 진부해지지 않게 구성하는 것이 중요합니다. 모티프와 개인의 특수한 경험을 함께 사용해 공감이 갈만한 스토리가 나오도록 하면 좋겠습니다. 낯선 소재와 일상적인 소재를 어떻게 조합해 활용할 것인지 고민해 봅시다.
-----	-------	--

	일시	4월 3일 13 : 00 상상베이스	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		이지우(2553070)	O
		박민소(2553050)	O
		이연우(2553003)	O
	진도	도서명: 창작자를 위한 지브리 스토리텔링	진도페이지: 3장, 4장, 5장
2주차	토론 내용	[좌측부터 이지우, 박민소, 이연우, 강지원 교수님] 이지우: 인물들은 스토리 내의 주제 의식에 깊게 관여해 관객들로 하여금 메시지를 잘 이해할 수 있도록 하는 장치이다. 꼭 외적 갈등이 주가 되지 않아도 된다. <인사이드아웃>과 같이 내적 갈등이 스토리의 주내용이 될 수도 있다. 이러한 갈등 상황을 통해 이입되게끔 이끌어내려면 그만큼 주변 캐릭터들의 역할도 중요하다. <폭삭 속았수다>라는 드라마에서는 조력자와 그 외의 캐릭터들 각자의 삶이 세세하게 느껴질 정도의 인물 디테일이 살아있는 부분에서 크게 와닿았다. 박민소: 완성형 주인공과 성장형 주인공이 주는 각각의 장단점들이 있다. 이를 바탕으로 현재까지 내가 봤던 작품들을 되돌아보니 이런 주인공의 성격+설정으로 인해 작품을 받아들이는 느낌이 크게 좌우했었던 것 같다. 또한 적대자에 대한 파트를 읽으면서 적대자 역할의 의외의 모습(즉, 인간적인 면모)을 적당히 드러낼수록 매력적으로 느껴진다는 부분에 크게 공감했다. 이외에도 조력자 등등 여러 요소들이 주인공의 외적, 내적 성장을 도우며 스토리의 클라이맥스로 이끌어간다. 그것을 독자가 보면서 감동을 느낀다. 이 모든 것이 등장인물 속 '캐릭터'들의 중요한 역할이라고 생각이 들었다.	

2주차	토론 내용	이연우: 주인공들이 전하고자 하는 메시지는 항상 작가를 대변한다. 예시로 <그대들은 어떻게 살 것인가>에서는 미야자키 하야오의 삶이 잘 녹아든 자전적인 이야기를 주인공을 통해 풀어내고 있다. 그런 주인공이 스토리를 끌어갈 수 있도록 조력자의 역할도 중요하다. <마녀 배달부 키키>에서도 주인공 키키의 슬럼프 극복을 도와주기 위해 '우르슬라'라는 조력자가 투입되는데, 이 둘의 관계성은 조력자가 주인공에게 힘이 되어주고 내적으로 성장할 수 있게끔 도움을 준다는 내용에 맞는 좋은 예시이다. 강지원 교수님: 스토리 속 모든 인물들이 입체적인 설정을 가지고 있어야 하는 건 아니다. 순수한 어린아이가 이중적이고 입체적인 설정을 가졌을 땐 조금 부자연스럽게 느껴지는 것처럼 캐릭터에 따라 독자가 받아들이는 느낌이 다르니 신중하게 사용해야 한다. <마블 코믹스>의 '로키'라는 악당 캐릭터는 의외의 인간미를 통해 악역임에도 따로 시리즈가 만들어질 정도로 인기가 있다. 이러한 이중성이 독자에게 큰 호감을 주는 이유를 고민하고 분석해 보자. 또한, 드라마 <오징어 게임> 인물에 대한 분석을 해보고 왜 사람들에게 이 드라마가 인기가 많았는지도 생각해 보면 좋을 것 같다. 조력자가 적대자의 역할이 될 수도 있다는 점을 인지하자. 시대에 따라 점점 캐릭터들의 인기 포인트도 달라지고 있다.
-----	-------	--

	일시	4월 9일 12 : 00 상상관	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		이지우(2553070)	O
		박민소(2553050)	O
		이연우(2553003)	O
	진도	도서명: 창작자를 위한 지브리 스토리텔링	진도페이지: 6장, 7장
3주차	토론 내용		
		[좌측부터 이지우, 박민소, 이연우] 이지우: 6장에서 갈등과 관련된 내용의 예시로 나온 <마녀 배달부 키키>는 뚜렷한 악역 없이 주인공의 내적 갈등으로 스토리가 전개된다. 또, 복선을 등장시켜 소위 '떡밥'이라고 하는 것들을 던지고, 이를 후반부에 재등장시키며 복선에 대한 답을 내놓아 해소하는 과정이 있다. 이는 독자의 흥미를 유발하는 중요한 요소이기에 나도 잘 사용해 보아야겠다고 생각했다. 7장 '지브리의 구조'에서 결말의 종류에 대한 내용을 읽고, 최근에 시청한 넷플릭스 <악연>이라는 작품이 생각이 났다. <악연>의 결말은 완전한 닫힌 결말로 작품 속 갈등과 사건이 정말 깔끔하게 해결되었다. 하지만 오히려 이러한 완전한 해결이 너무 답답하게 느껴졌다. 모든 사건이 해결되어 더 이상, 이 스토리가 궁금하지 않았다. 이러한 부분에서 <악연>은 지브리 작품들과 대비된다고 느꼈다. 지브리의 결말은 이야기가 끝이 나더라도 캐릭터의 삶은 계속된다고 느껴지기 때문이다. 박민소: 갈등과 관련된 부분에서 과거 스토리를 짤 때는 '갈등'이라고 하면 무조건 무겁고 시사적이며 복잡해야만 한다고 생각했었다. 하지만 이번에 '6장: 사건과 드라마'에서 나온 <마녀 배달부 키키>를 예시로 보고, 무겁지 않고 가볍고, 사소한 일상적인 소재들도 갈등으로 이용될 수 있다는 점을 알 수 있다. 지브리 특유의 열린 결말로 독자의 상상력을 자극하며 다양한 해석을 하도록 만드는 것이 지브리 스토리의 독창적인 점이라고 생각한다.	

3주차	토론 내용	이연우: 6장 '사건과 드라마'에서 해프닝에 관한 내용을 읽고, 사건이 그저 안정적인 흐름을 따라가는 것만으로 완벽한 스토리가 될 수 없다는 것을 알게 되었다. 다소 지루해질 수 있는 스토리 라인에 '해프닝'이라는 새로운 사건을 등장 시키면서, 오히려 스토리의 재미를 더해주는 것이 흥미로웠다. 그저 완전히 기존 스토리 라인에서 벗어난 해프닝을 사용하고 끝낼 수도 있었는데, 지브리는 여기서 한발 더 나아갔다. <마녀배달부 키키>에서 지브리는 해프닝에 '바람'이라는 요소를 등장 시켰다. 여기서 '바람'이라는 요소를 사용해 끝내지 않고, 후반부에 한 번 더 '바람'을 재등장 시켰다. 개연성을 해칠 수 있는 해프닝의 단점을 보완한 것을 보며, 작은 요소들도 허투루 사용하지 않는다는 생각을 하였다. 이 외에도 <마녀배달부 키키>, <이웃집 토토로>와 <원령공주>, <그대들은 어떻게 살 것인가>의 갈등을 분석한 것을 보고, 갈등이 어떤 소재냐는 점에 따라서 작품의 장르나 진입 장벽, 분위기 등에 영향을 많이 준다고 느꼈다. 7장 '지브리의 구조'에서는 중요한 것은 기반이 되는 3막 구조의 기본 형태는 지키는 것이라고 생각하였다.
-----	-------	--

4주차	일시	4월 16일 12 : 00 창의관	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		이지우(2553070)	O
		박민소(2553050)	O
		이연우(2553003)	O
	진도	도서명: 창작자를 위한 지브리 스토리텔링	진도페이지: 8장, 9장, 10장
	토론 내용		
		[좌측부터 이지우, 이연우, 박민소] 이지우: 8장 세계관에서는 충분한 배경 설명 없이도 재미있는 영화가 만들어질 수 있다는 것을 깨달았습니다. 요즘 나오는 이세계, 회귀물, 히어로물 등 너무 세계관이 복잡해 진입 장벽이 높고 내용을 이해하기도 어려웠습니다. 그 때문에 세계관 형성을 적절히 하는 것이 정말 중요하다고 느꼈습니다. 지브리 작품에서는 세계관에 대해 모두 설명하지 않고 이야기를 이끌어가고 있습니다. 예를 들어 <하울의 움직이는 성>에서도 왜 하울이 저주에 걸렸고, 하울이 사는 세계에서는 왜 전쟁이 일어나는가 독자는 알지 못합니다. 관객으로 하여금 상상할 수 있는 여지를 남겨두는 것이 지브리 세계관의 특징입니다. ‘애니메이션’이라는 매체를 통해 독자와 소통해야 한다는 것을 잊으면 안됩니다. 그림에 움직임을 부여하는 직업이기에 도구의 특성을 명확히 알고 캐릭터와 주제, 배경 등을 표현해야 합니다. ‘주제’란 ‘스토리 전체를 관통하는 중심 생각’을 의미합니다. 스토리가 좋아야 관객이 공감하고 몰입을 할 수 있고, 그로 인해 작품을 계속 만들 수 있습니다. 지브리의 주제 의식은 크게 3가지로 나뉘 볼 수 있습니다. 반전주의, 기술과 자연의 공존 그리고 인간 모순에 대한 성찰이라는 주제를 주로 담고 있습니다. 박민소: 스토리가 정말 중요하다는 것은 입시 때도 경험할 수 있었습니다. 스토리가 좋아야 그림도 좋다는 것을 선생님께 매일 같이 들었던 기억이 납니다. 좋은 스토리를 기반으로 연출을 고민해야지 많은 사람들이 공감할 수 있는 작품이 나올 수 있다고 생각합니다.	

4주차	토론 내용	하야오 같은 감독이 될 수 없다는 말이 기억에 남습니다. 하지만 하야오와는 다른 스타일의 감독이 될 수 있도록 노력하는 것이 중요하다고 생각합니다. 자신만의 스토리 구상법과 그림체를 갖추는 것까지 시간이 오래 걸리겠지만, 이 책에서 배운 내용을 사용해 제 실력을 더욱 발전 시켜보고 싶습니다. 이연우: 8장에서 '세계관'을 읽고 세계관이 주는 영향이 꽤나 크다는 것을 알게 되었다. 세계관은 독자의 몰입도에 많은 영향을 준다고 한다. 이를 듣고 최근 많이들 찾아보는 <진격의 거인>이나 <신세기 에반게리온>과 같은 작품이 생각났다. 세계관이 장대하고 사소한 부분까지 설정이 정해져 있어 굉장히 깊게 몰입하며 시청한 작품들이 다. 이와 동시에 최근 많이 등장하는 흔히들 말하는 이세계물들과 단순한 현대물들도 함께 생각해 봤다. 후자로 말한 작품들은, 전자에서 말한 세계관이 탄탄한 작품들과는 다르게, 어느 정도의 시대나 배경만 정해져 있다. 때문에 앞서 말한 작품들 보다는 몰입하여 시청하지 않았다. 이러한 것들이 생각나면서, 책에서 주장하는 세계관에 관한 내용에 동의를 하게 되었다. 9장 '표현'에서 미야자키 하야오는 매체를 믿고 잘 탐구하라고 하였다. 입시를 할 당시에, 선생님들이 스타일을 연구할 때, 다른 사람들의 작품을 많이 찾아보며 분석해 보라고 하였던 말이 생각이 났다. 이러한 탐구를 하는 과정을 거치고 난 후에 나만의 표현 방식을 구축할 수 있었다. 1장에서 말한 다른 작품을 창작에 사용하라는 것과도 연결이 된다고 생각한다. 10장 '주제'를 읽으면서도 입시 할 때의 경험을 떠올리게 되었다. 과거 대입을 준비하면서도 굉장히 많이 들었던 말이 스토리 및 주제를 확실히 정하고 이를 벗어나지 않도록 작품을 구성하도록 하는 것이었다. 10장에서도 이를 다시 한번 강조하는 것을 보아, 주제가 작품에 미치는 영향이 크다는 것을 다시금 깨달았다. 또 주제를 중심으로 스토리를 구성하는 주인공, 조력자, 적대자, 사건, 세계관 등이 연결이 되어 있기에 주제의 기반을 잘 다져줘야 좋은 작품을 만들 수 있다고 생각하였다. 10장에서 등장하는 내용 중, 작가의 주제 의식이 작품에 반영된다는 것을 읽고, <그대들은 어떻게 살 것인가>에 대한 이야기가 생각이 났다. 과거 <그대들은 어떻게 살 것인가>를 보고 난 후 학원 종교 선생님과 이에 대해서 이야기를 하던 중, 이 작품이 미야자키 하야오의 전기적인 요소들이 많이 등장한 다는 것을 알게 되었다. 주인공의 성장 배경이나 주인공이 초반부에서 겪은 내용이 사실은 미야자키 하야오의 어린 시절과 동일하다는 것을 듣고, 작품은 역시 작가를 대변하는 그 자체가 될 수 있겠다는 생각을 하였다.
-----	-------	--

활동 후기	No.	클럽원 정보	후기 내용
	1	이지우 (2553070)	전공 동기들과 함께 지브리 스튜디오와 관련한 책을 읽어볼 수 있는 너무나 좋은 시간이었습니다. 관심도 많고 질문도 많은 지브리 스튜디오에 대해 많이 알게 되었고, 새로운 작품을 만들 용기도 생겼습니다. 책에서 배운 내용들을 다시금 생각해 보며 앞으로 스토리와 연출을 짤 계획입니다. 지브리 스튜디오에 관심이 있고, 스토리를 구상하기 어려운 학생들이 이 책을 꼭 한번 읽어보면 좋겠습니다.
	2	박민소 (2553050)	이 책을 팀원들과 읽으며, 함께 지브리 작품의 서사와 메시지를 더 깊이 이해하게 되었다. 팀원들과 다양한 감상평을 나누며 새로운 시각을 접할 수 있어서 좋았다. 특히 미야자키 하야오 감독의 스토리를 이끌어 나가는 매력적인 캐릭터성에 대한 내용이 인상 깊었다. 혼자 읽을 때보다 팀원들과 그 과정을 나누니 정말 재밌었고, 독서에 대한 흥미를 크게 느낄 수 있었던 좋은 기회였던 것 같다.
	3	이연우 (2553003)	독서클럽을 통하여 이 책을 접하고, 감상하면서 평소 관심이 있던 지브리 애니메이션들의 스토리와 관련된 점들에 대해서 자세하게 알 기회가 되어서 굉장히 의미 있었다고 생각합니다. 또 팀원들과 다양한 생각들을 나누면서 책에 대해서 다양한 생각들을 공유할 수 있어 더욱 좋았다는 생각이 듭니다. 이 책을 읽음으로써 창작자의 길에서 큰 첫걸음을 내디딜 수 있게 되어 좋았습니다. 만약 누군가 스토리에 대해서 고민이 있고, 갈피를 잡지 못하고 있다면 고민하지 않고 이 책을 추천할 만큼 이 책에서 얻어갈 수 있는 것들이 많았다고 생각합니다.