

# 7월 부가자료 - 스토리텔링

By 박 연 조

열린강좌 만화/애니/캐릭터 애니메이션 스토리텔링 - 단편 애니메이션 스토리텔링



## 데카르트의 학문적 규칙

첫 번째,

계속 의문을 가져라  
나 스스로 명확하게 '참'이라고 인정한 것 외에는 어떤 것도 '참'이라고 받아들이지 말라!

두 번째,

건너뛰지 말고 완전히 이해하라  
모든 문제를 큰 덩어리로만 바라보지 말고 가능한 작게 세분하라

세 번째,

토대가 중요하다.  
가장 단순하고 이해하기 쉬운 대상에서 점차 단계를 밟아 복잡하고 난해한 문제에 접근하라

네 번째,

완전할 때까지 복습하라!  
어떤 항목도 빠지지 않았다는 확신이 들 때까지 모든 항목을 열거하고, 그것에 대해 광범위하게 재검토 하라!

인물 자체의 구성에 집중

인물들의 연관관계를 배제, 주인공을 미리 점찍어 놓지 말자

인물의 개인사, 히스토리를 일대기 형식으로 만들자 -> 필연성을 높인다.

주변 사람들의 실제 성격을 가져온다. 사고방식, 말, 버릇 등 => 입체적인 인물을 만들 수 있는

근거 등장인물을 한 세대에 치우치게 만들지 말자!

(20대를 중심으로 스토리를 만들 때 기성세대 등장으로 20대가 겪는 고통에 대한 보편적인 공감대 형성)

라이벌 없는 인물을 만들지 말자!

주인공을 완벽한 엄친아로 만들지 말자!

결정적이고 중요한 단서를 처음에 배치한다. (복선으로 활용)

마음의 작용과 의식의 상태를 '심리'라고 하며 이러한 상태에서 일어난 사건을 심리적 사건이라고 한다.

폭력을 행사하는 등 몸을 이용한 모든 활동은 물리적 사건이다. 심리적 갈등상태를 외부로 표출한다.

물리적인 사건은 자연재해 등과 같은 자연적인 것과 전쟁, 살인, 교통사고 등 인간의 활동이 관여된 것인 비자연적인 것으로 나뉜다.

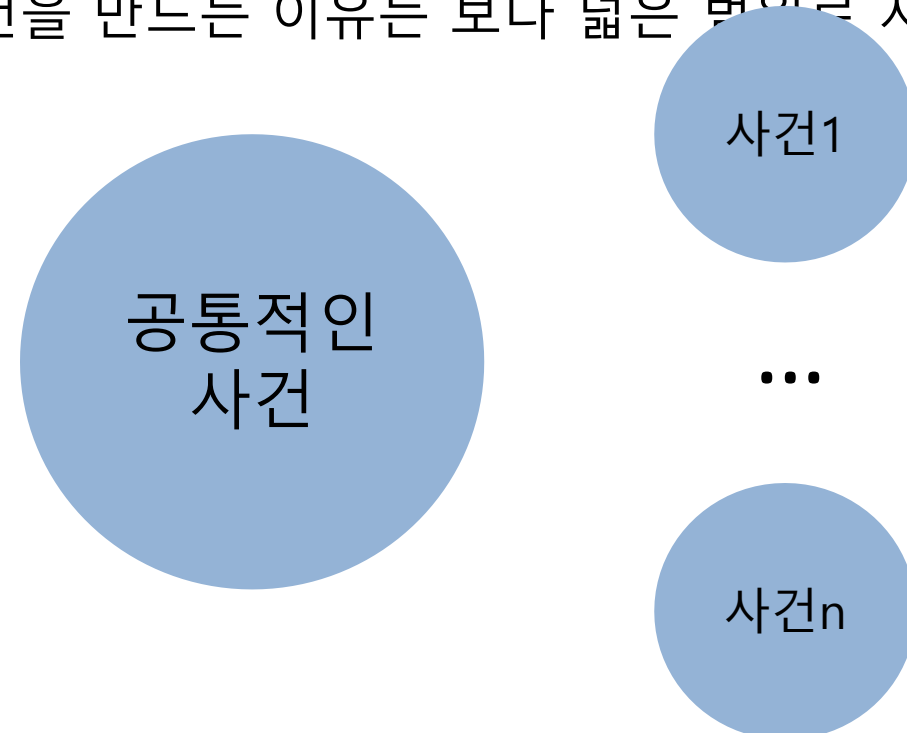
등장인물의 인원 수 만큼 사건을 만들자!

서사중심으로 사건을 구성한다.

전체 스토리의 핵심이 될 중심 사건을 구성하라! 등장인물의 수 + 1

(각각의 캐릭터에 할당된 사건의 구성이 끝나면 그 사건들과는 별개의 하나의 공통적인 물리적인 사건을

만든다. 물리적인 사건을 만드는 이유는 보다 넓은 범위로 사건을 확장시키기 위함이다.)



## 스토리텔링 작품의 초점, 행동인가 인물인가?

단테의 <신곡> 첫째 편<지옥>에서 오직 두 가지 기본 죄악, 포르자와 포르다

**플롯 중심의 이야기 – 사건의 결말에 관심을 갖는다,**

포르자(forza) : 힘(권력, 권세, 육체성)과 폭력의 죄악, 인물 행동, 사건 중심 => 몸의 플롯, 행동 사건과 사건이 개연성을 가지고 끊임없이 이어지는 방식

인물들의 내면보다는 외형적 갈등에 초점

사건과 사건의 연결고리가 중요

Ex) 글레디에이터, 기계전사109



**캐릭터 중심의 이야기 – 주인공의 운명에 관심을 갖는다.**

포르다(forda) : 마음(재치, 영리함, 정신성)의 범죄, 인물 중심 => 마음의 플롯, 인물 각 캐릭터가 가진 개성과 사건이 생길때 이어지는 방식

외적 사건보다는 인물의 내면적 갈등에 초점

주인공이 결정을 할 때까지의 고뇌

Ex) 공동경비구역 JSA, 위대한 갯츠비



The background features abstract organic shapes in shades of orange and teal. A solid orange horizontal bar is positioned in the upper right. The text is centered on the page.

*Thank you!*

**감사합니다.**